

ITC PUBLISHING

РЕДАКЦИЯ

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

Главный редактор Gameplay
СЕРГЕЙ ГАЛЁНКИН

Редакторы
АЛИНА ЖИГУНОВА
АННА ЗИНЧЕНКО

Редактор диска
АЛЕКСЕЙ ФИНГЕРУТ

Обозреватель
ЯНОШ ГРИЩЕНКО

Литературная редакция
НАТАЛЬЯ НАУМЕНКО
ЮЛИЯ НЕТУХАНИНА
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**, № 7 (11), июль 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.

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

Тираж 21 000 экз.

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

Перемена мест

Опросы посетителей Electronic Entertainment Expo 2006 лишний раз подтверждают, что в играх их интересуют в первую очередь не графика и технологии, а именно геймплей. Почему же некоторые были так разочарованы увиденным на выставке?

До старта E3 наибольшей популярностью у играющей публики пользовалась Sony. Во-первых, потрясающие ролики, показанные на прошлой выставке в Лос-Анджелесе, не оставили равнодушным никого, а во-вторых, проекты этой компании обычно изобилуют интересными находками. Никто не ждал от японского гиганта революции – просто хотелось бы увидеть доказательство того, что все красивые и уникальные игры, о которых мы слышали, действительно будут таковыми к моменту релиза на PS3. И что же нам показали? Полтора десятка невнятных демо-версий, ценник с \$600 и новую «фишку», позаимствованную у геймпада Nintendo. Честно говоря, не слишком впечатляет. Естественно, фанаты Metal Gear Solid и Final Fantasy никуда не денутся и купят новую приставку, но остальные игроки до сих пор не понимают, за что они должны выкладывать кругленькую сумму. Даже лояльные (и отнюдь не бедные) японцы разочарованы как ценой, так и стартовыми проектами для PlayStation 3. Впрочем, запуск PS2 сопровождался схожими проблемами, однако в итоге именно она стала лидером рынка.

A Microsoft, которую пока не воспринимают всерьез в консольном мире, при помощи своих партнеров выдала agora почти сотню интересней-

ших проектов. Естественно, в первую очередь все обращают внимание на графику игр для Xbox 360 – она действительно хороша. Но радует и то, что для этой консоли практически не планируется создание сиквелов, зато обещана масса новых брендов и интересных идей. Причем не стоит забывать – Microsoft, по сути, поддерживает и продвигает сейчас две платформы: Xbox 360 и PC.

Для Nintendo выставка началась на первый взгляд неудачно. Над названием Wii (по нашему мнению, имя Revolution было более звучным) не посмеялись только ленивые. Зато стоило компании показать и, главное, позволить посетителям опробовать свои проекты, как пресса сменила гнев на милость. Скриншоты не покажут вам всего – визуальная составляющая игр для Wii находится на уровне графики продуктов для первой Xbox, но увлекательный и инновационный геймплей просто поражает. К тому же по цене новая консоль Nintendo выгодно отличается от конкурентов, так что во многих домах эта приставка появится даже раньше ее next-gen-товаров.

Не могу сказать наверняка, кто победит в битве консолей нового поколения. Однако уже то, что позиции Sony пошатнулись, а компании Microsoft и Nintendo вырываются вперед, обещает интересную борьбу между лидерами рынка. А от этого, как хорошо известно, выиграет конечный потребитель, то есть мы с вами.

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галёнкин,
segal@itc.ua



80

Heroes of Might & Magic V

Легендарный сериал перерождается на наших глазах: новый мир, новые герои, новые враги, новые приключения. Что радует, геймплей остался все тот же – старая добрая TBS.



№ 7 (11) июль 2006

Рецензии



Содержание

84 Rise of Nations: Rise of Legends

Из почти исторической RTS-вариации на тему Civilization Rise of Nations превратилась в фэнтези-версию любимого нами сериала Total War. Но и в этот раз у Big Huge Games получился очень хороший проект.

Превью

54 Battlefield 2142

После того как D.I.C.E. сделала игры о Второй мировой, Вьетнамской вымышленной и современной войнах, многие думали, что же будет дальше – Первая мировая или Афганистан? Оказалось куда интереснее.

Новости

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

Тема

- 16 Electronic Entertainment Expo
- 44 Experimental Gameplay Project
- 48 Эволюция stealth-action

- 52 Top 5: Спутники героев

Превью

- 54 Battlefield 2142
- 58 Highway Gladiator
- 60 Too Human
- 64 Beltion: Beyond Ritual
- 66 Star Trek: Legacy
- 68 Crackdown
- 70 The Dark Project

- 72 Интервью с Андреем Мироновским из Symphony Games

Рецензии

- 76 Hitman: Blood Money
- 80 Heroes of Might & Magic V
- 84 Rise of Nations: Rise of Legends
- 88 Project Gotham Racing 3
- 90 The Outfit
- 92 Rogue Trooper
- 94 Paradise
- 96 City Life
- 98 SiN Episodes: Emergence
- 100 Refuze. Атака брака
- 101 Pump It Up: Exceed
- 102 Urban Chaos: Riot Respond
- 103 Desperados 2: Cooper's Revenge
- 104 X-Men: The Official Game

- 105 The Da Vinci Code
- 106 Звездные волки 2
- 107 Guilty Gear XX Slash
- 108 Atelier Iris 2: Azoth of Destiny
- 109 Metal Saga

- 110 Модификации для The Elder Scrolls IV: Oblivion
- 114 Галерея

Гид покупателя

- 118 Железо
- 112 Локализации
- 124 Покупки
- 128 Top 5: июль



Age of Conan:	
Hyborean Adventures	22
Aion: The Tower of Eternity	22
Alone in the Dark:	
Near Death Investigation	22
Army of Two	23
Assassin's Creed	22
Atelier Iris 2	108
Battlefield 2142	54
B-Boy	22
Belton: Beyond Ritual	64
Bioshock	22
Brothers in Arms:	
Hell's Highway	23
Call of Duty 3	23
City Life	96
CivCity: Rome	24
Civilization IV: Warlords	24
Command & Conquer 3:	
Tiberium Wars	24
Company of Heroes	24
Crackdown	68
Crysis	24
Dead or Alive Extreme 2	25
Dead Rising	25
Desperados 2:	
Cooper's Revenge	103
Dragon Quest Swords:	
The Masked Queen	
and the Tower of Mirrors	25
Dungeon Runners	25
Enemy Territory: Quake Wars	25

Eragon	26, 114
Exteel	26
Final Fantasy XIII	26
Frontlines: Fuel of War	26
Full Auto 2: Battle Lines	27
Gangs of London	27
Gears of War	27
Genji 2	28
God Hand	28
God of War 2	28
Gods & Heroes: Rome Rising	28
Golden Axe	28
Gran Turismo HD	29
Guild Wars: Nightfall	29
Guilty Gear XX Slash	107
Guitar Hero II	29
Halo 3	28
Haze	29
Heavenly Sword	29, 115
Heavy Rain	30
Hellgate: London	30
Heroes of Might & Magic V	80
Highway Gladiator	58
Hitman: Blood Money	76
Hot PXL	30
Huxley	30, 115
Indiana Jones 2007	30
Killzone: Liberation	30
LEGO Star Wars II:	
The Original Trilogy	31
Lost Planet	31
Marvel Ultimate Alliance	31

Mass Effect	32
Medieval II: Total War	32
Mercenaries 2: World in Flames	32
Metal Gear Solid 4	34
Metal Saga	109
Metal Slug	116
Mortal Kombat: Armageddon	32
Neverwinter Nights 2	34
Outsider	117
Paradise	92
ParaWorld	34
Project Gotham Racing 3	88
Pump It Up: Exceed	101
Rainbow Six: Vegas	34
Red Steel	35
Refuze. Атака Брака	100
Resistance: Fall of Man	35
Rise of Nations: Rise of Legends	84
Rogue Galaxy	35
Rogue Trooper	90
Rome: Total War – Alexander	117
Rule of Rose	36
Safecracker	117
Saints Row	36
Sam & Max	116
Scarface: The World is Yours	36
Shadowrun	36
Sid Meier's Railroads!	37
SiN Episodes: Emergence	98
Soccer Fury	37
Spore	36
Star Trek: Legacy	37, 66

Stranglehold	38
Super Monkey Ball: Banana Blitz	115
Supreme Commander	38
Tabula Rasa	38
The Dark Project	70
The Darkness	38, 114
The Da Vinci Code	105
The Movies: Stunts & Effects	40
The Outfit	88
The Witcher	40
Tony Hawk's Downhill Jam	41
Tony Hawk's Project 8	40
Too Human	60
Touch Detective	117
Turok	41
Unreal Tournament 2007	41
Urban Chaos: Riot Respond	102
Virtua Tennis 3	116
Warhammer 40 000:	
Dawn of War – Dark Crusade	41
Warhammer Online:	
Age of Reckoning	40, 114
Warhammer: Mark of Chaos	41
Warhawk	42
WarioWare: Smooth Moves	43
Wii Sports	42
World in Conflict	42
World of Warcraft:	
The Burning Crusade	43
X-Men 3	104
Yakuza	43
Звездные волки 2	106

Рецензии

Тема



76 Hitman: Blood Money

Скопить приличную сумму денег в наше жестокое время не так просто. Особенно если ты – частный предприниматель/наемный убийца, вынужденный лично платить за оружие, аренду и даже уборку помещений после особо грязной работы.

16 Electronic Entertainment Expo

Наш эксклюзивный репортаж с крупнейшей игровой выставки в мире занимает почти четверть номера. Читайте подробный отчет обо всех проектах нового поколения, которые стоит ждать.



Содержание

Gameplay DVD#7 (11)



Игры

Полные версии

1848
Eridani
Galcon 2006
GridWars 5.4
I'm O.K. 1.1
Kill Your Television
ManiaDrive 1.0.1
Monsters 1.1
onEscapee
The Long Trip 0.9

Демонстрационные версии

Hitman: Blood Money 1.1
Rush for Berlin
(SP&MP Demo)
Wild Earth

Shareware-игры

AirStrike II 2.43
AirStrike II: Gulf
Thunder 2.6
Babel Deluxe
Balloon-Headed Boy
BGBLitz 2.0.1
Brickshooter Egypt
Bullet Candy
Clash N Slash: Worlds Away
Crusaders of Space 2 1.16
Hyperballoid:
Around the World
Loco 1.20
Mahjong Escape
Mitigo 9 1.01
Roller Rush
Steam Brigade 1.1.2
Tropix
Zoo Vet

Бонус

Experimental
Gameplay Project

Патчи

Русские версии

Age of Empires 3 1.07
Герои империй. Великие
завоевания 1.06с
Корсары 3 1.4
Metalheart: Восстание
репликантов 1.06.1
Fallout 2 2.02

F.E.A.R. 1.05
Stubbs the Zombie
in «Rebel without
a Pulse» 1.0.2

Английские версии

Act of War: High
Treason #1b
Age of Empires 3 1.07
Air Conflicts 1.03
AirStrike II 2.43
AirStrike II: Gulf
Thunder 2.6
Battlefield 2 1.3
Blitzkrieg 2 1.5
Control Monger 1.10
Falcon 4.0:
Allied Force 1.06
F.E.A.R. 1.05
Flashpoint Germany 1.11
Galactic Civilizations 2:
Dread Lords 1.11
Gary Grigsby's World
at War 1.201
Great Invasions 1.06с
Hearts of Iron 2:
Doomsday 1.2
Heroes of Annihilated
Empires
beta-demo 1.1
Hitman: Blood Money 1.1
Keepsake 1.6
Loco Mania 1.1
Sailors of the Sky
5.91 Gold
Soldner: Secret
Wars 33671
Star Wars: Empire
at War 1.04
Strike Fighters:
Project 1 SP 05.25.06
Stubbs the Zombie
in Rebel without
a Pulse 1.0.2
TacOps 4 4.06AGu
Taito Legends 2 #1
Take Command: 2nd
Manassas 2.40
The Elder Scrolls 4:
Oblivion 1.1.425 beta
The Longest Journey 157
Tomb Raider: Legend 1.2
Tom Clancy's Ghost
Recon: Advanced
Warfighter 1.10

Vampire:

The Masquerade
Bloodlines 2.3
(unofficial)
Wings over Europe: Cold
War Gone Hot 05.25.06
Wings over Vietnam
SP 05.25.06

Модификации

Doomsday

jDoom 1.8.6
jHeretic 1.8.6
jHexen 1.8.6

Duke Nukem 3D

Duke Nukem 3D:
High Resolution
Pack 2005-11-01

System Shock 2

SHTUP (System Shock 2
texture upgrade
project) beta 5
System Shock
Rebirth Beta 1

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Mod Collection

Видеоролики

Age of Empires 3:
The WarChiefs
Assassins Creed
Battlefield 2:
Armored Fury
Broken Sword:
The Angel of Death
Brothers in Arms:
Hell's Highway
Call of Duty 3
Command and Conquer 3:
Tiberium Wars
Dead Rising
Dirty Harry
Disciples 3: Renaissance
(Disciples 3: Ренессанс)
Elveon
Enemy Territory:
Quake Wars
Half-Life 2: Episode One
Heavy Rain
Hellgate: London
Indiana Jones

Medal of Honor Airborne Medieval 2: Total War Metal Gear Solid 4:

Guns of the Patriots
Microsoft Flight
Simulator X
NBA 2K7
Rayman Raving Rabbids
S.T.A.L.K.E.R. Shadows
of Chernobyl
Sacred 2: Fallen Angel
Sadness
Silent Hill Origins
Spider-Man 3
Spore
Star Wars: Empire at War –
Forces of Corruption
Stranglehold
SUN (Soul of the
Ultimate Nation)
Super Smash Bros. Brawl
Super Swing Golf Pangya
Supreme Commander
The Da Vinci Code
The Movies: Stunts & Effects
Tom Clancy's Splinter
Cell: Double Agent
Two Worlds
Unreal Tournament 2007
Warhammer: Mark of Chaos

Обои для Рабочего стола

Программы

Игровые утилиты

ArtMoney 7.18 SE
CheMax for Console 1.4
CheMax Rus 4.9

Офисные приложения

OpenOffice.org 2.0.2

Системные утилиты

7-Zip 4.42
Daemon Tools 4.0.3
DeepBurner Free 1.8
FAR Manager 1.70

Программы для Интернета

Avant Browser 10.2.52
Azureus 2.4.0.2
Download Master
5.05.1012

Firefox 1.5.0.4
Free Download
Manager 2.0
Maxthon 1.5.3 build 18
Miranda IM 0.4.0.3
Opera 8.54
QIP 2005 Build 7920
Thunderbird 1.5.0.4
uTorrent 1.5 Stable

Программы для просмотра изображений

FastStone Image
Viewer 2.5
IrfanView 3.98
XnView 1.82.4

Мультимедиа- приложения

Apollo 37zw
Crystal Player Free 1.97
FFDShow MPEG-4 Video
Decoder 20060522
foobar2000 0.9.1
Light Alloy 4.0
Media Player Classic
6.4.9.0 (611)
QuickTime
Alternative 1.70
Real Alternative 1.48
XviD 1.1.0
Zoom Player
Standard 4.51

Обеспечение безопасности

Ad-Aware SE
Personal 1.06
AntiVir PersonalEdition
Classic 7 6.34
Spybot – Search &
Destroy 1.4

Диагностика, информация, тесты

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, июль 2006» является
неотъемлемой составляющей журнала
Gameplay, № 7 (11), 2006 и продаже
отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:

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

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

НОВА СТРАТЕГІЯ У РЕАЛЬНОМУ ЧАСІ
ВІД ТВОРЦІВ ГРИ "ПЕРИМЕТР"



MAELSTROM™

Б И Т В А З А З Е М Л Ю П О Ч А Л А С Я



Codemasters® 

© 2006, 3AT x 1C. © 2006, KDV Games. © 2006, Codemasters.



PC

Европейский рейтинг продаж игр для PC (full price)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Hitman: Blood Money	Eidos	IO Interactive
2	Rise of Nations: Rise of Legends	Microsoft	Big Huge Games
3	Championship Manager 2006	Eidos	Beautiful Game Studios
4	The Sims 2: Open for Business	Electronic Arts	Maxis
5	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
6	Guild Wars: Factions	NCsoft	ArenaNet
7	Heroes of Might and Magic V	Ubisoft	Nival
8	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Take-Two	Bethesda
9	Football Manager 2006	SEGA	Sports Interactive
10	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	Red Storm

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	Half-Life 2: Episode One	Valve	Valve
2	World of Warcraft	Vivendi	Blizzard Entertainment
3	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Take-Two	Bethesda
4	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
5	Heroes of Might and Magic V	Ubisoft	Nival
6	Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight	Microsoft	Microsoft
7	The Sims 2: Open for Business	Electronic Arts	Maxis
8	Guild Wars: Factions	NCsoft	ArenaNet
9	Age of Empires III	Microsoft	Ensemble Studios
10	Hitman: Blood Money	Eidos	IO Interactive

Российский рейтинг продаж игр для PC (jewel)

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	Heroes of Might and Magic V (DVD)	Ubisoft	Nival
2	Heroes of Might and Magic V (4 CD)	Ubisoft	Nival
3	Fallout 2	«1С»	Interplay
4	«Шорох»	«Руссобит-М»	Nucleosys
5	«The Suffering: Кровавые узы» (DVD)	«Новый Диск»	Surreal
6	Paradise (DVD)	«Новый Диск»	White Birds Productions
7	«Принц Персии: Два Трона» (DVD)	«Акелла»	Ubisoft Montreal
8	«Мадагаскар»	«1С»	Beenox Studios
9	«Звездный десант»	«Бука»	Strangelite
10	«Снайпер: Дороги войны»	«1С»	Jarhead Games

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

PlayStation 2

Европейский рейтинг продаж игр для PS2 (full price)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Hitman: Blood Money	Eidos	IO Interactive
2	FIFA World Cup Germany 2006	Electronic Arts	EA Canada
3	Pro Evolution Soccer 5	Konami	Konami
4	Tomb Raider: Legend	Eidos	Crystal Dynamics
5	X-Men: The Official Game	Activision	Z-Axis
6	The Da Vinci Code	Take-Two	The Collective
7	Urban Chaos: Riot response	Eidos	Rocksteady Studios
8	Buzz! The Big Quiz	Sony	Relentless Studios
9	FIFA Street 2	Electronic Arts	EA Canada
10	The Godfather	Electronic Arts	EA Canada

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	God of War	Sony	SCE Studios Santa Monica
4	Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan	Square Enix	Square Enix
5	Hitman: Blood Money	Eidos	IO Interactive
6	GTA: Liberty City Stories	Rockstar	Rockstar
7	Final Fantasy X	Square/Electronic Arts	Square
8	Gran Turismo 4	Sony	Polyphony Digital
9	Dragon Quest VIII	Square Enix	Level-5
10	RYGAR: The Legendary Adventure	Tecmo	Tecmo

Российский рейтинг продаж игр для PS2

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	«Ледниковый период 2: Глобальное потепление»	SoftClub	Eurocom
2	God of War	SoftClub	Sony
3	Black	SoftClub	Criterion Studios
4	Tomb Raider: Legend	SoftClub	Crystal Dynamics
5	Tekken 5	SoftClub	Namco
6	Killzone	SoftClub	Guerilla Games
7	FIFA World Cup 2006	SoftClub	Electronic Arts
8	Grand Theft Auto: San Andreas	SoftClub	Rockstar
9	The Godfather	SoftClub	EA Games
10	Pro Evolution Soccer 5	SoftClub	Konami

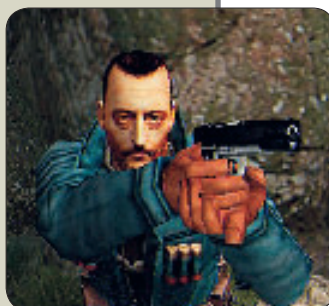
Чарты предоставлены концерном «Группа СОЮЗ» (www.soyuz.ru)

Июль



2005

Великая и ужасная God of War потрясла мир. Брутальная, кровавая, беспощадная мясорубка в исполнении Кратоса не зря получила две награды от нашего журнала. Ах, да, еще в то время появилась Killer 7 для GameCube. Если вас это действительно волнует.



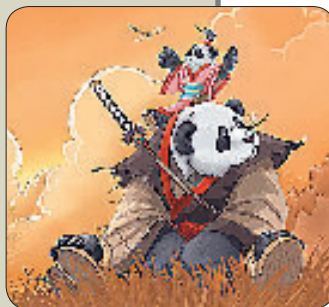
2004

Мы плохо помним июль 2004-го и можем рассказать вам разве что о море и чайках. Из игр в этот раз порадовала только Onimusha 3: Demon Siege, да и та была ценна не столько гемплеем, сколько Жаном Рено в одной из главных ролей.



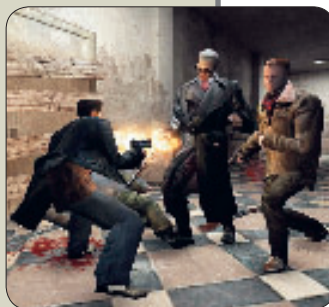
2003

Посредственная Tomb Raider: Angel of Darkness едва не похоронила замечательный сериал о самом знаменитом английском археологе, и только аддоны (WarCraft III: The Frozen Throne и Elder Scrolls III: Bloodmoon) могли занять игроков в этом месяце.



2002

Любители стратегий вынуждены были остаться дома. WarCraft III: Reign of Chaos, Freedom Force и SimGolf (первая и последняя совместная игра Сиды Мейера и Уилла Райта) – достаточно причин для того, чтобы провести за PC все лето.



2001

В целом ничем не примечательный месяц, когда игроки бросают свои консоли с компьютерами и отправляются на море, был «омрачен» почти одновременным выходом Max Payne и Gran Turismo 3. Загар в 2001-м – непозволительная роскошь для геймера.

1С® МУЛЬТИМЕДИА

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

The Elder Scrolls IV®
OBLIVION



Bethesda
SOFTWARE
a ZeniMax Media company

[illegible]

Кратко

Nintendo Wii



Приятные новости

На предшествовавшей E3 конференции горячо любимая нами компания Nintendo наконец-то сообщила стоимость своей революционной консоли. За возможность прикоснуться к уникальному геймплелю жителям США придется заплатить не более \$250, а обитателям Японии – 25 тыс. иен. Напомним, что, по словам первых лиц компании, игры для Wii тоже будут дешевле, чем для next-gen-паровозов. Ура, товарищи!

Tomb Raider

Мы любим римейки

Ходят слухи, что Eidos и SCi планируют отпраздновать десятилетие самого обаятельного и привлекательного археолога и просто чудо-девушки Ларочки, выпустив для PSP и PS2 римейк первых игр серии – Tomb Raider и Tomb Raider II: The Dagger of Xian. Поговаривают, что нас ждет не только новая графика, но и кое-какие дополнительные плюшки. Признаемся честно, мы соскучились по немодифицированной герцогине Аббингдонской.



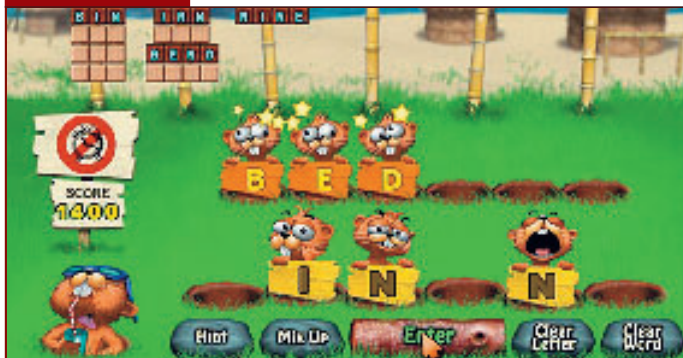
Xbox 360

Хождение за три моря

Microsoft планирует запустить Xbox 360 в Индии не позднее 21 октября 2006 г. Стоимость новой консоли составит 19 990 рупий (\$439). «По нашим оценкам, в Индии 1,6 млн геймеров, которые проводят за играми не меньше двух часов в день», – говорит Мохит Ананд (Mohit Anand), региональный менеджер игрового подразделения Microsoft. В планах компании привлечение местных разработчиков для создания контента и локализации игр. Мы искренне рады за наших индийских друзей, но хотелось бы узнать, когда Xbox 360 будет официально продаваться в Украине.



Статистика



Считаем прибыль

Не так давно компания NPD сообщила, что в 2005 году поступления от розничных продаж игр для PC на территории США составила 953 млн долл., а это на 14% меньше, чем в 2004 г. (1,1 млрд долл.). Однако, согласно последним данным, американские геймеры потратили на игры для PC все же большую сумму – 1,4 млрд долл. Дело в том, что в предыдущем исследовании не учитывались доходы от абонентской платы за MMOG (292 млн долл.) и подписка на сайты, предлагающие нехитрые развлечения и shareware-игры, а-ля Pogo.com и RealOne Arcade (52 млн долл.). Делаем выводы.

Nintendogs

Самые-самые

Европейское отделение организации PETA, объединяющей поборников гуманного обращения с братьями нашими меньшими, недавно признало гениальное творение Сигеру Миямото Nintendogs лучшим в номинации Best Animal-Friendly Video Game (самая дружелюбная животным видеоигра). Миямото-сан, подарите нам Nintencats, и приз следующего года – тоже ваш.

P.S. Интересно, что самой прогрессивной страной 2006 г. PETA назвала Италию.



PlayStation 3

Что? Почему?

Наконец-то мы точно знаем объем копилки, на которую наклеим этикетку с надписью «На PS3. Не вскрывать до ноября». Sony решила порадовать геймеров аж двумя комплектациями вождельной консоли. Итак, за скромные \$599 можно получить очаровательный ящик с жестким диском на 60 GB, приводом Blu-ray, выходом HDMI, слотами под различные типы карт памяти, возможностью подключить игровую станцию к Ethernet и Wi-Fi и, разумеется, с беспроводным контроллером в комплекте. Вариант для экономных пользователей (\$499) включает в себя жесткий диск на 20 GB, привод Blu-ray, выход HD, не имеет подключения к Wi-Fi и поддержки различных карт памяти. Обе версии позволяют выводить на экран картинку в 1080p и играть всемером. Напомним, что старт консоли намечен в Японии на 11 ноября этого года, а 17-го она уже появится в США.



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)

ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН

ПРИГОДА
ПОКРОКОВА ТАКТИКА
РОЛЬОВА ГРА

Величезний світ для дослідження: три материки, міста і замки, а також населені монстрами безкраї поля, ліси, утесани 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 цивільний чемпіонат - справжній герой не цурається будь-якої роботи, якщо вона обіцяє вигоду!



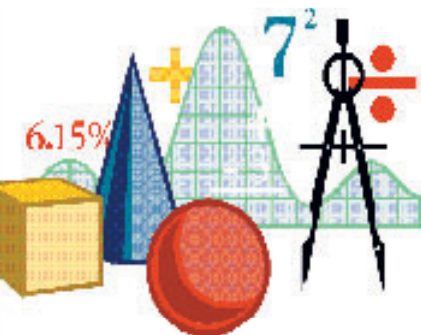
© 2006 3AT & 1C. Всі права захищені.



Бывает и такое

Учимся играя

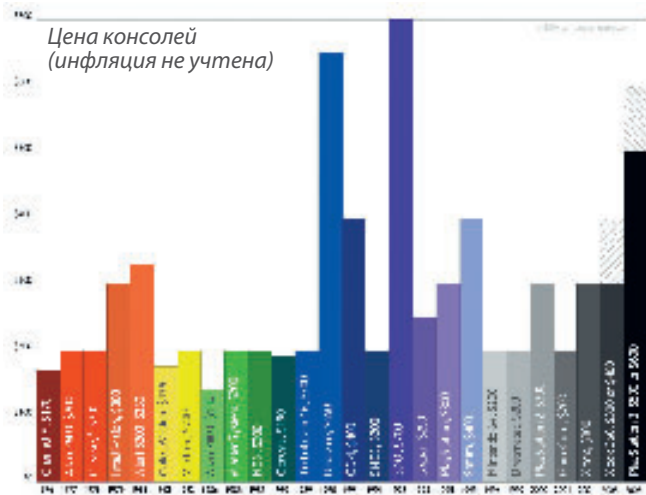
Скоро шотландские школьники будут делать уроки с помощью PlayStation и Xbox. Ассоциация Learning and Teaching Scotland совместно с University of Abertay разработали игру, которая преподаст азы математики детям пяти лет и старше. Pirate's Star уже тестируется в специальной университетской лаборатории, оформленной под детскую. Педагоги и ученые считают, что это поможет развить интерес к предмету, ведь не всем ребятишкам легко сконцентрироваться на обучении в классной комнате или сидя за домашним заданием. Если эксперимент удастся, подобные проекты будут созданы и для таких дисциплин, как история, языки и естественные науки.



Церковь против

Не «Код да Винчи», но все же

Администрация Кентерберийского собора направила гневное письмо студии Monte Cristo, разработчику RTS War on Terror, с требованием убрать из игры изображение этого храма. Представитель общины мистер Кристофер Робинсон считает недопустимым использование священного здания в качестве фона в проекте, полном насилия и ненависти. Официальные лица Koch Media, дистрибьютора продукта, сказали, что не намерены отзываться War on Terror из магазинов. Предлагаем разработчикам задуматься и обратиться, например, к вечной теме зергов – с церковью шутки плохи.



EverQuest II

Оригинальная благотворительность

С 5 по 6 июня обитатели мира Norrath получили шанс оторвать хвост виртуальному воплощению знаменитого бейсболиста Курта Шиллинга (Curt Schilling). Питчер Boston Red Sox согласился сыграть роль плохого босса, начиненного жирным лутом. SOE посчитала, что в период матчей Boston Red Sox против Yankees это непременно привлечет фанатов последней в EverQuest II. За каждую победу над плохим Куртом Sony перечислила по \$5 в ALS Association, ассоциацию, занимающуюся поиском новых методов лечения страшной болезни – бокового амиотрофического склероза.



WarCraft



Их не догонят!

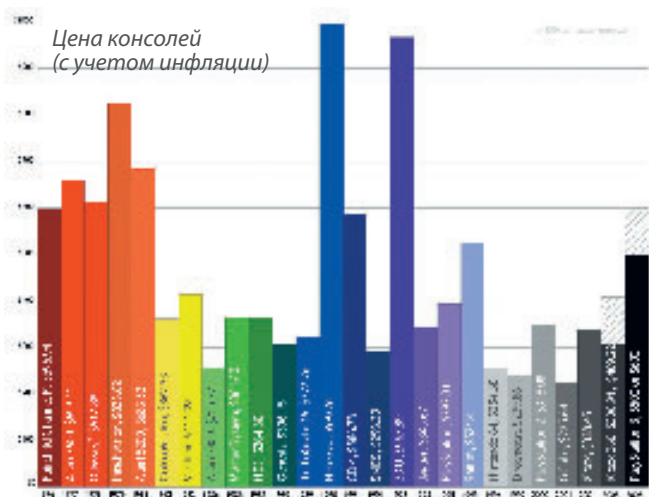
Вселенная Warcraft – наше все (и даже чуть больше), в этом никто не сомневается. Мы засыпаем с пожеланиями долголетия Blizzard, а просясь, возносим благодарность за сам факт ее существования. Нас совершенно не удивило, что в феврале число подписчиков World of Warcraft превысило отметку в шесть миллионов. Как должное мы восприняли и данные сайта mmogchart.com, подтверждающие то, что продукт отгрыз более 50% рынка. А ведь еще будет Burning Crusade.

Клиника

Доктор едет, едет

Голландская компания Smith and Jones, специализирующаяся на избавлении своих клиентов от губительных привычек, сообщила, что с июля месяца планирует лечить не только наркоманов, алкоголиков, но и геймеров. Восемь койко-мест будут предоставляться зависимым от игр людям на срок от четырех до восьми недель. За это время врачи обещают избавить человека от тяги к мышке или паду и вернуть в семью. Кстати, наматывающих метраж интернет-трафика тоже планируют спасать. Напомним, что первое подобное учреждение появилось год назад в Китае. Тамашние медики подготовили специальные тесты, позволяющие диагностировать зависимость от игр, и разработали методику лечения, включающую сеансы терапии, медитацию, акупунктуру и занятия спортом.





Интересная статистика

Экскурс в историю

Ресурс curmudgeongamer.com разместил очень интересный материал. На графиках слева вы можете увидеть стоимость консолей, появившихся на рынке с 1976 г., включая Xbox 360 и грядущую PlayStation 3 (за исключением Wii). Один из графиков демонстрирует цену консоли в момент выхода, другой – с учетом инфляции.

Парой строк

С запозданием хотим поздравить компанию Sony с 60-летием. Корпорация была основана Масару Ибука (Masaru Ibuka) 7 мая 1946 года и в те времена называлась еще Tokyo Telecommunications Engineering. Долголетия и процветания. Кампай!

Наконец-то забавный многопользовательский проект Monster Madness обрел издателя. Им стала SouthPeak Interactive. К нашей радости, шансы увидеть-таки игру в конце этого года заметно выросли.

Сотрудник Take-Two Germany сообщил, что проект Snow закрыт. Игры всякие важны, но симулятор наркобарона... Пожалуй, оно и к лучшему.

Кинокомпания Legendary Pictures (сняла «Бэтмен. Начало») приобрела права на экранизацию одной из любимых вселенных нашей редакции. Известно, что в основу фильма по Warcraft не будет положена никакая-либо определенная игра серии, а Blizzard собирается контролировать процесс. С нетерпением ждем подробностей.

Компания BioWare по инициативе Atari прекращает поддерживать ролевую игру Neverwinter Nights. Это значит, что нам не стоит ждать официальных патчей и премиум-модулей, распространявшихся ранее через онлайн-магазин BioWare. На смену идет Newerwinter Nights 2.

Контракт на экранизацию Metal Gear Solid уже подписан. Stay tuned!

The Legend of Zelda

Они выбирают Линка

Недавно коллекция наград знаменитой серии The Legend of Zelda пополнилась еще одной. Американский журнал Out, аудиторию которого составляют мужчины и женщины нетрадиционной ориентации, в своем июньском номере назвал эльфа в зеленом беретике самым горячим парнем видеоигр. Линк получил десять баллов из десяти. Несколько неожиданный выбор, не находите?



Dance Dance Revolution + TV

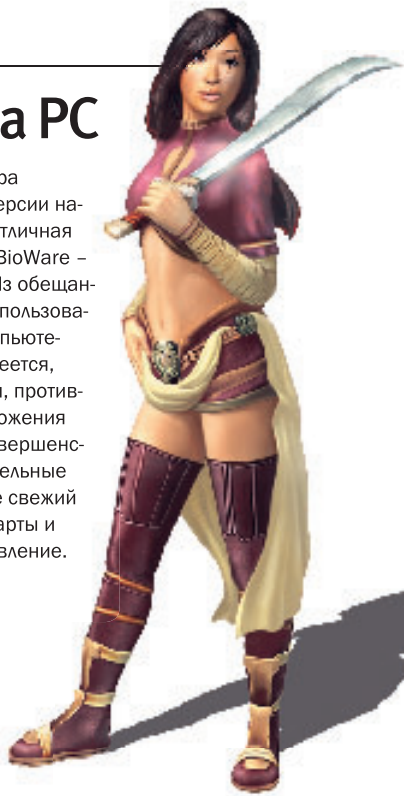
Танцуют все!

С 16 сентября на американском телеканале CBS стартует live-шоу Dance Revolution, основанное на танцевальной игре Dance Dance Revolution от Konami. Согласно пресс-релизу, задача программы – продвигать в массы здоровый, активный и сбалансированный образ жизни. Вспоминаем «Грации от «Грависа» и с завистью смотрим за океан.

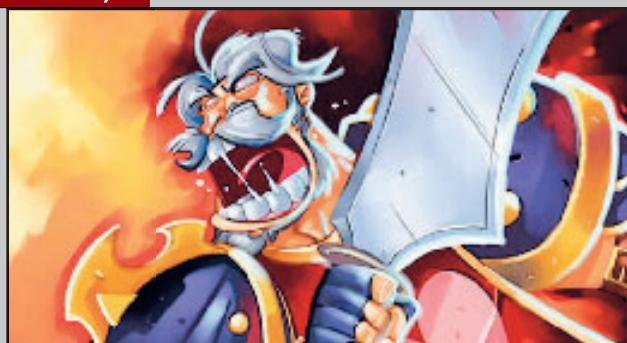
Jade Empire

Теперь и на PC

Jade Empire – лучшая игра 2005 года для Xbox по версии нашего журнала и просто отличная action/RPG от любимой BioWare – осенью выходит на PC. Из обещанных бонусов «только для пользователей персональных компьютеров»: улучшенная, разумеется, графика, новые монстры, противники и способы их уничтожения (стили единоборств), усовершенствованный AI и дополнительные уровни сложности. А еще свежий интерфейс глобальной карты и оптимизированное управление.



Le-e-e-roy!



Вот так становятся героями

В конце года Upper Deck выпустит карточную игру по World of Warcraft. Теперь скоротать время на скучных лекциях можно будет не только за префом, но и нанося офлайн-визиты Ониксии или истребляя андских рог. Интересно, что одним из героев станет самый знаменитый паладин Азерота (после Утера, конечно) Лирой Дженкинс. Специально для игры его нарисовал Gabe, художник, создающий комиксы Penny-Arcade.

Mandel ArtPlains, Digital Spray Studios



Длительное отсутствие каких-либо новостей о проекте вызвано тем, что ребята с головой ушли в работу. Не верьте злым языкам, You Are Empty не закрыт, а почти доведен до успешного финала. В данный момент проводится тестирование игры, исправляются баги и настраивается баланс. Параллельно завершают запись озвучки и доделывают анимационные ролики в стиле noir, которые станут одной из отличительных особенностей проекта и наверняка придутся геймерам по вкусу.



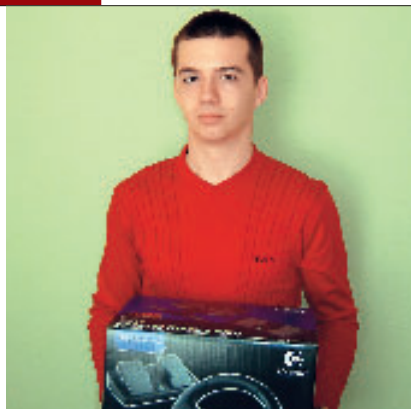
GSC World Publishing

Издательское отделение компании GSC Game World сообщает, что 23 июня в продажу поступит игра «Казак II: Битва за Европу» – официальное продолжение знаменитого проекта «Казак II: Наполеоновские Войны». События в аддоне будут охватывать тот же исторический период. Вам предложат три новые фракции (Испания, Герцогство Варшавское, Рейнский союз). Проект выйдет на двух CD, а для запуска потребует оригинальная версия игры.



Поздравляем победителя

Владимиру Куценко, автору письма, которое было опубликовано в прошлом номере, пришлось ехать за призом аж из Харькова. Но дорога того стоила. Теперь он наслаждается автосимуляторами для PlayStation 2, играя с рулем Logitech, предоставленным компанией DataLux.



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

PC Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
01.07.2006	Midway Arcade Treasures: Deluxe Edition	Midway	retro
07.07.2006	Earache Extreme Metal Racing		racing
14.07.2006	Prey	2K Games	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 врага 2»	«1C»	strategy
25.08.2006	Darkstar One	CDV	action
25.08.2006	GTR 2	10tacle	racing
26.08.2006	Sudden Strike 3: Arms for Victory	нет	strategy
01.09.2006	Secret Files: Tunguska	Deep Silver	adventure
08.09.2006	War Front: Turning Point	CDV	strategy
08.09.2006	Resident Evil 4	Capcom	action
15.09.2006	Broken Sword: The Angel of Death	THQ	adventure
15.09.2006	LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	action/adventure
22.09.2006	Company of Heroes	THQ	strategy
29.09.2006	TimeShift	Vivendi Games	FPS
29.09.2006	Gothic III	JoWoD	RPG
29.09.2006	Neverwinter Nights 2	Atari	RPG
29.09.2006	Heroes of Annihilated Empires	GSC	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	Dreamcatcher	adventure
29.09.2006	LMA Manager 2007	Codemasters	sport
29.09.2006	Dark Messiah of Might and Magic	Ubisoft	FPS
29.09.2006	Caesar IV	Vivendi Games	strategy
29.09.2006	Star Trek: Legacy	Bethesda	action
29.09.2006	Stronghold Legends	2K Games	strategy
29.09.2006	Loki	нет	RPG
29.09.2006	Warhammer 40 000: Dawn of War – Dark Crusade	THQ	strategy
29.09.2006	Blitzkrieg 2: Fall of the Reich	CDV	strategy
20.10.2006	Legend of the Dragon	On Games	action
27.10.2006	Anno 1701	Deep Silver	strategy
27.10.2006	Biker Mice from Mars	Game Factory	children
27.10.2006	F.E.A.R.: Extraction Point	Vivendi Games	FPS

PlayStation 2 Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
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
21.11.2006	Arthur and the Minimoys	Atari	action/adventure
21.11.2006	The Grim Adventures of Billy & Mandy	Midway	fighting
21.11.2006	Eragon	Vivendi Games	action/adventure
21.11.2006	Happy Feet	Midway	action/adventure

Xbox 360 Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
04.07.2006	Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II	EA	strategy
11.07.2006	Prey	2K Games	FPS
25.07.2006	NCAA Football 07	EA	sport
22.08.2006	Madden NFL 07	EA	sport
04.09.2006	The Godfather	EA	action
05.09.2006	Saint's Row	THQ	action
12.09.2006	LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	action/adventure
26.09.2006	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	tactical
26.09.2006	Test Drive Unlimited	Atari	racing
26.09.2006	TimeShift	Vivendi Games	FPS
26.09.2006	Star Trek: Legacy	Bethesda	action
24.10.2006	Blitz: The League	Midway	sport
31.10.2006	Superman Returns: The Videogame	EA	action
21.11.2006	Eragon	Vivendi Games	action/adventure
21.11.2006	Dance Dance Revolution Universe	Konami	music
16.10.2007	Grand Theft Auto IV	Rockstar	action

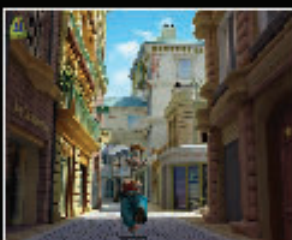
Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

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



© 2006 ЗАО «1С». Усі права захищені.
© 2006 О. Коростелев. Усі права захищені.





Новости киберспорта

Дмитрий Веселов

WCG 2007

29–30 июля в Киеве пройдет национальный финал World Cyber Games 2006 – центрального киберспортивного чемпионата мира. Именно WCG считается киберспортивной олимпиадой. Победители национальных отборочных получают право на участие во всемирном финале, который в октябре соберет игроков в Монце (Италия). Уже опубликованы даты региональных отборочных на украинский финал. Они пройдут летом в семи крупных городах: 10–11 июня – во Львове, 17–18 июня – Донецке, 24–25 июня – Днепропетровске, 1–2 июля – Харькове, 8–9 июля – Одессе, 15–16 июля – Симферополе и 22–23 июля – Киеве.

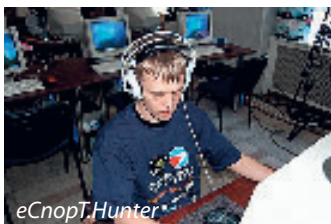
Организаторы этих соревнований снизили жесткий возрастной ценз в дисциплине Counter-Strike – теперь принять в них участие смогут и игроки, которым исполнилось пятнадцать лет. Тем не менее на финал в Италию допустят только тех, кто родился до 18 октября 1989 г.

ASUS SPRING 2006 CS



В Москве завершился очередной турнир серии ASUS, называемый многими неофициальным киберспортивным чемпионатом СНГ. Участники из России, Молдовы, Казахстана, Беларуси и, конечно, Украины сражались в шести дисциплинах, в итоге разделив общий призовой фонд в 1 млн рублей (около 40 тыс. долл.). К сожалению, в этот раз финал ASUS Spring по времени проведения совпал с украинскими отборочными на ESWC. На турнир не смогли приехать многие наши сильные игроки и команды, в том числе SK.NoT и eCnOpT.Hunter. Тем большее удивление и уважение вызывает двойная победа киевлян A-Gaming. Другие фавориты Counter-Strike, харьковские pro.100, проиграли в бою за третье место.

ESWC UA



28 мая впервые в Украине прошли отборочные на один из четырех крупнейших мировых чемпионатов – Electronic Sports World Cup. В каждой из дисциплин в борьбе за право представлять страну сошлись лучшие игроки страны. Неожданным не случилось. В WC III никто не смог составить конкуренции SK.NoT, а в Quake 4 – eCnOpT.Hunter. В Counter-Strike не оказалось равных A-Gaming, которые в финале сумели справиться с амбициозными eXplosive.eMobile. В соревнованиях по новой, специально созданной для чемпионата игре – Trackmania Nations – победил pro100.Vido.nG.Bigline. Этих участников ждет Париж, где в конце июня киберспортсмены пятидесяти стран разыграют призы большого финала.

VSPORTS ALLSTARS

На E3 отыграли второй турнир новой серии VSports AllStars (в полном переводе «Все звезды видеоигр»). Звезды выбирались из лучших игроков мира народным голосованием. В Counter-Strike и Quake 4 отбор шел по регионам Европы и Америки, в WC III, что правильно, участники выбрали в Южной Корее и других странах. В итоге, правда, корейцы остались позади. В Counter-Strike, в матче сборных континентов, Америка одержала убедительную победу над Европой – 2:0.

РЕЙТИНГ GGL

Известный киберспортивный портал Global Gaming League составил собственный топ «13 игроков всех времен». Замыкает топ Counter-Strike команда из Казахстана – kz23, серебряные медалисты WCG 2005, за неожиданный для всех героический прорыв в финал. На 10-м, по мнению журналистов и функционеров, –

Forrest, чемпион WCG 2003, в прошлом сильнейший игрок в Unreal Tournament. На 8-м – команда Girlz of Destruction, интернациональный женский Quake-клуб. Девушки участвовали в одном из недавних турниров ASUS. 7-е место занимают сразу два человека и, действительно, сложно думать о них порознь – 4K^Grubby и mYm]Spirit Moon – известные Warcraft-игроки, непримиримые противники, один с запада, другой с востока. 5-е GGL отдал лучшему игроку World of Warcraft – Бену Шульцу. 4-е занял

Thresh – легенда Quake и Quake 2, его ник стал именем нарицательным в киберспорте. 3-е место у великого «аркадного» игрока, обладателя максимального рекорда Рас-мап – Билла Митчелла, 2-е (его знают все FPS-игроки) – это Джон «Fatal1ty» Венделл. Fatal1ty сегодня – торговая марка, а сам Джон – признанный и богатый игрок. И наконец, первое место, по мнению GGL, достоин занимать только Лим Йо-Хван, двукратный чемпион WCG. Обычно его называют просто: «бог StarCraft».

ASUS SPRING 2006 CS

Counter-Strike:

Место	Команда	Страна	Приз (\$)
1	A-Gaming	Украина	5900
2	Spb.Islanders	Россия	4200
3	Virtus.pro	Россия	2700

Quake 4

Место	Игрок	Страна	Приз (\$)
1	mouz.Cooler	Россия	1600
2	Steel.Jibo	Китай	1300
3	Nike	Россия	900

WarCraft III: The Frozen Throne

Место	Игрок	Страна	Приз (\$)
1	SK.apm70	Россия	1600
2	gmc.Kemper	Россия	1300
3	XyLigan	Россия	900

Need for Speed: Most Wanted

Место	Игрок	Страна	Приз (\$)
1	USSRxALAN	Россия	850
2	USSRxNeonion[C-Club]	Украина	630
3	USSRxnj3KToR-VC::SS	Украина	440

FIFA Soccer

Место	Игрок	Страна	Приз (\$)
1	x4-Alex	Россия	600
2	ae'SB-[OMEGA]	Казахстан	370
3	Sphil-mN Manuna.c-club	Украина	300

StarCraft: BroodWar

Место	Игрок	Страна	Приз (\$)
1	fanatiCeX	Россия	600
2	Notforu[S2]	Россия	370
3	MIG.Scout	Россия	300

VSPORTS ALLSTARS

Quake 4

Место	Игрок	Страна
1	SK.TOXIC	Швеция
2	mouz Cooler	Россия
3	check6-cha0t1cz	США
4	coL.socrates	США

WarCraft III: The Frozen Throne

Место	Игрок	Страна
1	4K^Grubby	Голландия
2	4K^ToD	Франция
3	mYm]Spirit Moon	Южная Корея
2	mYm]Lucifer	Южная Корея



территорияигр

КРАЩЕ ОДИН РАЗ ПОБАЧИТИ

Київ, виставковий центр



26-29
ЖОВТНЯ

Технологічний партнер:



Золотий спонсор:

Організатори:



Gameplay



в межах виставки **цифроМанія** 2006»

З питань участі звертайтеся до організаторів: Олександр Скадочкин, (044) 461-9301, skazochkin@euindex.kiev.ua

Это была моя первая поездка на E3, и я не ожидал, что работы окажется настолько много. Делегация Gameplay и «Домашнего ПК» в составе Александра Птицы и меня провела неделю в Лос-Анджелесе, чтобы подготовить для вас, дорогие читатели, эксклюзивный репортаж с крупнейшей выставки игровых достижений. И хотя само мероприятие длилось всего три сумасшедших дня, пресс-конференции ведущих издателей начались за несколько дней – иначе физически невозможно посмотреть все, что было показано на E3.

E3 2006

Сергей Галёнкин



ВОЙНА ТЕХНОЛОГИЙ

Конечно, мы все подозревали, что ролик Killzone 2 на PS3 был сделан в трехмерном редакторе, но, оказывается, промо-видео Metal Gear Solid 4 изготовили тем же способом, и это нас расстроило. Правда, новый (на сей раз большей частью движковый) фильм MGS4 выглядит немногим хуже того, что было на Tokyo Game Show 2005, но мы все равно разочарованы.

Знаете, с чего я начал? После предварительного открытия E3 (первые два часа пускали только избранных представителей прессы) побежал играть на PlayStation 3. И был, честно говоря, расстроен. Большинство проектов, доступ-

ных в игровой форме, ненамного превосходили продукты первого поколения для Xbox 360 и отставали от второй волны игр. Тот же Gran Turismo HD – это фактически Project Gotham Racing 3, разве что с лучшим геймплеем. В Gundam высокополигональные модели роботов, но вот окружение как будто пришло с первой Xbox – текстуры низкого разрешения, никакого нормал-маппинга и постэффектов. Порадовали только две игры: Warhawk и Heavenly Sword – о них подробнее на следующих страницах. Учитывая стартовую цену PS3 в \$499–599 (в зависимости от комплектации), у среднего игрока осенью будет выбор: заплатить \$50 за новую

игру для уже купленного Xbox 360 или потратить \$650 на консоль Sony и какой-нибудь проект для нее – причем с худшей графикой. Как говорят американцы, no-brainer. В похожей ситуации, если помните, оказался сам Xbox 360 прошлой осенью, но Microsoft все-таки удалось решить главную проблему своего детища – отсутствие достойных игр. На этой E3 проектов для X360 было во много раз больше, чем для PS3, и выглядели они куда интереснее. Разумеется, у приставки Sony есть еще несколько тузов в рукаве: поддержка японских компаний (а значит, масса JRPG), богатая библиотека PS2, сильные внутренние студии. Много-

ЛОС-АНДЖЕЛЕС

Самое необычное в Лос-Анджелесе – архитектура. Вы привыкли видеть по телевизору сплошные небоскребы, не так ли? Забудьте. 90% мегаполиса – одно- и двухэтажные домики, и только в downtown, деловом центре города, имеются высокие здания. Причем иногда возникает впечатление, что должности главного архитектора в муниципалитете нет –

все строят кто во что горазд: рядом могут быть high-tech-банк и дом в псевдовикторианском стиле. Единого «лица» у Лос-Анджелеса нет – это сваленные в кучу кусочки, никак не складывающиеся в одну картину.

Хваленый Голливуд (наша гостиница была буквально в двух кварталах от знаменитой Аллеи Звезд) – довольно неаккуратный, но приветли-

вый район. Замусоренные улицы сочетаются с чистыми и уютными ресторанчиками и магазинами, которых здесь не просто много, а очень много. Кстати, о еде – пообедать в Лос-Анджелесе стоит дешевле, чем в Киеве. К тому же порции просто огромные, поэтому неудивительно, что США известны большим количеством полных людей.





миллионная армия фанатов Final Fantasy и Metal Gear Solid сама по себе может обеспечить отличные продажи любой консоли.

Немного о PC-рынке. Как сказал представитель Take-Two: «Мы разрабатываем игры для всех платформ нового поколения, включая PC, так как считаем следующие модели персональных компьютеров достойными звания next-gen». Он же отметил, что хотя при портировании на PC сейчас приходится вырезать кое-какие эффекты и уменьшать текстуры, через три-четыре года мощные компьютеры обязательно догонят консоли.

А на стенде NVIDIA мне удалось посмотреть на под-

держку физики штатными средствами видеокарт. Я, как и многие наши читатели, не хотел бы тратить \$250 на физический ускоритель Ageia – лучше на эти деньги новую приставку взять или какую-нибудь другую деталь для PC. Похоже, свои средства мы сэкономим – новые видеокарты GeForce старше 7x00 поддерживают ускорение физики. Для этого применяются те же мощности, что и для отображения шейдеров, но поскольку полностью все pipes не использует ни одна игра, падение fps практически незаметно: при тысяче объектов на экране оно составляет 2–3 кадра. Физика такого типа встроена в новую версию движка

Navok, но никто не запрещает разработчикам самостоятельно прикрутить ее к своей игре. Кстати, формально эта технология работает и на GeForce 6600, но в этом случае fps проседает почти в два раза.

ИГРЫ

Как говорит суровая статистика, всего на E3 было продемонстрировано более тысячи проектов. Поиграть во все за три коротких дня не представляется возможным, но, к счастью, самое интересное я увидел. Стоит отметить, что, как и на других выставках, наиболее многообещающие и заманчивые проекты демонстрировались не на шоу, а на закрытых презентациях по

предварительной договоренности. То есть ни C&C3, ни Supreme Commander, ни BioShock обычным посетителям не показывали. С одной стороны, это, наверное, плохо – ведь вход на выставку для тех, кто не работает в прессе, стоил \$300, но с другой – хорошо: так журналисты смогли посмотреть самое важное не толпясь и в спокойной обстановке. На следующих страницах вы найдете краткие путевые заметки о более чем 80 играх, которые я (или Александр Птица из «Домашнего ПК») видел лично. Те же проекты, что не попали в этот материал, будут подробно рассмотрены в будущих номерах Gameplay.



ЦЕНЫ



Когда я писал редакторскую колонку для прошлого номера, то ориентировался на цены из Интернета. Реальность оказалась куда интереснее. Так, почти все PC-игры 2005 года сейчас продаются по \$6–19 (причем даже не в DVD-боксах, а в картонных коробках). Проекты начала 2006 года – \$20–30, и только новинки идут по \$40–50. А некоторые вещи вообще реализуют по демпинговым ценам: коробка Morrowind –

\$4,99, коллекционное издание Baldur's Gate II с аддоном – \$14,99.

С консолями ситуация похожая: цены начинаются от \$10, но если вы человек не очень заносчивый, то можете купить preowned-игру (бывшую в употреблении) – все они в отличном состоянии и стоят раза в два дешевле новых. Хороший способ сэкономить при возможности потерпеть месяц-другой после выхода новинки.

ЧТО ТАКОЕ ЕЗ?

ЕЗ (Electronic Entertainment Expo) – крупнейшая игровая выставка в мире. Традиционно проходит в начале мая в лос-анджелесском выставочном центре Convention Center. В 2006 г. ее посетили 60 000 человек, что на 5000 меньше, чем в 2005-м. Организаторы объясняют это более жестким контролем за принадлежностью посетителей к индустрии. Впрочем, обычные любители игр все равно умудрялись пробиться на мероприятие.

Статистика

- 60% показанных игр выйдут в 2006 г.
- было продемонстрировано свыше 1000 игр
- 49% компаний представляли как минимум один проект для портативных приставок
- 11% фирм задействовали в производстве продемонстрированных игр голливудских специалистов – режиссеров, сценаристов, композиторов
- 10% компаний показывали игры, связанные со здоровым образом жизни, в частности танцевальные
- только на самой выставке было использовано 5800 мониторов
- 1,5 миллиона посетителей зашли на официальный сайт выставки за неделю



Один из входов на выставку



От желающих поиграть на PlayStation 3 не было отбоя



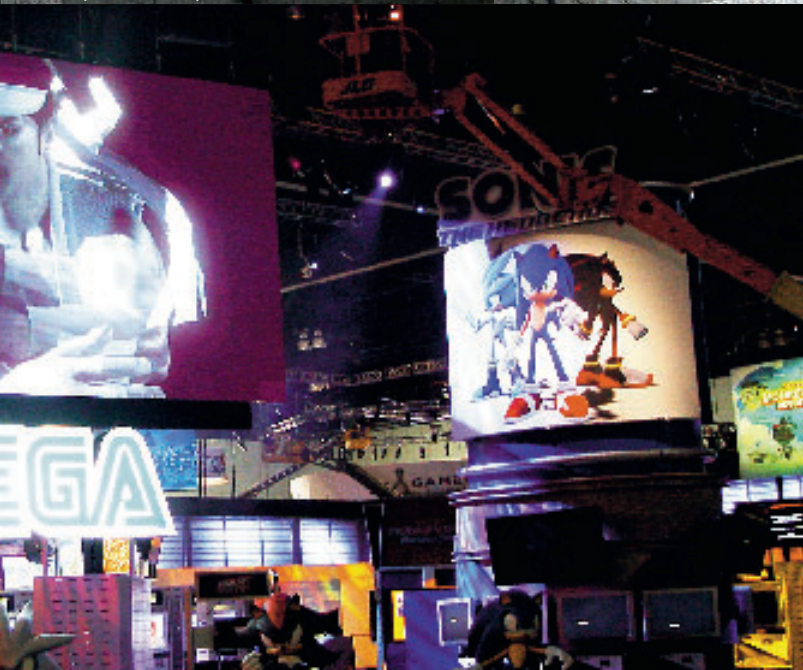
Группа экс-барabanщика NiN выступала так активно, что NCsoft даже оштрафовали за слишком шумный стенд



Вот такие замечательные фигурки из игр можно было купить на выставке. Я лично приобрел две штуки



Вооруженные силы США рекламируют свои игры очень необычно. В этот раз привезли вертолет и джип



Трудно найти автомобиль, лучше подходящий на роль Рас-Мана



Девушки рекламируют очередное дополнение к EverQuest II



Продюсер Indiana Jones 2007 удивлен нашими вопросами



Корейских MMORPG в этот раз было куда больше обычного

МОДЕЛИ И ДРЕСС-КОД

В этот раз выставка E3 сопровождалась небольшим скандалом – организаторы официально объявили, что выводят за пределы мероприятия любую модель, одетую чересчур фривольно. Честно говоря, судя по тому, как выглядели девушки на стендах, выгонять пришлось бы каждую вторую. Но не повезло только одной – Кэйси Потит (Kasey Poteet), которая была наряжена в костюме Wonder Woman. Не совсем понятно, почему выбрали именно ее, но факт есть факт – беднягу выставили за дверь.

Впрочем, Кэйси не расстроилась и с удовольствием позировала для камер и даже раздавала интервью прямо возле выставочного центра. Посмотреть другие ее фотографии вы можете в ее блоге myspace.com/kaseykicksass. Адрес официального сайта не приводим – уж слишком фривольные там фотографии. Впрочем, ссылка на него имеется – все на том же myspace.com.

Но не стоит судить организаторов строго. Дело в том, что большинство моделей, работающих на E3, – актрисы, снимающиеся преимущественно в эротических фильмах. Соответственно, дай организаторы им волю, девушки вполне могли бы устроить беспредел похлеще, чем на прошлой годней КРИ.



Вслед за Кореей свой стенд на выставке открыл Сингапур

Та самая Кэйси Потит



«Отчаянные домохозяйки» станут игрой в духе The Sims



Стенд с играми для Windows был меньше, чем у остальных платформ



3 игры

Полный список того, что мне удалось увидеть не вместился даже в новый, увеличенный номер. Поэтому я постарался отобрать самое важное и самое интересное из того, что довелось попробовать на выставке.

AGE OF CONAN: HYBOREAN ADVENTURES

PC • MMORPG • конец 2006 • Funcom

Как сказал главный дизайнер игры на закрытой презентации, в Age of Conan есть три основных элемента: сражения, сражения и сражения. Имеется в виду, разумеется, что в Hyborean Adventures акцент делается именно на боевой части. Причем не только и не столько на PvE, сколько на полноценном масштабном PvP – с постройкой городов, осадами и штурмами. Кстати, сами драки реализованы куда интереснее, чем обычно в MMOG. Никакой тебе автоатаки, вместо нее – полноценный файтинг, со связками ударов и позиционными комбо. В ассортименте даже бой на лошадях.

ALONE IN THE DARK: NEAR DEATH INVESTIGATION

PC/PS3/Xbox 360 • survival horror • 2007 • Eden Studios/Atari

Парадокс – пятая часть знаменитого хоррор-сериала станет... сериалом. Из полноценной 10–20-часовой игры AitD превратится в несколько небольших эпизодов, связанных одним героем и общей главной сюжетной линией. Интересно, что никакого HUD не предвидится, вместо этого ждите что-то вроде King Kong. Причем в полном соответствии с последней модой вместо нуар-атмосферы 20-х годов прошлого столетия мы увидим вполне современный Нью-Йорк. Не волнуйтесь – монстров и загадочных происшествий хватает и в наше время и неожиданный



Alone in the Dark: Near Death Investigation

долгожитель Эд Карнби без работы не останется.

ASSASSIN'S CREED

PS3 • stealth action • 2007 • Ubisoft

Монреальская студия Ubisoft, известная сериалами Prince of Persia и Splinter Cell, решила взять лучшее от обоих игровых миров и изготовить Assassin's Creed – stealth/action, но в декорациях средневековья. Главный герой, член элитного ордена наемных убийц, должен выполнить ряд сложных миссий по устранению негодных нашим аниматорам личностей. Причем обещаны отсутствие каких бы то ни было фантастических устройств и органичное включение в сюжет игры реальных исторических событий. Появится ли возможность лично отравить Георга III или заколоть герцога Бэкингема, пока не сообщается.

B-BOY

PS2/PSP • dancing/fighting •

30 сентября 2006 • Sony
Скажем честно, такого необычного хип-хоп-проекта нам еще видеть не доводилось. Местные черные парни выясняют отношения вполне распространенным в жизни, но не очень популярным в играх методом – танцевальными соревнованиями под современную черную музыку.

Кто техничнее и ритмичнее двигается под модные мотивы – тот и получает славу вместе с аплодисментами. При этом никаких заданных паттернов не предвидится, чай не данс-сим и коврик в кармане таскать не нужно.

Вместо этого полнейший фристайл с управлением в духе файтингов. Признаюсь честно, я провел за портативной версией B-Boy почти 15 минут – и несколько об этом не пожалел.

BIOSHOCK

PC/Xbox 360 • action/RPG •

2007 • Irrational/2K Games
Подробнее о духовном наследнике System Shock вы могли узнать из прошлого номера, поэтому добавлю только впечатления от личного знакомства с игрой. Сразу отмечу – выглядит Bioshock просто потрясающе! Удивительная атмосфера постиндустриального общества, замечательные водные эффекты (мир Bioshock постепенно погружается в океан) и прекрасно детализированные персонажи. Проходить вполне линейную историю можно несколькими способами – от старого доброго «всех убью – один останусь» до модного нынче stealth и даже использования особенностей окружающей среды и обстановки. Сюжет, разумеется, обещан как минимум не хуже, чем в System Shock, и мы этому, как ни странно, верим.

AION: THE TOWER OF ETERNITY PC • MMORPG • 2006 • NCsoft

Лидеры MMORPG-строения, корейцы из NCsoft, в очередной раз удивляют мир. Теперь – новой ролевой системой, в которой полностью отсутствует так надоевший всем монотонный процесс прокачки. Вместо этого на параметры персонажа будет влиять его поведение в процессе сотрудничества (или войны) с другими игроками.

Да, рас в игре всего две, но зато каких – Ангелы и, соответственно, Демоны. Чтобы избежать дисбаланса меж-

ду ними в PvP, в бой периодически будет вступать третья раса Драконов, целиком и полностью состоящая из NPC, причем их количество регулируется игрой. А погодные эффекты (за графику, напомним, отвечает орденосный движок Far Cry от CryTek) не просто потрясающе выглядят, но и влияют на эффективность заклинаний и специальных атак. Молнии, к примеру, стоит использовать в дождь, а для файрболов лучше подходит яркий солнечный день.



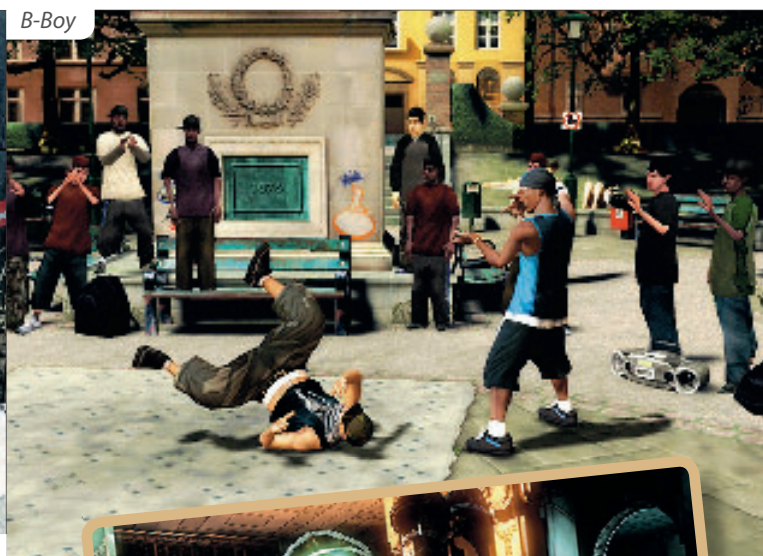


Age of Conan



Assassin's Creed

B-Boy



Bioshock

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

PC/PS3/Xbox 360 • FPS • 25 декабря 2006 • Gearbox/Ubisoft

Довольно с нас пляжей и высадки десанта с моря. В новой серии Brothers in Arms мы обрушимся на противника с неба в ходе самой масштабной в истории высадки с воздуха, осуществляя операцию Market-Garden.

Герои натянут форму 101-й воздушно-десантной дивизии, которая пыталась проложить путь к Берлину (так называемая «Дорога в ад» – Hell's Highway), чтобы обеспечить максимально быструю победу союзников во Второй мировой войне и не допустить захвата Германии советскими войсками. А выглядит это выше всяких похвал – все-таки наклейка powered by Unreal 3 Engine что-то да значит.

CALL OF DUTY 3

PS3/Xbox 360/Wii/PS2/Xbox • FPS • 2007 • Treyarch/Activision

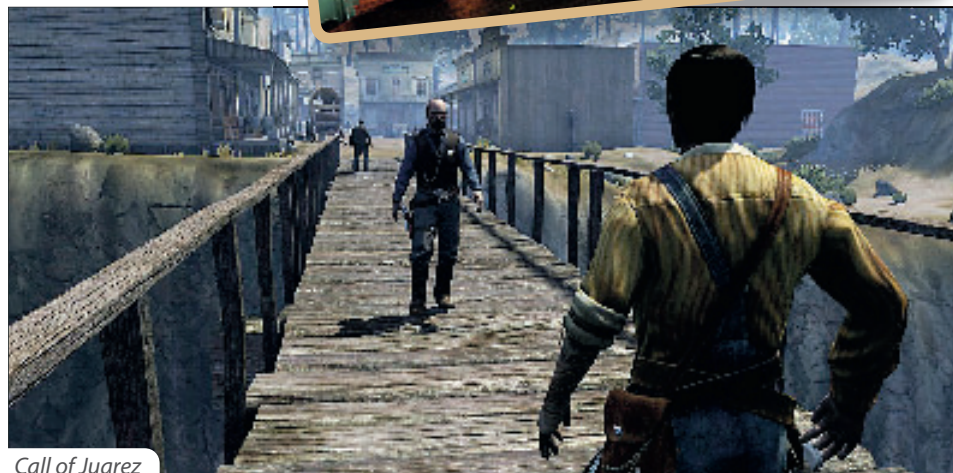
Третья часть некогда популярнейшего PC-шутера целиком и полностью перебралась на консоли. В данный момент готовится сразу две версии игры – для true next-gen-платформ (PS3 и Xbox 360) и для технически менее мощных Wii, PS2, Xbox. Ничего особенного (кроме графики) мы пока не заметили – все тот же динамичный «беги и стреляй» в теплое плечо компании дружелюбных, но туповатых NPC.

CALL OF JUAREZ

PC • FPS • 30 августа 2006 • Techland/Ubisoft

Вестерн по-польски наконец-то близится к релизу. Хотя игра и создается под новую ОС Windows Vista, Ubisoft не будет ждать начала 2007 г., а выпустит Call of Juarez уже в конце этого лета. И правиль-

но, потому что несмотря на весьма приятный дизайн и хорошее освещение, в динамике игра смотрится несколько архаично – сказывается длительный срок разработки. Зато геймплей мне понравился – стреляем с двух рук (левая и правая кнопки мыши соответственно), периодически прыгаем в slo-mo,



Call of Juarez

ARMY OF TWO PS3/Xbox 360 • FPS • 2007 • Electronic Arts



Сетевые шутеры уже не редкость. Но почему-то в большинстве из них игрокам предстоит убивать других людей в одиночку либо в составе команды. А вот полноценный сюжетный FPS с совместным прохождением нам до сих пор не встречался.

Время действия Army of Two – недалекое будущее. Главные герои: два наемника, работающие на частную милитаризованную корпорацию, которая ведет войну с другой такой же организацией на территории

Ближнего Востока. Текущая задача – выжить и при этом заработать побольше, ведь оружие мы покупаем за собственные деньги. Ну а сверхцель – раскрыть Страшный Заговор™.

Если вы не готовы к постоянной игре на пару с товарищем, не волнуйтесь. Его с успехом подменит умный (правда-правда!) бот, а ваши друзья по Xbox Live (или PS3 Online) в любой момент смогут подключиться к игре, чтобы помочь вам в прохождении.

причем в замедленном режиме при некоторой сноровке можно палить из двух пистолетов сразу в нескольких направлениях.

CIVICITY: ROME

PC • strategy • июль 2006 • Firefly/2K Games

Когда Сид Мейер и Уилл Райт попытались сделать совместный проект, получился необычный, но провальный Sim Golf. Так что на этот раз при изготовлении микса Civilization и Sim City от участия гурю решено было отказаться.

По сути, CivCity представляет собой эдакий клон Caesar, но с несколькими интересными фишками. Например, кроме постройки зданий и обеспечения нужд наших горожан, градоначальнику Рима предстоит заниматься еще и наукой, развивая шесть основных ветвей древа технологий. Даже алфавит придется изучать самолично. И в полном соответствии с заветами Civilization Вечный город является лишь частью Римской империи. Поэтому с остальными поселениями можно торговать, обмениваться знаниями и даже воевать – как на своей, так и на чужой территории. Ждем с нетерпением!

CIVILIZATION IV: WARLORDS

PC • TBS • июль 2006 • Firaxis/2K Games

Дополнения к играм вроде Civilization всегда отличаются классическим набором нововведений – появляются новые лидеры, юниты (включая генералов и вынесенных

в название warlords), строения, чудеса света. Из необычного – только новый режим отношений между государствами. Теперь вы можете не тратить время и силы на окончательное истребление соседей, а вместо этого превращаете их в своих вассалов. В итоге они хоть и будут экономически относительно независимы, но их территории войдут в зону вашего политического влияния. Что, в свою очередь, гарантирует более быструю победу с меньшими потерями.

COMPANY OF HEROES

PC • RTS • конец 2006 • Relic/THQ

Если вы каким-то образом пропустили превью Company of Heroes (Gameplay, № 4, 2005), обязательно достаньте номер с полки и перечитайте. Ведь нас ждет одна из лучших стратегий по Второй мировой, тягаться с которой может разве что отечественная «В тылу врага 2». А это, согласитесь, довольно серьезный соперник.

Играется Company of Heroes замечательно. Это не классическая RTS, в которой протоссов одели в черную форму со свастикой и зергам нарисовали красные звездочки на боках, а зрелищный симулятор тактических боевых действий. Отдаю приказ солдатам двигаться к перекрестку – и вместо того чтобы маршировать по прямой, они, пригнувшись, бегут от укрытия к укрытию, прикрывая друг друга и постоянно оглядываясь в поисках противника. Когда же враг об-



Crysis



Dead Rising

наружен, бойцы быстро расконцентрируются и стреляют только из относительно безопасных мест, спрятавшись за обломком стены, подбитой машиной или в воронке, образовавшейся во время недавнего авианалета. Кстати, ковровые бомбардировки можно проводить не только с целью уничтожения оккупировавшегося противника, но и ради такой вот подготовки импровизированных укрытий для наших солдат.

Естественно, без захвата техники, разрушения зданий и ударов с воздуха не обойдется. Не пропустите!

CRYSIS

PC • FPS • начало 2007 • CryTek/EA

Самый многообещающий шутер на PC и по совместительству – одна из красивейших игр для этой платформы. Все недоверчивые, сомневающиеся в том, что первые скриншоты были сделаны в

игре, а не нарисованы в 3D Max, на E3 смогли лично убедиться в правдивости и честности CryTek. Пообщавшись с Фаруком Йерли, я заодно узнал, что игра будет поддерживать DirectX 10, но отличия между двумя версиями минимальны. К тому же Фарук сообщил, что компания сейчас рассматривает возможность портирования Crysis на консоли: уже даже существует версия движка для Xbox 360.

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS PC • RTS • 2007 • EA

C&C: Generals – замечательная, интересная и красивая игра. У нас не было бы к ней никаких претензий, если бы не вот эта приставочка в названии – C&C. Мы-то в свое время ждали продолжения истории противостояния GDI и NOD. Впрочем, спустя несколько долгих лет оно так и грядет – третий полноценный эпизод знаменитой саги снова расскажет о мире, пораженном раковой опухолью тибериума. Только 30% территории свободно от этой заразы и две основные стороны конфликта воюют как за место под солнцем, так и за сам тибериум – мощней-

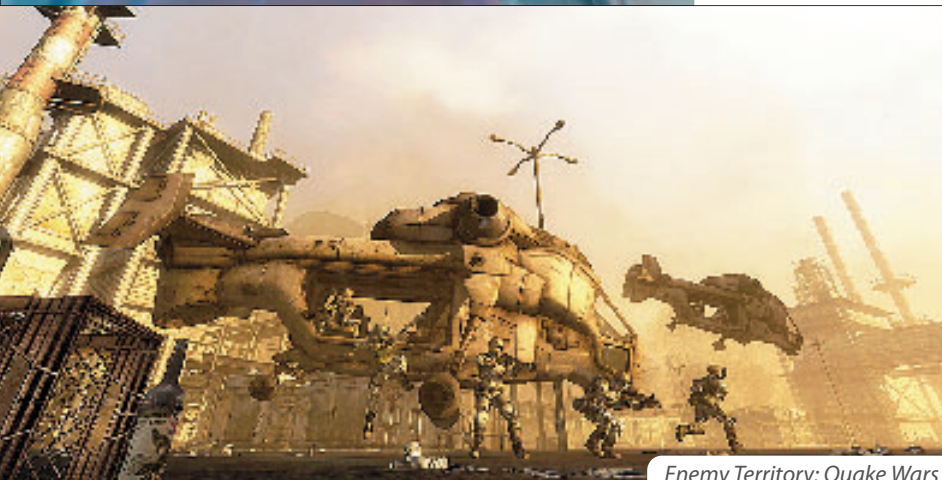
ший источник энергии. А тем временем на орбите кружат инопланетяне, собственно, и принесшие это вещество на нашу планету.

Примечательно, что в C&C 3 появится еще одна, пока не названная сторона конфликта, причем не только в сетевом режиме, но и в одиночном. А ролики между миссиями будут все так же представлять собой видео с живыми актерами. Правда на мой вопрос о том, вернется ли Джозеф Кьюкан в кресло режиссера и в костюме Кейна, продюсер игры отмолчался. Что ж, будем надеяться и верить.





Dead or Alive Extreme 2



Enemy Territory: Quake Wars

DEAD OR ALIVE EXTREME 2

Xbox 360 • sport • конец 2006 • Team Ninja/Тестмо
Одна из красивейших игр для Xbox получит продолжение. Если помните, в Dead or Alive Extreme Volleyball самые эффектные девушки сериала DoA соревновались в пляжном волейболе, который отличается от обычного тем, что в него играют исключительно в бикини. Вторая часть не ограничивается перебрасыванием мячи-

ка через сетку и предлагает геймеру еще с десяток занятий: гонки на водных мотоциклах, бег наперегонки и плавание. Вернется и казино, хотя покер на раздевание появится вряд ли.

Графический движок, естественно, новый, и выглядит DoAX2 потрясающе. Engine написан с нуля и может многое из того, что было не под силу DoA4, например отрисовывать новые эффекты водной поверхности.

DEAD RISING

Xbox 360 • action • 22 августа 2006 • Capcom
Мой личный фаворит на Xbox 360. Да, Dead Rising не отличается высоким качеством графики, особенно по сравнению с другим проектом Capcom – Lost Planet. Но полчаса, проведенные за игрой в DR, доказывают: лучший action еще поискать надо. Главный герой, запер-

тый в торговом центре вместе с тысячами зомби, может истреблять нежить уймой способов, с помощью трех сотен подручных средств или просто голыми руками. Самая забавная часть игры – поиск нового магазинчика и последовательное испытание всех его товаров на ближайших мертвецах. Бензопилы, огнестрельное оружие, газонокосилка, бейсбольная бита, посуда – в ход идет абсолютно все! Ах да, еще в Dead Rising есть сюжет, несколько концовок и масса NPC.

DRAGON QUEST SWORDS: THE MASKED QUEEN AND THE TOWER OF MIRRORS

Wii • action • осень 2006 • Square Enix

К сожалению, этот проект не был доступен в игровой форме. А жаль. Ведь из всех стартовых игр для Wii лично я больше всего жду новый спин-офф Dragon Quest. Как можно догадаться из названия, геймер будет использовать контроллер в качестве меча для уничтожения различных противников, зна-

комых нам по другим играм серии. Как именно это будет реализовано – покажет время.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

PC • сетевой FPS • конец 2006 • Splash Damage/Activision
Новый проект во вселенной Quake впервые позволит игроку почувствовать себя строггом и попытаться завоевать Землю. Чисто сетевой шутер предлагает джентльменский набор в духе Battlefield – несколько классов бойцов, 40 видов техники, кучу оружия и разнообразные карты. Что интересно, борьба идет не за контрольные точки, нам нужно лишь достичь определенных результатов. Например, сначала люди должны установить переправу через реку, затем захватить аэродром, после чего взломать командный центр строггов и взорвать их базу. Все это время театр боевых действий перемещается по карте, но в каждый конкретный момент он локализован в каком-то одном районе, так что бойцы не гуляют бесцельно по окраинам в поисках противника.

DUNGEON RUNNERS PC • MMORPG • конец 2006 • NCsoft

С помощью нескольких своих новых игр NCsoft пытается достучаться до казуальной аудитории, которая обычно не играет в MMORPG. Вот и Dungeon Runners – невероятно дружелюбная онлайн-забава, не требующая помесной оплаты. При этом во главу угла здесь поставлено удобство для новичков: нет наказаний за смерть, можно переносить персонаж с сервера на сервер, полностью отключен случайный PvP.





Frontlines: Fuel of War



Full Auto 2: Battle Lines



Eragon

ERAGON

PC/PS2/Xbox/Xbox 360/ GameCube/GBA/DS • action • декабрь 2006 • Stormfront/Vivendi

Очередная игровая версия очередного фильма выглядит, как ни странно, довольно неплохо. Боевые сцены – клон Two Towers, но миссии, в которых нам предстоит управлять драконом, действительно красивые и, похоже, интересны. Наш подопечный будет жечь врагов огнем, пока всад-

ник расстреливает уцелевших из лука. Можно даже хватать самых невезучих когтями и рушить некоторые укрепления.

EXTEEL

PC • online action • конец 2006 • NCsoft

Все MMORPG – онлайн-игры, но не все онлайн-игры – MMORPG. Это лишний раз доказывает новая линейка проектов NCsoft. Exteel, к примеру, сетевой боевик, в котором игроки управляют гигантскими роботами и сражаются друг с другом на урбанистических аренах будущего. Причем игру можно не только бесплатно загрузить из Сети, но и использовать безвозмездно, то есть даром – разве что вы захотите купить какие-то усовершенствования для своего стального монстра раньше, чем заработаете внутриигровую валюту.

FINAL FANTASY XIII

PS3 • JRPG • конец 2007 • Square Enix

На самом деле под маркой FFXIII выходит сразу несколько проектов: JRPG Final Fantasy XIII, боевик Final Fantasy versus XIII и игра для мобильных телефонов Final Fantasy Agito XIII. Все они объединены общей вселенной Fabula Nova Crystallis. Сейчас еще непонятно, о чем, собственно, будут эти игры, но уже видно, что мир FNC объединит магию и современные технологии, совсем как в Final Fantasy VII, которую многие считают лучшей частью сериала.

FRONTLINES: FUEL OF WAR

PC/Xbox 360/PS3 • FPS • осень 2007 • Kaos/THQ

Если вам незнакомо название Kaos – не удивляйтесь. Это новая компания, собравшая создателей Desert Combat, Battlefield 2 и

DOOM 3. Так что вполне естественно, что их дебютная игра представляет собой смесь прошлых работ. Занятный сеттинг (США и Европа воюют против России и Китая), отряд элитных спецназовцев, 60 транспортных средств, нелинейный одиночный и командный сетевой режим. Выглядит многообещающе, не так ли?

FULL AUTO 2: BATTLE LINES

PS3 • action/racing • 17 ноября 2006 • Pseudo Interactive/SEGA

Первая часть игры, сравнительно недавно вышедшая на Xbox 360 (Gameplay, № 5, 2006), отличалась качественным геймплеем, обилием пиротехники и тотальным разрушением всего и вся. Поиграв сначала в оригинал, а затем в сиквел на PS3, я, честно говоря, не нашел существенных отличий – ни в графике, ни в геймплее.

Все тот же уникальный сплав Death Track и Burnout с возможностью перематки времени. Разве что в FA2 чуть больше машин и трасс да движок отполирован.

GANGS OF LONDON

PSP • strategy • ноябрь 2006 • Sony

Пошаговые стратегии – идеальное развлечение для владельцев портативных консолей, что лишний раз подтверждают Advance Wars и Field Commander. Вот и Gangs of London представляет собой классическую TBS в необычном сеттинге: нам предстоит воевать за контроль над Лондоном. Глобальная карта сделана в духе Total War, с тактическими сражениями за каждый район. Причем можно драться не только врукопашную и с помощью оружия, но и используя разнообразные транспортные средства.

GEARS OF WAR Xbox 360 • TPS • осень 2006 • Epic/Microsoft

Однозначно самая красивая игра и лучший шутер из представленных на выставке. Gears of War совмещает в себе потрясающую графику с очень динамичным геймплеем. Когда Клифф Блезински проходил первый уровень, зал аплодировал – настолько все это прекрасно.

Вообще, фишка GoW – укрытия. Главный герой перемещается между ними, каждый раз плотно впечатываясь мощным плечом в стенку, да так, что пыль столбом и каменная крошка сыплется. Враги тоже не любят ловить пули на открытом пространстве, поэтому вместо уп-

ражнения «совмести крестик прицела с головой противника» в Gears of War нужно выполнять более интересное задание – быстро перемещаться между огневыми позициями, причем не попасть в окружение и одновременно находить возможность стрелять из самого выгодного положения.

Не обошлось и без боссов – в конце первого эпизода из-под земли вылез паук огромных размеров, едва не снесший вертолет с нашими бойцами. К сожалению, методику его устранения Клифф Блезински предпочел пока не показывать.



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



«...акрава, захоплюючи, все в нурі
і унікальний інтер'єр на
підприємстві, і в тому, що жоден
жарту заступного опції. Пога варта
того, щоб пройти її ще раз»

AG.ru



Genji 2



Менеджер Sony демонстрирует награды Gameplay

GENJI 2

PS3 • action • конец 2006 •
Game Republic/Sony
Как ни странно, это самый некрасивый проект для PlayStation 3. По сути, перед нами старый добрый Genji для PS2, но после пластики и подтяжек. Идея та же, управление то же, да и графика улучшилась не очень. Учитывая, что в этом жанре для PS3 создаются проекты куда ярче (тот же Heavenly Sword, к примеру), нам кажется, что у Genji 2 не так много шансов на успех.

GOD HAND

PS2 • action • октябрь 2006 •
Clover/Capcom
Неудачливый приключенец Жан теряет руку, пытается спасти незнакомую ему девушку. Однако удача поворачивается к нему лицом,



God of War 2

когда наш герой находит мифическую Руку Бога, мгновенно прирощает на место отрубленной конечности. Теперь его не остановить! Сумасшедший ковбойский фэнтези-сеттинг, безумные спецудары и комбо, совершенно невероятные противники. Но вы же не ждали от создателей Killer 7 чего-нибудь обыденного? К счастью, в отличие от предшественника играть в God Hand достаточно удобно и управление нареканий не вызывает.

GOD OF WAR 2

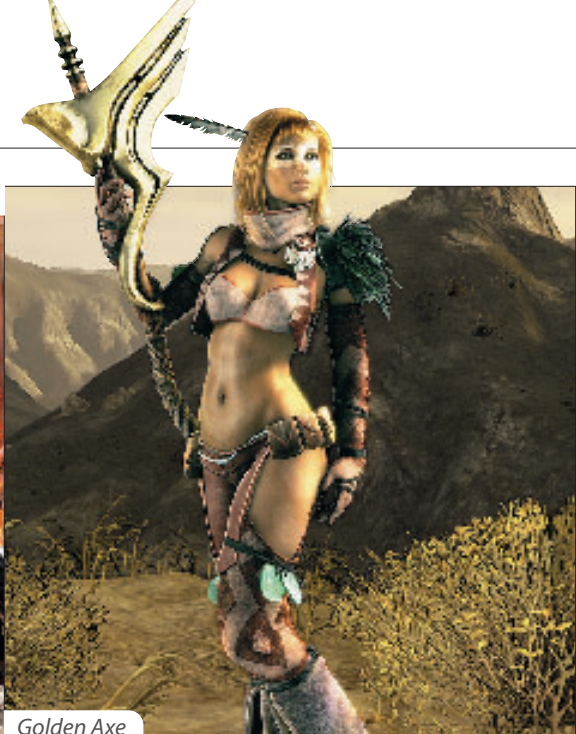
PS2 • action •
осень 2006 • Sony
Недолго пришлось Кратосу сидеть на троне бога войны. Труба позвала, и наш герой, как простой смертный, снова пригласился лично расправляться с противниками.

Непосредственное впечатление от небольшой иг-

ровой сессии – перед нами все та же игра, но с некоторыми незначительными нововведениями. Так, к примеру, Кратос может переключаться между разными видами оружия на лету, что приводит к выполнению довольно замысловатых и необычных комбо. Добавились новые удары, противники и уровни. Если бы для PS2 существовало понятие «аддон», God of War 2 назывался бы именно так.

GODS & HEROES: ROME RISING

PC • MMORPG • осень 2006 •
Perpetual/Sony
Если в школе вы пропустили курс истории Древнего мира, самое время наверстать упущенное. Rome Rising стартует аккуратно после битвы богов с титанами – проигравшие свергнуты в Тартар, но сейчас потихоньку выбираются наружу, желая реван-



Golden Axe

ша. Пользователи играют за героев – полулюдей-полубогов, детей смертных и бессмертных. Причем от того, кого вы выберете себе в родители, будут зависеть ваш класс и набор умений. Наследники Юпитера швыряются молниями, дети Дианы способны приручать животных, а сыновей и дочерей Марса не превзойти в ближнем бою.

Без PvP, естественно, не обойдется – недаром в Риме был построен Колизей. Случайных стычек не будет, а вот дуэли и командные сражения на арене – пожалуйста.

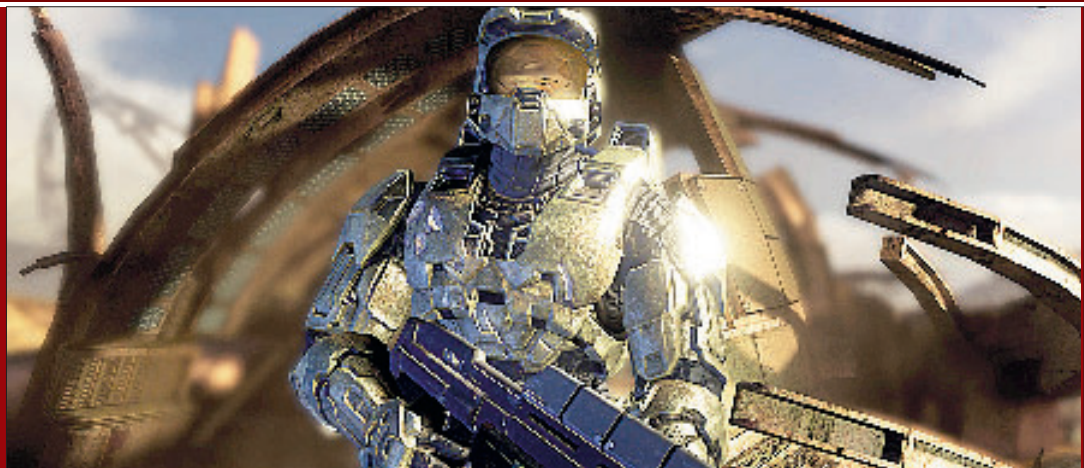
GOLDEN AXE

Xbox 360/PS3 • action/RPG •
2007 • Secret Level/SEGA
Классический beat'em up возвращается. Любимая игра времен Megadrive появится на консолях следующего поколения в новой вер-

HALO 3 Xbox 360 • FPS • 2007 • Bungie/Microsoft

Еще один сиквел, которому многие прочили выход одновременно с запуском PS3. Если бы это произошло, продажи консоли Sony явно сократились бы. Но Билл Гейтс лично заверил в интервью, что Microsoft не намерена подгонять Bungie – для компании важнее получить отличную игру, чем насолить конкурентам.

Halo 3 возвращает Мастера Чифа (Master Chief) на разрушенную ковенантами Землю, прямо на место раскопок таинственного сооружения, которое существовало здесь еще до зарождения цивилизации. Вернется, кстати, и Кортана (Cortana) – виртуальная помощница Чифа из второй части, попавшая, как вы помните, в лапы к жуткому чудовищу Gravemind. И, сдается мне, это не пошло ей на пользу.





Gods & Heroes: Rome Rising

сии. На этот раз перед нами не просто боевик, а action/RPG в духе Diablo и Dark Alliance с акцентом на драки. Сюжет тот же: группа героев крушит все на своем пути. Правильно, не отличается особой глубиной, но кому она нужна?

GRAN TURISMO HD

PS3 • racing • 2007 •

Polyphony/Sony

Еще одно разочарование из мира PlayStation 3. Несмотря на то что мы ожидаем увидеть в финальной версии, геймплей как минимум не хуже, чем в предыдущей части, да и автомобилей явно не станет меньше. Графика, к сожалению, не соответствует тому, что хотелось бы видеть на консолях следующего поколения. Project Gotham Racing 3, стартовый проект для Xbox 360, вышедший полгода назад, выглядит не хуже.

GUILD WARS: NIGHTFALL

PC • MMOG • осень 2006 •

Arena.net/NCsoft

Не успела появиться Guild Wars: Factions, как на подходе уже следующий аддон к этой интересной MMORPG. Вообще в планах NCsoft – выпускать по два дополнения к игре в год, каждый раз улучшая и расширяя ее. В этот раз нас ждут еще один континент, два новых класса и несколько режимов игры. Ищите развернутое превью в одном из следующих номеров.

GUITAR HERO II

PS2 • music • октябрь 2006 •

Harmonix/Red Octane

Как говорят сами разработчики, изначально они делали тренажер игры на гитаре – эдакий самоучитель для начинающих. В процессе создания кто-то предложил использовать специальный

контроллер для облегчения процесса обучения, затем один из программистов прикрутил его к движку от Amplitude, и тут все с удивлением обнаружили, что из образовательного проекта у них получается знатная игра.

Вторая часть Guitar Hero революций не обещает – это с успехом сделала первая. Зато нас ждет работа над ошибками, новые режимы мультиплеера и, разумеется, новые песни, включая War Pigs от Black Sabbath и John the Fisherman группы Primus. Нужно заметить, что стенд Guitar Hero II был одним из самых популярных на выставке.

HAZE

PC/Xbox 360/PS3 • FPS •

2007 • Free Radical/Ubisoft

Тема частных военных корпораций, похоже, стала очень модной. MGS4, Army of Two и вот теперь Haze. Недалекое будущее – прошло 25 лет. На-

Gran Turismo HD



Haze

емник Джейк Карпентер со своим отрядом отправляется в Южную Африку с целью подавления мятежа, но находит там такое... Естественно, футуристический сеттинг предполагает новое оружие, биоимплантаты, технику будущего. Довольно стандартно, не так ли? К счастью, за плечами у Free Radical успешная серия Time Splitters, что позволяет надеяться на интересную игру.



Стенд Guitar Hero II

HEAVENLY SWORD PS3 • action • начало 2007 • Ninja Theory/Sony

Самая интересная и красивая игра для PS3 из всех виденных на выставке. Стоит отметить, что это еще и самый динамичный action нынешней E3. Рецепт приготовления прост: берем God of War, заменяем греческую мифологию на смесь китайской и японской, а лысого Кратоса – на рыжеволосую Нарико. В остальном та же кухня: безумные приемы, замешанные на массе врагов и приправленные потрясающей анимацией. Нарико способна, к примеру, подцепить одного неприятеля цепью и раскрутить вокруг себя, расшвыривая остальных, как кегли. Или запрыгнуть противнику на плечи, перерезать горло, сделать сальто и воткнуть мечи в грудь другого. И это только малая толика всех доступных комбо!

Радует и полная разрушаемость окружающего мира. Здесь достаточно мебели, которая живописно ломается, когда на нее падает чье-нибудь тело. Через пару минут боя пол в комнате усеян щепками и трупами, а Нарико идет дальше.





Heavy Rain



Hot PXL



Hellgate: London

HEAVY RAIN

PC/Xbox 360/PS3 •

adventure • нет данных •
Quantic Dream

Пока сложно сказать, о чем будет эта игра: на E3 демонстрировалась только техно-демо. Но я был ею впечатлен, хотя все, что нам показали, – монолог одной женщины. К сожалению, шум вокруг мешал услышать, что именно она говорит. Да это было и неважно, потому как ее лицо отражало эмоции – от спокойствия до растерянности, грусти и ярости. Было сложно поверить, что передо мной всего лишь компьютерный персонаж. При этом мимика моделировалась очень правдоподобно, иногда казалось, что на экране фрагмент из нового анимационного фильма Final Fantasy. Конечно, окружение уступает по качеству исполнения виртуальной актрисе, но если и есть уже технология, спо-

собная передать человеческие эмоции в видеоигре, – то это Heavy Rain.

А о сюжете и прочем можно не волноваться – за дело взялся Кейдж со своей командой. Эти ребята, если помните, сделали Omikron и Fahrenheit.

HELLGATE: LONDON

PC/Xbox 360 • action/RPG •

осень 2006 • Flagship/Namco
«Diablo от первого лица от создателей, хм... Diablo», – вот самое краткое и точное описание Hellgate: London. Собственно, несмотря на классический для FPS вид, играется она именно так, как плоская action/RPG девяностых годов. Горячими клавишами переключаем оружие, левой и правой кнопкой включаем способности (ауры и прочее), собираем выпавшие из монстров предметы, которые можно улучшить с помощью специаль-

ных модификаторов, использующих слоты.

Выглядела Hellgate: London на E3 уже не столь привлекательно, как год назад, – сказало соседство более эффектных проектов. Но все равно, графика здесь вполне на уровне, да и свой неповторимый стиль имеется.

HOT PXL

PSP • puzzle • ноябрь 2006 • zSlide/Atari

Удивительно, что феноменальный успех WarioWare не привел к появлению клонов раньше. Идея-то проста: куча мини-игр по пять-шесть секунд каждая, – идеальный способ отвлечься во время поездки. Сложно придумать что-то лучшее для портативных платформ. Но зато теперь на PSP будет аж два подражателя Wario – европейская Hot PXL и японская Baitohel. И если вторая состоит из таких же сумасшедших заданий, как и

WarioWare, то в Hot PXL все немного менее безумно, то есть более логично. Например, надо подобрать код, чтобы попасть в квартиру, или поэкспериментировать с диджейским пультом на дискотеке: всего свыше 200 мини-игр, объединенных единым сюжетом (!) и сгруппированных в 10 глав. Результат может оказаться интересным.

HUXLEY

PC/Xbox 360 • MMOFPS • 2007 • Webzen

У корейцев до сих пор получались отвратительные шутеры, приличные клоны Diablo и замечательные MMORPG. Что выйдет, если они попытаются создать MMOFPS, – онлайн-шутер с элементами RPG? Причем сделать его кросс-платформенным, чтобы геймеры на PC и Xbox 360 могли играть вместе?

Получилось как минимум красиво (Unreal 3 Engine все-

таки) и масштабно – арены поддерживают до 40 человек одновременно. К сожалению, на выставке предлагали поупражняться только на PC, хотя разработчики сообщили, что версия для X360 уже готова и функционирует нормально. Но у нас все же осталось несколько вопросов: общеизвестно, что играть, используя пад, в FPS не так удобно, как с помощью мыши, а никакого автоприцеливания в Huxley не предусмотрено. Не окажется ли теперь, что у владельцев X360 просто не будет шансов обыграть пользователей PC?

KILLZONE: LIBERATION

PSP • action • октябрь 2006 • Guerilla/Sony

Действие игры разворачивается спустя два месяца после окончания оригинального шутера для PS2. Ба, знакомые все лица – мы управляем Темпларом (или Рико), а

INDIANA JONES 2007 Xbox 360/PS3 • action/adventure • 2007 • LucasArts

Мы провели за Indiana Jones достаточно много времени, но вынуждены констатировать, что это скорее демонстрация технологии, чем игра. Причем в отличие от многих других компаний на выставке LucasArts в первую очередь ориентируется не на графику, а на физику. И знаете, в итоге такая концепция может сработать.

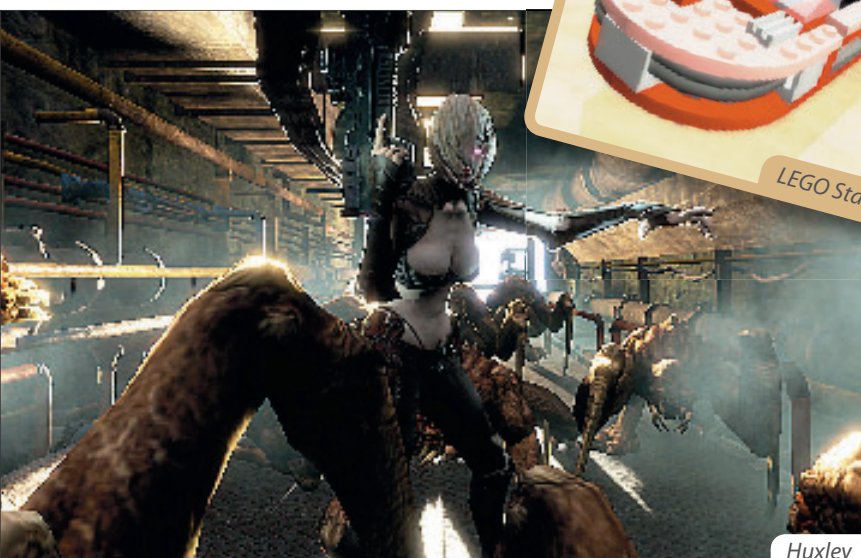
Начнем с того, что в игре нет заранее заданных анимаций – все персонажи движутся по-разному (но анатомически правильно). Уда-

лив или толкнув кого-нибудь из них, вы увидите, что он свалится, совсем как в жизни, и, если вам повезет, проломит деревянную стену, разобьет стеклянную витрину или попадет под грузовик. Никаких стандартных падений, все движения генерируются в реальном времени! Мы несколько раз просматривали сцену погони по узкой улочке, когда группа преступников на машинах преследует Индиану, едущего на крыше трамвая, – и она каждый раз вы-

глядела по-новому. AI достаточно самостоятелен, поэтому редко повторяется, да и ситуация постоянно меняется – то мы ударили негодяя в живот и он свалился назад к товарищам, то бросили через себя и он проломил лбом дверь.

Вот о сюжете ничего пока не известно. Хотя игра и не привязана к одноименному фильму, но киношники строго-настрого запретили разработчикам раскрывать карты. Видимо, будет что-то необычное.





Huxley



LEGO Star Wars II

Lost Planet



Люгер и Хака помогают им в некоторых заданиях.

Однако важно то, что игровой процесс изменился кардинально. Вместо FPS перед нами top-down-боевик в лучших традициях Contra, но с вполне реалистичными оружием и противниками. Прячемся в укрытиях, стреляем из всех стволов, периодически используем гранаты. Миссии довольно короткие, с несколькими сохранениями по ходу – идеальное решение для портативной платформы. Оторваться очень сложно.

LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

PC/PS2/Xbox/GC/PSP/GBA/DS • action • осень 2006 • LucasArts

Думаю, все фанаты согласятся: оригинальная трилогия «Звездных войн» на голову выше трех приквелов. Поэтому очень приятно, что вторая часть LEGO Star Wars посвя-

щена именно ей. Заванные пластиковые фигурки отыграют на экране самые яркие эпизоды знаменитой саги: от гонки по пустыне до эпического сражения возле «Звезды Смерти».

Сделана игра очень мило: мы не просто разносим все вокруг по кирпичикам LEGO, но и можем прямо на месте собрать что-нибудь из подручных средств: от AT-AT до дроидов. А конструктор персонажей, создающий комбинации вроде Pink-Darth-Leia, меня очень позабавил.

LOST PLANET

Xbox 360 • action • осень 2006 • Capcom

Когда читаешь описание Lost Planet (холодная планета, недружелюбные инсектоиды, робокостюмы), начинает казаться, что перед нами неофициальный сиквел Starship Troopers. Но играется LP совершенно иначе.

Во-первых, температура на планете крайне низкая, так что защитный костюм главного героя постоянно теряет энергию, даже когда не получает повреждений. А это чревато смертью от переохлаждения. Избежать ее можно, убивая противни-



Менеджер Capcom с дипломом за Resident Evil 4

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE PC/Xbox 360/PS3/Wii/PS2/PSP • action/RPG • осень 2006 • Raven/Activision



Неофициальное продолжение успешной серии X-Men: Legends было переименовано, потому что теперь, кроме собственно «Людей X», мы сможем управлять и другими знаменитыми героями Marvel – Спайдерменом, Капитаном Америка и даже существом по имени Нечто (жуткое русское наименование красавца The Thing). Геймплей не поменялся – все то же безумное уничтожение всего, что движется, сопровождаемое активным использованием сверхчеловеческих способностей наших подопечных. Даже физика и разрушения остались на прежнем уровне. Только графика заметно похорошела – normal mapping вместе с высоким разрешением хоть и не устанавливают новых стандартов качества, но радуют глаз.



MASS EFFECT Xbox 360 • RPG • осень 2006 • Bioware/Microsoft



Компания Bioware, одна из любимейших студий редакции Gameplay, не делает плохих игр. Как бы мы не относились к «Звездным войнам», следует признать, что первая Star Wars: KOTOR была отличной RPG. И, похоже, космическая тема оказалась настолько близка канадским украинцам, что их очередная ролевая игра тоже расскажет о далеком будущем.

Mass Effect в первую очередь удивляет эмоциональными персонажами. Вы без труда определите, о чем думает тот или иной NPC по выражению его лица! Соответственно и действия могут быть разными: кого-то напугаете, кому-то польстите, а кого-то подкупите. Но не забывайте, соратникам это может не понравиться, и каждое ваше решение они не постесняются прокомментировать. Так, во время демонстрации игры продюсер заставил героя приставить ствол к голове безобидного, но наглого бармена-инопланетянина. Он добился своего, однако реакция товарищей была разной: милая девушка согласилась, что «с этими свиньями иначе нельзя», а внешне суровый наемник сказал, что «это уже перебор». Если продолжать в том же духе, вполне можно лишиться кого-то из друзей.

Боевая система Mass Effect весьма оригинальна. Мы воюем от первого лица, как в классическом FPS, но в любой момент можем поставить игру на паузу и раздать приказы напарникам. При этом не забывайте, что окружение здесь разрушаемое и вместо охоты за головами можно попросту обвалить здание на противников – было бы оружие соответствующей мощности.

Размеры мира Mass Effect превосходят наши самые смелые ожидания: доступна целая галактика! Правда, не все планеты изначально проработаны, но создатели обещают регулярно выкладывать обновления и улучшения в Xbox Live: «Наша цель – сделать развивающийся цельный мир, в котором игроки могли бы жить не один год». Что ж, мы только за.



Medieval II: Total War

ков и собирая оставшиеся после них сгустки желтой субстанции. То есть отсидеться со снайперкой не удастся.

Во-вторых, кроме инсектоидов (жуткие твари, скажем честно), имеются и вполне привычные люди-пираты. Умные, действующие сообща, использующие огнестрельное оружие. С ними драться куда сложнее, чем с десятиметровыми монстрами.

И в-третьих, здесь можно управлять гигантским прямоходящим роботом. Он, конечно, расходует много энергии, зато меха-танк выглядит очень круто, и к тому же способен растоптать мелких неповоротливых противников.

MEDIEVAL II: TOTAL WAR

PC • TBS/RTS • осень 2006 • Creative Assembly/SEGA

Четвертая игра в серии Total War не обещает революций и прорыва в жанре: это в свое время осуществила Shogun: Total War. Но каждый последующий эпизод на

шаг приближает проект к идеальной игре, и Medieval II настолько же лучше Rome, насколько та была совершеннее первой Medieval. Динамически генерируемые бойцы, уникальное оружие, а также перспектива завоевывать всю Европу и пол-Африки в придачу.

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

PS3/Xbox 360 • action • нет данных • Pandemic

Первую часть игры многие называли «милитари-GTA». И не зря. Открытый мир, масса миссий, почти полная свобода – и все это в Северной Корее. Теперь наши старые знакомые отправляются в Венесуэлу: похоже, все деньги Ким Ир Сена они уже прокутили. Кроме очень хорошей графики, Mercenaries 2 обещает удивить еще и кооперативным сетевым режимом, благодаря которому ваши друзья смогут подключаться к игре в любое время – спасибо Xbox

Live. Обещан и deathmatch, что при местном обилии транспортных средств не может не радовать.

MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

PS2/Xbox • fighting • октябрь 2006 • Midway

Так сложилось, что сериал Mortal Kombat особенно любим украинскими игроками. Возможно, дело в том, что это один из двух файтингов, вышедших на PC, или в том, что за рубежом игра с рейтингом 17+ не получила такого распространения, как в нашей, не признающей подобных формальностей, стране.

В любом случае, Armageddon возвращает нас к истокам. В отличие от Shaolin Monks это не beat'em up, а классический brutalный файтинг – с массой жестоких приемов и любимыми всеми фаталити. К тому же в финальной версии обещано более 60 персонажей (на выставке было представлено всего



Mercenaries 2: World in Flames

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)

"Квінтесенція війни.

Перший куленепробивний хіт 2006 року.

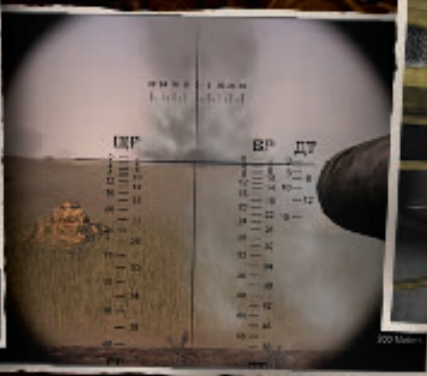
Чудовий подарунок для поціновувачів жанру.

AG.ru - 88% - Наш Вибір!"



RED ORCHESTRA

OSTFRONT 41-45



Red Orchestra: Ostfront 41-45 ©2005 Intra Interactive, Bold Games, Immortal. Bold Games є розробником і публікатором цієї гри.
Dedicated, Inc.
Unreal Engine є зареєстрованою торговою маркою Epic Games, Inc. Unreal Engine © 1998 - 2005, Epic Games, Inc. Всі права захищені.
Всі інші торгові маркі належать своїм власникам і не є предметом цієї ліцензії.
© 2006 1C. Всі права захищені.

METAL GEAR SOLID 4 PS3 • stealth action • 2007 • Kojima/Konami



Хидео Кодзима не просто делает игры – он рассказывает истории. Вот и с четвертой частью MGS та же ситуация: о геймплее не известно ровным счетом ничего, а все время, отведенное на презентацию, Хидео посвятил рассказу о том, что, по его мнению, угрожает нашей цивилизации и о чем он пытается предупредить человечество своими проектами.

Фанаты серии будут рады видеть поседевшего и умирающего, но все такого же важного Снейка и его «верного товарища» Оцелота. Вернется и нелюбимый многими Рейден, причем он станет гораздо круче: бедолага подвергся массе операций и теперь в одиночку способен завалить десяток гигантских биороботов. В любом случае поклонникам MGS вряд ли интересна игра как таковая – им подавай характеры, образы и леденящую душу трагедию. А в Metal Gear Solid 4 все это будет точно.

16) – есть где разгуляться. Быстрый поединок с журналистом из Британии показал, что МК:А являет собой эдакий Deception на стероидах: все то же самое, но больше. Последний великий файтинг на консолях текущего поколения – не пропустите.

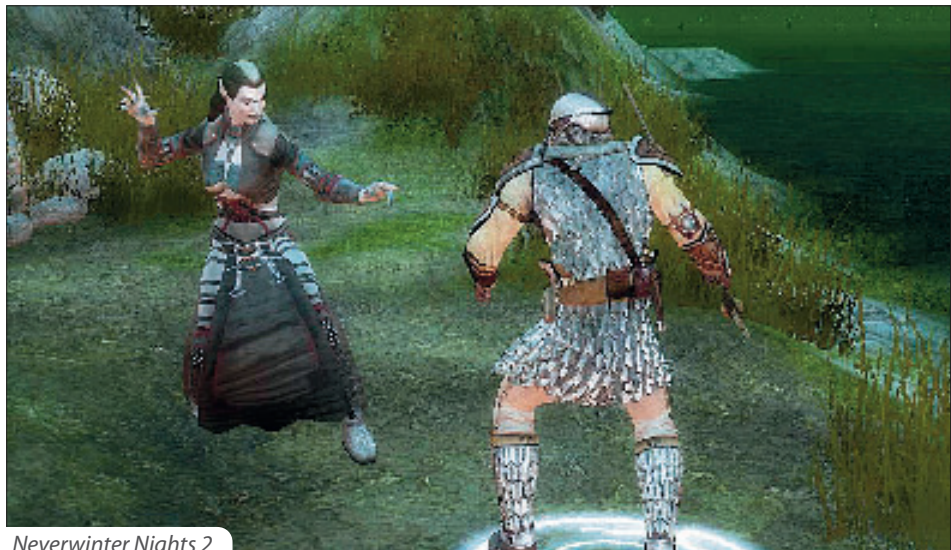
NEVERWINTER NIGHTS 2 PC • RPG • сентябрь 2006 • Obsidian/Atari

Большой материал о Neverwinter Nights 2 мы уже опубликовали в прошлом номере Gameplay. Собственно, Дмитрий Шишов достаточно подробно описал все, что я позже увидел на стенде Atari, – новый движок, D&D версии 3.5, возможность лично контролировать двоих напарников и раздавать им приказы в режиме паузы. В целом же боевая система осталась прежней, но была несколько улучшена.

Мультиплеер тоже усовершенствуют, ведь именно сетевое комьюнити сделало NWN такой популярной. Поэтому возможность создавать свои сессии и назначать Dungeon Master останется, но появятся новые способы взаимодействия игроков. Ну а движок уже почти готов, так что Фергус Урхарт со товарищи вполне успевают к сентябрьскому релизу.

PARAWORLD PC • RTS • август 2006 • Sunflowers

Наверное, самая лучшая стратегия реального времени на выставке. Да, вы, возможно, больше ждете C&C 3, которая



Neverwinter Nights 2

была показана в неиграбельной еще форме, но из всех представленных RTS лишь в ParaWorld разработчики озаботились не только графикой, но и интерфейсом, и геймплеем.

Начнем с революционного army controller. Это полупрозрачная панель, которая вызывается в любой момент и показывает все войска игрока, разбив и отсортировав их по уровням. Если кто-то из них сражается – его иконка меняется. Когда строитель бездельничает – это тоже отображено. Ничего нового? Неправильный ответ. На самом деле при некоторой сноровке вы можете вообще не смотреть на основной экран. Боец ранен, а у вас достаточно очков опыта? Перетащите его на уровень выше, и он не только станет сильнее, но и исцелится. Если XP мало, выберите лекаря и щел-

кните правой кнопкой по солдату – доктор сам найдет его и вылечит. Так же можно отправлять и подкрепление, даже не задумываясь о том, где именно сейчас происходит битва.

Кроме того, вы можете вызывать войска до окончания постройки соответствующего здания, причем позволено сразу создавать бойцов второго и следующих уровней – правда, стоит это дороже.

Если вы выделяете группу солдат (в той же панели army controller), то все их спецспособности, которых в ParaWorld много, отображаются внизу – нет необходимости переключаться между группами. Кстати, особые умения – это не только банальные заклинания, они также предполагают возможность полной перестройки юнитов. Например, транспортного

динозавра превращаем в мобильную хижину, производящую бойцов, а затем – в ходячую катапульту. И так практически со всеми тяжелыми войсками.

Ну и не стоит забывать о том, что выглядит ParaWorld выше всяких похвал. Мы с нетерпением ждем релиза одной из самых интересных RTS этого года.

RAINBOW SIX: VEGAS Xbox 360/PS3/Xbox/PS2 • tactical FPS • 17 ноября 2006 • Ubisoft

После жуткой Lockdown разработчикам сериала Rainbow Six нужно выбирать: или превратить его в обычный боевик, или вернуться к истокам и оставить жестким тактическим шутером. Однако Vegas пытается усидеть сразу на двух стульях.

С одной стороны, здесь полностью отсутствует плани-



ParaWorld



Red Steel

рование. С другой – есть право отдавать напарникам приказы на лету. Невозможность переключения между бойцами компенсируется реалистичной системой укрытий, отсутствием аптечек и высокой меткостью противников.

Похоже, из симулятора Rainbow Six превращается просто в серьезный FPS. Хорошо это или плохо – покажет время. В любом случае попробовать ее стоит хотя бы ради потрясающей графики в версии для next-gen-консолей. Вариант для PC пока не анонсирован.

RED STEEL

Wii • FPS • ноябрь 2006 • Ubisoft

Когда улыбчивый француз запустил Red Steel, по залу прокатился вздох разочарования. Мы, конечно, подозревали, что графика Wii не соответствует стандартам

next-gen, но на экране, по сути, было что-то похожее на Half-Life 2. Согласитесь, слабовато как для консоли следующего поколения.

Но он начал играть, и все лишний раз убедились: не в графике счастье. Процессом управляем с помощью контроллера «нунчаки», пультом стреляем и рубим, а дополнительным стилем выполняем второстепенные действия: передвигаемся, к примеру. Так, для того чтобы открыть дверь, нужно просто повернуть руку, как будто отпираешь ее. Чтобы выстрелить, наводишь пульт и нажимаешь «курок». В драке на мечах используются две руки: в одной катана, в другой вакидзаси. Размахиваем тяжелой катаной, а левой рукой помогаем блокировать особо сложные атаки противника.

Приятно, что окружение полностью интерактивно.

Разрешено разрушать все, что можно уничтожить в реальной жизни, взрывать машины, поджигать бочки и так далее. Это делает игровой процесс гораздо динамичнее: наш француз крутился на месте, палил из контроллера во все стороны и даже инстинктивно пригнулся, стараясь уйти от атаки.

Ихоть на E3 было достаточно более красивых шутеров, наверное, только Red Steel может предложить такой уникальный игровой процесс.

ROGUE GALAXY

PS2 • action/JRPG • 5 сентября 2006 • Level-5/Sony

Вообще-то Олег Овсяенко уже прошел японскую версию Rogue Galaxy, но для тех из нас, кто еще не успел выучить язык самураев, Sony выпустит английскую версию игры уже в начале этой осени.



Rogue Galaxy

RESISTANCE: FALL OF MAN

PS3 • FPS • 17 ноября 2006 • Insomniac/Sony



Смесь Call of Duty и Starship Troopers нас немного разочаровала. Оригинальный сюжет на основе альтернативной истории (1951 год, Вторая мировая в разгаре, и тут появляются инопланетяне), хорошая, но не отличная графика. Это похоже на несколько усовершенствованную и причесанную Call of Duty 2, а не на полноценный next-gen-проект. Что тем более обидно, ведь на конкурирующей платформе Xbox 360 одновременно с выходом Resistance появится великолепная Gears of War – и я знаю, что выберу.

Играется Resistance довольно забавно. К классическому стилю шутеров о

Второй мировой добавлено несколько интересных новшеств, например инопланетное оружие. Скажем, можно запустить сферу (левый Shift), выпустить в нее несколько обоем, затем заманить противника и нажать левый Shift еще раз – сфера обстреляет его всем запасом пуль, который получила.

На стенде Sony демонстрировался и сетевой режим. Не могу сказать, что он меня сильно впечатлил или разочаровал: смесь Counter-Strike и классического team deathmatch, неплохо, но ничего нового. Однако для победы в войне консолей просто «неплохо» недостаточно.



Rainbow Six: Vegas



Rule of Rose



Scarface: The World is Yours



Saints Row

Итак, нас ждет космическая опера от создателей лучшей jRPG прошлого года, студии Level-5, на движке этой самой игры, Dragon Quest VIII. Жители небольшой планеты Rosa жили бы долго и счастливо, если бы не полномасштабная война, охватившая всю вселенную. Группа приключенцев (один из которых похож одновременно на Джека Воробья и Хана Соло) пытается уклониться от сражений, но, как и ожидалось, им все равно придется спасать мир.

Игровой процесс Rogue Galaxy совсем не похож на неспешную и вдумчивую Dragon Quest. Это action/jRPG с боями в реальном времени, разнообразными противниками и необычными способами их уничтожения. При встрече с новыми врагами вам придется искать оригинальную тактику

их истребления. В общем, хотя многие ждут Final Fantasy XII, моим фаворитом является Rogue Galaxy.

RULE OF ROSE

PS2 • survival horror • конец 2006 • Atlus

Изначально этот проект не собирались выпускать за пределами Японии. Уж слишком необычна она для западного рынка. Судите сами: мы играем за Женнифер, сироту. Действие происходит в 30-е годы. Она сталкивается с группой таких же несчастных детей, именуемых себя «Аристократами Красного Мела». Естественно, как и положено в хорошей survival horror-игре, вокруг начинают происходить странные вещи.

Хотя вашими врагами являются монстры, боссами выступают дети – это необычно. Продюсеры из Atlus до сих пор обеспокоены тем, как

воспримут необходимость убивать ребятишек западные геймеры. Но сложно спорить с тем, что подобный ход делает игру еще более страшной и шокирующей.

SAINTS ROW

Xbox 360 • sandbox action • август 2006 • Volition/THQ
Следующая часть GTA увидит свет только осенью 2007-го. Но не стоит расстраиваться – Saints Row подхватывает эстафету, к тому же появится буквально через пару месяцев.

После непродолжительной игровой сессии должен заметить, что особых отличий от San Andreas здесь нет – разве что сюжет не привязан к чернокожим бандитам да жителей на улицах гораздо больше. Но зато будет несколько полноценных сетевых режимов, поездки на метро, возможность позвонить в полицию или скорую

прямо с мобильного телефона и MP3-плеер, который герой носит с собой (радио в игре тоже имеется).

Что касается графики, то хотя по PC-меркам Saints Row выглядит отлично, ей трудно тягаться с другими проектами для Xbox 360. Сказывается необходимость отображать на экране кучу объектов и переходить из зоны в зону без подзагрузок. Собственно, по той же причине GTA: San Andreas выглядела намного хуже остальных игр на PS2.

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

PS2/Xbox • sandbox action • сентябрь 2006 • Radical/Vivendi

Очередной клон GTA по кинолицензии, но без присущего The Godfather шарма. В остальном – все то же самое: выпускаем бизнес, избиваем противников, ездим на машинах и используем любое до-

ступное оружие. Единственное отличие – Тони Монтана куда менее приятный тип, чем люди из семейства Корлеоне. Он матом не ругается, он на нем разговаривает. Да и обращение с теми, кто перешел Тони дорогу, далеко от «предложения, от которого невозможно отказаться»: он просто избьет бедолагу ногами, а затем вышибет ему мозги.

SHADOWRUN

PC/Xbox 360 • FPS • январь 2007 • Microsoft

Действие этой игры происходит в недалеком будущем. 12 декабря 2012 года (конец календаря мая, между прочим) могущественная Корпорация обнаруживает в Бразилии древний храм, в котором, как ожидается, скрыто много магических тайн. Тут же появляется мистический орден Lineage (своеобразная версия тамплиеров), защищающий эти секреты. Как вы

SPORE PC • симулятор эволюции • 2007 • Maxis/EA

Уилл Райт опять нас не обманул. Когда мы впервые услышали о Spore, многие подумали, что уж в этот раз гениальный дизайнер переборщил, – как можно сделать интересную игру об эволюции? Но я, увидев Spore на выставке, полагаю, что Уиллу в очередной раз удалось невозможное.

Мы развиваем вид от амёбы до полноценной космической цивилизации в серии из нескольких игр. На выставке демонстриро-

вались вторая и последняя стадии: управление существом и галактическая экспансия его потомков соответственно. В первом случае мы конструируем наших зверей в специальном редакторе и тратим на это ДНК. Пожирая другие виды, можем эволюционировать (отращивать новые конечности, увеличивать число зубов) в том же редакторе, таким образом адаптируясь к окружающей среде. Самое интересное заключается в том, что все создания вок-

руг будут сделаны другими геймерами: игра периодически подключается к Сети и скачивает их ДНК (каждый вид занимает около ста байтов). То, как мы слепили нашего зверя, определяет его поведение: много зубов – хищник, есть рот – может общаться, много ног – быстро бежит. Все это вы прочувствуете, когда будете управлять им непосредственно.

Пробегая следующие этапы (постройка города и цивилизации все на той же

карте) и запускаем первый космический корабль. Берем его под свое управление и вылетаем на галактическую карту, причем зум от вида на отдельно взятое существо до панорамы нашего сектора вселенной происходит плавно, без подзагрузок, по мановению колес мыши. Находим какую-нибудь планету в окрестных звездных системах, и если очень повезет, то она будет пригодной для жизни. Или, возможно, окажется занятой другой цивилизацией,

опять-таки скачанной самой игрой из Интернета. Можем пообщаться с аборигенами, наладить торговые и дипломатические связи, а можем сжечь их города и поселить здесь представителей своего народа.

Учитывая, что космос почти безграничен (обещано около 400 тыс. звездных систем и почти два миллиона планет), скучать не придется. Spore, как и The Sims, – игра на всю оставшуюся жизнь.



Shadowrun



Soccer Fury



Sid Meier's Railroads!

могли догадаться, обе стороны сталкиваются в сражениях, происходящих и в городах, и в подземельях храма. Рыцари используют магию, способны проникать сквозь стены и телепортироваться, зато бойцы корпорации, полагающиеся на технологию, видят сквозь преграды и имеют более совершенное оружие. Получается эдакий фантастический Counter-Strike, но с большим числом режимов. Кстати, пользователи PC и владельцы Xbox 360 смогут играть друг против друга на одних и тех же серверах.

SID MEIER'S RAILROADS!

PC • стратегия • сентябрь 2006 • Firaxis/2K Games
После Civilization и Pirates студия Firaxis взялась за римейк еще одной классической игры Сиды Мейера – Railroads Туссон. Если вы не знакомы с оригиналом, то вот краткая вводная: геймер

строит сеть железных дорог в отдельно взятом регионе (например, во Франции), зарабатывает на транспортных и грузовых перевозках, развивает свою корпорацию на протяжении почти ста лет, конкурирует с другими магнатами, а также с автомобильными и авиакомпаниями. Плюс в новой версии, кроме улучшенной графики и косметических усовершенствований геймплея, обещан мультиплеер. Очень хотелось бы увидеть полноценную борьбу нескольких игроков за доминирование на рынке железнодорожных перевозок, но пока разработчики предпочитают хранить молчание.

SOCCER FURY

PC • MMOG • 2007 • NCsoft
По-моему, это фаворит выставки. Soccer Fury – бесплатная (!) онлайн-овая спортивная игра с графикой,

заставляющей краснеть современные шутеры. Но картинка не главное. Геймплей здесь очень необычен: вместо академического футбола мы играем в его шаолинскую разновидность, знакомую всем по одноименному фильму. Команды по три человека. Все разрешено. Бейте противников по ногам, отбирая мяч, наносите удары в прыжке головой вниз (в кино это было особенно эффектно), используйте спецспособности и комбо. Обещаны мировые турниры, кубки и прочие прелести.

STAR TREK: LEGACY

PC/Xbox 360 • action • сентябрь 2006 • Mad Doc/Bethesda
Играм по вселенной Star Trek не везло. Среди массы низкокачественных подделок особенно стоит только шутер Elite Force от Raven, да и тот был, скажем честно, хуже осталь-

ных проектов этой студии. Зато похоже, что Legacy получится как минимум неплохим. Перед нами, по сути, аркадный космосим, но с серьезными тактическими элементами. В любой момент игрок может переключаться между кораблями своего флота и отдавать приказы остальным. При этом противник довольно умен и зачастую обладает большей огневой мощью, чем мы, так что без некоторых хитростей не обойтись. Например, заманиваем врага в туманность, где его щиты бесполезны, или скрываемся от неприятельских радаров возле скопления астероидов.

О сюжете известно мало, хотя обещано, что в игре будут абсолютно все корабли канонической Star Trek – впечатляет, не так ли? А еще нам иногда придется объединиться с клингонами, к примеру для борьбы с куда более опасными боргами.



Star Trek: Legacy



TABULA RASA PC • MMOG • 2007 • Destination/NCsoft



У детища Ричарда «Лорда Бритиша» Гэрриота тяжелая судьба. Изначально планировался проект о противостоянии магии и технологии, Востока и Запада, но потом все наработки были заброшены, и игру начали делать с нуля. Сейчас перед нами MMORPG о группе уцелевших жителей Земли, переживших уничтожение родного мира мистической расой, которая пытается покорить вселенную. Оставшиеся люди объединяются с другими хорошими инопланетянами и пытаются противостоять общему врагу.

Что касается механики, то Tabula Rasa представляет собой смесь Guild Wars и World of Warcraft. В частности, большинство миссий здесь проходят в инстансах (instance) и ориентированы на незначительное число участников, но при этом все выглядит достаточно впечатляюще – ведь кроме трех-четырех игроков в бою участвуют триста-четыре NPC с каждой стороны, и все это создает ощущение, что масштабы сражений за далекие миры огромны.

Естественно, есть и зоны, куда может войти каждый желающий, – от городов до специально отведенных территорий, война на которых никогда не прекращается. Интересно, что если пользователи не будут принимать участие в этих битвах, то земляне рано или поздно лишатся контроля над данными зонами и соответствующих бонусов.

А PvP здесь – только дуэльный. Лорд Бритиш очень сожалел, что в Ultima Online многие игроки занимались разными нехорошими делами, и предпринял все возможное, дабы пресечь это. Например, у ваших персонажей будет одна фамилия, так что уйти от возмездия простым log out/log in, как в других играх, не получится. Ну и система распределения лута, во избежание ненужных споров, должна быть более честной.

Кстати, интервью с Ричардом Гэрриотом вы сможете прочитать в одном из следующих номеров Gameplay.



Stranglehold

STRANGLEHOLD

PC/Xbox 360/PS3 • TPS • конец 2006 • Midway

Если думаете, что Stranglehold – клон Max Payne, то в принципе вы правы. Но ведь знаменитые приемчики Пейна были подсмотрены именно в фильмах Джона Ву. И Stranglehold, так сказать, возвращает нас к истокам. Мне удалось немного поиграть в нее и должен заметить, что геймплей действительно похож на детище Remedy, только здесь все гораздо эффективнее и больше разнообразных приемов. Например, кататься по перилам, расстреливая врагов, оказалось на удивление весело. Периодически можно заставить нашего героя кружиться на месте, поливая свинцом всех врагов сразу из двух стволов, да и tequila time (местное slo-mo) управляется лучше, чем в Max Payne. Я уж не говорю о графике, использующей мощь консолей следующего поколения.

SUPREME COMMANDER

PC • RTS • начало 2007 • Gas Powered/THQ

Крис Тейлор, создатель Total Annihilation, возвращается к жанру RTS. И снова делает масштабную, красивую и необычную игру. Supreme Commander поражает в первую очередь размерами. Демонстрация начинается с классического для стратегий вида: несколько юнитов бодро катятся в сторону противника. Однако тут продюсер из THQ совершает еле заметное движение колесом мыши, и мы возносимся ввысь, а войска уменьшаются до тех пор, пока не превращаются в синие и красные точки. Из такого положения сразу можно оценить общую картину – ведь видна вся карта целиком, и заметно, где сейчас начнутся ожесточенные сражения. Битвы будут происходить не только на земле (это уже, согласитесь, набило оскомину), но и на воде, причем морские бои составля-

ют очень важную часть Supreme Commander. Подводные лодки, линкоры, крейсеры, авианосцы – полный набор ВМС к нашим услугам. А заканчивается представление масштабным атомным взрывом, который сносит практически все в центре карты, оставляя выжженную пустыню. На экране появляются цифры: 2007. Запасаемся терпением.

THE DARKNESS

Xbox 360/PS3 • action •

2007 • Starbreeze/2K Games
Поначалу я принял The Darkness за обычный шутер: после небольшого ролика игроку выдают пару пистолетов и отправляют прятаться от полиции. Незнакомый с первоисточником (The Darkness – довольно популярный комикс), я вздрагиваю, когда управляемый добродушным бородачом из Starbreeze герой сбивает пару лампочек и тут же обзаводится угрожающего вида щупальцами.



Supreme Commander

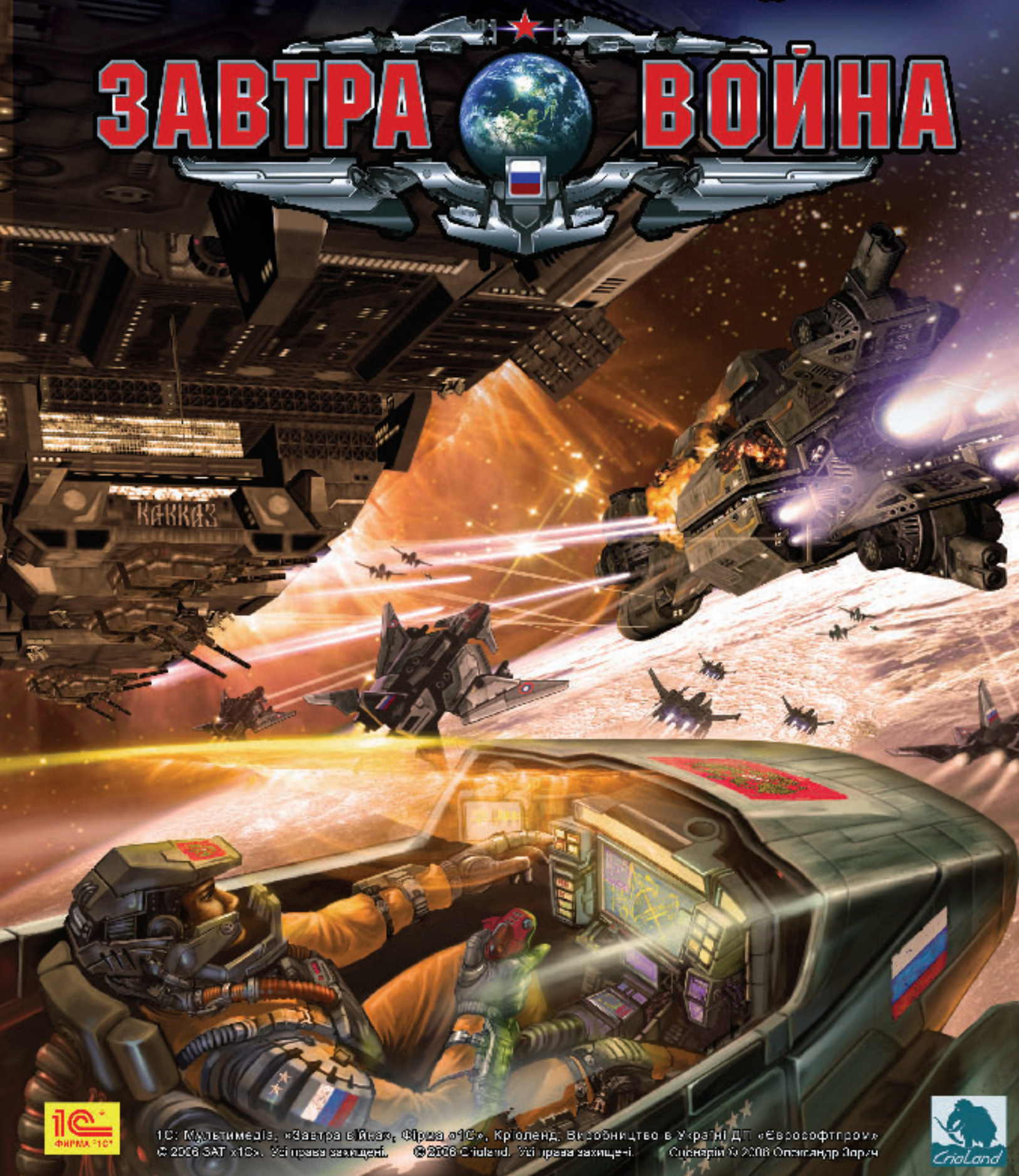
Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

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

КОМП'ЮТЕРНА ГРА ЗА ТРИЛОГІЄЮ ОЛЕКСАНДРА ЗОРИЧА

ЗАВТРА ВОЙНА



1С: Мультимедіа, «Завтра війна», Фірма «1С», Кріоланд, Виробництво в Україні ДП «Еврософтпроект»
© 2006 1С:М. Всі права захищені. © 2006 CrioLand. Всі права захищені. Сценарій та 2008 Олександр Зорич





The Movies: Stunts & Effects



Tony Hawk's Project 8

Но вот гаснет еще несколько источников света, из темноты появляется пара мерзких тварей, судя по всему, настроенных очень агрессивно. Они подтверждают это, когда полиция все-таки решается штурмовать здание: одно из существ достает отбойный молоток и продавливая в теле ближайшего копа огромную дыру, а второе ручкой пилы отпиливает соседнему бедолаге голову.

Однако наш герой не расслабляется: щупальцами хватая автомобили и швыряет их в пролетающий мимо вертолет, разбрасывает в стороны зазевавшихся стражей закона и проникает тентаклями в вентиляционную систему, чтобы удешевить одного из поджидавших его за дверью противников. Когда врагов становится слишком много, наш персонаж (зовут садиста Джеки Эстакадо)

создает черные дыры прямо в стенах, и все находящиеся в комнате затягиваются внутрь вместе с мебелью, за которую они так отчаянно цепляются.

А еще здесь будет мультиплеер. Вы себе представляете это безумие? Я – нет.

THE MOVIES: STUNTS & EFFECTS

PC • simulation • лето 2006 • Lionhead/Activision

Хотя команда Питера Молинье уже принадлежит Microsoft, она все-таки сделала напоследок аддон для своей игры, изданной Activision. Stunts & Effects предлагает нам добавить в наши виртуальные фильмы трюки и спецэффекты. Выполнено это, как всегда, с присущим Lionhead юмором. Вот герой отчаянно ползет вверх по отвесной скале, которая, как выясняется, лежит на земле, или

же летающая тарелка расстреливает город, только дома в нем едва в полметра высотой. Поклонникам оригинальной игры наверняка понравится.

THE WITCHER

PC • RPG • начало 2007 • CD Projekt

Ведьмак Анджея Сапковского – один из самых любимых фэнтези-персонажей в Украине. И потому мы особо пристально следим за проектом, создаваемым по мотивам этого произведения нашими польскими соседями. Мне показали полностью рабочую версию игры, которая, впрочем, еще требует полировки. Но основные, необходимые вещи здесь есть: необычная боевая система, спецспособности Геральта, а также нелинейное прохождение.

Начнем с боевки. Вся игра управляется мышью, сле-

довательно, и сражения оптимизированы под такой тип управления. Так, комбо вызываются своевременным щелчком левой кнопки (на экране появляется подсказка), а защищается ведьмак самостоятельно. Он, кстати, может отбивать стрелы мечом и вызывать силовое поле для борьбы с лучниками и магами. Кроме того, в числе его умений – ночное видение, позволяющее обнаружить всех противников вокруг даже за стенами. Очень удобно для зачистки замков.

Что касается нелинейного прохождения, то тут все именно так, как мы и хотели. К примеру, в одной из сцен Геральт захватывает в плен бандита, который безоружен и утверждает, что ничего плохого не сделал. Можно отпустить его на все четыре стороны или убить (причем несколькими, иног-

да весьма жестокими, способами). В первом случае он расскажет, где находится главарь банды (это поможет спасти девушку), но позже выдаст наши планы преступникам, вследствие чего мы потеряем одного из друзей. Во втором случае Геральт не успеет спасти несчастную, зато его товарищ останется жив. И учтите: во время игры вы не узнаете, что именно привело к такому результату. Поэтому потребуются пройти The Witcher несколько раз, прежде чем вы сможете разгадать все его тайны.

TONY HAWK'S PROJECT 8

Xbox 360/PS3/PS2/ Xbox • sports • ноябрь

2006 • Neversoft/Activision
Движок next-gen-версии Tony Hawk's Project 8 был написан полностью с нуля. И это заметно. Более реалистичного спортивного симулято-

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING PC/Xbox 360/PS3 • MMORPG • 2007 • Mythic

Главный сюрприз выставки – Warhammer Online (WAR, как ее сокращают разработчики) планируют выпустить не только на PC, но и на Xbox 360, и PS3. При этом серверы будут общими. Дабы продемонстрировать, насколько удобно управлять MMORPG с геймпада, пресс-менеджер показывала нам игру и на Xbox 360, и на PC. Большой разницы мы не заметили: голосовой чат все-таки очень полезная штука, а спецумений и заклинаний здесь не так много, чтобы

потребовалось задействовать клавиатуру. Правда, обладателям медленных линий, наверное, все же предпочтительнее PC-версия.

Интересной особенностью являются так называемые «публичные квесты». Они выдаются всем, кто зайдет в определенную зону, но делать их или нет – решать вам. К примеру, в лесу вас попросят заготовить несколько сотен бревен. Естественно, все участвующие в этом задании игроки будут получать существенный

бонус, а выполнение квеста даст вашей фракции определенные преимущества. Но если переборщить и рубить лес постоянно, рано или поздно придут сердитые лесники (точнее, дриады) и выгонят всех домой.

PvP обещают сделать очень интересным, ведь главная цель каждой из сторон – захватить вражескую столицу и разграбить казну. Для этого придется работать всем сообща, так как гильдии такая сверхзадача не под силу.





Turok



Unreal Tournament 2007

ра я еще не видел. Вместо жестко привязанных анимаций – одновременное использование до 128 фрагментов motion capture (снятых, кстати, в специально построенной для этого студии), что дает необычно реалистичную картинку. Скейтер на экране ведет себя практически так же, как и Тони Хоук, двумя днями позже выступивший на стенде Activision. Графика тоже не подкачала, особенно радует местное slo-mo, в процессе которого задействуются все имеющиеся спецэффекты, в том числе DOF, Motion Blur и Glow.

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

Wii/DS/GBA • sports • осень 2006 • Neversoft/Activision
Этой игрой я лично разочарован. Нам обещали, что все продукты для Wii будут оригинальными и неповторимыми

ми, однако перед нами, по сути, стопроцентная копия EyeToy: Antigrav, вплоть до мелочей. Разве что управлять скейтбордистом надо не движениями своего тела, а поворачивая контроллер, но, честно говоря, непонятно, что интереснее. В остальном классика: катимся с горки, по пути запрыгиваем в воротца, делаем трюки в воздухе.

TUROK

Xbox 360/PS3/PS2/Xbox • FPS • конец 2006 • Propaganda/Buena Vista

История об охотнике на динозавров никогда не пользовалась в нашей стране особой популярностью, хотя западным игрокам предыдущие серии Turok пришлись по вкусу. Думаю, новый эпизод ситуацию не изменит. Его демонстрация не произвела на меня никакого впечатления, зато

западные коллеги были от него в восторге. Разница менталитета, наверное. Да, выглядит Turok неплохо, но на E3 показывали игры и покрасивее. Единственная радость – динозавры, причем нам придется сражаться как против них, так и вместе с ними, что, согласитесь, интересно, однако не очень оригинально.

UNREAL TOURNAMENT 2007

PC/PS3 • FPS • начало 2007 • Epic/Midway

Unreal Tournament 2007 разрабатывается одновременно с Gears of War, причем на том же самом игровом движке. Удивительно, но эти игры отличаются не только геймплеем, а еще и графикой.

Если GoW – мрачный апокалиптический мир городских сражений, то UT2007 выполнена в привычном для фанатов серии кислотном

стиле. Технологически оба проекта очень похожи, но мне больше по душе все же Gears of War.

Что касается геймплея, то в UT2007 много внимания будет уделено боям на транспортных средствах. Причем версия игры для PS3 предложит больше поездов, в то время как пользователи PC будут чаще бегать на своих двоих. Сделано это потому, что с помощью геймпада удобнее рулить, а с помощью мышки – стрелять.

Появился и новый игровой режим – warfare, который заменяет assault. В отличие от предшественника две команды в warfare имеют асимметричные задачи, зато в одних и тех же районах, а, значит, бой все равно неизбежен. Интересно, что новое оружие позволяет разрушать многие объекты на карте (самых карт обещано свыше сорока), а это не

только освобождает пространство для маневра, но и может создавать преграды для противника.

WARHAMMER 40 000:

DAWN OF WAR – DARK CRUSADE

PC • RTS • осень 2006 • Relic/THQ

Писать об аддоне WH40K очень просто: две новые расы (tau и necron) и новый режим нелинейной кампании в духе Total War. Но вы все равно купите его, потому что он – дополнение ключевой стратегии реального времени за последние несколько лет.

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

PC • RTS • осень 2006 • Black Hole/Namco

Когда речь заходит об игре по вселенной Warhammer, ожидаешь увидеть что-то вроде WarCraft – веселое,

VIRTUA FIGHTER 5 PS3 • fighting • весна 2007 • SEGA



На самом деле Virtua Fighter 5 уже вышла – но только на аркадных автоматах. К сожалению, в Украине подобные развлечения все еще находятся в зачаточном состоянии, да и вообще, в некоторые игры лучше играть дома, в большой компании друзей.

Аркадные автоматы обычно немного мощнее консолей, но только не в этом случае. Потому VF5 хоть и выглядит лучше конкурентов для приставок текущего поколения, однако на полноценный next-gen не тянет: перед нами практически Dead or Alive 4 с дополнительными спецэффектами.

Игровой процесс VF5 практически не изменился – это все такой же серьезный и вдумчивый файтинг, требующий от геймера не только и не столько реакции, сколько стратегического мышления.





Warhammer: Mark of Chaos



условно-тактическое, с акцентом на героях и специальных возможностях юнитов. Но Mark of Chaos оказалась куда ближе к сериалу Total War, чем к обычным RTS.

К примеру, штурмы замков здесь обставлены по всем правилам осадного дела: подкатываем катапульты и обороняем их от налетов конницы; ставим лестницы, прикрывая головы щитами, если защитники начинают лить горячую смолу. Или же под шквалом стрел подтаскиваем таран к главным воротам и настойчиво просимся в гости.

Без героев, конечно, не обошлось. Однако подобные супербойцы не нарушают баланс, а поддержи-

вают его. Скажем, маг – отличный дальнобойный юнит, но в ближнем сражении никуда не годится. А тяжелый рыцарь не устоит в схватке с лучниками, особенно с конными.

Смотрится Warhammer: Mark of Chaos очень хорошо. Ей, конечно, не хватает разнообразия Medieval II: Total War, зато не стесненные реализмом дизайнеры смогли нарисовать весьма красивые, хоть и неправдоподобные арены.

WARHAWK

PS3 • flight/action • начало 2007 • Incog/Sony

Одна из немногих игр на выставке, использующая дополнительные возможности геймпада PS3. И единственная,



в которой это было к месту. Действительно, управлять гибридом самолета и вертолета, наклоняя и поворачивая геймпад, оказалось куда удобнее, чем обычными сти-

ками. Сама игра тоже не подвела – динамичная, яркая, со множеством противников и совершенно безумными воздушными боями. Нельзя сказать, что графическая часть Warhawk совершенна, но текстуры четкие, врагов на экране достаточно, а вот спецэффекты пока не привинчены.

WORLD IN CONFLICT

PC • RTS • весна 2007 • Massive/Vivendi

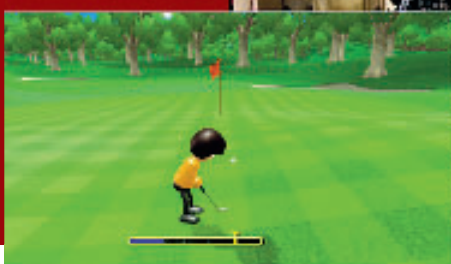
Холодная война так и не окончилась. Советский Со-

юз не стал дожидаться естественной гибели в результате краха экономической и политической систем и вторгся в Европу. НАТО ответило на удар. Третья мировая началась.

По механике World in Conflict напоминает Ground Control, и это неудивительно, учитывая, что игру делает та же команда. Захватываем контрольные точки, заказываем подкрепление, просим поддержки. Главное отличие: очки, за которые мы покупаем войска, не накапливаются и не исчезают. То есть если вы приобрели танк за 900 условных единиц, после его уничтожения те же \$900 вернутся в вашу казну. Но не сразу, а постепенно. Так

WII SPORTS Wii • sport • осень 2006 • Nintendo

Набор маленьких спортивных игр: от тенниса и гольфа до бейсбола и самолетиков. Управление несложное: пользователю даже не надо бегать по полю, достаточно размахивать контроллером, чтобы наносить удар в нужный момент, а все остальное Wii Sports делает сама. Графика – так себе, но геймплей довольно прост и наверняка понравится детям и тем, кто раньше не пробовал видеоигры, например вашим родителям. А ведь именно неиспорченные современной игровой индустрией люди и являются целевой аудиторией новой приставки Wii.





Warhawk



World in Conflict

поощряются быстрые, хорошо продуманные атаки и умение не терять бойцов. При этом, как понимаете, все игроки оказываются в абсолютно равных условиях – нет больше необходимости устраивать rush.

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

PC • MMORPG • осень 2006 • Blizzard/Vivendi

На E3 компания Blizzard наконец-то показала новую расу, которая будет включена в аддон. Draenei, синие антропоморфные существа присоединятся к Альянсу. Их помощь пригодится, ведь нас ждут Outlands и повышенный до 70 level-cap.

Из новых возможностей – более удобное рас-

пределение целей в рейде (над монстрами появляются значки), улучшенный интерфейс, летающее ездовое животное, на котором можно добраться в разные интересные места.

А на мой вопрос: «Когда же мы наконец сможем заставить Артаса?» – продюсер игры ответил так: «Мы знаем о всеобщей любви игроков к этому персонажу и планируем включить инстанс Frozen Throne в будущем. Но не в The Burning Crusade». Что ж, будем ждать.

YAKUZA

PS2 • sandbox action •

5 сентября 2006 •

Amusement Vision/SEGA

Самый необычный последователь GTA рассказывает

о бывшем бандите Кириу Кадзуме, который оказывается втянут в историю со ста миллионами долларов и одной маленькой девочкой. Стремясь восстановить свое честное преступное имя и не запятнанную добрыми делами репутацию, Кириу посетит почти все районы Токио, следуя строго прописанному сюжету.

Однако в любой момент он может прекратить выполнение основной миссии и заняться изучением окрестностей и поиском дополнительных заданий: свобода здесь хоть и не такая, как в GTA, но все же имеется. А уж ради атмосферы Японии и возможности пообщаться с якудза стоит попробовать.



Yakuza

WARIOWARE: SMOOTH MOVES Wii • mix • осень 2006 • Intelligent Soft/Nintendo



Сериал WarioWare – это маленькие, продолжительностью в несколько секунд, но очень веселые и интересные игры, идеальные для портативных платформ. Перенос на GameCube не увенчался особым успехом, а вот у версии для Wii есть все шансы быть принятой благосклонно. Ведь контроллер этой консоли как нельзя лучше подходит под концепцию WarioWare.

В частности, имеются задания, где вам необходимо размахивать мечом, смахивать пену с человека, принимающего душ, поднимать тяжести, балансировать стаканами на подносе, резать киви одним ударом, рисовать узоры, крутить хулахуп, – в полной версии будет свыше ста таких небольших развлечений.



Магия цифр

Весной 2005 г. четверо студентов из Центра развлекательных технологий при университете Карнеги-Меллон (Carnegie Mellon University), что в Питтсбурге, штат Пенсильвания, решили провести своеобразный эксперимент по разработке оригинальных форм геймплея.

Так появился Experimental Gameplay Project, в рамках которого создано множество действительно новаторских продуктов. Все они по замыслу основателей должны были соответствовать следующим условиям.

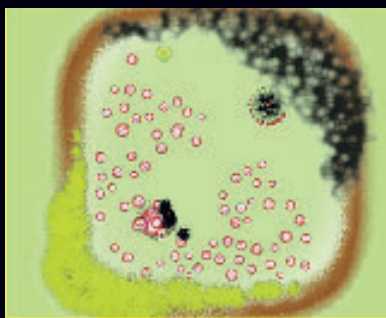
1. Разработка одной игры занимает не более семи дней.
2. Каждый проект делает только один человек.
3. Все игры основаны на заданных темах вроде «гравитация», «растительность» и т. п.

Эта кажущаяся непосильной в теории задача была реализована энтузиастами на практике – по адресу experimentalgameplay.com мы можем увидеть около 30 игропродуктов. Безусловно, в таких экстремальных условиях рождались как гениальные творения, так и откровенно халтурные поделки. Поговорим о наиболее выдающихся произведениях.

Attack of the Killer Swarm



Cytoplasm



Darwin Hill



Gravity Head



Attack of the Killer Swarm

Автор Kyle Gabler

Время создания 2 дня

Адрес experimentalgameplay.com/game.php?112368

На фоне фотографии города XIX века разгуливают черные человечки, а в воздухе кружит рой пчел-убийц. По мановению мыши насекомые устремляются в самую гущу толпы и выхватывают оттуда несколько фигурок. Процесс сопровождается сочными всполохами красного и криками жертв. Затем рой поднимает пупсов еще выше и спустя пару секунд сбрасывает их на землю под громкие вопли (буйство красного прилагается). Все это время звучит спокойная классическая музыка. Кстати, обратите внимание на верхний правый угол: здесь ведется статистика последствий наших действий. Данный момент придает игре особый шарм: мы не просто так издеваемся над ни в чем не повинными

человечками! Возможно, это какой-то дьявольский эксперимент...

Cytoplasm

Автор Shalin Shodhan

Время создания 10 дней

Адрес experimentalgameplay.com/game.php?112386

Основная идея игры – противостояние двух видов бактерий, одним из которых мы и руководим. Гениальная вариация на тему стратегий реального времени: база, производящая все новые микроорганизмы, и еда, позволяющая юнитам набирать массу и делиться на несколько более мелких клеток. Когда миротворческая армия бактерий готова, следует бросить ее на поедание базы противника. Стоит отметить прекрасную работу художника – пресловутые микробы, которые обычно ассоциируются со всевозможными палочками и кокками, в Cytoplasm изображены в виде... розовых и немного пушистых шариков.

Darwin Hill

Автор Kyle Gabler

Время создания 4 дня

Адрес experimentalgameplay.com/game.php?112383

На холме собрались существа, с одной стороны, не похожие друг на друга, но с другой – имеющие нечто общее: все они выглядят противоестественно. Различное количество глаз и конечностей, головы странной формы... Мы можем перемещать своих агентов, размножать их, скрещивая самых, на наш взгляд, красивых, и периодически убирать козлиц. Все, как говорится, в руке божьей: щелчок левой кнопкой мыши – и на месте несчастного остается лишь мокрое место. Задача – создать расу существ, максимально соответствующих нашим представлениям о красоте. Прекрасно анимированные питомцы растут, бродят по холму, смотрят с экрана неимоверно жалобными глазами... Давить их! Во имя эволюции. Как завещал великий Дарвин.

Gravity Head

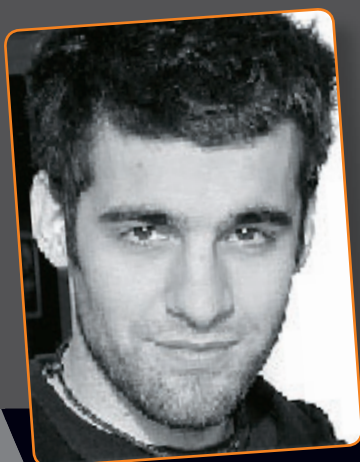
Автор Kyle Gabler

Время создания 7 дней

Адрес experimentalgameplay.com/game.php?112373

Интересный продукт с очень романтической основной идеей. Главный герой – паренек, голова которого размером с баскетбольный мяч, но сила притяжения ее сравнима с гравитацией Земли. В придачу владелец этого замечательного черепа умеет «менять полярность» таким образом, что предметы начинают отталкиваться от бедняги. Завоевать симпатию противоположного пола юноше, похоже, непросто: он должен в прямом смысле слова поработать своей феноменальной головой, чтобы вырастить цветы для любимой и доставить букет ей на балкон. Для этого нужно направить воду из сточной трубы на мешок с семенами, а когда розы расцветут, бросить их к ногам избранницы. Просто, как все гениальное, причем отлично написано и исполнено.

Несколько вопросов Кайлу Гэблеру



Кайл, как ваше самочувствие после гонки длиной в семестр? И как насчет второго раунда?

Спасибо за беспокойство о моем здоровье. Этот проект заставил нас не спать сутками и пить много кофе и водки. В конце концов, все члены нашей команды стали друзьями, и, я думаю, мы не только выполнили задуманное, но и многому научились. Будем надеяться, что помогли чем-то игровому сообществу, но, пожалуй, не выдержим подобного испытания во второй раз!

Чем для вас был EGP – просто забавой или серьезной работой?

Ха-ха, хороший вопрос! В самом начале мы хотели лишь немного повеселиться и собрать побольше креативных игр. Когда же приступили к работе, то нашли новый путь получения действительно творческих проектов. Теперь мы трудимся в разных студиях и можем применять эти знания на деле. К примеру, процесс создания большой и дорогостоящей

игры занимает примерно два года, но уже в первые месяцы я делаю несколько прототипов, чтобы показать, как работает та или иная новая идея.

Расскажите о возникновении идеи «Эксперимента».

EGP задумывался как проект на один семестр, главными целями его основателей были создать не менее 50 игр в означенный срок и исследовать как можно больше новых форм геймплея. Крупные

On a Rainy Day



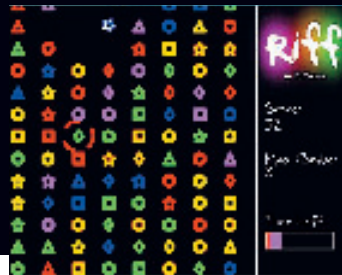
The Crowd



Tower of Goo



Riff



Oblivion

Автор Matt Kucic

Время создания 7 дней

Адрес experimentalgameplay.com/game.php?112388

Перед нами проект действительно вселенского масштаба: управляя космическим кораблем, который может как отталкивать, так и притягивать к себе различные планеты, мы должны стереть их с лица галактики. Каким образом? Направив в черную дыру, конечно.

On a Rainy Day

Автор Shalin Shodhan

Время создания 14 дней

Адрес experimentalgameplay.com/game.php?112369

Сюрреалистическая фантазия на тему дерева. Деревя, состоящего из рук. Представьте: идет дождь, земли не видно, ее покрывает вода. Из нее торчит рука, которая держит другую, та еще две, а в них... По воде плывут бумажные кораблики, а иногда зонты – подобрав их, мы можем защитить игрушечные средства передвижения от ливня. Несколько спасенных корабликов – и с неба по-

сыплются новые зонты и руки, которые следует вложить в ладони-ветки. Цель этого любопытнейшего эксперимента – дорастить дерево до верха экрана. Стоит отметить прекрасное звуковое сопровождение, дающее правильный настрой; кстати, громкость шума дождя зависит от количества зонтиков в руках. Более того, удовольствие можно получить не только от самого процесса выращивания «леса рук», но и от конечного результата, ведь по достижении верхней границы картинки... Нет, это нужно видеть своими глазами, ищите на нашем DVD!

Suburban Brawl

Автор Kyle Gray

Время создания 9 дней

Адрес experimentalgameplay.com/game.php?112389

Описание игры на сайте повествует: «Рисуйте дома и зарабатывайте деньги. Ракеты и гигантские роботы! Симулятор реальной жизни». Перед нами очень приятная графика и довольно свежая идея: рисунка мышкой на экране схемы домиков, изображения которых

плывут в облаках вверх, мы делаем их реальными. Если выполнять заказы вовремя и в точности, то денежки потекут рекой. Параллельно приходится еще и воевать со злыми конкурентами. Жаль, что пуск ракет в сторону офиса оппонента и бои роботов, представляющих фирмы, являются лишь красиво анимированными заставками. Результат схватки определяется по принципу «орел-ребро-решка».

The Crowd

Авторы Kyle Gabler, Shalin Shodhan

Время создания 4 дня

Адрес experimentalgameplay.com/game.php?112366

Основная идея этого проекта – манипулирование толпой. Под звуки оперной музыки, вздохи и шепот мы выбираем из группы одного человека. Глазастика освещает прожектор, люди вокруг боязливо расступаются. Перед нами появляется рука с листком-памяткой: мы можем задать определенный эмоциональный настрой. «Любовь» – лилипутик затянет гимн, «Безопасность» – выхватит пистолет и станет размахивать им во все стороны, «Жестокость» – несчастный загорится. После этого начинается самое интересное: запускается цепная реакция, и настроение всей толпы меняется. А если взять нескольких человечков да назначить им разные чувства...

Здесь все не слишком сложно: необходимо построить башню до небес из черных шариков, которые скрепляются между собой эластичным веществом. Учитывается и действие закона притяжения – шарик обладает немалой массой, что может притянуть получившуюся конструкцию к земле. Второй вариант игры (Unlimited) – неограниченная высота сооружения. Итак, кто воздвигнет самый большой небоскреб?

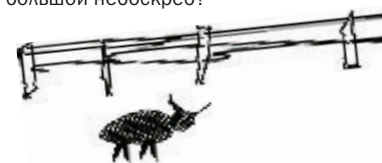
Tower of Goo!

Автор Kyle Gabler

Время создания 4 дня

Адрес experimentalgameplay.com/game.php?112365

Здесь все не слишком сложно: необходимо построить башню до небес из черных шариков, которые скрепляются между собой эластичным веществом. Учитывается и действие закона притяжения – шарик обладает немалой массой, что может притянуть получившуюся конструкцию к земле. Второй вариант игры (Unlimited) – неограниченная высота сооружения. Итак, кто воздвигнет самый большой небоскреб?



Несколько вопросов Кайлу Гэблеру

компании не могут позволить себе проводить подобные эксперименты, они связаны многими обстоятельствами. А мы – всего лишь четыре студента без денег в кармане, нам нечего терять!

Интересно, как появились гениальные творения The Crowd и Gravity Head? Что вы слушали и смотрели в это время?

Благодарю за слово «гениальные»! Я сделал The Crowd вместе с Shalin Shodhan для Indie Game

Jam (www.indiegamejam.com). Эстетика этого проекта основана на картинах Эдварда Горея (Edward Gorey). Gravity Head – моя первая игра. Я просто хотел рассказать о маленьком мальчике с гравитацией в его голове: к нему притягиваются разные предметы, он паникует, ему больно. Но, вероятно, парень сможет использовать свою ужасающую силу для любви: итак, бедняга находит прекрасную девушку, у которой тоже проблемы с гравитацией в голове. Я думаю, они будут жить долго и очень счастливо...

В большинстве моих игр используется классическая музыка. В Gravity Head звучит известный вальс Шостаковича, а в The Crowd все маленькие дети поют вокальную версию замечательного «Адажио для струнных» Самуэля Барбера.

Как вы считаете, «Эксперимент» будет жить или он умер?

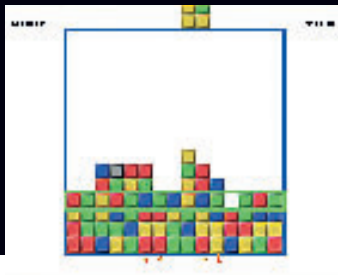
с уходом на покой первой четверки?

В команде с Shalin Shodhan, Kyle Gray и Matt Kucic мы основали проект весной 2005 г. Потом семестр закончился, мы выпустились из университета и устроились работать в различные студии. В следующем году другие студенты решили попробовать создать 50 игр за то же время. Они пришли с рядом креативных проектов. После двух семестров мы опять обновили EGP – теперь

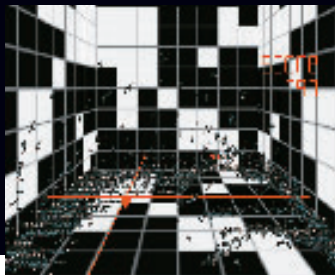
Game of Joy



Fireworks Factory



Suicide Bomber



Bigvine



Второй круг

Итак, когда семестр миновал, а великолепная четверка закончила университет, ей на смену пришла новая команда. Эти пятеро студентов в чем-то оказались лучше предшественников, в чем-то уступили им, но стоит сказать одно: они явно равнялись на основателей проекта.

Day In The Park

Автор Demettrius Jordan
Время создания 7 дней
Адрес experimentalgameplay.com/game.php?112403

Управляя тучей, мы должны ударить молнией сразу цепочку прогуливающих граждан. Именно цепочку, а не наибольшее количество. Можно разгонять человечков громом, привлекать их радугой, которая появляется после маленького дождика. Кстати, осадки – вещь очень полезная, ведь намокшие люди лучше проводят электрический ток!

Riff

Автор TJ Jackson
Время создания 3 дня
Адрес experimentalgameplay.com/game.php?112375

Приготовьтесь к мозговому штурму! Перед нами снизу вверх движется поток из шести различных геометрических фигур шести же цветов. Наша задача – создавать цепочки из этой мешанины. Причем соединять фигуры можно либо одинаковой формы, либо одного цвета. Отличная проверка умственных способностей игрока: сортировать предметы по единственному признаку довольно легко, а вот просчитывать обе комбинации параллельно...

Ice Fishing (MacGyver Style)

Автор Phil Saltzman
Время создания 3 дня
Адрес experimentalgameplay.com/game.php?112406

Накорми себя до заката! В пруду плавают рыбки, а удочки как назло нет под рукой. Но есть лупа: собираем с ее помощью лучи и направ-

ляем их на заснеженные лапы елок – образуются сосульки. Теми же лучами «отрезаем» сосульку от основания так, чтобы попасть в силуэт карасика в озере. Между тем солнце заходит, сосульки получают все хуже и уже сами срываются с веток. А еще говорят, что рыбная ловля успокаивает нервы!

Grow Em

Автор TJ Jackson
Время создания 2 дня
Адрес experimentalgameplay.com/game.php?112376

Вариация на тему Darwin Hill. Определяем цветочки, получаем семечко с нужными (т. е. понравившимися нам формой и цветом) растениями, в общем, занимаемся селекцией. Интересно, что стебелек можно рисовать как захочется – хоть параллельно земле-матушке.

Townsburch Power

Автор Phil Saltzman
Время создания 7 дней
Адрес experimentalgameplay.com/game.php?112404

Дано игровое поле – квадраты энергетической решетки, кото-

рые неумолимо краснеют, а это ох как плохо! Чтобы с честью выйти из ситуации, нужно растянуть непрерывно растущую цепь на все поле. Как? Подсовывать под нее новые и новые шестеренки, только аккуратно, чтобы не заклинило. А еще необходимо постоянно следить за уровнем энергии в цепи...

Planetary Propagation

Автор Demettrius Jordan
Время создания 3 дня
Адрес experimentalgameplay.com/game.php?112402

Притягивая космическим кораблем всякий мусор, мы залетаем в некую туманность и создаем таким образом планету. Новоиспеченный шарик запускается на орбиту вокруг центральной звезды. Сталкиваясь с ним не рекомендуется, а задача постоянно усложняется: ведь если собрать мало материала, планета получится небольшого размера, а значит, очень быстрая, и наоборот. Творим вселенную своими руками!

акцент делается на поддержку талантливых личностей, которые могут публиковать у нас свои игры с новаторским геймплеем.

Вы следите за судьбой «Эксперимента» или вам это уже не интересно?

Я по-прежнему увлечен этим проектом! Мы собираемся устроить соревнование EGP для студентов вузов. Победитель будет награжден стажировкой в видеоигровой индустрии. Например, в начале

месяца мы задаем геймплей-тему (так было и в нашем первом семестре – гравитация, насилие, молекулярный распад, температура, вращение...), и соперники имеют месяц на создание небольшого проекта, основанного на данной идее. Игры будут опубликованы на нашем сайте и оценены посетителями и профессионалами индустрии. Это станет отличным шансом для малоизвестных дизайнеров и программистов получить всеобщее признание.

Вы собираетесь рекламировать ваш проект?

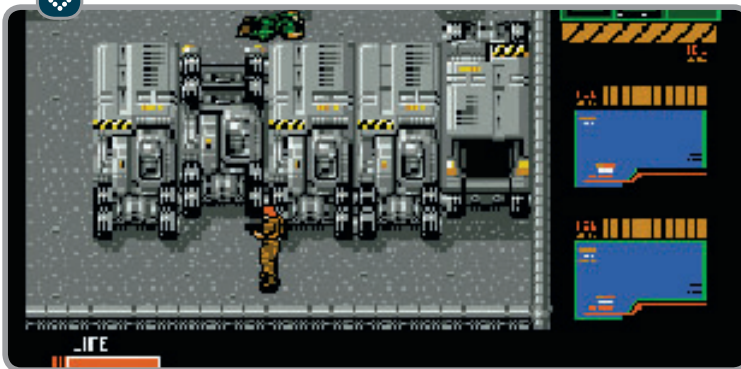
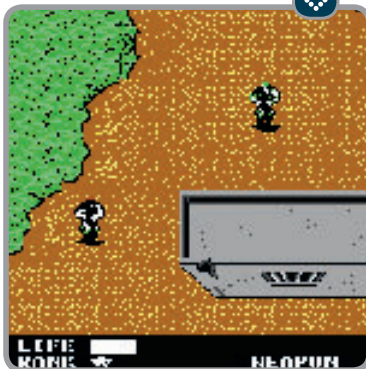
Мы никогда не рекламировали его и не вкладывали в него денег. Это просто то, что мы делали в свободное время ради развлечения. С другой стороны, наш ресурс посещают тысячи человек ежедневно, и мы получаем множество благодарностей. Нас очень сильно ободрает то, что люди возвращаются на сайт EGP за простыми, но креативными

играми, причем созданными с нулевым бюджетом!

Большое спасибо за ваши ответы. Итак, дорогу молодым талантам?

Непрерывно! Заходите к нам – намечается много интересных соревнований!





Тихой сапой, или Эволюция жанра stealth

Андрей Грабельников

Несмотря на то что золотой век stealth-игр начался всего несколько лет назад, уже мало кто из разработчиков шутеров, а порой даже аркад или RPG, отказывает публике в удовольствии «незаметно подкрасться сзади и...» Однако история жанра насчитывает почти два десятилетия, а вжиматься в стены или пересидеть патруль за несчастливым ящиком умели еще герои проектов мезозойской эры.



Tenchu: Stealth Assassins, 1998



Mission Impossible, 1998

1987

Metal Gear (Konami, Ultra Software)

Именно ее считают прародительницей всех stealth-based-проектов. Творческий эксперимент малоизвестного программиста Хидео Кодзимы выходит для экзотической платформы MSX2. Спустя год игру портируют на куда более распространенную NES, откуда она попадает на C64 и PC. «Гораздо выгоднее избежать прямого столкновения с противником», – утверждают создатели Metal Gear. Игроки стараются не попадаться редискам на глаза и учатся действовать исподтишка – и многим это нравится.

1990

Metal Gear 2: Solid Snake (Konami)

Сиквел весьма успешной первой части появился в виде MSX2-версии и был адресован исключительно подданным тэнно. Стараниями энтузиастов западные пользователи получили нелегальную «адаптированную» версию, из которой узнали, что охранники обзавелись 45-градусной зоной видимости и стали реагировать на шум, издаваемый опрометчивым игроком. Кроме того, теперь они ведут себя в соответствии с трехуровневой шкалой тревоги: курят на посту, нервно патрулируют, устраивают облаву на зарвавшегося шпиона. О чем, собственно, игра – по-прежнему непонятно, хотя сюжет впервые подается с помощью красочных cut-scenes – страна Занзибар, нефтяной кризис, похищенный профессор и дежурный робот, способный запускать ядерные боеголовки... Хидео-сан нащупывает свой стиль.

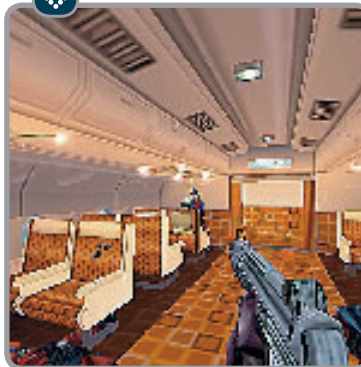
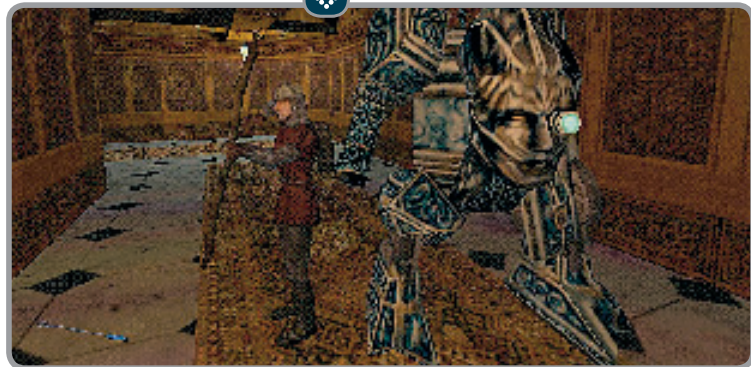
1998

Mission Impossible (Atari Europe)

Следующую зарубку на генеалогическом древе мы ставим спустя восемь долгих лет. Кажется, интересные находки далекого японского предка канули в Лету. Выпуск третьей stealth-ориентированной игры (такова она, жестокая хронология) приурочен к выходу нашумевшего шпионского триллера и оправдан в первую очередь маркетинговыми соображениями. Разработчики фотокопируют на Nintendo 64 лучшие сцены фильма, в том числе предполагающие полную бесшумность и незаметность ваших действий. Желая взломать оцифрованными томкрузовскими руками сервер, защищенный хитроумными системами сигнализации (не потеть, не чихать, не касаться пола), находятся и спустя год, но уже на PlayStation. Впрочем, абсолютному большинству игроков совершенно наплевать, потому что...

Tenchu: Stealth Assassins (Acquire)

...нет, вовсе не потому, что на свет появляется первая настоящая stealth-игра. Ее разработчики установили канон, которому следуют современные образчики жанра (хотя многие из них не стоят и мизинца Tenchu). Если есть на свете пример фантастического невезения, то он перед вами. Tenchu апеллирует к тщательно культивируемой кинематографом любви к ниндзя в частности и феодальной Японии в целом. Впервые нам предлагают на выбор невероятное количество вариантов умерщвления самураев (и прохождения уровня заодно). Перережьте противнику глотку в канонической позиции «из-за спины», подсыпьте незаметно отраву в рис, сломайте шею, рухнув на врага с потолка. Игра поощряет самых изощренных и бесшумных убийц, расширяя арсенал и список способов устранения недругов. Немногочисленная группа посвященных создает вокруг проекта культ, тогда как все остальные с горящими глазами перепрыгивают на следующую ступеньку, где комфортно расположилась MGS.



Tenchu 2, 2000

Metal Gear Solid (Konami)

Несмотря на то что перед нами – развитие идей и сюжета восьмилетней выдержки, обильно одобренное скриптовыми роликами, выполнен проект в безупречном на тот момент 3D. Игра становится иконой, а Кодзима – богом игрового дизайна. Эксцентричные заявления создателя, огромный бюджет, агрессивная рекламная кампания и массовая геймерская истерия настолько заморочили голову критикам, что те всерьез начали говорить о перевороте в индустрии и скором слиянии игр с кино. Однако отдадим должное разработчикам – ни один шаг геймера не остается без внимания (отсюда небывалый эффект присутствия даже при виде сверху), а способов отвлечь внимание охранников придумано действительно великое множество.

Thief: The Dark Project (Looking Glass)

Пусть Metal Gear Solid стал одним из самых успешных и известных проектов, а Tenchu – лучшей stealth-игрой для PlayStation, в которую никто не играл, однако настоящим пророком жанра по праву считается Thief. Гаррет, член воровской гильдии, испытывает обоснованный нумизматический интерес к содержимому кошельков и имуществу богатых горожан. Закономерно, что задачами, которые Thief ставит перед игроком, оказываются проникновение в особняки знати и местных буржуа, а также в храмы. Пособниками выступают глубокие тени и абсолютная бесшумность – авторы очень серьезно отнеслись к звуку. Действительно, это первая игра в истории, где можно и нужно полагаться на слух. Кстати, на высоком уровне сложности авторы порой накладывают вето даже на усыпление стражей порядка. Продажам уникального проекта помешала повальная увлеченность PC-аудитории Half-Life. Впрочем, показатели сбытых копий оказались вполне достаточными, чтобы приняться за сиквел.

1999

Syphon Filter (989 Studios)

Перед нами очередной обитатель дискового привода PlayStation. Syphon Filter не старается произвести революцию и даже не обещает ее – два агента по мере своих сил избавляют мир от угрозы заражения смертоносной хворью. Симбиоз action- и stealth-элементов приходится по душе адептам готовящейся сменить порядковый номер консоли. Вторая и третья части тешат обладателей PlayStation, после чего серия мигрирует на PlayStation 2.

System Shock 2 (Irrational Games)

Сотрудничество с Looking Glass наложило свой отпечаток на ужасающую хронике борьбы пассажира космического крейсера с бортовым компьютером. Конечно, игра в гораздо большей степени адресована приверженцам RPG, но постоянная экономия патронов, умело пестуемая разработчиками, боязнь открытых пространств и ярко освещенных мест, наличие нескольких воровских скилов дают нам право упомянуть SS2 в этой ретроспективной колонке.

2000

Thief II: The Metal Age (Looking Glass)

Мрачный колоритный мир, в котором живет Гаррет, постепенно меняется. Влияние религиозных культов уменьшается с каждым днем, к власти приходит секта фанатичных инженеров, насаждающая свои вредные изобретения. Механические патрульные не ведают усталости, а камеры слежения (!) невозможно обхитрить. Зарабатывать на жизнь становится все труднее... Авторы тщательно шлифуют геймплей и увеличивают уровни в несколько раз. Вместе с зомби из игры испаряется очаровательная склонность к излишней мистификации, зато Thief II получается куда более цельным произведением.

Deus Ex (Ion Storm)

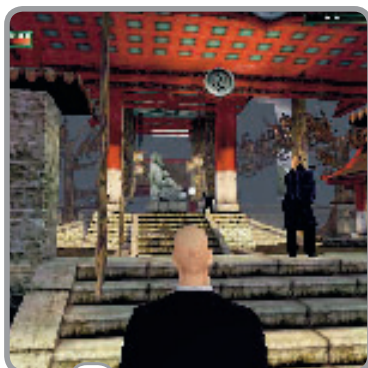
Deus Ex представляет собой своеобразный брусок пластилина – геймплей можно лепить под себя, отмечаясь лишь в «сюжетных» точках. Станьте мастером взлома электронных замков и систем защиты, проведите игровую жизнь в перебежках от ящика к бочке, заработайте мозоли на коленях, ползая по системе вентиляции, и научитесь декапитировать недругов с помощью снайперской винтовки. Не чистокровный stealth, конечно, но вполне неплохо.

Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins (Acquire)

Неудачи, постигшие первую часть, не остановили разработчиков. Через два года на воду спущено продолжение, возрождающее славу предшественника. Пользователи PlayStation радуются новой графике, сочному звуку и гораздо большей продолжительности игры. Серия становится по-настоящему известной.

Hitman: Codename 47 (IO Interactive)

Этот PC-проект вызвал очень сильный резонанс – симулятор киллера оказался на редкость удачным и предлагал стимулирующую мозговые клетки поливариантность решений. Кроме того, Hitman успешно справилась с возложенной на него просветительской миссией: обучила нас искусству перевоплощения и продемонстрировала альтернативный способ применения банальной струны роаяля.

Thief:
The Dark Project, 1998Hitman:
Codename 47, 2000

Deus Ex, 2000



System Shock 2, 1999



Syphon Filter, 1999



2001

No One Lives Forever (Monolith)

И даже в этом стильном и остроумном шутере нашлось место stealth-элементам. В некоторых заданиях Кейт Арчер приходилось выполнять свой шпионский долг без шума и пыли: осторожно выглядывать из-за угла, отключать камеры наблюдения, вскрывать замки, а в случае обнаружения метать под ноги супостатам банановую кожуру.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (Konami)

Долгожданная инкарнация серии на PlayStation 2. Владельцы консоли, заполучив коробку с игрой, уходят в нирвану. Маэстро Кодзима может позволить себе абсолютно все, в том числе затяжные 40-минутные ролики и упаковку Снейка в картонную коробку (в целях конспирации). Среди эволюционных признаков: второй играбельный персонаж, возможность прятать трупы и опциональный вид от первого лица. Вердикт: must have для обладателей PS2.

2002

Hitman 2: Silent Assassin (IO Interactive)

Продолжение невероятных приключений Лысого в России, выпущенное для всех игровых платформ. В целом Silent Assassin мало чем отличается от знаменитой предшественницы: новые уровни, индикатор видимости и подкорректированное управление. На этом перечисление новшеств можно заканчивать.

Prisoner of War (Wide Games)

Идея бегства из виртуальной тюрьмы ждала талантливого разработчика. И Wide Games попыталась. Брошенный в немецкий лагерь капитан Стоун обстоятельно готовит побег: меняет предметы с товарищами по несчастью, выносит в рукавах землю, шныряет за спиной у охранников – все как положено, только скучно!

2003

Tom Clancy's Splinter Cell (Ubisoft)

На сцене появляется легендарный Сэм Фишер, оперативник секретной службы «Третий Эшелон». В свои годы Сэм умеет поразительно много: управляться с полезными высокотехнологичными гаджетами, изменять скорость передвижения по мановению колеса мыши, тремя зелеными глазами фиксировать тепловое излучение. Кроме того, агент Фишер обучен гимнастическим трюкам, практически бесполезным, но доставляющим зрителю безмерное эстетическое удовольствие.

Tenchu: Wrath of Heaven (K2 LLC)

Сиквел Stealth Assassins 1998 года для исполнения на PlayStation 2. Игровой процесс перевели на новые технологические рельсы, правда, без серьезного хирургического вмешательства. Основными инновациями принято считать систему набора опыта и индикатор опасности. И пускай некоторые умудряются разделить дюжину самураев на котлеты в открытом бою, Wrath of Heaven остается лучшей stealth-игрой для PS2.

2004

Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Ubisoft)

Зеленоокий агент вновь подстерегает пособников терроризма в банных шкафчиках, в ящиках столов, под ковром, на люстре. Везде! Старина Фишер брошен начальством в Юго-Восточную Азию, чтобы раскрыть очеред-

ной глобальный заговор, сплетенный неугомонным г-ном Клэнси. Аптечки теперь не помещаются в инвентаре, и (о чудо!) добавлен многопользовательский режим.

Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Konami)

60-е годы, когда сверхдержавы увлеченно наращивали военный потенциал, показали Хидео Кодзиму интересным периодом истории, и он перенес туда действие третьей части Metal Gear Solid. А в качестве подмошников определил секретные советские лаборатории, тщательно спрятанные в сибирских джунглях. Никто и не удивился. Добрая часть игры посвящена проблемам выживания в негостеприимной тропической тайге: близнец Снейка кушает гадов, маскируется грязью, лечится травами и третирует беззаботных русских офицеров.

Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (Starbreeze Studios)

Нежданный глоток свежего воздуха, редчайший пример триумфального дебюта, лишенный порядкового номера. Захватывающий action с потрясающе умесными элементами stealth. Одна из лучших и самых коротких игр 2004 г. Проглатывается за вечер.

2005

Cold War (Mindware)

Очередной центрально-европейский памфлет в адрес СССР, обдающий игрока ядовитыми брызгами клюквенного сока. Мэтью Картер, командированный на родину слонов интеллигентный американский журналист, расшатывает устои тоталитарного общества и уменьшает популяцию сотрудников КГБ. Оригинальным стало решение, позволившее герою изготавливать оружие из подручных элементов.

Будущее

Помимо дежурных сиквелов Hitman и Splinter Cell, нас ожидают:

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (Konami)

Пока фрагменты игры используются для демонстрации впечатляющих графических возможностей PlayStation 3. Выглядит потрясающе! Кодзима отмахивается от восхищенных и обещает сделать основной упор на физические законы и искусственный интеллект.

Thief 4

Пока никаких подробностей у нас нет, кроме неподтвержденных слухов о том, что действие игры будет проходить в настоящем времени. Уоррен Спектор торжественно клянется в том, что никогда не даст культовому франчайзу увянуть.





МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
"КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ"
за підтримки КІБЕРНЕТИЧНОГО ЦЕНТРУ НАН УКРАЇНИ

GIGABYTE™
TECHNOLOGY



МІЖНАРОДНА ВІДКРИТА ОЛІМПІАДА З ПРОГРАМУВАННЯ
імені С.А. ЛЕБЕДЄВА - В.М. ГЛУШКОВА

KPI-OPEN

03.07.2006 - 08.07.2006

Подорожці, реєстрація команд, онлайн-трансляція:
<http://ntu-kpi.kiev.ua/kpi-open>



ПРИЗОВИЙ ФОНД

- авторизовані курси JAVA, J2EE від
Учбового Центру Квазар-Мікро
- материнські плати GIGABYTE GA-G1 975X
- материнські плати та відеокарти GIGABYTE
- підвищення кваліфікації у галузі інформаційних
технологій від компанії ATI
- відеокарта ATI
- абонементи на спеціалізовану періодику



ІНФОРМАЦІЙНІ ПАРТНЕРИ



ГЕНЕРАЛЬНИЙ ІНФОРМАЦІЙНИЙ
СПОНСОР



організаційна підтримка



Top 5

Алина Жигунова

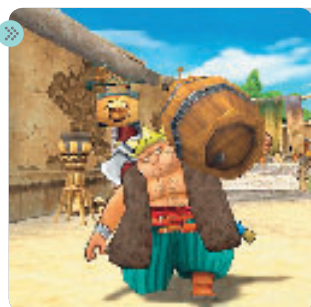
Спутники героев

Ясно, что герои – люди незаменяемые: они рубят врагов в капусту и спасают принцесс. Но, естественно, делают это не в одиночку. Их сопровождают верные спутники, которые всегда готовы прийти на помощь.



1 MORTE (Planescape: Torment)

Никто не поймет покойника лучше, чем другой мертвец! И конечно, идеальный товарищ для неспособного умереть зомби – это говорящий череп с хорошим чувством юмора, который в придачу умеет больно кусать всех врагов.



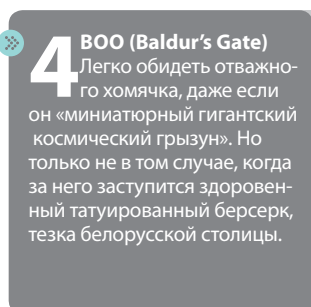
2 YANGUS (Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King)

На самом деле сей милый веселый юноша с головой, напоминающей конский каштан, и забавным акцентом – раскаявшийся рецидивист, которого главный герой в свое время спас от смерти.



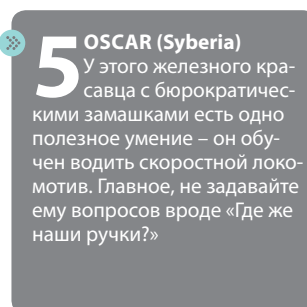
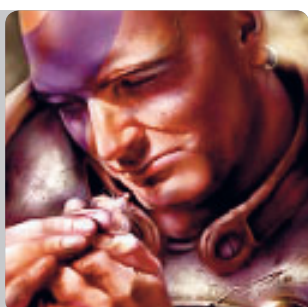
3 PEY'J (Beyond Good & Evil)

Свинья – это не только ценная щетина и 300–400 кг легкоусвояемого мяса. Хряк человеку друг, товарищ и иногда приемный дядюшка, он Jade и советом поможет, и скутер новенький подкинет.



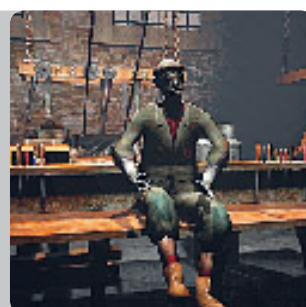
4 BOO (Baldur's Gate)

Легко обидеть отважного хомячка, даже если он «миниатюрный гигантский космический грызун». Но только не в том случае, когда за него заступится здоровенный татуированный берсерк, тезка белорусской столицы.



5 OSCAR (Syberia)

У этого железного красавца с бюрократическими замашками есть одно полезное умение – он обучен водить скоростной локомотив. Главное, не задавайте ему вопросов вроде «Где же наши ручки?»



Превью

Путешествия в будущее и материализация духов



Battlefield 2142

с. 54

Игры о прямоходящих роботах делают не только японцы. Перед нами – уникальный сплав многопользовательского шутера и мехасимулятора. Гремучая смесь, не так ли?

Слово редактора

Прошла Е3, и анонсы новых проектов посыпались как из рога изобилия. О небольшой части представленных на выставке игр вы можете прочитать в центральном материале данного номера, а развернутые статьи обо всем, что заслуживает вашего внимания, мы традиционно публикуем в разделе «Превью». В этот раз проекты у нас как на подбор – сетевой футуристический шутер, аркадные гонки со стрельбой, космический симулятор, GTA-клон о

супергероях, ролевая игра про некроманта и даже «неофициальное воскрешение» Thief, любимой всей редакцией Gameplay.

Настораживает только одно: даже несмотря на то что цифры в названии имеются только у Battlefield 2142, действительно новых идей в этих проектах не так уж много. По большому счету все они – эксплуатация чужих разработок, римейки, перепевки, старые песни о. Мы же ждем перемен.

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 самое ближайшее время.

- 54 Battlefield 2142
- 58 Highway Gladiator
- 60 Too Human
- 64 Beltion: Beyond Ritual
- 66 Star Trek: Legacy
- 68 Crackdown
- 70 The Dark Project

Highway Gladiator



с. 58

Too Human

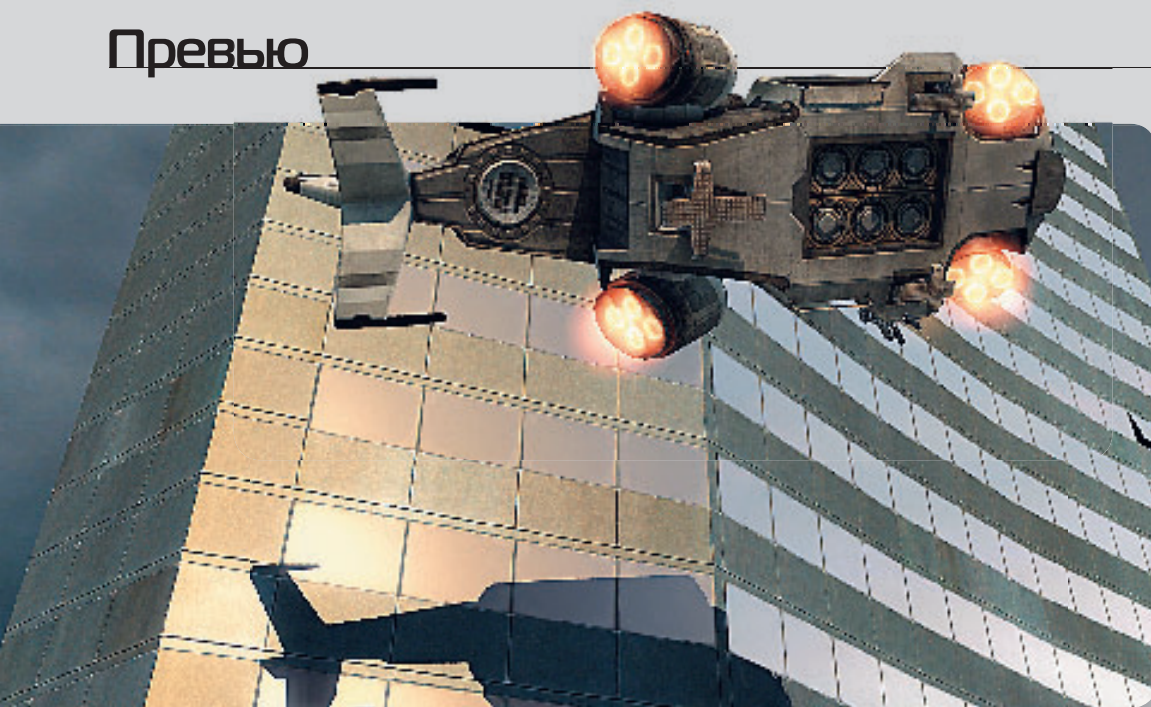


с. 60

Crackdown



с. 68



PC

Battlefield 2142

Ярослав Сингаевский

Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Digital Illusions CE
Издатель Electronic Arts
Дата выхода конец 2006
Web-сайт battlefield.ea.com

О разработке

Digital Illusions CE
Игры дилогия Rallisport Challenge, Midtown Madness 3, Shrek Extra Large, Land Before Time – Big Water Adventure, серия Battlefield
Web-сайт www.dice.se
 Кто бы мог подумать, что небольшая компания энтузиастов, начавшая творческий путь с простой Pinball Dreams, со временем превратится в одну из крупнейших европейских студий и даже откроет свой офис по ту сторону Атлантики – в Канаде.

Войны будущего

Battlefield – один из наиболее популярных сетевых шутеров современности. Развивая успех своего франчайза, D.I.C.E. готовит к выпуску очередную часть серии. Теперь – в футуристическом сеттинге.

Разработчики из компании Digital Illusions признаются, что уже давно хотели сменить тематическую направленность своего топового проекта. Сухой псевдореализм, присущий всей серии Battlefield, им изрядно поднадоел. Невероятно, но по-северному спокойные и усидчивые шведы устали выискивать в военной хронике подходящие для реализации идеи и скучно копировать модели реального оружия и техники. Настало время свободы творчества.

Новый Battlefield переносит игроков в далекое будущее, которое, как водится, не сулит ничего хорошего. В 2142 году, после ряда при-

родных катаклизмов, на Земле вновь начинается ледниковый период. Климат резко меняется, температура стремительно падает, а полярные шапки неумолимо растут. Пригодной для жизни человека остается всего лишь четверть поверхности земного шара – небольшой пояс, проходящий по экватору. Конечно же, вместить всех желающих он не может. Поэтому нет ничего удивительного в том, что из-за райских земель разгорается нешуточный конфликт с применением последних достижений военной технической мысли.

Скажем сразу, что привычный для серии геймплей, основанный на захвате и удержании контроль-

ных точек, остался без изменений. D.I.C.E. верно рассудила: ломать то, что хорошо работает, незачем. От технологической части также не стоит ждать каких-либо революций – в игре применен проверенный в многочисленных боях движок Battlefield 2. Пусть старую собаку и обучили некоторым новым фокусам, в частности сделали более красочными спецэффекты, но сути дела это не меняет. Кого-то данный факт расстроит, однако с точки зрения разработчика использование уже готовой и оттестированной технологии – несомненный плюс. В таком случае можно, не отвлекаясь на выявление ошибок, полностью сосредоточиться на создании и ба-





лансировке игровой механики. А это значит, что срок производства существенно сократится. Проект сейчас находится на стадии альфа-версии и уже кажется достаточно хорошо проработанным и, самое главное, полностью играбелен.

Несмотря на то что действие происходит в будущем, средства умерщвления себе подобных остались вполне традиционными. Никаких бластеров и лучеметов. Даже в 2142 году нет ничего надежнее, чем всадить в противника полдюжины пуль с исключительно цельнометаллическими оболочками. Естественно, весь арсенал обладает определенными футуристическими инновациями. Например, в некоторых модифика-

циях снайперских винтовок вкупе с абсолютно новыми патронами вместо пороха используется так называемый лазерный поджиг (laser ignition), позволяющий практически полностью нивелировать отдачу. Хотя не факт, что все усовершенствования придется вам по вкусу. Интеллектуальная компьютерная система, «выключающая» пулемет при перегреве ствола, просто обречена услышать в свой адрес немало теплых и ласковых слов.

Battlefield трудно представить без богатого парка всевозможной военной техники. Джипы, бронетранспортеры и танки различных моделей в полной боеготовности по-прежнему ждут свои экипажи.





Сюрприз подкрался незаметно



Серьезных изменений техника не претерпела, разве что внешний вид был переработан с учетом нового сеттинга. Но не спешите обвинять создателей в самоплагиате и отсутствии свежих идей. На поле брани появилась невиданная ранее боевая единица, способная существенно изменить игровой баланс.

В полном соответствии с негласной традицией главной роль на фронтах будущего отведена громадным шагающим роботам. Собственную невысокую мобильность и вызывающую приметность (попробуй-ка не увидать громадину величиной с трехэтажный дом) мехи компенсируют толщиной брони и непревзойденной огневой мощью. Это своего рода универсальные оружейные платформы, способные быстро справиться с любым противником. Противовоздушный зенитный комплекс, предназначенные для бронетехники врага ракетные установки на плечах, встроенные в каждую «руку» миниганы для уничтожения пехоты (к тому же людишек можно цинично давить тяжелыми бронированными ногами)... Ко всему этому меха великолепно защищена и способна даже «пережить» артиллерийский обстрел.

Может показаться, что справиться с мехой нереально, но, как мы знаем из практики, у всякого колосса есть свои слабые места. К примеру, точным ударом неповоротливого робота совсем не сложно опрокинуть наземь – в лежачем положении он практически беспомощен. А применив специальные гранаты, создающие электромагнитные импульсы (EMP), мы замедлим движения механичес-

кого левиафана и нарушим обзор механику-водителю. Только будьте осторожны: на пехотинцев EMP-гранаты действуют, как «флэшки», ослепляя на некоторое время. И наконец, концентрированный огонь и множественные попадания выведут меху из строя, заставив ее остановиться. Пока бортовые системы заняты самодиагностикой, ваши солдаты, вооруженные ракетными установками, не должны подкачать.

Немаловажную роль в будущих сражениях возьмут на себя мины (chaser mines). Когда вражеская боевая единица оказывается в зоне их действия, те активируются и выстреливают. Если цель сравнительно далеко, мины способны преследовать ее на бреющем полете. На первый взгляд эти «игрушки» просто панацея от вражеской техники, потому как вернуться от них сможет разве что легкий скоростной джип. Но разработчики строго следят за тем, чтобы у противоборствующих сторон были равные шансы. Этот же джип способен провести дерзкую вылазку в сторону минного поля, собрать за собой «хвост» и увести мины в сторону, позволив тем самым другим машинам беспрепятственно пройти через оборону. Баланс соблюден.

В конфликте участвуют и воздушные силы. Вертолеты будущего обходятся без винтов, используя управляемые реактивные двигатели. Схема их построения несколько напоминает VTOL Strike Fighter из Battlefield 2. А дизайн этих боевых машин вызывает прямые ассоциации с легендарными Hunter-Killers из «Терминатора». В целом о BBC пока известно очень мало. D.I.C.E. опровергает слухи о появлении в



игре джетпаков и не спешит раскрывать козырные карты.

Что же касается царицы полей, то количество игровых классов пехотинцев уменьшили с семи до четырех. По заявлениям разработчиков, это позволит увеличить универсализацию, а значит, игроки будут чувствовать себя свободнее. В качестве компенсации в каждом классе появились отдельные специализации.

Например, разведчики (recon) способны стать снайперами или спецназовцами. В любом случае главной особенностью этого класса является применение в бою



Пехота в бронетранспортере не успевает к празднику. А жаль



Странная тактика, скажем честно

специального костюма, позволяющего его владельцу оказаться невидимым. Впрочем, защита не абсолютна, и вас могут заметить, скажем, по отбрасываемой тени. Также разведчики несут наибольший комплект упоминавшихся выше EMP-гранат и бомб-липучек для уничтожения вражеской техники. Помимо этого, бойцы невидимого фронта устанавливают специальные жучки для наводки артиллерии и управляемых ракет.

Штурмовики (assault) – наиболее привычный класс, на вооружении у которого автоматические винтовки с подствольными гранатомета-

ми. Причем гранаты будут детонировать только при контакте с человеком. В ином случае они, выполняя функцию небольших мин, остаются до поры до времени лежать под ногами.

В Battlefield 2142 ключевым станет anti-tank class – солдаты, увешанные тяжелым вооружением, имеющие дело с бронированной техникой. Вероятно, в рамках этого класса будет введена специализация по воздушным и наземным целям.

Класс поддержки (support) разделяется на медиков и инженеров. И если с первыми все более-менее

понятно, то вторые отнюдь не так просты. Инженеры могут за короткое время собрать управляемого дрона – небольшую летающую бронированную бестию с двумя крупнокалиберными пулеметами по бокам. В компании с таким помощником вдвойне приятно идти в атаку или, сидя в засаде, зная, что он прикрывает вашу спину. Правда, не забывайте, что висящий в воздухе дрон при определенных обстоятельствах может мгновенно выдать ваше расположение противнику. Ну а инженерам, помимо занятий практической робототехникой, предписано устанавливать мины (их будет четыре разновидности).

Не забыли разработчики и о командирах. Напомним, что в Battlefield 2 они обеспечивали координацию и позволяли убитым игрокам респауниться возле себя. В итоге commanders зачастую были вынуждены сидеть в укрытиях, выполняя роль своеобразной мобильной контрольной точки. Теперь же командир может вместе со своими подчиненными ринуться в атаку, оставив позади специальный буй (beacon), служащий респаун-ориентиром. Понятное дело, ставить буй надо с умом, иначе он будет быстро уничтожен (а более хитрый противник предпочтет устроить возле него засаду).

Немало внимания уделено повышению удобства интерфейса. В частности, была полностью переработана система меню, вызывавшая в Battlefield 2 множество нареканий.

Наконец-то появилась возможность вносить в отдельный список имена ваших постоянных сослуживцев. Так что организовать встречу однополчан на виртуальном фронте теперь стало легче. Обещается также, что внутриигровая рейтинговая система станет подробнее. Чем дольше игроки будут оставаться верны тому или иному классу, тем больше бонусов они получат.

Несмотря на наличие игрового прототипа и вполне определенного списка новшеств, с проектом пока не все понятно. Многие виды оружия находятся в процессе создания. Разработчики листают каталоги современного вооружения, выбирая перспективные образцы. К примеру, упоминался рейлган, но не в версии для пехоты, а монтируемый на джипы и бронетранспортеры. Вероятно, в геймплее будут шире задействованы приборы ночного видения и различные спецназовские гаджеты.

Подробности Battlefield 2142 обещают раскрыть в самое ближайшее время (а на Е3, кстати, была показана ранняя версия). В частности, рассказать о дополнительных возможностях командира и представить во всей красоте совершенно новый игровой режим. Но о том, что нас ждет очередной качественный онлайн-шутер, можно с уверенностью говорить уже сейчас. Компетентность D.I.C.E. в разработке подобных проектов не вызывает сомнений.





Врешь, не догонишь!



PC

Highway Gladiator

Игорь Климовский

Гладиаторы XXI века

Глава Abducted Artists (AA) Тарас Король любезно предоставил нам игральную демо-версию, которую он демонстрировал на КРИ, а также весьма подробно рассказал о своем проекте.

Паспорт

Жанр combat/racing
Разработчик Abducted Artists
Издатель нет данных
Дата выхода нет данных
Web-сайт нет данных

О разработке

Abducted Artists
Игры нет
Web-сайт
www.abductedartists.com
Очередная молодая и перспективная киевская студия. Помимо Highway Gladiator, разрабатывает еще две игры, но основное внимание сейчас уделяет нижеописанному проекту.



Жанр combat/racing пока представлен на PC очень слабо. Из свежих игр к нему можно отнести разве что Crashday, да и то с натяжкой. На консолях он тоже незаслуженно забыт, и только недавняя Full Auto на Xbox 360 немного оживляет общую картину. AA решила исправить ситуацию и создать весьма необычный продукт. Хотя мы видели лишь достаточно сырую демо-версию, некоторые выводы можно сделать уже сейчас: она оказалась игровой и увлекательной. Учтите, что весь контент за исключением лицензированного физического движка Fast Car создавался с нуля, и за год была проделана немалая работа.

Хотя графика пока готова только наполовину, она уже сейчас производит благоприятное впечатление: живописные задники с фототекстурами делают ее узнаваемой и живой. Поддержка шейдеров версии 2.0 – это, согласитесь, звучит многообещающе. Правда,

освещение еще недоработано, равно как и внешний вид автомобилей – не готовы персональные текстуры, на корпусах нет пыли, грязи, следов от пуль. Да и взрываются машины пока не слишком зрелищно – они не разлетаются на части, а только утопают в клубы черного дыма.

Итак, Highway Gladiator перенесет нас в недалекое будущее, когда несколько миллионов да нефтяных магнатов, решив поразвлечься, организовали нечто вроде экстремального телешоу – гонки с отстрелом противников. Естественно, бизнесмены не собираются лично принимать участие в опасных состязаниях, а будут лишь наблюдать за происходящим на экранах мониторов и с гигантских вышек. Чтобы сделать зрелище еще более захватывающим, на полигонах Highway Gladiator проводится тестирование новых образцов вооружения, брони и всевозможных военных технологий.

Нам предстоит побывать на трассах всего мира – США, старушки-Европы, даже постсоветского пространства. В игре ожидается около полудюжины больших локаций, на каждой из которых будет представлено по несколько вариантов гоночных трекков, а также плацдармы для *deathmatch*.

Естественно, ожидается и карьерный режим. Его отличительная черта – условная свобода действий: все гонки, турниры, поединки отображаются в тайм-лайн, а мы вольны выбирать из них те соревнования, что нам по душе. Конечно, ключевые состязания пропустить никак не удастся – их следует проходить обязательно. А за победу мы сможем получить энную сумму в местной валюте да еще и апгрейды в придачу.

Игровых режимов немало: классические кольцевые заезды, гонки «на вылет», когда выбывает тот, кто замыкает очередной круг, вышеупомянутый *deathmatch*. Будет еще и оригинальная разновид-



Ракеты M-26 с доставкой заказчику



ность *drag racing* со стрельбой по противникам, где отстающие рискуют проиграть состязание, зато могут обстреливать лидеров. Еще один режим, пока не имеющий названия, вызывает у нас интерес – гонка по кругу навстречу друг другу. Этот вид соревнований напоминает рыцарские турниры, но на закольцованной трассе. Не исключено, что к моменту выхода проекта разработчики придумают еще парочку новых интересных режимов. Победитель гонки будет определяться по сумме очков, начисляемых за достижение финиша первым, за уничтожение машин соперника и за исполнение разнообразных трюков.

Всего нас ожидают около 16 машин, различающихся по весовой категории, типу, внешнему виду и, конечно, вооружению. Среди них будут как скоростные авто с парой пулеметов на борту, так и тяжелые, неповоротливые аппараты с крепкой броней и ракетной установкой. Точность наведения, количество боеприпасов, дальность стрельбы и мощность заряда зависят от вида автомобиля и оружия. Для сидящих на хвосте соперников заготовлены сюрпризы в виде сбрасываемых мин (это особенно пригодится в *drag racing*), «ежей», дымовых шашек и т. д. Ну и что нас особенно радует – разработчики собираются оснастить машины танковыми бамперами для разборок а-ля незабвенный Carmageddon.

А еще будет разрешены тюнинг и апгрейд автомобилей. Последнему, кстати, уделяется особое внимание – игроку предоставят сложную, разветвленную систему апгрейдов, а не просто линейку последовательных улучшений того или иного узла. В итоге нам обеспечат огромное количество модификаций, и, что немаловажно, каждый сможет прокачать авто в соответствии с собственными предпочтениями (ну прямо RPG!). Модернизации поддаются вооружение, броня, кузов, двигатель и, разумеется, колеса. Все вышеперечисленные узлы в процессе гонок изнашиваются, кроме того, будет реализована полноценная система точечных повреждений. Если прострелить машине противника колесо – оно спустит, и авто начнет заносить, а если попасть в двигатель – это отразится на скорости и динамике болида. Добраться до финиша с пробитым баком – та еще задача: топливо выливается по дороге. Длительное применение закиси азота (в народе – нитро) повреждает двигатель, как и в реальности. Все вышеописанное, естественно, благоприятно скажется на игровом балансе. А еще можно будет настраивать под конкретную трассу ключевые узлы: подвеску, коробку передач, оружие.

Одна из фишек игры – пит-стоп. Причем организован он весьма оригинально и динамично: вы заезжаете в бокс, и ремонт начинается автоматически. Автомобиль восстанавливается постепенно, а

со счета снимаются деньги. Сколько стоять там – решайте сами, в любой момент можно покинуть бокс и вернуться на трассу.

Да и соперники не будут тупо ездить кругами: искусственный интеллект сделает достаточно умным и хитрым, еще и с элементарной эмоциональной системой, чтобы AI смог адекватно реагировать на ваши провокации. Если сильно разозлить противника, он начнет настоящую охоту на обидчика. Интересно, что все пилоты будут вести переговоры на одной радиоволне, комментируя происходящее в силу своего темперамента и чувства юмора.

Физика уже сейчас неплоха – авторы проекта, по их словам, стремятся создать «реалистичную аркаду». Хорошо чувствуются масса машины, ее габариты и скорость, причем даже при игре с клавиатуры. Удачно выполнены разнообразные поверхности, авто ощутимо реагирует на их смену. Кроме того, обещают грамотно реализованный Force Feedback и поддержку игровых контроллеров.

А вот со звуком и саундтреком пока не все ясно. Мелодии для музыкального сопровождения пишут диджей и гитарист, но по поводу эффектов есть еще множество вопросов. Возможно, будут использованы реальные звуки, записанные на полигоне под Киевом, или же приобретенный sound-kit.



Сетевой режим студия Abducted Artists обещает сделать обязательно, однако подробности еще неизвестны. Примечателен тот факт, что демо-версия разрабатывалась с прицелом на мультиплеер. Также пока нельзя сказать точно, на каких платформах выйдет игра. В принципе, интерфейс и управление изначально создавались с расчетом на геймпад. Но так или иначе, последнее слово за издателем, а он пока не найден. Пожелаем же молодой студии удачи!

Xbox 360

Too Human

Дмитрий Веселов

Так рубил Заратустра

Новая игра от Silicon Knights обладает всеми атрибутами потенциального блокбастера: популярный жанр, отличная картинка, достаточный бюджет и привлекательная концепция. Кроме того, она выйдет только на Xbox 360, а именно эксклюзивов сейчас не хватает консоли Гейтса.

Паспорт

Жанр action/adventure
Разработчик Silicon Knights
Издатель Microsoft
Дата выхода IV квартал 2006
Web-сайт www.xbox.com/en-US/games/t/toohuman

О разработке

Silicon Knights
Игры Cyber Empires, Fantasy Empires, Dark Legions, Eternal Darkness: Sanity's Requiem, Blood Omen: Legacy of Kain, Metal Gear Solid: The Twin Snakes
Web-сайт siliconknights.com
 Канадская компания, штат которой за 14 лет увеличился с двух человек до нескольких десятков. Несмотря на довольно долгую историю, в ее портфолио всего шесть игр.

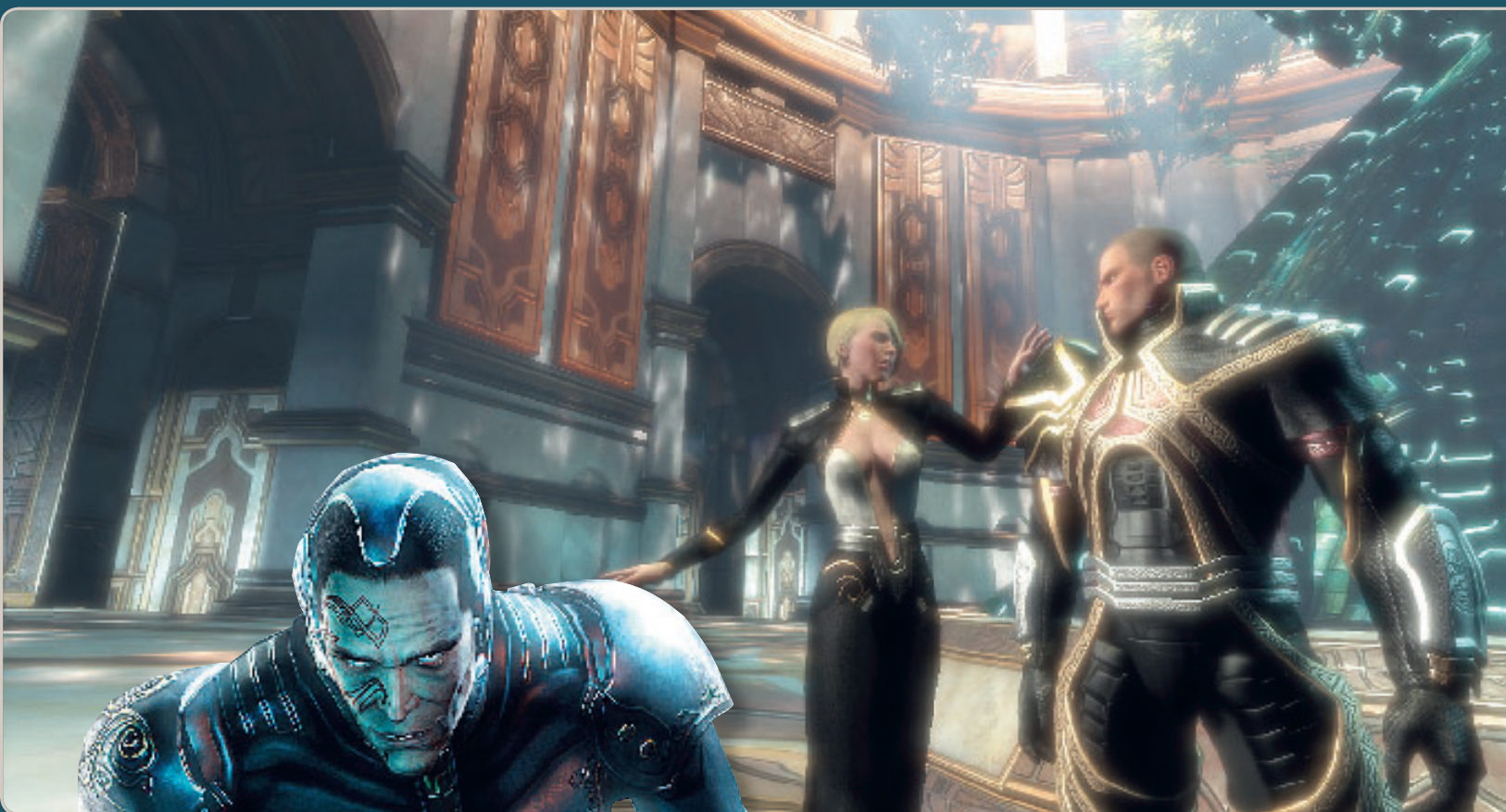
История Too Human берет начало в далеком 1993 г., когда молодые канадцы из Silicon Knights, выпустив несколько неплохих стратегий, заработали хорошую репутацию. Команда выросла, бюджеты тоже. Студия захотела создать новый, не стратегический проект с захватывающим сюжетом, и им стал Blood Omen: Legacy of Kain. Параллельно у авторов возникла идея сделать еще одну «игру с глубоким смыслом». Silicon Knights даже сумела показать рабочую версию для первой PlayStation на E3 в 1999 г., но закончить проект помешала покупка фирмы компанией Nintendo. Некоторое время ожидали, что Too Human выйдет для GameCube, однако затем по личной просьбе Сигеру Миямото студия в сотрудничестве с Хидео Кодзимой занялась Metal Gear Solid: The Twin Snakes.

О Too Human вспомнили только в 2004 г., когда контракт с Nintendo закончился. Удачно подвернувшаяся Microsoft как раз искала кандидатов для разработки линейки блокбастеров для Xbox 360. Сами «Рыцари» считают, что сме-

на издателя пошла им исключительно на пользу. Если Nintendo ориентировалась на простые игры, сделанные маленькими командами, то в Microsoft и штат, и сложность проектов, и, естественно, бюджеты, гораздо больше. Кроме того, медиагигант был не против выпускать продукты для аудитории повзрослее, чем у Nintendo.

Со времени выхода первой демо-версии в 1999 г. концепция Too Human успела сильно измениться. Сначала это был суровый stealth-ориентированный киберпанк, история о детективе из недалекого будущего, который ведет свое расследование в таинственной корпорации. В качестве примеров для подражания тогда выступали Metal Gear Solid и Blade Runner Ридли Скотта. Сегодня в игре гораздо больше действия, а разработчики вдохновлялись God of War и Devil May Cry. В Silicon Knights утверждают, что рецепт хорошего проекта несложен – нужно смешать в равных пропорциях Содержание, Технологию, Дизайн, Геймплей и Звук.

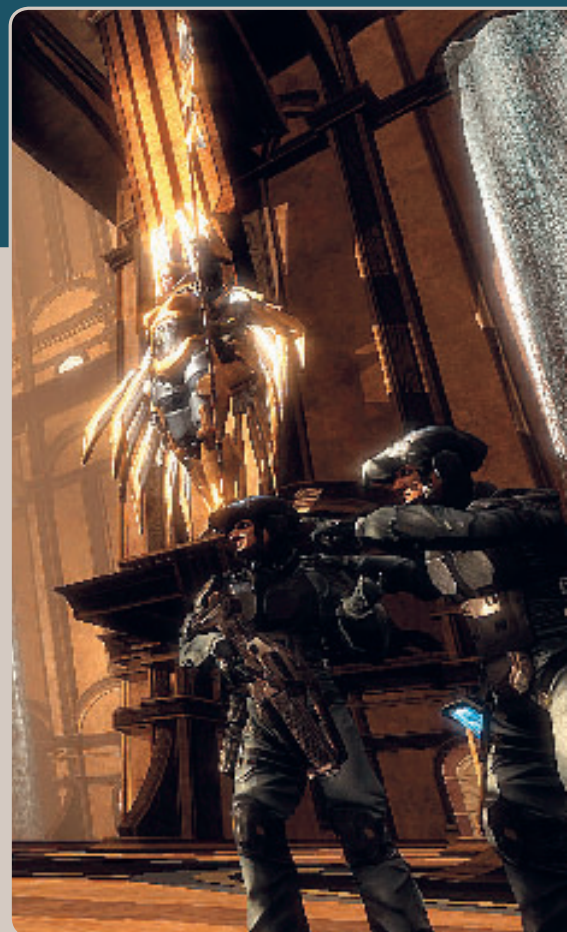
Итак, содержание. Эпическая история этой мясорубки, похоже, превзойдет по драматизму

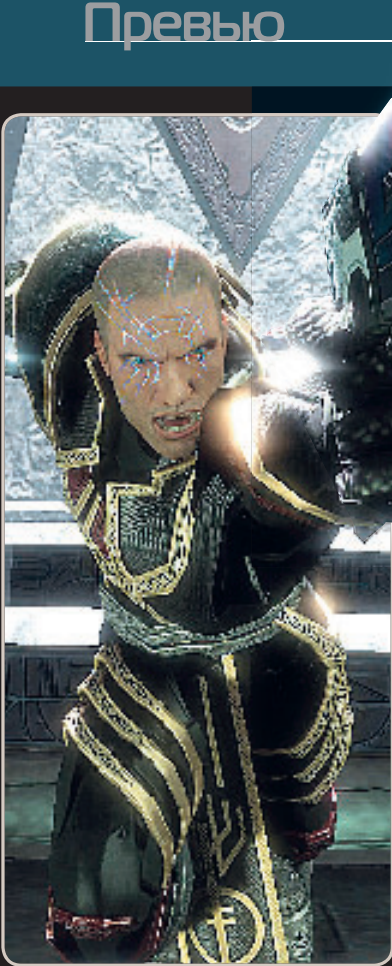


многие известные ролевые игры. Завязка знакомит нас с protagonистом – Балдуrom, кибернетически улучшенным человеком, который огнем и мечом истребляет восставшие против людей механизмы. Как для аркады сюжет удивительно многогранен. Кроме привычного принципа «всех убью, один останусь», есть и еще интересный момент – история игры основана на скандинавской мифологии. Монстры, локации, персонажи – везде будут отсылки на древние легенды. К примеру, наш герой – тезка сына Одина, Балдура, бога красоты и весны. Согласно «Эдде» от Silicon Knights, ключевые события скандинавских мифов – война великанов и богов – изначально происходили именно так, как их покажут в Too Human. Просто за 10 тысяч лет люди подзабыли, как все было на самом деле, киборги превратились в богов, а механизмы, соответственно, в великанов, и хроника стала легендой. Альтернативная история от Xbox 360. Но и это еще не все, внимательный игрок обнаружит в сюжете некоторые идеи Ницше. Трейлер демонстрирует цитату: «Тот, кто сражается с

чудовищами, сам может стать чудовищем». Авторы подразумевают постоянные кибернетические апгрейды нашего героя, из-за чего он постепенно превращается в машину. Разработчики о сюжете говорят прямо: «Кроличья нора ведет очень, очень глубоко» – и замечают, что о многих ключевых моментах можно узнать из соответствующих мифов и легенд. Любопытным рекомендуем ознакомиться с жизнеописанием тезки protagonиста, заглянув во врезку.

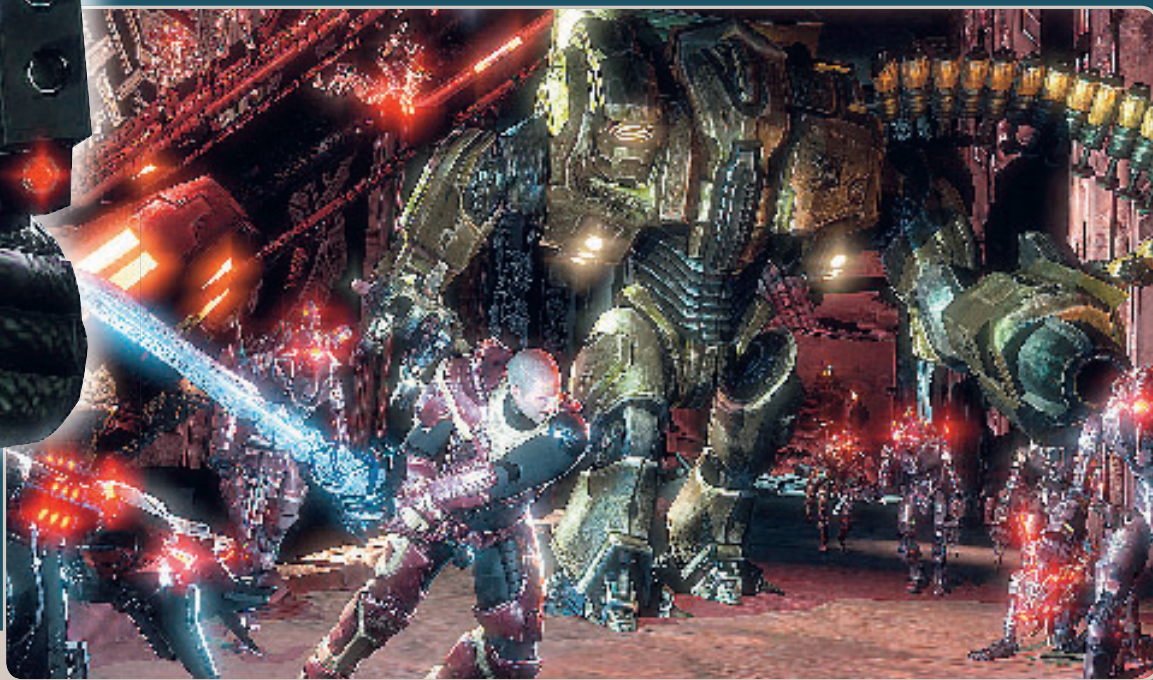
Теперь о технологии и дизайне. Графика просто великолепна. Пламенным мотором работает Unreal Engine 3. Картинка, как и было задумано, получается невероятно красивая. Главный герой хвастает тысячами полигонов и гордо отсвечивает повсеместным багпом. Чудовищные враги ничем ему не уступают. Локации похожи на пререндеренные арты, а спецэффекты выполнены в стиле лучших голливудских лент. Анимация персонажей и хореография схваток делаются с помощью приглашенных киноспециалистов, успевших поработать на съемочных площадках «Героя»,





Кто такой Балдур?

Судя по скандинавским мифам, у главного героя не очень-то счастливая судьба. История Балдура (Бальдра) такова: его мать, богиня Фригг, после рождения сына взяла клятву с огня, воды, металлов, земли, камней, а также всех живых существ в том, что они никогда не принесут ее сыну вреда. В честь этого боги устроили праздник в Асгарде и развлекались, метая в неуязвимого теперь Балдура дротики и камни. Хитрец Локи, изменив обличье, разузнал у Фригг о клятве, а также о том, что растение омела было единственным, которое не дало обещания. Локи сделал стрелы из омелы, отдал их брату Балдура, слепому Хёду, и подговорил его выстрелить в Балдура. Тот был ранен и умер, но попал не в Вальхаллу, а в мир мертвых, где властвует великанша Хель. Она согласилась отпустить молодого бога, но только если все вокруг станут плакать по нему. Однако переворотившийся Локи отказался плакать, и Балдур остался в царстве Хель. Лишь после Рагнарёка он и Хёд выберутся оттуда и помогут строить новый мир.



«Матрицы» и «Хроник Риддика». «Интеллектуальная» камера, на поведение которой, к слову, нельзя будет повлиять, не упустит важных моментов и постарается всегда демонстрировать впечатляющую картинку: в момент ближнего боя она покажет крупный план, как в файтинге, а когда игрок возьмется за пистолеты, отлетит на расстояние, достаточное для того, чтобы с удобством прицелиться.

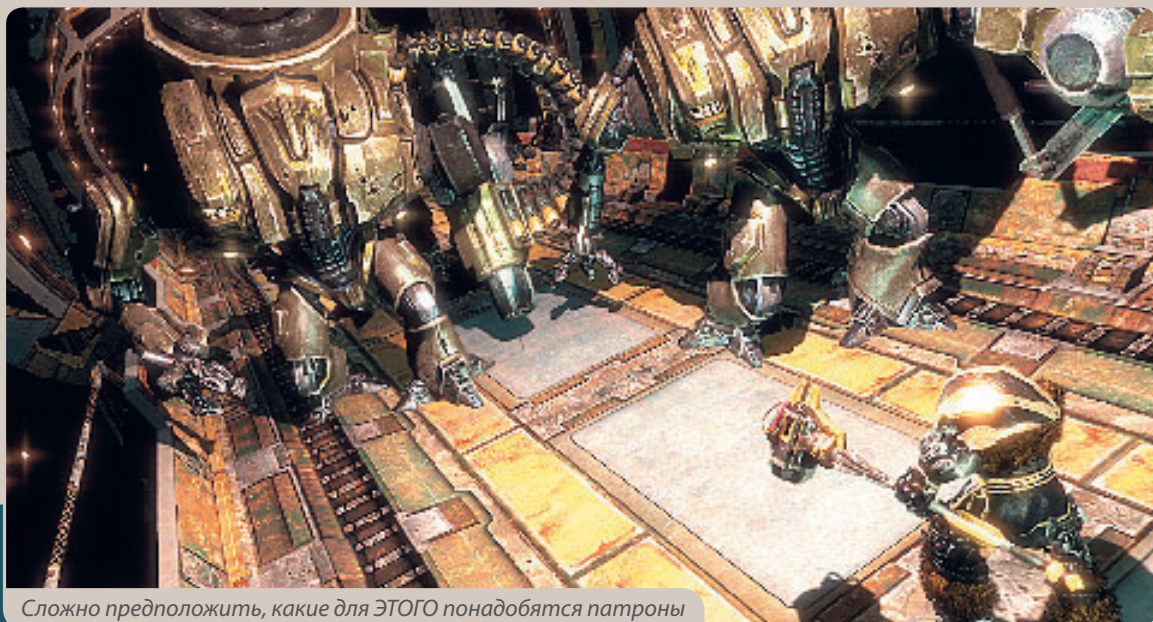
Геймплей Too Human концентрируется на битве: нас ожидают постоянные сражения, никаких загадок с рычагами или прыгания по платформам. Хотя в игре будет возможность передохнуть – Балдур обладает способностью подключаться к киберпространству. Не ожидайте хакерских взломов или мегаполиса «Матрицы», здесь оно выглядит как спокойный лес, где можно найти необхо-

димую информацию, провести апгрейды и т. п.

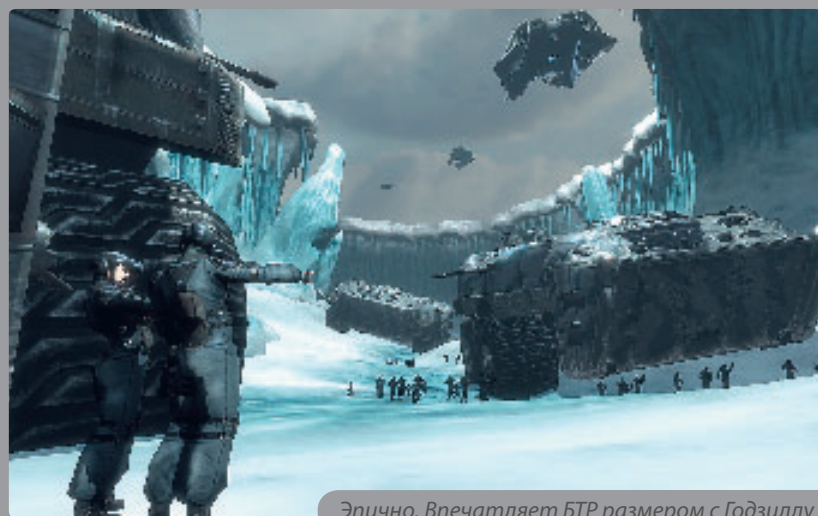
Особое внимание уделяется управлению, стандартный для игр с массовым шинкованием врагов способ сильно переработан. В ближнем бою нам вообще не придется жать на кнопки – все удары и комбо выполняются с помощью аналоговых джойстиков. Левый отвечает за передвижение героя, правый – за атаку. Те, кто попробовал, утверждают, что поначалу непривычно, зато потом действительно удобно. Кроме того, Too Human нельзя будет пройти, используя только один прием, – у любого противника есть свои сильные и слабые стороны, к каждому придется искать оригинальный подход. Бои станут несколько напоминать Devil May Cry, т. е. из игры с мечами и пистолетами никто не уберет прием «врезать мечом, добить пистолетом». Кстати,

стоит упомянуть и о разнообразии оружия. «Геймер не должен скучать», – говорят в Silicon Knights и добавляют в Too Human (кроме мечей и пистолетов) молоты и лазеры, топоры и винтовки, копья и автоматы. Не забудем и о сюжетной фишке – кибернетических улучшениях (в других проектах подобное обычно называют элементами RPG). Вообще нам обещают сделать процесс развития персонажа необычайно интересным и требующим принятия продуманных решений. «Это похоже на шахматы, – замечает Денис Дьяк (Denis Dyak), президент Silicon Knights. – Можно выучить правила за десять минут, но чтобы стать мастером, потребуется вся жизнь». Гроссмейстер распределения очков по умениям? Хм-м...

Вы не забыли, что одно из основных преимуществ Xbox 360 – наличие сетевого режима? Silicon



Сложно предположить, какие для ЭТОГО понадобятся патроны



Эпично. Впечатляет БТР размером с Годзиллу

Knights делает все, чтобы ни один геймер не ушел обиженным. С помощью Xbox Live игру одновременно смогут проходить четыре персонажа. Особое внимание уделяется парным приемам в духе «подбрось врага в воздух, а соратник его там добьет». Повышенная сложность и уникальные предметы, выпадающие из монстров, прилагаются.

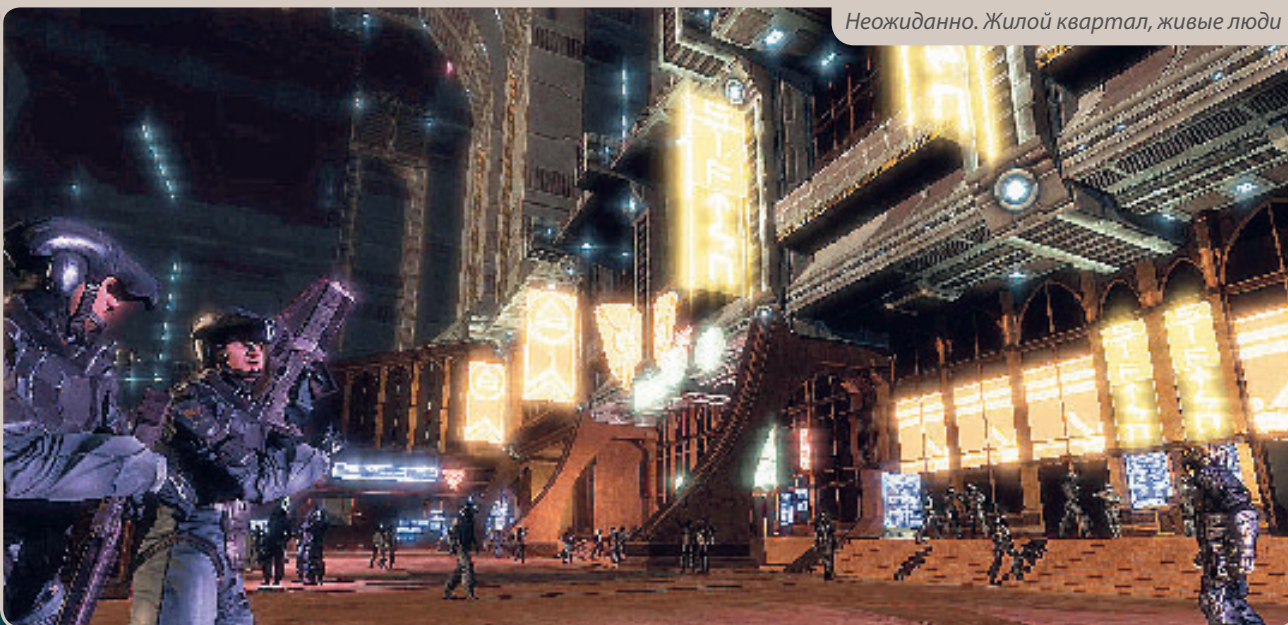
На данный момент авторы Too Human пытаются угодить одновременно начинающим и продвинутым игрокам. Сюжет строят по «шекспировской» модели, где глубокая по сути драма для интеллектуалов с балкона соседствует с простой по форме историей для публики в партере. Боевая и ролевая системы несложны и интуитивно понятны, но в то же время достаточно интересны и поощряют самосовершенствование игрока. Денис Дьяк утверждает, что

большое влияние на творчество Silicon Knights оказало сотрудничество с Nintendo. Уникальное видение геймплея Сигеру Миямото (автора «Марио» и «Зельды») и понимание сюжета, умение строить драматичное повествование Хидео Кодзимы – вот что разработчики вынесли из многолетнего альянса. Конечно, талант не передается воздушно-капельным путем, но хочется верить: идеям двух японских гениев найдется место в проекте, сделанном канадцами.

P.S. Правда, помимо неплохих игр, команда Silicon Knights знаменита еще и постоянными задержками релизов. Учитывая, что Too Human уверенно держит лидерство в хит-параде долгостроящих – с начала разработки прошло уже 10 лет (у знаменитого Duke Nukem Forever всего 9), остается лишь скрестить пальцы.



Неожиданно. Жилой квартал, живые люди





А зачем нам кузнец?

PC

Beltion: Beyond Ritual

Игорь Климовский

Маленькие отличия

В гости к киевлянам из Rostok-Games автор статьи попал незадолго до их отъезда на КРИ, благодаря чему смог не только пообщаться с разработчиками, а еще и поиграть в версию «Бельтион» с условным обозначением 0.1, приготовленную специально для конференции.

Паспорт

Жанр action/RPG

Разработчик Rostok-Games

Издатель нет

Дата выхода декабрь 2006

Web-сайт beltion-game.com

О разработке

Rostok-Games

Игры нет

Web-сайт rostok-games.com.ua

Молодая украинская компания. Поначалу работала над «Бельтион: Звезда Полынь», но затем взялась за создание менее пафосной Beltion: Beyond Ritual.



Эта игра с непростой судьбой. Изначально та же команда занималась другим проектом под предварительным названием «Бельтион: Звезда Полынь». Но для осуществления задуманного требовалось очень много времени и усилий. Поэтому пришлось спуститься с небес на грешную землю и в корне изменить игровую концепцию, жанр и сюжет. В результате возникла идея Beltion: Beyond Ritual, работа над которой ведется уже полтора года.

Сюжетная линия не блещет оригинальностью, но и заезженной ее назвать нельзя. Нам предстоит играть за молодого некроманта по имени Тацит (наверное, потомок античного философа Публия Корнелия Тацита). К счастью, он не Избранный-Спаситель-Мира-Наделенный-Уникальной-Силой, а всего лишь воспитанник при Храме Смерти, правда, обладающий таки паранормальными способностями. Может, именно из-за таких способнос-

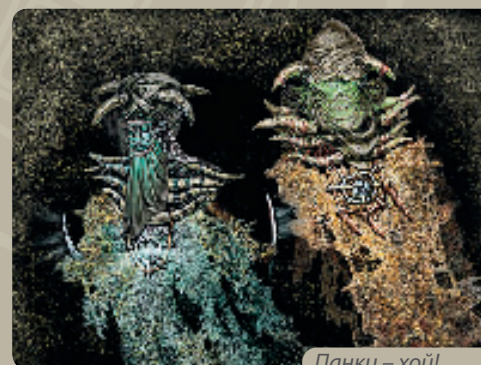
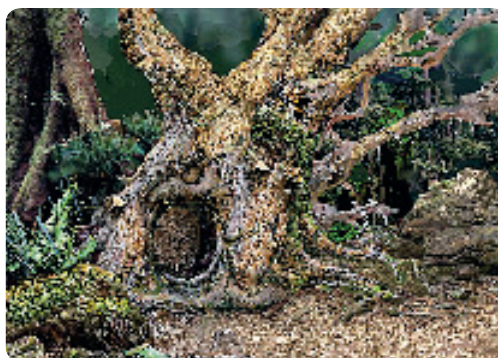
тей юношу и послали в город орков с дипломатической миссией. Сюжет будет линейным, но по крайней мере его обещают сделать интересным и динамичным. Вероятно, добавят и несколько вариантов финала, как в Deus Ex.

Кроме того, нас порадуют множеством побочных миссий. На любом этапе игры можно будет отвлечься и заработать некоторое количество очков опыта и золота. Те задания, что попались автору на глаза, – самые что ни на есть обычные RPG-квесты, но с одним важным отличием: выполнить их можно разными способами, всегда есть минимум три варианта. Как водится, поначалу мы слабо понимаем суть происходящего, но со временем, если не лениться и читать внутриигровую литературу, всему найдется достоверное объяснение, в том числе и загадочному названию игры.

Расу, пол, класс и специализацию альтер эго выбирать не разрешается, по правилам вы с рождения

некромант. При создании персонажа мы сможем определить только базовый набор умений. Отсутствие полноценной генерации чара обусловлено прежде всего жесткой привязкой к сюжету, и не стоит забывать, что мы играем в action/RPG. Конечно, умения Тацита позволено будет развивать, но несмотря ни на что сделать из него вора или клерика не выйдет. Зато протагонисту подвластна магия! Одновременно он способен использовать не более пяти заклинаний и с их помощью вызывать разнообразных потусторонних существ, увеличивать мощностю оружия в рукопашной схватке или заживлять раны. Заклинания, кстати, тоже поддаются апгрейду. К сожалению, в целом боевая система на данном этапе кажется совершенно сырой и неинтересной: комбо-ударов нет и, скорее всего, не будет. Сейчас это самый серьезный недостаток игры.

Ну и какое же фэнтези без эльфов, орков и прочих гномов? Но


Снайпер нам тоже не нужен

Панки – хой!


студия Rostok-Games соригинальничала: персонажи игры переняли от традиционных толкиеновских рас только внешний вид, а в остальном их цивилизации больше похожи на некоторые человеческие народы. Орки, например, напоминают древних ассирийцев, гномы – средневековых голландских ремесленников, эльфы – европейцев эпохи Возрождения.

Игровой мир симпатичный, хотя он пока и недоработан. Динамическая смена времени суток уже сейчас действует и смотрится достаточно достоверно. Еще обещают различные погодные условия, дожди и даже грозы. Карты, похоже, будут довольно большие, причем путешествовать по этому миру можно без подзагрузок, за исключением, пожалуй, лишь некоторых подземелий и самых отдаленных локаций. А вот графика, к сожалению, не впечатлила, даже если сделать скидку на то, что не все пока окончательно оттекстурировано.

Несмотря на самобытность и атмосферность игры, она выглядит, мягко говоря, не в духе времени, особенно по сравнению с той же The Elder Scrolls IV. Следует учитывать еще и тот факт, что Oblivion уже вышла, а B:BR появится на прилавках не раньше предновогоднего сезона.

Сейчас нельзя однозначно сказать, какой будет Beltion: Beyond Ritual. Конечно, у нее есть два очень больших недостатка – графика и боевая система, но до выхода можно успеть еще переработать и сбалансировать боевку. Надеемся, что студия Rostok-Games так и поступит, ибо посредственным сюжетом да оригинальным сеттингом пресыщенного современного геймера не удивишь.

Тацит, очевидно, читает «Некромантию для чайников»





Чудеса на виражах



PC / Xbox 360

Star Trek: Legacy

Дмитрий Веселов

Поле битвы – вселенная, или Глава, в которой автор признается в любви к зеленым заторможенным пришельцам

Мир узнал о Star Trek в сентябре 1966 г., когда в эфир телеканала NBC вышел первый эпизод оригинального сериала. Сейчас эта космическая опера служит отличной иллюстрацией того, как представляли будущее в 60-х, и для современного человека может показаться невероятно смешной.



Паспорт

Жанр action/strategy
Разработчик Mad Doc Software
Издатель Bethesda Softworks
Дата выхода сентябрь 2006
Web-сайт startrek.bethsoft.com

О разработке

Mad Doc Software
Игры Empire Earth: The Art of Conquest, Empire Earth II, Empire Earth II: The Art of Supremacy, Star Trek: Armada 2, Dungeon Siege: Legends of Aranna
Web-сайт
www.maddocsoftware.com
Небольшая компания, основанная в 1999 г. Яном «Mad Doctor» Девисом. Разрабатывает аддоны и продолжения перспективных игр.

Помните зверские интерфейсы компьютеров с тысячами разноцветных мигающих лампочек, бластеры и лысых зануд в простынях, изображающих всемогущих пришельцев? Однако в те времена Star Trek был практически идеальным sci-fi-шоу. О феноменальной популярности сериала свидетельствует то, что первый шаттл, после ожесточенной бомбардировки письмами NASA, назвали Enterprise.

Позже Star Trek превратился в сильнейший франчайз, со ступеней слетали игрушки, книги, комиксы. Медиапродуктов (в том числе и фанатского производства) стало так много, что пришлось выделить лишь пять телевизионных сериалов и десять фильмов, достойных считаться каноническими. И впервые в истории Star Trek к выходу готовится действительно аутентичная игра – у разработчи-

ков есть лицензия на эти пять сериалов, и они не дадут документу запылиться.

Сюжет проведет нас от событий самого нового, но по хронологии первого Star Trek: Enterprise через Star Trek 60-х годов и до замечательного Star Trek: The Next Generation (не будут забыты Deep Space Nine и Voyager). Если кратко и без спойлеров, то история такая: археолог с планеты Вулкан с помощью могущественной, но забытой технологии попытался создать собственную утопию (город Солнца по-вулкански, представляете?). К сожалению, его планы разрушили борги, которые захватили и ассимилировали этот убер-артефакт. Теперь вселенной угрожает опасность. Для отражения угрозы и выдворения боргов за изначальные рубежи приглашены три легендарных капитана: Джеймс Т. Кирк, Джонатан Арчер и Жан-Люк Пикар, разумеется, на

подкомандных им кораблях. Летных средств, кстати, будет много, около шестидесяти. Кроме официальных, засветившихся в сериалах, разработчики обещают прототипы собственного изготовления. Враги (а за время существования франчайза герои почти со всем космосом передрались) слетятся отовсюду. Помимо симпатяг-боргов, навешать придется и ромуланам, и клингонам (но помним, что перед лицом общей угрозы всегда возможны варианты развития межрасовых отношений).

Подход к геймплею у Mad Doc Software достаточно любопытный. Авторы утверждают, что не продолжают дело Star Trek: Armada, т. е. нас ждет не обычная RTS. По их словам, скорее всего концепция игры похожа на squad shooter, только в открытом космосе. Получается приблизительно следующее – мы в роли адмирала флотилии руководим несколькими отря-





You'll be assimilated!

дами, состоящими из большого боевого корабля и двух-трех сопровождающих поменьше. Таких подразделений у нас будет немного, и каждый звездолет придется беречь как зеницу ока. Пополнять ряды можно на заслуженные в сражениях командные очки, за них же разрешают усовершенствовать уже имеющуюся модель, что ставит игрока перед нелегким выбором «больше или лучше». Стратегических моментов (менеджмента ресурсов, развития базы) в игре не будет, зато тактики должно хватить на всех. Например, в сериалах были фирменные маневры капитанов, теперь их аккуратно пересаживают в цифровую почву. Кораблям позволено наносить точечные повреждения, сбивать щиты и выводить из строя двигатели. Оружие, конечно, полностью соответствует оригиналу – фазеры, фотонные торпеды и т. д. Еще обещают туманности, в кото-

рых можно будет укрыться, и планеты, которые можно завоевать. В игре воссоздадут яркие моменты из фильмов, например битву Enterprise, U.S.S. с кораблем неизвестного Хана (Khan Noonien Singh).

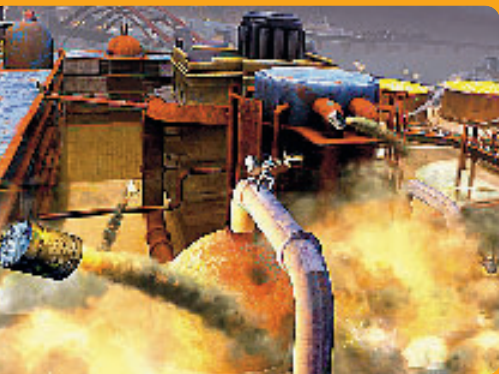
Mad Doc Software грозит удивить фанов и многопользовательским режимом. Разработчики позволяют схлестнуться в схватке одновременно восьми игрокам. Корабли всех эпох и главные герои сериалов в нашем полном распоряжении. Любителям экзотики предложат порулить «дружественным» звездолетом, что, безусловно, хорошо. Например, я всегда мечтал о собственном небольшом кубике боргов. К слову, способности капитанов и возможности их кораблей можно будет настроить под себя.

В пресс-релизе клятвенно обещается великолепие соломонских дворцов. К сожалению, пока



этого не видно. Обнадёживает то, что игра, помимо PC, выйдет на Xbox 360 и, вероятно, будет соответствовать тамошним графическим стандартам. Возможно, плюсом станет озвучка. Сейчас ведутся переговоры с актерами оригинальных сериалов, среди них, например, оscarоносный Патрик Стюарт.

Миру Star Trek не так везло на хорошие игры, как некоторым прочим вымышленным вселенным-масштабам (меньше, чем Star Wars, хотя больше, чем Warhammer). Ушла в прошлое серия Elite Force, отшумели проекты Star Trek: Armada. Пока у Legacy все в порядке – свежая идея, крепкая команда-разработчик. Будем надеяться.



Фаталити!



Xbox 360

Crackdown

Игорь Брэн

Обоснованная жестокость

Сеттинг жанра action/driving предусматривает обычно противостояние преступников и блюстителей порядка. Быть плохим сейчас, конечно, модно, но Real Time Worlds пытается сеять разумное, доброе и т. п.

Паспорт

Жанр action/driving (клон GTA)
Разработчик Real Time Worlds
Издатель Microsoft
Дата выхода октябрь 2006
Web-сайт www.xbox.com/en-US/games/c/crackdown/default.htm

О разработке

Real Time Worlds
Игры нет
Web-сайт www.realtimeworlds.com
 Офис компании расположен в портовом городе Данди, Шотландия. Основатель студии – Дэйв Джонс (Dave Jones) – участвовал в создании Lemmings и Grand Theft Auto, а теперь, похоже, решил сделать собственную GTA.



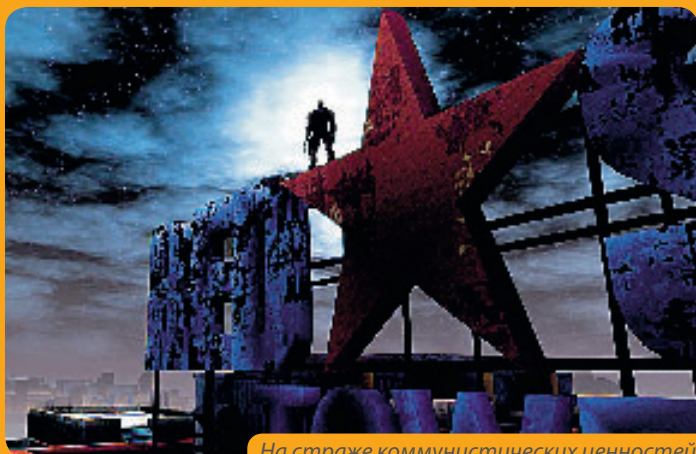
Действие игры развернется в мегаполисе Pacific City – настоящем гангстерском рае. Три противоборствующие группировки – Volk, Los Muertos и Shai-Gen Corporation – поделили между собой власть над городом. У каждого из трех главных боссов в подчинении находятся по семь «мини-боссов», ответственных за ту или иную сферу влияния. Справиться с таким количеством противников будет непросто. Конечно, посильную помощь окажет некая организация под скромным названием «Агентство», но на самом деле для борьбы с преступниками нам придется стать супергероем (не путать с суперменом).

Чтобы воспитать в себе неподобного защитника всех обиженных, нам предстоит постепенно развивать пять следующих характеристик: силу (strength), меткость стрельбы (shooting),

вождение (driving), проворство (agility) и умение обращаться со взрывчатыми веществами (explosives). И все эти RPG-элементы здесь не для галочки, они действительно имеют большое значение для прохождения игры. Например, если нарастить до максимума физическую силу персонажа, то можно получить некое подобие Ивана Поддубного, который будет бросаться грузовиками, как мячами. Что же касается вождения, то прокачка этого навыка повлияет не столько на мастерство в управлении авто, сколько на ассортимент доступных моделей. Ведь супергерой достоин супермашины! А возможность апгрейда средств передвижения должна отучить игрока заимствовать чужие автомобили: зачем вам обычная тачка, когда, приложив небольшие усилия, можно получить крепость на колесах? В свою очередь, машины будут нескольких типов: спортивные, вне-

дорожники и грузовики. Первые, естественно, как нельзя лучше подойдут для преследования бандитов, а на полутанке легче прорваться на территорию врага: скриншоты с покоренными воротами уже предъявлены общественности.

Кроме того, нам обещают динамическое изменение характеристик преступных группировок в зависимости от действий нашего героя. Например, убив того из семи приближенных мафиозного босса, который отвечает за поставку оружия, вы существенно ослабите огневую мощь всей банды. Кстати, добраться до него, как нетрудно догадаться, проще всего будет в момент получения новой партии стволов. В общем, похоже, что в игре жанра action появятся еще и стратегические элементы. Таким образом банальная вроде бы задача «замоchi их всех» превратится в многоступенчатую головоломку, решить



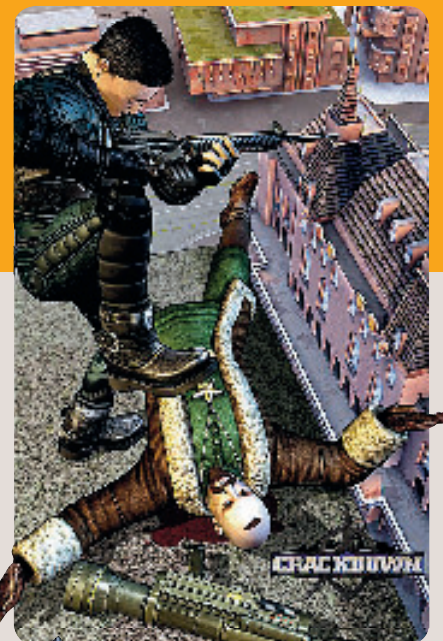
На страже коммунистических ценностей



Пули героя не возьмут



Надо бы купить новую машину



которую поможет изучение сильных и слабых сторон каждой из организаций.

А еще в Crackdown собираются реализовать co-op mode для двух игроков, причем весь огромный мир будет открыт сразу – и никаких надписей «Downloading» на экране! Интересно, не окажется ли один город слишком тесен для двух супергероев? А может, найдется место и для PvP?

Итак, это будет даже круче Grand Theft Auto (неужели еще и «Леммингов» в придачу?) и все просто плачут от радости? Не торопитесь. После шумного успеха GTA: San Andreas прошло не слишком много времени, а на рынке компьютерных развлечений уже появилось немало неудачных клонов популярного продукта – вспомните 50 Cent: Bulletproof и 25 to Life. Ведь в данном поджанре недостаточно одной лишь возможности бить по морде прохожих и менять маши-

ны как перчатки. И даже совершенный и сверхмощный графический движок – еще не гарантия успеха. Главное в таких играх – собственный неповторимый стиль, то, что отличает песни Высоцкого от блатного шансона. В общем, пока мы не можем сказать, выполнит ли студия Real Time Worlds свои обещания в полной мере и порадует ли нас качественным и оригинальным продуктом. Однако ждать релиза, похоже, стоит.



Новый Мистер Мускул не только моет машины, но и сам относит их на стоянку



Музей закрыт на переучет



PC

The Dark Project

Марат Баширов

Темнота – мой друг

Когда ребята из Looking Glass задумывали свою серию Thief, они вряд ли предполагали, что их игрушку ждут международная любовь и признание. В 1998 году идея казалась совершенно невероятной: вместо того чтобы сеять смерть и разрушение, наш герой прятался в темных закоулках.

Паспорт

Жанр action/adventure/sneaker

Разработчик The Dark Project

Издатель нет данных

Дата выхода нет данных

Web-сайт www.thedarkmod.com

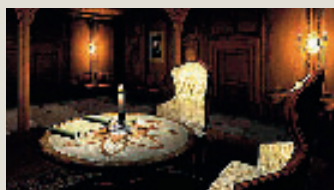
О разработчике

The Dark Project

Игры нет

Web-сайт www.thedarkmod.com

Команда, работающая над проектом The Dark Project, состоит из небольшого числа энтузиастов, которые загорелись идеей создания собственной Thief-образной игры на базе движка DOOM 3.



Не последнюю роль здесь сыграла неповторимая атмосфера таинственного ночного мира с его мистическими учениями, кладами, заговорами и паровыми машинами. Вероятно, именно эти составляющие до сих пор побуждают фанатов, вооруженных специальными программами и неумным воображением, создавать неофициальные дополнения разной степени сложности.

Существует, правда, еще и другая группа энтузиастов, которых не устраивают ограничения, накладываемые движками от Looking Glass и Ion Storm. Эти люди решили коренным образом переделать историю о харизматичном одноглазом воре Гаррете и порадовать всех фанатов серии полной версией знаменитого шутера DOOM 3 от id Software, окрестив ее The Dark Project.

Стоит упомянуть, что The Dark Project вовсе не «потомок» Thief.

Дабы избежать проблем с издателями, разработчики решили не использовать любимую марку и назвали свое произведение «духовным наследием Thief-серии».

Команда из 15 энтузиастов, живущих в разных уголках Земли, ставит перед собой две глобальные цели: разработать удобный инструментарий, с помощью которого можно делать новые карты для существующей игры, а также сотворить полноценную кампанию, тем самым отдав дань уважения знаменитым проектам Looking Glass.

Выбор движка DOOM 3 в качестве базы для неофициальной альтернативы Thief, по мнению разработчиков, является единственно правильным решением. Во-первых, эта технология с легкостью передает замечательную игру света и тени, что как нельзя лучше соответствует особенностям геймплея The Dark Project. Во-вторых, id Software всегда любила делиться

с общественностью исходными кодами своих проектов. Ну и наконец, в-третьих, этот движок «дружит» с Linux и Macintosh. А еще с помощью данного мотора можно делать просто потрясающие виртуальные механизмы, без которых нельзя даже представить себе вселенную Thief, – все эти шестеренки, паровые котлы и громадные машины.

За обновленными технологиями скрывается классическая идея, знакомая нам еще с конца прошлого века: главный герой (имя которого пока не называется) с опаской путешествует по огромным уровням, проникая в хорошо защищенные особняки, храмы, склады и пр. Там, используя солидный набор своих специфических умений и средств борьбы со слишком любопытными соотечественниками, персонаж занимается поиском ценностей или другими прописанными в сценарии делами, не забывая подслушивать ин-

тересные разговоры и решать несложные задачи.

Команда The Dark Project успела хорошо поработать над основными навыками протагониста: он уже умеет красться, читать, воровать и отключать оппонентов с помощью маленькой дубинки. В дальнейшем наш герой научится еще плавать и использовать классические виды оружия (включая водяные, огненные, отвлекающие и веревочные стрелы), а также открывать замки с помощью ключей и отмычек.

Для поддержания той самой неповторимой атмосферы мира

Thief большое значение имеет и звуковое оформление. Разработчики обратились к профессиональным актерам, которые помогают создать интересные и реалистичные образы, а параллельно самостоятельно написали несколько музыкальных треков. Слав из мрачного эмбиента, монотонных фортепианных мелодий и неожиданно тяжелых гитарных аккордов звучит на удивление достойно.

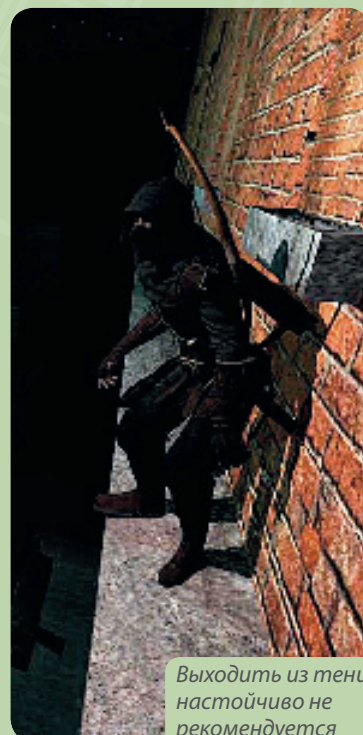
Сейчас основным недостатком проекта The Dark Project является его незавершенность. На представленных скриншотах из ранней

альфа-версии отчаянно не хватает дополнительных объектов. В некоторых случаях хваленое освещение выглядит по-голивудски шаблонно. Искусственный интеллект готов приблизительно на 30%. Да и обещанная кампания, похоже, заставляет себя ждать. Но вы ведь помните, что это совершенно бесплатная модификация, не доросшая пока даже до беты?

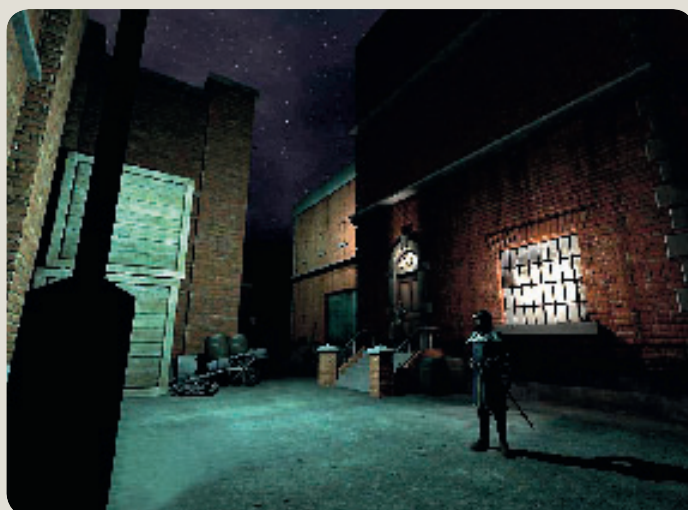
Хочется надеяться, что работы над The Dark Project продолжатся, и в ближайшем будущем мы все-таки получим возможность вновь вернуться в таинственный мир Thief.



Игра без бочек – деньги на ветер



Выходить из тени
настоятельно не
рекомендуется





Арте́м «Мы рабо

Все студии-гранды, студии-гиганты когда-то были начинающими командами, которые, создавая свой дебютный проект, с надеждой смотрели в будущее. Киевская Symphony Games уже прошла огонь и воду, выпустила аркаду «Экспедиция – Трофи» (рецензия в Gameplay, № 4, 2005) и теперь заслуженно называется молодой и перспективной. О том, как они преодолели первый важный этап в жизни студии, рассказывает руководитель компании Артем Мироновский.

Арте́м, для начала расскажите немного о себе. Вы ведь гуманитарий по образованию. Как вас занесло в геймдев?

Вообще-то у меня две специальности – я педагог и социолог-психолог. Всю жизнь мечтал заниматься творчеством, а игры – это чудесный способ для творческих людей реализовать себя, причем параллельно еще и учиться, что немало важно. Я начинал с концептуального гейм-дизайна. Изначально разделил этот род деятельности на три направления: системный гейм-дизайн, концептуальный и ресурсный. Последнее скорее даже работа ассистента гейм-дизайнера – помощника, который занимается вбиванием геймплейных данных, построением таблиц и т. д. Сам я начинал с оформления элементов сюжета, дизайна миссий, описания AI. Было ужасно интересно, и горю этим до сих пор. Более того, с каждым днем становится все интересней.

А желания поработать по специальности не возникало?

Знаете, образование очень помогает, но оно, по моему глубокому убеждению, не дает путевку в жизнь, методов и инструментов, зато формирует правильную структуру мышления.

А когда у сотрудника «TS Group Украина» возникло желание стать одним из основателей Symphony Games?

Все развивалось по нарастающей. В «TS Group Украина» меня пригласил Ярослав Кулов, сейчас ведущий художник Symphony Games (это был 2001–2002 гг., и он к тому времени уже успел поработать во Frogwares). Дальше, после долгих лет в TS Group, была OSW Games с проектом «XIII век». И хотя должность моя называлась арт-менеджер, я не только управлял арт-

Фото: Андрей Шелухин

Мироновский: «...таем исключительно для игрока»

отделом, но и занимался музыкой и PR вдобавок. После ухода из OSW не захотел искать работу на стороне. Появилась уверенность, что я знаю, как правильно организовать бизнес-процесс. Тогда игры почему-то создавались в режиме, так сказать, броуновского движения, ведущего непонятно к чему. А мы собрались и решили попробовать сделать именно правильно. Symphony Games начиналась как эффективная бизнес-модель, которая должна работать. У нас есть свои стратегия и тактика, причем, если я не ошибаюсь, на 10 лет вперед.

А какую дату можно считать точкой отсчета для Symphony Games?

18 ноября 2004 года.

Вы – отличный пример состоявшейся молодой команды, которая выпустила вполне достойный продукт на отечественный рынок. Насколько тяжело шел процесс организации, получения финансирования и что, по вашему мнению, привело Symphony Games к успеху?

Всего четыре пункта. Во-первых, опыт всех вместе и каждого отдельно. Во-вторых, разделение задач: собрались четыре человека, и каждый занялся своим направлением – это были арт, программирование, гейм-дизайн и управление. В-третьих, знание рынка и контакты с издателями. И в-четвертых, огромное желание добиться результатов, а также понимание того, что и как мы будем делать и, самое главное, – чего хотим достичь в жизни. Не в компании, а именно в жизни. Я думаю, люди, стоящие у руля, должны иметь схожее мировоззрение. Мы все хотели делать игры, были увлечены философией игр.

Сейчас Symphony Games похожа на человека, который поднимается в лифте и в данный момент находится между вторым и третьим этажом. Нельзя сказать, что едем очень комфортно, но мы в него сели, а это в принципе тяжело, ведь молодые команды в основном тонут. Я не буду утверждать, что сейчас стартовать невозможно, выбор есть всегда. И усилия не проходят даром. Но сегодня гораздо сложнее, нежели два-три года назад и даже год назад. Необходим большой опыт.

Как вы набираете новых людей? Читатели часто интересуются, каким образом попасть в индустрию. Нужна ли, например, специальная подготовка?

У нас есть программист, который пришел, не имея никакого опыта работы в игровой индустрии, более того, даже без особого опыта в IT. Но в компании все устроено так, что через неделю он начал выдавать результат требуемого качества,

т. е. адаптация длилась лишь неделю. Если человек очень хочет работать в индустрии, то, в первую очередь, должен быть готов стать частью команды. Если он способен к обучению и при этом обладает творческим потенциалом и нужными знаниями – фактически большего и не надо. Дальше он будет расти. Ему необходимо только желание, некая база, опыт, можно даже сказать эрудированность и способность работать в команде. Ведь есть люди, которые просто не предрасположены к коллективному труду. Причем они не интроверты, а излишне амбициозные и склонные доминировать в любой ситуации личности. Если собственные амбиции не трансформировать в коллективные, это может погубить все начинания.

На самом деле проблема кадров есть, на подготовку новых людей нужно много времени. Ведь необходимо, чтобы они по возможности быстрее включались в процесс и выдавали продукт необходимого качества. Обучить студента, скажем, делать графику или программировать можно достаточно быстро. Но нельзя в тот же срок научить человека управлять процессами и создавать правильный геймплей. Сейчас многие бредят идеями о централизованных курсах по подготовке кадров, если получится, я обязательно в этом поучаствую, мне есть чем поделиться.

Скажите, пожалуйста, в работе вы ориентируетесь на то, чтобы получать удовольствие от процесса творения, или на игрока?

Мы работаем исключительно для игрока. Делать скульптуру или рисовать картину можно для себя. Игра – во-первых, коллективное, а во-вторых, не совсем искусство. Это маргинальное и очень интересное явление. Поэтому мне кажется, что только потребитель должен стоять на первом месте. И в плане бизнеса, и в плане философии. Ведь именно потребитель платит те деньги, которые зарабатывают издатель и разработчик. И только потребитель оценивает и получает эмоции от продукта.

И каковы отзывы игроков об «Экспедиции – Трофи»? Им нравится?

Знаете, нравится, и мы очень благодарны всем игрокам, которые на форумах оставляют свои отзывы, не важно, положительные они или отрицательные. Продукт-то нишевый – сим с аркадой. Очень приятно то, что нигде нет абсолютно разгромных комментариев. К счастью и к удивлению, кстати. Меня радует, когда человек говорит объективно: «Вот это мне не нравится, но в целом ничего так». Мы всем благодарны и обязательно учтем каждое мнение во второй игре.

Это можно считать анонсом «Экспедиции – Трофи 2»?

Наша новая игра, скорее всего, не будет называться «Экспедиция – Трофи». Так как сама гонка не запланирована на 2007 г., она пройдет аж в 2008 г. и станет кругосветной. Посему мы вряд ли станем опираться на этот бренд в следующем проекте, но сеттинг – гонки через всю Россию – сохраним, он очень интересен. Вторая игра сейчас находится в стадии preproduction, которая заканчивается как раз в середине июня, тогда мы сможем более детально рассказать о концепции и нововведениях. Это – ралли-аркада, но она не повторит предыдущую. Мы сделаем акцент на то, что очень понравилось игрокам, – приключение, добавим максимум динамичного геймплея. Плюс косметические доработки, а кое-что изменим полностью. Действие будет происходить, скорее всего, летом. На самом деле сейчас мы ведем переговоры по поводу не одного проекта. И гранды отечественного игрового строительства заинтересованы в сотрудничестве.

Команда довольна результатами работы?

Команда очень довольна проектом. Приятно, когда поставленные цели достигаются в заданные сроки. Мы к этому шли, мы это декларировали, мы это сделали, и мы этим гордимся! На просторах СНГ подобное получается редко, а нам удалось.

Ведь «Экспедиция – Трофи» – лицензия. Это была ваша идея сделать игру по лицензии, или решение приняли в процессе переговоров с издателем?

Это не был 100-процентный заказ. Жанр обсуждался с издателем, мы выдвинули идею таких гонок, а в «1С» думали об игре по «Экспедиции». Мы, можно сказать, нашли друг друга. Инициатором выступила «1С», но, тем не менее, повторяю, это не был полноценный ресурсный заказ.

Артем, вы в будущем планируете перебраться на консоли?

Я очень тепло отношусь к консолям, но делать проекты под них сейчас не собираюсь. Этот рынок для нас очень сложен, выходить на него с нуля тяжело, а кидаться в next-gen – нереально. Там работают серьезные студии, тратят фантастические по нашим меркам бюджеты, сажают по 200 человек на проект и плюс еще 500 на аутсорсинг. Мы начинаем двигаться в сторону консольного рынка постепенно, присматриваемся к портативным приставкам, очень хотим попробовать PSP. Пока оцениваем стоимостью start-up, нашли европейских партнеров, которые серьезно занимаются IT-бизнесом, ведем переговоры. Но о результатах говорить еще рано.

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



Hitman: Blood Money с. 76

Немногословный наемный убийца в очередной раз ищет приключений на свою лысую голову. И пусть работа не из приятных, зато он много путешествует, встречается с интересными людьми. Самых интересных убивает.

Heroes of Might & Magic V

«Не сломалось – не чини» – вот принцип, положенный в основу пятой части всенародно любимой серии. И хотя мелких нововведений здесь достаточно много, общая механика осталась прежней. Что радует.



с. 80

Реабилитация

Этот номер очень богат сиквелами проектов, предыдущие части которых по тем или иным причинам не понравились игрокам. В двух главных рецензиях, по сути, рассказывается о том, как разработчики в новом эпизоде исправили все недостатки предшествующего. Впрочем, бывает и наоборот: первая серия SiN Episodes оказалась хуже оригинала, да и Project Gotham Racing 3 могла бы быть получше. Но в любом случае приятно, что цифры в названии игры – не родовое проклятие и не означают автоматически, что качество проекта ниже среднего.

- 76 Hitman: Blood Money
- 80 Heroes of Might & Magic V
- 84 Rise of Nations: Rise of Legends
- 88 Project Gotham Racing 3
- 90 The Outfit
- 92 Rogue Trooper
- 94 Paradise
- 96 City Life
- 98 SiN Episodes: Emergence
- 100 Refuze: Атака Брака
- 101 Pump It Up: Exceed
- 102 Urban Chaos: Riot Respond
- 103 Desperados 2: Cooper's Revenge
- 104 X-Men: The Official Game
- 105 Da Vinci Code
- 106 Звездные волки 2
- 107 Guilty Gear XX Slash
- 108 Atelier Iris 2
- 109 Metal Saga

Наши принципы

1. Мы играем в игры.

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

2. Мы играем в готовые игры.

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

3. Мы разбираемся в играх.

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

4. Мы независимы.

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

5. Наш средний балл – 2,5.

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

PC / PS2 / Xbox / Xbox 360

Hitman: Blood Money

Игорь Климовский

Без шума и пыли

Одна из самых неоднозначных игр современности с точки зрения морали. Сверкая лысиной и стальной удавкой, агент 47 расправляется с мафиозными боссами и крупными наркоторговцами. Он проникает даже на охраняемые спецслужбами территории и аккуратно ликвидирует цели.



Безусловно, четвертую главу саги о бритоголовом парне со штрихкодом на затылке ждали с нетерпением. Ажиотаж вокруг проекта поднялся нешуточный, ведь разработчики пообещали исправить ошибки и недоработки предыдущих серий и создать нечто особенное.

Игра радовала нас специфической, неповторимой и просто потрясающей атмосферой. Причем погружение в нее начиналось уже с меню, за что стоит сказать спасибо композиторам и дизайнерам. Blood Money встречает нас всем известной Ave Maria и меню с несколько непонятным фоном (его значение мы узнаем позже). Сценаристы потрудились на славу – сюжет великолепен и преподносится очень кинематографично, действие увлекает, а кульминация неожиданна. Все начинается, когда маститый журналист приезжает к одному из бывших сотрудников ICA (International Contract Agency), чтобы пообщаться. Как мы помним, на эту организацию рабо-

тает и агент 47. Пожилой джентльмен уже отошел от дел, обитает в шикарном особняке, напичканном охранными системами, и прикован к инвалидному креслу. Информации, которой он щедро делится с акулой пера, хватит не на одну полосу действительно сенсационного материала. Он рассказывает об убийствах, совершаемых 47-м, его происхождении и еще много о чем. Оформлена эта беседа как своеобразный предварительный брифинг, и в то же время нам объясняют некоторые моменты сериала и предлагают свежий взгляд на, казалось бы, давно известные факты. Периодически беседа весьма логично прерывается, и нам демонстрируют знакомую фигуру – начинаются собственно брифинг и миссия, а после выполнения заказа повествование продолжается. Не будем вдаваться в детали, дабы не портить удовольствие от столь замечательно проработанной сюжетной линии.

Агент 47 почти не изменился, он по обыкновению одет в безупреч-



Hitman: Blood Money

Клоун не зря помнит эти лица.
Вечером шут, а теперь убийца...



Сползает по крыше старик Козлодоев...



ную двойку. Неизменные красный галстук, черные перчатки, изысканные манеры и холодно-пронзительный взгляд серо-голубых глаз прилагаются. Пожалуй, в Blood Money 47-й наиболее правдоподобен, в нем чувствуется личность. Он стал разговорчивее по сравнению с предыдущими играми. Иногда на его губах мелькает легкая улыбка, в ходе игровых диалогов герой порой отпускает ироничные замечания. Более того, у себя в убежище он завел птичку в клетке.

В начале каждой миссии мы выбираем уровень сложности. Их четыре, и разница между ними существенная – это адекватность AI и его реакция на очевидные улики, количество допустимых сохранений, отображение объектов на карте, помощь от ISA. Как и раньше, детальный брифинг миссии мы видим на экране. Там же находится экран экипировки. Изначально в нашем распоряжении стандартный ассортимент стволов: пистолет, пистолет-пулемет, автоматическая винтовка, дробовик

и снайперская винтовка. Все это позволено улучшить за денежку: увеличить точность, прицельную дальность, мощность; купить глушитель и установить лазерный целеуказатель, а также магазин большей емкости. С помощью разнообразных устройств можно повысить скорострельность и кучность. Для каждого из стандартных стволов предусмотрено свыше дюжины апгрейдов. Реализация арсенала просто великолепна. Большинство усовершенствований влияют не только на технические характеристики оружия, но и на его внешний вид. К слову, модели пушек выполнены на «отлично» – можно даже прочесть заводские надписи.

Кроме того, по ходу миссий нам будут попадаться и другие типы оружия. Если подобрать их и успешно завершить задание, то позже они отобразятся в списке трофейных и станут доступны для использования. Эти стволы не модернизируются, но среди них порой встречаются интересные экземпляры, например

пистолет-пулемет MP-7. Также в нашем распоряжении бронежилеты и разнообразные гаджеты: отмычки, небольшие радиоуправляемые бомбы, бинокль, всеми любимая струна-удавка. Еще имеются медикаменты для себя любимого, яды и сильное снотворное – для недругов. Если вдруг у вас закончатся патроны, можно пойти врукопашную – 47-й в несколько приемов обезоруживает соперника.

Определившись с экипировкой, начинаем миссию. Обычно у нас несколько основных целей, часто следует устранить двух и более человек. В процессе выполнения задания с 47-м могут связаться по мобильному и слегка подкорректировать список дел на сейчас, например предложат посетить еще пару человек. Кстати, помимо обязательных, есть еще и дополнительные задания. Рекомендуем не пропускать их, и вас непременно наградят.

Hitman: Blood Money – та редкая игра, которая позволяет применять абсолютно разные тактики и стили



Паспорт

Жанр stealth/симулятор киллера

Разработчик IO Interactive

Издатель Eidos Interactive

Издатели в Украине

«Одиссей»/«Новый Диск»

Web-сайт

www.hitmanbloodmoney.com

Возраст 18+

Оценка 5/5

Идея Аутентичный симулятор киллера

Графика Фотореалистичная и просто красивая

Звук Великолепнейший саундтрек, отличные эффекты и традиционно высококлассная озвучка персонажей помогают создать уникальную игровую атмосферу

Игра Шедевр жанра stealth с интересным сюжетом, кинематографичной подачей событий и невероятно увлекательным геймплеем. Лучшая игра серии

О разработке

IO Interactive

Игры Freedom Fighters, серия Hitman

Web-сайт www.ioi.dk

Датская студия была основана в 1998 г. И уже через два года сумела поставить на уши всю геймерскую братию первой игрой о лысом убийце. IO создает концептуальные проекты, не лишенные юмора и толики здорового стеба. Ныне она входит в состав Eidos Group.



прохождения. От бесшумного убийцы а-ля ниндзя до настоящего крушителя с пулеметом в духе незабвенного Джона Мейтрикса (John Matrix). Вы можете тихонько, по-диверсантски, установить небольшую бомбу на лебедке, удерживающей груз, и когда жертва будет проходить мимо, аккуратно нажать кнопку детонатора и обрушить конструкцию «везунчику» на голову. Не исключены варианты с отравлением, инъекцией токсина, взрывом или точным выстрелом из снайперской винтовки с глушителем. Но знайте: чем меньше внимания вы привлечете, тем лучше для героя и его рейтинга. Прежде чем зайти в помещение, желательно рассмотреть его через замочную скважину, если таковая имеется. Можно еще швырнуть монетку, а когда часовой отвернется, проскользнуть мимо него. Кроме того, следует быть очень осторожным и не светиться перед камерами наблюдения, а лучше всего по возмож-

ности их отключать. Все трупы следует прятать, ведь секьюрити, полиция и гражданские реагируют даже на пятна крови. Если на ваш счет у NPC возникают хоть малейшие подозрения, ведите себя спокойно, а лучше вообще переоденьтесь. Можно спрятаться в шкаф и, контролируя происходящее через узкую щель, отсидеться до тех пор, пока тревога не утихнет. Но если душа требует действия, вы вольны достать автомат и, предварительно перебив всю охрану, уничтожить цель и с чувством выполненного долга отправиться восвояси. В случае успешного завершения миссии, а таковым считается выполнение всех заданий и прибытие к точке выхода, нам показывают экран статистики. Там все просто: чем больше бесшумных ликвидаций и «несчастных случаев» и чем меньше вы привлекли внимания – тем лучше. Если же возникает излишний интерес правоохранителей к вашей персоне, рекомендуем



Кому еще подарочков?

дать взятку. Суммы, конечно, небольшие, но зато после вы чисты, как младенец. Если проходить игру в стиле stealth, то проблем с законом не будет вообще. После каждой миссии 47-й изучает свежую прессу. И в зависимости от того, как он вел себя на задании, журналисты криминальной хроники называют его, например, бесшумным киллером или командос.

Интерфейс игры очень удачный, доведенный практически до совершенства. Он объединяет все лучшие наработки предыдущих частей и при этом интуитивно понятен. Что характерно, интерфейс идентичен в PS2 и PC-версиях игры. Большинство действий назначены на три контекстные клавиши. Очень удобно организован инвентарь. При кратком нажатии на кнопку вы достаете и прячете определенное устройство либо оружие, при длительном – игра переходит в режим паузы, а вы можете не торопясь выбрать необ-

ходимый гаджет либо в пылу перестрелки сменить ствол.

Дизайн уровней всегда был коньком IO Interactive. Но в Blood Money разработчики просто превзошли себя. Карты интересные и очень достоверные: театр, загородный санаторий, улицы праздничного города с толпами жителей, фазенда наркобарона, фешенебельный жилой квартал, шикарное казино и даже Белый дом! По внутреннему убранству помещений можно сделать выводы об их назначении и обитателях. Много внимания уделено декоративным элементам и разнообразным мелочам, что делает окружение еще более правдоподобным. Дизайн уровней не только украшает игру – это одна из важнейших составляющих геймплея Blood Money. Например, мы можем вскарабкаться по водосточной трубе или, прижавшись к стене, пройти по узкому карнизу. К недостаткам же относится невысокая интерактивность помещений.



До стрельбы дело лучше не доводить





47-й, помни: работа – в первую очередь!

Искусственный интеллект проработан очень хорошо. Персонажи реагируют на кровь, оружие, трупы в зависимости от своего статуса. Если нейтральный NPC застукает чудо-парня на горячем, увидит героя с оружием или жмурика, то тут же побежит с криками к ближайшему охраннику и доложит о ЧП либо спрячется. Если вы много шумите и не используете глушитель, то обязательно привлечете внимание стражей порядка или служб безопасности. Когда начинается перестрелка, некоторые соперники норовят зайти с тыла, многие прячутся в укрытиях, приседают.

За визуальные красоты отвечает движок Glacier. Детальные фототекстуры и высокополигональные объекты выглядят весьма убедительно. Водные поверхности великолепны, отражения сделаны довольно симпатично. На PS2 Blood Money смотрится, конечно же, не так феерично, как на PC, но все же

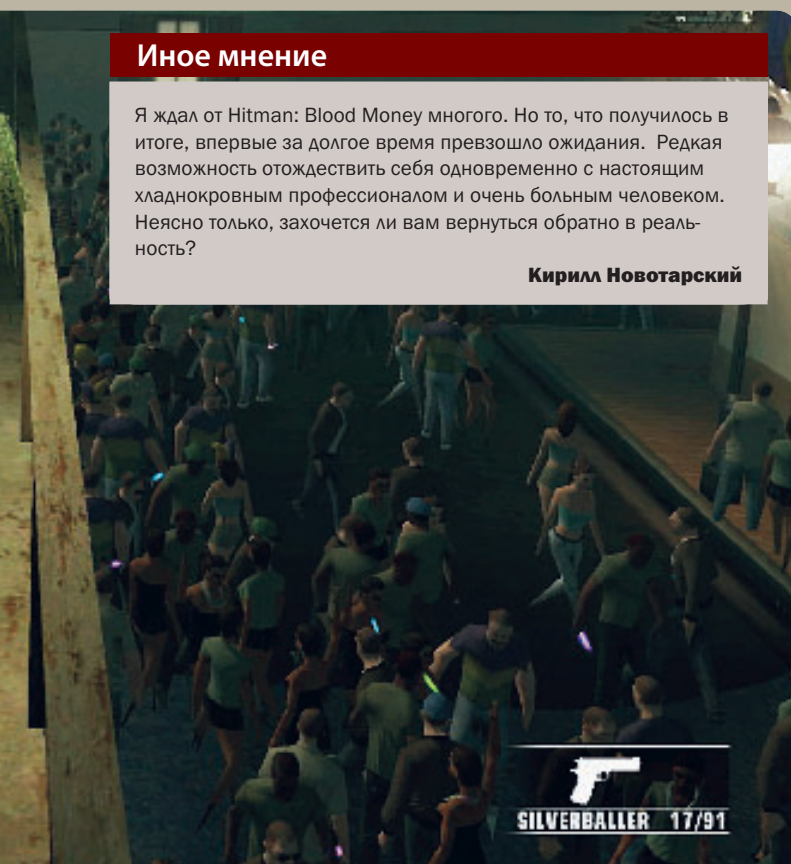
она на удивление красива. Играть на консоли не менее увлекательно, управление с геймпада весьма удобное, интерфейс тот же. Физика выполнена на «отлично». Это касается и реализации оружия – эффект отдачи передан просто великолепно, а точечные попадания выглядят очень натуралистично. Прямое попадание в голову – летальный исход, а если, например, выстрелить в руку, то противник уронит оружие. Имея мощное оружие и боеприпасы, можно сразить двоих одной пулей, причем навывел! Тела убитых порой кукольно падают, но это не портит впечатления.

Вердикт однозначный: тем, кто не садился за Hitman: Blood Money, – играть обязательно, а поклонники сериала просто не имеют права это пропустить. При определенной сноровке игра проходится за несколько вечеров, но феноменально высокая replayability позволяет растянуть удовольствие.

Иное мнение

Я ждал от Hitman: Blood Money многого. Но то, что получилось в итоге, впервые за долгое время превзошло ожидания. Редкая возможность отождествить себя одновременно с настоящим хладнокровным профессионалом и очень большим человеком. Неясно только, захочется ли вам вернуться обратно в реальность?

Кирилл Новотарский



A4ordable Technologies



www.a4tech.com.ua



X-серия
игровая лазерная

X-750

X-серия
игровые оптические



X-710



X-718

NB-серия
радиооптические



NB-57



NB-95

X-Slim серия
клавиатуры



KL-23M



LCD-720

Wire-less серия
беспроводный комплект



KBS-2348

По вопросам стоимости закупок обращайтесь:

«Дако» тел. 417-12-34



PC

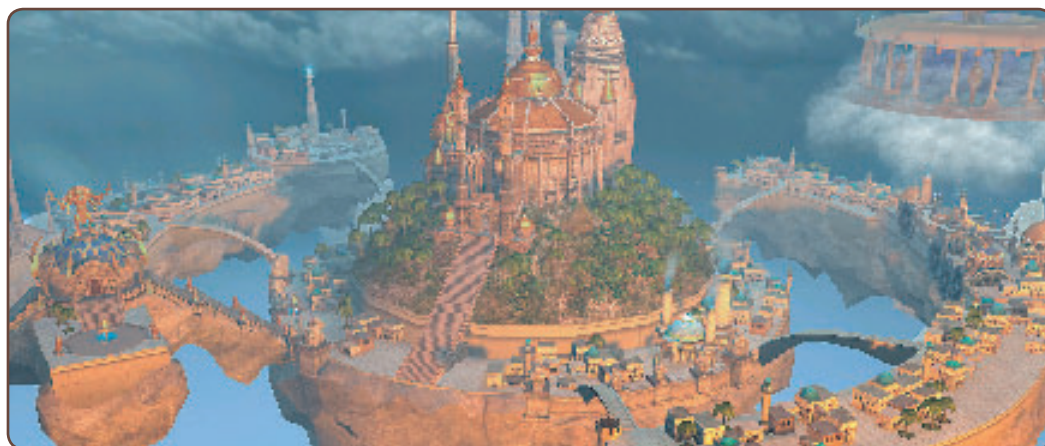


Heroes of Might & Magic V

Сергей Галёнкин

Воскрешение

Мне не хотелось бы создавать ненужный ажиотаж, но рассказать о том, как мы ждали пятую часть Heroes of Might & Magic, очень сложно. Сравнить наши чувства можно лишь с тем, что испытали родственники Лазаря, обнаружив его живым, – только мы, казалось, отпели сериал вообще и жанр пошаговых стратегий в частности, как вот он, здоровый и похорошевший, направляется к нам бодрой походкой.



Игра нас не разочаровала. Ну разве что совсем чуть-чуть. Собственно, главное, что нас беспокоило, – геймплей. И в этом плане Nival не подвела. Очень хорошая смесь классики и нововведений, именно то, что мы ждали (подробнее в превью в Gameplay, № 2, 2006) от пошаговой стратегии в 2006 г.

ГЕЙМПЛЕЙ

Краткое содержание для тех из наших читателей, кто каким-то чудом избежал всеобщей «геройской» мании и не проводил долгие ночи, наблюдая за несколькими рисованными человечками на лошадках, забавно скачущих по сказочной стране. Heroes of Might & Magic – это фэнтези-TBS, условно разбитая на две части: перемещение героев по глобальной карте, на которой захватывают

Ходячая мясорубка



сы ресурсы и города, находятся артефакты, нанимаются бойцы, и тактическая составляющая, где, собственно, и происходят сражения. Причем тактику можно отключить в меню – рано или поздно вы это сделаете, чтобы не разбираться лично с каждой бандой крестьян, возмнивших о себе невесть что.

Главная задача игрока – грамотное управление войсками и захват в первую очередь наиболее важных ресурсов: ведь иначе развивать свою армию будет сложно. Иногда есть смысл не ввязываться в истощающее сражение за ценный город, а вместо этого собрать побольше средств и усовершенствовать уже имеющиеся. Как правило, в помощь основному персонажу мы можем нанять несколько новых героев – при прохождении их часто используют в качестве не-

дорогого средства для повторного захвата шахт, лесопилок и прочих строений на глобальной карте. А вот в сетевой игре они все равноправны, и обычно имеет смысл содержать пару сильных бойцов и двух-трех эдаких сборщиков ресурсов.

Механика сражений поменялась незначительно. Вместо гексов теперь обычная сетка с квадратами, вместо очередности ходов – timeline. Исчезли некоторые старые города и нации, появились новые, но все это не так важно. Главное, что тактика у каждой из сторон своя, и освоить ее в совершенстве нелегко. Баланс, разумеется, стоит подправить, но самое смешное – поклонники на форумах пока не могут прийти к общему мнению, какие же нужны изменения, а это значит, что больших дыр нет.

Набор уровней реализован точно так же, как и раньше: выбираем одно умение из нескольких (максимум четырех) плюс получаем улучшение одной из характеристик. Более надежный способ – посещение специальных зданий, что повышает некоторые параметры и позволяет изучать дополнительные заклинания. Не пренебрегайте этим – если в первой кампании (за людей) level-сар достигает очень часто посередине миссии, то в дальнейшем набрать каждый лишний уровень будет не так просто.

Искусственный интеллект мог бы быть и получше. Когда проходишь кампанию, складывается ощущение, что поведение вражеских героев жестко прописано. Так, в некоторых случаях они настойчиво атакуют наш город, а в других полностью его игнорируют, даже если оказываются

Паспорт

Жанр пошаговая стратегия
Разработчик Nival
Издатель Ubisoft
Издатель в Украине Nival
Web-сайт mightandmagic.com
Возраст 13+

Оценка **4,5/5**

Идея Возрождение одной из лучших пошаговых стратегий
Графика Полигонов маловато, но в целом довольно стильно
Звук Прекрасная музыка, посредственная актерская работа
Игра Отличная, но все же сырая игра

О разработчике

Nival
Игры «Проклятые земли», «Операция Silent Storm», «Ночной Дозор»
Web-сайт www.nival.com
 Российский гигант, знаменитый своими ролевыми и стратегическими играми. После приобретения Targem Studios превратился в одного из крупнейших разработчиков Восточной Европы. Nival, в свою очередь, принадлежит американской компании Ener1.



И тут пошло веселье...

буквально в двух шагах от него. Этим, естественно, быстро начинаешь пользоваться: не оставляешь гарнизон на защите или, наоборот, строишь стены и башни, а потом заманиваешь всех врагов к себе в гости, где их проще уничтожить. Зато в *skirmish* компьютер ведет себя более чем адекватно, особенно на высоких уровнях сложности. Но не чета живому игроку, разумеется.

МУЛЬТИПЛЕЕР

Главный многопользовательский режим, *hotseat*, в НОММВ имеется. Карт маловато, но зато они довольно большие, и в сражении на некоторых из них вполне можно провести пару дней. Возможность игры через Интернет тоже есть. Мне лично очень понравилось то, что Nival включила в Heroes дуэли, знакомые многим по сериалу «Демиирги». Выглядит это так: вы выбираете героя с заранее созданной армией и сражаетесь против другого игрока на поле боя. Никакой глобальной карты, закупок войск и прочего – просто очень быстрое сражение. Это, пожалуй, идеальное решение для тех, кто хочет развлечься в обеденный перерыв: за час вы сможете сыграть четыре-пять полноценных партий такого типа, в то время как

в обычном режиме едва успеете немного прокачать персонажа.

ГРАФИКА

Самое приятное в Heroes of Might & Magic V – это то, что дизайнеру Nival удалось сохранить дух серии. Да, визуально пятая часть представляет собой смесь «Демииргов» и третьих «Героев», но оригинальный стиль никуда не делся. С технической же точки зрения НОММВ отнюдь не шедевр. Полигонов не очень много, хотя заметно это только при максимальном приближении да на экране подробной информации о боях. Никаких третьих шейдеров, Normal Mapping и прочих страшных слов, знакомых любителям шутеров. Зато игра нетребовательна к компьютеру и пойдет практически на любом с более-менее современной конфигурацией.

СЮЖЕТ

Сценарий у «Героев» откровенно слабый. Все эти диалоги в духе раннего, извините, Перумова не вдохновляют: только что демонический протагонист резал головы безоружным пейзажам, а через пару заданий он поучает эльфа: «Жизнь слишком ценна, чтобы вот так просто ее отнимать». А человек, ответственный за

названия миссий, очевидно, из тех, кто в свободное от работы время пишет имя убийцы на первой странице взятых в библиотеке детективов и пересказывает на форумах содержание всех триллеров с подробным объяснением мотивов преступника. Представьте себе: вам выдают задание встретиться с королем, по совместительству будущим мужем героини первой кампании. Полная энтузиазма Изабелла не знает, что игрока уже обрадовала надпись «Смерть короля» на экране загрузки, и всю миссию искренне надеется на скорое свидание.

Конечно, судя по этому вот тексту (burrarum.livejournal.com/14114.html) вина за столь невменяемый сюжет лежит на Ubisoft, а не на Nival, но ведь нам, игрокам, это совершенно неважно, верно? В любом случае, я очень надеюсь, что в аддоне разработчики уделят чуть больше внимания сценарию игры, ведь для фэнтези-проектов он всегда был очень важной частью.

НЕДОСТАТКИ

Правило буравчика для игр от компании Nival звучит так: «Дождитесь патча». Ни один (слышите, ни один!) проект этой во всех отношениях замечательной студии не обходится

без десятка-другого ошибок, недоработок и дыр в балансе. Даже дополнительное время, отведенное на шлифовку игр (помните петицию «Save Heroes»?), не помогло: у вас есть хорошие шансы столкнуться с глюками. К сожалению, на момент написания этой статьи никаких заплаток в Сети еще не было, поэтому заглядывайте периодически на официальный сайт игры да в раздел «Патчи» нашего DVD – пригодится.

Сами же ошибки варьируют от непродуманных скриптов (если игрок пошел не туда, куда было запланировано, он рискует никогда не завершить миссию) до отсутствия пояснительных текстов к некоторым предметам и периодических вылетов в Windows. Мне пришлось пару раз переиграть несколько заданий, потому что я действовал не так, как, оказывается, был должен.

Количество многопользовательских и *skirmish*-заданий в комплекте очень невелико, но проблему легко было бы решить, положи Nival в коробку редактор карт. К сожалению, он недоступен, хотя компания обещает предоставить его для всеобщего скачивания через пару месяцев. Очень на это надеемся, ведь стандартные уровни надоедают довольно быстро. Как подсказывает



нам опыт Morrowind и Oblivion, при наличии свободно распространяемого инструментария для модифицирования игры совершенно неважно, какие в ней имелись недостатки – комьюнити все исправит самостоятельно.

Актёрская игра не радует. В то время как звуковые эффекты сделаны очень хорошо, исполнители главных ролей явно не знают, кого им стоит изображать, и из героической саги Heroes of Might & Magic V превращается едва ли не в «Монти Пайтон и священный Грааль». Но не вздумайте выключить звук – музыка бесподобна и заставляет забыть о раз-

дражении, вызванном короткими роликками на движке.

Интерфейс Heroes of Might & Magic V в среде эстетов принято ругать последними словами. Но на практике вся его вина в том, что он не похож на интерфейс третьей части. После буквально полчаса игры вы привыкнете к местному меню (говорят, оно оптимизировалось под геймпад), и никаких проблем у вас не возникнет. Чего действительно не хватает, так это кнопок для некоторых действий. Например, чтобы разделить отряд, нужно перетащить его с зажатой клавишей *Shift* – не так уж просто догадаться. Команда *Wait* тоже



вызывается только горячей клавишей *W*. Аналогичная ситуация и с чатом (*Backspace*). Все это описано в руководстве пользователя, но кто его читает? Тем более, что в обычной версии оно размещено на диске.

А на самом деле это мелочи, многие из которых могут быть исправлены несколькими патчами. Сложно передать словами чувство, когда, сев в десять вечера поиграть пару часов перед сном, вдруг обнаруживаешь, что уже утро и пора идти на работу. Heroes of Might & Magic V затягивает точно так же, как и третья часть – а это ли не лучшая похвала для пошаговой стратегии?

ИТОГ

Честно говоря, я очень долго колебался между оценкой 4 и 4,5. С одной стороны, Heroes of Might & Magic V – замечательная пошаговая стратегия и достойных конкурентов у нее на данный момент все равно нет. С другой – налицо уйма ошибок и недоделок, отсутствие редактора карт, малое количество карт для сетевого режима. Но все это в принципе нетрудно исправить патчами – было бы желание у разработчиков. Поэтому Heroes of Might & Magic V получает 4,5 и заслуженный «Выбор редакции». Неоднозначный, но все-таки хит.

POWER. ENERGY. DYNO

DYNO Jet SS7411D та Jet SS7421D – це сучасні шестиканальні акустичні системи для домашнього кінотеатру. Загальна потужність кожної моделі 160 Вт (RMS). Системи мають вбудований декодер багатоканального звуку Dolby/DTS для відтворення високоякісного об'ємного звуку. Повністю дерев'яні корпуси всіх колонок дозволяють отримати високу якість звучання. Насолоджуйтесь чудовим об'ємним звуком в комп'ютерних іграх та при перегляді фільмів!



DYNO Jet SS7421D ▶



◀ DYNO Jet SS7411D

dyNO®
WWW.DYNO.COM.UA

Київ: "Метро Кеш енд Кері Україна", вул. В.Окружна, 1-В, (044) 2309800; "Метро Кеш енд Кері Україна", пр.Григоренка,43, (044) 5735600; "Метро Кеш енд Кері Україна", пр.Московський, 26-В, (044) 5900500
Дніпропетровськ: "Метро Кеш енд Кері Україна", Запорізьке шосе, 63, (056) 770-7900; "Віконт", Зеленогірськ, Дніпропетровська обл., вул.Енергетична,15 (056) 5562660, 5564669; **Донецьк:** "Метро Кеш енд Кері Україна", пр. Ленінський, 148, (062) 332-3700; **Харків:** "Метро Кеш енд Кері Україна", пр.Гагаріна, 187/1, (057) 703-4800; "Більвіс", вул.Студентська, 6/12, (057) 7543656, 7544656;
Одеса: "Т і Д", вул. Велика Орнаутська,47 (048) 2290812, 2321886; "NTCom", пров.Онілової,16 (048) 7288315, 7288409; "Метро Кеш енд Кері Україна", вул. Аеропортна, 29, (048) 7868000;
Запоріжжя: "Мідіс", пр.Леніна,96 (061) 2635701, 2892622; "Фотоком", бул.Шевченка,65 (061) 2126904; **Миколаїв:** "СофтКом", вул.Садова, 8 (051) 2354510;
Львів: "Метро Кеш енд Кері Україна", вул. Городоцька, 30, (8-800) 501-4010.

Для оптових покупців: Офіційний дистриб'ютор продукції DYNO на території України – компанія «DataLux»

03151, Київ, вул..Очаківська 5/6. ТЕЛ.: (044) 249-63-03, 490-92-70, ФАКС (044) 275-99-99. E-mail: datalux@datalux.ua. Інтернет: www.datalux.ua

PC

Rise of Nations: Rise of Legends

Михаил Зинченко

Легенда о Коте да Винчи

Уже за то, что в Rise of Legends нет орков и фашистов, хочется снять перед разработчиками шляпу. И еще пару – за развитие в геймплее удачных идей оригинальной Rise of Nations и просто за одну из самых занятных стратегий текущего года. На этом головные уборы заканчиваются.





Горячее восточное гостеприимство

П риятно, что на сей раз создатели не поленились населить придуманный ими мир Аио (Aio) совершенно необычными народами. Причем при всей своей новизне стороны конфликта достаточно понятны, и для осознания, «где у кого кнопка», излишних усилий не требуется. Можно, правда, посотевать на отсутствие четкой мотивации противостояния (или доступного ее изложения), однако подобная беда подстерегает практически все только что созданные миры.

Цивилизация винчи (vinci), как нетрудно догадаться из названия, преподносит нам идеи эпохи Возрождения, а точнее, ожившие машины имени великого мастера. Солдаты с часовыми механизмами, паровые танки и прочие винтокрылые автоматы по мотивам проектов Леонардо – все дымит и вертится. Учтите, добиться победы без дюжины-другой серьезных изобретений, играя за винчи, окажется весьма непросто. Экзотические алины (alip) предлагают нам парящие над землей дворцы в духе «1001 ночи» со всеми прилегающими чудесами, как то: сонмы джинов, ифритов и всевозможных гигантских скорпионов. Атмосфера арабских сказок располагает не толь-

ко к любованию красотами своих подопечных, а еще и к ранним рашам, позволяющим добиваться значительного превосходства уже на начальных этапах сражений.

И наконец, мистические куотли (cuotl) представляют собой безумный микс элементов древних цивилизаций Южной Америки и космических технологий, оставленных на Аио пролетающими мимо инопланетянами. Несовместимые, казалось бы, вещи выглядят на редкость гармонично, вплоть до оживших каменных идолов в комбинации с орбитальными лазерами и силовыми полями защиты у каждого здания. Эта сторона конфликта предрасполагает к основательному развитию и практически непобедима на поздних этапах боя. Существенную разницу между цивилизациями подчеркивают и дизайнеры проекта: осенние пейзажи и титанические конструкции винчи, бескрайние пески и сверкающие дворцы алинов, масштабные джунгли и каменные храмы куотлей – все дышит гармонией, которой нам так часто не хватает в других играх.

Фабула достаточно длинной кампании разворачивается вокруг непрекращающейся вендетты главного героя, урожденного винчи. Ради общего блага он по очереди завое-

вывает территории всех трех цивилизаций. Не гарантирую, что сюжет придется каждому по вкусу, но я получил удовольствие от сравнительно незамысловатой истории. Подкачала лишь последняя треть игры, и это касается не только сюжета, а и прочих составляющих (виной тому недостаток времени или более меркантильные причины, доподлинно неизвестно). Кстате, полное прохождение кампании займет у вас от 20 до 30 с лишним часов, в зависимости от выбранного уровня сложности и личных предпочтений в стиле игры.

Все локальные сражения объединены общей картой в духе оригинальной Rise of Nations, однако в отличие от предшественницы мы лишены прежней свободы действий. Причиной тому – жесткая сюжетная канва, но даже в этом случае повторное завоевание отбитых врагом территорий менее комичным не становится. Вместе с нашим героем ход за ходом по глобальной карте перемещаются и вражеские военачальники, постоянно меняя расстановку сил. Каждый участок территории дает определенные бонусы, как постоянные, так и разовые. Мы можем развивать инфраструктуру отвоеванных провинций, что аукнется в последующих битвах, к примеру, своевременной подмогой.

Пусть часть миссий и сводится к банальному «захватите все вражеские города», но некоторые задания приятно удивляют. Чего стоит необходимость сопровождать обезумевшего главного героя по местному царству смерти, уничтожая его ожившие кошмары, или сражение на огромном мосту над пропастью. Приятно, что если какая-либо задача окажется непосильной, всегда доступна любезно предоставленная разработчиками возможность начать эту же миссию, но с другим уровнем сложности. Сами сражения располагают как к отчаянным рашам, так и к вдумчивой обороне. Хотя сюжетные бои,



Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Big Huge Games
Издатель Microsoft
Web-сайт
www.riseoflegends.com
Возраст 12+

Оценка 4/5

Идея Популярную стилистику паропанка поместили в недружелюбный мир сказок и легенд

Графика Захватывает дух, невзирая на некоторые технические недостатки

Звук Редкий случай, когда при игре в RTS не приходится включать Winamp

Игра На удивление интересная стратегия с забавным сюжетом

О разработке

Big Huge Games

Игры Rise of Nations, Rise of Nations: Thrones & Patriots

Web-сайт

www.bighugegames.com

Основанная в 2000 г. четвермя ветеранами игровой индустрии, свой первый проект Rise of Nations студия выпустила три года спустя. Этой серией она занимается и по сей день. В штате компании уже 72 человека, и теперь разработчики стараются поддерживать планку качества, заданную еще оригинальной Rise of Nations.





НТР во всей красе

за редким исключением, рассчитаны на атаковую тактику, что в принципе предсказуемо.

Разумеется, обойтись без героев в современной стратегии, адресованной широкой аудитории, разработчики просто не могли. Изобретая упомянутых сверхсущностей, в Big Huge Games пожадничали – их так много, что волей-неволей приходится выбирать любимчиков и с ними продвигаться по сюжету. Тем более что призыв каждого нового героя на поле боя становится дороже и дороже, а очков улучшения способностей на всех положительно не хватает. Однако предупреждаем: некоторых героев вы можете лишиться просто волею сценариста, поэтому будьте осторожны и не увлекайтесь одним или двумя персонажами.

К счастью, не боги горшки обжигают, а одними сверхсущностями битву не выиграть даже на самых простых уровнях сложности. Виды доступных войск не столь многочисленны, как в

некоторых играх, однако у Rise of Nations: Rise of Legends есть один жирный плюс. Здесь при первом взгляде на юнит становится абсолютно понятно, что именно он будет делать на поле боя, да и при виде нахлынувшей орды противника вопросов типа «а чем вот тот солдат отличается от вот этого?» не возникает. Не замечено, к нашей радости, и ультимативных отрядов. Кроме того, разработчики, лишний раз перестраховавшись, автоматически увеличили стоимость покупки каждого последующего юнита одного типа. В общем, хотим мы того или нет, а единственным залогом победы становится использование армии на полную мощность с учетом сильных и слабых сторон отдельных отрядов.

Искусственный противник ведет себя весьма достойно и в большинстве случаев нареканий не вызывает. Существуют вечные проблемы с нахождением пути некоторых отрядов в больших группах, однако на этом серьезные ошибки заканчиваются. А вот изначальная разработка AI под однопользовательскую кампанию оборачивается неприятной находкой в скриншоте. Компьютерный против-

ник практически не умеет нападать. Признаю, оборона выстраивается отменная, и даже на среднем уровне сложности захват крупной карты – процесс достаточно долгий и интересный. А вот радикальных мер по порабощению нас, любимых, попросту никто не предпринимает, так что в качестве обороны сгодятся даже защитные сооружения вокруг ключевых точек. Прискорбно, честное слово. Можно, правда, рассматривать недоразумение как намек разработчиков на необходимость играть с живыми противниками, но это нам и без них хорошо известно.

Зато на графику нареканий нет – даже на сравнительно умеренных конфигурациях игра демонстрирует отменную картинку. И дело не в размере текстур и количестве полигонов – уйма анимаций, отличный дизайн и заботливо созданная атмосфера делают свое дело. Происходящим на экране любуйтесь практически непрерывно, местами даже в ущерб боевым действиям. Особенно удались постройки, которые в Rise of Legends возводятся для каждого поселения исключительно встык с пре-

дыдущими, разрастаясь в результате до гигантских размеров города. Смотреть на эти мегаполисы – одно удовольствие.

Музыкальное сопровождение весьма разнообразно и радует столь уместной эпичностью. Приятно, что задействовать во время игры мелодии «от стороннего производителя» мне так и не пришлось. Несколько сбоят звуки в процессе сражения, но об этом разработчикам прожужжали все уши на официальном форуме, так что патчи ожидаются в самом ближайшем будущем.

Говорить о Rise of Nations: Rise of Legends можно очень долго. Однако собственный вывод я сделал – порой обстоятельное развитие уже зарекомендовавших себя идей может оказаться более приятным, нежели несбалансированные новшества. Перед нами отнюдь не прорыв, а просто очень хорошая игра, которой не жалко посвятить время. А разве нужно что-то еще?





МРІЄШ ПОТРАПИТИ ДО ФІНАЛУ
WORLD CYBER GAMES?

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



* Необхідно попереднє реєстрація
зі спеціального 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 “Макдан”, 3й поверх, тел. (062) 38-10558)

з 19 по 25 червня – Дніпропетровськ

(Сектор, ЦПО “Діф” (бул. Зеряни, 1а; Підстанція),

3 поверх тел. (056) 373-91-05)

з 26 червня по 2 липня – Харків

(Полігон, пр. Перемоги, 53а)

з 3 по 9 липня – Одеса

(Ангар 18 вул. Волика Арнаутська, 52)

з 10 по 16 липня – Сімферополь

(Стар, вул. Кієвська, 38)

з 17 по 23 липня – Київ

(Samsung C-club Metrograd, Бессарабська площа,

ТУ “Метроград”, кім. 2 поверх)

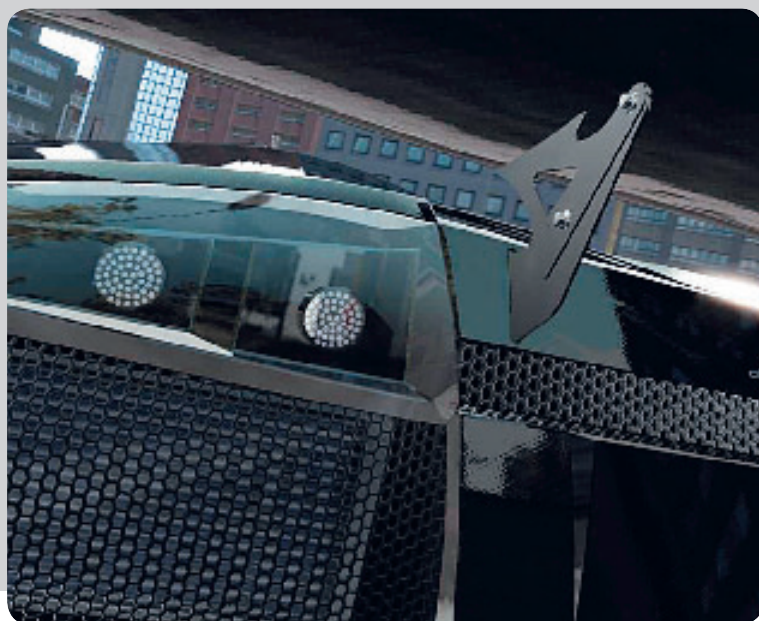




Окрестности Нюрнберга



Пропустите инвалида!



Xbox 360

Сергей Галёнкин

Project Gotham Racing 3

Я тоже хочу быть Gran Turismo

Джентльменский набор каждой уважающей себя консоли на старте: аркада, RPG, шутер, спортсим, файтинг и гонки. Как обычно, игры, выходящие одновременно с приставкой, качеством не отличаются. Но бывают и исключения.

Поскольку сделать одновременно два гоночных проекта – симулятор и аркада – к запуску Xbox 360 не представлялось возможным, единственная игра об автомобилях, доступная на старте, пытается угодить и тем и другим.

Как правило, такие «двурушники» проваливаются по продажам, но Project Gotham Racing 3 получилась на удивление хорошей. От аркады здесь ощущение скорости, богатый набор экзотических (но вполне настоящих) автомобилей, необычные задания, начисление очков kudos за стильное вождение. От симулятора – серьезная физическая модель, заметные различия в поведении разных машин, какая-никакая, но все же система повреждений.

Заядлые поклонники Xbox 360 даже сравнивают PGR3 с Gran Turismo 4 – признанным лидером среди автосимов. И хотя между ними имеется некоторая схожесть, на самом деле они совершенно разные. Цель Project Gotham Racing 3 – развлекать игрока всеми доступными способами: тут тебе и разнообразные задания, и крутые авто, и трассы, проложенные по Нью-Йорку, Токио и окрестностям Нюрнберга, и даже полное отсутствие тюнинга, дабы не усложнять процесс. Чемпионатов много, но они очень коротки: 3–8 заездов, продолжительность от одной до пяти минут. Сложность можно выбрать каждый раз заново, что делает PGR3 еще более доступной и отлично подходящей для коротких игровых сессий: я вполне успеваю проехать пару трасс перед завтраком.

Набор миссий в Project Gotham Racing 3, конечно, не поражает воображение, но все же достаточно интересен. Кроме классических гонок «из точки А в точку Б» и «по кругу», имеются как традиционные «на выбывание», так и более необычные. Вот, к примеру, «Time vs. Kudos», в которой надо выполнять управляемые заносы, чтобы заработать дополнительные секунды на прохожде-

ние трассы. Или другие задачи: обогнать определенное число соперников за отведенное время, например, либо проехать между расставленными на дороге конусами. Звучит немного банально, однако это все же лучше, чем сто миссий «приди первым» подряд.

Физическая модель полуаркадна. Так, войти в занос не очень просто, а выйти из него в нужный момент еще сложнее. Машины довольно своенравны, у всех – свой характер и к каждой из них придется некоторое время привыкать. Советую пользоваться возможностью держать в гараже несколько авто: для разных трасс следует выбирать разных «железных коней». Тем более что деньги в игре (в отличие от вышеупомянутых kudos) зарабатываются чрезвычайно легко.

Безумных трюков в PGR3 мало. Да, имеется несколько мест, где можно довольно высоко подпрыгнуть, но в целом дороги проложены так, чтобы геймер больше думал о том, как правильно и с минимальными потерями времени вписаться в поворот, нежели о том, как красиво летит его авто.

Что касается графики, то Project Gotham Racing 3 выглядит ненамного лучше остальных гоночных игр. Говорят, что модели машин практически не отличаются от авто второй части. Утверждать это или опровергать не берусь – PGR2 прошла мимо меня. Зато трассы в третьем эпизоде выглядят потрясающе, да и спец-

эффектов здесь хватает. Здания по краям высокодетализированные, болельщики полигональные, а трава вокруг Нюрнберга как две капли воды похожа на настоящую. Все сопровождается настоящим HDR (ради которого в PGR3 настроено множество туннелей), прекрасным motion blur и впечатляющим depth of field. Во время игры это не так заметно, но в режиме повтора Project Gotham Racing 3 не отличить от телетрансляции какого-нибудь чемпионата по автогонкам. К сожалению, я еще не обзавелся телевизором с поддержкой HDTV, тем не менее и на обычном экране все выглядит просто замечательно.

Если бы разработчики слегка упростили физику и добавили трассам чуть-чуть безумия, то из PGR3 получилась бы очень хорошая аркада. А если бы наоборот, – немного усложнили физическую модель, добавили кампанию и возможность тюнинга, тогда игра стала бы вполне серьезным симулятором. Но и на стыке двух поджанров она выглядит совсем неплохо.

Вывод достаточно прост. При покупке Xbox 360 и желании поиграть в аркадные гонки советую взять NFS: Most Wanted, Burnout: Revenge или Full Auto, не прогадаете. Они, конечно, не такие красивые, зато куда более агрессивные и динамичные. А если вы желаете чего-то посерьезнее, то альтернатив Project Gotham Racing 3 нет и в ближайшее время не предвидится.



Паспорт

Жанр racing
Разработчик Bizarre Creations
Издатель Microsoft
Web-сайт bizarreonline.net
Возраст 10+

Оценка **3,5/5**

Идея Полусим, полуаркада – странная, но интересная смесь
Графика Хотя и самые красивые гонки на данный момент, но ненамного лучше предыдущей части

Звук Подбор музыки впечатляет, озвучка двигателей тоже на высоте

Игра Для стартового проекта – очень хорошо

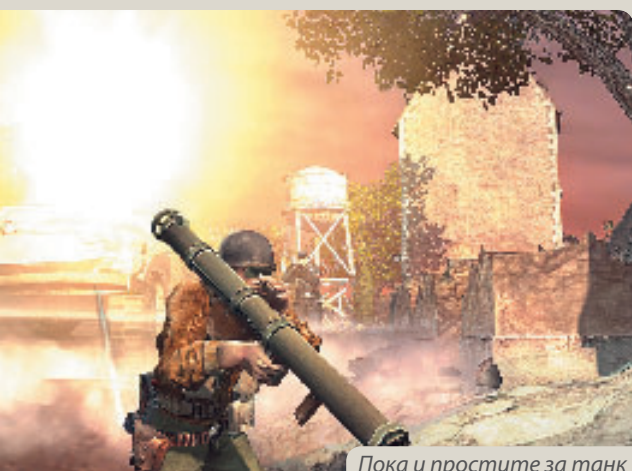
О разработке

Bizarre Creations
Игры серии Formula 1, Project Gotham Racing
Web-сайт www.bizarrecrations.com
 Студию основали в Англии в конце 80-х годов прошлого века. Первоначально она называлась Raising Hell Software. И при этом делала преимущественно детские игры – неплохо, не так ли? Сменив название в 1995 г., переключилась на гонки.

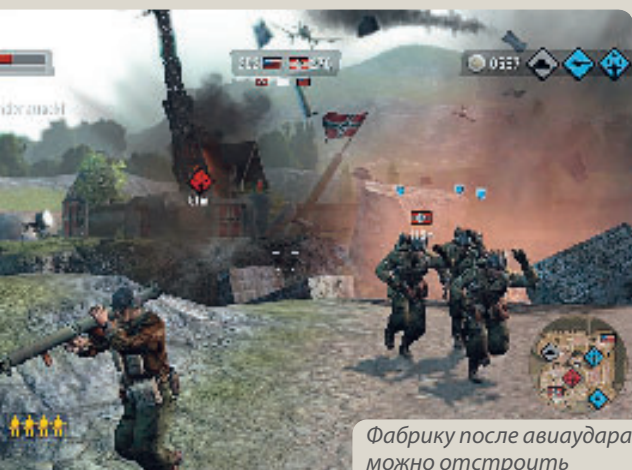




Заказ прибыл



Пока и простите за танк



Фабрику после авиаудара
можно отстроить



Xbox 360

The Outfit

Сергей Галёнкин



Blowing stuff

Многопользовательские игры в основном предлагают геймеру заняться истреблением себе подобных на всевозможных аренах. А где же, простите, сотрудничество, где взаимовыручка?

Как уже писал Антон Логвинов, онлайн-сервис Xbox Live привлекателен не только тем, что позволяет скачивать патчи и дополнения к играм, но в первую очередь возможностью быстро и без проблем находить новых друзей и подключаться к сетевым баталиям. Поэтому именно сейчас, похоже, начинается возрождение проектов, предполагающих совместное прохождение. И слава богу – мы так по ним соскучились!

Разумеется, The Outfit хороша и в однопользовательском режиме, и в *deathmatch*: все продумано до мелочей. Но главное веселье начинается именно в тот момент, когда несколько человек пытаются сообща пройти одну миссию. Совместный труд, как говаривал Матроскин, объединяет.

Но давайте не будем забегать вперед и для начала поговорим о том, что же собой представляет новый проект знаменитой канадской студии.

Перед нами первый удачный полноценный сплав action и RTS, где игрок одновременно и воюет, и командует отрядом. Управление от третьего лица, как в классических TPS, но вашего героя всегда сопровождают четыре бойца, которые атакуют те же цели, не убегают далеко и вообще всеячески помогают.

Но не наличие команды делает The Outfit оригинальной. Главная возможность – так называемые Destructions on Demand. Это вызываемые кнопкой Y пулеметные гнезда, пушки, джипы, авиаудары и даже танки. Естественно, всем арсеналом можно управлять лично либо с помощью кого-то из своих подчиненных. Причем для того чтобы полностью использовать потенциал тяжелого танка, необходимо посадить в него несколько человек. Если солдат не хватит – жмите ту же кнопку Y, и командование пришлет вам подкрепление.

Весь геймплей строится на захвате и удержании ключевых точек – как в классических командных шу-

терах. Причем нужно завоевывать как простые флажки-spawnpoints, так и промышленные объекты (трех типов). Завод, выпускающий тяжелую технику, достался врагу? Ждите его танков и готовьтесь к тому, что своих гусеничных монстров вам не видать, пока не отобьете предприятие. Хотя чужое транспортное средство можно и украсть, причем не только классические боевые машины: в одной из миссий мы угнали огромный бронепоезд, на котором и проехали половину пути. И вокруг с таким трудом завоеванных контрольных точек не стесняйтесь выставлять периметр из пулеметов и пушек: спокойнее будет.

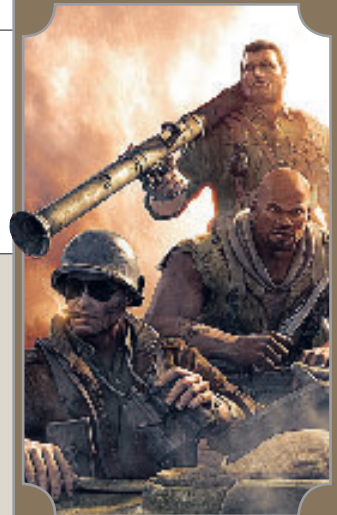
Не надейтесь на стены – в мире The Outfit разрушать можно абсолютно все. Часто миссия начинается в каком-нибудь красивом французском городишке со скверами, парками и уютными домиками. Но стоит появиться нашим бравым освободителям, как через час на месте курорта остаются груды обломков и дымящаяся техника. Даже банальной переносной ракетницей можно проделать в здании сквозную дыру, а то, что творят танки и артиллерия, не поддается описанию.

Атака «в лоб» практически всегда нерезультативна. А зайти с тыла обычно нельзя – миссии достаточно прямолинейны и обходных путей не так уж много. Поэтому основная тактическая задача игрока в The Outfit заключается в обеспечении грамотного взаимодействия подразделений (это особенно важно в кооперативном режиме), выборе героя и покупке наиболее эффективной в данном конкретном случае техники. Доступно три персонажа: снайпер, базутчик и обычный автоматчик с огнеметом за спиной. У каждого есть свои недостатки, но вы вольны менять героя всякий раз, когда предыдущий погибнет – а случается это в ходе выполнения заданий многократно. Если вы играете не в одиночку, то можно образовывать очень интересные комбинации. Скажем, стрелок с винтов-

кой и боец с ракетницей отлично дополняют друг друга.

Визуальная часть The Outfit безупречна. Да, очень красиво, а как для стратегии – просто супер, но общую картину портит пристрастие Relic к роликам на движке. Мне они еще в WH40K не нравились: ну незачем показывать во весь экран лицо юнита, который в игре виден лишь с высоты птичьего полета. Здесь, конечно, все гораздо зрелищнее – сказывается возросшая мощь железа, но до полноценного next-gen графика недотягивает.

Вообще передать словами впечатление от The Outfit очень сложно. Охватывает какое-то, знаете ли, совершенно детское веселье, то, что называют щенячьим восторгом: «Ура, я захватил бронепоезд и раздавил, как тараканов, три немецкие «Пантеры»!», «До чего здорово взлетела на воздух эта база после нескольких метких выстрелов из снайперской винтовки» и «Замечательно все-таки горят фашисты, если их поджаривать танковым огнеметом». Играть именно весело. Да, как и в любой стратегии, здесь приходится думать, но ситуаций, побуждающих швырнуть геймпад в стенку и идти на кухню резать вены, убедившись в собственной тупости, тут нет. Любую проблему, конечно, можно решить, задействовав смекалку, но можно и кавалерийским наскоком – и пусть потери будут выше, зато в результате от немецких укреплений камня на камне не останется.



Паспорт

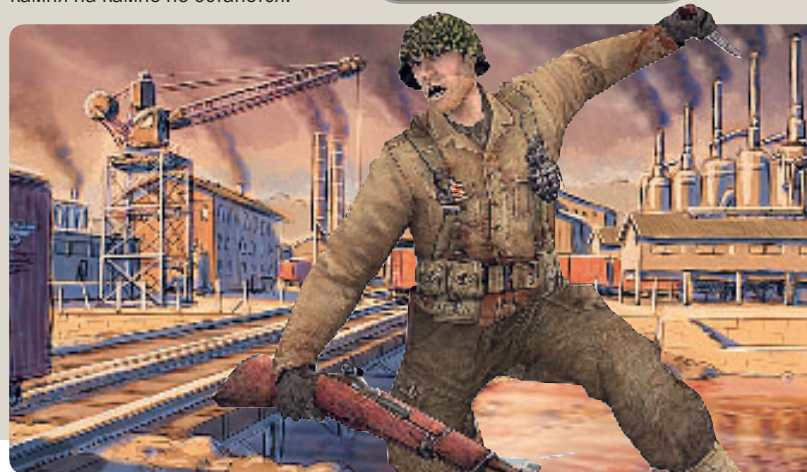
Жанр action/strategy
Разработчик Relic Entertainment
Издатель THQ
Web-сайт theoutfitgame.com
Возраст 17+

Оценка 4,5/5

Идея Смесь стратегии и боевика о Второй мировой
Графика Как для стратегии – отлично, как для боевика – просто очень хорошо
Звук Прекрасная актерская работа и спецэффекты
Игра Потрясающий кооперативный режим и замечательный сингл

О разработке

Relic Entertainment
Игры Homeworld, Impossible Creatures, Warhammer 40 000: Dawn of War
Web-сайт www.relic.com
 Канадская компания, делающая исключительно революционные проекты: Homeworld стала первой в жанре «честных» трехмерных RTS, Warhammer 40 000 перевернула представление о классических стратегиях реального времени, а The Outfit – пример того, как надо делать гибриды action и RTS.





PC / PlayStation 2 / Xbox

Rogue Trooper

Дмитрий Шишов

Blue Nu

Впервые загружая Rogue Trooper, попытайтесь не выпасть из кресла при виде голубых полуголых мужиков, с блеском в глазах взирающих на вас с той стороны экрана.

После громкой неудачи с проектом Judge Dredd: Dredd vs. Death в 2003 г. многие и не надеялись на то, что Rebellion вновь воспользуется своими правами на создание игр по мотивам комиксов 2000AD. Но, вопреки злым языкам, британские разработчики решили обыграть еще один комикс известного бренда. Получив поддержку немецкого издателя Eidos, в последнее время безостановочно штампующего кросс-платформенные игры, они выбрали для очередного проекта научно-фантастический сеттинг Rogue Trooper.

История повествует о богатой и цветущей планете Nu Earth, превратившейся в токсичную и радиоактивную пустыню из-за многолетних войн между южанами (southers) и северянами (norts). Причиной конфликта стала расположенная недалеко от планеты черная дыра – с помощью нее (и только нее!) можно совершать гиперпространственные прыжки. Сражения ведутся как в космосе, так и на поверхности Nu Earth. Но израненная и зараженная планета давно перестала быть гостеприимным домом для людей – находиться вне защищенных помещений человеку можно только в герметичном скафандре. А эффективно сражаться, дыша через рециркулятор воздуха, весьма затруднительно. Поэтому южане первыми пришли к решению создать генетически модифицированных солдат – Genetic Infantry. GI, имеющие голубой цвет кожи и светящиеся белые глаза, способны восстанавливать здоровье и обходиться в условиях Nu Earth без дополнительной защиты от окружающей среды. Кроме того, GI – это армия клонов. Бойцов, для которых тело лишь оболочка, а сознание помещается в маленьком биочипе. Этот «мозгочип» может быть помещен не только в любое другое тело, но и в электрический прибор, таким образом надевая его интеллектом.

Сюжет игры рассказывает нам о GI по имени Rogue. Он и трое его друзей в составе очередного десанта высаживаются на поверхность Nu Earth. Большинство солдат практически сразу погибают в ловко расставленной

ловушке, а главный герой с товарищами оказывается в числе немногих выживших. Вскоре соратники Rogue тоже умирают, но даже после смерти они не могут перестать воевать: протагонист имплантирует их чипы в свое обмундирование и оружие. Таким образом, «один за всех и все за одного» будут искать предателя, подставившего десант под удар.

Восьмичасовая игра, к сожалению, не может передать все детали истории в масштабе печатного первоисточника, но тем не менее вполне способна качественно воссоздать атмосферу сеттинга и подстегнуть интерес неожиданными сюжетными перипетиями.

Rogue Trooper можно охарактеризовать как кросс-платформенный аркадный action с видом от третьего лица. Нам приходится бегать по достаточно разнообразным уровням, стиль прохождения которых меняется от миссии к миссии. Мы атакуем укрепленные вражеские позиции при поддержке GI-десанта, уничтожаем тяжелую технику противника и скрытно пробираемся на территорию удаленной базы северян. В общем, развлечение еще то.

А помогают нашему герою, как уже упоминалось, три верных друга с красноречивыми именами: Gunner, Bagman и Helm. Чип первого поместился в универсальной винтовке GI, тем самым сделав ее самонаводящейся и позволив использовать оружие в качестве автономной турели. Второй обосновался в заплочном рюкзаке. Там он тихонько мастерит всякие апгрейды, а если попросить,

сделает и дополнительный боезапас из добытого материала. Helm поселился на каске, заменив кокарду. В его задание входят разведка и рекогносцировка местности – для этого он использует голограмму Rogue и возможность отвлекать и привлекать врагов. В арсенале нашего героя, помимо разнообразных огнестрельных и пиротехнических приборов, есть еще парочка хитрых устройств и способностей. Он, к примеру, умеет бесшумно убивать врагов, применяя глушитель или подкрадываясь к ним сзади, чтобы перерезать кислородный шланг. Rogue также обучен вести огонь вслепую из укрытия и расставлять мины.

Масса подобных небольших ухищрений действительно оживляет геймплей, делая его оригинальным и запоминающимся. И данный проект заслужил бы лучшую оценку, если бы не убогая по меркам компьютерных игр графика. Созданная для трех платформ, Rogue Trooper оказалась весьма ограничена по техническим возможностям. Несмотря на отличный общий дизайн и атмосферность, откровенно некачественная графика сводит на нет практически все позитивные аспекты игры. Малополигональные модели, не детализированные уровни, скудные эффекты портят все удовольствие и оставляют неприятное впечатление.

И все-таки Rogue Trooper – весьма оригинальный и забавный аркадный шутер. Незатянутый и интересный, он поможет вам скоротать пару вечеров, но при условии, что вы закроете глаза на его визуальные недостатки.



Паспорт

Жанр action

Разработчик Rebellion

Издатель Eidos Interactive

Издатель в Украине

«Новый Диск»

Web-сайт www.eidos.co.uk/gss/roguetrooper

Возраст 13+

Оценка 3/5

Идея Шутер по комиксам

Графика Серая с полным отсутствием выразительных эффектов

Звук Непримечательная музыка

Игра Оригинальный и интересный аркадный action

О разработке

Rebellion

Игры Aliens vs. Predator, Sniper Elite, World War Zero: Ironstorm, Delta Force: Urban Warfare, Judge Dredd: Dredd vs. Death

Web-сайт www.rebellion.co.uk
Rebellion была основана в 1991 г. в Англии и за свою пятнадцатилетнюю историю производила как весьма удачные проекты, так и откровенный мусор.

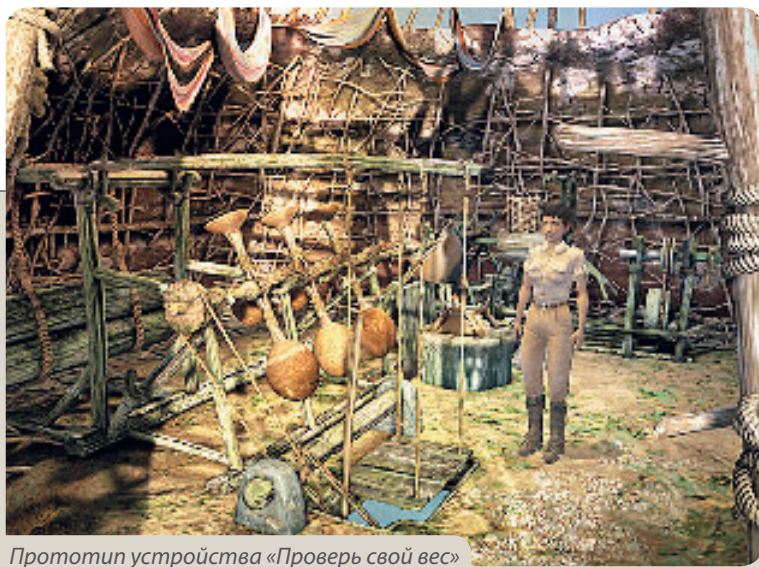


Бесплатный источник апгрейдов

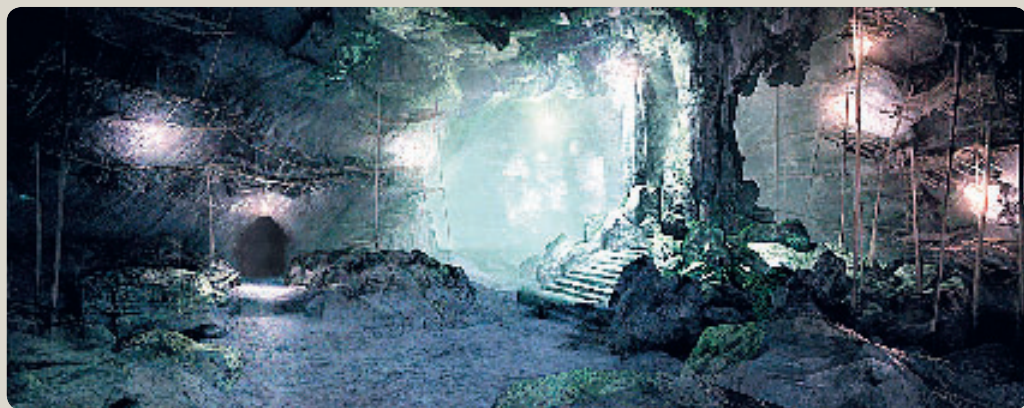




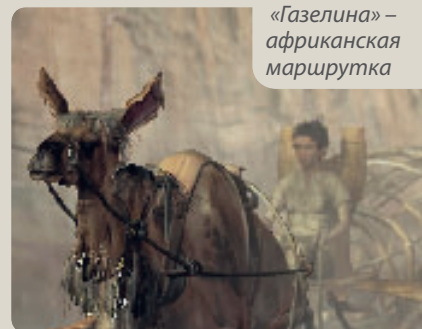
Приехали!



Прототип устройства «Проверь свой вес»



Затеряться в толпе, видимо, не получится



«Газелина» – африканская маршрутка



PC

Paradise

Андрей Кубовский

Не «Сибирь»

Любителям адвентюр в последнее время грех жаловаться на «кризис жанра». Новые проекты и сиквелы старых игр появляются словно грибы после дождя. А грибы, как известно, бывают разные.

История Paradise великолепна, пусть и слегка банальна. Девушка в результате авиакатастрофы попадает в охваченную гражданской войной африканскую страну и теряет память. Забыв свое настоящее имя, она называет себя Энн Смит (Ann Smith) в честь женщины, которая также чудом выжила после крушения самолета и написала книгу об Африке. Спасает беднягу, как положено, местный принц, и Энн попадает в его гарем. Далее все по традиции: попытки вернуться домой, таинственные недоброжелатели и верный спутник. В роли последнего выступает настоящая черная пантера, которая не только помогает в пути, но и иногда позволяет игроку в темное время суток почувствовать себя диким животным. Интересно, что в эти моменты картинка чудесным образом обретает третье измерение, а вот управление четырехлапым аватаром стоило бы сделать поудобнее. Описанное новшество не несет никакой сюжетной или квестовой нагрузки и может быть прервано в любой момент нажатием клавиши *Esc*.

Учите, Paradise отличается от предыдущего творения мэтра – «Сибири» – не только возможностью периодически менять протагониста. Это две абсолютно разные игры, и те, кто ожидал от нового проекта такого же фантасмагорического антуража, будут разочарованы. Здесь гораздо

меньше колоритных персонажей и невероятных механизмов. Флора, фауна и аборигены Paradise не выглядят настолько экзотично, как архитехнологический мир «Сибири». Безусловно, в игре есть немало странных конструкций вроде удильной установки для ловли песчаных скатов, однако большинство из них уступают «сибирским» не только по логичности, но и по удобству эксплуатации. Хотя время от времени возникает дежавю и ощущается холодное дуновение северного ветра в знойных африканских джунглях.

Собственно джунгли здесь – скорее образец ландшафтно-паркового искусства, безобидные декорации. Даже заскриптованный укус ядовитой змеи нас не пугает. Мы точно знаем, что ничего страшного не произойдет, и игра оправдывает наши ожидания. Главная героиня лихо пробегает по тропинке, взбирается по трухлявому дереву, оказывается в поселке аборигенов и театрально теряет сознание в строго указанный пресловутым скриптом момент. Такими же наигранными кажутся и всевозможные «неожиданные» падения Энн Смит, притянутые за уши для разнообразия квестовки. Никакой нелинейности или даже псевдонелинейности здесь нет и в помине. В борьбе интерактивности и сюжетной условности последняя одерживает безоговорочную победу. Увы, с разрывом союза Socal – Microids увели-

чился и разрыв между качеством графики и геймплея. У неплохого, в принципе, сюжета (возможно, он подошел бы для серьезного драматического фильма) почти отсутствуют элементы интриги, которые побуждали бы игрока продолжать путешествие, а неудобное управление только усугубляет ситуацию.

Курсор в классических адвентюрах (а к ним относится и Paradise) является практически руками персонажа. В нашем же случае курсор следовало бы отправить на пенсию по инвалидности. Он не только слишком медленно реагирует на попадание в активную зону, но порой забывает сменить свой вид. И даже такое заурядное занятие, как пиксельхантинг, превращается в настоящую пытку. Героиня также не хочет облегчить задачу игроку. За все время мы услышали от нее не более десятка комментариев по поводу предметов окружения. А фразы-подсказки, традиционно помогающие растерявшемуся геймеру сориентироваться, вообще можно пересчитать по пальцам одной руки.

Озвучка персонажей и фоновая музыка хороши, однако Paradise уступает многим современным адвентюрам в плане анимации персонажей – она могла бы быть чуточку более экспрессивной. А вот графическое исполнение нового проекта – традиционное «сокалевское». Неизменно гармоничные, композиционно уравновешенные, пререн-



Паспорт

Жанр адвентюра**Разработчик** White Birds Productions**Издатель** Ubisoft**Издатели в Украине**

«Одиссей»/«Новый Диск»

Локализатор Lazy Games**Web-сайт**www.paradise-game-us.com**Возраст** 12+

Оценка 3/5

Идея Интерактивная графическая новелла от создателя «Сибири»

Графика Безукоризненные фоны, простенькие модели персонажей

Звук Хороший

Игра Красивая и скучная

О разработчике

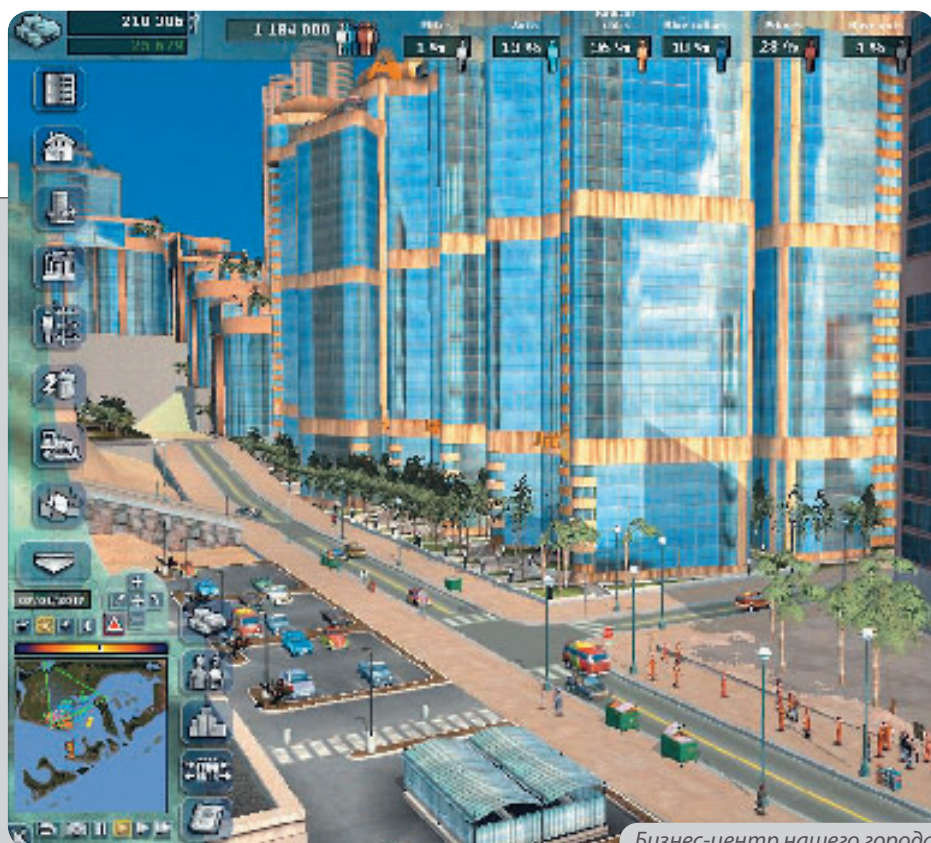
White Birds Productions**Игры** нет**Web-сайт**www.whitebirdsproductions.com

Компания, основанная Бенуа Сокалем после ухода из Microids для воплощения своих графических новелл в мультимедийной форме.

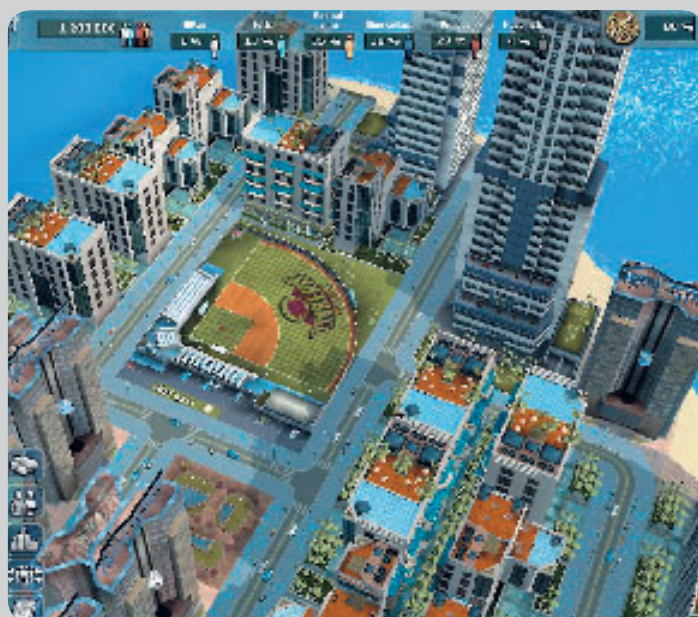
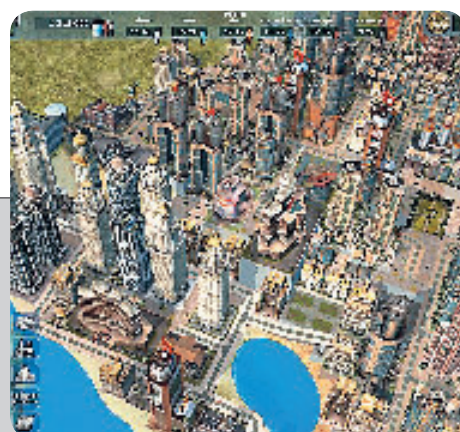
деренные задники в сочетании с фоновой анимацией достоверно передают атмосферу оригинального комикса.

Итак, те, кто ждал второго пришествия «Сибири», скорее всего будут разочарованы, хотя и этот проект, вероятно, найдет своих поклонников – даже если не среди заядлых квестоманов, то уж точно среди ценителей красивой качественной графики.





Бизнес-центр нашего города

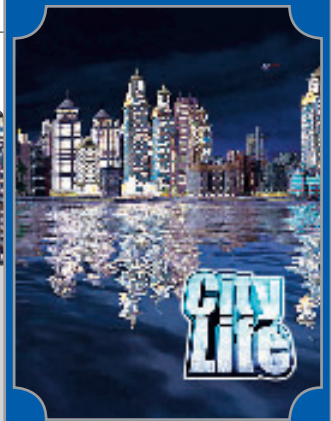


Проблему с транспортом
надо как-то решать



City Life

Георгий Чекан



Классовая борьба

Среди игр – симуляторов мэра есть свои классические образцы. Любители мощной экономической части помнят Caesar и ее клоны, не забыта и великолепная Tropico. Но почему-то именно SimCity который год остается эталоном подобных проектов. Смелую попытку потеснить ее на троне предприняли в Monte Cristo.

И для кого не секрет, что разница в доходах, а также расхождения во взглядах на жизненные ценности всегда служили отличным поводом помахать кулаками. И именно этот, почти психологический аспект управления городом был поставлен разработчиками во главу угла. Обычно в подобных проектах население автоматически подбирается под тип района или по ходу игры легко меняло социальный статус. В City Life все не так – горожане четко поделены на шесть групп в зависимости от доходов и убеждений: в начале лестницы бедняки have pots, а на самой последней ступеньке неприлично богатые elite. У каждой группы свои особенности, свои занятия и, главное, свое отношение к прочим жителям мегаполиса. По задумке авторов, например, работающие на фабриках blue collars не питают теплых чувств к представителям среднего класса fringe. А уж если они встретятся на узкой тропинке с интеллектуальной элитой radical chicks... Добром это точно не кончится – ведь, по мнению пролетариев, во всех бедах рабочего класса виноваты именно высококоштные зануды. Задача игрока – предупреждать подобные ситуации, не допуская членовредительства и смертоубийства.

Но вот досада – на практике это довольно легко. Несмотря на то что в наше распоряжение предоставили полицию, пожарных, социальные службы и даже SWAT, проблем, которые требовали бы решения силовыми методами, не наблюдается. Обычно взаимные оскорбления и пихания в грудь не успевают перерасти в нечто большее – меньшинство быстренько подыскивает себе жилье с соседями поприветливее. А если горожанин доволен жизнью, даже до этого не доходит. Кроме того, людям свойственно селиться поближе к работе, а университеты с музеями редко находятся в промзоне, что делает классовые конфликты еще более редким явлением. Другие по-

воды для трений, например этнического или религиозного характера, в игре не предусмотрены. А значит, мы можем сосредоточиться на собственном городском планировании и экономике.

Способов пополнить казну несколько – налоги, которые платят горожане и предприятия. Правда, реализовано это довольно странно – всевозможные дома, бизнес-центры и отели строятся за счет городского бюджета, и содержание их оплачивается отсюда же. При этом часть средств возвращается нам в виде налогов. Возникает закономерный вопрос – а кто же в таком случае кладет себе в карман прибыль? Хотя на деле это не так важно, объем данных поступлений в бюджет вполне достаточен, чтобы не думать о подобных странностях. Еще одним источником доходов являются заведения индустрии развлечений, которые приносят уже прямую прибыль. Однако выгода от них сомнительная – рестораны и кинотеатры дают сущие копейки, а выжать хоть что-то из казино мне так и не удалось. Однако без них никак, так что эти необходимые в городской инфраструктуре объекты приходится содержать самому. И наконец, наиболее эффективной является торговля энергоносителями. Продавать можно избыточную электроэнергию, добываемую нефть и даже утилизировать чужие отходы. На этом рынке в отличие от остальных есть определенная динамика цен, и наконец-то приходится браться за карандаш или калькулятор, что не может не радовать.

А в целом игровая экономика достаточно продумана. Невозможность влиять на уровень налогов, арендную плату и прочие подобные вещи приводит к разным конфузам, например, в богатом районе начинают селиться представители беднейших слоев общества. С одной стороны, логично – инфраструктура с лихвой удовлетворяет их небольшие запросы, а до работы уборщику в парке рукой подать. Понятно, что в

этом районе подобные резиденты нежелательны, но, к сожалению, возможность регулировать процесс их внедрения, например с помощью стоимости аренды, не предусмотрена. Вот и приходится ждать, пока неприязнь соседей заставит незваных гостей сменить место жительства.

Зато графическая часть City Life просто превосходна. Отличная детализация, масштабирование и прочие красоты, выдаваемые движком даже на не особо сильных машинах. Более того, картинка напрямую зависит от игровой механики. В зависимости от преобладающей в районе социальной группы изменяется и его вид. У каждого слоя общества есть свои, так сказать, корпоративный цвет и стиль архитектуры. Например, яркие и прогрессивные fringe предпочитают красный, поэтому в их кварталах тротуарная плитка соответствующего оттенка, размалеванные уличными художниками дома сложены из красного кирпича и даже автомобили на стоянках возле зданий, где работают fringe, тоже красные с рисунком из хипповских цветочков. А вот у blue collars в почете строгость и соответствующий статусу синий цвет. Ездят они на пикапах холодных оттенков, а живут в бетонных зданиях с колоннами.

И за этими, такими разными человечками можно наблюдать часами – ведь перед нами постоянно разыгрываются небольшие сценки. Горожане ходят на работу, в магазины, возвращаются домой с покупками, гуляют на улице с детьми. Прямо на ваших глазах представитель элиты в белом смокинге может случайно забрести в гетто, что для него, скорее всего, обернется неприятностями. Человечка вдруг скрутит приступ неведомой болезни, он упадет на тротуар, участливая дама по сотовому вызовет скорую, и через пару секунд приедет машина, чтобы с воем сирены и мигалками увезти пострадавшего. Одним словом – загляденье.

Паспорт

Жанр экономический симулятор
Разработчик Monte Cristo
Издатель Deep Silver
Издатель в Украине «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Web-сайт www.citylife-game.com
Возраст 7+

Оценка 3,5/5

Идея SimCity с упором на социальные проблемы
Графика Безумно красиво, особенно в режиме от первого лица
Звук Ненавязчивая музыка, обычный звук
Игра Неплохой симулятор города. Правда, многих важных аспектов не хватает

О разработчике

Monte Cristo
Игры Fire Captain, 7 Sins, Desert Rats vs. Afrika Korps, D-Day, War on Terror, серия Fire Department
Web-сайт www.montecristogames.com
 Французская студия мастеров на все руки. Попробовала себя, причем довольно успешно, во многих жанрах. На этот раз нам предлагают не воевать с фашистами или давать волю порокам, а проявить себя в роли градоправителя.

Благодаря отличному техническому исполнению игра затягивает настолько, что о слабой экономической части невольно забываешь. Но любоваться красотами не может длиться вечно – рано или поздно несколько однообразный игровой процесс надоедает, в частности из-за его невысокой сложности. Хотя это можно легко поправить, например, в аддоне – убрать недостатки экономической составляющей, обострить социальную вражду, сбалансировать цены и выкинуть, наконец, эту глупую моментальную постройку. Одним словом, сделать упор на City а не на Sim. А пока играем в то, что есть.



Мы всерьез собирались отвести игре четыре полосы, чтобы впихнуть побольше подобных фотографий. Но не вышло, так что качайте их самостоятельно с sinepisodes.com



Нет, это не мод к Half-Life 2

PC

Дмитрий Шишов

SiN Episodes: Emergence

Эпизод первый: Призрачный успех

Создание игрового сериала в какой-то степени подобно надуванию мыльного пузыря. Он может получиться большим, ярким и долго парить над восторженной публикой или выйти непрочным, блеклым и сразу же лопнуть.

Вот и заработал на полную мощность конвейер по производству и доставке на дом сериалов. Предстартовые проверки по продаже полураспавшегося контента закончились, и машина, шумно выпуская пар из единственного клапана, начала полноценную трудовую деятельность. Первым из недр Steam, как ни странно, появился не продукт от Valve, а проект их соседа по цеху – компании Ritual Entertainment. Последняя лицензировала у Valve не только систему непосредственной доставки игр через Интернет, но и движок для них. Ну а хозяева, в свою очередь, позаимствовали у гостей идею производства мыла вместо игровых проектов. Таких образом, Source стал инструментом на этой своеобразной фабрике клонов, которые будут продаваться потребителям по частям.

Три с половиной часа на игру. Полгода до загрузки следующего уровня. И никакого желания ждать. Мягко говоря, слабый старт для долгосрочного проекта. Все это понимаешь уже после того, как эпизод пройден, когда начинаешь прислушиваться к своим ощущениям. И с обидой осознаешь, что тебя обманули. Обманули, как маленького ребенка, чей киндер-сюрприз оказался без самого сюрприза. Лишь липкий и приторно сладкий шоколад да пластмассовая сердцевина без желанного наполнения.

Сюжет SiN Episodes: Emergence был вытаскен из архивов 1998 г., небрежно очищен от пыли, лишен завязки, разбавлен водой и пущен в работу. Наш герой – это старый добрый хард-коп Джон Блэйд (John Blade), начавший свое разрушительное шествие по коридорам корпорации SiNTEK в поисках лекарства против мутагена, введенного ему стервой Алексис Синклер (Elaxis Sinclair) и ее подручным Виктором Радеком (Victor Radek). Напарница Блэйда Джессика Кэннон (Jessica Cannon) всячески пытается помочь ему и подбодрить в трудную минуту. К сожалению, она большую часть времени находится за кадром, потому, видимо, и играет куда мень-

шую роль в эротических фантазиях Джона, чем Элексис. Еще есть парень по имени JC, способный разобратся с любой компьютерной системой, для которой у Блэйда пальцы слишком толстые.

С первого взгляда SiN Episodes кажется добротно сделанной игрой: приятная знакомая графика, доведенная до предела возможностей Havok физика. В придачу обещанная интерактивность окружающего мира действительно имеется – нам повсюду предлагают понажимать на кнопки и подвигать различные предметы. Но буквально спустя двадцать минут начинаешь понимать, что первое впечатление было весьма обманчивым. У графики нет и половины того шика, который предлагает движок Source. Текстуры окружающего мира блеклые и в большинстве своем позаимствованы из Half-Life 2, а модели персонажей (исключая Элексис, конечно же) вообще не выдерживают никакой критики. Три типа солдат, два вида мутантов, пара вариантов рабочих – в Emergence мы встречаем только их да нескольких сюжетных героев. Физика в отличие от той же Half-Life 2 игроком абсолютно не востребована. Ну а хваленая интерактивность ограничивается набором номеров на телефонах и переключением камер слежения на мониторах.

Геймплей тоже не слишком вдохновляет. Три единицы оружия (пистолет, дробовик и автомат) и один тип гранат – это даже слишком бо-

гатый выбор для такого проекта. В принципе, любители шутеров смогут пройти Emergence с одним только пистолетом, одновременно переключая каналы телевизора и прихлебывая чай. Действительно, противники подстраиваются под ваш уровень игры и тактику, но их AI по-прежнему напоминает коллективный разум стада заскриптованных баранов, по велению пастуха выскакивающих из всех дыр при появлении главного героя. Враг способен только метать гранаты и ящики да разбрызгивать свои бесполезные мозги по стене, когда попадешь ему в голову. Ну а в качестве финального развлечения нам предлагают парочку абсолютно неинтересных боссов, сражаться с которыми так же скучно, как и с их рядовыми коллегами.

Прохождение SiN Episodes: Emergence не оставляет никаких эмоций, кроме ощущения неудовлетворенности. Положа руку на сердце, скажем: у сериала есть все шансы стать успешным – классический бренд, хороший движок и уйма времени для работы над ошибками. Сама идея-то, в принципе, отличная, просто плохо реализованная. Главное, чтобы Ritual Entertainment восприняла критику всерьез и учла все свои промахи. И тогда, возможно, SiN Episodes превратится в обещанный мегаблокбастер, каждую часть которого мы будем ждать с нетерпением. А пока... Посмотрим, какой будет Half-Life 2: Episode One.



Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Ritual Entertainment
Издатель Ritual Entertainment
Издатель в Украине «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Web-сайт www.sinepisodes.com
Возраст 17+

Оценка 2,5/5

Идея Римейк классического шутера
Графика Возможности Source реализованы не до конца
Звук Отличное музыкальное сопровождение, но явные проблемы с озвучкой
Игра Вряд ли продолжения такой игры захочется ждать полгода

О разработке

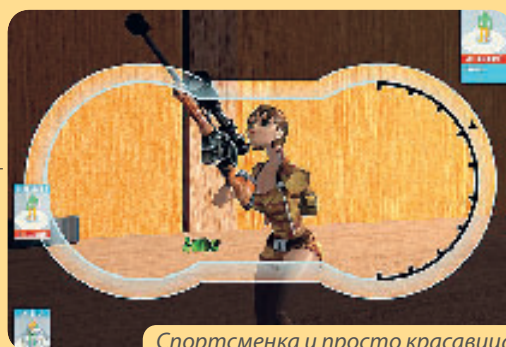
Ritual Entertainment
Игры Heavy Metal F.A.K.K. 2, Star Trek: Elite Force II, Counter-Strike: Condition Zero, Delta Force: Black Hawk Down – Team Sabre, серия SiN
Web-сайт www.ritual.com
 Основанная в 1996 г. в Далласе студия за десять лет стала широко известна в игровой индустрии. Многие ее проекты, в том числе и оригинальный SiN, давно уже считаются классикой.



Сейчас начнется...



Битва за детскую (и бананы)



Спортсменка и просто красавица

PC

Refuze. Атака брака

Богдан Афанасьев

Стойкие оловянные солдатики

Наш мир снова в опасности! На этот раз ему грозят не инопланетные инсектоиды и даже не очередной сумасшедший ботаник – землян хотят поработить (а может быть, и уничтожить) бракованные игрушки.



Паспорт

Жанр tactical action
Разработчик MultiSoft
Издатель «ИДДК»
Web-сайт refuze.iddk.ru
Возраст нет данных

Оценка 3,5/5

Идея Тактический action с пластиковыми солдатиками
Графика Отвечает всем современным требованиям, есть поддержка широкоэкранных режимов
Звук Кроме озвучки роликов, вполне приемлемый
Игра Для тех, кто в детстве не наигрался в солдатиков

Злобные рефюзеры превратили обычный загородный коттедж в свою базу, где они планируют собрать еще больше себе подобных и затем, как положено, захватить Землю. Разведчик Сайлент, штурмовик Кранч и снайперша Килли выходят на тропу войны, чтобы дать отпор пластмассовым мутантам, оккупировавшим их родной дом. Наши герои должны пройти через 15 уровней, представляющих собой различные помещения – кухню, ванную, гараж и т. д., кишашие недружелюбными уродцами, и сорвать их планы.

Несмотря на кукольный сеттинг, мы получили вполне серьезный командный action – игрок в реальном времени управляет одним из персонажей и отдает приказы другим. Ра-

дует, что здесь, в отличие от многих подобных продуктов, нам позволяют действовать на свое усмотрение – можно попытаться идти в лоб (на легком уровне), а можно провести сложную комбинацию, предусматривающую обход противника с фланга и последующий его расстрел из-за угла с помощью винтовки-рикошетницы. В результате геймплей получился достаточно динамичный и увлекательный.

Детализация и физика объектов откровенно радуют – солдатики действительно воюют в настоящем доме. В ходе боевых действий рассыпаются башни из кубиков, откатываются задетые героями мячики, у игрушек отстреливаются конечности, которые взрывной волной относит в сторону. Ну а если ваш персонаж потерял ка-

кую-либо часть тела, не расстраивайтесь. Ее позволяет подобрать (это способен сделать сам герой или, если он не может передвигаться, его сора́тник) и прикле-

ить обычным клеем. Хозяева дома – настоящие фанаты ПВА, поэтому животворящие тьюбики разбросаны по всем комнатам. Превосходная идея, браво! Кстати, разобранных врагов лучше не добывать – зачем тратить драгоценные патроны, если навредить нам искалеченные солдатики уже не сумеют?

Графика для проекта подобного уровня отличная – простенько, но со вкусом. Кроме того, в «Атаке брака» имеется поддержка широкоэкранных режимов, что редкость для игр, созданных на территории экс-СССР. А вот анимация персонажей удручает, равно как и озвучка роликов между миссиями. Венчает троицу досадных недоработок AI: наши сора́тники часто погибают, так и не успев оказать достойного сопротивления.





Заветные пять кнопок



PlayStation 2 / Xbox

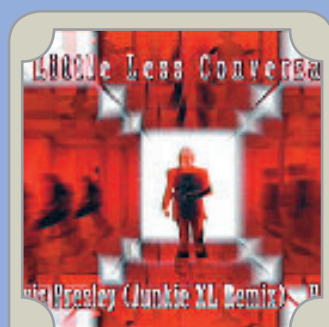
Pump It Up: Exceed

Алина Жигунова



Сьогодні в клубі будуть танці

Диск с In the Groove бесславно пылится на полке. Коврики для DDR валяются в углу. Но соседи снизу рано радуются – просто у меня появилась Pump It Up: Exceed!



Паспорт

Жанр танцевальная игра
Разработчик Andamiro
Издатель Mastiff
Web-сайт www.piu4home.com
Возраст 3+

Оценка 4,5/5

Идея Танцуй, пока молодой
Графика Те же милые анимешные ролики, что и на оригинальном автомате
Звук Более 100 традиционно интересных композиций
Игра Это наше все!

А значит, в ближайшие несколько месяцев покой им будет только снится. Ведь раньше мне приходилось ездить танцевать на аркадные автоматы, да еще и приобретать для них жетоны (согласитесь, финансовый фактор в любом случае немаловажен), а теперь все это огромное удовольствие можно получать дома, в комфорте и уюте, с помощью новой PIU.

В игре представлены свыше ста композиций, знакомых фанатам Pump It Up: несколько лицензированных вроде незабываемой элвисовской A Little Less Conversation, но большинство – аранжировки классических мелодий («Патетическая соната» Бетховена, «Полет шмеля» Римского-Корсакова) или оригинальные треки. Особенно впечатлила перепевка I'm your Venus на японском! Кроме того, на заднем плане нет фирменных дуриков а-ля DDR и осциллографических фигурок, вместо них – клипы в стиле японской анимации, некоторые даже с собственным сюжетом.

А еще в комплекте поставляется действительно очень хороший коврик-контроллер, нижняя поверхность которого слегка липкая и потому не скользит по полу, а верхняя выполнена не из пластика, а из синтетической ткани и не приклеивается к ногам. Конечно, разница по сравнению с металлическими падами автомата ощутима, но это все же лучше некоторых «клееночек» для DDR. Полагаю, все знают старую шутку о том, чем отличается «пампер» от «дэдээршика»: у него размах ног больше в 1,41421356 раз. Так вот, на самом деле пять кнопок (четыре по диагонали плюс центральная) гораздо удобнее и, как говорят разработчики, физиологичнее, нежели четыре, расположенные по углам коврика. И, естественно, танцевальные треки становятся не в пример интереснее и разнообразнее.

Все минусы PIU: Exceed в основном обусловлены прямым портированием с аркадного автомата. Во-первых, это не слишком удобное меню: во время выбора ком-

позиции необходимо сходить с коврика, а в общем меню не виден уровень сложности. Во-вторых, в arcade mode приходится периодически прерываться: оттанцевал свои три или четыре (если заработал бонус) песни – и добро пожаловать на этап выбора режимов. Сперва данный факт, конечно, нервирует, но потом... Хотя нет, это нервирует постоянно. Имеется, конечно, home mode, но в нем тяжелее определиться со сложностью игры.

Зато результаты, полученные в домашних условиях, тоже учитываются на www.piu4game.com, правда, в отдельном «домашнем» рейтинге.





Суровые будни спальных районов



PlayStation 2 / Xbox

Urban Chaos: Riot Response

Алексей Пасак

Беги и стреляй

Улицы охвачены огнем, ревут аварийные сирены, незадачливых журналистов захватывают в заложники бандиты. В городе хаос и анархия, в общем, все как обычно.



Паспорт

Жанр first person shooter**Разработчик** Rocksteady Studios**Издатель** Eidos Interactive**Web-сайт** www.urbanchaosgame.com**Возраст** 18+

Оценка 3/5

Идея Бегаем, стреляем, защищаем**Графика** Много огня, дыма и rag-doll-трупов**Звук** Нецензурщина в наш адрес от врагов слышна хорошо**Игра** Доступно о непростой работе городских командос

Urban Chaos: Riot Response не дает нам повода ностальгировать по эффектной Д'арси Штерн (D'arci Stern) из Urban Chaos образца 1999 г. Тогда на PSOne и PC мы боролись с криминальными элементами в темном и холодном Union City. Новый же продукт представляет собой не продолжение этого проекта, а результат экспериментов Eidos с названием игры Roll Call (она же – Zero Tolerance).

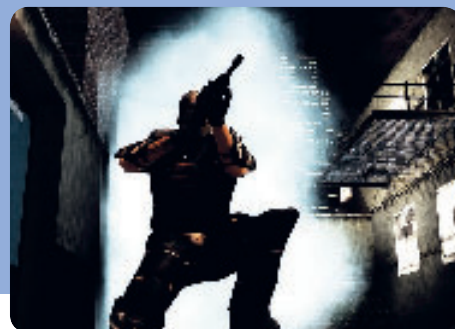
Наш герой – Ник Мэйсон (Nick Mason), мужчина в холодной головой и горячим сердцем, боец из спецподразделения T-Zero. Последнее было создано для суровой и даже в меру жестокой борьбы с окончательно распоясавшимися бандами Burners. Под девизом «мы в ответе за тех, кого не убили», руководствуясь классическим принципом gun-and-gun, мы начинаем рейд по очистке города от преступных элементов. Работа простая до примитивности и даже скучная: пешкам без лишних судебных проволочек сносим головы, главарей шаек обезвреживаем электрошокером и оставляем для допроса. А так как од-

на из первоначальных функций T-Zero – содействие другим службам, кооперируемся с пожарными, медиками или же полицейскими – и вперед по уровню! Задание несложное и, надо отметить, несколько однообразное. Сотрудничество, например, с пожарными заключается в следующем: найти очаги возгораний, забитые двери и ждать, пока те всё затушат и прорубят проход. Правда, если в команде есть коп, он может пригодиться в перестрелке, а медик в нужный момент сделает пару уколов. Кстати, в игре полностью отсутствуют аптечки, а запас лекарств у нашей «полевой медсестры» ограничен. На войне как на войне.

Зато мы можем пополнять свои боеприпасы (а заодно и поднимать собственный ранг) за счет получения медалей – одну штуку выдадут за 30 попаданий в голову или за десяток мордоворотов, гуманно обезвреженных с помощью шокера, или же за

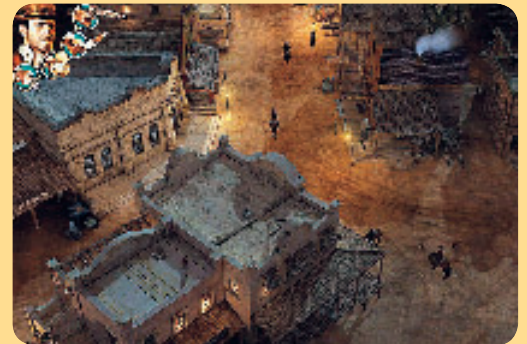
пять найденных на уровне бандитских масок и т. д. В качестве бонусов нас порадуют новыми средствами вооружения, картами для выполнения спецмиссий по спасению VIP-заложников и прочими полезными предметами.

В общем, игра получилась достаточно динамичная и жестокая, но какая-то непримечательная, скучная, без особого шарма. По-настоящему захватывающими вышли только межуровневые ролики, оформленные как телерепортажи местного канала. Рекомендуется лишь желающим всадить килограмм-другой свинца в злых ребят, напивавших хоккейные маски. О вкусах, как говорится, не спорят.





Такие стены нам не помеха



PC

Desperados 2: Cooper's Revenge

Ростислав Панчук

Сладкое бремя мести

После печального финала знаменитой серии Commandos мы уже перестали верить в возможность появления отличной тактической стратегии. И кто бы мог подумать, что ею окажется продолжение Desperados!



Паспорт

Жанр тактическая стратегия/action
Разработчик Spellbound Entertainment AG
Издатель Atari
Издатель в Украине «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Web-сайт www.spellbound.de
Возраст 12+

Оценка 4/5

Идея Лучшие идеи Commandos с неповторимым колоритом Дикого запада
Графика Немного устаревшая, но очень приятная
Звук Сочный. Музыка драйвовая
Игра Достойный преемник серии Commandos

Когда мы впервые запустили Desperados 2, то были слегка разочарованы: за пять лет, прошедших с момента выхода первой части, графика практически не изменилась. Однако картинка, столь невзрачная издала, при приближении камеры превращается в на удивление красивые пейзажи, которые особенно эффектно смотрятся в тактическом режиме. Кроме того, разработчики из Spellbound совершили настоящую революцию в жанре – здесь имеется полноценный режим от третьего лица, что в корне меняет игровой процесс.

Вспомните, как сложно было отдавать приказы и быстро менять оружие в первых тактических стратегиях, и сразу же навсегда забудьте о подобных неудобствах – здесь этого нет и в помине. В тактическом режиме мы планируем операцию боевой группы и вычисляем предполагаемые пути движения противников, а action-режим – идеальный вариант для воплощения в жизнь всех разработанных комбинаций. Моментальная замена снайперского ружья на пистолет (конечно, с помощью горячих клавиш), стандарт-

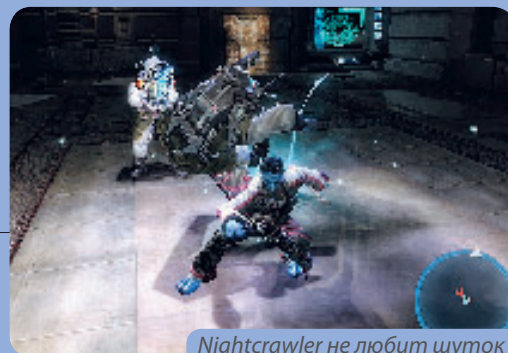
ное WASD-управление, активное применение укрытий – только поиграв в Desperados 2, понимаешь, чего же не хватало жанру все это время.

Впрочем, никто не отменял и специальные пользовательские скрипты quick actions, дебютировавшие еще в первой части игры, которые служат для координации действий нескольких героев. Ряд stealth-миссий пройти без quick actions просто нереально, так что этой функцией пренебрегать не стоит. Под стать Commandos и специализированные шестерки героев. Так, Кейт О'Хара умеет, флиртуя, отвлечь любого противника, правда, лишь на короткое время, пока ловелас не сообразит, что ему ничего не светит. Док способен вывести из строя группу солдат, бросив козбу с ядовитым газом. Сэм Уильямс просто бесподобно расшвыривает динамитные шашки, а Санчес – настоящий мачо, которому не страшны бандиты в любых количествах. Главный же герой – Джон Купер – отличный стрелок и мастер метания кинжалов, а спасенный им из плена индеец Ястребиный Глаз порой способен изменить ход миссии. Прибавьте к этому неповторимый колорит

Дикого Запада, где и происходят события игры...

Миссии же здесь просто великолепны – напряженные stealth-задания сменяются лихими перестрелками по-мексикански, так что скучать не придется. Искусственный интеллект, к сожалению, не блещет сообразительностью, но будь он хоть чуточку сильнее, пройти игру даже на easy стало бы настоящей проблемой. Музыкальное сопровождение заслуживает высшей оценки и как нельзя лучше воссоздает атмосферу Дикого Запада. Единственное, что явно не вписывается в концепцию игры, – сюжетные видеоролики, выполненные в виде стилизованных комиксов.

Что ж, если Strike Force можно считать убийцей всей знаменитой серии Commandos, то Desperados 2 следует называть ее реаниматором. Конечно, некоторым фанатам не понравятся «неканонический» вид от третьего лица и не самый лучший AI, но это не так уж важно. Главное, что у Spellbound опять получилась на удивление интересная и захватывающая игра. Если вы поклонник тактических стратегий, ни в коем случае не пропустите!



Nightcrawler не любит шутки насчет цвета кожи

PC / PS2 / Xbox / X360 / GC

X-Men: The Official Game

Дмитрий Шишов

X3

Большинство фанатов X-Men уже успело посмотреть последнюю, третью часть фильма о представителях расы мутантов. Теперь пришло время составить свое мнение и об игре.



Паспорт

Жанр action

Разработчик Beenox Studios

Издатель Activision

Web-сайт

www.x-mengame.com

Возраст 7+

Оценка 1/5

Идея Мутанты против всех

Графика Сплошной анахронизм

Звук Лицензированная озвучка и официальный саундтрек

Игра Далеко не самое лучшее дополнение к фильму

Она хоть и носит гордое название X-Men: The Official Game, однако к событиям фильма имеет отношение настолько же близкое, как наш журнал к весенним показам мод. Да, это все еще игра о злых и добрых homo sapiens superior, сошедших со страниц комиксов Marvel, но сюжетно проект не связан с третьим эпизодом блокбастера. Действие происходит после окончания первой части киноленты. Вообще The Official Game – скорее попытка обыграть комиксы, а не фильм.

На протяжении 28 миссий мы встретились со множеством знакомых персонажей, в том числе и тех, что появлялись только в комиксах от Marvel. Но играбельны лишь трое: Wolverine (Росомаха), Iceman и Nightcrawler, который был незаслуженно забыт в последней экранизации. А зря, ведь играть за Курта Вагнера интереснее всего. Объединение комбо-ударов с телепортацией и молниеносные атаки синего демона очень оживляют геймплей

X-Men: TOG, а некоторые схватки напоминают умопомрачительную сцену в Белом доме из второго фильма. К сожалению, это быстро приедается, равно как и задания типа «пойди-открой». Миссии за Iceman вообще напоминают смесь симуляторов сноубордиста и пожарного. И даже не просите описать подробнее! Если очень уж интересно, посмотрите игру самостоятельно, хотя мы не рекомендуем зря тратить время. Ну и как обычно, больше других по ушам досталось Росомахе. Ему навязали роль какого-то одичавшего кошака, бросающегося с выпущенными когтями на все, что движется. Монотонное закликивание врагов периодически сменяется игрой в догонялки и открывалки. Весьма тоскливо и однообразно.

Устаревшая во всех аспектах графика воспринимается еще хуже из-за абсолютно неадекватного поведения

камеры. Она постоянно теряет из вида персонажей и норовит показать нам или темный угол подворотни, или сомнительной красоты пейзажи. А ролики между миссиями, несмотря на заветные слова в названии игры, не могут похвастаться даже фрагментами из кинофильма. Вместо этого нам демонстрируют псевдоанимированные комиксы а-ля NFS: Underground 2. Созерцанием такого слайд-шоу приходится заниматься большую часть времени, так как сами миссии порой длятся не более полутора минут.

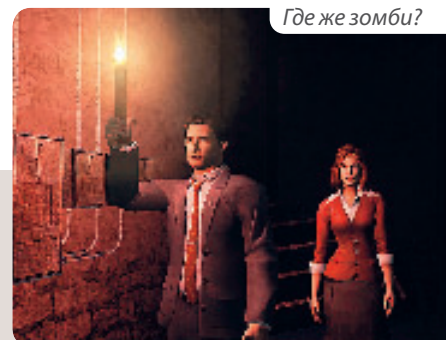
В общем, игра получилась не то чтобы посредственная, а просто плохая. Даже если бы она называлась иначе и позиционировалась как самостоятельный продукт, все равно вряд ли заслужила бы лучшую оценку.

Отожми Ctrl-V!

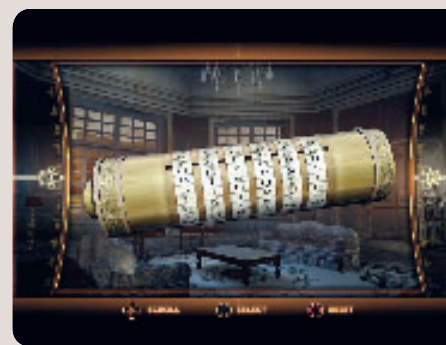




Рабочее место искусствоведа



Где же зомби?



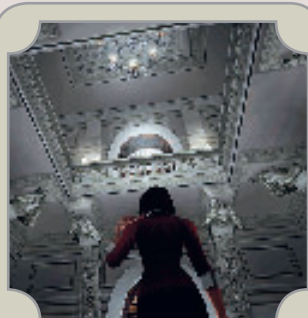
PC / PlayStation2 / Xbox

The Da Vinci Code

Дмитрий Шишов

Энигма

Роман «Код да Винчи», нравится он вам или нет, – это, безусловно, бестселлер. Так что и фильм, и игра «по мотивам» не заставили себя долго ждать.



Паспорт

Жанр action/adventure
Разработчик The Collective
Издатель 2K Games
Web-сайт www.thedavincicodegame.com
Возраст 16+

Оценка 1,5/5

Идея Общеизвестна
Графика Средняя, даже чуть хуже
Звук Хорошая озвучка персонажей, но скучная музыка
Игра Только для фанатов творчества Дэна Брауна

Сюжет The Da Vinci Code не нуждается в пояснениях – многие знакомы с книгой Дэна Брауна или одноименным фильмом. Стоит напомнить лишь, что в названии игры нет слов «the official game of the movie», поэтому не ждите появления на мониторе текстурированных лиц Тома Хэнкса, Одри Тоту и Жана Рено. Как, впрочем, и кинематографических роликов.

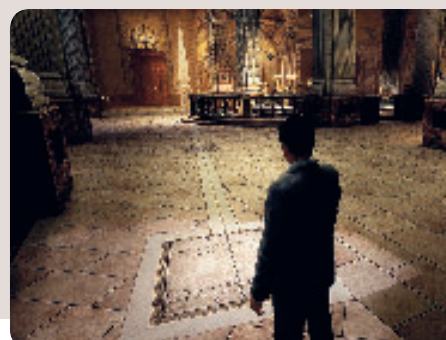
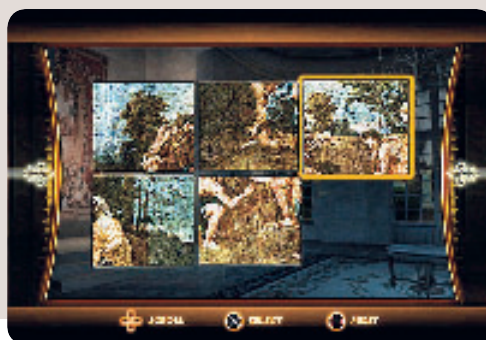
По геймплею этот проект представляет собой old-style-адventure с action-элементами. Большую часть игрового времени мы провели за решением разнообразных загадок, расшифровкой бесчисленных криптографических посланий, а также в беготне по помещениям и поиске обходных путей. Все головоломки довольно интересны и достаточно сложны, несмотря на то что многие из них описаны в книге. Кстати, реализованы некоторые за-

гадки весьма оригинально, хотя встречаются и банальные вроде смешивания химических реактивов. А в оставшееся время нас радуют сюжетными роликами и неинтерактивными диалогами.

Важная составляющая The Da Vinci Code – пресловутый action-элемент. Со всеми врагами, будь то полицейские, разыскивающие Роберта Лэнгдона (Robert Langdon) и Софи Невё (Sophie Neveu), или церковные фанатики, желающие сохранить тайну Священного Грааля, наши герои вступают в драку. Но подобные схватки больше всего напоминают потасовки за свободный горшок в детском саду. Попытка сделать action похо-

жим на тот, что мы видели в Fahrenheit, закончилась абсолютным крахом. Такие сцены быстро надоедают, а к середине игры уже хочется напомнить протагонистам, что всегда стоит попытаться решить свои проблемы без рукоприкладства.

Итак, это могла бы быть хорошая адвенчура, популярная как среди поклонников творчества Дэна Брауна, так и среди фанатов жанра. Но весь потенциал игры был сведен к нулю из-за бессмысленного и плохо реализованного стремления разработчиков внести разнообразие в игровой процесс. Без постоянных драк The Da Vinci Code воспринималась бы куда лучше.





PC

Звездные волки 2

Игорь Климовский

Волки и овцы

Первую часть «Звездных волков», вышедшую не так давно, игроки приняли хорошо. Потому сиквел и не заставил себя долго ждать...



Паспорт

Жанр тактика/RPG
Разработчик Xbow Software
Издатель в Украине «1С»
Web-сайт games.1c.ru/starwolves2
Возраст нет данных

Оценка 2/5

Идея Трудные будни космических наемников
Графика Тот же старый движок с небольшими доработками
Звук Музыка слабая, а озвучка диалогов местами просто отвратительная
Игра Déjà-vu. Слишком мало нововведений для полноценного сиквела

Итак, приключения космических наемников продолжают. Перед нами – знакомая вселенная «Звездных волков» с ее звездолетами, штурмовиками и пиратскими базами. Даже наши верные соратники практически в полном составе перекочевали в сиквел, правда, появились и новые персонажи.

Жанр прежний – тактика с элементами RPG, но теперь акцент немного смещен в сторону тактической части. RPG-составляющая осталась неизменной, хотя, честно говоря, древо умений стоило бы сделать пораскидистей. Возможно, разработчики побоялись нарушить уже достаточно хорошо отлаженный баланс?

Зато в наше распоряжение предоставили очередной корабль-базу (старый был продан за ненадобностью), большой и хорошо вооруженный – весомый аргумент в любом космическом конфликте. Экипаж судна составляют две грудастые барышни – пилот и наводчик. Еще в игре появились новые типы вооружения и истребителей, но этого явно мало для сиквела. Студия Xbow Software оправдывается сеттингом, мол, за 7 лет военные техно-

логии не успели сильно развиваться. А вот космические битвы очень зрелищны и увлекательны, особенно когда в схватках принимают участие два десятка истребителей. Жаль, что AI периодически ведет себя неадекватно.

Как и в оригинальной игре, нам разрешается заниматься и сюжетной линией, и побочными квестами. Можно просто попутешествовать при желании, но обычно такового не возникает, даже несмотря на шесть с лишним десятков доступных звездных систем. Исследовать их неинтересно, ведь там практически ничего не происходит. Лишь иногда пролетит корабль-другой – удивительно, что им понадобилось в этой пустынной местности? Побочные задания крайне примитивные, в духе «привези-отвези» и «прикрой-уничтожь». Из позитивных моментов стоит отметить разве что возможность выбирать, на какой стороне сражаться, да несколько вариантов концовки.

Печально это констатировать, но складывается впечатление, что «Звездные волки 2» – очередная игра, созданная по принципу ковки горячего железа... А вообще-то спешка уместна только при ловле блох.



PS2

Guilty Gear XX Slash

Георгий Чекан

Heaven or Hell, Let's Rock!

Все, кто предрекает скорую кончину жанра 2D-файтингов, жестоко ошибаются. Культовые игры, в том числе и серия Guilty Gear, не намерены сдавать позиций.

Закончился всемирный файтинг-чемпионат Super Battle Opera 2006, на котором в самых что ни на есть боевых условиях была опробована Guilty Gear XX Slash. Профессиональные бойцы не устают спорить на форумах о балансе и tier list и делятся эксклюзивными комбо, подсмотренными у сильных мира сего. А обычные геймеры просто играют в свое удовольствие, благо Slash располагает всем, что для этого нужно.

Нововведений в данном эпизоде не так уж и много: появились два свежих бойца (Holy Order Sol и A.B.A.) да две новые локации, каждая со специальным саундтреком.

С окровавленно-забинтованной девочкой A.B.A. мы знакомы еще со времен неудачной Guilty Gear Isuka, а вот Sol в образе рыцаря Священного ордена нам раньше не встречался. Этот альтернативный вариант персонажа по имени Sol Badguy интересен своей боевой системой: у него имеется шкала ярости (rage), при заполнении которой герой может применять новые приемы.

Кроме того, AI наших соперников значительно повысился, теперь они даже активно пользуются false roman cancel – одной из самых сложных техник. Также отрегулирован общий

Паспорт

Жанр файтинг
Разработчик ARC System Works
Издатель SEGA
Web-сайт www.guiltygearx.com
Возраст 12+

Оценка 4/5

баланс сил. К примеру, до нечестного мощного Slayer изрядно ослаб, а дохленький Chipp подкачался, поел каши и стал куда более живучим, что и доказал на последнем российском чемпионате: в турнире 3 vs. 3 победила команда из трех таких персонажей.

Правда, не обошлось и без ложки дегтя. Из игры исчез режим Story с его прекрасной озвучкой, над которой трудились такие мэтры, как Norio Wakamoto и Kikuko Inoue. Но это, пожалуй, единственный минус отличного продолжения серии.



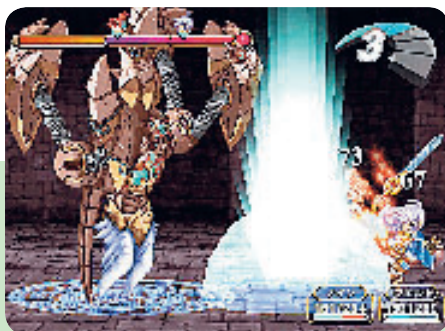
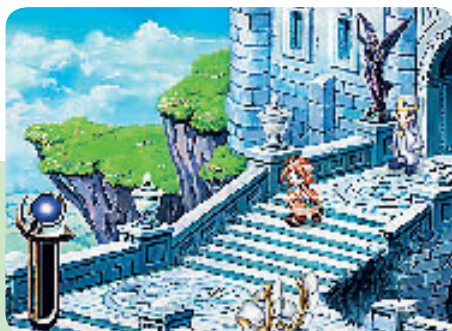
city.com
 МІСТО СУЧАСНОЇ ЕЛЕКТРОНІКИ

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

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



PlayStation 2

Atelier Iris 2: Azoth of Destiny

Олег Овсиенко

По следам Парацельса

Чтобы понять значение слова azoth, придется заглянуть в энциклопедию. А если вам лень заниматься подобным, подскажу: это некое универсальное вещество, недостижимая мечта алхимиков вроде философского камня.



Паспорт

Жанр jRPG
Разработчик Gust
Издатель Nippon Ichi Software America
Web-сайт www.nisamerica.com/games/ai2
Возраст 12+

Оценка **3,5/5**

Идея Алхимию в массы!
Графика Доработанное красивое 2D из первой части
Звук «Отлично» за музыку и «удовлетворительно» – американским актерам
Игра Приквел, который незначительно, но все же уступает оригиналу

Во второй части успешной Atelier Iris таинственный Azoth – это древний клинок, который способен разрушить мир Eden с подачи беспечного паренька по имени Фельт (Felt). События игры разворачиваются задолго до описанных в Eternal Mana. Сюжетная часть подается в виде диалогов главного героя и его давней подруги Визе (Viese). Интересно, что имея общий инвентарь, они могут сотрудничать даже находясь в параллельных мирах. Юноша, как положено, путешествует и совершает подвиги, а девушка сидит дома и мастерит для него подарки. Кроме пары протагонистов, в игре присутствуют еще четыре персонажа. Не обошлось и без доброго фея: помогать главному герою станет забавное существо по имени Dour – оно не раз придет на выручку Фельту в начале путешествия.

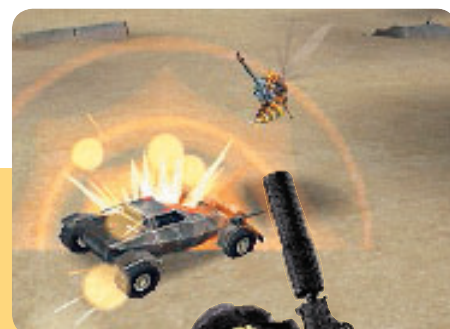
Итак, отлично проработанные герои и вроде бы гораздо более интересный, чем в первой части, сюжет... Однако сперва Azoth of Destiny показалась мне странной. Причину этого я выяснил, когда включил японскую озвучку, которую, к счастью,

оставили. Оказалось, что при переводе Nippon Ichi, мягко говоря, скалтурила. И если мелкую отсебятину еще можно простить, то глюки (хоть их здесь и немного) в виде перепутанных реплик персонажей недопустимы! Кроме того, работа американских актеров явно слабовата, а ведь мало кто из наших читателей сумеет играть, включив оригинальную японскую дорожку. А вот музыка мне очень понравилась: треков много, и они довольно разнообразны. Нужно также отметить, что Gust пошла навстречу пожеланиям фанатов – теперь нас ждет куда больше анимационных роликов высокого качества.

Вообще основное отличие приквела от первого эпизода состоит в измененном геймплее. Так, процесс создания предметов разбит на две части: алхимические работы целиком возложены на плечи Визе, применяющей рецепты (еще одно ноу-хау серии) для изготовления разнообразных предметов, в том числе и оружия. А Фельт занят мана-синтезом (позволяющим, кстати, улучшать характеристики получен-

ных от напарницы объектов) и зачисткой территорий соседней вселенной от монстров. К слову, боевка также значительно изменена. Добавлены очередная шкала времени (больше всего напоминающая оную из Grandia), новые комбо и возможность использования мана-синтеза прямо в сражении, что делает битвы намного увлекательнее. В то же время бои не стали сложнее, а значит, бывалому игроку трудно будет найти себе достойного соперника.

Графику Azoth of Destiny также трудно оценить однозначно: с одной стороны, модели персонажей и боевые эффекты существенно улучшены, с другой – окружающая обстановка кое-где оставлена без изменения, а в иных местах и вовсе выглядит хуже, чем в первой части. Однако учтите, что предыдущий эпизод в этом плане и так был достаточно хорош и особо в усовершенствованиях не нуждался. В общем, Atelier Iris 2 – неплохая игра. Но незначительные недоработки и «трудности перевода» все же делают ее хуже предшественницы.



PlayStation 2

Metal Saga

Олег Овсиенко

Do you want to be a hunter?

Именно этот вопрос задают вашему безымянному персонажу в самом начале игры. От его ответа будет зависеть многое, в том числе и судьба героя.



Паспорт

Жанр jRPG
Разработчик Createch
Издатели Success/Atlus
Web-сайт success-corp.co.jp/software/ps2/metalsaga
Возраст 12+

Оценка 4/5

Идея Old skool без границ
Графика Устаревшая, однако это не портит общего впечатления
Звук Крепкий саундтрек, но герои, к сожалению, немые
Игра Несмотря на отклонение от современных стандартов, неизменно увлекательная

Информации об окружающем мире мы получаем предельно мало. Давным-давно в войне с машинами человеческая цивилизация была практически уничтожена: пали огромные мегаполисы, исчезли высокие технологии, пустоши между городами теперь кишат мутировавшими тварями. Но, похоже, это не беда, если осталось некое подобие Интернета, а люди не разучились варить самогон и держать в руках гаечный ключ, с помощью которого можно превратить ближайшую гору хлама в боевую машину последней модели.

В нашем распоряжении оказывается безымянный герой в шапке танкиста. Отец его успел стать величайшим в мире охотником (hunter), кумиром немногих выживших и идиологом всех женщин. Нас, кстати, никто не заставляет идти по его стопам. То, что здесь называют pop-linear action, сильно напоминает исследование огромного мира в серии Dragon Quest, вот только с куда большим уровнем свободы и практически полным отсутствием

сюжета. Концовка изначально открыта, и, по заявлению разработчиков, имеется 10 вариантов финала. Более того, можно охотиться на монстров, заниматься тюнингом боевых машин или же просто исследовать многочисленные dungeon в произвольном порядке. Хотите круто изменить свою жизнь? Женитесь – узы Гименея здесь доступны всем желающим.

А вот графика проекта – его слабая сторона. Но, несмотря на откровенно устаревший движок, все эти кособокие модели и горы пикселей просто прекрасно вписываются в атмосферу постапокалипсиса – ведь в мире развалин чего-то особо красивого и не ждешь. Музыка же, напротив, гораздо лучше, чем во многих проектах данного жанра, – здесь и джаз, и легкий металл... В общем, требуем отдельного издания саундтрека! Звуковые эффекты также на уровне, а вот все герои, к сожалению, немые.

Кстати, хотя идея достаточно избитая, мир Metal Saga довольно оригинален, и не в последнюю очередь благодаря его жителям. Кро-

ме активных героев, есть куча интересных NPC: наследник доктора Франкенштейна с электрошокером, встречающий персонажей после их гибели на поле боя, безумный киборг и даже последователи культа бодибилдеров, продвигающие свои идеалы в массы. Это ни в коем случае не Fallout, но похоже.

Еще одной фирменной фишкой серии Metal является применение в сражении боевых машин. Вы своими руками можете перелопатить более десяти вариантов багги, БТР и танков, собирая их по кусочкам. Конечно, драться врукопашную не воспрещается, но, согласитесь, действовать кастомизированный «тигр» с фирменной эмблемой гораздо приятнее.

В общем, Metal Saga – уникальный продукт для консолей, который, несмотря на заметные недостатки в плане графики, способен запросто сожрать 60 часов вашего времени, а если учесть еще и огромное количество вариантов прохождения... Не исключено, что около телевизора придется поселиться на пару месяцев.

Первые моды для The Elder Scrolls IV: Oblivion

Антон Бреусов

К моменту выхода Oblivion комьюнити находилось, что называется, «на низком старте», и многие идеи были заготовлены заранее. Хотя огромных новых локаций и тотальных конверсий ожидать пока рановато, мы планируем посвятить им один из следующих выпусков журнала. А сейчас остановимся на небольших модификациях, не вносящих значительного дисбаланса в игровой процесс.

Интерфейс

BTMod 2.20

btmod.beider.org

В числе первых вышли моды, переделывающие интерфейс игры, благо его гибкая и открытая архитектура тому способствовала. На данный момент BTMod является самым значительным продуктом этой категории. Он уменьшает шрифт в большинстве окон интерфейса и увеличивает размеры самих окон, в результате теперь, к примеру, все minor skills видны без прокрутки.

Увеличены также карты и окна квестов, а неактивные квесты можно отображать более блеклым шрифтом, добавлены процентные показатели умений. Подвергся изменению и игровой HUD: появилась полоска износа оружия, активные магические эффекты показываются с таймером, есть возможность варьировать расположение разных элементов HUD. Позволяется комбинировать все вышеописанные функции или применять по отдельности, выбрав один из нескольких вариантов конфигурационного файла (загляните в дополнение BTMod Customization Package), а также проводить их редактирование (настройки документированы и хорошо описаны, так что можно обойтись обычным Блокнотом). В придачу те, кто не ищет легких путей, могут отключить маркеры на карте и компасе, чтобы усложнить задачу.



Dark UI 2.10

www.tescreens.be/oblivionmodwiki/index.php/Dark_UI

Не всем нравится яркость стандартного интерфейса Oblivion. В этом есть резон – если играешь ночью, то вызов информационных окон может «бить по глазам». Данный мод большинство его окон стилизует под темную кожу, а текст делает, наоборот, светлым. Dark UI рассчитан на совместную работу с BTMod.

Thacadian's Colored World Map 1.1

tessource.net/files/file.php?id=2308



Color Map Mod 1.1

www.tescreens.be/oblivionmodwiki/index.php/Color_Map_Mod

Оригинальная игровая карта TES очень блеклая, практически бесцветная. В этих модификациях в нее весьма умеренно, не нарушая общего стиля, добавили оттенков, сделав похожей на физические карты. Отличаются они незначительно: второй вариант ярче и на нем северные районы окрашены в белый, но разных оттенков.

Cyrodiiil Terrain Map 2.1

www.tescreens.be/oblivionmodwiki/index.php/Cyrodiiil_Terrain_Map



Альтернативный вариант цветной карты, но не стилизованный, а топографически более точный. За основу были взяты так называемые LOD-текстуры ландшафта, использующиеся в самой игре для рендеринга удаленных территорий.

Borderless Map Icons

www.tescreens.be/oblivionmodwiki/index.php/Borderless_Map_Icons

Мини-мод, убирающий бордюры вокруг иконок на карте мира. Так они, по словам автора, выглядят более естественно. Трудно не согласиться.

Keychain 1.6

www.tescreens.be/oblivionmodwiki/index.php/Keychain

Со временем количество носимых игроком ключей переваливает за несколько десятков, что, конечно же, засоряет интерфейс. Поставив мод Keychain, можно прятать их все разом или показывать вместе, как если бы они висели на одной цепочке.

Графика

Natural Environments 1.1

www.tescreens.be/oblivionmodwiki/index.php/Natural_Environments



Довольно значительная модификация, заменяющая сразу несколько более ранних, таких как Darker Nights и Better Water. Добавлены новые типы погоды, например безоблачная, изменены настройки некоторых существующих. Ночи стали темнее, а вода в реках и озерах – менее мутной. Часть текстур облаков и ночного неба полностью перерисована.

Landscape LOD NormalMap Fix 1.0

www.tescreens.be/oblivionmodwiki/index.php/Landscape_LOD_NormalMap_Fix

Landscape LOD replacement textures 1.0

www.tescreens.be/oblivionmodwiki/index.php/Landscape_LOD_Texture_Replacement

Пара модов, дополняющих друг друга, исправляет текстуры далеких гор и холмов. Первый делает



The Elder Scrolls IV: Oblivion

Геймплей

тени на них не такими грубыми, а второй увеличивает разрешение основных текстур с добавлением «шума». Смотрится неплохо, но понравится определенно не всем. Осторожно, использование этих модов может заметно снизить fps на видеокартах со 128 MB видеопамяти!

Jarrold's Texture Mod

www.tescscreens.be/oblivionmodwiki/index.php/Jarrold%27s_Texture_Mod



Oblivion Texture Replacer 1.0

planetelderscrolls.gamespy.com/View.php?view=OblivionMods.Detail&id=707

Два масштабных проекта по полной перерисовке текстур ландшафта. Стандартные текстуры 512×512 заменены более качественными в разрешении 1024×1024 (желательно иметь видеокарту с 256 MB видеопамяти), а в hi-res-версии пака от Qarl и вовсе на 2048×2048! К недостаткам их стоит отнести то, что некоторые модифицированные текстуры контрастируют с остальным фоном, например травой. Поскольку оба пака меняют одни и те же текстуры, то следует либо выбрать какой-то из них, либо надергать понравившиеся текстуры из каждого.

Harvest Mod 0.74

www.tescscreens.be/oblivionmodwiki/index.php/Harvest_Mod

Этот мод – находка для всех, кто увлекается алхимией. Он исправляет одно досадное упущение разработчиков: в оригинальной Oblivion уже собранные травы, цветы и грибы остаются на своих местах. Теперь же они либо исчезают совсем, либо модель заменяется другой. Следовательно, не придется блуждать в зарослях, трижды пытаясь сорвать один и тот же цветок. Естественно, со временем (примерно 2–3 игровых дня) растения и грибы восстанавливаются.

Creature Intensity 1.0

www.tescscreens.be/oblivionmodwiki/index.php/Creature_Intensity

Мод увеличивает количество различного зверья, бродящего по лесам и полям, добавляет 15 новых видов и убирает зависимость между уровнем игрока и разнообразиями животных, которые ему встречаются. В итоге путешествия становятся более сложными и опасными.

OblivionTime 1.0

www.tescscreens.be/oblivionmodwiki/index.php/OblivionTime

TF TimeMod 1.1

www.tescscreens.be/oblivionmodwiki/index.php/TFTimeMod

Oblivion Time – это комплект из пары мини-модов для тех, кто считает, что смена дня и ночи в игре происходит слишком быстро. Версия Time2x замедляет время в два

раза, а RealTime, как следует из названия, – до реального. Другой комплект, TF TimeMod, содержит уже три варианта, с соотношениями реального и игрового времени 1:1, 1:10 и 1:20. Естественно, устанавливать нужно только один мод из предложенных.

Survival Suite: Hunger Thirst Sleep (HTS) 2.2

www.tescscreens.be/oblivionmodwiki/index.php/Survival_Suite

HTS добавляет необходимость регулярно есть, пить и спать – это понравится тем хардкорным игрокам, которые любят реалистичность. Если игнорировать насущные нужды, некоторые показатели, в том числе сопротивляемость героя к болезням и ядам, будут со временем падать. Потребности в еде, пище и сне неодинаковы у различных рас: аргонианам нужно реже пить, а эльфы более выносливы и меньше спят. Еще в HTS появляются переносные постели, делая лишним старый мод Portable Bedroll. Перед отключением не забудьте хорошо поесть, попить и выспаться, иначе показатели так и останутся пониженными.

Regional Bounty Mod 0.2

www.tescscreens.be/oblivionmodwiki/index.php/Regional_Bounty_Mod

После установки мода кара, назначенная за криминальные действия игрока, будет привязана к конкретному городу. Так что совершившим преступление в каком-либо из городов сидеть на нарах или платить штраф придется там же.



eletek

и. Киев, ул. Индустриальная, 27
тел.: (044) 405-29-11, www.eletek.com.ua

Guild Item Ownership 1.2

www.tescreens.be/oblivionmodwiki/index.php/Guild_Item_Ownership

Мод не позволяет безнаказанно утаскивать из гильдии любые предметы сразу же после вступления в нее. Вначале разрешается брать лишь дешевые и малocenные, все более дорогие становятся доступны постепенно, по мере повышения ранга. Зато в сундуках, размещенных в разных помещениях, принадлежащих гильдиям, можно оставлять свои вещи без риска потерять что-либо.

Mark&Recall 1.2

oblivion.fomp.be

No Fast Travel 1.0

www.tescreens.be/oblivionmodwiki/index.php/No_Fast_Travel

Комплект модов для тех, кто полагает, что *Fast Travel* – это слишком просто и убивает интерес к путешествиям. Первый добавляет заклинания Mark и Recall, аналогичные применяемым в *Morrowind*, а второй полностью запрещает *Fast Travel*, чтобы даже не возникало соблазна воспользоваться такой функцией.

Call Steed 3.0a

www.tescreens.be/oblivionmodwiki/index.php/Call_Steed

Horse Commands .21

www.tescreens.be/oblivionmodwiki/index.php/Horse_Commands

Пара модов (выбрать стоит какой-то один), которые позволяют отдавать команды лошадям, например следовать за игроком или держать дистанцию. Достаточно удобно для любителей охоты, ведь выслеживая дичь, можно убежать очень далеко от своего коня.

Saddle Bags 2.3

www.tescreens.be/oblivionmodwiki/index.php/Saddle_Bags

Мод добавляет седельный мешок, который можно использовать для складирования любых предметов. Вместимость его зависит от здоровья лошади, кроме того, необходимо учитывать, что тяжелая сумка будет замедлять ее бег.

Дома

Kumiko Manor

1.25

www.tescreens.be/oblivionmodwiki/index.php/Kumiko_Manor



Это роскошное аристократическое поместье находится в самой южной точке провинции Cyrodiil, к юго-востоку от города Leyawiin, на побережье. Здесь, без преувеличения, есть все: десяток хорошо обставленных залов и комнат, алхимическая лаборатория под открытым небом и оранжерея со всевозможными растениями, магическая башня с библиотекой и даже тренировочный зал с четырьмя скелетами. Да, чуть не забыл: стоит вышеперечисленное «всего» 50 тысяч монет. Однако ввиду вносимого в игру заметного дисбаланса лучше воздержаться от покупки такого жилища до прохождения хотя бы основного квеста. Кроме того, богатый интерьер и освещение этого места потянет не каждая видеокарта.

A Splendid Little Vineyard 1.0

www.tescreens.be/oblivionmodwiki/index.php/A_Splendid_Little_Vineyard

Уже надоели путешествия, хочется тишины и покоя, а показушная

роскошь Kumiko Manor не по вкусу? Тогда этот небольшой двухэтажный домик с конюшней и огородом сразу при въезде в Imperial City, возможно, вам понравится. Внутри ждет винный погреб, пара стеллажей для оружия, камин, постель, шкаф для книг и старый верный пес. Просто и уютно, ну что еще нужно спателю мира, чтобы спокойно встретить старость?

Weather Wizard 1.0

www.tescreens.be/oblivionmodwiki/index.php/Weather_Wizard

Weather Wizard – не только дом, но и довольно-таки интересный и хорошо проработанный квест с несколькими озвученными персонажами и доброй сотней линий диалогов. Маги из Arcane University соорудили Tower of Arko'la – высокую магическую башню рядом с городом Skingrad, позволяющую управлять погодой в данной местности. Но назначенный ими маг спятил и решил устроить с помощью сил, заключенных в ней, небольшой климатический армагеддон. После победы над злодеем башня переходит во владение главного героя, и затем на несчастный Skingrad можно сыпать снег и лить дождь сколько душа пожелает.



Huntsman's Lodge 1.1

www.tescreens.be/oblivionmodwiki/index.php/Huntsman%27s_Lodge



Мод добавляет охотничий двухэтажный домик в лесу к югу от Chorrol (доступна *Fast Travel*). Жилище без особых изысков, просто скромное пристанище для отдыха после долгого похода.

Volengrad Castle 1.04c

www.tescreens.be/oblivionmodwiki/index.php/Volengrad_Castle

Если мод Kumiko Manor рассчитан на игроков явно аристократических кровей, то Volengrad Castle построен не иначе как для королей. Это целый дворец, не уступающий по размерам замкам разных градоправителей провинции. В нем более десятка комнат и множество коридоров, в которых нетрудно заблудиться. Правда, освещение бедновато, да еще приходится уничтожать шайку поселившихся в здании разбойников. Зато на крыше одной из башен обнаруживается устройство управления погодой, аналогичное магической книге

Несколько простых правил обращения с модами Oblivion

- Моды для Oblivion бывают двух типов. Одни лишь заменяют некоторые игровые ресурсы (текстуры, звуки, конфигурацию интерфейса) собственными. Содержимое их достаточно просто скопировать в папку DATA, сохраняя структуру папок, и запустить игру. Более сложные моды, добавляющие новые локации, предметы, квесты и т. д., размещены в файле с расширением .esm. Их после копирования надо активировать через пункт *Data Files* в Oblivion Launcher.
- Некоторые моды распространяются в файле с расширением .omod, и этот формат применяется все чаще. Для их установки нужна утилита Oblivion Mod Manager, в свою очередь требующая .NET Framework 2.0.
- Всегда читайте прилагающиеся к моду readme-файлы и прочую документацию. Там могут быть описаны известные конфликты с другими модами и подобные побочные эффекты. Некоторые моды требуют специальной активации через консольные команды (клавиша «~»).
- Будьте осторожны при установке нескольких модов с похожей функциональностью, заменяющих одинаковые ресурсы (например, текстуры или файлы настройки интерфейса), и модов, добавляющих новые дома, квесты и локации примерно в одно и то же место на карте мира. В таких случаях вероятность возникновения конфликта между модами очень велика.

из мода Weather Wizard. Если учесть, что замок также расположен рядом со Skingrad, остается лишь пожалеть жителей этого города.

Imperial City MyHideout 1.001

www.tescscreens.be/oblivionmodwiki/index.php/Imperial_City_MyHideout

Одно из немногих помещений, вход в которые находится прямо в Imperial City, в Market District. Представляет собой двухъярусное подземное убежище с тронном и несколькими секретами.

Dimensional Pocket 3.01

www.tescscreens.be/oblivionmodwiki/index.php/Dimensional_Pocket



Тем, кому наскучили не только простые дома, но и всякие магические башни, Dimensional Pocket будет в самый раз. Вызвав заклинанием «карманный телепорт» и став в него, игрок попадает в какое-то таинственное место, откуда можно перебраться в любую из не менее странных локаций-комнат, скажем, на таинственный остров со скалами, висющими в воздухе, или в

мрачный Hell Gate, очень напоминающий подземелья DOOM 3.

Reznod's Mannequins 3.0

www.tescscreens.be/oblivionmodwiki/index.php/Reznod%27s_Mannequins



Для тех, кто коллекционирует различную амуницию, броню и оружие, этот мод просто обязателен. Он был очень популярен еще в версии для Morrowind и теперь переделан для Oblivion. В ассортимент товаров некоторых торговцев добавляются «манекены» – обездвиженные NPC, которых можно поставить в помещении, натянуть на них комплект любимой брони и заставить принять подобающую позу. Согласитесь, это куда эффективнее, чем просто разложенная на столе кольчужка. При желании «манекен» легко положить обратно «в карман» и перенести на новое место.

Mountain Tower 3.0 Final

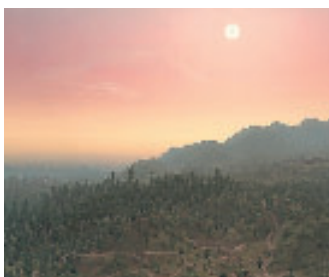
www.tescscreens.be/oblivionmodwiki/index.php/Mountain_Tower

Этот мод добавляет в игру магическую башню, находящуюся в горах на самом севере провинции, в

заснеженном местечке под названием Pale Pass, куда нас приводит побочный квест. Правда, чтобы попасть в нее, надо быть членом магической гильдии и каким-то способом забраться в один из сундуков Arcane University за ключом. В башне три этажа, алхимическая лаборатория со множеством ингредиентов, обычный набор сундуков, стеллажей и шкафов, тронный зал с выходом на крышу. Поскольку здесь есть предметы, вносящие дисбаланс, лучше использовать башню хотя бы после выполнения главного квеста.

Top of the tower 1.0

www.tescscreens.be/oblivionmodwiki/index.php/Top_of_the_tower



Очень маленький мод, не добавляющий никаких новых домов, зато позволяющий оказаться на самой верхушке того самого гигантского шпиля в центре Imperial City, который просматривается практически из любого места провинции. Вид отсюда открывается потрясающий, с этой точки действительно можно наблюдать почти за всей Cyrodiil. Вниз, правда, лучше не смотреть. Не потому что страшно, просто самого города с башни как раз не увидеть.

- Делайте резервные сохранения в новый слот хотя бы каждый час игры и перед установкой любого мода. Не полагайтесь только на QuickSave и AutoSave. После активации нового мода по возможности сразу же проверьте его работу (не сохраняя до этого игру).
- Перед отключением мода, который добавляет новую локацию или дом, не забудьте вынести оттуда все вещи, да и самому не мешает убраться подальше от этого места. Иначе можно обнаружить себя висающим в воздухе над землей или потерять все хранившиеся там предметы. При отключении мода, добавляющего какую-то вещь, ее лучше выбрать из инвентаря.

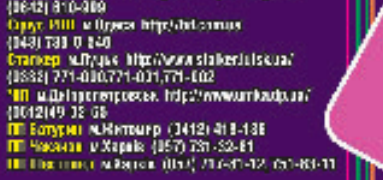
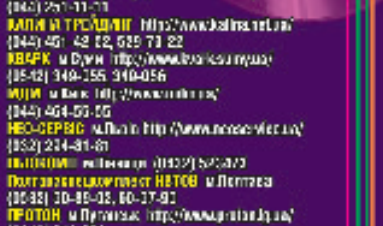


GEMBIRD®

DVD та CD
ДИСКИ

Збережеться
назавжди!

DVD-R
DVD+R



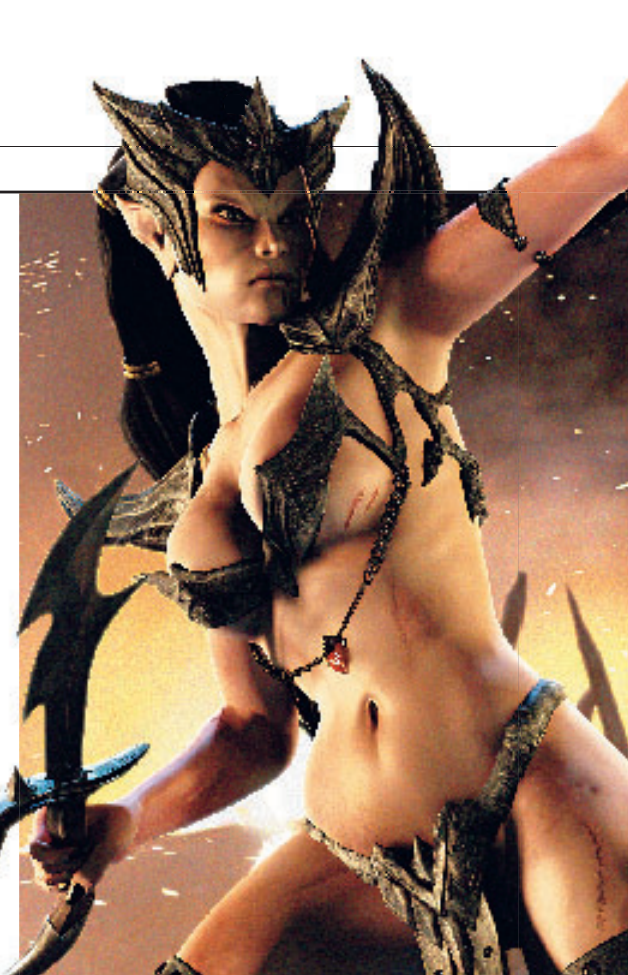


PC / Xbox 360 / PS3

Warhammer Online: Age of Reckoning

Дата выхода 2007

Потрясающе красивая в своей жестокости вселенная готовится обрести MMORPG-воплощение. И пусть это не обожаемый нами 40K – решительные физиономии орков, огненно-рыжие ирокезы гномов и умудренные лица гоблинов приводят в почти детский восторг. На протяжении четверти столетия дизайнеры Games Workshop оттачивали мастерство, добиваясь практически идеального облика участников большой войны, и Mythic обещает графику на уровне. Акцент будет сделан на PvP, но и не самые кровожадные игроки найдут для себя занятие по душе (охота на эльфов?). Ждать еще долго, но Warhammer того стоит.



PS3 / Xbox 360

The Darkness

Дата выхода 2006

Еще один герой готовится перепрыгнуть со страниц комикса прямо на next-gen. Jackie Estacado – «чистильщик» мафиозного клана Franchetti – крайне зол на свое приемное семейство и не прочь поквитаться за смертельные обиды. В распоряжении мстителя не только достижения оружейной промышленности, но и демоническая сила The Darkness, которая позволяет ему вызвать на подмогу милейших дарклингов, швырять в противников канализационные люки и даже авто и сотворить небольшую черную дыру. Готично, не правда ли? Добавим, что проектом занимается Starbreeze AB, а уж эти ребята в action толк знают.



PC / PS2 / X360 / Xbox / DS / PSP / GBA

Eragon

Дата выхода ноябрь 2006

Очередная игра по мотивам экранизации одноименного фэнтези-бестселлера ковровой бомбардировкой накроет практически все мыслимые платформы. История простого деревенского мальчика, который на самом деле Избранный (читай Dragon Rider), призванный спасти мир от тирана, предстанет перед нами в нескольких вариациях. Action для стационарных консолей, практически RPG для DS и повествование от лица дракона для PSP. Да-да, главного героя сопровождает самый настоящий дракон Saphira. Собственно, неприятности Эрагона начались с того момента, когда он нашел яйцо с нерожденным еще Сапфирой. Разработка под старшие платформы поручена Stormfront Studios, а геймплей, по сведениям очевидцев, очень напоминает LOTR: The Two Towers, только с вкраплениями, правильно, дракона.

Wii

Super Monkey Ball: Banana Blitz

Дата выхода конец 2006

Тяжело быть маленькой веселой обезьянкой – коварная SEGA так и норовит посадить бедняжку в шар и заставить бегать по крутым трекам с массой препятствий. А благодаря революционному Wii-контроллеру эксплуатация мартишек человеком станет еще более увлекательной: резвые зверушки будут прыгать на скакалке, играть в серсо и бейсбол, метать ядро... Прimateм придется даже отстреливать злобных инопланетян. А знаете, в чем верш цинизма? Обезьянкам так и не дадут съесть сбитые ими по пути бонусы-бананы!



PC / Xbox 360

Huxley

Дата выхода конец 2006

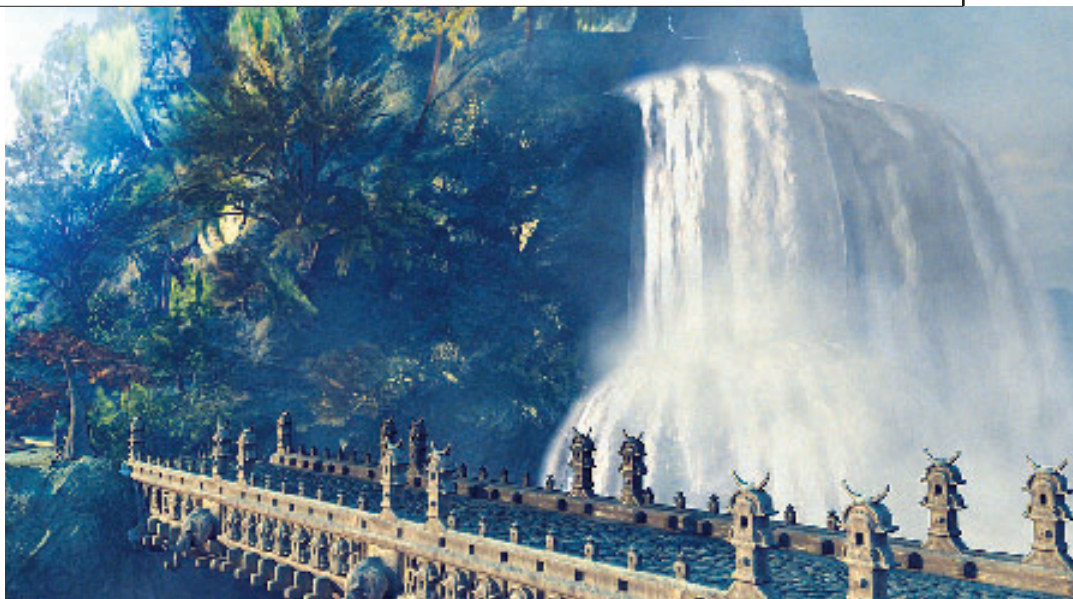
Уже довольно скоро нас порадуют очередным прогнозом на ближайшее будущее. Ну конечно, ожидаются апокалипсис, метеоритные дожди, повышение уровня радиации, появление ужасных злобных мутантов и т. п. И все это – в новом MMOFPS от Webzen. Две игральные расы – sapiens (генетически чистые люди) и alternatives (те самые мутанты) – будут бороться за вечные ценности (причем каждая за свои), изредка отвлекаясь на отстрел уродливых и кровожадных NPC в лице третьей расы – hybrids. Последние, кстати, появляются в результате противоестественных связей между sapiens и alternatives. Получается, нам предстоит уничтожать своих потомков? Все, как завещал дедушка Зигги!

PS3

Heavenly Sword

Дата выхода ноябрь 2006

Чем заняться красивой девушке, которой осталось жить лишь несколько дней? Гусары, молчать! Нарико лучше присоединится к повстанцам, дабы защитить родную землю от захватчиков. Тем более что она – мастер восточных единоборств и прекрасно владеет практически всеми известными разновидностями холодного оружия. В action/adventure производства Ninja Theory, уже получившей подпольное название Goddess of War, рыжеволосая мстительница будет расправляться с целой армией злодеев в лучших традициях «Крадущегося тигра». Угадайте, кто победит?





PC

Sam & Max

Дата выхода осень 2006

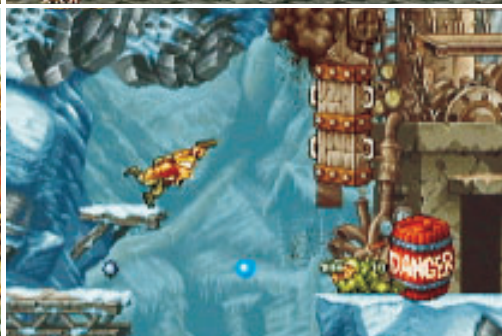
Антропоморфный представитель вида *Canis lupus f. familiaris*, изысканный, но с трудом поддающийся гиперсложным фразам, и сумасшедшее существо, отдаленно напоминающее кролика (с зубами, как у большой белой акулы), были нежно дефибрилированы разработчиками из Telltale Games. Фанаты просто в восторге и готовят место на винчестерах под новые приключения неутомимой парочки. Потенциальный шедевр будет поставаться жаждущим эпизодически, согласно новейшим тенденциям цифровой дистрибуции. Информации о сюжете, как водится, ноль, но разве это важно? Вы мне лучше скажите, где Макс прячет свой пистолет?

PS3 / Xbox 360

Virtua Tennis 3

Дата выхода II квартал 2007

Популярность спортивных игр остается загадкой. Ведь если, например, убить дракона или поднять межгалактическое восстание в нашей реальности не представляется возможным, то поиграть в теннис – наоборот, не только можно, но и полезно. Однако если в небе зажигаются звезды, значит, они должны быть на уровне. Грядущая инкарнация известной серии обещает стать не только красивой и динамичной, но и умеренно реалистичной. Нам пророчат толковый AI, правдоподобную физику (покрытие влияет на поведение мяча) и т. д. Дело за малым – выпустить игру.



GBA

Metal Slug

Дата выхода IV квартал 2006

Развеселое путешествие по климатическим уровням с ракетницей наперевес или на танке с уничтожением всех и вся – что может быть лучше? А если это спинномозговое действие еще завернуть в оригинальную обертку, получим любимый в далеком детстве Metal Slug. SNK решила порадовать нас (читай – сыграть на светлом чувстве ностальгии) и выпустить тот же продукт, только на новой платформе (плюс вариации еще на двух).

Та же плоская забавная графика, прямые до безобразия уровни, тот же генерал Морден, те же заложники, которых нужно спасать, и террористы, которых обязательно расстреливать, и, конечно, ультратранспортное средство Metal Slug. Вы думаете, мы возмущены? А вот ни капельки!

PC

Rome: Total War – Alexander

Дата выхода июнь 2006

Ах эти древние македоняне, греки, римляне и прочие! Они явно не любили улаживать конфликты мирным путем. В противном случае школьникам было бы легче учиться, но зато мы не смогли бы наслаждаться эпической Rome: Total War и тем более аддоном о походах Александра Великого в Грецию, Персию и Индию. Шесть новых битв, более 60 доступных юнитов и свыше 30 часов захватывающего геймплея ждут не дождутся любителей античной истории. Интересно, будет ли храбрый Гефестион?



PC

Safecracker

Дата выхода август 2006

Работа для профессионального взломщика сейфов всегда найдется! Вот, например, такое интересное предложение: наследники просят открыть 35 сейфов в особняке усопшего миллионера, чтобы обнаружить, где же их эксцентричный дядюшка спрятал все нажитое непосильным трудом. Как и в Safecracker выпуска 2000 г., выполнять поставленную задачу придется путем решения множества пазлов: в каждом новом хранилище имеется подсказка, как разобраться со следующим, и так вплоть до Главного Босса Всех Сейфов. Медвежатник, будь готов!



DS

Touch Detective

Дата выхода декабрь 2006

На Nintendo DS, похоже, ожидается еще один оригинальный проект – история о девочке-детективе Рине, которая расследует странные преступления, используя для этого не менее странные методы. Нет, это не хентай, а просто миленькая авантюра, задействующая touch-возможности консоли. Посмотрите в честные, широко раскрытые глаза главной героини – неужели вы оставите ее в одиночестве распутывать четыре сложных и загадочных случая? Купите игру – помогите ребенку!



PS3 / Xbox 360

The Outsider

Дата выхода конец 2006

Этот высокотехнологичный action от третьего лица по драматичности не уступает шекспировскому «Отелло»: честного сотрудника ЦРУ обвиняют в страшных преступлениях и объявляют врагом народа. Согласно абсолютно нелинейному сюжету, ему следует восстановить справедливость. А вот каким способом он это сделает – отомстит ли бывшим коллегам, устроит ли кровавую резню в Вашингтоне или попытается разобраться, кто его подставил, – решать вам.



Железо

Зачем это нужно?

Как вы уже заметили, с этого номера в журнале Gaterplay появилась новая рубрика «Гид покупателя». Данный раздел возник благодаря вашим обращениям – мы очень часто получали письма с просьбами добавить в журнал обзоры самого разного игрового железа, краткие рецензии локализованных игр и список наилучших проектов по жанрам, чтобы даже человек, купивший журнал впервые, знал, на что ему стоит обратить внимание.

Собственно, все это мы и реализовали. Причем в «Железе» будем описывать только продукты, получившие в других журналах издательства (в частности, в «Домашнем ПК») как минимум 4/5, а скорее – «Выбор редакции». Вы можете быть уверены, что если уж устройство появилось на наших страницах, то оно более чем достойно вашего при-

стального внимания. Мы отлично понимаем, что игрокам нужно больше, чем обычным пользователям, и потому стараемся отбирать только самые быстрые и самые мощные видеокарты, процессоры и материнские платы. В Gaterplay будут рассматриваться как новинки «железного» рынка, так и относительно старые, но хорошо зарекомендовавшие себя продукты.

Мы не собираемся ограничиваться устройствами для PC, будут у нас и рецензии на всевозможные аксессуары для консолей как нынешнего, так и следующего поколений, благо сейчас ситуация в Украине с ними стала гораздо лучше.

И конечно же, ждем от вас дальнейших предложений по совершенствованию Gaterplay по адресу editor@gaterplay.com.ua. Давайте делать лучший игровой журнал Украины вместе.

\$69

Logitech Force 3D Pro



Продукт предоставлен
DataLux, www.datalux.ua

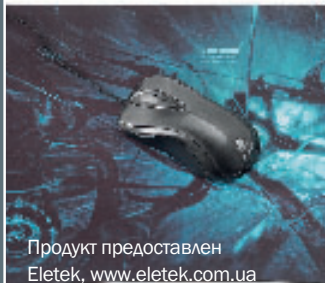
Форма корпуса и рукоятки новой модели с системой силовой обратной связи полностью заимствованы у его пружинного коллеги Extreme 3D Pro. Гарда РУС рассчитана только под правую ладонь, все клавиши основания находятся на левой стороне и полностью доступны для четырех пальцев левой руки, в то время как большой управляет флажком регулятора мощности двигателя. Фактически мы имеем дело с устройством HOTAS, но в моноблочном исполнении.

У джойстика есть четыре аналоговые оси (тангаж и крен работают с помощью моторов системы силовой обратной связи), 12 кнопок и 8-позиционный переключатель видов. Такой набор более чем достаточен для управления большинством космических или атмосферных симуляторов.

К сожалению, джойстик недостаточно жесток. Моторы force feedback и пружина в канале курса (twist) создают мягкие усилия даже при максимальных настройках, поэтому пользователь не сможет в полной мере ощутить эффекты перегрузки управления на больших скоростях. Зато у нового устройства практически отсутствуют люфты в механике, особенно стоит отметить плавную и точную доводку РУС в центральное положение.

\$50

SteelPad 5L



Продукт предоставлен
Eletek, www.eletek.com.ua

Самый высокотехнологичный коврик среди всех, встречавшихся нам за последнее время. Рабочая поверхность выполнена из особой ткани. Она приятна на ощупь и в то же время обеспечивает легкое скольжение. На ткань нанесен тончайший синтетический слой, который защищает ее от износа, а далее идет слой микропористой резины, за счет чего SteelPad 5L обладает мягкостью тканевого коврика.

\$57/47

Razer Pro v.1.6/
Razer Pro Pad

В среде энтузиастов и игроков компания Razer вряд ли нуждается в представлении – на протяжении шести лет мыши данного производителя пользуются заслуженной популярностью. Однако не только геймерам требуются высокие точность и чувствительность манипулятора: в не меньшей степени эти свойства востребованы и профессионалами в области дизайна, 3D-графики и CAD. Для удовлетворения потребностей таких пользователей Razer

представили новую линейку продуктов Pro Solutions. Конструктивно мышь и коврик аналогичны Razer Diamondback и ExactMat, изменены лишь цветовая гамма, дизайн упаковки и ПО в соответствии с пожеланиями корпоративных потребителей. Кроме того, такой дизайн отлично гармонирует с техникой Apple, а при использовании с PC серия Pro Solutions – хороший выбор для тех, кто хочет выделиться среди владельцев устройств от Razer.

\$580 или \$1160 в SLI

EVGA e-GeForce 7900 GTX EGS 512MB



Продукт предоставлен
Nebesa, www.nebesa.ua

Игрокам от видеокарт нужна экстремальная производительность, а GeForce 7900 GTX в настоящее время – флагман компании NVIDIA. Работая даже в solo-варианте, эта плата демонстрирует очень хорошие результаты, позволяющие на равных конкурировать, а зачастую и несколько превосходить еще недавно неоспоримого лидера от ATI – Radeon X1900 XTX. Но для пушечного экстрима мы подключили два экземпляра в режиме SLI.

Весьма эффективная и тихая «двухэтажная» система охлажде-

ния с тепловыми трубками унаследована от GeForce 7800 GTX 512 MB. Оснащенный 80-миллиметровым вентилятором кулер работает действительно тихо.

В ходе тестирования выяснилось, что в PC с двумя такими платами уже процессор становится «слабым звеном»: даже при использовании AMD Athlon 64 FX-60, применение которого позволило существенно повлиять на результат в 3DMark05 и Quake 4, осталось впечатление, что потенциал видеокарт раскрыт не полностью.

EVGA e-GeForce 7600 GT 256MB

Очередной хит среди видеокарт среднего уровня. 128-битовая шина памяти и уменьшенное количество конвейеров (12/5) сполна компенсируются очень высокими частотами работы чипа и памяти – 560/1400 MHz. Подобные значения пока непривычны для графической карты такого уровня. Что же, чип G73, выполненный по 90-нанометровому техпроцессу, способен удивлять.

Пара этих видеокарт все же слегка недотягивает по скорости работы в реальных играх до

GeForce 7900 GTX, однако разница не столь велика. Очень хорошая масштабируемость позволяет рассматривать покупку второго видеоадаптера на чипе GeForce 7600 GT как удачный вариант модернизации.

К недостаткам следует отнести несовершенную систему охлаждения. Шум вентилятора, имеющего малый диаметр, отчетливо слышен во время работы в 3D-режиме. И уж тем более хорошо различим при функционировании пары таких видеокарт.

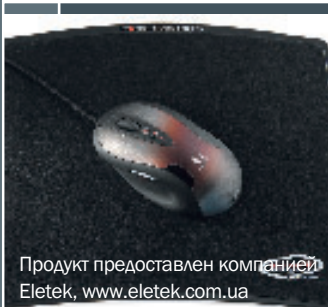
\$220 или \$440 в SLI



Продукт предоставлен
Nebesa, www.nebesa.ua

\$55

Func sUrface1030 Archetype



Продукт предоставлен компанией
Eletek, www.eletek.com.ua

Что делать, если рабочая поверхность не поддается дальнейшим улучшениям? Совершенствовать ее основу! Оригинальный Func sUrface1030 уже не первый год служит игрокам верой и правдой, и тем, кто хочет обновить sUrface1030, но не собирается менять его на продукты других брендов, остается одно – приобрести новый Archetype за \$55. Цена, конечно, не маленькая, но ведь для игрока качество, а также имидж – прежде всего.



Продукт предоставлен Eletek,
www.eletek.com.ua

\$95



Продукт предоставлен Eletek, тел. (044) 495-2911

Raptor Gaming H1

Известная среди профессиональных геймеров компания Raptor Gaming отвлеклась от ковриков и мышей и обратила внимание на компьютерные наушники. Решив не останавливаться на обычном стереозвуче, инженеры создали гарнитуру с умопомрачительной формулой 7.1.

Благодаря оригинальной разборной конструкции H1 можно легко перевозить, отделив оголовье от чашечек. Микрофон на гибком проводе с металлической обмоткой полностью прячется в одну из них, превращая H1 в обычные наушники.

Установка гарнитуры заслуживает отдельного описания, поскольку, кроме простого подключения к линейному аудиовыходу, H1 можно присоединить к USB-порту. Для этого в комплекте с наушниками поставляется небольшая звуковая

карта с USB-интерфейсом, выполненная в формате обычного переходника, а дополнительный шнур позволяет увеличить общую длину провода до 4 м.

Реализация объемного звучания происходит с помощью драйверов, которые используют технологию Hear 3D. Там же настраивается и виртуальное расположение всех источников звука.

Включение Hear 3D резко изменило характер воспроизведения. Несмотря на малую распространенность формата 7.1, в некоторых играх (Counter-Strike: Source) удалось протестировать качество реализации виртуального объема. В целом обнаружить значительное превосходство над обычными наушниками не удалось, хотя при прослушивании музыкальных композиций преимущества использования Hear 3D не вызывают сомнений.

\$60

Microlab A6331



Продукт предоставлен представительством Microlab в Украине, тел. (044) 206-2709

Деревянные сателлиты A6331 снабжены небольшим сабвуфером кубической формы. Особенность этой линейки заключается в вынесенном в отдельный блок усилителе в серебристом корпусе, на котором располагаются регуляторы громкости, уровня высоких частот и басов. Колонки оснащены несъемными проводами, подключаемыми к усилителю, и металлическими элементами для крепления к стене. Запомнились также качественная сборка и приятный дизайн.

Как ни удивительно, но система оказалась не однополосной, поскольку внутри каждой колонки спрятан еще и высокочастотный динамик. Вся эта

хитрая конструкция снабжена также фазоинвертором в нижней части и прикрывается тканевой накладкой. A6331 оставила самые приятные впечатления, так как система показала себя рабочей лошадкой, которая при небольшой мощности и относительной простоте конструкции продемонстрировала отличное звучание. Она хорошо воспроизводит все музыкальные жанры. Отметим, что даже при большой насыщенности сигнала звучанием многих инструментов АС адекватно различает их, не создавая «кашу». Такая филигранность позволяет говорить об универсальности системы.

Hercules Gamesurround

Hercules Gamesurround Muse Pocket LT представляет собой внешнюю звуковую карту с интерфейсом USB. В первую очередь она заинтересует владельцев ноутбуков и тех, кого не устраивает качество встроенной звуковой платы, а свободных PCI-слотов в системе нет.

Устройство имеет вид небольшого внешнего модуля, к которому можно подключить акустику формата 5.1. Оснащено отдельными микрофонным и линейным входами для подключения внешних источников звука. На верхней панели находятся кнопки регулировки громкости. Hercules Gamesurround Muse Pocket LT работает в режиме полного дуплекса, что позволит использовать его для телефонных звонков, проведения видеоконференций и т. д. Для этих целей в комплект поставки также входит гарнитура hands-free.

К недостаткам следует отнести наличие довольно короткого USB-кабеля, что причиняет некоторые неудобства, в случае если компьютер находится под столом, а также отсутствие поддержки старших версий стандарта EAX, учитывая слово Gamesurround в названии.

\$40



Продукт предоставлен Eletek, www.eletek.com.ua

840 грн

Thrustmaster Rallye GT Pro Force Feedback



Продукт предоставлен
«АБС», тел. (057) 757-8522

После продолжительной паузы компания Thrustmaster представила новый продукт для любителей быстрой езды на ПК – руль Rallye GT Pro Force Feedback.

Основным нововведением является наличие пяти осей: рулевое колесо, две отдельные на педалях и два аналоговых шифта под ободом. Расширить функциональность можно за счет приобретения дополнительного педального блока (второй разъем для него имеется на корпусе устройства), который будет играть роль сцепления и ручного тормоза. Кроме того, наличие рычага переключения передач значительно увеличивает реалистичность процесса вождения, хотя сам рычаг представляет собой простейшую систему с двумя кнопками и возвратным механизмом. Большое количество элементов управления даст возмож-

ность комфортно играть во все существующие симуляторы, более того, некоторые из них даже не будут использовать все функции руля по максимуму. Качество исполнения не вызывает нареканий: приятные на ощупь резиновые накладки на колесе и алюминиевые платформы на педалях говорят о тщательном подходе к разработке устройства.

Подключение и настройка Rallye GT Pro Force Feedback прошли без проблем. При тесте руля в Richard Burns Rally была выявлена недостаточная чувствительность Force Feedback к неровностям дороги и виду покрытия. На асфальте и в грязи сцепление с трассой было практически одинаковым. Общую мощность эффектов пришлось увеличивать до максимальных 150%, поскольку стандартных 100% явно не хватало.

Muse Pocket LT

\$47

Продукт предоставлен «АБС»,
тел. (057) 757-8522



X-Ray Thunder8

Довольно серьезный конкурент Func sUrface Archetype: при стоимости, меньшей на \$15, X-Ray Thunder8 имеет практически такие же размеры и, что особенно важно, такое же качество двусторонней поверхности. Конечно, форма и общее исполнение не столь эффектные, как у Archetype, да и вид более дешевый. Зато по ощущениям при использовании ничем в принципе не отличается, так что для тех игроков, которые

привыкли считать деньги, X-Ray Thunder8 может стать весьма привлекательным выбором. Платформа по жесткости уступает разве что Func sUrface1030 Archetype MBA, а по дизайну в чем-то даже выигрывает по сравнению со стандартной версией Archetype. Предусмотрены зеленая, желтая или оранжевая окантовки, благодаря которым коврик (а вместе с ним и игрок) будет более заметен в компьютерном клубе.

Logitech Cordless Action Controller (PS2)

Этот геймпад уже знаком нашим читателям – именно Logitech Cordless Action Controller мы совместно с компанией DataLux вручали авторам самых интересных писем в Gameplay на протяжении нескольких месяцев. Нужно отметить, что многие наши редакторы и авторы пользуются именно им.

По сути перед нами классический беспроводной пад Logitech, адаптированный для PlayStation 2. Он довольно крупный и предназначен для людей с большими ладонями. Соответственно, если вас не устраивают размеры стан-

дартного контроллера PS2, то этот вам скорее всего подойдет.

Кнопки нажимаются легко, ход у аналоговых стиков хороший – чуть удобнее, чем у обычного геймпада. Весит Cordless Action Controller немного – легче других беспроводных псов, но все-таки тяжелее проводных. Двух батареек хватает надолго: у меня с отключенной вибрацией контроллер проработал без замены элементов питания примерно пять месяцев при довольно активном использовании. Виброрежим, конечно, съедает энергию гораздо быстрее.

\$40



Продукт предоставлен
DataLux, www.datalux.ua

Локализации

Impossible Creatures

Жанр RTS
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра 4/5
Локализация 5/5

Impossible Creatures – это настоящий подарок для юных мичуринцев. Будучи RTS, игра не просто предоставляет возможность добывать ресурсы, воздвигать базы и штамповать на них определенные типы юнитов, но и создавать их, изменяя характеристики и внешний вид. Со стороны весь этот зообалаган смотрится весьма чопорно, но, согласитесь, что тигро-скорпион, бабуино-верблюд и койото-крокодил покруче будут, чем M1A1 Abrams. Процесс лепки генетических уродцев весьма интересен, и на выходе можно получить множество комбинаций.

Локализация от «Нового Диска» традиционно впечатляет. На русский язык переведено все: меню, тексты, озвучка персонажей (хотя в иные моменты актеры явно поскупились на эмоции) и даже титры в видеороликах. Еще одной особенностью (которая понравится любителям оригинальных версий) данной русификации является то, что ее можно и не устанавливать – она опциональна.



Total Overdose

Жанр аркада
Издатель «1С»
Локализатор Nival Interactive
Игра 4/5
Локализация 4/5

Total Overdose – продукт необычный. Впервые, это не банальный клон Grand Theft Auto, а вполне самобытная и оригинальная игра, хоть и со схожим геймплеем. Во-вторых, количество разнообразных приколов здесь превышает все разумные пределы. Добавьте сюда еще мексиканские просторы, текилу, коку и толпы вооруженных до зубов кабальерос плюс, конечно, очень динамичный геймплей, и вы получите замечательный способ весело скоротать пару-тройку вечеров. Без недостатков, к сожалению, не обошлось – слабая графика и небольшие локации портят общее впечатление.

Локализацией занималась Nival Interactive. Перевод на русский, безусловно, выполнен на очень высоком уровне. Однако есть все же одно «но». Несмотря на очевидные преимущества русификации, оригинальная озвучка была во много раз колоритнее, даже невзирая на то, что российские актеры из кожи вон лезли, чтобы спародировать мексиканский акцент.



Rainbow Six: Lockdown

Жанр FPS
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор GFI
Игра 2,5/5
Локализация 5/5

Появление на свет такого продукта, как Rainbow Six: Lockdown, с трудом поддается логическому объяснению. Red Storm Entertainment, прославившаяся серией серьезных тактических симуляторов спецназа, вдруг решила «порадовать» поклонников совершенно бессмысленной аркадой уровня Delta Force. Под нож пущены практически все наработки. Полностью исчез планировщик заданий, искусственный интеллект противников сведен к нулю, игровой процесс стал скучным и однообразным. Дизайн уровней примитивен, а миссии ограничиваются банальным «дойти из точки А до точки Б, убивая всех на своем пути». В связи с отсутствием второй группы стали невозможными обходы с флангов, одновременные атаки с нескольких сторон.

Перевод сделан качественно, а текст в меню выглядит так, будто он изначально был на русском языке. Полностью переозвучены все ролики и персонажи, хотя фразы иногда звучат слишком пафосно.



«Carcassonne 2. Эпоха мамонтов»/Carcassonne 2: Jaeger und Sammler

Жанр настольная игра
Издатель «1С»
Локализатор snowball.ru
Игра 5/5
Локализация 5/5

Луганская компания «Меридиан'93» продолжает радовать нас своими логическими играми по стопам фирмы Hans im Glück. Это уже четвертая компьютерная ин-

карнация знаменитой Carcassonne, вышедшая из-под пера луганчан. К сожалению, путь на родину у игр «Меридиан'93» труден – их переводят с немецкого на русский в Москве. По сути «Эпоха мамонтов» не сильно отличается от классической Carcassonne: вместо городов – леса, поля заменены лугами, дороги – реками, а монастыри – озерами. Впрочем, на картах появились

различные бонусы, существенно изменяющие стратегию, – очки начисляются за золотые самородки, рыбу, оленей, грибы и т. д. Конечно же, имеется возможность сетевой и онлайн-игры.

Локализация от snowball.ru как всегда хороша. Переведены правила игры, подсказки, советы начинающим стратегам и т. д. Озвучки в Carcassonne традиционно нет.



«Линия фронта: Нормандия»/Combat Mission: Beyond Overlord

Жанр wargame

Издатель «1С»

Локализатор snowball.ru

Игра 4/5

Локализация 4/5

Еще одна wargame от battlefront.com. Combat Mission: Beyond Overlord – игра, мягко говоря, не новая,

«за океаном» она вышла в 2000 г., но не утратила своих преимуществ и по сей день. Если вы посмотрите мини-рецензию на локализацию Combat Mission: Afrika Korps, то можете смело переносить все, что там написано и на данный wargame. Отличие – театр военных действий. Если «Война в пустыне» повествует

о сражениях в Северной Африке, то «Линия фронта: Нормандия», естественно, – в Европе. Географические особенности сказались на геймплее, ведь в данном жанре ландшафт и все объекты, включая дома и деревья, играют крайне важную роль и напрямую влияют на исход битвы. На втором диске

можно найти моды к игре и новые виды техники.

Переводом на русский язык CM: BO занималась компания snowball.ru. Опять же, игры подобного рода высоких требований к локализаторам не предъявляют, достаточно перевести брифинги и пункты меню. Что и было сделано.

Still Life

Жанр адвентюра-триллер

Издатель «1С»

Локализатор Lazy Games

Игра 4/5

Локализация 5/5

Still Life, разработанная одной из творческих групп франко-канадской компании Microids (выпустившей блестящий адвентурный мини-сериал «Сибирь»), тематически примыкает к более раннему продукту Post Mortem. Дело в том, что главной героиней здесь является крутая девица, агент ФБР Виктория Макферсон, внучка того самого Гаса Макферсона, который выяснял причины и искал исполнителей таинственных преступлений в Post Mortem.

Барышне приходится распутывать дело, связанное с убийствами проституток. Интересу игре добавляет развитие действия в двух временных пластах – современном Чикаго и Праге первой половины прошлого века, когда подобную историю расследовал ее дедушка.

К локализации, выполненной командой Lazy Games, претензии отсутствуют. Все аспекты, в том числе и самые главные (перевод, игра актеров), заслуживают только лестных оценок.



The Movies

Жанр экономический симулятор

Издатель «1С»

Локализатор Nival Interactive

Игра 4/5

Локализация 4/5

Британский гуру гейм-дизайна Питер Молинё, как известно, ваяет не только симуляторы бога, но порой спускается и на грешную землю. И вот однажды ему пришла в голову идея смоделировать развитие киноиндустрии на примере одной отдельно взятой студии, бразды правления которой вручаются игроку.

Ждать выхода официальной локализации знаменитого гибрида экономического симулятора, «сисмов» и редактора короткометражных фильмов пришлось около пяти месяцев.

Nival Interactive к решению поставленной задачи подошла весьма ответственно и справилась с ней почти идеально. Разговоров и текстового материала в игре достаточно много, и практически везде очень удачно подобраны русские эквиваленты. Даже радиоканал, сообщающий о новостях в кинемире, звучит на понятном всем языке. К сожалению, иногда случаются досадные промахи, однако они не портят общего впечатления от русификации.



«Похождения барда»/The Bard's Tale

Жанр action/RPG

Издатель «1С»

Локализатор «Логрус»

Игра 4/5

Локализация 4/5

Если «Похождения барда» оценивать исключительно как action/RPG, то она получит максимум 3 балла – уж слишком примитивно выглядит творение Брайана Фарго на фоне остальных представителей жанра. Но дело в том, что The Bard's Tale интересна совсем другим, а именно – отличным стебом над всеми самыми избитыми штампами ролевых проектов.

Игра переполнена отличными шутками, которые оценят знатоки жанра... вот только для полного эффекта им придется заниматься английской версией – хоть перевод и выполнен на весьма высоком уровне, но для подобного проекта его оказалось недостаточно. Вместо искрометных шуток (порой на грани фолы) и беспободных голосов барда и рассказчика в русской версии мы видим достаточно стандартный перевод и уже узнаваемые голоса актеров, которые явно недотягивают до уровня оригинала.



«Война в пустыне: Африканский корпус»/Combat Mission: Afrika Korps

Жанр wargame

Издатель «Фабрика Игр»

Локализатор «Акелла»

Игра 4/5

Локализация 4/5

На Западе Combat Mission: Afrika Korps вышла еще в 2003 г. Понятное дело, что за три года и без того визуально непритязательная игра подурнела окончательно. Очень слабые

текстуры на всех объектах, слишком корявые модели пехоты, страшненькая техника, слабые спецэффекты – все это может отпугнуть игрока, возвращенного на графических красотах современных стратегий. Но есть одна маленькая деталь: «Война в пустыне» относится к жанру wargame, и качество картинки здесь не важно. Зато имеются гибкая система отдачи приказов юнитам, возможность

играть за все противоборствующие стороны, использовать особенности местности и погодных условий, огромное количество миссий и полнофункциональный редактор.

Локализация ограничивается лишь переведенными на русский язык брифингами перед миссиями (текста, в общем-то, немало), элементами интерфейса и руководством пользователя.



60 игр, в которые стоит играть



Файтинги

1. Tekken 5

PS2 • Namco

За одну только панду эта игра могла бы получить выбор редакции. Но кроме этого, Tekken 5 отличается замечательным балансом и очень динамичным игровым процессом.

2. Soul Calibur 3

PS2 • Namco

3. Virtua Fighter 4 Evo

PS2 • SEGA

4. Dead or Alive 4

Xbox 360 • Tecmo

5. Guilty Gear XX Slash

PS2 • ARC/SEGA



Шутеры

1. F.E.A.R.

PC/Xbox 360 • Monolith/Vivendi

Во всех отношениях замечательный шутер – интересный геймплей, отличная графика. Правда, сюжет подкачал, но для жанра FPS он не так уж и важен.

2. Half-Life 2

PC/Xbox • Valve/«Бука»

3. Black

PS2/Xbox • Criterion/EA

4. Battlefield 2

PC • D.I.C.E./EA

5. Quake 4

PC/Xbox 360 • Raven/«1C»



Action/Adventure

1. Hitman: Blood Money

PC/PS2/Xbox/Xbox 360 • IO/«Новый Диск»

Мы не будем шутить по поводу лысины 47-го – у наемных убийц не всегда хорошее чувство юмора. Зато с количеством оружия и способами прохождения у Hitman все в порядке.

2. Tomb Raider Legend

PC/PS2/Xbox/Xbox 360 • Crystal Dynamics/«Новый Диск»

3. The Outfit

Xbox 360 • Relic/ THQ

4. X3: Возсоединение

PC • Egosoft/«Новый Диск»

5. King Kong

PC/PS2/Xbox/Xbox 360 • Ubisoft/«Бука»



Адвентюры

1. Fahrenheit

PC/PS2/Xbox • Quantic Dream/«Акелла»

Революционный проект был на удивление тепло принят консервативными поклонниками адвентюр. Да и остальным геймерам поиграть непременно стоит.

2. Fatal Frame III

PS2 • Tecmo

3. Dreamfall: The Longest Journey

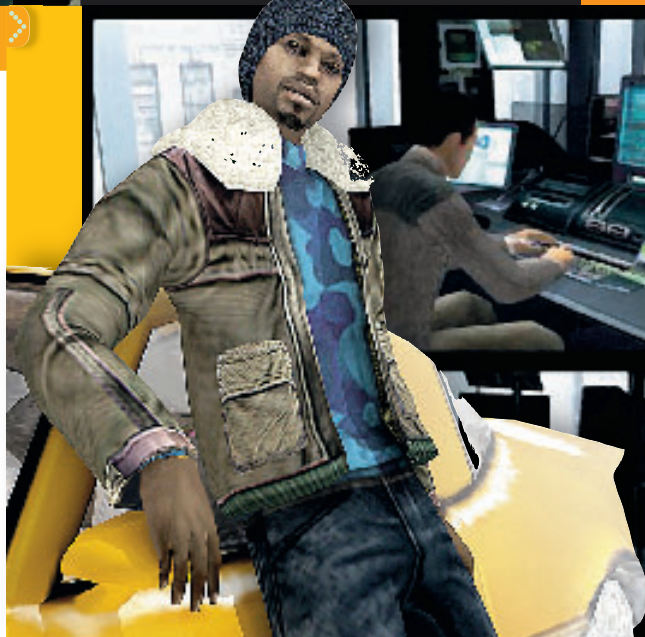
PC/Xbox • Funcom/«Новый Диск»

4. Scratches/«Шопох»

PC • Nucleosys/GFI

5. Myst V: End of Ages

PC • Cyan Worlds/«Руссобит-М»



RPG

**1. The Elder Scrolls IV: Oblivion**

PC/Xbox 360 • Bethesda/«1C»

Полная свобода, масса второстепенных квестов, сюжетная линия для каждой из гильдий и уйма возможностей прохождения игры. А еще и поддержка пользовательских модов, число которых уже перевалило за тысячу. Однозначно лучшая ролевая игра последних нескольких лет.

2. Vampires: The Masquerade – Bloodlines

PC • Troika Games/Activision

3. Baldur's Gate II

PC • Black Isle/«1C»

4. Fallout 2

PC • Black Isle/«1C»

5. «Серп и Молот»

PC • Nival/«1C»

Action/RPG

1. X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

PC/PS2/Xbox/PSP • Raven/Activision

В отличие от других игр по лицензии эта действительно оказалась чрезвычайно интересной. Хотя по сути – та же «Дьябла».

2. Dungeon Siege II

PC • Gas Powered/«1C»

3. Shining Force Neo

PS2 • Amusement Vision/SEGA

4. Ex Machina

PC • Nival/Targem/«Бука»

5. «Магия Крови»

PC • Skyfallen/«1C»



JRPG

1. Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King

PS2 • Level-5/«1C»

Если вы сможете смириться с необычным графическим стилем и несколько затянутым началом, то откроете для себя одну из самых лучших ролевых игр всех времен.

2. Grandia III

PS2 • Game Arts/Square Enix

3. Kingdom Hearts II

PS2 • Square Enix/Buena Vista

4. Suikoden V

PS2 • Konami

5. Digital Devil Saga

PS2 • Atlus



MMOG

1. World of Warcraft

PC • Blizzard/Vivendi

Шесть миллионов леммингов не могут ошибаться. Любимая игра редакции Gameplay понравилась многим пользователям, и, мы уверены, придется по вкусу и вам. Только, ради бога, играйте на официальных серверах.

2. Guild Wars

PC • ArenaNet/«Бука»

3. Albatross 18

PC • Ntreev/GameFactory

4. Auto Assault

PC • NetDevil/NCsoft

5. Silkroad Online

PC • Joymax



RTS

1. Warhammer 40 000: Dawn of War

PC • Relic/«Руссобит-М»

Компания Relic не делает плохих игр. Более того, она не делает одинаковых проектов. Вот и WH40K – уникальная RTS, одновременно классическая и не похожая на другие.

2. Rome: Total War

PC • Creative Assembly/«1C»

3. Star Wars: Empire at War

PC • Petroglyph/«1C»

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

PC • EA

5. «Казачи II: Наполеоновские войны»

PC • GSC



TBS/экономические

1. Civilization IV

PC • Firaxis/«1C»

Вся история человечества за три-четыре часа. Или за несколько суток подряд – это зависит от настроек. От каменных топоров до космических кораблей в самой эпической стратегии всех времен.

2. Heroes of Might & Magic V

PC • Nival

3. The Sims 2

PC • Maxis/EA

4. Galactic Civilization II

PC • Stardock/«1C»

5. Advance Wars: Dual Strike

DS • Intelligent Systems/Nintendo



Необычные игры

1. We ♥ Katamari

PS2 • Namco

Закатать весь мир в один большой красивый шарик-катамари – что может быть необычнее? Разве что местные задания, выдаваемые фанатами Короля Космоса. Бедный-бедный маленький Принц...

2. Shadow of Colossus

PS2 • Sony

3. Pump It Up: Exceed

PS2 • Andamiro/Mastiff

4. Singstar

PS2 • Sony

5. Nintendogs

DS • Nintendo



Гонки

1. Burnout: Revenge

PS2/Xbox/Xbox 360 • Criterion/EA

Столкни ближнего своего с трассы, организуй аварию на сорок персон, перепрыгни через горящий остров автомобиля конкурента – вот краткий пересказ первых трех минут Burnout: Revenge.

2. Need for Speed: Most Wanted

PC/PS2/Xbox/Xbox 360 • EA

3. Gran Turismo 4

PS2 • Polyphony/Sony

4. Trackmania Nations

PC • Nadeo

5. Outrun 2006

PC/PS2/Xbox/PSP • SEGA



СРАВНИ ЦЕНЫ, НАЙДИ ТО, ЧТО ХОЧЕШЬ

IT & Consumer electronics
Ukrainian premium buyers guide

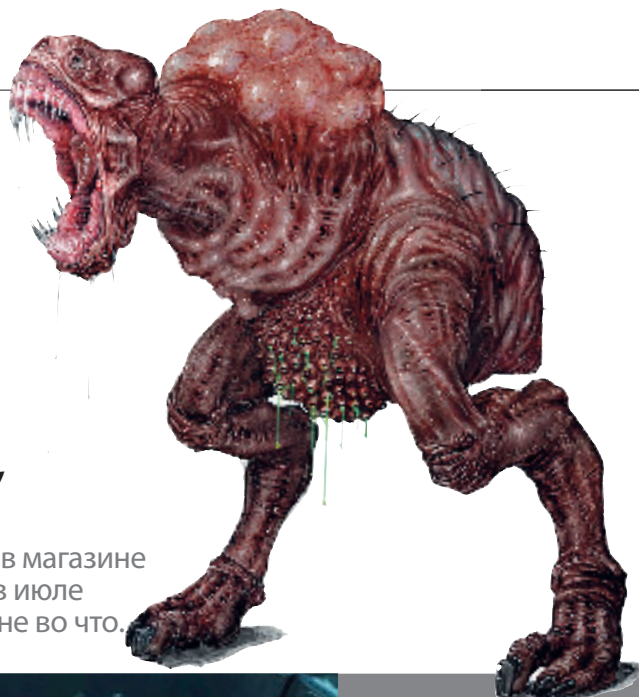


Top 5

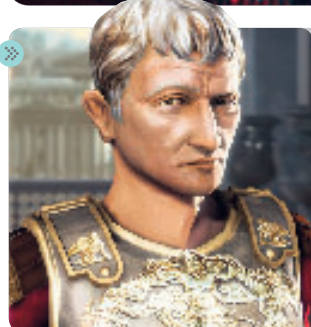
Игры июля

Индеец, предводитель, валькирия, солдат и мастер меча

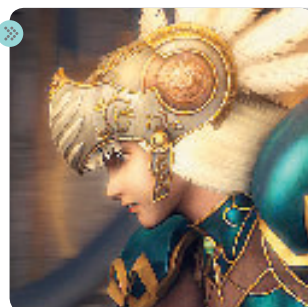
Время достать с полки старые диски или купить в магазине какой-нибудь хит конца прошлого года, так как в июле играть будет абсолютно не во что. Ну или почти не во что.



1 PREY
Несмотря на то что со скриншотов на нас смотрит старичок DOOM 3, долгожданный Prey не является очередным спинно-мозговым шутером. Тут, извините, сюжет имеется! Да и герой – триумф политкорректности, простой чероки по имени Томми, который, традиционно для жанра, надерет несколько сот инопланетных задниц.



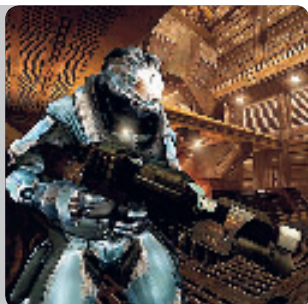
2 CIVILIZATION IV: WARLORDS
Если у вас установлена Civilization IV, купите это дополнение, что бы мы ни писали о нем. Цивиломания – неизлечимое заболевание, и только очередной аддон может ненадолго утолить боль.



3 VALKYRIE PROFILE: LENNETH
Как и многие другие игры на PSP, Valkyrie Profile – римейк. Но так ли это важно, когда перед нами одна из лучших классических JRPG, к тому же со специально подготовленными для новой версии роликами?



4 WARPATH
Сделать на движке Unreal клон Unreal Tournament – это, знаете ли, изощренный цинизм. Очень надеемся, что игровой процесс будет оригинальным и компенсирует жуткую по нынешним временам графику.



5 BLADE DANCER: LINEAGE OF LIGHT
Одна из немногих оригинальных игр на PSP, Blade Dancer рассказывает историю молодого бойца по имени Шейн, который вынужден защищать девушку Феррис от полчищ противников. Чем она им не угодила, пока не сообщается.

