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 НЕТУНАХИНА
АЛЛА ПЕТРОВА
ЛЮБОВЬ СМОЛИНА

Верстка
ИВАН ЧУМАК

Дизайн
ОЛЕГ ПЕРЕВЕРЗОВ
ЛАРИСА БРУСОВА

Директор по рекламе
ОЛЬГА ВАКУЛЮК

Менеджер по распространению
СВЕТЛАНА РАДЧЕНКО

ИЗДАТЕЛЬСТВО

Президент, генеральный директор
СЕРГЕЙ АРАБАДЖИ

Вице-президент, старший главный редактор
МИХАИЛ ЛАПТЕВ

Вице-президент, исполнительный директор
НАТАЛИЯ ПЕТРОВСКАЯ

Директор по распространению
ОЛЬГА ГАЛУШКА

Технический директор
АЛЕКСЕЙ ГРУША

Директор фотослужбы
АНДРЕЙ ТУРЦЕВИЧ

Арт-директор
ЕВГЕНИЙ МЕДВЕДЕВ

Директор по маркетингу
ВИКТОРИЯ НИКОЛАЕВА

Директор интернет-проектов
ВЛАДИМИР ВОЗНЯК

Менеджер по полиграфии
ВЛАДИМИР БУГАЙЧУК

IT-менеджер
АЛЕКСАНДР САВЧЕНКО

Журнал **Gameplay**, **№ 8 (12)**, август 2006

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

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

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

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

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

Тираж 21 000 экз.

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

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

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

Это серьезно



Как ни странно, но о том, что такое киберспорт, до сих пор знают немногие. А среди знающих нет общего мнения. Кто-то думает, что это еще одно геймерское увлечение, кто-то – просто модная фишка. Но на самом деле киберспорт куда ближе к обычному спорту, чем принято считать.

В киберспорте точно так же, кроме собственно участников состязаний, есть тренеры, судьи и болельщики. Для победы в виртуальных соревнованиях нужны упорные длительные тренировки. А прямая трансляция с WCG 2005 собрала в онлайне не один десяток тысяч заинтересованных зрителей. Да и многие спортсмены теперь совершенствуют свое мастерство на компьютерных тренажерах – оттачивают технику, осваивают тактические приемы, улучшают координацию действий членов команды.

Грань между обычным и виртуальным спортом постепенно стирается. И хотя в ближайшее время от кибератлетов вряд ли потребуется хорошая физподготовка, зато деньги в отрасль уже вкладываются. Свежий пример: команда из четырех игроков в Halo 2 (на Xbox) под названием Final Boss заключила контракт на 1 млн долл. (это не опечатка!) с лигой Major League Gaming. Та же лига подписала договор с геймером Томом Тейлором по прозвищу Tsquared на 250 тыс. долл. (он тоже специализируется на Halo 2).

Да, это не десятки миллионов, которые получает, скажем, Андрей Шевченко, но сумма, согласитесь, вполне серьезная и внушающая уважение. Особенно если учесть, что упомянутые выше «атлеты» – студенты, занимающиеся киберспортом в свободное от учебы время.

Раз уж речь зашла о деньгах, приведу еще несколько цифр. В самом большом чемпионате по компьютерным играм World Cyber Games 2006 примут участие кибератлеты из 70 стран. Точное число их пока не известно, но в прошлом году за награды в восьми номинациях боролись 1 250 000 человек. Общий призовой фонд – 2,5 млн долл.

Итак, киберспорт приобретает все большую популярность и из «полуподвального» увлечения маленькой группы энтузиастов превращается в движение международного масштаба.

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галёнкин,
segal@itc.ua



Превью

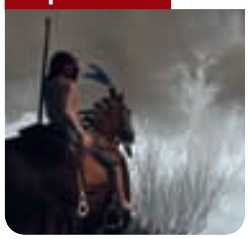
42 Дальнобойщики 3

Действие третьей части одной из лучших российских игр разворачивается в Калифорнии. Но по сути это все те же старые добрые «Дальнобойщики», которых мы так любим.



№ 8 (12) август 2006

Превью



46 Age of Conan – Hyborian Adventures

Практически повторив судьбу своего персонажа, Арнольд Шварценеггер стал губернатором. Хотя вряд ли он сидит на троне и лично рубит головы преступникам. В любом случае нам кажется, что жить в королевстве Конана гораздо интереснее.

54 Brothers in Arms: Hell's Highway

Тема Вьетнамской войны в играх так и не смогла стать популярнее темы Второй мировой. Следовательно, на next-gen-консолях нас опять ждет троица шутеров с фашистами и бравыми американскими солдатами. Советский Союз? А что это такое?

Содержание

Новости
6 Кратко
12 Киберспорт
13 Даты выхода
14 Письма

Тема
16 For Japan Only
26 История Interplay
30 Необычные контроллеры
34 Реклама в играх
36 Джон Ромеро

40 Top 5: Игровые долгострои

Превью
42 Дальнобойщики 3
46 Age of Conan – Hyborian Adventures
54 Brothers in Arms: Hell's Highway
58 Кодекс войны
62 Maelstrom
64 Rogue Galaxy
66 Two Worlds
68 2 Days to Vegas
70 Интервью с Дмитрием Морозовым из Best Way
74 Как это работает?

Рецензии
78 Titan Quest
82 Auto Assault
86 Half-Life 2: Episode One
88 Rumble Roses XX
90 Guild Wars: Factions
92 GTA: Liberty City Stories
94 Ace Combat Zero: The Belkan War
95 Cars
96 FlatOut 2
98 Бросок на Берлин
100 Steambot Chronicles
102 Odama
104 Harvest Moon: Magical Melody
105 Казаки II: Битва за Европу
106 Jaws Unleashed
108 Бумеранг
109 Lost Magic
110 Модификации для Rome: Total War
114 Галерея

Гид покупателя
118 Железо
122 Локализации
124 Лучшие покупки
128 Top 5 августа



Рецензии

78

Titan Quest

Лучший способ расслабиться после тяжелого рабочего дня – пробежаться по подземельям, населенным античными чудовищами, снести пару сотен голов, разжиться тысчонкой-другой золотых монет, спасти мир и с чувством выполненного долга отправиться спать. Релаксант, каких поискать.



82

Auto Assault



Сказать, что эту игру мы ждали, – значит не сказать ничего. Долгое общение с пресс-службой NCsoft, поминание нелестными словами сотрудников «Укрпочты», умудрившихся потерять коллекционное издание игры, километры, намотанные по коврику несчастной мышкой, и в результате... Но нет, обо всем по порядку.

Игры в номере

2 Days to Vegas · · · · · · · · 68
Ace Combat Zero: The Belkan War · · · · · · 94
Age of Conan – Hyborian Adventures · · · 46
Age of Empires III · · · · · 122
Auto Assault · · · · · · · · · 82
Baten Kaitos Origins · · · · 117
BloodRayne 2 · · · · · · · · 122
Bomberman Act: Zero · · · 117
Brothers in Arms: Hell's Highway · · · · · · · 54
Cars · · · · · · · · · · · · · · · 95
Drakensang: The Dark Eye · · · · · · · 116
Elebits · · · · · · · · · · · · · 114
Evil Days of Luckless John 123
Evil Dead Regeneration · · 123
Fallout 2 · · · · · · · · · · · 122
Fast Lane Carnage · · · · · 122
FlatOut 2 · · · · · · · · · · · · 96
GTA: Liberty City Stories · · 92
Guild Wars: Factions · · · · · · · · · · · 90
GUN · · · · · · · · · · · · · · 123
Half-Life 2: Episode One · · · · · · · · 86
Harvest Moon: Magical Melody · · · · · 104
Jaws Unleashed · · · · · · 106
Killing Day · · · · · · · · · · 115
Lost Magic · · · · · · · · · · 109
Maelstrom · · · · · · · · · · · 62
Nancy Drew: The Secret of Shadow Ranch · · · · · · · · · · · 123
Need for Speed: Carbon · · · · · · · · · · 117
Odama · · · · · · · · · · · · · 102
Overlord · · · · · · · · · · · 114
Rogue Galaxy · · · · · · · · 64
Rome: Total War · · · · · · 110
Rumble Roses XX · · · · · · · 88
Sid Meier's Railroads! · · · 114
Steambot Chronicles · · · 100
Stubbs the Zombie in «Rebel Without a Pulse» · · · · · · · · · · · 123
Super Paper Mario · · · · · 116
Titan Quest · · · · · · · · · · 78
Tokobot Plus: Mysteries of the Karakuri · · · · · 115
Two Worlds · · · · · · · · · · 66
Untold Legends: Dark Kingdom · · · · · · 116
Valkyrie Profile 2: Silmeria · · · · · · · · · 115
Бросок на Берлин · · · · · · 98
Бумеранг · · · · · · · · · · · 108
Дальнобойщики 3 · · · · · · 42
Казаки II: Битва за Европу · · · · 105
Кодекс войны · · · · · · · · · 58

Превью

58

Кодекс войны

TBS снова в моде у отечественных разработчиков. Иначе как объяснить тот факт, что российские студии трудятся сразу над тремя пошаговыми фэнтези-стратегиями? Наши впечатления от «Легенды о рыцаре» вы уже читали, превью о Disciples 3 ждет своего часа, а в этом номере – проект молодой краснодарской студии. Итак, встречайте!



Содержание

Gameplay DVD#8 (12)



Игры

Полные версии
Funny Buttons
King's Quest III: To Heir Is Human
Nexuiz 2.0
Painter Madness
Penumbra
Ragnarok Online
Tremulous

Демонстрационные версии
Alien Shooter 2
Earache Extreme Metal Racing
Micro Machines V4
Prey
Wrestling Spirit 2

Shareware-игры
Сеня и Веня. Воздушная катавасия 1.11
7 Wonders of the World
Armadillo Run 1.0.2
Big Kahuna Reef 2: Chain Reaction
Caribbean Mah Jong
Diner Dash 2: Restaurant Rescue
Inca Quest
Kenny's Adventure
KrabbitWorld Labyrinth 1.18
Mah-Jomino
Poppit To Go
Puppy Luv
Ronin Solitaire
Teddy Factory
Tower Constructor
Word Whomp To Go

Патчи

Русские версии
Властелин Колец: Битва за Средиземье 2 1.04
Корсары III 1.41
Космические Рейнджеры 2: Доминаторы 1.6
Магия крови 1.03
Механоиды 2: Война кланов 1.23
Fallout 2 2.03
Heroes of Might and Magic 5 1.1
Refuze: Атака брака 1.0.0.3
WarCraft 3: Reign of Chaos 1.20e
WarCraft 3: The Frozen Throne 1.20e

Английские версии
Birth of America 1.08c
Blazing Angels: Squadrons of WWII 1.02
Call of Duty 2 1.3
Championship Manager 2006 Update 2
Cossacks 2: Napoleonic Wars 1.2
Daemonica
Desperados 2: Cooper's Revenge 1.01
ETROM: The Astral Essence 1.1
Falcon 4.0: Allied Force 1.07
Galactic Civilizations 2: Dread Lords 1.2
Gods: Lands of Infinity 1.34
Ground Zero: Genesis of a New World 10.06.2006
Heroes of Might and Magic 5 1.1
Hitman: Blood Money 1.2
Law & Order: Criminal Intent 1.3
NFL Head Coach 1.1
Paradise 1.1.1
Rush for Berlin 1.1
Shadowgrounds 1.04
SpellForce 2: Shadow Wars 1.02
The Elder Scrolls 4: Oblivion 1.1.511
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 1.04
The Sims 2 Family Fun Stuff Pack 1.4.0.142
The Sims 2: Open for Business 1.3.0.351
ToCA Race Driver 3 1.1
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 1.16 (Multiplayer Pack 1)
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown 1.01
Universal Combat: A World Apart 1.00.15
Vampire: The Masquerade Bloodlines 2.4 (unofficial)
WarCraft 3: Reign of Chaos 1.20e
WarCraft 3: The Frozen Throne 1.20e
WildLife Park 2 1.03
Zoo Tycoon 2 22.03.00.0013

Модификации

Rome: Total War
INDIA The Final Edition 1.4
Rise of Persia RTW 1.5
Rome: Total Realism 6.2
The Lord of the Rings: Total War 1.1c
Warhammer: Total War 1.0

Видеоролики

Мультиплатформа
Gears of War
Hellboy
Jaws Unleashed
Need for Speed: Carbon
NHL 07
Rayman Raving Rabbids
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas
Two Worlds
Xiaolin Showdown

PC
Восхождение на трон (Ascension to the Throne)
Завтра война (The Tomorrow War)
Кодекс войны (Mythic Wars)
Age of Conan: Hyborian Adventures
Armed Assault
Auto Assault
Dark Messiah of Might & Magic
Disciples 3: Renaissance (Disciples 3: Ренессанс)
Dragons Lair HD
FUEL
Guild Wars: Factions
Joint Task Force
Maelstrom
Pirates of the Caribbean Online
Rise & Fall: Civilizations at War
Rome: Total War Alexander
Specnaz: Project Wolf
The Witcher
Warhammer 40 000: Dawn of War Dark Crusade

Xbox 360
Chromehounds
Halo 3
Rumble Roses XX

PS3
Ridge Racer 7

PS2
Ace Combat Zero: The Belkan War
Grand Theft Auto: Liberty City Stories
Rogue Galaxy
Steambot Chronicles
Street Fighter Alpha Anthology
Tales of the Abyss
Yakuza

PSP
Silent Hill Experience

Wii
Nintendo Wii
Red Steel
The Legend of Zelda: Twilight Princess

DS
Lost Magic

GameCube
Harvest Moon: Magical Melody
Odama

Обои для Рабочего стола

Программы

Игровые утилиты
ArtMoney 7.18 SE
CheMax for Console 1.4
CheMax Rus 5.0

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
HTTrack Website Copier 3.40.2
Maxthon Combo 1.5.6 build 42
Miranda IM 0.4.0.3
Opera 9.0.8502
QIP 2005 build 7940
Thunderbird 1.5.0.4
uTorrent 1.5 Stable

Программы для просмотра изображений

Мультимедиа-приложения

Обеспечение безопасности

Диагностика, информация, тесты

Тонкая настройка и оверклокинг

Драйверы

Прочее

«Издательский Дом ITC», редакция журнала Gameplay, составители диска и разработчики программных продуктов, находящихся на нем, не несут ответственности за те проблемы, которые могут возникнуть при их использовании. «Издательский Дом ITC» и редакция журнала Gameplay не осуществляют техническое сопровождение и не отвечают на вопросы, связанные с функционированием программных продуктов, размещенных на диске. Техническая поддержка предоставляется соответствующими службами компаний–производителей этого ПО.
Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО.
«Gameplay-DVD, август 2006» является неотъемлемой составляющей журнала Gameplay, № 8 (12), 2006 и продаже отдельно от журнала не подлежит.

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

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

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



Кратко

Command & Conquer 3

Курс на консоли?

Ходят слухи, что продолжение легендарной серии Command & Conquer увидят не только пользователи PC, но и обладатели Xbox 360. Поскольку уже в июле для новой консоли Microsoft выйдет The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II от той же EA, информация не кажется очень уж фантастической.



Microsoft

Вот это новость

Билл Гейтс сообщил, что с 2008 г. он намерен уделять управлению корпорацией намного меньше времени, чем в предыдущие 30 лет. Должность chief software architect, которую он сейчас занимает в Microsoft, перейдет к Рэю Оззи (Ray Ozzie). После «выхода на пенсию» мистер Гейтс планирует сосредоточиться на развитии фонда Bill and Melinda Gates Foundation и, разумеется, присматривать за делами софтверного гиганта.



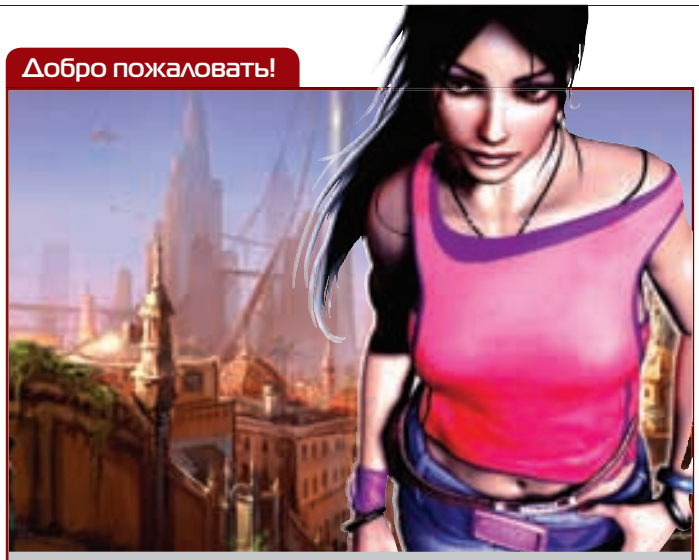
Сделки



EA настроена серьезно

Дань, которую Vivendi собирает с обитателей Азерота, не дает покоя многим. И вот недавно известный издатель EA приобрел известного же разработчика MMORPG Mythic Entertainment. На счету первого утратившая былые позиции Ultima Online и потерпевшая фиаско The Sims Online, второй может похвастаться все еще бодрой Dark Age of Camelot и многообещающей Warhammer Online. Феерическая вселенная от Games Workshop, опытные разработчики плюс финансовые мощности EA – нас ожидает нечто действительно грандиозное.

Добро пожаловать!



Funcom на «Территории игр»

Представители одной из крупнейших независимых студий в мире – компании Funcom – посетят выставку «Территория игр» и поделятся своим опытом с украинскими и российскими разработчиками. Если вы забыли, именно кудесники Funcom сделали такие известные и популярные в нашей стране проекты, как The Longest Journey, Anarchy Online и Dreamfall. А о следующей их игре Age of Conan: Hyborian Adventures вы можете прочитать в этом номере. Итак, встречайте – Ойвинд Шарнинг (Øivind Scharning), менеджер нескольких проектов студии, Мариус Энге (Marius Enge), главный дизайнер Age of Conan, Йорген Таральдсен (Jørgen Tharaldsen), директор по производству.

Кроме того, шестого июля состоялась закрытая презентация выставки «Территория игр» для разработчиков и издателей. Лидеры индустрии, ответственные за самые громкие проекты, поддержали «Территорию игр».

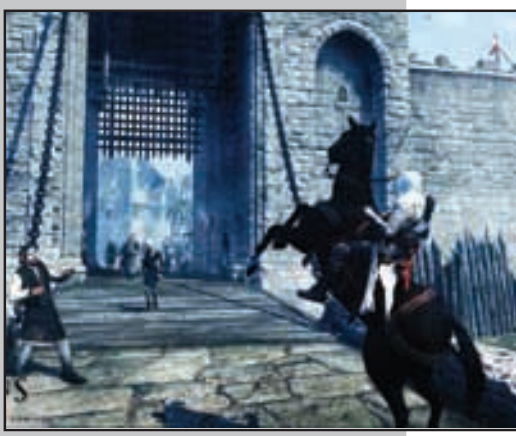
Напомним, что «Территория игр» – выставка, организованная компанией EuroIndex и журналом Gameplay, пройдет в Киеве с 26 по 29 октября 2006 года. Это крупнейшее в Украине событие, предназначенное именно для геймеров. «Территория игр» предоставляет возможность лично познакомиться с теми, кто создает игры, и попробовать новинки в деле. И даже повлиять на следующие проекты украинских и российских студий, которые будут представлять свои разработки на выставке.

А пока до октября есть время, приглашаем на официальный сайт выставки, где вы сможете узнать об этом мероприятии больше: *game-expo.com.ua*.

PlayStation 3

Почем опиум для народа?

Обсуждения стоимости грядущей консоли Sony будоражат форумы. Kaz Hirai, президент американского подразделения Sony Computer Entertainment, в своем последнем интервью подкинул геймерам еще один повод поворчать на любимую компанию. Теперь, когда цена собственно приставки известна, всех волнует стоимость игр для PlayStation 3. Так вот, мистер Хираи не думает, что она достигнет $100, мол, двукратное подорожание расстроит потребителя (еще бы!). По его мнению, за развлечение скорее всего придется выложить больше $59. Напомним: именно эта сумма указана на ценниках новинок для Xbox 360. Ключевое слово здесь «больше». То есть будущие хиты могут стоить и $69 и $79. Занятно.



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

ДОВГООЧІКУВАНЕ ПРОДОВЖЕННЯ КРАЩОЇ ГРИ 2004 РОКУ*

В тылу ВРАГА II







*За версією Gameland Awards 2005

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

Китай



MMORPG детям не игрушка

Прошлогодняя попытка китайского правительства отучить местных игроков от MMORPG, ограничивая сеансы погружения в онлайн до трех–пяти часов, не дала желаемых результатов. Так, 14% опрошенных признались, что просто создавали несколько персонажей и продолжали исследовать далекие миры. Сейчас Министерство культуры Китая инициировало новую программу, согласно которой детей и подростков просто не будут допускать в интернет-кафе (именно оттуда население Поднебесной массово уходит в онлайн). Для воплощения идеи в жизнь мобилизованы 107 охранников, уже нанимаются учителя средних школ, а с сотрудниками интернет-кафе проводятся специальные тренинги. И то верно, во время каникул лучше отдыхать на природе, а не на опасных пляжах Stranglethorn Vale.

Xbox 360

Дешевле не будет, но...

Не так давно по Сети поползли обнадеживающие слухи, что Microsoft собирается осенью снизить стоимость своей next-gen-консоли аж на $100, дабы на старте подставить подножку опасному конкуренту. Но представители Microsoft опровергли эти сведения, что вызвало новую волну информации из проверенных анонимных источников. Поговаривают, будто шара отменяется, поскольку осенью в premium-комплекте с Xbox 360 уже будет поставляться внешний HD DVD-привод.



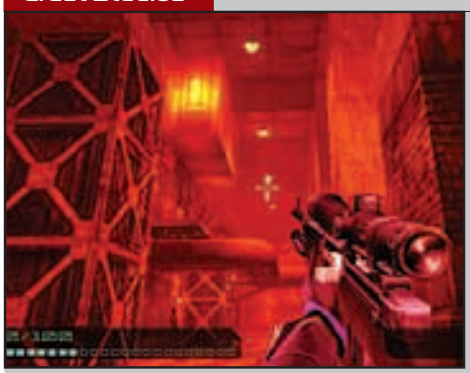
DS Lite

Теперь и у нас

Когда вы прочитаете эту новость, DS Lite будет уже вовсю продаваться на территории Европы. Причем если обитателям США доступен только вариант в белом корпусе, то жителям Старого Света предложат еще и стильную черную консоль. Розничная цена гаджета составит приблизительно $182. Handheld, разумеется, появится в России, напомним, что в странах СНГ Nintendo представляет компания «Новый Диск». А там и до нас недалеко.



Creat Studios



Значительные достижения

Наконец-то можно рассказать вам о том, что Creat Studios создает продолжение Coded Arms – удачного FPS для PSP. Мы видели Coded Arms: Contagion еще на КРИ 2006, но, увы, не могли написать о проекте. Теперь же с радостью объявляем, что игра выйдет весной 2007 г. Кроме того, питерская студия с гордостью сообщила, что получила статус разработчика для PlayStation 3. Искренне поздравляем Михаила Федорова и команду Creat и желаем им всяческих успехов.

Guild Wars

Очень вкусный бесплатный сыр

Разработчикам MMORPG Guild Wars тоже есть чем похвастаться: количество проданных копий недавно перевалило за 2 млн. Надеемся, что с выходом второго аддона (возможное название Guild Wars: Nightfall) в конце 2006 г. эта цифра вырастет еще на миллион. Что бы там ни говорили, а редакция Gameplay трепетно любит не только World of WarCraft.



nebesa

044 502 6215
http:// nebesa.com
hipergroup.com

УВАГА!
ДІЙСНО ПРАЦЮЮЧІ ЕНЕРГОБЛОКИ



TYPE R



HPU-4R580



HPU-4K580



HPU-4B580



Система **OMNIGRID™** — сітчате покриття
Система **exTender™** для 12 пристроїв — модульна система для підключення кабелів живлення
Миттєва потужність **630 Вт**
Безперервна вихідна потужність **580 Вт**
Підтримка **ATX 2.2** та **Intel® BTX**
Сертифікація **NVIDIA® SLI™**
Унікальна упаковка **Utility Box**
Сумісність з 20- і 24-контактними роз'ємами
Оплітка та роз'єми світяться в ультрафіолеті
Низький рівень шуму — **18 дБ**
Гарантія 3 роки

SLI

HIPER™

Интересная статистика



Кто такие казуалы?

Согласно последним исследованиям компании Macrovision, 37% казуалов тратят на игры до двадцати часов в неделю (в среднем девять сеансов по два часа). Не менее интересно, что возраст 37% опрашиваемых – 35–49 лет, а 28% составляют люди 50–60 лет. Женщин среди геймеров, отдающих предпочтения нехитрым забавам а-ля Zuma, аж 71%, а у большинства респондентов есть несовершеннолетние дети. Вчитайтесь в эти данные – 20 часов в неделю! Вы все еще считаете себя хардкорным игроком?

Anarchy Online

Это было так давно

Одному из самых необычных MMORPG-проектов Anarchy Online исполняется целых пять лет. С 2001 г. свет увидели оригинальная Anarchy Online, а также три дополнения (Notum Wars, Shadowlands и Alien Invasion). Четвертый аддон – Lost Eden – должен появиться в этом году. Мы поздравляем Funcom со знаменательной датой и хотим пожелать ей процветания, а обитателям Rubi Ka и Shadowlands – быстрого левелинга и хорошего лута. К слову, базовый контент игры абсолютно бесплатный. И помните, Omni Tek – ваш друг!



Take-Two



Встать, суд идет. Опять

Компания Take-Two продолжает притягивать судебные иски, теперь в суд подает бывший актер Роджер Хилл (Roger Hill). Нет, дело связано не со скандально известной серией GTA, а с отличным beat'em up The Warriors. Истец утверждает: Take-Two не имела законного права задействовать его внешность в игре. Он признал, что компания обращалась к нему за разрешением, но, не получив согласия, прекратила переговоры. Моральный ущерб оценивается в 250 тыс. долл. плюс запрет на использование лица мистера Хилла в образе Сайруса (Cyrus). Юристы Take-Two утверждают, что сублицензия у них есть. Ждем развития событий.

Final Fantasy XII

Ждать осталось недолго

Поклонникам серии Final Fantasy сообщаем: свинью-копилку нужно разбивать 31 октября сего года, ведь в этот день на прилавках американских магазинов появится двенадцатая часть саги. Эпическое приключение нам предложат в двух вариантах: обычный – за $49,99 и коллекционный (игра плюс бонусный DVD с интервью, арт-галереей и другими плюшками) – за $59,99. Причем заказать расширенное издание можно будет только на GameStop и EB Games.



Хохма месяца



Способ борьбы с критиками

Все знают, что Уве Болл подарил миру жутчайшие экранизации House of the Dead, Alone in the Dark, BloodRayne, надругается над Dungeon Siege и готовится снимать фильм по детищу Running With Scissors. Недавно горе-режиссер решил одним махом и со злобными критиками посчитаться, и занятные кадры для картины Postal получить. Итак, пять самых желчных рецензентов (пол – мужской, вес – от 64 до 86 кг, две резко негативные публикации, датированные 2005 г., обязательны) вызываются на ринг. Таким образом Уве надеется убедить критиков, что они не правы и все было не так. Храбрецам оплатят перелет до Ванкувера, где должны проходить съемки Postal, и гостиничные номера. Желающих просят присылать материалы по адресу *info@boll-kg.de*.

Киберспорт



Команда на миллион

Major League Gaming, объединяющая консольных киберспортсменов, подписала контракт на сумму в 1 млн долл. с топовой командой по Halo 2. Девид «Walshy» Уолш, капитан четверки Final Boss, признался: «Три года назад я даже не представлял, что играя в видеоигры, буду зарабатывать больше моих родителей». Кроме того, MLG заключила договор на 250 тыс. долл. с кибератлетом Томом «Tsquared» Тейлором, выступающим также в дисциплине Halo 2.

Xbox 360



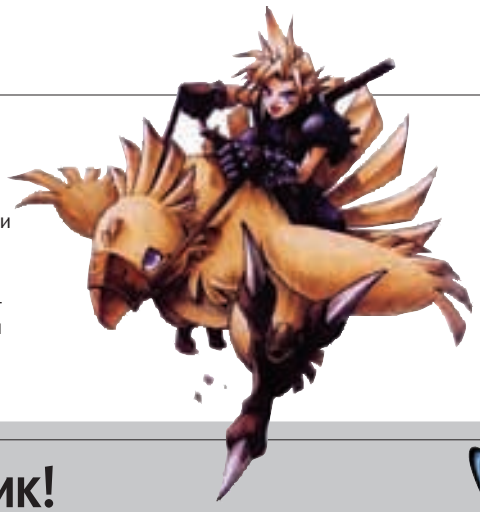
Быть проще

Недавно Питер Мур намекнул, что компания Microsoft работает над упрощенным вариантом контроллера для Xbox 360. Мол, все эти кнопки, аналоги и т. д. пугают некоторых игроков. В качестве удачного примера мистер Мур привел джойстик для Atari 2600 – простенько и со вкусом. С загадочным видом он пообещал нам нечто воистину инновационное.

Мечты, мечты

Хотим!

Sony обещает владельцам PSP 7000 игр, вышедших для PSOne! Звучит более чем оптимистично, но ни дат выхода, ни цен пока не сообщают. Известно только, что портативную консоль почтут своим присутствием Tomb Raider, Symphony of the Night, Final Fantasy VII и VIII, а также Silent Hill. И почему вдруг на ум приходит старая поговорка о факультативной связи обещания и марша Мендельсона?



Sonic the Hedgehog

С днем рождения, Соник!

Самому неутомимому и скоростному ежику во вселенной исполнилось пятнадцать лет. Геймеры Северной Америки познакомились с Соником благодаря проекту Sonic the Hedgehog для SEGA Genesis, и с тех пор игры с участием синего насекомоядного разошлись по миру общим тиражом в 44 млн копий (не Марио, конечно, но внушает). Дабы отпраздновать день рождения своего талисмана, SEGA планирует порадовать нас несколькими проектами: Sonic the Hedgehog для PlayStation 3 и Xbox 360, Sonic Rivals для PSP, Sonic Wild Fire для Wii и классической Sonic the Hedgehog Genesis для GBA. Все поклонники сверхзвукового ежа вне себя от счастья.



Парой строк

Независимая французская студия Asobo приостановила работу над амбициозным проектом Grand Raid Offroad. Причина – недостаток средств.

Крупнейший издатель Центральной и Восточной Европы фирма «1С» объявила об открытии офиса в Великобритании. Банзай!

Кто бы сомневался, что орденоносная EA не даст мегалицензии зачахнуть. Недавно сотрудник компании подтвердил: нас ждет очередная игра с заветными буквами LOTR в названии. Подробности, как водится, позже.

Студия Autumn Moon сообщила о том, что нашла издателя для своего готического квеста A Vampyre Story. Имя благодетеля назовут позже. Разработчики же обещают резко увеличить темпы производства и таки выпустить проект. Сроки пока не указаны.

В интервью ресурсу Impress Watch Кен Кутараги, президент Sony, подтвердил: PlayStation 3 будет оснащаться внешним блоком питания.

По неофициальным данным, старт инновационной новой консоли Nindendo назначен на шестое ноября этого года.

В одном из последних интервью Хидео Кодзима заметил, что мысль о смерти Снейка в четвертой части MGS его совершенно не пугает. И даже наоборот, радует. Фанаты серии дружно пьют валерьянку.

Киберспорт

Дмитрий Веселов

WCG 2006

В крупных городах страны проходит серия отборочных игр на World Cyber Games 2006. Уже известны претенденты на победу в национальном финале от Львова, Донецка и Днепропетровска. В июле своих кандидатов на украинское первенство узнают Харьков, Одесса, Симферополь и Киев.

Отборочные игры WCG Донецк

Игры в Донецке проходили 17–18 июня. Здесь три квоты достались StarCraft, ведь она в этом регионе очень популярна. Их заработали bambucha, [Oops]Bich и uG.Ugin-VC. В WarCraft III не обошлось без мощного десанта из других регионов: вслед за Zion.Sonik вторую квоту забрал симферополец C20'Ghost. В NFS:MW выиграли Oden и LeX, в FIFA 2006 – NR_Master.VC и Strim.C-club. Наконец, квоты национального финала Counter-Strike получили eXtremelyBad и львовские гости Letters.

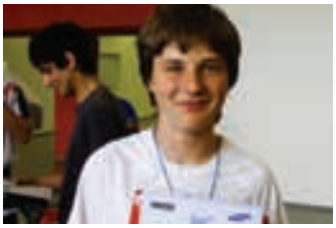
Отборочные игры WCG Львов



Львовские отборочные на WCG 2006

10–11 июня во Львов съехались сильнейшие игроки и команды региона. В каждой из пяти номинаций киберспортсмены разыграли свои квоты на финал. В Counter-Strike путевка досталась львовянам eFM.TNT и заезжим киевлянам DD, в StarCraft лучшими были признаны k7.Jersey и LuckyGamer, а в Need for Speed: Most Wanted не оказалось равных членам команды C-club – Koval и BAC5I. Бойцам WarCraft III пришлось выдержать сильную конкуренцию (собралось больше сорока участников), и в итоге победили игрок из Коломыи BIKER и львовянин 40uS)alex. В FIFA 2006 разыгрывались три квоты, они достались Shpil-mN.Manuna.C-club, Shpil-mN.Spawn.C-club и Shpil-mN.Digital.TNT.

Отборочные игры WCG Днепропетровск



Walkman победил на днепропетровских отборочных

Днепропетровские отборочные состоялись 24–25 июня. Без гастролеров опять не обошлось. WarCraft-квоты завоевали сильный игрок из Симферополя C14.Maloy и местный nGt.Inpost (у Днепропетровска была одна квота на WC III, но из-за любви крымчан к путешествиям организаторы турнира передали одну квоту Симферополя в Днепропетровск). В StarCraft лучшими стали k7.Topick из Кривого Рога и Play.Strelok. В FIFA первыми оказались киевлянин Walkman.Planet-X и Rash1k.DTS. В NFS: MW лучшие в регионе – Mistik и HAWG. И Counter-Strike путевки достались обновленным HR и команде ex-dts.

Национальный финал пройдет в Киеве 29–30 июля, мировой – в итальянской Монзе 18–22 октября. От Украины поедут два игрока WarCraft III, одна CS-команда и по одному игроку StarCraft, FIFA и NFS: MW.

WC3L



mYm.Raptor-Gaming выигрывают WC3L

23 июня закончился 9-й сезон онлайн-лиги WC3L. Четыре лучшие команды турнира съехались в немецкий Оберхаузен на большой финал. Почти наш, благодаря его игроку Михаилу «Hot» Новопашину, интернациональный клан SK-gaming дважды уступил британцам 4Kings.Intel, но выиграл у китайской WE.IGE. В итоге первое место осталось за международными mYm.Raptor-Gaming, второе – 4Kings.Intel, третье заняли SK-Gaming и последнее – WE.IGE. Лучшим игроком турнира стал голландец 4K.Grubby.

ПЕРМСКИЙ ПЕРИОД 2006

В Перми 26–27 июня в четвертый раз прошел крупный турнир, собравший игроков из России, Белоруссии, Германии и Украины. Организаторы ожидали около пяти сотен игроков и готовили для лучших призовой фонд в 1 млн рублей. Кроме стандартных дисциплин Quake 4, WC III и Counter-Strike, играли также и в C&C: Generals. Наш десант – киевская команда eXplosive.e-mobile в схватке за третье место обыграла пятерку омских тезок киевской A-Gaming.



A-Gaming (Омск) на турнире в Перми

ПЕРМСКИЙ ПЕРИОД 2006

Counter-Strike

Место	Команда	Страна	Приз
1	Virtus.pro	Россия	300 000 рублей
2	RuSh3D	Россия	180 000 рублей
3	eXplosive.e-mobile	Украина	120 000 рублей

Quake 4

Место	Игрок	Страна	Приз
1	mouz.Cooller	Россия	60 000 рублей
2	Apo5tol	Россия	36 000 рублей
3	Prodigy	Россия	24 000 рублей

WarCraft III: The Frozen Throne

Место	Игрок	Страна	Приз
1	es4x.Crossnet.Neytpoh	Россия	60 000 рублей
2	fnatic.XyLigan	Россия	36 000 рублей
3	kow3.big	Россия	24 000 рублей

C&C:Generals

Место	Игрок	Страна
1	CXT	Россия
2	RUS.A	Россия
3	ekb2	Россия

Парой строк

Команда Amazing Gaming преодолела все препятствия на пути к получению французских виз и полным составом отбывает на ESWC 2006.

22 июня исполнилось десять лет одной из игр, без которой сегодняшний киберспорт был бы совсем другим. С днем рождения, Quake!

26 июня Cyberathlete Professional League – профессиональной лиге кибератлетов – 9 лет.

На ESWC 2006 рассортировали игроков. Предварительно поделив киберспортменов на четыре сорта – «высший», «высокий», «средний» и «все остальные», организаторы раскидали их по группам. Киевляне A-gaming были определены как четвертый сорт, Михаил «Hot» Новопашин – как второй.

FiX.C-club, один из лучших игроков в WarCraft III в Украине, был приглашен защищать честь сильной европейской команды Serious Gaming. Теперь в этом мини-интернационале рядом с голландцем Zerter, британцем DeMusliM, датчанином Rholle, шведом Zubie и русским Caravaggio появился украинский игрок.

PC Даты выхода игр

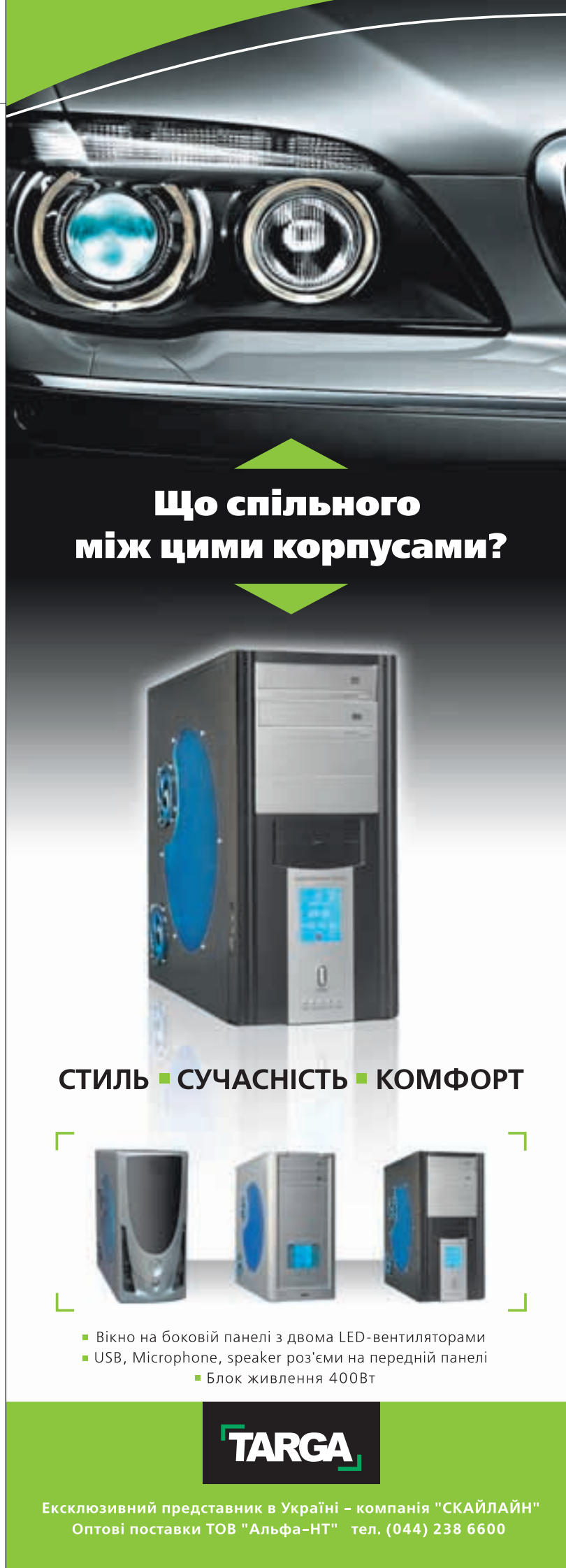
Дата	Название	Издатель	Жанр
18.08.2006	El Matador	Cenega	action
25.08.2006	Paraworld	КОСН	strategy
25.08.2006	«В тылу врага 2»	«1С»	strategy
25.08.2006	Darkstar One	CDV	action
25.08.2006	GTR 2	10tacle	racing
26.08.2006	Sudden Strike 3: Arms for Victory	нет	strategy
01.09.2006	Secret Files: Tunguska	Deep 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 3	JoWooD	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
03.11.2006	Medieval II: Total War	SEGA	strategy
17.11.2006	EverQuest II: Echoes of Faydwer	Sony Online	MMORPG
24.11.2006	Field Ops	нет	strategy
24.11.2006	Dungeon Siege II: Broken World	2K Games	RPG
24.11.2006	Sid Meier's Railroads!	2K Games	strategy
24.11.2006	Desperate Housewives	Buena Vista	simulator
24.11.2006	Eragon	Vivendi Games	action/adventure
24.11.2006	Genesis Rising	Dreamcatcher	strategy
24.11.2006	Agatha Christie: Murder on the Orient Express	Dreamcatcher	adventure
24.11.2006	Dead Reefs	Dreamcatcher	adventure
24.11.2006	Storm of War: Battle of Britain	Ubisoft	simulator
01.12.2006	Hotel Giant 2	JoWooD	strategy
08.12.2006	Limbo of the Lost	G2 Games	adventure

PlayStation 2 Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
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
28.11.2006	Guitar Hero II	RedOctane	music

Xbox 360 Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
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



О смеси жанров RTS и RPG

На наше предложение писать о смеси жанров RPG и RTS откликнулось очень много читателей, мы даже не ожидали, что поток писем будет настолько огромным. Но больше всего нам понравилось эссе **Андрея «FireWall» Никипелова** из Мелитополя Запорожской области.

Так уж получилось, что к стратегиям и RPG я питаю особенную страсть...

По-моему, нет ничего более восхитительного, чем ощущение, возникающее после того, как взращенная и взлелеянная тобой армия берет-таки штурмом крепость (город, лагерь, планету) врага! Неважно какого: рогатого, хвостатого, на боевых колесницах или на звездных истребителях, но врага. Того, который топтал твою землю, разрушал города, уничтожал мирных жителей....

Или когда герой, созданный по твоему образу и подобию – фактически ты, только наделенный способностями, которых порой так не хватает в реальной жизни: более сильный, более ловкий, а возможно, и более красивый – в одиночку или с товарищами спасает мир.

Пусть это все в виртуальности! Пусть! Но, честно говоря, в нашей насквозь рациональной действительности порой так не хватает сказки. Да-да, сказки! Той, которую мы слышали в детстве от матери, прочитали в любимой книге или увидели на экране телевизора. Именно она уносила нас тогда в воображаемый мир, где правила Фантазия.

А как хочется во главе своего войска выступить против захватчиков и увидеть, как по одному лишь мановению твоей руки армия зажимает врага в тиски, а ударный отряд кавалерии по твоему сигналу разрушает строй неприятеля и превращает его непобедимую до сих пор армию в толпу испуганных безумцев!

Как хочется вместе со своими победоносными воинами вернуться в родной город, почувствовать ликование народа и с достоинством принять почести, которые ты по праву заслужил.

Как хочется, раздав бойцам награды, распустить их на отдых – пусть веселятся, ведь победа далась нелегко! А завтра всем солдатам предстоит снова возвратиться в казармы и тренироваться до седьмого пота, драться против пешего и конного, с двумя мечами, по-македонски, или же меч-в-меч и щит-в-щит.

Как хочется, вернувшись в свой родовой замок, выслушать доклад наместника о жизни людей в твоем городе, о том, чего им не хватает и как можно это исправить...

А как хочется пройтись по улицам родного города! Увидеть, насколько он изменился в твое отсутствие, как идет строительство, подумать о планах на будущее.

Как хочется легкого флирта с симпатичной эльфийской девчонкой, чтобы вместе посмотреть, как солнце медленно заходит за горизонт, окрашивая пушистые облака во все оттенки алого.

А наутро, тщательно взвесив все «за» и «против», отправиться на поиски приключений, ведь мир, в котором ты живешь, так велик и разнообразен!

Да, вышеописанное слишком напоминает отрывок из какой-то фэнтезийной книги, фрагмент чьей-то несостоявшейся жизни. А разве не этого мы хотим? Разве не надоели уже до чертиков герои, движущиеся с грацией робота Вертера, с невыразительными глазами-пуговицами? А этот, извините за выражение, искусственный интеллект, явно страдающий олигофренией?

Пускай это пока утопия, неосуществимая по нынешним временам. Но ведь прогресс не стоит на месте. То, что еще вчера считалось невозможным, сегодня уже в замыслах ученых, а завтра оно появится в реальности! Скоро мы увидим квантовые транзисторы (года через 3–4, а лет через 10 они станут доступны по цене и уменьшатся в размерах). Это позволит компьютерам оперировать величинами, сравнимыми с коли-





Видеокарту XFX GeForce 7600 GT с 256 MB памяти DDR3 предоставили компании GFI и XFX



чеством атомов во Вселенной! А планки оперативной памяти на углеродных нанотрубках по 10 GB и более! И отдельный физический движок, который будет устанавливаться дополнительно, вроде видеокарты, уже вот-вот появится. Многоядерные процессоры с 20, 30, 100 ядрами. Вначале, конечно, это все будет дорогим. Точнее, очень дорогим. Но это вначале. Все мы знаем, что со временем новинки дешевеют.

Мне кажется, что игры все больше должны походить на жизнь. Реальную, сказочную, фантастическую – не важно, главное – жизнь. Чтобы окружающий главного героя мир был не просто красивой картинкой. Чтобы, кликнув мышкой значок на Рабочем столе, ты мог перенестись во вселенную, взглянув на которую, сказал бы: «Верю!»

По всей видимости, только в играх жанра микс можно осуществить подобное. К сожалению, их сейчас до обидного мало. Хотелось бы больше. Однако и сегодня есть интересные находки, например SpellForce 2: Shadow Wars; неплохими, вероятно, окажутся Savage 2: A Tortured Soul и Northern Wars (см. Gameplay, № 2, 2006). Правда, некоторые элементы других жанров встречаются во многих играх, но до полного объединения еще далеко.

Одно плохо: при слиянии двух и более жанров часто теряется слишком много их индивидуальных черт. Вот несколько недостатков SpellForce 2: Shadow Wars, которые мне хотелось бы исправить:

- всего лишь два доступных класса;
- стратегические элементы только в местах, предусмотренных сценарием;
- «склад в кармане» неограниченного размера – приятно, конечно, но нереалистично;
- торговля, дипломатия, строительство, добыча ресурсов сильно упрощены;
- внешний вид некоторых персонажей слишком неправдоподобен.

Ясное дело, бóльшая часть вышеперечисленных недостатков объясняется трудностями создания проектов в жанре микс, ведь крайне сложно угодить всем и при этом сделать продукт играбельным, а не превратить его в ультрасложный симулятор, в котором и за год не разберешься.

Может быть, стоит придумать базовую концепцию Игры, которая будет включать элементы всех современных игр (стратегия, RPG, шутер, stealth, horror, симулятор и т. д.). А затем, по мере развития технологии и индустрии, патчами добавлять в Игру новые локации, задания, персонажей, поддержку всяких там новых шейдеров-конвейеров и много-много того, что со временем сможет превратить ее в настоящую или похожую на настоящую жизнь. И благодаря абсолютно нелинейному прохождению, случайной генерации заданий, разнообразию способов, методов и форм развития, Игра станет действительно революционной, а не «широко известной в узком кругу».

Впрочем, не исключено, что есть и другие пути. Пишите письма, буду раз услышать возражения. Ведь, как известно, в споре рождается истина.

Видеокарта XFX GeForce 7600 GT с 256 MB памяти DDR3 от компаний GFI и XFX уезжает в Мелитополь. Спасибо за интересное письмо, Андрей!



US BLASTER
Майстерня звуку.
Голандія.
СИСТЕМИ 5.1 Home Theater
Авто ЗВУК
DJ ЗВУК
DISCO Обладнання
WWW.USBLASTER.COM.UA
Ексклюзивний представник
в Україні ООО АГАТІС
(044) 537-35-15 (5 ліній)

For Japan Only

Олег Овсиенко

Согласно синто, японская нация обязана своим возникновением богине Солнца Аматэрасу. Ее прямым потомком был легендарный император Дзимму, который основал государство Ямато еще в VII веке до н. э. С той поры и до наших дней монархия играет в этой стране настолько значительную роль, что даже ее история делится на этапы в соответствии со сроками правления того или иного императора. Так, например, сейчас продолжается эпоха царствования семьи Хирохито.



Сам институт императорской власти долгое время (вплоть до второй половины XX века) являлся фактором, способствующим сплочению общества, и одновременно барьером, препятствующим влиянию на культурную и политическую жизнь извне. Несмотря на настойчивые попытки буддистских проповедников из Китая и Кореи, а также европейских христианских миссионеров, японцев так и не удалось «наставить на путь истинный» ни одной иностранной религиозной организации. Жители Страны восходящего солнца кропотливо отбирали полезные для них элементы, которые затем гармонично вливались в яркую, самобытную духовную жизнь. Данный процесс неправильно было бы называть просто заимствованием, это скорее трансформация западных влияний и обогащение за их счет собственного культурного наследия. В то же время жители островного государства всегда весьма неохотно общались с иностранцами, превращая свою страну в почти закрытую территорию.

Потерпев сокрушительное поражение во Второй мировой, Япония с готовностью приняла зарубежные инвестиции. Это послужило толчком для бурного развития экономики, получившего название «экономическое чудо» (после кризиса – «эффект мыльного пузыря»). Однако в послевоенные годы страна была практически оккупирована Соединенными Штатами. В то время американское влияние на все сферы жизни японцев настолько усилилось, что даже возникали опасения по поводу духовной зависимости от Запада. Но на самом деле солдаты-янки постепенно привыкли есть рис с рыбой, так и не заставив местных жителей в массовом порядке употреблять гамбургеры.

Вообще в Стране восходящего солнца всегда было весьма специфическое отношение к приезжим: от презрения до жалости к низшим по происхождению существам. Слово «гайдзин», которым здесь именуют иностранцев, имеет множество оттенков и ситуативных значений, в том числе и негативных. Неважно, сколько лет вы прожили в Японии, как хорошо овладели искусством чайной церемонии и оригами. Сохраняя неизменную улыбку и пожимая вам руку, практически любой местный не забудет напомнить о том, что «у вас так хорошо получается есть палочками» и «вы знаете наши обычаи, почти как настоящий японец» – изящный, но все же укол.

Политика изоляции, пусть и не настолько строгая, как полвека назад, продолжается. Это в равной мере касается всех аспектов жизнедеятельности, в том числе коммерческой сферы, и игровая индустрия не исключение. Некоторые консоли (и, естественно, сопутствующие товары) вообще не выпускаются за пределами Японии, например FM-Towns от Fujitsu или портативная Wonderswan от Bandai и ее младшая сестра Wonderswan Color. Не появлялись на Западе такие интересные гэджеты, как Pocket Station – своеобразный клон «тамагочи» для Sony PlayStation, карманная консоль в виде брелока. Огромное количество периферических устройств для приставок ориентировано исключительно на внутреннего потребителя, как, например, перчатки-манипуляторы для Famicom (NES). Что уж говорить о несметном множестве игр, которые так и не суждено было увидеть гайдзинам! Для Super Famicom (SNES) за океаном выпущено не более одной трети от общего числа проектов, для пилотной консоли Sony – еще меньше. При отборе продуктов для экспорта жанр и контент, как правило, не имеют решающего значения: предпочтение отдается играм, хорошо зарекомендовавшим себя в Японии, и при этом с минимальным количеством текста.



Судьба релизов, не изданных на Западе, заслуживает отдельной статьи, а сегодня мы рассмотрим игры для PlayStation 2. Прохождение рядовой action, пазла или даже адвентюры может не требовать глубоких знаний иероглифики, потому в отношении подобных проектов языковой барьер часто не так уж и непреодолим. Так что лучше остановимся на тех продуктах, которые вряд ли будут доступны без длительной и мучительной подготовки обычному игроку, владеющему, например, английским. Первыми в списке, несомненно, стоят jRPG.

СКАЗКИ ОТ NAMCO

История этого гиганта началась более полувека назад, когда в 1955 г. маленькая компания Nakamura Manufacturing установила два игровых автомата типа «механический скакун» для японских ковбоев в супермаркете. Никто даже не представлял, что эта фирма вырастет в настоящего колосса игрового рынка. Такой армией поклонников, как у Namco, могут похвастать только Konami и Capcom. Кудесники из Йокогамы экспериментировали с самыми разнообразными жанрами и консолями, и результаты оказались впечатляющими. Их героев – от милашки Pac-Man, который победным маршем прошелся по всем известным платформам, до армии супербойцов из Tekken – ждал ошеломительный успех.

Сегодня мы поговорим о том, что заставило миллионы не владеющих японским фанатов обожать и ненавидеть Namco одновременно, – о ролевой серии Tales of... запущенной на Super Famicom. На PlayStation 2 вышло рекордное количество продуктов этого бренда – целых пять, из которых на английский язык пока перевели... лишь один, Tales of Legendia! Но давайте обо всем по порядку.

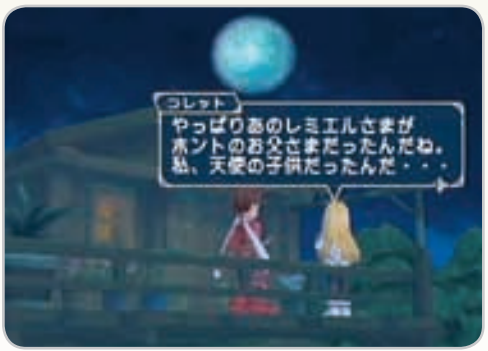
В 2002 г. увидела свет Tales of Destiny 2 – вовсе не римейк версии для первой приставки от Sony (оригинальное название которой Tales of Eternia), а продолжение приключений в мире знакомого уже героя Stahn Aileron. В наше распоряжение поступал отпрыск самого Stahn и его подруги Rutee – Kyle. Проект отличался заметно усложненной системой ведения боя с расширенным ассортиментом командных комбинаций и возможностью их разработки лично игроком. Анимешная изометрия выглядела превосходно, а буйство красок просто поражало. Кроме длинной основной линии, в заключительной части дилогии было большое количество побочных квестов, что позволяло надолго растянуть удовольствие.

Следующая игра – Tales of Symphonia, ранее выпущенная на GameCube, – не являлась всего лишь обычным продуктом портирования. ToS, созданная Tales Studio для Nintendo, стала значительно лучше, причем не только внешне: студия исправила большинство багов и недоработок. Псевдо-3D оригинала осталось без изменений, вот только боевой экран был плоским. Порадовали поклонников





Tales of Destiny 2

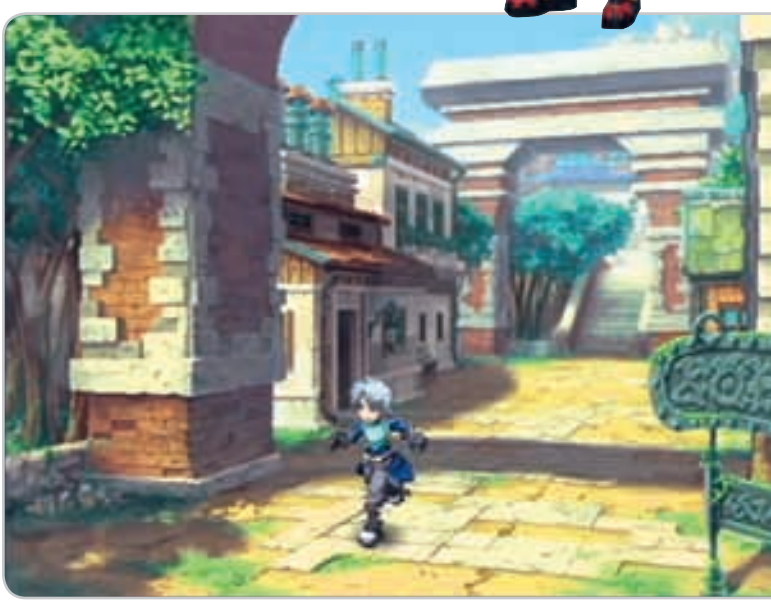


Tales of Symphonia





Tales of the Abyss



Tales of Rebirth



Venus and Braves



Серия Super Robot Wars

серии еще и огромным количеством приятных мелочей вроде новых монстров, костюмов, музыки и даже аниме-врезок.

Следующий проект Namco, по мнению множества фанатов, стал жемчужиной серии и одной из лучших ролевых игр на PlayStation 2. Tales of Rebirth являлась своеобразным возвращением к истокам. Невероятно красивая 2D-картинка, нарисованная от руки, трехмерные поля битвы и трехлинейная боевая система надолго задерживали у экрана почитателей цикла. Кроме того, появилась довольно серьезная схема прокачки оружия: его мощность теперь напрямую зависела от частоты использования в схватках. А сюжет оказался настолько увлекательным, что текстовка игры даже была полностью переведена поклонниками серии! Главный герой Veigue вынужден спасать давнюю подругу Claire в замечательно проработанном мире, наполненном расовой ненавистью и дискриминацией, войной и предательством. A Tales of the Abyss, которой японцы наслаждаются уже больше полугода, выйдет в конце 2006 г. и в Америке, а значит, ее вы сможете оценить самостоятельно.

Кстати, Namco частенько увлекается творческими экспериментами. К «неформату» можно смело отнести культовую в Японии дилогию, включающую Seven: Molmorth no Kiheitai и сиквел Venus and Braves: The Witch Goddess and the Alchemist of Destruction. Это ролевая тактическая серия, боевая система которой покажется до боли знакомой почитателям Ogre Battle (PSX). Упор здесь сделан исключительно на тактику – всесторонняя оценка ситуации до начала сражения, подбор соответствующей команды для победы над конкретным противником – с минимальным вмешательством собственно в процесс потасовки. Сюжет очень яркий и масштабный, а концовка поражает даже игроков со стажем. Изюминкой дилогии является замечательная работа художников: невероятно красивая двухмерная графика и сочные цвета. Несмотря на наличие мощного фанатского движения в Японии, на Западе ни один из проектов этого цикла не был выпущен.

ЧУДЕСА РОБОТОТЕХНИКИ

Я не буду забивать вам головы историями о становлении культа мех в Японии, распространяющегося постепенно во всем мире. Скажу лишь, что это не могло не найти своего отражения в динамически развивающейся индустрии развлечений.

Игр о больших роботах очень много, причем и отдельных проектов, и своеобразных дополнений к манге или аниме-сериалам. Качество исполнения подобных продуктов варьируется от «тихий ужас» до «моя прелесть», однако такой популярности, как созданная Sunrise вселенная, пока не смог достичь ни один из них. Цикл Mobile Suit Gundam железными ногами подмял под себя почти все жанры, но так как action на Западе выходило достаточно, обратим внимание на недооцененные шедевры.

Получить уйму необходимых лицензий лучше всего удалось двум компаниям – Bandai и Banpresto. И если первая хорошо зарекомендовала себя как международный издатель, то сфера влияния второй ограничивается азиатским регионом. Выпускаемая ими серия тактических игр с ролевым уклоном Super Robot Taisen (Super Robot Wars) на родине уже стала практически объектом поклонения, а с недавнего времени сметается с полок интернет-магазинов и иностранными покупателями. Несмотря на сравнительную простоту идеи – тактика в стиле Front Mission без дополнительных излишеств и фирменный дизайн роботов, игра смогла привлечь миллионы поклонников. Главными героями этого цикла являются действующие лица нескольких десятков анимационных сериалов, собранные под одной крышей: на поле битвы вполне могут встретиться Рэй из Neon Genesis Evangelion и Аято из RahXephon.

Banpresto при создании тематических игр не только придерживается основ сюжетной линии классической аниме-вселенной, ее продукты еще содержат огромное количество бонусных материалов. Для каждого персонажа есть подробнейшее описание с характеристиками и иллюстрациями. В специальных разделах выкладываются также музыкальные треки и чудесный видеоряд. А CGI-ролики с роботятами настолько качественно выполнены и хорошо срежиссированы, что играть можно исключительно ради них, причем обычно аниме-вступление длится до пяти минут. Кроме того, все атаки на тактическом поле сопровождаются специальными анимационными врезками, количество которых переваливает за сотню. Иногда Banpresto занимается и экспери-



ментами в духе Scramble Commanders, где разрешается командовать отделением роботов и проводить бои в реальном времени.

Что касается G Generation от Bandai, то это скорее вариация на тему. Данная серия, будучи, по сути, клоном цикла Banpresto, тоже хорошо продается, хотя и не приносит такой большой прибыли. G Generation не является профильным проектом корпорации и по задумке не должна конкурировать с Super Robot Wars. Студия Banpresto часто сотрудничала с Bandai в прошлом и затем была поглощена этим гигантом. А Sunrise и вовсе радует поклонников отдельными играми цикла Sunrise Eiyuutan лишь раз в пару лет (кстати, в июне вышла третья часть). К сожалению, ни один из эпизодов саги Gundam за пределами Японии не выпускался (мы не принимаем во внимание несколько фанатских переводов), однако недавно Atlus заявила о своих планах локализовать сразу две части эпопеи от Banpresto. Осенью 2006 г. компания обещает осчастливить владельцев Game Boy Advance.

ЯПОНСКАЯ «ИДЕЯ»

Нет, мы не будем пытаться понять стратагему этого «японского чуда». Idea Factory – название токийской компании разработчиков, основанной в 1996 г., в момент выхода очередного детища Sony. В то время создание программных продуктов для новой консоли не требовало значительных денежных вложений, и это позволяло даже небольшим конторам заниматься производством игр. Может, поэтому PlayStation имеет настолько длинную линейку проектов разных жанров, что ей может позавидовать даже PC.

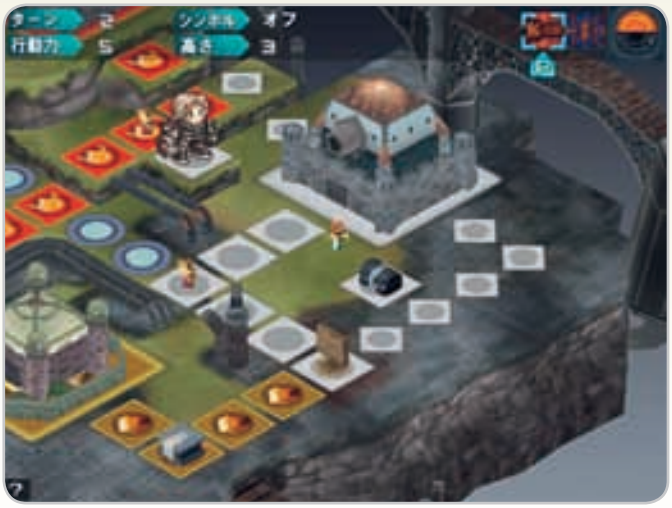
Именно тогда появилась разработка с названием Spectral. События здесь происходят в параллельном мире Neverland, куда случайно попадает обычная токийская девочка. Она сразу же вступает в непримиримую борьбу со злом, растянувшуюся почти на три основных эпизода (последний, для Xbox 360, уже практически готов) и огромное количество spin-off. По сути, Spectral Force представляет собой микс из японской стратегии и обычной тактики. И если со второй все понятно, первая требует пояснения. Дело в том, что японская стратегия отличается от традиционной западной. В ней, кроме развития экономики и армии, огромное значение придается фактору удачи – чаще всего это реализовано по принципу «камень-ножницы-бумага». А во время массовых побоищ игроку отводится роль наблюдателя, ему позволяется лишь минимально вмешиваться в ход событий.

Дальнейшее развитие такое решение получило в серии Generation of Chaos, насчитывающей уже пять частей для PlayStation 2. GoS – это игровой сборник, где, помимо глобальной стратегической линии, нам предлагают тактику, RPG и даже симулятор свиданий – в общем, развлечение на любой вкус.

До недавнего времени Idea Factory выпускала свои продукты только на японском рынке, однако в этом году Nippon Ichi рискнула издать в Америке Generation of Chaos на карманной консоли от Sony. Игра получила весьма прохладные отзывы прессы и вызвала восторг в узких кругах. Очевидно, попытку посчитали удачной, потому как Spectral Souls для PSP уже заявлена в США.

ЛИСТЬЯ САКУРЫ

Одной из причин небывалой популярности видеоигр в Японии можно смело считать не сбавляющую обороты аниме-индустрию. Имея достаточно длинную историю, манга и аниме оказывают огромное влияние практически на все виды электронных развлечений. Порадо-



Generation of Chaos



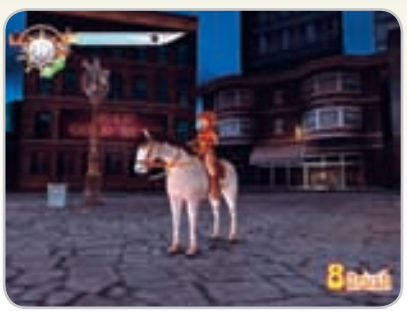




Spectral Souls









Линейка игр Sakura Taisen







Hanjuku Eiyu

вать отаку игровым воплощением их любимых миров пытались почти все японские разработчики. Однако иногда случается и наоборот.

Проект, десять лет назад начинавшийся как попытка создать гибрид симулятора свиданий и тактической ролевой игры, стал сейчас буквально культовым, а по его мотивам сделан аниме-сериал. Это предприятие приносит творческому объединению SEGA и Red такую прибыль, которая не снилась даже знаменитому скоростному ежику. Название Sakura Taisen (Sakura Wars) знакомо каждому, кто увлекается аниме, пусть даже он и не поклонник видеоигр. Один из этажей развлекательного центра SEGA в Токио полностью посвящен данному циклу, и надо сказать, что посетителей там бывает немало. Подобную популярность серия смогла завоевать во многом благодаря титаническим усилиям разработчиков и издателей – те вложили огромное количество денег и труда, привлекали известных специалистов в сфере анимации и звука.

События игры происходят в параллельной вселенной, напоминающей наш мир в 20-е годы прошлого века. Япония пока не избавилась от императорской мании величия, а ее армия является меккой для каждого молодого человека. Главный герой, мечтавший о карьере офицера, был очень разочарован, когда его назначили управляющим театром-кабаре. Однако на самом деле театр оказался тщательно замаскированной военной лабораторией, занимающейся гигантскими прямоходящими роботами. Только представьте себе, какое количество поклонников мех сразу же стали фанатами данного проекта!

Как уже было сказано, Sakura Wars нельзя назвать тактикой в чистом виде. В первую очередь, это невероятно красивая адвентюра/симулятор свиданий. Прохождение зависит от ответов игрока в той или иной ситуации и личных отношений с прекрасными пилотами (женского пола), управляющими грозными мехами. Так что, кроме победы над злобными демонами, протагонист может еще и закадрить понравившуюся девушку. В придачу имеется множество мини-игр и разнообразных развлекательных материалов.

На PlayStation 2 вышли два римейка, два spin-off и один самостоятельный эпизод. Что касается римейков, то бессменный художник серии Косуке Фудзисима (Kosuke Fujishima), работавший также над Tales of Phantasia, и здесь оказался на высоте, перерисовав часть известных картинок, а некоторые из них дополнив. Качество видеовставок и статичных фонов в версии для PS2 гораздо лучше, чем в вариантах для ее предшественниц. Кроме того, Sakura Taisen: Atsuki Chishio Ni имеет оригинальную систему управления LIPS (Live Interactive Picture System), позволяющую игроку поучаствовать в некоторых анимационных заставках, нажимая кнопки контроллера. В комплекте поставляется также бонусный диск с полной историей Sakura Taisen и прочими интересными материалами.

Sakura Taisen Monogatari и Sakura Taisen 5 Episode 0 можно считать лирическими отступлениями, которые заменили отсутствующий римейк четвертой части. Первая игра – классическая текстовая адвентюра с элементами квеста, а вторая, ко всеобщему удивлению, оказалась action, где милая девушка Gemini Sunrise шинкует толпы врагов длинным самурайским мечом, восседая на спине своей верной лошадки. И все это на бескрайних просторах Дикого Запада.

Пятый же эпизод сериала Sakura Taisen V: Saraba Itoshiki Hito yo фанаты ждали очень долго, и не зря. Игра со всеми бонусными материалами с трудом поместилась на двухслойный DVD и оказалась просто замечательной: уйма анимационных заставок высочайшего качества (везде, даже в боевках), большинство диалогов озвучены, сюжет по-прежнему очень интересен. Кроме того, STV частично выполнена в 3D, что можно считать инновационным для эпопеи. Бои не слишком изменились, зато добавилось несколько видов трансформации мех и множество полей битвы – теперь драться позволено и на суше, и на воде, и в воздухе.

Несмотря на многочисленные просьбы фанатов, SEGA и Red не спешат демонстрировать свое детище западным игрокам, хотя сериал Sakura Wars уже вышел почти на всех современных игровых платформах и переведен на основные азиатские языки. Но, похоже, нашим отаку еще может повезти – ходят слухи о локализации первых четырех частей цикла (для PC) на русский язык.

НЕФОРМАТ

Иногда даже признанные мастера устают от гонки идей и технологий, им хочется отдохнуть душой. Тогда и появляются необычные проекты, которые порой сложно отнести к какому-либо конкретному жанру. Случается, что такие белые вороны становятся очень популярными, но чаще всего эти непризнанные шедевры обзаводятся лишь узким кругом почитателей.

Так произошло и с Hanjuku Eiyuu, запущенной еще на NES-SNES. Название это можно перевести с японского как «Недоваренный (недоделанный) герой» – сразу ясно, что перед нами, по сути, ироническая история, игра-стеб. Протагонист вообще на героя, мягко говоря, не тянет. Сопливый принц, едва научившийся кушать из тарелки без посторонней помощи и пад-




Tengai Makyou III: Namida



Switch



Endonesia



Switch

кий на особей противоположного пола, думает о чем угодно, но только не об управлении государством. А разработчики данной RTS со значительным ролевым уклоном оттянулись на всем, что попало под горячую руку, – от нашумевшего голливудского блокбастера до традиционного театра кабуки. Особенно забавно выглядят сражения, напоминающие гигатский муравейник, где королевич поддерживает собственную армию, призывая на помощь волшебные существа. Если вас в свое время впечатлил багамут, значит, вы по достоинству оцените мощь летающей резиновой уточки или убойную силу русалки, подозрительно напоминающей диснеевскую Ариэль.

А еще в создании проекта принимали участие такие гранды, как Токита Такаси (Tokita Takashi) и Нобуо Уэмацу (Nobuo Uematsu) – именем последнего в игре даже назван батальон. Графика же выполнена в духе Full Metal Panic и One Piece. На PlayStation 2 вышли две части сериала – третья, где двухмерное королевство отбивает вероломные атаки трехмерных космических пришельцев, и четвертая, в которой принц занимается завоеванием галактики.

Плодами творческих экспериментов порадовала нас и SEGA. Самый яркий пример, бесспорно, Switch – проект действительно оригинальный. Геймплей прост до примитивности: мы пытаемся вызволить неудачливого телемастера из параллельных измерений, ходы между которыми открываются после нажатия на кнопочки, в изобилии разбросанные по множеству локаций. Казалось бы, ничего интересного. Однако поверьте, подобных графики, анимации и озвучки (записывали, кстати, японских пенсионеров) вы не видели нигде – Switch увлекает почище «Тетриса».

А для некоторых студий странные игры – едва ли не основной способ заработать деньги. Например, компания Hudson, помимо небезызвестной саги о юном бомбисте, занимается (совместно с Red) еще одним весьма оригинальным проектом – Tengai Makyou, или Far East of Eden. С момента запуска на PC Engine около десяти лет назад серия пережила множество переизданий и римейков для большого количества платформ.

Обладатели Sony PlayStation 2 получили римейк второго эпизода – TM II: Manji Maru и самостоятельную третью часть под названием NAMIDA. Если первый отличается от оригинала только несколько улучшенной картинкой, то TM III – один из самых дорогих и качественных проектов Hudson. Здесь прописан масштабный сюжет (что нехарактерно для серии), использован новый графический движок, несколько изменен стиль ведения сражений и налицо прогресс от спрайтовых «наклеек» в духе Dragon Quest для SNES до трехмерных моделей. Музыку исполняет филармонический оркестр города Токио, а вокальную партию для вступительного трека – Сара Брайтмен (Sarah Brightman). Озвучивать героев пригласили известных сейю и актеров театра кабуки.

Проект выделяется из ряда jRPG благодаря своей неординарной вселенной – настолько неординарной, что, скорее всего, западные игроки так ее и не увидят. Мир Jipang переполнен многочисленными отсылками на Японию современную и древнюю, воспоминаниями об известных исторических личностях и деятелях культуры, а также всевозможными насмешками над разнообразными фобиями и маниями, характерными для островной нации. Алкоголические клирики, эльфы-ниндзя и растолстевшие мумии... Само собой, неподготовленному иностранцу оценить подобное творение будет чрезвычайно сложно.

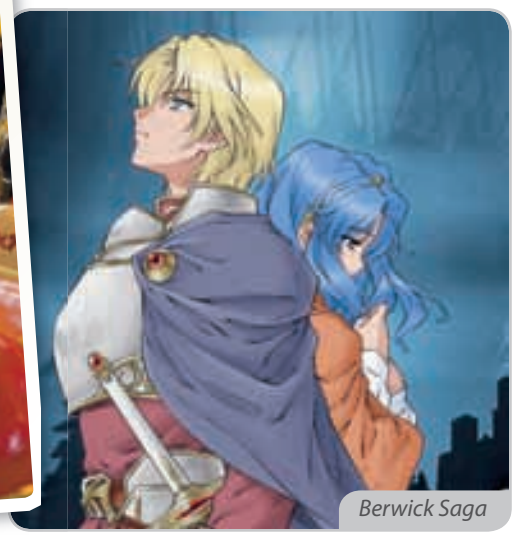
Оригинальные проекты выпускает и малоизвестная на Западе компания Love-de-Lic. Сформированная выходцами из команды, работавшей над Chrono Trigger, она успела сделать две игры на PlayStation (Moon: Remix RPG, UFO: A Day in the Life) и одну на Dreamcast (Lack of Love). Затем по непонятным причинам распалась на три мелкие студии – Skip, Punchline и Vanpool, которые до сих пор часто сотрудничают друг с другом и обмениваются персоналом. Они продолжают традиции материнской фирмы, радуя игроков своими необычными продуктами. О Chibi Robo от Skip наши читатели узнали из майского номера Gameplay, о проекте Chulip от Punchline еще есть надежда поговорить немного позже – Natsume грозится в этом году выпустить его на английском языке.

А вот ролевую Endonesia от Vanpool западные геймеры, похоже, не получат. В этой игре обыкновенный японский мальчик попадает на загадочный остров, где знакомится со странными созданиями: говорящими растениями, таинственными аборигенами, непонятно как здесь оказавшимися ученым-натуралистом и принцем без королевства. Тут нет сражений, а решать загадки и побеждать врагов предстоит с помощью эмоций героя, предусмотрительно накапливаемых в отдельном меню. Задача игрока состоит в том, чтобы найти и разбудить 50 местных божков и тем самым спасти остров от гибели. На все про все отводится 10 дней, по 24 часа в каждом. Кроме того, ваш герой не железный – периодически ему нужно отдыхать и кушать, иначе жизненные силы быстро пойдут на убыль.









Berwick Saga



TBS Daisenryaku



Tokimeki Memorial Хидео Кодзимы



Текстовая Phantom of Inferno



Busin Zero: Wizardry Alternative Neo

Вообще у всех проектов от продолжателей дела Love-de-Lic есть две типичные черты. Во-первых, несравненная графика, одновременно напоминающая произведения профессионалов и работы подростков. Хорошо это или плохо, но такая картинка явно выделяется на общем фоне. Во-вторых, определить жанровую принадлежность этих игр чрезвычайно сложно. С одной стороны, им присуще множество ролевых характеристик вроде прокачки способностей, набора уровней, с другой – в них достаточно элементов квеста и адвентюры, а порой даже action. Интересно, пришлось бы такое сочетание по вкусу западным геймерам?

О БОНУСАХ И ПРОДОЛЖЕНИЯХ

Японской индустрии развлечений свойственна еще одна характерная особенность: игрокам предлагается множество сопутствующих товаров для услаждения души и тела. Так, практически каждый серьезный продукт выпускается в двух изданиях – обычном и deluxe. Последнее, как правило, стоит дороже и продается в красиво оформленной картонной коробке, набитой всевозможными фигурками, буклетами, наклейками и бонусными дисками.

Кроме того, громкие проекты часто переиздаются, к ним выходят полноценные продолжения, которые могут не рискнуть выпустить за океаном. Подобная судьба ждала ZOE: The Second Runner – Anubis Edition, где, помимо оригинальной игры, имелось несколько сюрпризов для фанатов главного противника Jehuty. A Square Enix одарила своих почитателей практически с нуля переработанной Kingdom Hearts Final Mix со значительно улучшенной камерой, возможностью выбора повышенного уровня сложности, новыми врагами, боссами, квестами и даже измененной концовкой, связывающей события игры с будущей Chain of Memories на GBA. Похожая ситуация сложилась и с Shadow Hearts 2: Director's Cut. Правда, иногда издатели выпускают на западный рынок версию, основанную на уже доработанном продукте (Shin Megami Tensei: Nocturne, Star Ocean 3), но подобным нас балуют нечасто. Так, «отшлифованный» по умолчанию PAL-вариант Final Fantasy X огорчал фирменными черными «бордюрами» в роликах, тогда как японско-английская FFX International была лишена этих недостатков. Нельзя сказать, что из-за «бордюров» игроки пропустили важную часть сюжета, однако, согласитесь, это все-таки неприятно. Геймеров из Страны восходящего солнца в свое время порадовали еще и Xenosaga Reloaded, и фан-диском под названием Xenosaga Freaks, и Metal Gear Solid 2: Document. Ну а сборник Itadaki Street Special стал лучшим подарком для японских поклонников миров Square Enix: там собраны действующие лица популярнейших ролевых игр. Стоит ли напоминать, что гайдзины так и не увидели всех этих замечательных продуктов!

Ситуация с сиквелами ненамного лучше. Если проект не обеспечивает нужной издателю прибыли, его продолжение скорее всего никогда не попадет в офис локализаторов. Так случилось, например, с серией Wizardry, которая с PC переселилась на консоли. Хотя Atlus смогла перевести оригинальную и в то же время классическую Wizardry: Tale of the Forsaken Land от Racjin, однако на ее сиквел Busin 0: Wizardry Alternative NEO сил уже не осталось. О Wizardry X и Wizardry Empire и говорить нечего. А ведь эти игры пользуются неизменной популярностью у японской аудитории. Та же судьба ждала и продолжение культового dungeon-crawler от первого лица – Shadow Tower Abyss, рассказывающее о приключениях горемычного археолога в подземельях древнего храма. А тактическая серия Langrisser если и будет переведена, то, похоже, только фанатами.

После того как за творения Gust из Atelier-бренда взялась Nippon Ichi, свет надежды вновь показался в конце туннеля, но несмотря на это, 70% всех игр данного цикла на PlayStation 2 остается без внимания локализаторов. Порой нам предлагают начать знакомство с серией со второй части, как случилось с Growlanser. Между прочим, вопрос о переводе компанией Atlus четвертого эпизода эпопеи пока остается открытым. Не спешит услаждать западных игроков и SEGA: ее линейка Sega Ages 2500 включает римейки таких известных игр, как Golden Axe и Dragon Force, а летом 2006-го выходит Panzer Dragoon. Естественно, все это появится только в Японии, как и похорошевшие Phantasy Star Generation 1 и 2, где можно увидеть героев в их истинном (с точки зрения создателей) обличьи.

О НИШЕВОМ РЫНКЕ

Необходимо учитывать, что существует целый ряд игр, которым по той или иной причине просто не удалось бы найти потенциального покупателя за пределами Японии. Эти причины многим могут показаться субъективными, однако

издатели больше доверяют маркетинговым исследованиям, чем пожеланиям группки фанатов.

Иногда в раздел For Japan Only попадают целые жанры. Наверняка вы слышали об интерактивных книгах и симуляторах свиданий, пользующихся бешеной популярностью на родине и практически полностью игнорируемых на Западе. В Японии, например, такой известный проект, как Tokimeki Memorial (в жанре dating sim), продается не хуже, чем ролевые шедевры от Square Enix. А некоторые подобные продукты даже успешно запускаются в онлайн.

Собственно, игровой процесс здесь заключается в периодическом выборе вариантов действий и реплик в диалогах с редкими вкраплениями анимации или скриптовых роликов. Довольно часто в таких проектах есть ролевые или стратегические элементы, разнообразные мини-игры. Вам могут предложить спланировать распорядок дня для вашего персонажа, наметить маршруты походов в школу или на работу. Герой также может быть наделен изрядным количеством характеристик, которые меняются в зависимости от его поведения. Несмотря на сравнительную простоту игрового процесса, суммы, расходуемые на производство подобных симуляторов, немалы. Статических задников требуется огромное количество, а к созданию героев нередко привлекаются признанные художники и сейю. К примеру, в работе над игрой Green Green участвовали люди, задействованные в одноименном аниме-сериале. Любителей жанра хентай разочарую – PlayStation 2 считается семейной консолью, поэтому ни на что серьезнее поцелуев персонажи проектов для PS2 не пойдут.

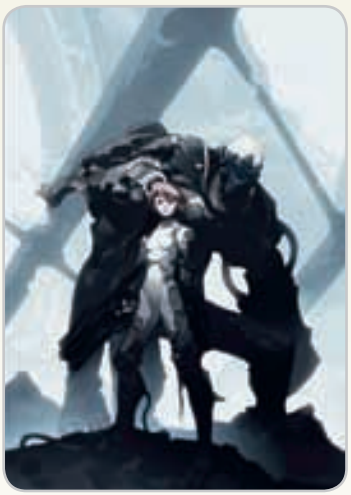
Что касается интерактивных книг, по геймплею они напоминают симуляторы свиданий, только основной упор делается не на флирт и романтику, а на сюжетную составляющую: среди таких игр встречаются настоящие произведения искусства. Жанровый ассортимент весьма широк: от туристического путеводителя до психологического триллера. Единственное отличие от dating sim – куда большее количество action-вставок. Действительно, в полицейских детективах и фантастических новеллах стрелять приходится чаще. Производство подобных игр в Японии стало настолько выгодным, что некоторые компании (Kid, Princess Soft) практически не занимаются иными проектами.

Почти не выпускают за пределами Японии стратегии, причем как пошаговые, так и реального времени. Из TBS лишь KOEI рискнула издать свою серию Romance of Three Kingdoms на Западе. На самом деле только игр о многострадальном Оде Нобунаге насчитывается около десятка. Также местные разработчики не обошли вниманием тему Второй мировой: Daisen Teikoku Kyobouki, современный цикл Daisenryaku и т. д. Западных любителей фэнтези определенно порадовала бы Berwick Saga – продолжение проекта TearRing Saga (PSX), достойного последователя Fire Emblem от Nintendo, созданного той же командой. А ведь есть еще RTS с монументальным сюжетом Rasetsu Alternative и серия космических стратегий Galaxy Angel от Broccoli, жестко привязанная к одноименным аниме- и манга-сериалам.

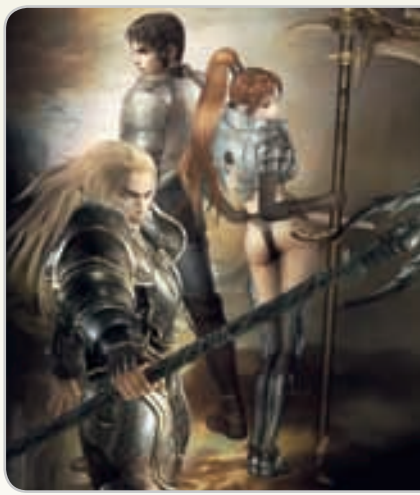
В Японии выходит и достаточно игр для PC, в основном стараниями компании Falcom, которая с завидным постоянством издает свои продукты для не самой популярной платформы. В отличие от многих современных разработчиков она упрямо продолжает шлифовать и развивать спрайтовый двухмерный стиль, наплевав на полное 3D и фотореалистичных персонажей. Игрокам на Западе наверняка известны серии Ys и Lufia, а также недавно вышедшая на PSP The Legend of Heroes. О популярности Falcom на родине говорит уже хотя бы тот факт, что последняя часть Ys – The Oath in Felghana – на PC разошлась умопомрачительными тиражами с одного только официального сайта компании и по предзаказам. При разработке проектов для PS2 Falcom сотрудничает с компанией Taito, издающей их игры. Так, данный тандем выпустил уже римейки первых пяти частей Ys и увлекательную красочную action/RPG Zwei!!

Есть и прочие продукты, рассчитанные на местный рынок. Так, не были изданы на Западе вторая часть анимешной Houshinengi от KOEI, странная смесь тактической RPG и action, и Zill O'll Infinite, доработанный римейк игры для PSX о готическом средневековом мире – несколько персонажей на выбор, множество вариантов прохождения, прекрасная графика и монументальный сюжет.

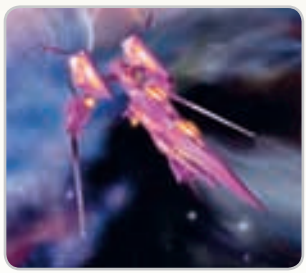
Скорее всего, не выйдет на английском языке и тактическая стратегия с элементами файтинга про-



Rasetsu Alternative



Zill O'll Infinite



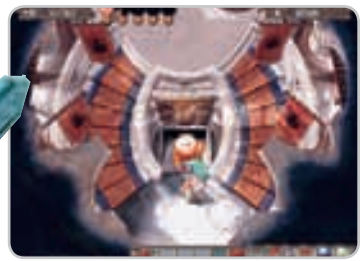
Galaxy Angel



Продолжение Popolocrois



Shadow Tower: Abyss







Zwei!!



изводства Namco/Capcom, главные герои которой – действующие лица практически всех игр от двух японских гигантов: здесь есть и воительница Chun-Lee, и рыцарь в подштанниках Maximo, и KOS-MOS, и Stahn Aileron. Вряд ли нам удастся поиграть и в Ar Tonelico (Banpresto/Gust), красочную двухмерную RPG в духе Atelier Iris со множеством анимационных заставок, хотя ходят слухи, что ситуация с этим проектом может измениться. Даже сама Sony по неизвестным причинам отказалась выпускать из Японии новую дилогию Popolocrois, несмотря на ее прекрасную 3D-графику, сказочный шарм и харизматичных героев.

В КАЧЕСТВЕ ЗАКЛЮЧЕНИЯ

Когда обычный гайдзин осилит подобное количество teaser-информации, у него может возникнуть целый ряд вопросов типа «что делать?», «где брать?» и «а стоит ли оно того?» Попробуем ответить на все сразу.

Идеальным выходом для человека, который томится в ожидании очередной изюминки восточного игростроя, будет, конечно же, изучение японского языка. В Интернете и книжных магазинах имеется очень много разнообразных самоучителей и инструкций на данную тему, причем даже с кассетами, компакт-дисками и прочим методическим материалом. Дело это, надо признать, нелегкое, но все-таки осуществимое. При должном усердии овладеть японским на достаточном для понимания несложных игр уровне можно за пару лет. Согласитесь, немалый срок, да и процесс довольно трудоемкий.

Однако альтернатива есть. Уже много лет существуют группы фанатов, которые занимаются переводами стоящих (по их скромному мнению) японских проектов на другие языки. Владельцев новых приставок я огорчу: на консолях моложе PSX полного перевода ни одной игры вы не найдете, поскольку занятие это не совсем законное, да и взломать код дисковых продуктов довольно сложно. В таком случае могут помочь специальные сайты, содержащие прохождения, подсказки, ответы, обсуждения и просто тексты переводов.

Достать сегодня японскую игру также стало намного легче, чем несколько лет назад. Но для этого нужно иметь кредитную карточку, причем желательно крупного банка. Для противников «пластика» существуют системы платежей Western Union и MoneyGram, пункты которых встречаются на каждом шагу. А почти во всех солидных интернет-магазинах есть отдел *Imports*, где можно найти едва ли не все релизы за последние полгода. Многие магазины рассылают свою продукцию по всему миру, предлагая при этом разные способы доставки. Следует принять во внимание, что, несмотря на ненадежность обыкновенной авиапочты, это самый дешевый (а иногда и самый быстрый) путь, притом не обременяющий заказчика непомерными таможенными сборами курьерских служб. Хотя консоль или гэджет за $500 так заказывать не стоит, ознакомьтесь с таможенным законодательством или поинтересуйтесь правилами оценки дорогостоящих товаров на почте. Никто не запрещает и воспользоваться услугами местных коммивояжеров, однако в этом случае, естественно, придется раскошелиться на бóльшую сумму. Бездонным кладезем дешевых и интересных товаров являются интернет-аукционы, но с недавнего времени осуществить проплату на eBay-подобных сайтах для жителей бывшего Советского Союза стало весьма проблематично. Очень пригодились бы в такой ситуации родственники за рубежом с активным paypal-счетом. Кстати, приобрести Gameshark, Action Replay или любое другое ПО, снимающее зональные ограничения, вам также не помешает.

А стоит ли? Решать вам. С одной стороны, не хочется пропускать некоторые игры, вышедшие в Японии, или ждать по два года переводы очередных шедевров. С другой – на английском языке выходит достаточно интересных проектов, да и локализаций становится все больше. Заявления Atlus о создании западного нишевого рынка – просто бальзам на души игроков со стажем. Вселяет надежды и новый носитель от Sony – Blu-ray. По словам создателей, он не будет иметь разделения на зоны и сможет вместить сразу несколько версий на разных языках. Станет ли это сигналом к действию для японских компаний, покажет время. А пока выбор действительно зависит только от самого игрока.



Полезные ссылки

- *www.sakura-taisen.com* – официальная страничка культового сериала от Red/SEGA
- *www.ideaf.co.jp* – сайт известной японской студии Idea Factory
- *www.venus-web.net* – место сбора почитателей оригинальной тактики Venus and Braves от Namco
- *www.suparobo.jp* – официальный ресурс тактического цикла Super Robot Wars
- *namco-ch.net/taleschannel/index.html* – сайт долгоиграющей ролевой игры Tales of... от Namco
- *tales.namco.com/forums* – англоязычный форум фанатов Tales of... tengai.jp – «неформатная» ролевая серия Tengai Makyou от Hudson/Red
- *hanjuku.jp* – мекка «недоделанного» героя от Square Enix (к сожалению, сайт временно не работает)
- *www.oaks-soft.co.jp/princess-soft* – один из крупнейших производителей dating sim в Японии.
- *www.konamityo.com/tokimeki* – страничка симулятора свиданий Tokimeki Memorial
- *falcom.jp* – сайт культового японского разработчика Falcom
- *www.gamecity.ne.jp/zo* – мрачная RTS Zill O'll Infinite от KOEI
- *www.gamefaqs.com* – самый полный архив прохождений и подсказок к играм в Сети
- *www.romhacking.net* – наибольший в Интернете архив любительских переводов игр
- *www.play-asia.co, www.liksang.com* – два популярных магазина, предлагающих азиатские игровые продукты
- *www.ebay.com* – глобальный сетевой аукцион (к сожалению, не очень хорошо подходит жителям Украины)

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДИА

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

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

Навигатор игрового мира

Выбор Навигатора

The Elder Scrolls IV
OBLIVION






1С ФИРМА «1С»
BETHESDA GAME STUDIOS
Bethesda SOFTWORKS a ZeniMax Media company
2K

The Elder Scrolls® IV: Oblivion™ © 2006 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Oblivion, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax і асоційовані логотипи є зареєстрованими та/або торговельними марками ZeniMax Media Inc. в США та/або інших країнах. Технологія Bink Video. © 1997-2005 RAD Game Tools, Inc.Частково використовується SpeedTree technology. © 2002 Interactive Data Visualization, Inc. Усі права захищені Gamebryo software © 1999-2005 Emergent Game Technologies. Усі права захищені. Havok.com™ Middle-ware Physics System © 1999-2005 Telekinesys Research Ltd. Усі права захищені. www.havok.com. FaceGen © 1998-2005 Singular Inversions, Inc. Усі права захищені. © 1996-2005 OC3 Entertainment, Inc. і ліцензіари компанії. Усі права захищені.
© 2006 ЗАО «1С». Усі права захищені.





История Interplay

Михаил Половко

...или Не продавайте свою корпорацию французам!

Interplay в памяти игроков навсегда осталась связана с великими ролевыми сериалами середины 90-х годов прошлого века. Но в истории этого сравнительно небольшого издателя есть другие интересные проекты, благо компания просуществовала свыше 20 лет.



ПОДНЯТЬ ПАРУСА! (1983–1988)

Год 1983-й был еще каменным веком индустрии. Игры распространялись через BBS (bulletin board system) и на дискетах, многомиллионные бюджеты казались чем-то из области фантастики, а чтобы сделать хит, вполне хватало одного человека. В этот бородатый, замшелый год несколько сотрудников Boone Corporation, маленькой компании, производившей компьютерные игрушки, решили, что они вполне могут заниматься любимым делом самостоятельно. Смельчаков звали Брайан Фарго (Brian Fargo), Трой Уоррелл (Troy Worrell), Билл Хейнеман (Bill Heineman) и Джей Пейтл (Jay Patel). Собрались они под вывеской Interplay. Брайан придумал ласкающий слух девиз «By gamers for gamers», и понеслось.

Interplay начинала с небольших образовательных игрушек, сделанных по заказу сторонней конторы. Первый оригинальный проект компании – текстовое приключение – Mindshadow. Изюминкой геймплея стала работа с памятью главного героя, страдавшего амнезией. Игрок мог в любой момент ввести команду «Подумать о...» и если ключ оказался правильным, узнать эпизод из прошлого персонажа. Расследование заканчивалось, когда герой вспоминал все. Вместе с Mindshadow Interplay сделала и научно-фантастическое приключение Tracer Sanction, а Брайану Фарго удалось подписать на их издание Activision. Игры не провалились. Молодая студия заработала хорошую репутацию, появились свободные средства, и вот в 1984 г. один из внештатных программистов (и старый школьный друг Брайана Фарго) предложил разработать фэнтезийную ролевую игру. В те времена компьютеры и умы геймеров захватила Wizardry, и Interplay хотела сделать проект не хуже.

Сейчас можно с уверенностью сказать, что у них это получилось. Bard's Tale, созданная тем самым













внештатным программистом Майклом Кранфордом (Michael Cranford), стала для Interplay настоящим трамплином в высшую лигу. Геймплей был прост и заключался в зачистке обширных подземелий партией из шести героев, однако увлекательный процесс и впечатляющая по тем временам графика сделали свое дело: игра оказалась настолько хороша, что ее официально портировали на семь платформ. Далее последовало не менее популярное продолжение The Bard's Tale II (1986), создав которое, Майкл Кранфорд ушел из игростроя получать высшее теологическое и философское образование. После этого он какое-то время занимался преподавательской деятельностью. Дизайнером The Bard's Tale III (1988) стал Майкл Стекпол (Michael Stackpole), позже заработавший себе имя как автор романов по вселенным «Звездных Войн» и Battletech. О влиянии трилогии на умы современников свидетельствует то, что в середине 90-х появился книжный сериал о мире Барда. Черта под классическими «Историями» была подведена в 1990 г. с выходом конструктора игр на базе движка Bard's Tale. О Барде забыли на пятнадцать лет.

За год до того как мир увидел третью часть The Bard's Tale, Майкл Стекпол сделал еще одну ролевую игру для Interplay. В отличие от стандартных для жанра утопающих в зелени волшебных королевств, порабощенных злыми драконами, она рассказывала о земле, умирающей после ядерного апокалипсиса. Позже именно Wasteland Interplay назовет прародительницей Fallout.

НА ПОЛНОЙ СКОРОСТИ (1988–1998)

В 1988 г. топ-менеджеры Interplay принимают судьбоносное решение – компания будет самостоятельно издавать продукты. Белкой и Стрелкой стали Neuromancer – игра по культовому роману Уильяма Гибсона – и забавные Battle Chess – шахматы, где фигурки сражались друг с другом. Последняя оказалась хитом, издательский дебют компании состоялся. Однако настоящий золотой век начался в 90-х. В 1992 г. Interplay удалось заполучить лицензию на Star Trek – мир, который по популярности не уступал «Звездным Войнам». Надо сказать, что к Star Trek: 25th Anniversary фанаты отнеслись весьма благосклонно. Кроме того, начало 90-х ознаменовалось для Interplay выпуском классического ужастика Alone in the Dark – прародителя сериалов Resident Evil и Silent Hill.

Тогда же компании удалось заключить договор на издание проектов молодых и мало кому известных разработчиков из Silicon & Synapse. Плодами этого сотрудничества стали настоящие хиты: аркада The Lost Vikings с отличной идеей группового взаимодействия персонажей (что-то похожее мы можем видеть сейчас в The Chronicles of Narnia), гонки Rock N' Roll Racing, которые вполне можно купить и сегодня – в 2003 г. игры перенесли на Game Boy Advance, и симпатичная принцеобразная Blackthorne, тоже переизданная для Game Boy. В 1994 г. Silicon & Synapse вышла из-под крыла Interplay, сделала WarCraft и заодно переименовалась в Blizzard. А компания Брайана Фарго нашла другую курицу, несущую золотые яйца. Shiny Девида Перри (David Perry) уже прославилась благодаря приключениям червяка в скафандре и в 1995 г. стала ценным парнтером для Interplay. Вместе они выпустили продолжение культовой аркады Earthworm Jim 2, а в 1997 г. – потрясающую MDK – полусумасшедший эталонный action от третьего лица.

А Interplay продолжала набирать обороты. Alone in the Dark обзавелась продолжениями, отшумел гениальный сериал Descent. В 1997 г. вышли Redneck Rampage – комедийный боевик с двумя техасскими селянами в главных ролях и известнейшая,





Брайан Фарго. Человек-легенда

кровавейшая Carmageddon, где людей можно и нужно было давить на полной скорости (о бонусный уровень с футбольным полем!). В том же 1997-м руководство вспоминает о давнем успехе постъядерной Wasteland.

Многие считают Fallout эталоном компьютерной ролевой игры. Большой, продуманный, оригинальный мир, отличный сюжет, десятки интересных персонажей, необычная ролевая система, поливариантность решения поставленных задач, возможность собрать свой собственный отряд, множество типов реального и футуристического оружия, брамины, наконец. Но главное, что отличало Fallout от тогдашних cRPG, – она не была посвящена рыцарям и драконам. И сорвала банк. Воспользовавшись успехом Fallout, Фергус Уркхарт (Feargus Urquhart) убедил руководство Interplay создать подразделение, которое занималось бы исключительно ролевыми играми.

ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ (1998 – НАШИ ДНИ)

Эта внутренняя студия получила название Black Isle Studios в честь полуострова в Шотландии, родины Уркхарта. Не занимаясь ролевыми играми около десятка лет, Interplay снова взялась за их производство. И у нее прекрасно получилось.

Первой ласточкой новообразованного подразделения стало продолжение легендарной Fallout. Мир вырос в несколько раз, появилось больше персонажей и возможностей. Игра стала идеальным сиквелом. Но Interplay не останавливалась на достигнутом. К месту пришлось сотрудничество с небольшой канадской студией BioWare. Она сделала для Interplay и Black Isle проект, который чуть позже окрестили спасителем жанра cRPG. Baldur's Gate оказалась не только почти идеальной компьютерной реализацией AD&D, но и отличным проектом с запоминающимися персонажами и увлекательным геймплеем. Она взлетела на первые позиции в рейтингах продаж США, Канады, Англии, Германии и Франции. За оригиналом последовал аддон. Infinity Engine, который использовали в игре, оказался очень удачным для производства RPG. И пока BioWare занималась Baldur's Gate 2: Shadows of Amn, Black Isle сделала на этом движке свои лучшие ролевые игры.

В 1999 г. вышла Planescape Torment – потрясающая история с необычным главным героем, основной задачей которого было добиться собственной смерти. В 2000 г. Black Isle выпускает



Sacrifice. Жаль, продолжения так и не случилось







Этого пса из MDK помнят многие



Билл Хейнеман сменил пол в 2003 году и стал Ребеккой Хейнеман

Icewind Dale, полностью посвященную чистому, незамутненному заумным сюжетом шинкованию монстров. Обе игры попадают в хит-парады; Icewind Dale задерживается в них чуть дольше. В том же 2000-м выходит Baldur's Gate 2: Shadows of Amn. Трагическая история о детях бога войны, с участием полюбившихся в первой части персонажей, получила кучу наград и замечательно продавалась. К сожалению, это была последняя великая RPG, выпущенная Interplay.

Билл Хейнеман, который оставался с Interplay от начала и до конца, говорит: проблемы начались из-за того, что компания тратила больше, чем зарабатывала. Она выпускала хиты, но терпела убытки. Запускала дорогие проекты с кинематографическими бюджетами, которые не окупались. Проматывал деньги и бестолковый спортивный отдел, созданный для конкуренции с Electronic Arts. Shiny со времен MDK не выдавала прибыльных проектов. Messiah и Sacrifice, несмотря на признание критиков, продались плохо, разработка потенциального блокбастера Enter the Matrix затягивалась. Нужно было срочно исправлять положение, и Shiny отдали Infogrames Entertainment SA за 47 млн долл.

Но и это не спасло положения. Interplay продолжала нести убытки. В 2001 г. она перешла под контроль французской Titus Interactive. «Новая метла» решила провести генеральную уборку, и дальнейшая история великой студии – это история медленной агонии. В 2002 г., скандаля с Titus, уходит многолетний лидер Брайан Фарго. Он основывает свою компанию InXile Entertainment (InXile – читается как in exile – «в изгнании») и делает Bard's Tale. Год спустя Фергус Уркхарт покидает пост руководителя Black Isle. Чуть позже новое руководство Interplay упраздняет и само подразделение. Погибают проекты Baldur's Gate 3 и Fallout 3. Многие из бывших сотрудников уходят к Уркхарту в созданную им Obsidian Entertainment. А Interplay продолжала медленно умирать. Все рухнуло 15 апреля 2004 г. Компания впервые задержала зарплаты сотрудникам, многие восприняли это как знак и принялись паковать чемоданы. На Interplay посыпались судебные иски. Акции ее владельца Titus падали в цене, а летом французы объявили о своем банкротстве. Офис Interplay опечатали судебные приставы.

Юридически легендарная компания существует до сих пор. На деле же мы вряд ли в ближайшее время увидим игры, украшенные знакомым сине-красным логотипом. Печальный конец славной истории.





Эти забавные

Варвара Марченко

Вероятно, вы уже знаете о таких интересных игровых аксессуарах, как танцевальные коврики, Web-камеры и микрофоны. Их предназначение – хоть как-то скрасить тяжелые геймерские будни, а заодно и заставить ленивого игрока подняться, наконец, с кресла (кровати, пола). Но это только верхушка айсберга, лишь небольшая доля необычных, иногда просто невероятных игровых контроллеров, которой посчастливилось попасть на наш рынок. Итак, есть многое на свете, друг Горацио… Поехали?

Начнем, пожалуй, с такого горячо любимого нами жанра, как музыкальные игры. Воображению разработчиков воистину нет предела – всем, что может понадобиться для организации дискотеки или концерта в домашних условиях, они постарались нас обеспечить. Собираетесь позвать друзей на вечеринку в стиле латинос? Обязательно обзаведитесь барабанами Donkey Kong Jungle Beat и маракасами Samba De Amigo. А если в душе вы рок-гитарист, то Guitar Hero – это буквально то, что доктор прописал. Но давайте обо всем по порядку.

Микрофоны для SingStar (PS 2) и Karaoke Revolution (PS 2, Xbox, GameCube)

Караоке – замечательное развлечение, причем весьма популярное в нашей стране. К сожалению, если вы хотите играть в обе серии, придется приобрести разные микрофоны, так как мики SingStar для Karaoke Revolution не подойдут, и наоборот. Зато вы будете вознаграждены почти бесконечным трек-листом в разнообразных музыкальных жанрах: от популярной эстрадной музыки и любимых песен прошлого века до рок-баллад и сборников из аниме.

Специальные микрофоны, кстати, используются еще в таких играх, как Hey You, Pikachu! и Seaman.



Танцевальные коврики Pump IT Up (PC, PS 2, Xbox) и Dance Dance Revolution (PS 2, Xbox, GameCube)

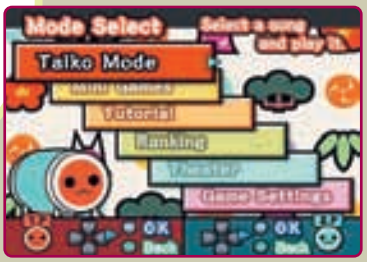
В предыдущих номерах Gameplay мы не раз рассказывали о танцевальных играх, следовательно, вы, наверное, уже знакомы с их основными принципами и знаете, что отличаются две вышеупомянутые серии расположением и количеством кнопок, по которым надо прыгать под музыку, следя за стрелочками на экране. Коврики же для обеих игр существуют как мягкие пластиковые, так и металлические. Последние бывают даже с поручнем. Правда, это чудо непросто разместить в стандартной квартире.





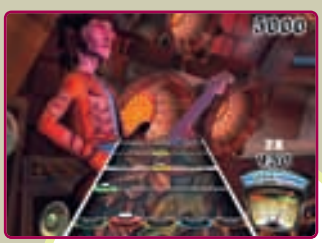
Taiko Controller для Taiko Drum Master (PS2)

Приходилось ли вам когда-нибудь видеть шоу японских барабанов (тайко)? В старину в Стране восходящего солнца эти инструменты использовались при проведении религиозных обрядов, а играть на них позволялось лишь самым уважаемым и просветлевшим людям, предварительно получившим благословение священников. Попробуйте себя в роли синтоистского барабанщика – просто отбивайте ритм палочками по тайко-контроллеру в соответствии с указателями. Кстати, кроме музыкальной части, в Taiko Drum Master есть несколько забавных мини-игр: состязание по поеданию арбуза, фейерверки и вертолет, в которых управление осуществляется также с помощью барабанов.



Guitar Controller для Guitar Hero (PS2)

Контроллер представляет собой гитару с пятью разноцветными кнопками на грифе и небольшим бруском вместо струн на корпусе. Во время игры мы ловим нужные цветные ноты кнопками и активируем их легким ударом по воображаемым струнам. Хорошая подборка композиций, несколько режимов и уровней сложности дадут вам возможность почувствовать себя рок-звездой, а игра вдвоем позволит организовать настоящую rock band.





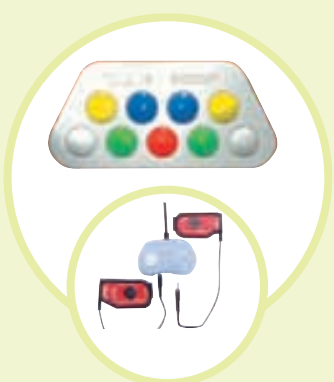
контроллеры



Samba De Amigo maracas controllers (Dreamcast)
Оле-оле-оле-оле! Хватайте маракасы – и в пляс! Ведь это игра, где прыгают, танцуют и веселятся все. А если вдруг вы не можете попасть в ритм – просто принимайте позы, показываемые на экране. В большинстве музыкально-танцевальных игр приходится выполнять много сложных движений, и это порой утомляет, а здесь все, что надо делать, – махать руками и трясти маракасами.

Pop'N Music controller (PS2, PSOne)
Этот контроллер представляет собой панель с девятью разноцветными кнопками, расположенными в два ряда. Ритмично хлопая по ним, мы создаем или поддерживаем мелодии и песни. В отличие от многих других музыкальных контроллеров, этот не задумывался похожим на какой-либо инструмент и внешне напоминает яркую пластмассовую детскую игрушку.

Grip-pads для Dance Summit 2001: Bust A Move (PS2, PSOne)
Еще один интересный контроллер для танцевальных игр. Он состоит из джойстика и подключающихся к нему своеобразных перчаток. На их тыльной и внутренней сторонах размещены четыре функциональные кнопки. Довольно сложно наловчиться управлять такой штукой, да еще и попадать при этом в ритм, но после тренировок у вас обязательно получится оригинальный танец.



Trance Vibrator для Rez (PS2)
Rez, как и Amplitude, рассчитана на использование обычного джойстика для PS2, но в ограниченном издании с ней поставляется интересный аксессуар – небольшой прямоугольный брусок под названием «трансвибратор»... И не надо неправильных ассоциаций, ведь разработчики просто хотели дать игрокам (преимущественно женского пола) возможность полнее прочувствовать атмосферу и ритм игры с помошью вибрации, создаваемой музыкой.



USB buzzers для Buzz!: The Music Quiz (PS2)
Buzz! нельзя назвать чисто музыкальным проектом – это скорее симулятор игровых телешоу вроде «О счастливчик!», только требующий знаний из области музыки: исполнители, жанры, инструменты и пр. Есть даже вопросы о родственниках известных певцов, об их увлечениях и домашних животных. В комплекте с игрой идут четыре контроллера, напоминающих примитивные TV-пульты: обычный брусок с четырьмя клавишами и Большой Красной Кнопкой – нет, не для самоуничтожения, а для быстрого ответа.



DJ controller для Beatmania (PS2, PSOne)
Еще одна серия музыкальных игр, основанная на несложном принципе «поймай нотку и сделай мелодию». Диджейский мини-пульт – наиболее подходящий контроллер для Beatmania, ведь играть в нее с использованием обычного геймпада очень непросто, а на последних уровнях вообще практически невозможно. Есть пяти- и семикнопочные контроллеры – первые немного упрощают игровой процесс, вторые же разнообразят, но одновременно и усложняют его.



DK Bongo controllers для Donkey Kong Jungle Beat (GameCube)
Одна из самых захватывающих игр на GameCube. Здесь все управление осуществляется с использованием эксклюзивных барабанов бонго: хлопаем по правому – Конг бежит вправо, по левому – влево, бьем по обоим одновременно – обезьяна подпрыгивает. И чем сильнее мы будем стучать, тем быстрее станет двигаться человекообразное. Более того, выучив некоторые комбо, мы сможем заставить Конга подскакивать выше и выполнять различные трюки, что очень пригодится горилле в сражениях с громадными боссами. Забудьте о джойстике и погрузитесь в незабываемую атмосферу джунглей!



А как обстоят дела с контроллерами для action-игр? Чем нас могут удивить и порадовать разработчики с богатой фантазией? Нашему вниманию предлагаются световые пистолеты, винтовки, бензопила и даже специальная педаль для перезарядки оружия.



Reload Pedal для Time Crisis (PS2)
Time Crisis – уникальная игра: кроме привычного светового огнестрельного оружия, здесь применяется еще и педаль, предназначенная для его перезарядки. Нехитрый металлический девайс выглядит как обычная железная педаль на соответствующем аркадном автомате. Больше не придется отводить пистолет в сторону для перезарядки, теряя при этом цель, или нажимать на дополнительные рычаги. Данный агрегат станет хорошим дополнением к пистолетам для вашей PS2 – педаль поддерживается и несколькими другими играми, например Ninja Assault и Vampire Night.



Silent Scope Light Rifle (Xbox)
Световая винтовка имеет немало интересных опций. Оптический прицел с автоматическим зумом реагирует на движения головы игрока, устройство для перезарядки очень удобно в обращении, а отдача довольно ощутима. У этого оружия несколько режимов помимо обычного: *burst* (стрельба короткими очередями), *auto-reload* и *autofire*. Также на корпусе есть слот для карты памяти, а сама винтовка, кроме Silent Scope, подходит для многих игр, в которых используются световые пистолеты.

Guncon 2 для Resident Evil: Dead Aim (PS2)
В этом шутере от первого лица вам предстоит сразиться с мертвецами и прочими монстрами, используя пистолеты от Capcom. А в другой части популярного action/horror нам даже посчастливится кромсать упырей и зомби таким замечательным агрегатом, как бензопила Resident Evil 4 Chainsaw Controller. Это, несомненно, поможет снять стресс после тяжелого рабочего дня и освободиться от негативных эмоций.



Katana The Soul Controller Blade для Onimusha 3 (PS2)
Об этом интересном контроллере мы уже рассказывали в одном из предыдущих номеров. Специальная катана позволит вам почувствовать себя настоящим самураем и ощутить силу, способную сокрушить любого врага на вашем пути!





Light guns для Mad Dog McCree (3DO)
Такие пистолеты нужны для замечательного шутера-вестерна, представляющего собой практически интерактивное кино – вся игра состоит из склеенных видеороликов. Здешние злодеи и бандиты не нарисованные, их сыграли настоящие живые актеры.

И еще немного необычного



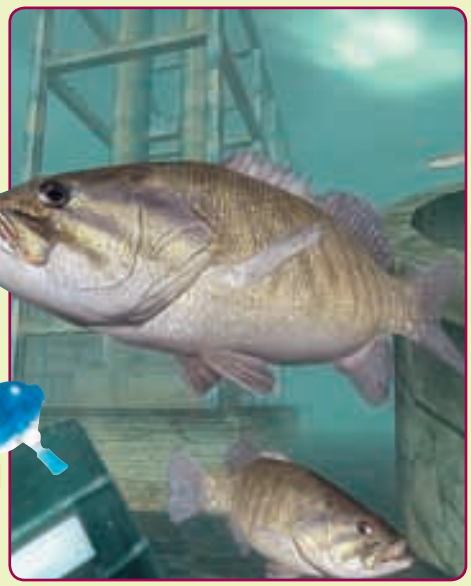
А вот в файтингах никак не обойтись без **Bodypad**, состоящего из нескольких частей, которые крепятся на туловище и конечности и регистрируют ваши движения. Только постарайтесь обеспечить себе побольше свободного пространства для игры. А тем, у кого места маловато, подойдет специальный классический джойстик для файтингов – **X-Arcade**, который, кстати, существует как в варианте для одного геймера, так и для поединков вдвоем. И если Bodypad делает игру максимально реалистичной, то X-Arcade дает возможность поностальгировать и вспомнить ни с чем не сравнимые ощущения, возникавшие во время боев на аркадном автомате.

Не забыты и другие виды спорта. Например, для Tiger Woods PGA Tour существует специальная клюшка для гольфа **QMotions Golf**, а в MVP Baseball предусмотрена особая бейсбольная бита. Оба агрегата, пожалуй, можно попробовать применять в целях самообороны в домашних условиях. А фанатов скейтбординга заинтересует специальный контроллер, предназначенный для Tony Hawk Pro Skater и других игр на данную тему.

И, конечно, нельзя не вспомнить о таких приятных мелочах, как **VMU** для Dreamcast, датчик наклона и световой сенсор для GBA, а также о специальных аксессуарах для обычных джойстиков.

Visual Memory Unit (VMU) – уникальная карта памяти с маленьким LCD-экранчиком, на которую можно записывать мини-игры из обычных продуктов для Dreamcast и таскать их за собой, как тамагочи. Например, в Sonic Adventure на VMU предлагается «посадить» Чао (милое забавное существо, которое нужно растить, холить и лелеять), и

Теперь, когда мы вдоволь натанцевались, намузицировались, настрелялись и порубили всех в капусту, можно и отдохнуть. А что подойдет для этого лучше, чем симуляторы и спортивные игры?





Fishing Rod Controller для Sega Bass Fishing (Dreamcast)
Рыбалка – если и не настоящий спорт, то уж точно замечательный способ расслабиться. А помедитировать с удочкой в руках всегда приятно, даже сидя не на берегу синей речки, а перед голубым экраном. Вы сможете выбрать сезон, время суток и погодные условия – все это, как положено, повлияет на то, насколько большим и разнообразным будет улов.

Joyboard для Mogul Maniac (Atari 2600)
Благодаря этому контроллеру у вас есть возможность почувствовать себя горнолыжником, но притом не замерзнуть и не заработать синяков. Согласитесь, куда интереснее управлять спортсменом не с помощью обычного джойстика, а стоя ногами на воображаемых лыжах, да еще поворачиваясь и наклоняясь всем телом. Кстати, Joyboard пригодится и для других игр от Atari, например Surf's Up и Off Your Rocker.



Train Controller для Densha De Go! (Dreamcast, PS2)
Пульт управления для симулятора электрички Densha De Go! не только интересен и удобен, но еще и симпатично выглядит. А круглое углубление посередине – отнюдь не подставка для напитков, а специальное место для часов, которыми пользуются все машинисты в Японии для точного следования расписанию. Недаром электрички в этой стране никогда не опаздывают даже на минуту.



Cateye Interactive Game Bike (PC, PSOne, PS2, Xbox, GameCube)
Уникальный игровой... а контроллер ли это? Перед нами самый настоящий велотренажер, который подключается и к разным консолям, и к компьютеру! С его помощью можно разнообразить не только велосимы вроде Matt Hoffman's Pro BMX, но и многие симуляторы гонок на автомобилях, мотоциклах и даже быстроходных катерах. А к PS2 подсоединяется одновременно до четырех таких байков!

RailDriver Desktop Train Cab Controller для Microsoft Train Simulator (PC)
Этот пульт для управления поездом в MS Train Simulator весит около 2,5 кг, так что скользить по столу уж точно не будет, кроме того, нижняя часть его прорезинена. В него встроены сабвуфер и вибромодуль, дабы реалистичнее отобразить обстановку кабины огромного локомотива. Только, дорогие разработчики, выпустите еще, пожалуйста, гудок со шнурком, крепящийся к потолку! Чтобы дудеть и чтобы обязательно дым шел!





тогда начнется отдельное приключение Chao Adventure. А в Skies of Arcadia одного из персонажей можно отправить в воздушное путешествие (Pintas Quest), где ему предстоит сражаться с врагами, искать клад и торговать. И что замечательно – заработанные призы будут потом доступны в основной игре!

Solar sensor для GBA встроен в картридж и реагирует на свет. Очень полезная вещица в Boktai: The Sun Is In Your Hand, где вы охотитесь на вампиров, используя солнечные лучи. Учтите, что чем ярче реальное освещение, тем мощнее становится ваше оружие.

Датчик наклона, или **tilt sensor**, также размещается в картридже и фиксирует движения самой консольки, ее повороты и наклоны. Так что теперь наконец-то рефлекторное размахивание портативной консолью в воздухе не будет бесполезным. А нужен tiltsensor для таких известных игр, как Wario Ware Twisted!, Kirby's Tilt'n'Tumble и Yoshi Topsy Turvy, где, двигая консолью, мы управляем персонажем, препятствиями на его пути или даже гравитацией.

Заслуживает внимания приспособление для **Yanya Caballista City Skater (PS2)**. Поверх аналоговых ручек на обычном dual shock крепится небольшой пластиковый скейтборд, а джойстик поворачивается вертикально. Наклоняя скейт вправо-влево, вы управляете движениями персонажа, а нажимая на него, заставляете героя выполнять различные трюки. По-настоящему оригинальная и забавная идея реализована, к сожалению, не идеально, и управление в этой игре – одна из главных проблем. А ведь какая задумка...

В общем, разнообразных интересных устройств существует действительно множество, и количество их растет в геометрической прогрессии. Так что мы, пожалуй, не слишком удивимся, если завтра увидим анонс какого-нибудь революционного контроллера в виде стиральной машинки для симулятора домохозяйки или специальных сенсорных бутсов для игры в футбольные симы.









Реклама в играх

На просторах Matrix Online проходят столкновения людей в стильных костюмах и неизменных плащах до пят. Из общей массы выделяются несколько новичков, вместо традиционного облачения из кожи или латекса на них прикид в виде бутылки Coca-Cola 0,33. Сбой системы?

Интересные факты

«Город YES.MD» – простенькая онлайн-инкарнация The Sims, сделанная на флэше, расположилась по адресу *www.yes.md*. Помимо размещения баннерной рекламы, на сайте предлагается арендовать на месяц площадь, где может располагаться здание–представительство вашей фирмы. Кликнув по такому сооружению, мы попадем на сайт соответствующей компании. Расценки зависят от занимаемой площади и этажности здания. Оригинальный дизайн офиса (его, кстати, могут разработать за отдельную плату) должен не только разнообразить игровой мир, но и привлекать внимание потенциальных клиентов.

Проект **Second Life** *(secondlife.com)* – опять-таки вариация на тему The Sims, но здесь нам предоставляется возможность создавать свои собственные строения и предметы с помощью редактора, довольно простого в обращении. Практически весь мир состоит из творений игроков SL. За отдельную плату можно покупать территорию. Поле для рекламы огромно, количество пользователей перевалило за 100 тыс. человек.

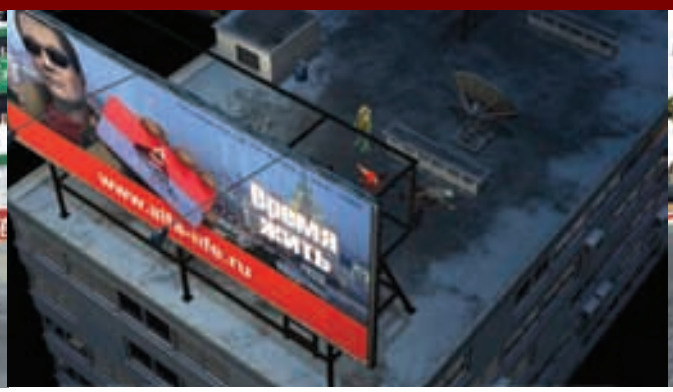
В свое время реклама «Альфа-Банка» в **«Ночном Дозоре»** разрослась с билбордов до кредитной карты, банкоматов и знатной наружки. Первую динамическую рекламу в отечественных играх нам обещают в части второй.

Несмотря на посредственное качество игры, рекламы в **Lada Racing Club** было собрано немало. Спасибо грамотной промокампании: для потенциальных рекламодателей все растолковано не только на словах, но и на схемах: вот тут может быть ваш логотип, а вот здесь целый слоган...

На гоночных трассах **ToCA Race Driver 2** имеются практически те же щиты, что и в реальной жизни: Gillette, Lexmark, Coca-Cola, Barter Card, Qantas.

Бренды AXE и Sony Ericcson в игре **Tom Clancy's Splinter Sell: Chaos Theory** не заметить было практически невозможно, они были прямо интегрированы в процесс.







Вовсе нет, перед нами прекрасный пример внутриигровой рекламы. Каждый желающий может просто «крикнуть»: «Кока-Кола всегда со мной!», после чего получит специальный костюм, который повысит характеристики персонажа и его сопротивление психическим атакам. Пока что подобные примеры встретишь не так часто, но аналитики из Massive Inc. прогнозируют рост оборота данного сегмента до 1,8 млрд долл. к 2010 г.

Идея размещать рекламу в играх появилась довольно давно, еще во времена зарождения индустрии: при выходе из программы нам скромно предлагалось обратить внимание на новый проект этой студии. Термин «advergaming» начали использовать относительно недавно, но он уже доказал свою состоятельность и жизнеспособность. По мнению специалистов, во время игры человек находится в состоянии эмоционального подъема и, как следствие, становится более восприимчивым к внушению. Кроме того, здесь реклама, в отличие от телевизионной, как правило, органично вплетена в игровой мир и не раздражает пользователя, выскочив, словно чертик из табакерки. Согласно данным рекламного агентства Double Fusion, каждый второй геймер убежден, что реклама делает компьютерные игры более реалистичными. А иногда она даже делает их бесплатными. Например, доступ к базовому контенту MMORPG Anarchy Online совершенно безвозмездный, но доведется лицезреть всевозможные бигборды и плакаты с рекламой вполне реальных продуктов. А вот пользователи, которые оплачивают аккаунт, могут отключить ее, зайдя в опции.

Однако не реклама единая двигает торговлю. Так называемый product placement (интеграция торговой марки или товара в игровой процесс), по мнению специалистов, очень эффективен. Разработчик получает возможность быстрее окупить проект, а рекламодатель имеет хорошую площадку для продвижения своего продукта, причем по сравнительно невысокой цене. «Возьми этот пояс D&G – он добавит тебе харизмы!» – ненавязчиво и эффективно. Так, Midway Games уже заключила договор с агентством Double Fusion *(www.doublefusion.com)* на размещение рекламы и PP в новых играх компании, например в Stranglehold. А фирма с говорящим названием Massive Incorporated (www.massiveincorporated.com) может похвастаться весьма внушительным списком партнеров: NCsoft, Atari, Eidos, Konami, Codemasters, Vivendi, THQ, 2K Sports, Spark Unlimited, Acclaim, Ubisoft и Sony Online Entertainment. Недавно Massive Incorporated была приобретена Microsoft (сумма сделки, по слухам, от 200 до 400 млн долл.), которая планирует использовать технологию Massive Network для размещения рекламы в Xbox Live! и MSN. А вот Electronic Arts пока что не заключала контракта ни с одной из указанных выше компаний, ведь EA и так довольно легко находит желающих продвигать товары и услуги с помощью ее виртуальных вселенных. В постсоветском пространстве advergaming развивает Enter Media *(www.entermedia.ru)*. Компания ставит перед собой задачу создать первый интернет-сервис, который позволит любому разработчику и издателю зарегистрироваться и самостоятельно размещать описание своих игр и скриншоты. Также существует система регистрации для рекламодателей: они могут оставлять запросы или искать среди представленных проектов подходящую площадку.

Специалисты по продвижению ищут новые пути к сознанию геймеров. Существует идея смешения текстовых и звуковых сообщений игры и рекламы («Ваша задача захватить здание, кстати, на углу отличный автомат с шипучкой!»). В перспективе последняя может стать неотъемлемой частью проекта, вспомним знаменитый фильм «Шоу Трумэна». Представьте, главный герой пьет не просто пиво, а пиво BAER. Он просит свою подружку захватить зубную пасту Colgate, когда та пойдет грабить ближайший мини-маркет. После баночки Red Bull увеличивается выносливость, а на мускулистом теле прекрасно сидит куртка от Adidas. Другое дело, когда профи, подобные Ларсу Ричардсу (Lars Richards), выдвигают идею демонстрировать проморолики в момент наибольшего эмоционального напряжения игрока. К счастью, на данный момент это существует лишь в теории. И если подумать, то какая разница, что написано на стенде, экране телевизора, плакате? Рекламируется там выдуманный продукт или настоящий? Ведь никто не мешает нам реагировать на эти послания так же, как и в реальной жизни.

Занятная акция была проведена в MMORPG **EverQuest II**. Стоило в игре набрать */pizza* и ваш браузер автоматически загружал страницу заказа сайта pizzahut.com, а через несколько минут вы уже наслаждались горячей пиццей.

Wizards World *(wiw.mail.ru)* – проект, стартовавший в 2003 г., был продан в частные руки. Покупатель пожелал остаться неизвестным. Сумма сделки составила более 28 тыс. долл. В игре засветились следующие компании:

- хостинг-провайдер .masterhost – спонсорство турнира, на котором вручается приз с названием компании;
- ИА «Финмаркет» – спонсорство игровой привилегии;
- 310.ru [тридесятое] – именная вещь «Меч-кладенец из Тридесятого»;
- «Лаборатория Касперского» – именная вещь «Щит надежности»;
- система интернет-статистики «HotLog» – копье «ХотЛогское».

Статистика

По заказу Enter Media компании Comcon и Romir Monitoring провели исследования, в результате которых определилась геймерская аудитория (объединенные данные за 2005 г.):

ИГРОКИ
52% – люди в возрасте от 20 до 44 лет (наибольшая группа – 25–35 лет);
35% – молодежь от 10 до 19 лет.

СООТНОШЕНИЕ ПОЛОВ
44% игроков – женщины (благодаря социальным играм).

ОБРАЗОВАНИЕ
44% игроков имеют высшее образование.

ПОТРЕБИТЕЛЬСКАЯ АКТИВНОСТЬ
39% имеют максимальный статус высокой потребительской активности;
23% – потребительская активность выше среднего.

ИМУЩЕСТВЕННЫЙ СТАТУС
46% – средний достаток;
40% – состоятельные люди.

Джон Ромеро

Андрей Грабельников

По большому счету игровая индустрия, несмотря на гигантский денежный оборот (превышающий, напомню, аналогичный показатель музыкального бизнеса), так сказать, изнутри скучна.



От человека, посвятившего жизнь «несерьезной» (спросите родителей) работе и ежедневно проводящего по пятнадцать часов в изнурительных трудах за монитором PC, сложно ожидать выходок в духе кино- или поп-знаменитостей. И чем бы ни закончилась история Джона Ромеро, мы будем помнить его как личность, вызвавшую огромный интерес обывателей к субкультуре компьютерных развлечений.

А началась эта история 28 октября 1967 г., когда в небогатой семье рабочего на свет появился Альфонсо Джон Ромеро (Alfonso John Romero). Или, возможно, 11 лет спустя, когда он впервые попробовал играть на компьютере. Или в 1984 г., когда код одного из первых проектов Ромеро – Scout Search – опубликовал популярный журнал inCider. Смысл игры состоял в блуждании по лабиринтам с целью найти своих товарищей до нападения медведя гризли. Гонорар молодого автора составил $100, и Джон с энтузиазмом продолжил программировать игры. В следующем году его Cavern Crusader победила в конкурсе программистов, организованном журналом A+, а вскоре в приложении к нему появился еще один проект – Bongo's Bash. Ромеро трудился с таким рвением, что в течение 1987 г. вышли сразу 10 созданных им игр. Авторитетный для обладателей Apple II журнал Nibble даже напечатал фото 20-летнего дарования на обложке декабрьского номера!

Очень скоро Джону пришлось заняться серьезным делом – компании Origin System потребовался программист, умеющий быстро портировать игры с Apple II на Commodore 64. Правда, первый опыт его работы в индустрии нельзя назвать успешным: перенос 2400 A.D. (игры, над которой корпел юный талант) на другие платформы был отменен в связи с низкими продажами и отсутствием интереса у публики. Руководство перебрасывает Джона в отдел, занимающийся Space Rogue, где тот познакомился с Полом Ньюретом (Paul Neurath). Последний даже звал хваткого кодера в свою будущую фирму Blue Sky Productions (позже переименованную в Looking Glass Technologies). Но тут от знакомых поступило предложение организовать собственную фирму, и порядком растерявший энтузиазм Ромеро покинул Origin System. Сколоченная вместе с друзьями Inside Out Software успешно портировала не что-нибудь, а Might & Magic II и даже подрядилась переносить Tower Toppler на Apple II, однако выступавшая в роли заказчика Epyx отменила заказ. Впрочем, Ромеро не отчаивался – работы и

Игры, в создании которых принимал участие Джон Ромеро >>



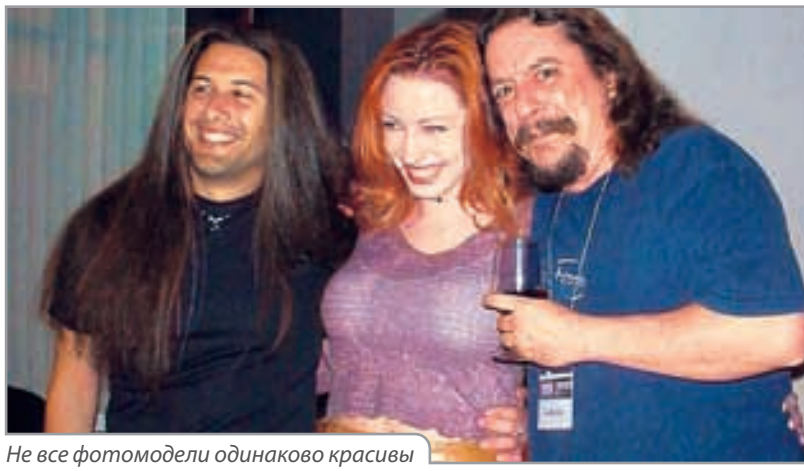
Dodge 'Em (1982)
Scout Search (1984)
Bongo's Bash (1985)
Cavern Crusader (1985)
Evil Eye (1987)
Jumpster (1987)
Krazy Kobra (1987)
Lethal Labyrinth (1987)
Major Mayhem (1987)
Neptune's Nasties (1987)
Pyramids of Egypt (1987)
Subnodule (1987)
Wacky Wizard (1987)
Zippy Zombi (1987)
City Centurian (1988)
Dangerous Dave in «Trophy Trouble» (1988)
James Clavell's Shogun (1988)
Arthur: The Quest for Excalibur (1989)
Big Blue Disk #32 (1989)
Big Blue Disk #35 (1989)
Journey: The Quest Begins (1989)
Might and Magic II: Gates to Another World (1989)
Twilight Treasures (1989)



А потом они сделали DOOM

без того хватало, а Лейн Роат (Lane Roathe) был не против «сообразить на двоих». Вместе они создали Ideas From The Deep. Студия выполняла мелкие заказы больших компаний, и получалось неплохо, но пути ее основателей вскоре разошлись. Джон устроился на должность программиста в издательство Softdisk и занимался ежемесячным игровым сборником Big Blue Disk. Всего через несколько месяцев его перевели в специально организованный отдел разработки игр, где собралась тепленькая компания: талантливый программист Джон Кармак (John Carmack), Адриан Кармак (Adrian Carmack) и непоседливый фантазер Том Холл (Tom Hall). В 1990 г. команда единомышленников выпустила три части аркады Commander Keen, достаточно успешные для того, чтобы идея начать собственное дело обрела реальную почву. Так в 1991 г. появилась id Software.

Талантливый коллектив в течение двух лет выпустил еще три эпизода похождений командира Кина и несколько других проектов, но настоящее признание к id пришло после выпуска в 1992 г. Wolfenstein 3D. Комбинация интересного антуража, трехмерной графики и революционного вида «из глаз» – это настоящий прорыв в игровой индустрии. Сочетание технических инноваций и отличного гейм-дизайна – отличительная черта продуктов от id Software. Впрочем, компания не собиралась останавливаться на достигнутом – вскоре на том же движке вышла Spear of Destiny, но основные силы были брошены на разработку совсем другого проекта. В 1993 г. произошло событие, сравнимое по значимости с рождением сверхновой, – на прилавках компьютерных магазинов появилась игра DOOM (в титрах которой Ромеро значился главным дизайнером), раз и навсегда определившая будущее шутеров. Теперь даже у скептиков не осталось никаких сомнений насчет того, что вид от первого лица – это всерьез и надолго. Игра пользовалась бешеной популярностью и вскоре стала практически культовой, а длинноволосые техасские программисты превратились в очень богатых людей и дали волю амбициям. Выяснилось, что чтящий порядок и дисциплину, спокойный и логичный Джон Кармак – полная противоположность неуравновешенному Джону Ромеро. Впрочем, это не помешало компании спустя год выпустить сиквел DOOM, а герою нашей заметки – продюсировать Heretic и Hexen. Кстати, на последнем уровне DOOM II можно обнаружить голову Ромеро, насаженную на кол, – похоже, здоровое чувство юмора всегда было ему присуще.



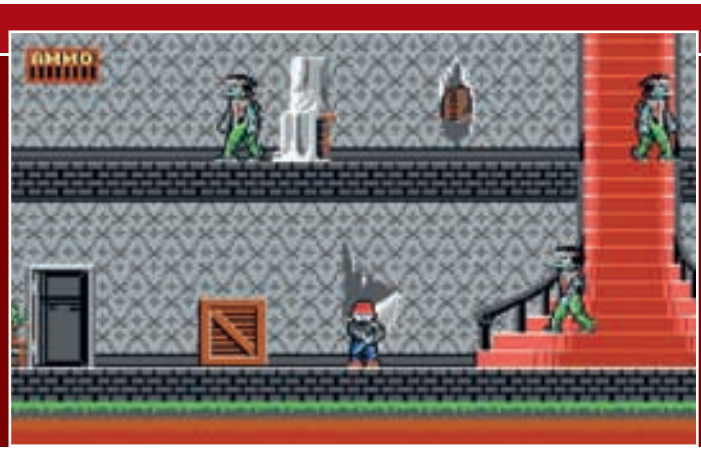
Не все фотомодели одинаково красивы



Старая машина. Джон ее продал и купил «феррари»

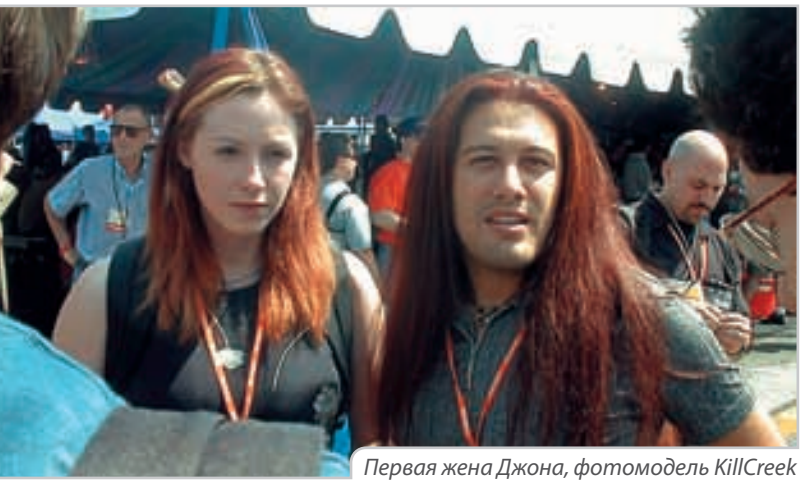


Zappa Roidz (1989)
Zork Zero: The Revenge of Megaboz (1989)
Pixel Puzzler (1990)
Shadow Knights (1990)
Sub Stalker (1990)
Dino-Sorcerer (1990)
Commander Keen 1: Marooned on Mars (1990)
Commander Keen 2: The Earth Explodes (1990)
Commander Keen 3: Keen Must Die! (1990)
Alfredo's Stupendous Surprise (1990)
Big Blue Disk #40 (1990)
Big Blue Disk #41 (1990)
Big Blue Disk #44 (1990)
Dangerous Dave in the Haunted Mansion (1991)
Rescue Rover (1991)
Rescue Rover 2 (1991)
Paganitzu (1991)
Hovertank (1991)
Commander Keen 4: Secret of the Oracle (1991)





Ромеро учит киберспортсменов


Первая жена Джона, фотомодель KillCreek


Старый дом Ромеро



Серьезные неприятности начались во время разработки Quake. Во-первых, очень сложно поддерживать дух дружной «гаражной» команды в коллективе, состоящем из мультимиллионеров. Во-вторых, у некоторых сотрудников видение будущей игры сильно различалось, хотя формула успеха выведена была, кажется, еще в Wolfenstein 3D. Ромеро хотел сделать из Quake что-то вроде приключений культуриста с кувалдой в мире драконов. Амбиции главного дизайнера не давали команде слаженно работать, а в ответ на упреки он заявил, что ему «не хватает воздуха». В конце концов высшая власть в лице исполнительного директора Джея Уилбура (Jay Wilbur) приняла единственно верное стратегическое решение: по завершении работ над Quake – уволить!

Впрочем, в свете фантастического ажиотажа вокруг нового шутера id Software даже скандальное увольнение Джону Ромеро на руку. Основанную им студию Ion Storm без раздумий взяла под крылышко жадная до денег Eidos, уже подсчитывавшая баснословные дивиденды от своих вложений. Боссы издательства с ходу подписали с Ромеро контракт на издание трех анонсированных им проектов: шутера Daikatana, ролевой игры Anachronox и стратегии Doppelganger. Причем, согласно обещаниям, Daikatana должна была появиться к Рождеству текущего (то есть 1997) года, ведь в ней планировали использовать уже готовый движок Quake. На разработку ролевой игры Джон подрядил своего верного эмиссара Тома Холла, который покинул гостеприимные стены id еще до выхода DOOM, а вот курировать создание загадочной Daikatana пообещал самолично. Руководство Eidos в предвкушении Рождества довольно потирало руки.

Оказавшись в центре всеобщего внимания, Ромеро мгновенно подхватил вирус звездной болезни. Главный игродизайнер планеты арендовал роскошный пентхаус Chase Tower – элитного небоскреба в центре Далласа – и с удовольствием раздавал интервью восторженным представителям массмедиа, не скупясь на смелые посулы. В это время к созданию Daikatana приступил коллектив, состоявший из доморощенных авторов любительских карт для Quake. В офисе царила атмосфера вечного праздника, далекая от рабочей обстановки. Дизайнерам требовались комфортные условия – Джон поощрял бонвиванов и самоуверенно обещал с рекламных плакатов «to make you his bitch». Впрочем, ближайшая E3 расставила все по своим местам – Daikatana выглядела отвратительно, куда хуже, чем первый Quake, не говоря уж о презентуемом тут же сиквеле. Понятно, что вопрос о шансах обнаружить игру под елкой в этом году снялся с

>> Игры, в создании которых принимал участие







Джон и его вторая жена

повестки дня. На шлифовку движка (к тому времени под капотом урчал мотор QII) ушли многие месяцы, но Eidos продолжала финансирование, хотя о ведущихся параллельно проектах нет никаких вестей. Чтобы развеять нависшие над Ion Storm грозовые тучи, Ромеро сделал ход конем и перекупил права на издание стратегии реального времени Dominion: Storm Over Gift 3 за 2 млн долл., принадлежащих издателю. От такой неожиданной комбинации ум заходит за разум, причем как у игроков, на волне интереса к одиозному девелоперу скупающих стратегию, так и у прессы, довольно скоро обнаружившей, что Dominion заслуживает в лучшем случае «двойки».

Срывая все допустимые сроки, Daikatana не поспела и к Рождеству 1998 г., а беспечный Джон в красках расписывает прелести очередного проекта Ion Storm – игры Deus Ex, хотя внутри коллектива назревали серьезные проблемы. Сотрудники тасовались, словно колода карт, на смену уволенным специалистам пришли новички, не знакомые с материалом, – на должности ведущего программиста Daikatana уже успели побывать три человека. В Сети появились слухи о массовом уходе служащих Ion Storm в конкурирующие фирмы. Настоящая буря разразилась в январе 1999 г., когда стараниями пронырливой журналистки на страницах Dallas Observer были опубликованы фрагменты приватной переписки незадачливых наймитов «Ионного шторма», в мгновение ока ставшие достоянием всего Интернета. Из оных записок каждый мог узнать о серьезных намерениях Eidos приобрести пакет акций Ion Storm и о недоумении указанного издателя по поводу поведения главы студии – тот проводил большую часть времени неизвестно за какими занятиями. Далее из статьи следовало, что и сами сотрудники не в курсе того, в каком состоянии находится злополучная Daikatana, зато акции продать недальновидной Eidos очень даже не против. Прибывший на место карательный отряд подтвердил худшие опасения издательства, описав увиденное в офисе разработчиков фразами типа «а воз и ныне там». Понятно, последовали репрессии, расстрелы и режим строжайшего контроля, но вернуть ухнувшие в трубу 25 млн (!) долл. эти меры не помогли. Со скрипом выпущенный в 2000 г. «шутер всех времен и народов» с разгону вошел в десятку худших игр, хотя и был продан баснословным для этого жанра тиражом в двести тысяч копий. К слову, подобные показатели вполне могли бы удовлетворить издателей более скромного проекта, но для Eidos порог окупаемости начинался с астрономических 2,5 млн.

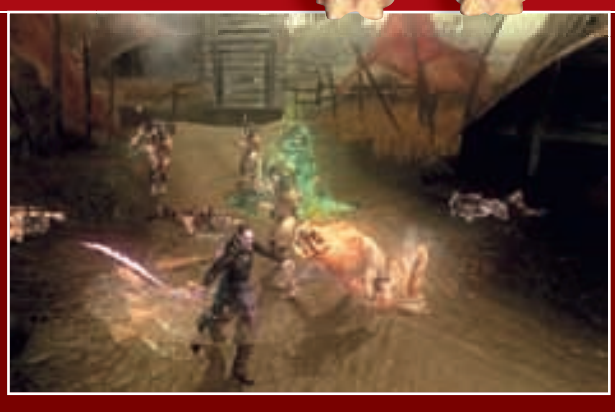
Покинувший стены собственного, ставшего таким негостеприимным, офиса сразу после релиза Daikatana, Ромеро ненадолго исчез из поля зрения. Вездесущие журналисты, впрочем, вскоре обнаружили его в обществе Тома Холла на самом дне игровой индустрии. Новая мастерская отверженного гения носила название Monkeystone Games и занималась... разработкой развлекательных приложений для мобильных телефонов. Маленькие игры отлично получались у Джона еще в годы отрочества, и на пару с верным соратником Холлом они выпустили несколько очень удачных миниатюр. Например, их Hyperspace Delivery Boy! была удостоена престижных наград (в своей категории, конечно же). Неразлучная парочка держалась скромно, изредка давала сдержанные интервью и посещала узкоспециализированные мероприятия вроде московской КРИ, куда приятелей приглашали в качестве вышедших в тираж звезд западной эстрады. «Знакомьтесь, дети, это поп-икона ваших родителей Modern Talking, а по левую руку – Джон Ромеро, один из авторов знаменитой игры DOOM». «Это в которой Дуэйн Рок из продолжения “Мумии”? Папа сказал – отстой!»

Вскоре товарищей призвал гигант индустрии консольных забав Midway, чтобы усадить запыленных знаменитостей в престижные кресла кураторов проектов (должность скорее номинальная, эдакая синекура). Глядите, мол, у нас Ромеро-сан сидит, а у вас? Харизматичная (харизматичная же!) звезда былых времен прекрасно умела убеждать окружающих, и вскоре Ромеро уже возглавил производство перспективного ролевого проекта Gauntlet с бюджетом (ого-го!) в 10 млн долл. Остальное вам наверняка известно: летом прошлого года наш герой со скандалом покинул Midway, оставив компанию у разбитого корыта. Выпущенная полгода назад Gauntlet заслуженно получила от нашего бескомпромиссного издания по сусалам, после чего закономерно провалилась в мировом... хм-м... прокате. А вот Джон Ясно Солнышко недавно намекнул на возможность выхода в 2007 г. лучшей MMORPG в мире и при том излучал такую уверенность, что счетчики Гейгера и детекторы лжи зашкаливали в радиусе до километра от строк анонса. Ну что, поверим?



Джон Ромеро

Commander Keen 5: The Armageddon Machine (1991)
Commander Keen 6: Aliens Ate My Baby Sitter! (1991)
Keen Dreams (1991)
Wolfenstein 3D (1992)
Spear of Destiny (1992)
Catacomb 3-D (1992)
DOOM (1993)
Dangerous Dave's Risky Rescue (1993)
Heretic: Shadow of the Serpent Riders (1994)
DOOM II: Hell on Earth (1994)
The Ultimate DOOM (1995)
Hexen: Beyond Heretic (1995)
Quake (1996)
Final DOOM (1996)
DOOM 64 (1997)
Dominion: Storm Over Gift 3 (1998)
John Romero's Daikatana (2000)
Deus Ex (2000)
Anachronox (2001)
Hyperspace Delivery Boy! (2002)
Red Faction (2003)
Area-51 (2005)
Gauntlet: Seven Sorrows (2005)



Top 5



Антон Бреусов

Игровые долгострои

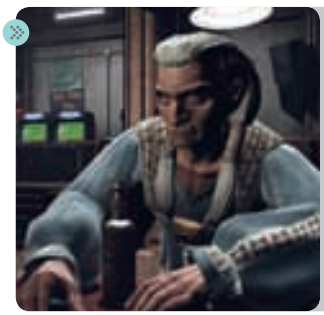
Данные игры начали разрабатывать так давно, что об этом факте помнят лишь старожилы и энциклопедии. Сроки выхода переносились много раз, потому их ждут только самые преданные фаны. И всё же эти проекты так и не были официально отменены, а датой релиза обычно значится оптимистичное «когда ОНО будет готово».



1 DUKE NUKEM FOREVER (в разработке с 1997 г.)
Скандальный лидер нашей пятерки, авторы которого и придумали лозунг «When It's Done», пережил уже не одно поколение геймеров, сменил три движка, несколько команд разработчиков, «выстрелил» пачкой трейлеров года четыре тому назад, получил ряд иронических наград вроде Vaporware Lifetime Achievement Award 2003 от журнала Wired, но в последнее время почему-то притих. Может, что-то не так с названием?



2 TOO HUMAN (в разработке с 1993 г.)
Эпическая action/adventure – трилогия о кибернетическом боге по имени Балдур – начиналась как игра для PSOne. Позже была GameCube, а сейчас выход первой части саги запланирован на конец 2006 г. на платформе Xbox 360.

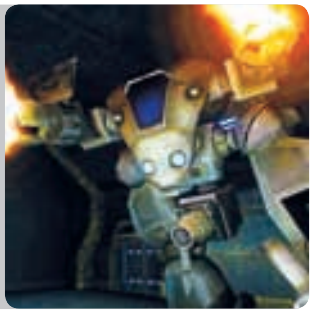


3 PREY (в разработке с 1995 г.)
Игра о злоключениях индейца, похищенного инопланетянами, – рекордсмен по длительности разработки среди PC-игр в этом списке, правда, проект был полностью заморожен на несколько лет. Кроме того, Prey через пару дней будет в продаже.

4 S.T.A.L.K.E.R. (в разработке с 2001 г.)
Года два тому назад многие смеялись над шуткой о том, что выход S.T.A.L.K.E.R., вероятно, приурочат к двадцатилетию Чернобыльской катастрофы. Зря смеялись, теперь дата выхода – начало 2007-го. Кстати, по игре прошло уже три сетевых турнира.



5 STARCRAFT: GHOST (в разработке с 2001 г.)
Тактический action для консолей во вселенной StarCraft откладывали шесть раз и недавно, в марте, заморозили на неопределенный срок. Согласно пресс-релизу Blizzard, игру планируется переносить на одну из next-gen-систем.



Превью

твия в будущее и материализация духов



с. 42

Дальнобойщики 3

Калифорния похожа на Сибирь. По крайней мере в том, что касается дальнобойщиков: они также колесят между городами, наматывая сотни километров дорог и зарабатывая на жизнь и новый грузовик упорным трудом. Только вот полиция местная взяток совершенно не берет.

Слово редактора

Как известно, российские (да и украинские, чего греха таить) разработчики отличаются необычными проектами, которые почти никогда не сдают в срок. Вот и первое наше превью посвящено знаменитым «Дальнобойщикам 3», что едут к потребителям уже несколько лет. Но, согласно последним данным, есть надежда на выход игры до конца 2006 г., а значит, самое время запасаться бензином.

Другие российские разработки, рассмотренные в этом номере, столь долгой историей похвастать не могут, но выглядят не менее интересно. Воскрешение жанра пошаговых стратегий, необычная RTS и белорусский последователь GTA – все это сильно отличается от стандартного набора FPS/WWIIRTS/RPG, которым нас потчевали россияне в последнее время. Надеемся, запала у них хватит.

DVD-диск

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

42 Дальнобойщики 3
46 Age of Conan – Hyborian Adventures
54 Brothers in Arms: Hell's Highway
58 Кодекс войны
62 Maelstrom
64 Rogue Galaxy
66 Two Worlds
68 2 Days to Vegas

Age of Conan – Hyborian Adventures

с. 46



Brothers in Arms: Hell's Highway

с. 54



Maelstrom

с. 62





Паспорт

Жанр автосимулятор/ экономическая стратегия
Разработчик SoftLab-NSK
Издатель «1С»
Издатель в Украине «1С»
Дата выхода IV квартал 2006
Web-сайт www.rignroll.ru

О разработчике

SoftLab-NSK
Игры MindFlight, MindSkier, Fib, серия «Дальнобойщики»
Web-сайт www.softlab-nsk.com
SoftLab-NSK – одна из старейших в России компаний, разрабатывающих игры: она была основана еще в 1988 г. Известность пришла к ней после релиза первой части «Дальнобойщиков».

Игорь Климовский

Короли дороги

«Дальнобойщиков 3» можно смело назвать одной из самых ожидаемых русских игр 2006 года, а весь цикл – одним из лучших, когда-либо созданных в России. Работа над сиквелом ведется уже более четырех лет, и результат не за горами.

В третьей части сериала SoftLab-NSK решила отказаться от пейзажей Сибири и Алтайского края. С точки зрения разработчиков, возможности этой территории уже исчерпаны, да и не стоит эксплуатировать один сеттинг чересчур долго. Теперь многотонным грузовикам предстоит колесить по дорогам Калифорнии. Этот выбор сделан не случайно – таким образом SoftLab-NSK убивает сразу двух зайцев: во-первых, изменение антуража пойдет проекту только на пользу, а во-вторых, американские ландшафты привлекут геймеров-янки. Кроме того, Соединенные Штаты – огромная по площади страна с хорошо развитой индустрией грузовых перевозок. В Америке водитель-дальнобойщик – популярный персонаж современного фольклора, комиксов, песен и фильмов. Так что почва для сиквела здесь более чем благодатная.

Главный герой «Дальнобойщиков 3» – это самый обычный выходец из Российской Федерации, решивший показать заокеанским коллегам настоящий класс. О его гражданстве разработчики скромно умалчивают, делая акцент на том, что он этнический русский. Цель протагониста очевидна: создать транспортную компанию – монополиста на рынке грузовых перевозок. Как считают авторы игры, это будет своеобразное экономическое завоевание Америки, а точнее – штата Калифорния.

В начале игры (традиционно для серии) у героя есть лишь небольшое собственное дело: он сам и владелец, и водитель единственного грузовика. Ну и, естественно, даже у маленькой фирмы должен быть свой офис – весьма важное для

PC

Дальнобойщики 3: Покорение Америки







бизнеса место. Именно благодаря ему вы сможете налаживать и поддерживать связь с разнообразными торговыми базами и складами. А наем новых водителей и покупка дополнительных машин будут положительно отражаться на взаимоотношениях с заказчиками, ведь они заинтересованы в солидном и постоянном деловом партнере с большими возможностями. Кроме того, вы сможете арендовать офисы и в других городах, расширяя инфраструктуру и, соответственно, сферу влияния своей транспортной империи. В каждом таком помещении имеется ваш личный кабинет, откуда и осуществляется руководство компанией: наем и увольнение сотрудников, распределение задач и грузов. Впрочем, это не обязательно делать собственноручно, проще поручить рутинную работу грамотным менеджерам. В центральном представительстве фирмы игрока постоянно ждет личный секретарь-помощница, и ей можно смело доверить любое важное поручение. А в это время никто не запрещает вам вспомнить, что «какой же русский не любит быстрой езды?!», и усесться за руль гигантской фуры.

Но установление тотального контроля на рынке грузовых перевозок – лишь один из вариантов прохождения игры. Кроме того, мы можем серьезно заняться гонками и поразить американцев своими спортивными достижениями. В предыдущих проектах соревнованиям отводилась скорее второстепенная роль: проходили они не так часто, как хотелось бы, да и трасса была всего одна. В «Дальнобойщиках 3», похоже, нас ждет



несколько треков и состязания в режиме чемпионата. Правда, пока неизвестно, позволено ли будет продолжать игру после завоевания всех существующих спортивных регалий.

Есть и третий вариант прохождения – сюжетный. Подробностей story-line разработчики не раскрывают, дабы не портить удовольствие игрокам, но заранее обещают неожиданные повороты захватывающего сюжета и увлекательные приключения. Во время нашей беседы представители SoftLab-NSK даже намекнули на неких голубоглазых блондинок, которых необходимо будет спасать от коварных злодеев. Насыщенность же игры событиями будет зависеть от самого геймера, от его активности и предпочтений. Однако в любом случае вашему альтер эго придется стоять на стороне добра, справедливости и закона (в данном проекте это одно и то же), и выбора ему не предоставят. Например, в США дача взятки сотруднику дорожной полиции действительно считается преступлением, потому наш герой все штрафы станет платить только в федеральную казну. Условия сеттинга таковы, что нарушения ПДД и агрессивный стиль вождения не приветствуются. Вообще в «Дальнобойщиках 3» позволено будет смешивать все три направления игры – спортивное, сюжетное и экономическое, но для окончательной победы необходимо определиться со специализацией.

Кстати, многие почитатели «Дальнобойщиков» обожают путешествовать по игровому миру, не выполняя никаких заданий, – просто любоваться пейзажами до тех пор, пока хватает денег на бензин для машины. Такой открытости мира разработчики уделяют особое внимание, так что и в сиквеле будут все условия для free drive.

Автопарк снова порадует нас широким выбором седельных тягачей и кузовных грузовиков. Существенно возрастет число легковых автомобилей. Общее количество доступных моделей машин – свыше сорока, грузовых и легковых – примерно поровну (жаль, мотоциклов нет, чтобы с удовольствием погонять по калифорнийскому хайвею на двух колесах). Все транспортные средства планируют лицензировать, но, к сожалению, пока еще нельзя назвать конкретные марки: SoftLab-NSK сейчас ведет активные переговоры по этому поводу. Обязательно будут реализованы тюнинг и апгрейд железных коней, причем в гораздо большем объеме, чем в предыдущих частях.

Две первые игры отличались весьма смышленым AI. Не в последнюю очередь благодаря этому мы ощущали себя непосредственными участниками событий, с такими же правами и возможностями, как и у виртуальных соперников и союзников. Третий эпизод не будет исключением. Поведение полиции, криминальных элементов и прочих NPC, а также их реакция на ваши действия станут практически абсолютно адекватными. Напомню: поскольку наш персонаж – человек исключительно положительный, вступать в конфронтацию с правоохранительными органами и устраивать с полицией гонки-преследования крайне нежелательно. Так как возможности дать взятку и уладить конфликт на месте нет, придется ездить не нарушая правил либо по крайней мере делать это подальше от постов местного ГАИ. Проблемы с законом здесь решаются жесткими, но простыми и действенными методами: крупный штраф



Взяток местные копы не берут

и/или срок в тюрьме! Это, бесспорно, располагает к честному отыгрышу сеттинга. Сами разработчики говорят так: «Существует множество проектов, где можно играть за плохих, но только не в серии “Дальнобойщики”».

Естественно, не удастся провести и контрабандный груз. Мафия больше не предлагает под видом телевизоров транспортировать гексоген, да и главный герой не любит незаконных перевозок, так что забудьте о наркотиках и оружии в кузове. Помимо служителей закона, в игре будет еще множество NPC – торговцы, сюжетные персонажи. И, конечно же, коллеги-дальнобойщики, конкуренты и потенциальные сотрудники.

Игровой мир обещают действительно большой и масштабный – тысяча с хвостиком километров трасс, да еще и с реальными пейзажами. Воссозданы все ключевые



транспортные магистрали и хайвеи Калифорнии. Мы увидим побережье Тихого океана и заснеженные пики Сьерра-Невада, цветущие сады долины Сан-Хоакин и выжженную пустыню Мохаве, красные скалы Ред Рок Каньона и аллеи гигантских секвой, небоскребы мегаполисов Лос-Анджелеса и Сан-Диего, уютные городки Лонг-Пайн и Бриджпорт... Перечень поражает воображение, а локации, судя по скриншотам, должны выглядеть очень красиво и атмосферно.

Важная составляющая любого автосимулятора – физическая модель. В «Дальнобойщиков» всегда было приятнее и интереснее играть именно с использованием руля, а не с помощью геймпада или клавиатуры. Однако первые две части цикла в этом плане нельзя назвать идеально реалистичными. А вот в третьем эпизоде будет воплощена более серьезная и достоверная физика. Разработчики смоделировали двенадцать основных систем настоящего грузовика: двигатель, трансмиссию, подвеску, коробку передач и т. д. Каждая из них включает еще от четырех до шести разнообразных узлов и агрегатов, которые в зависимости от условий эксплуатации могут находиться в различном состоянии. Естественно, это будет влиять на поведение машины и ее управляемость, как и характеристики дорожных покрытий, и разные погодные условия. Поддержка всех современных манипуляторов и высокий уровень реализации обратной связи – это само собой разумеется.

Что касается графической стороны проекта, то, по заверениям разработчиков, дабы насладиться всеми прелестями картинки, понадобятся мощная современная видеокарта и компьютер ей под стать. Владельцы бюджетных PC тоже не будут забыты: все показатели гибко настраиваются. На скриншотах, правда, ничего настолько уж выдающегося мы не увидели, но не стоит забывать: разработка игры еще не завершена, а графику лучше оценивать в динамике. Нас ожидает немало приятных сюрпризов, например дальность видимости до пяти километров, причем одновременно можно наблюдать до восьми десятков машин. Прибавьте к этому более полумиллиона полигонов в кадре на прорисовку территории и до пятидесяти тысяч полигонов на машину! Обещаны также динамические трехмерные облака с имитацией рассеяния света, реалистичная смена времени суток и погодных условий, полностью динамические тени, разнообразные постэффекты типа HDR lighting tone mapping и т. д. И все это под звуки мелодий американских исполнителей, предположительно, в популярном нынче режиме игрового радио. Искренне надеемся, что песен Бритни Спирс мы здесь не услышим!



В такие моменты в американских фильмах кто-то обязательно пытается ограбить магазин

Ребята из SoftLab-NSK пока ничего не говорят о выходе «Дальнобойщиков 3» на консолях. По нашему мнению, релиз проекта на PS2 и Xbox, несомненно, позволил бы расширить аудиторию и привлечь большое число игроков.

В общем, ждать третьей серии «Дальнобойщиков» стоит. Хотя бы потому, что первые две игры были на редкость интересными и увлекательными, да и объем проводимых командой работ позволяет надеяться на высокое качество исполнения проекта. Главное – чтобы опять не перенесли дату выхода.





Историко-приключенческий супербоевик

– Мы победили! – самозабвенно кричал он. – Война окончена! Ксоталанские псы мертвы! О боги, хоть бы один выжил, чтобы содрать с него кожу! Но они и так хороши. Двадцать мертвых псов! Двадцать красных гвоздей в черном дереве колонны!

Паспорт

Жанр MMORPG
Разработчик Funcom
Издатель Funcom
Дата выхода конец 2006
Web-сайт www.ageofconan.com

О разработчике

Funcom
Игры The Longest Journey, Dreamfall: The Longest Journey, Anarchy Online плюс аддоны
Web-сайт www.funcom.com
С 1993 г. норвежская компания Funcom уже успела сделать 23 игры. Наиболее известны северные разработчики замечательной адвентюрой The Longest Journey и одной из самых амбициозных MMORPG своего времени – Anarchy Online. Последнюю, напомню, Funcom издавала самостоятельно. А судя по тому, что у компании есть офисы в Швейцарии, США и Китае, сбавлять обороты она явно не собирается.

PC

Age of Conan – Hyborian Adventures

Михаил Зинченко

В далеком 1991 г. на автовокзале города Запорожье ко мне попала книга с восхитительной надписью на обложке «Конан Киммерийский. Историко-приключенческий супербоевик». Повесть, написанная в еще более далеком 1934-м, равно как и дальнейшие приключения знаменитого варвара, пришлась по душе. Три года назад мне посчастливилось разговорить в Лондоне представителя компании Funcom, и оказалось – норвежцы уже весьма долго трудятся над какой-то новой MMORPG. Будучи в ту пору активным игроком Anarchy Online, я просто не мог оставить разработчика в покое и пытал его добрую половину вечеринки, пока тот не откупился заверениями, что будущий проект, к вящей радости игроков и критиков, ориентирован исключительно на аудиторию 17+. И еще долго ваш покорный слуга перебирал в голове все возможные кино- и литературные лицензии, на основе которых Funcom могла бы создавать новый многопользовательский мир. Однако к собственному стыду о той самой книге я вспомнил, лишь услышав официальный анонс Age of Conan – Hyborian Adventures.

Как бы то ни было, мы с вами хорошо знаем – от норвежской компании можно ожидать приятных сюрпризов, особенно учитывая количество наград, которые успели собрать Anarchy Online и ее аддоны. А если вспомнить тот факт, что свою первую MMORPG мастера из Funcom разрабатывали и издавали самостоятельно, становится понятным их неординарное решение выпустить столь масштабный проект, ориентированный исключительно на взрослых игроков.

В качестве отправной точки для сюжета выбрана повесть «Час Дракона» (Hour of the Dragon), описывающая период, когда гражданин Конан уселся на трон Киммерии к радости соседних королевств Аквилонии и Стигии. Разумеется, сей смелый шаг не пройдет для небольшого государства бесследно, неприятности обеспечены. Единственным разочарованием для нашей редакции стал тот факт, что права на использование экранизации книги в собственных корыстных целях компании Funcom не принадлежат, а значит, цифрового воплощения действующего губернатора штата Калифорния и по совместительству лучшего Конана всех времен мы с вами не увидим.

В отличие от большинства современных MMORPG в Age of





Conan сразу попасть в негостеприимный мир Hyboria нам не позволят. Первые 20 уровней мы проведем в однопользовательском режиме, изучая как премудрости управления, так и нюансы сюжета. Идея, признаю, исключительно здравая. Думаю, каждый, кто сталкивался с лавиной вопросов от новоприбывших в начальной зоне любой достаточно населенной MMORPG, меня отлично поймет. Ведь слышать от мага десятого уровня удивленное: «Так я еще и колдовать умею!» смешно лишь первые три раза (заклинание RTFM! Не помогает, проверено).

И только после завершения однопользовательской части игры (которая все равно потребует подключения к Интернету для проверки аутентичности вашей копии продукта) мы сможем полностью погрузиться в суровый мир Hyboria с текущим level-cap в 80 уровней.

На несколько наших вопросов согласился ответить уважаемый Йорген Таральдсен (Jorgen Tharaldsen), руководитель проекта Age of Conan – Hyborian Adventures.

Gameplay: *Игра начинается с single-режима продолжительностью более 15 ч. Имеет ли значение, насколько успешно мы завершим его? Предусмотрены ли бонусы за хорошую игру или это только тренировка перед многопользовательским этапом?*

Funcom: *Однопользовательский режим – намного больше, чем просто тренировка, он сфокусирован на вас, вашей истории и вашем путешествии. Игрок будет покидать данный этап как настоящий герой, но главное, что это позволит вам глубже проникнуться духом мира великого Роберта Говарда. Разумеется, то, как вы завершите вступительную часть, имеет значение, причем не только класс, который выберете (вор, воин, лекарь и маг), но и то, сколько заданий выполните. И пусть бонусы будут не столь внушительны, ваши ощущения от игры станут совершенно другими.*

Одна из отличительных черт проекта – ориентация на взрослую аудиторию. Конечно, в силу ограничений законодательства во многих странах не все прелести оригинального книжного цикла будут реализованы (не ждите соблазнительных танцовщиц и рабынь topless). Однако даже то, что уже продемонстрировано, выглядит очень внушительно. Возможность зрелищно отрубить голову как персонажу противника, так и NPC, и фонтаны крови от серьезных ран делают происходящее весьма реалистичным и заставляют в предвкушении потирать руки. Уверен, игроки с богатой фантазией найдут подобным особенностям достойное применение.

Gameplay: *Вы обещаете три играбельные нации. Однако если в других MMORPG мы даже за километр отличим эльфийского лекаря от орка-воина, то здесь все несколько сложнее. Насколько легко можно идентифицировать жителей Киммерии, Аквилонии и Стигии?*

Funcom: *Хочу сказать, что такого редактора персонажей, как в Age of Conan, вы не встречали ни в одной из существующих многопользовательских игр. В вашем распоряжении окажется более 40 ползунков, позволяю-*





Крышу срывает!



щих настроить практически все нюансы внешности, вплоть до размера бицепсов, а то и вовсе организовать персонажу сломанный нос. Верите или нет, но каждый герой станет действительно уникальным. Кроме того, расы будут обладать собственными характеристиками и умениями, а также использовать широкий набор специальных доспехов, предметов и одежды. У представителей всех трех народностей, как и в реальной жизни, принадлежность к определенной этнической группе выражается в одежде, оружии и аксессуарах.

Практически каждую демонстрацию Age of Conan широкой аудитории начинают с рассказа о боевой составляющей. Разумеется, никто не отменял социальных факторов, интересной сюжетной линии и даже возможности построить собственное поселение.





Роберт Эрвин Говард (24.01.1906 – 11.06.1936)



1906 г. – Роберт родился в Пистере, штат Техас.
1921 г. – Отправил свой первый рассказ в журнал Adventure. Рассказ так и не был напечатан.
1928 г.– Первая публикация – рассказ «Красные тени» в журнале «Сверхъестественные истории» (Weird Tales).
1929 г. – Начиная с этого года произведения Говарда все чаще стали появляться в печати.
1932 г. – Публика познакомилась с новым героем Роберта Говарда – Конаном из Киммерии.
1935 г .– Мать автора перенесла тяжелую операцию, после которой впала в кому и умерла.
1936 г.– Роберт Говард, не в силах смириться со смертью матери, покончил с собой, застрелившись в собственном гараже.





Новый Raid тут не поможет



Мечта охотника





Однако именно уничтожению всего, что движется, мы с вами будем посвящать львиную долю игрового времени.

И здесь разработчики обещают море инноваций, самая интересная из которых – система реального боя (real combat). Доступны шесть основных направлений удара, при этом мы действительно управляем оружием персонажа. Создавая различные связки, а также эффективно применяя необходимые комбо, мы получим возможность увидеть по-настоящему жестокий и яркий бой в духе первоисточника, неповторимый танец смерти.

Gameplay: *Ваша новая система кажется очень многообещающей. Но если для борцов и фехтовальщиков все совершенно очевидно, то что ждет дистанционных бойцов? Стоит ли ожидать инновационных решений для магов и лучников, или они будут довольствоваться классической схемой «найди цель и постарайся нажать кнопку выстрела как можно быстрее»?*

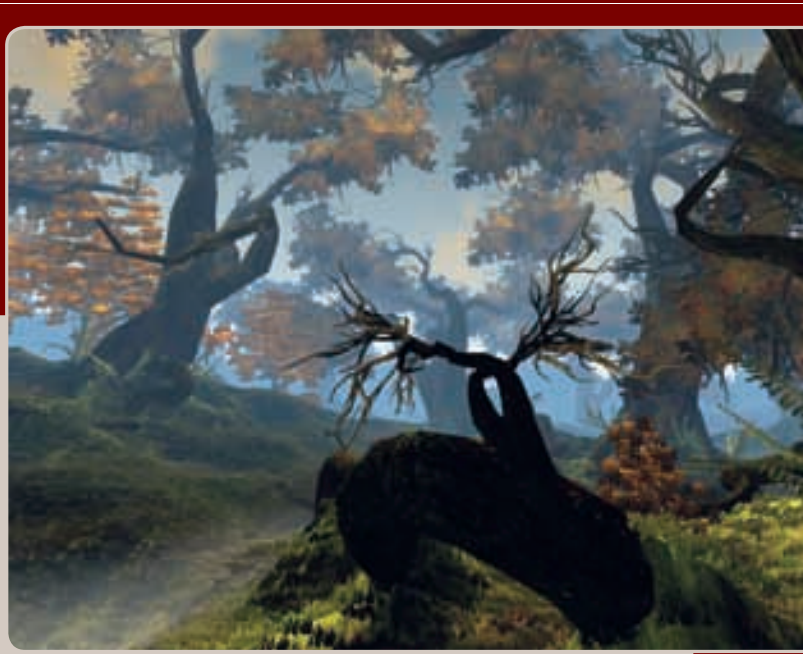
Funcom: *Система реального боя привносит новое в жанр MMORPG, относится это и к дистанционным схваткам. Здесь вы тоже выбираете шесть точек для атаки, но очень многое зависит от расстояния до противника. По мере роста параметров персонажа игрок сможет лучше прицеливаться. К слову, система очень похожа на уже виденную в шутерах, с той лишь особенностью, что камеру поместят у вас за плечом, а индикатор при наведении на цель будет становиться красным.*

В Age of Conan игроки смогут, объединившись, возводить городские стены, башни и прочие оборонительные сооружения для защиты домов, кузниц, таверн и других общественно полезных объектов. Не останутся в стороне и управляемые компьютером враги: те же пикты, к примеру, начнут отстраивать собственные поселения, а то и вовсе организуют осады ваших городов. А значит, стоит быть готовыми к появлению осадных орудий под родными стенами. К слову, ничто не мешает выдвинуть собственные катапульты к вражескому стану, независимо от того, находится он под контролем NPC или враждебно настроенной гильдии.

Gameplay: *Узнав о том, что в Age of Conan для персонажей будет реализована система столкновений (collisions), мы тут же вспомнили восхитительную Shadow of the Colossus, где необходимо, например, взобраться по спине огромного колосса, дабы поразить его в голову. Позволят ли нам сделать что-нибудь подобное и можно ли будет закрыть небольшой пролом в городской стене телами собственных бойцов?*

Funcom: *Разумеется, игроку встретятся крупные монстры, некоторые из них – настоящие великаны: чего стоит один только гигант холода! Как и в Prince*







Будут и бои на конях



of Persia и God of War, ваш протеже сможет залезть на врага и добить его спецударом, но на уровень Shadow of the Colossus рассчитывать все же не стоит. И, разумеется, у вас получится отстоять город даже при частично разрушенных стенах, но в основном благодаря холодной стали и мужеству бойцов.

Одной из существенных инноваций станет использование построений. В зависимости от того, какие персонажи и NPC окажутся поблизости, лидер сможет выбирать необходимую в данный момент формацию для прикрытия тылов или, наоборот, неожиданного прорыва. Если учесть, что список доступных видов войск достаточно велик (начиная с лучников и заканчивая кавалерией), а каждый вид построения дает определенные бонусы, то подобная функция, несомненно, сделает геймплей еще интереснее и зрелищнее.

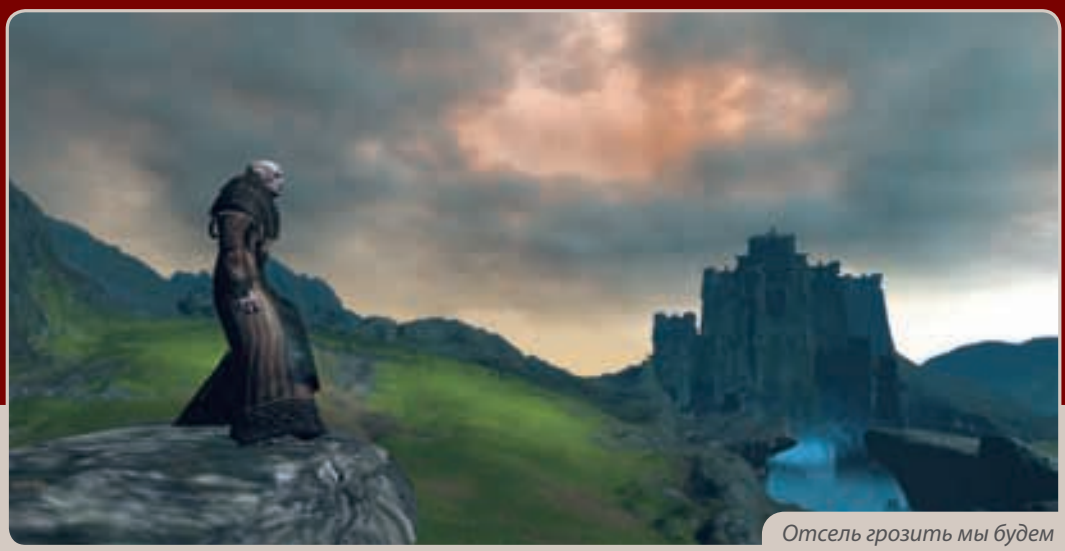
Да, чуть не забыл, буквально перед уходом материала в печать поступила информация о том, что в качестве ездовых животных в игре будут выступать не только лошади, но и верблюды и даже настоящие мамонты. Не знаю как вы, а я за возможность прокатиться по вражескому стану на большом волосатом слоне уже готов продать любимую коллекцию покемонов.

Gameplay: *Насколько велики будут построения, сумеем ли мы создать настоящий железный легион и захватить добрую половину мира? И как обстоят дела с организованными боевыми единицами у тех же киммерийцев, к примеру? Нам кажется, что они не использовали построений.*

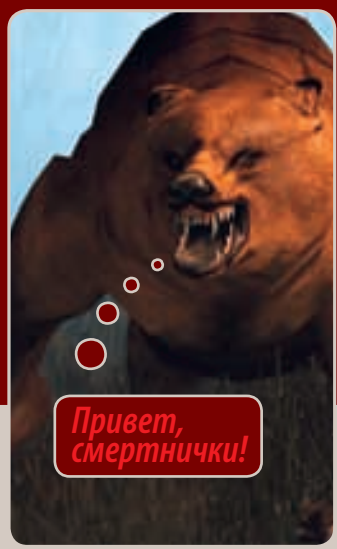
Funcom: *Вы знаете, в 10 000 г. до н. э. в северном регионе воевали именно так, просто об этом забыли (смеется).*

Если серьезно, то построения являются дополнительным элементом боевой системы и дополнительным фактором, который стоит учитывать при столкновениях с противником. Они также позволят защитить самые слабые цели даже в самых жутких подземельях. Развивая соответствующие умения, вы сможете взять под свое командование больше людей. Но под строями мы понимаем скорее группы игроков, а не боевые единицы, состоящие из нескольких сотен солдат. Однако я уверен, что многие гильдии будут задействовать отряды всадников, лучников, пеших бойцов и т. д.

Разумеется, не забудут и о тех, кто любит мастерить оружие и экипировку. Сбор материалов, переплавка руды, множество специальных предметов для крафтинга, которые как добываются из поверженных врагов, так и собираются в специальных зонах, – все это ждет нас в Age of Conan. Однако, как не устают повторять разработчики, игра прежде всего ориентирована на бой. И глядя на корейские MMORPG, где во главу угла поставлен крафтинг в комбинации с монотонной прокачкой,



Отсель грозить мы будем



нельзя сказать, что мы слишком разочарованы.

Gameplay: *Мы слышали о том, что на 40-м уровне сможем выбрать производственную специальность и научиться создавать предметы самостоятельно. Но предусмотрены ли в игре действительно уникальные вещи подобного плана или, как во многих других MMORPG, крафтинг окажется скорее способом потешить собственное самолюбие? Ведь порой необходимое быстрее добыть из тушек поверженных врагов.*

Funcom: *Основной упор в Age of Conan делается на боевую систему, однако о крафтинге мы не забыли. Вы получите доступ не только к ресурсам, но даже к специальным зданиям в деревнях, построенных игроками. Многие предметы будут создаваться исключительно вами, предусмотрены несколько уровней крафтинга и даже профильные квесты.*

Судя по материалам, которые демонстрировались в последнее время, визуальная сторона Age of Conan не вызовет нареканий даже у самых требовательных игроков. Жестокий мир не спешит открывать перед нами свои просторы, однако общая атмосфера, характерная для вселенной Роберта Говарда, уже чувствуется.

Gameplay: *Ходят слухи, что порой на экране будут отображаться одновременно до 300 персонажей – это действительно впечатляет. Однако многих геймеров в Украине волнует вопрос о требованиях к интернет-соединению. Апгрейд в наших краях – дело обычное, а вот моментально улучшить качество подключения к Интернету можно не всегда. Какого рода соединение понадобится для игры – 36, 56, 128 KBps или и того больше?*

Funcom: *Если мне не изменяет память, в Anarchy Online на экране одновременно могут сражаться до 268 игроков, однако гарантировать то же для Age of Conan я пока не могу. Надеюсь, но не обещаю. Разумеется, когда придет время скачивать патчи, в выигрышной ситуации окажутся владельцы более быстрого соединения, тем не менее удовольствие от игры вы сможете получить и не имея выделенного канала. Минимальные требования для Anarchy Online составляют 14 400 бит (однажды я демонстрировал ее на пресс-показе, и она работала), посмотрим, удастся ли нам сохранить их настолько низкими.*

Не останется без внимания и искусственный интеллект противника, начиная с поведения единичных NPC и вплоть до жизни больших нейтральных городов. Тщательно проработана и оценка персонажами ситуации: несколько волков тут же нападут на одинокого путника, однако бросятся наутек от группы тяжеловооруженных воинов.

Существа в Age of Conan будут обладать не только зрением и слухом, но и обонянием, а это может оказаться весьма неожиданным для игрока. Готовьтесь к тому, что вы, даже воспользовавшись заклинанием невидимости, не ускользнете от толпы тварей, учуявших ваш неповторимый аромат.

Gameplay: *Все, кто видел Age of Conan, сходятся в одном – для нее отлично подошел бы геймпад. Не задумывались ли вы о переносе игры на какую-нибудь next-gen-консоль? Возможно ли это, и если да, то будут ли расселять пользователей компьютеров и приставок по разным серверам?*

Funcom: *Нам очень хотелось бы видеть наши онлайновые игры нового поколения и на консолях тоже, и я, разумеется, надеюсь, что это обязательно произойдет. Если (или, вернее, когда) сие случится, все будут играть на одних и тех же серверах.*

Прокачка персонажей отдаленно напоминает Anarchy Online. Для них предусмотрен набор дополнительных возможностей, специальных атак и комбоударов. Каждые два уровня нам будут начислять очки мастерства, каждые пять – выдавать специальные умения, а каждые двадцать нам придется выбирать направление развития персонажа. Как бы то ни было, учитывая уже имеющийся опыт общения с играми «made by Funcom», мы ожидаем достаточно замысловатую систему прокачки.

Gameplay: *В большинстве MMORPG есть свои драконы и им подобные радости, то есть различные очень мощные монстры, убийство которых – одна из целей топовых игроков. Сможем ли мы повергнуть богов в мире Конана?*

Funcom: *У вас будет шанс сразиться с полубогами, но не с настоящими богами. Существа вроде Крома не снизойдут до поединка с вами, во всяком случае в стартовом контенте Age of Conan (улыбается).*

Несомненно, многообещающая Age of Conan готовит нам еще десятки сюрпризов. В любом случае, мы продолжаем пристально следить за проектом и гарантируем, что самые интересные подробности наши читатели узнают одними из первых. Клянусь Кромом!

ВМЕСТО ПОСТСКРИПТУМА

Gameplay*: Очень хочется задать вам еще один вопрос. Не возникнет ли в Age of Conan проблемы хеклеров и, соответственно, хеклер-нубов? (В Anarchy Online можно докачаться до максимального уровня, занимаясь методичным убийством монстров одного-единственного типа – хеклеров. Как результат – немалая доля игроков, которая, кроме убийства этих самых хеклеров, ничего делать попросту не умеет. – Прим. автора).*

Funcom: *Разумеется, в Age of Conan будут тысячи хеклеров. Хеклеры будут везде, а их станут преследовать толпы совершеннейших нубов 80-го уровня с мешками денег (громко смеется).*



Клиент игры ищи на диске журнала!















Игроков:
35'141'263
в мире
126'824
на raggame.ru

RAGNAROK™
РАГНАРОК ОНЛАЙН
http://www.raggame.ru
Самая популярная MMORPG в мире!

Mados GRAVITY
Copyright © 2005-2006 ЗАО «Мадос» Все права защищены
Copyright © 2002-2006 Gravity Corp. & Lee Myoungjin.



Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Gearbox Software
Издатель Ubisoft
Дата выхода I квартал 2007
Web-сайт
www.hellshighwaygame.com

О разработчике

Gearbox Software
Игры Half-Life: Opposing Force, Brothers in Arms и др.
Web-сайт
www.gearboxsoftware.com
Основанная в 1999 г. в Далласе студия Gearbox Software прославилась благодаря успешной Half-Life: Opposing Force. Кроме разработки собственных игр, компания активно занимается портированием сторонних проектов.

Действие третьей части Brothers in Arms происходит во время операции Market-Garden, которая сейчас стала не менее популярной у игроков, чем когда-то Omaha Beach. Амбициозный и, как выяснилось впоследствии, достаточно авантюрный план союзников предусматривал завершение войны к Рождеству 1944 г. Market-Garden ознаменовалась наиболее масштабным в истории использованием десанта. Парашютисты должны были высадиться на территории Голландии и захватить мосты, по которым танки устремились бы в самое сердце Германии.

Надо сказать, что из-за переоценки союзниками собственных сил и ряда тактических ошибок операция прошла крайне неудачно. Поэтому можно предположить: в игре драматических моментов окажется немало. И конечно же, все самые труд-

PC / Xbox 360 / PS3

Brothers in Arms: Hell's Highway



Ярослав Сингаевский



Братья 3

Проект Brothers in Arms не затерялся среди многочисленных шутеров на тему Второй мировой и достаточно быстро превратился в бренд. Чем же порадуют нас разработчики в очередном эпизоде известной серии?

ные задачи по традиции будут возложены на главных героев. Ведь именно такие смелые парни и выиграли войну, не правда ли?

А героев в нашем случае целых два. Если вы знакомы с предыдущими частями Brothers in Arms, то наверняка вспомните сержантов Мэтта Бейкера (Matt Baker) и Джо Хартсока (Joe Hartsock). На этот раз они будут действовать в составе 101-й воздушно-десантной дивизии США и начнут свой боевой путь с окраин Эйндховена, куда высадятся небольшие разведывательные группы. Поскольку проект претендует на определенную историческую достоверность, разработчики обещают обеспечить максимально аутентичное окружение. Локации делаются с использованием данных аэрофотосъемки и военных хроник. Эйндховен игровой, по словам его создателей, практически идентичен реальному городу тех лет, вплоть до полного соответствия расположения зданий.

Миссии, как и прежде, начинаются со своеобразного анимационного вступления. Вот Бейкер со товарищи беспечно беседуют в уютном голландском домике. За окном зеленые деревья, звучит пение птиц. Внезапно слышится вой артобстрела. Снаряд попадает в здание, и Бейкера выносит на улицу взрывной волной. Один из подчиненных приводит сержанта в чувство и ловко накладывает повязку. Разумеется, во время подобных сцен перемещения персонажа просчитаны заранее, но смотреть по сторонам все-таки будет позволено. Приятно, что при переходе от роликов непосредственно к игре нет никаких дополнительных загрузок. Разработчики даже ввели в обиход специальный термин – cinematic seamlessness (кинематографическая «бесшовность»). Вполне вероятно, загрузок между отдельными миссиями также не будет – это поможет достичь эффекта максимального погружения.

Тактическая составляющая, выгодно отличавшая Brothers in Arms от конкурентов, в новом проекте приобретет еще большее значение. Перед началом миссии вы в отдельном режиме оцениваете местность и расстановку войск, прикидываете возможные направления атаки, соотношение сил и выбираете позиции для своих солдат с учетом рельефа и используемого оружия.

В ходе боя игрок по-прежнему будет отдавать команды своим подчиненным: приказать занять новую позицию, обозначить цель для атаки и т. д. Появится также новый режим скрытного перемещения (проще говоря, *stealth mode*). При его активации ваш отряд, передвигаясь ползком, сумеет незаметно при-

близиться к противнику, окружить его и одновременно нанести удар с нескольких сторон.

Число подчиненных вам отрядов увеличится до трех. Как и раньше, каждый из них будет иметь собственную специализацию. Один предназначен для ведения заградительного огня, другой – для штурмовых бросков, а третий можно оснастить тяжелым вооружением, которое в этом эпизоде приобретет особое значение. Пулеметный расчет обеспечит необходимую огневую поддержку, солдат с базукой поможет справиться с бронированной техникой, а минометчик выкурит противника из казалось бы неприступных укрытий. Если этого будет мало, на помощь придет авиация, способная по наводке радиста наносить удары с воздуха.

Разрешено отныне захватывать и применять по своему усмотрению вражеские артиллерийские орудия и военную технику. Кроме неспешных променадов на танках, вам готовят еще и лихие вылазки на легких джипах. Причем дадут и пострелять, и порулить. Такую свободу перемещения обеспечат новые игровые локации, размер которых значительно увеличится по сравнению с предыдущими частями серии. Интересен тот факт, что на поле боя вы встретитесь не только с противником, но и с местным населением. Рядовых жителей придется спасать и эвакуировать, а бойцы движения сопротивления постараются оказать вам посильную помощь.

Вообще разработчики стараются сместить акцент в сторону открытого геймплея. Перед игроком ставится некая общая цель, а какими средствами ее достичь – личное дело каждого. Можно совершить незаметный обход с флангов и с тыла или под прикрытием шквального огня своих пулеметчиков ринуться в стремительную атаку, или, удобно устроившись в сторонке, задумчиво жевать травинку, глядя, как ваш минометный расчет методично, одну за другой, накрывает позиции противника.





А вот здесь мы поставим барабанную установку...

С целью усиления драматизма и еще большего «очеловечивания» ваших соратников разработчики научили их помогать друг другу в бою. Например, если одного из солдат ранят, его товарищ незамедлительно поспешит на выручку и, пока остальные братья по оружию станут вести заградительный огонь, сопроводит к укрытию. Подобные сценки, как вы понимаете, являются скриптовыми. Но, по заявлению Gearbox Software, они не привяза-



Народ, вы куда? Берлин в другой стороне!

ны к каким-то конкретным игровым ситуациям и будут активироваться случайным образом.

При создании анимации персонажей немало внимания уделяется выразительной передаче всевозможных эмоций. Если вы помните, всерьез об «эмоциональной составляющей» впервые заговорили создатели Medal of Honor: Airborne, значительная часть которой, кстати, тоже посвящена операции Market-Garden. Ребята из Gearbox Software стараются ни в чем не уступать конкурентам и заявляют, что и в их проекте проработка эмоций будет выполнена на качественно новом уровне. Похоже, это станет одной из отличительных особенностей игр следующего поколения.

Что же касается next-gen-технологий, то с ними у новой Brothers in Arms все в полном порядке. Игра использует Unreal Engine 3 и выдает очень качественную картинку. Текстуры детализированы: на асфальте повсюду мелкие трещинки, на лицах солдат свежие шрамы и следы давних ранений. Освещение приятное, зачастую весьма реалистичное, хорошо выглядят и тени от игровых объектов, в том числе от листвы на деревьях. Отличные партиклы: дым от сигареты вьется вверх и постепенно тает в воздухе.

По-новому смотрятся и различные эффекты: из стволов при стрельбе вырывается пламя, при взрыве здания в разные стороны летят кирпичи, куски перекрытий и остатки оконных рам. К слову, все объекты в игре разрушаются случайным образом – тут в дело вступает физический движок. Если во время первого боя рухнувшая крыша похоронила и вас, и ваш отряд – не расстраивайтесь. Очень может быть, что после рестарта та же крыша, удачно осев в сторону, превратится в замечательное укрытие и даст шанс провести внезапную атаку.

Разработчики не смогли устоять от соблазна продемонстрировать некоторые игровые моменты со стороны. Например, когда герой перепрыгивает через небольшую стену, камера немного отъезжает назад, демонстрируя умелые действия персонажа, а потом возвращается к виду от первого лица. Высказывается мнение, что подобная «операторская работа» добавляет еще немного пресловутого драматизма.

К слову, версия игры для Xbox 360, показанная журналистам на недавней E3, не могла похвастаться высоким быстродействием. В особо насыщенные моменты fps сильно проседал, но проводивший демонстрацию президент Gearbox Software Рэнди Питчфорд (Randy Pitchford) заверил присутствующих, что после оптимизации все проблемы будут решены. Очень хочется ему верить, ведь недостаток кадров в секунду способен порой испортить впечатление от, казалось бы, беспроигрышных проектов (вспомним печальный опыт Full Auto).

Об онлайновых режимах пока практически ничего не известно, лишь вскользь упомянута поддержка большего (по сравнению с предыдущими частями) количества игроков. То ли время говорить об онлайне еще не настало, то ли разработчики не делают на него упора – что несколько странно, учитывая ориентацию Xbox 360 на возможности сервиса Live.

Как бы то ни было, серия Brothers in Arms вполне уверенно готовится перейти на платформы следующего поколения. Ключевые элементы геймплея – тактический режим и возможность непосредственного управления напарниками – будут усилены. Благодаря использованию Unreal Engine 3 игра избавится от графических недостатков предыдущих частей. Ради обеспечения успеха проекта его издатель – компания Ubisoft – согласен даже перенести релиз на более поздний срок, о чем не без удовольствия заявил Питчфорд. Так что указанная выше дата выхода продолжения хитового тактического шутера отнюдь не окончательная, а скорее ориентировочная.



PC

Кодекс войны

Сергей Галёнкин

Warhammer по-русски

Классические пошаговые стратегии – моя персональная слабость. Я до сих пор играю в старые Heroes of Might & Magic, Warlords II, Laser Squad, X-COM, King's Bounty, Advance Wars и Ogre Tactics на своем Pocket PC. К счастью, возрождение жанра не за горами.

Паспорт

Жанр пошаговая стратегия
Разработчик Ino-Co
Издатель «1С»
Дата выхода 2007
Web-сайт нет данных

О разработчике

Ino-Co
Игры нет
Web-сайт www.ino-co.com

Фирма Ino-Co была образована в 2004 году в Краснодаре. Сейчас здесь трудятся 24 человека, многие из которых имеют большой опыт разработки компьютерных игр и уже выпущенные проекты.

НЕМНОГО ИСТОРИИ

Последние четыре года были для поклонников TBS не самыми лучшими. Закрытие ряда интересных проектов, продолжившийся переход старых серий в реальное (чтоб его!) время, отсутствие внимания со стороны издателей и разработчиков. Только всеобщий любимец Сид Мейер остался верен традициям, но, согласитесь, одной Civilization сыт не будешь.

Особенно жалко исчезнувших гексагональных ортодоксов. Помните Fantasy General, Farland Story, King's Bounty наконец? Игры с шестиугольниками постепенно превратились в развлечение для озабоченных историческим реализмом, извините, нердов.

Разумеется, нормальные поклонники TBS никуда не делись. Глупо полагать, что расстроенные четвертой частью Heroes of Might & Magic стратеги дружно постриглись в монахи. Почему несколько лет подряд издатели практически игнорировали такую аудиторию, мне лично непонятно. Впрочем,





Кто сказал, что рыцари дерутся честно?



Главное – завалить, а потом мы его ногами затопчем

важно, что это наконец-то прекратилось.

«Кодекс» представляет собой типичный гексагональный варгейм в фэнтези-сеттинге. То есть в комплекте у нас орки и гоблины, пошаговый режим и, главное, много-много шестиугольников.

Дизайн персонажей очень напоминает классический стиль Warhammer. Не тот, который 40 000: инквизиторы в космосе, зеленые монстры на танках и загадочные силы Хаоса. Нет, здесь все ближе к привычным средневековым сказкам, но в версии от почти что Games Workshop – шаманы, рыцари, священники и катапульты.

ГЕЙМПЛЕЙ

Игровой процесс тоже традиционен, но, к счастью, хоть немного отличается от проектов двадцатилетней давности. Например, помимо обычных юнитов, появятся и герои. Как вы, наверное, уже догадались сами, они отличаются большим количеством хит-поинтов, лучшими параметрами и, самое главное, возможностью носить несколько артефактов сразу. Кроме того, сюжет завязан именно на героях, так что терять их в бою категорически не рекомендуется.

В процессе игры все войска зарабатывают опыт и набирают уровни. При этом они еще и переходят из задания в задание, посему беречь ветеранов полезно. Впрочем, как и в большинстве современных стратегий. По мере «профессионального роста» наши подчиненные не только улучшают свои параметры, но и получают новые специальные возможности. Разработчики гово-



Иллис, мир «Кодекса войны»



Около тысячи лет назад люди сумели вытеснить орочьи племена далеко на юг, в Веркские пустоши. На всем пространстве от северных владений гномов до южных оборонительных рубежей образовалась империя Эолия. Четыреста лет она существовала в мире и благоденствии, пока не появились демоны. С помощью эльфов и гномов Эолия выстояла (генерал Маркус лично убил главного демона, за что и поплатился жизнью), но обошлось это ей слишком дорого. В конце концов империя распалась.

Королевства образовались на территории империи Эолия примерно пятьсот лет назад. Варвары захватили бывшую столицу Эолии и объявили все провинции подвластными вере Святого Маркуса. В данный момент имеются шесть королевств и вольный город Силент, жители которого смогли противостоять Инквизиции и сохранить магию. Здесь же расположена единственная в Иллисе Магическая Академия.

Несмотря на то что все королевства придерживаются единой веры, конфликты между ними – вполне обычное дело. Но новая война, о которой и пойдет речь в игре, станет чем-то большим, чем просто борьбой за ресурсы.





Атака с воздуха



рят и о позиционных комбо, и о классических, связанных с последовательностью ударов. Например, вы вправе в свой ход разрушить оборонные построения противника, нанести ему значительный урон, и сделать это так, чтобы к концу хода ваши войска стояли в оборонительных порядках.

Между миссиями при желании будем делать апгрейд собсвенных бойцов – к примеру, превратить крестьян в лучников. Не обойдется и без покупки новых солдат. Обещана возможность нанимать войска прямо в процессе сражения. А чтобы не создавать проблем с балансом, в «Кодексе войны» количество выставленных на поле «фигурок» лимитировано. То есть взять грубой силой не получится никак: разве что, постоянно подтягивая бойцов из резерва, но и этот способ не является панацеей – стоит дорого, да к тому же войска можно размещать только вокруг своих городов.

Глобальная карта в «Кодексе войны» упрощена. В перерыве между заданиями игрок может просмотреть на ней зоны влияния и определить направление следующего удара – очень похоже на Command & Conquer. Никакое строительство или апгрейды для регионов не предусмотрены.

СЕТЕВАЯ ИГРА

Как и любая пошаговая стратегия, «Кодекс войны» делается с прицелом на многопользовательский режим. Будет народный hot seat, особенно почитаемый отечественными геймерами, будет и игра по локальной сети и через Интернет. Проходить кампанию совместно не получится, вместо этого станут доступными классические сражения.

Разработчики учитывают проблемы Heroes of Might & Magic V и собираются положить в коробку с игрой полноценный редактор карт. Впрочем, тут же оговариваются: «Если успеем». Иначе, как и в случае с «Героями», придется подождать.

ГРАФИКА

За графику отвечает краснознаменный движок «Магии крови» – он сейчас трудится сразу в нескольких проектах, которые издает компания «1С». Никаких претензий к нему у редакции Gameplay не было, а последние разработки на его основе (в частности, «Легенда о рыцаре») радуют глаз. Так что с техноло-





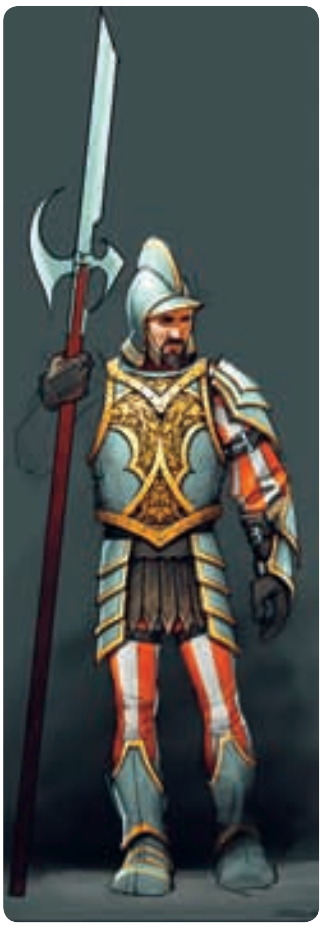
Можно поколядовать?

гической точки зрения проблем не ожидается.

Персонажи, вдохновленные Warhammer, не могут похвастаться обилием normal-mapping, но для стратегии это, скажем честно, и не нужно. Зато количество полигонов, да и вообще внимание художников к деталям, поражает. Видны даже надпиленные зубы во рту у орка-берсерка и стежки на шапочках гоблинов. Если вы беспокоитесь, что вид с высоты птичьего полета скроет от вас эту красоту, – не волнуйтесь. При масштабировании мелкие юниты объединяются в один, т. е., отдаляя камеру, вместо пяти пехотинцев, стоящих в одной клеточке, вы будете видеть единственного, но более крупного. Это делает «Кодекс войны» зрелищным и в то же время удобным: ведь иначе разных бойцов было бы сложно отличить друг от друга.

ИТОГ

Возрождение пошаговых стратегий началось. Heroes of Might & Magic V, Disciples III, «Легенда о рыцаре», «Кодекс войны» – российские разработчики намерены сделать все возможное, чтобы любимые TBS вернулись на рынок и снова радовали поклонников жанра.





Проезд запрещен!

Бойцы

Войска в «Кодексе войны» бывают как классическими, так и довольно оригинальными. Вот пара примеров.

АРБАЛЕТЧИКИ / CROSSBOWMEN

Арбалет, недавно появившееся оружие, уже успел завоевать популярность у наемников разного толка. Поэтому отряды арбалетчиков, состоящие на службе различных лордов, представляют собой довольно пестрое зрелище: каждый наемник стремится подчеркнуть свое богатство в одежде. Помимо арбалетов, такие отряды вооружены короткими мечами или кинжалами и одеты в легкую броню. Некоторая заносчивость и отсутствие должной дисциплины у этих бойцов охотно прощаются командирами, ведь залп их шеренги способен остановить даже защищенного тяжелой броней противника.

Применение

Дистанционная атака с высокими бронебойными характеристиками. Арбалетчик прикрывает соседние дружественные юниты, если они подверглись нападению противника. Способен бороться с «авиацией». В то же время уязвим в ближнем бою, а потому наиболее эффективен в связке с другими бойцами.

БУЙНЫЕ ОРКИ / MADZ

Шаманам издревле известен секрет приготовления напитка из «буйных» трав. Раз в год они отбирают из самых молодых орков тех, кто отличается силой и особо злобным характером, и в ночь Магдар опаивает их этим составом. Выжившие становятся берсерками. Они получают огромную силу, а скорость реакции вырастает в несколько раз. Правда, частенько берсерки впадают в буйное сумасшествие: голоса и видения заставляют тех убивать, рвать на куски и топтать ногами. Атака безумных орков стремительна и сильна; противники знают, что подпустивший их близко, будет сметен огромными охряпниками.

Применение

Юнит способен на мощнейшую рукопашную атаку, но относительно слабо защищен, а потому его не следует бросать на врага, прикрытого стрелками, – требуется подготовка перед атакой.



Радостной эту встречу не назовешь

PC

Maelstrom

Игорь Брэйн

Воды!

В этом году посетители КРИ имели уникальную возможность не только увидеть воочию новую стратегию от создателей известного «Периметра», но и принять участие в проводимом фокус-тесте, тем самым непосредственно повлияв на процесс разработки.



Паспорт

Жанр RTS/action
Разработчик KDV Games
Издатель Codemasters
Издатель в Украине «1С»
Дата выхода осень 2006
Web-сайт
www.maelstrom.kdvgames.com

О разработчике

KDV Games
Игры «Вангеры», «СамоГонки», сериал «Братья Пилоты 3D», «Периметр» + аддон
Web-сайт www.kdvgames.com
KDV Games – относительно новая торговая марка, созданная в октябре 2004 г. калининградской командой «К-Д ЛАБ».

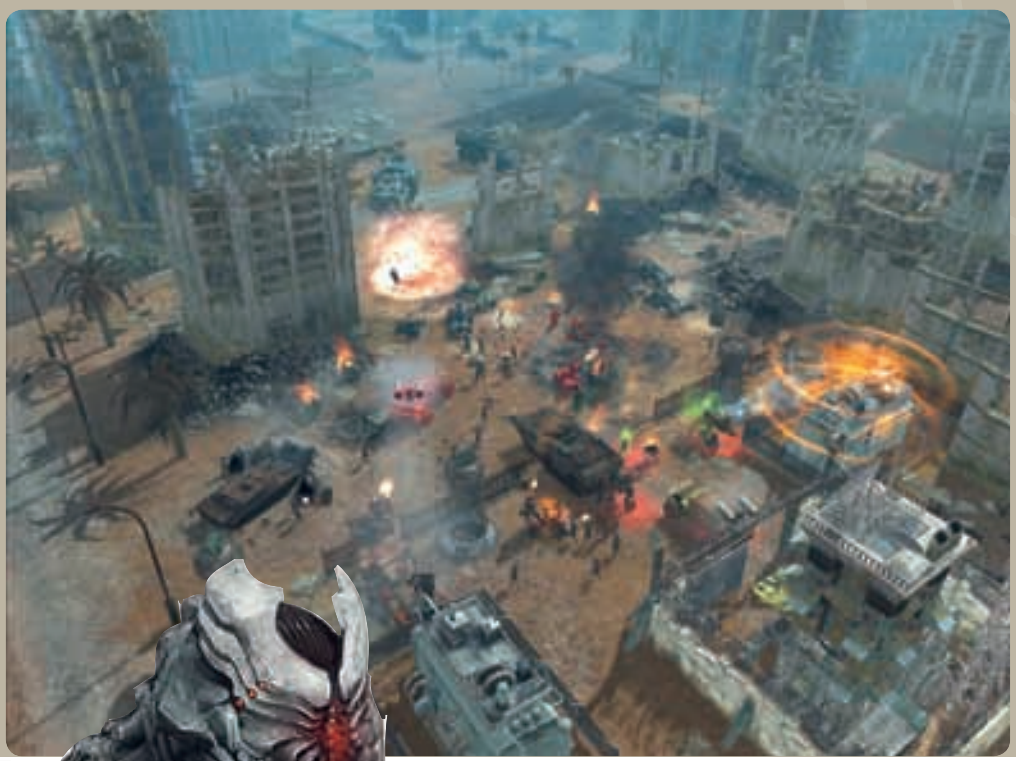


Maelstrom – совместный проект. Компания Codemasters занималась общей концепцией игры и сюжетом, а KDV Games отвечает за реализацию идей британских коллег и гейм-дизайн. Для этой цели калининградская студия разработала новую технологию – Vista Game Engine помогает решить проблему взаимодействия дизайнера и программиста. Данную систему можно назвать своеобразным визуальным редактором, который позволяет гейм-дизайнеру полностью сосредоточиться на построении игрового мира. Итак, чем же порадует нас англо-русский альянс?

События разворачиваются в недалеком будущем: за власть над планетой, опустошенной многолетними войнами и экологическими катастрофами, борются две могущественные организации. Это армия освобождения, или повстанцы (the remnants), под командованием бывшего генерала Джеймса Бьюкэнана и корпорация «Восхождение» (Ascension Industries) во главе с Арланом Канном. Арсенал повстанцев довольно старомоден – напалм, ядерное оружие, мины, кластерные и цепные бомбы, а их противники владеют новыми технологиями, в частности умеют производить боевых механоидов-трансформеров. В конфликт также ввязываются пришельцы (hai-genti) – эти ужасные твари появляются из коконов, которые сбрасываются на Землю с космических кораблей.

И аборигены, и инопланетяне стремятся захватить стратегически важные объекты – источники воды. Людям они служат для получения энергии, а пришельцы выпускают воду на поверхность, обрабатывают ее мутагеном и таким образом подчиняют себе все большие территории. В отравленной воде hai-genti могут восстанавливать здоровье, получать бонусы атаки и защиты, а всем формам земной жизни такая жидкость вредна и, соответственно, ослабляет их и наносит повреждения. Основная цель пришельцев – полностью затопить Землю, приспособив ее для своего существования.

Еще одним важным ресурсом окажется уцелевшее население планеты, настроенное до определенной поры нейтрально. Вступить с ним в союз смогут только солдаты Бьюкэнана: завербовав местных жителей в свои ряды, повстанцы будут получать от них гуманитарную помощь в виде сырья, расходуемого на постройку зданий и техники. Для Ascension бункеры выживших – своеобразный ресурс ДНК: людей замораживают и транспортируют в штаб, где они используются в качестве биозапчастей для войск Корпорации. Пришельцы поступают с земляными еще более жестоко: размещают поверх бункеров огромных тварей, которые переваривают обитателей









С такой мордой никакие уговоры типа «Мы пришли с миром» не помогут



убежищ и производят биомассу – основу всех боевых юнитов hai-genti. Кроме того, инопланетяне способны пополнять свои ряды, подвергая солдат вражеских армий мутации и превращая в себе подобных.

Естественно, все три расы получат возможность изменять ландшафт: люди станут использовать технологию терраформинга, а пришельцы – специальное оружие. Помимо терраформинга, Vista Game Engine позволяет влиять на погодные условия и даже организовывать катаклизмы: разработчики обещают дать нам способность управлять силами природы. Эта идея будет реализована посредством специальных атак для каждой из трех сторон. Так, hai-genti умеют бомбардировать противника метеоритами двух видов, создавать торнадо, образовывать на поверхности земли разломы. Повстанцы используют огонь, причем не только применяют огнеметы и напалмовые гранаты, но и вызывают пожары – раздуваемое ветром пламя может охватывать огромные территории. Ascension повелевают льдом и электричеством: об умении замораживать воду во время переправы противника через реку мы наслышаны давно. Другой вариант того же приема – создание ледяного моста для собственных войск.

Уже сейчас известно, что игрок не сможет выбирать, на чьей стороне воевать: согласно сюжету он будет поочередно командовать всеми группировками, а в конце – даже коалицией землян, объединившихся ради спасения родной планеты.

В общем, осенью мы, вероятно, увидим новый проект амбициозной команды, который вполне соответствует мировым стандартам: эпический сюжет плюс не только качественная, но и инновационная физика – терраформинг, динамические жидкости, ветер, осадки. А уж если разработчики выполнят свои обещания и предоставят вдобавок мультиплеер на шесть человек и редактор карт... Пожелаем KDV Games лишь немного удачи – все остальное у Maelstrom, похоже, уже есть.



Разработчики говорят

Елена «Penguin» Худенко, координатор внешних связей KDV Games, о преемственности «Периметра»

Собственно, основополагающей идеей проекта был терраформинг, но на новом технологическом уровне, с динамическими жидкостями, ветром, осадками. Кроме того, если в «Периметре» терраформинг узко специализирован – выравнивание ландшафта на жестко определенном уровне плюс копание траншей, то в Maelstrom все разнообразнее и интереснее. Мы не заставляем заниматься терраформингом, но предоставляем богатые возможности для его использования в стратегических целях: насыпи-дамбы, рвы-каналы, выравнивание на требуемом уровне, различные виды разрушений. Прибавьте к этому еще произвольно разливающуюся воду и воздушные потоки, движущиеся с учетом изменений рельефа.

Одним словом, в Maelstrom отражен опыт, приобретенный нашей командой за годы работы над «Периметром», и в этом заключается преемственность данного проекта.

О возможности выбора в конце игры

Мы решили быть последовательными и полностью выдержать историю в голливудском стиле, поэтому концовка у игры одна. Но будет ли это хеппи-энд – пока секрет.









Джек Воробей в космосе



PlayStation 2

Rogue Galaxy

Олег Овсиенко

Пиратская история

Слово «пират» сейчас стойко ассоциируется с расхитителем интеллектуальной собственности. Однако о настоящих корсарах пишут книги и снимают фильмы уже много десятилетий – тема действительно интересная и не лишенная своеобразной романтики.

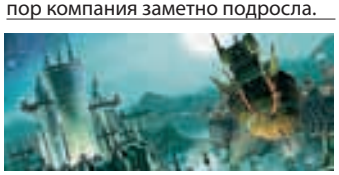
Паспорт

Жанр jRPG
Разработчик Level-5
Издатель Sony
Дата выхода осень 2006
Web-сайт www.level5.co.jp/products/new/roguegalaxy/index.html

О разработчике

Level-5
Игры серия Dark Cloud, Dragon Quest VIII
Web-сайт www.level5.co.jp

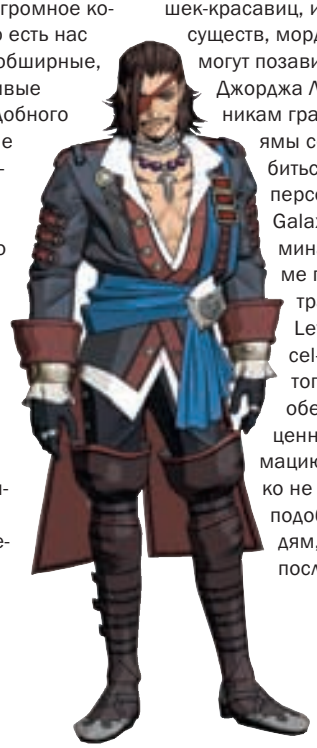
Level-5 посчастливилось стать одним из первых разработчиков игр для PlayStation 2. Более того, Sony доверила студии создание проекта для стартовой линейки новой консоли за океаном. С тех пор компания заметно подросла.



Само собой, игровая индустрия тоже не могла обойти ее вниманием: вряд ли найдется человек, не слыхавший о Pirates! Сида Мейера и Escape from Monkey Island. Однако самая экзотическая разновидность этого ремесла, безусловно, космическое пиратство. Правда, о парусах, фрегатах и пороховых орудиях придется забыть, зато в распоряжение Джестера (Jester Rogue) и его многочисленной команды из Rogue Galaxy предоставят металлическую махину со сложным названием Dolgengoa.

Судя по заявлениям Акихиро Хино (Akihiro Hino), президента компании Level-5, этот проект – воплощение практически всех самых интересных идей, накопленных разработчиками. Еще бы, ведь создание игры, способной конкурировать с грандами jRPG, – занятие весьма длительное и дорогостоящее, а потому подобные проекты часто приходится откладывать в долгий ящик.

Учтите при этом, что в Rogue Galaxy действие происходит на нескольких планетах, и на каждой в придачу имеется огромное количество локаций, то есть нас ждут действительно обширные, разнообразные и живые миры. Проектов подобного масштаба в жанре не так уж много – пожалуй, космическими эпопеями можно по праву назвать только Xenosaga и Star Ocean. Не исключено, что осенью небольшой список пополнится еще одним пунктом. Кстати, Level-5 планирует сократить до минимума продолжительность загрузки новых локаций и боевых режимов.



В пути протагонист встретит внушительное количество персонажей, которые станут его соратниками. Место найдется и для обыкновенных героев, и для девушек-красавиц, и для космических существ, мордашкам которых могут позавидовать творения Джорджа Лукаса. Ненавистникам графики Акиры Ториямы советую расслабиться – внешность персонажей Rogue Galaxy больше напоминает японские аниме последних лет с традиционным для Level-5 эффектом cel-shading. Кроме того, разработчики обещают нам полноценную «живую» анимацию. И хотя это далеко не первое заявление подобного рода, людям, подарившим нам последнюю Dragon









Я несу возмездие во имя Луны



Quest, хочется верить. Любителям длинных повествований гарантируют огромное количество сюжетных вставок и тонны печатного текста. Интересно, как будут обстоять дела с озвучкой: для японской версии были приглашены настоящие профессионалы, а что получится в английской, мы вскоре узнаем. По моему мнению, музыка в такой игре должна быть эпично-героической, а иногда – лиричной, так что ждем и пафосных оркестровых маршей, и задушевных мелодий. Надеемся, Level-5 нас не разочарует.

Как многие помнят, в Dark Cloud 2 эта небольшая студия с Кюсю представила весьма неплохую боевку. Конечно, задействовать ее в Dragon Quest VIII, где традиционно используются сражения в стиле old-school, было бы неправильно, зато в Rogue Galaxy интересная система пришлась как нельзя кстати. Схватки происходят в реальном времени, причем игрок управляет лишь одним персонажем. Однако если в Dark Cloud 2 практически не было возможности контролировать действия товарищей по оружию (зачастую ваши друзья молниеносно тратили свои мощнейшие способности и артефакты, оставаясь в результате почти беззащитными), то теперь соратники все же станут прислушиваться к мнению лидера. Более того, в бою позволено будет использовать разбросанные вокруг активные предметы. Игравших в Dark Cloud 2, безусловно, утешит возвращение огнестрельного вооружения: кроме клинка для ближнего боя, каждому персонажу выдадут плазменную пушку или простенький бластер на худой конец. Количество боеприпасов здесь ограничено, так что свести сражение к банальному отстрелу противников с расстояния нам не позволят. И, дабы слегка усложнить и разнообразить монотонное набивание hit×99, разработчики введут понятие stamina. Грубо говоря, силы персонажа окажутся не бесконечными, так что время от времени каждому супергерою понадобится передохнуть.

Помимо рутинного вырезания всех недовольных политикой вашей партии, Level-5 предложит огромное количество дополнительных занятий и хобби на любой вкус. Почитателям боевых искусств рекомендуется податься в охотники за головами и преследовать особо опасных монстров за деньги. Поклонников покемонов ждет местная «жукомания», где им разрешат отлавливать и воспитывать насекомообразных питомцев, после чего выставлять их на бой в одном из районных колизеев. Естественно, каждое такое занятие дает ряд преимуществ в виде уникального вооружения, одежек или аксессуаров. Обещают не забыть и о любителях поколдовать над личным оружием. Джестер является счастливым обладателем маленького заводика, предназначенного для создания новых экспериментальных образцов амуниции для главного героя и его товарищей.

Итак, подведем предварительный итог. Осенью этого года нас, похоже, ждет весьма неординарный проект, который, надеемся, будет сочетать как черты классических японских RPG, так и инновационные элементы. Сомневаемся, что его можно будет назвать революционным, однако, судя по успехам предыдущих продуктов Level-5, свои задумки разработчики доведут до совершенства.

Конечно, в оригинальной версии имелись некоторые недочеты, но мы уверены, что за лето их успеют исправить – ведь аналогичная ситуация сложилась в свое время и с Dragon Quest VIII, а работа над ошибками в английской версии игры была проведена на «отлично».





Нет, это не главный герой



PC / Xbox 360

Two Worlds

Никита Шило

Третий – лишний

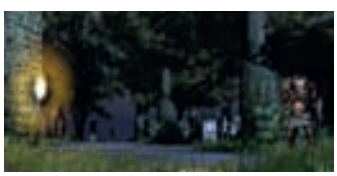
Анонс игры с заветными буквами RPG в графе «жанр» воспринимается фанами с надеждой и недоверием одновременно. Призраки великих творений прошлого видятся и в этом начинании, добавляет оптимизма то, что Reality Pump пока не запятнала себя плохими проектами.

Паспорт

Жанр RPG
Разработчик Reality Pump Studious
Издатель Zuxxez Entertainment
Издатель в СНГ «Акелла»
Дата выхода IV квартал 2006
Web-сайт www.2-worlds.com

О разработчике

Reality Pump Studious
Игры World War III: Black Gold, KnightShift, Earth 2140, Earth 2160, Earth 2150
Web-сайт www.realitypump.pl
Польская команда, известная в основном серией о космических войнах Earth 21**. Хотя не стоит забывать и достаточно интересный проект KnightShift.



В незапамятные времена бог войны Азирааль (Aziraal) пал в битве, а орки, лишившись своего покровителя, вынуждены были отступить в Южные Пустоши. Прошли тысячелетия, однако место захоронения Азирааля оставалось тайной – другие небожители хорошо постарались, сокрыв гробницу от простых смертных. Но вот очередная экспедиция любознательных гномов обнаруживает заброшенный храм, посвященный неизвестному божеству. Мысль о том, что найдены останки могущественного бога, всколыхнула мир. Орки планируют массовое паломничество к национальной святыне (никого не щадить, пленных не брать), а эльфы, люди и гномы готовятся достойно принять пилигримов. Остроты ситуации придают и невероятно загадочные существа, тихо плетущие страшный заговор, который приведет к уничтожению одного из двух миров.

Однако главного героя все это, как водится, до поры до времени не интересует. Сейчас его больше волнует состояние собственного здоровья (засада с летальным исходом для спутников протагониста – это вам не экскурсия по Третьяковке), а также судьба родной сестры, умыкнутой в неизвестном направлении. Так что программа-минимум, которой нас собираются занять польские разработчики, следующая: выжить, найти родственницу и отомстить за друзей. А чуть погодя парень попадет в паутину интриг, накрывшую оба мира. Судьба последних тоже будет зависеть от него.

Наряду с сюжетными заданиями поляки планируют развлечь нас множеством дополнительных. Все, что будет делать герой, так или иначе связано с основной линией повествования и должно отражаться на игровом мире. Кроме того, разработчики традиционно обещают тщательно проработанных NPC – не безликих болванчиков, а настоящих личностей со своими психологией, мировоззрением и проблемами. К слову, можно даже нанять кого-то из аборигенов, если лень отправляться за квестовым предметом за тридевять земель.

Задекларированная Reality Pump особенность ролевой системы Two Worlds заключается в отсутствии классов как таковых. Все необходимые знания и навыки герой приобретет, сотрудничая с определенными фракциями. Выбор наш разработчики не ограничивают: захотели стать магом – пошли в гильдию колдунов, воином – в гильдию бойцов и т. д. Нечто похожее наблюдалось и в Morrowind, только в отличие от нее изучить интересующие нас заклятия или приемы, просто заплатив энное количество монет, поляки не позволят – иной раз придется долго и упорно зарабатывать известность и авторитет, чтобы попасть в ту или иную фракцию. Однако стоит прославиться,

как на героя посыпятся предложения о сотрудничестве. В остальном же разработчики решили не мудрствуя лукаво использовать старые добрые характеристики и умения. С каждым уровнем мы получаем традиционные очки опыта, которые можно потратить на развитие аватара. Интересно, что если вдруг посреди игры нам надоест тихо красться за противником или с гиканьем выпрыгивать на него, размахивая двуручным топором, мы сможем исправить ошибки юности, заплатив мзду специальному NPC, который вернет нам некоторое количество очков опыта.

Степень нашей смертоносности зависит от характеристик и умений. Чем лучше они прокачаны, тем больнее мы будем лупить врага. Однако несмотря на, казалось бы, традиционную схему, победить супостата, закликав его до смерти, не удастся. Против каждого неприятеля придется выработать определенную тактику. По словам многомудрых разработчиков, универсальной стратегии нет и действовать нужно в зависимости от ситуации. Благо в помощь выдадут несколько видов ловушек, более полусотни умений и примерно столько же заклинаний. Боты не пройдут.

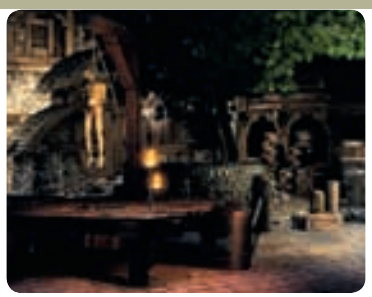
Кстати, о магии. Она в игре от Reality Pump обещает стать своеобразной. Для начала, по мере продвижения нам будут выдавать карты, которые разрешат соединять для получения заклинаний большей силы. Одни из них добавляют дополнительный эффект уже имеющемуся волшебству, а другие можно использовать только с определенными колодами. Таким образом, не придется тратить очки опыта на изучение заклинаний, ведь они могут со временем устареть. Вместо этого нам предложат инвестировать деньги в совершенствование в одной из колдовских школ.

А когда мы закончим прохождение одиночной версии игры, нас развлекут кооперативным режимом. Разработчики обещают несколько десятков различных карт, которые с товарищем можно зачистить от наличествующих там зверушек, а то и помериться с этим самым товарищем силушкой. При переносе персонажа с одной карты на другую весь опыт, вещи и деньги сохранятся, а всего в сетевых баталиях смогут участвовать до восьми человек. Так как в этом режиме создать игровое альтер-эго под себя не получится, нам выдадут восемь классов, из которых мы и выберем протеже для онлайновых баталий.

Вполне возможно, что польские разработчики смогут выдать нагора качественную и достаточно неординарную RPG. И пусть пока смотрится Two Worlds несколько странно (особенно в динамике), время у ребят еще есть, да и не в полигонах, как известно, счастье.



Ты как раз к ужину!











Крутая тачка. Прокатишь?





PC / PlayStation 3 / Xbox 360

2 Days to Vegas

Николай Корж


Так, припаркована неправильно...

Страх и ненависть

Driver дубль три, чахоточные клоны GTA и жалкие пародии на Max Payne подорвали доверие игроков к этому забавному жанру. Однако Steel Monkeys собирается сделать все возможное, чтобы выпустить качественный проект.

Паспорт

Жанр action/racing
Разработчик Steel Monkeys
Издатель нет данных
Дата выхода нет данных
Web-сайт www.steelmonkeys.com/ru/projects/2dtv_game

О разработчике

Steel Monkeys
Игры Master Rallye, Bob the Builder, Rocky, Corvette
Web-сайт www.steelmonkeys.com
Компания создана в 1998 г. в Великобритании, но позднее было принято решение перенести основную часть работы в Минск. Студии трудятся над несколькими мультиплатформенными играми, на данном этапе наибольшее внимание уделяется проекту 2 Days to Vegas.

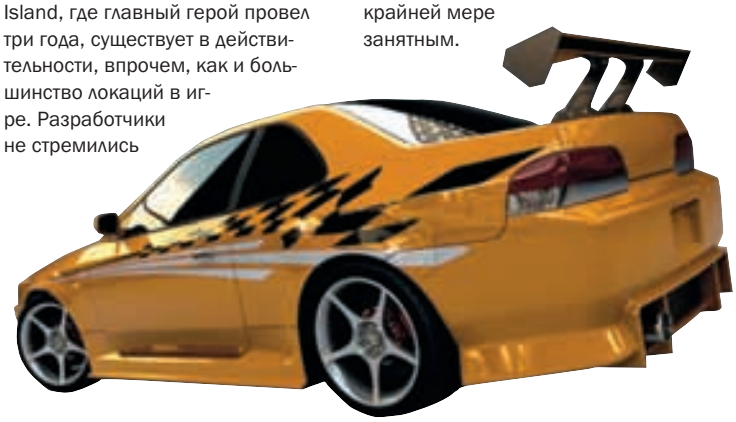


Действие игры разворачивается на протяжении всего двух суток (отсюда и название), однако, по заявлениям разработчиков, эти 48 часов будут наполнены action под завязку. На главного героя по имени Винни (Vinny), вышедшего на свободу из нью-йоркской тюрьмы и мечтающего о законопослушной жизни, сразу сваливаются неприятности. Пока протагонист мотал срок, его младший брат попал в передрягу, и теперь Винни нужно домчаться из Нью-Йорка в Лас-Вегас, при этом решая десятки возникших по пути проблем. Нашего персонажа ожидают перестрелки, погони и прочие «приятные» сюрпризы.

От его действий будет зависеть отношение полиции, и если главный герой поведет себя слишком агрессивно, то правоохранительные органы по голове рецидивиста не погладят. По словам ребят из Steel Monkeys, игру можно пройти практически без убийств, однако устроить кровавую баню никто не запрещает – выполнять задания позволят несколькими способами. Сами же разработчики заявляют, что при создании 2 Days to Vegas ориентировались скорее на Mafia, а не на GTA, и значит, нас ждет, вероятнее всего, четкий сюжет с единственным вариантом финала.

Судя по текущим материалам, игра будет выглядеть превосходно (обещана самая современная графика). По стилю проект должен напоминать киноленты Квентина Тарантино. Кстати, тюрьма Rickers Island, где главный герой провел три года, существует в действительности, впрочем, как и большинство локаций в игре. Разработчики не стремились сделать их фотореалистичными, однако нам сулят определенные характерные детали, по которым можно узнать тот или иной город. За физику в 2 Days to Vegas отвечает модный ныне движок PhysX. А услаждать наш слух будут ритмами хип-хопа.

От Нью-Йорка до Лас-Вегаса более 3500 км. Пожалуй, преодолеть такое расстояние на обычной машине всего за два дня практически невозможно. Однако 2 Days to Vegas и не претендует на особую реалистичность, главное – в игре будет много погонь и перестрелок. Результат получится по крайней мере занятным.



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

"Квінтесенція війни.
Перший куленепробивний хіт 2006 року.
Чудовий подарунок для поціновувачів жанру.
AG.ru - 88% - Наш Вибір!"

RED ORCHESTRA
OSTFRONT 41-45

Red Orchestra: Ostfront 41-45 ©2006 Tripwire Interactive. Bold Games і логотип Bold Games є зареєстрованими торговельними марками Destineer, Inc.
Unreal® є зареєстрованою торговою маркою Epic Games, Inc. Unreal® Engine © 1998 – 2006, Epic Games, Inc. Всі права захищені.
Всі інші торгові марки і найменування є власністю своїх законних власників.
© 2006 ЗАТ «1С». Усі права захищені.

Дмитрий Морозов: «Игры – это отличное средство самореализации, способ творить, создавать что-то новое»

Компания Best Way из небольшого города Северодонецка хорошо известна всем украинским игрокам. Но до сих пор Дмитрий Морозов, ее руководитель, неохотно общался с прессой. Читайте первое интервью с лидером команды, сделавшей великолепную «В тылу врага», одну из лучших стратегий по Второй мировой.

Дмитрий, вы один из трех ведущих разработчиков Украины. Почему же так редко даете интервью?

Я не люблю лишней шумихи вокруг своего имени. Мне просто нравится делать игры – это гораздо интереснее, чем давать интервью.

А как вы пришли в игры? Ходят слухи, что Морозов – это донецкий угольный магнат.

Ну во-первых, мы не из Донецка, а из Северодонецка – это вообще в Луганской области. Во-вторых, думаю, так находят себе оправдания те, у кого не получилось, – мол, раз их поддерживают магнаты, значит у них условия лучше.

На самом деле еще до того, как мы занялись играми, у меня была довольно крупная компания. Но в какой-то момент я обнаружил, что уже имею возможность заниматься не только тем, что приносит деньги, но и тем, что нравится. А игры интересуют очень давно, со времен ZX-Spectrum. Они для меня отличное средство самореализации, способ творить, создавать что-то новое.

Часто говорят, что команде из небольшого города весьма сложно сделать игру. Я был в Северодонецке, и это действительно маленький город. Как вам удалось набрать столько отличных специалистов?

С программистами у нас проблем не было – ведь в нашем городе очень много людей с высшим образованием, потому что здесь в советское время было где-то 12–15 научно-исследовательских институтов. Тут, в частности, писался софт для контроллеров, работающий на атомных станциях. То есть хороших кадров хватало, нужно было их просто научить писать игры. С художниками оказалось, конечно, сложнее, но все же специалистов нашли.

Сколько человек у вас сейчас работает?

Около пятидесяти – компания небольшая. У нас проблема с нехваткой творческих людей, которые готовы работать в команде и придерживаться наших стандартов качества. Нужны художники, менеджеры. Что касается последних, то это общая проблема для СНГ, вне зависимости от индустрии.

Я знаю, что «1С» купила вашу игру практически после первого знакомства. Как вам это удалось?

Планка качества у нас установлена очень высоко. Сначала три года мы вообще работали «в стол» – делали игру, учились, но никому ничего не показывали. Добивались того, чтобы проект соответствовал в первую очередь нашим представлениям о том, как должна выглядеть хорошая игра. Переделывали многие вещи несколько раз. Конечно, все это время команда финансировалась за счет другого бизнеса.

На самом деле у нас было три демо-версии еще до того как мы показали проект компании «1С». Сначала каждую из них мы оценивали сами – не годится. В конце концов, на четвертый раз, скрипя зубами, решили, что если хорошенько пройтись рашпилем, то, может быть, пойдет. И стали искать издателя.

Вы говорите о версии с двумя героями, КВ-2 и лесником? Мы в редакции прошли ее несколько раз. То есть это ваша тактика – сначала довести игру до ума, и только после этого показывать?

Да, мы так и делаем. Я, конечно, не имею права советовать другим студиям поступать таким же образом – ведь у каждого своя ситуация, возможности у всех разные, немногие могут себе позволить так долго учиться.

Вас хвалили за то, что Best Way никогда не срывает сроков. Как это удается?

Нельзя сказать, что мы никогда не нарушаем сроков. Конечно, на полгода игры не затягиваем, но иногда случается перенос на месяц-два. Проблема даже не в управлении, а в нашем представлении о качестве. Когда видишь, что за месяц можно существенно усовершенствовать проект, то, мне кажется, лучше потратить этот месяц, чем выпустить продукт худшего качества.

Почему взялись за RTS по Второй мировой?

Стратегии – мой любимый жанр, обожаю Command & Conquer и вообще RTS.



Фото: Александр Переверзов

Но в итоге этой игрой вы фактически основали новый жанр.

Мы изначально не хотели делать стандартную RTS, не хотели клонировать другие проекты. Начали экспериментировать с геймплеем – и вот результат. Нам показалось, что такой необычный взгляд на жанр стратегий будет интересен игрокам.

Но почему все-таки Вторая мировая? Вы так удачно предугадали волну популярности этой темы.

На самом деле наша первая демо-версия была вообще sci-fi. Монстры, звездный десант, разбитые космические корабли... А уже вторую делали по WWII – я решил, что именно такие игры ждет коммерческий успех.

Скажите, а почему «Диверсанты», которых делала другая команда на движке «В тылу врага», оказались настолько хуже оригинала?

Это частично и наша вина. Очень сложный инструментарий, сложный движок, у ребят просто не было возможности его освоить в полном объеме в тот срок, который отводился на проект. Ну а насчет миссий и прочего – это уже лучше спросить самих разработчиков.

А как обстоит дело с инструментарием во второй части? Смогут ли пользователи сами создавать модификации или хотя бы уровни?

Непростой вопрос для нас. Инструментарий еще сложнее, чем в первой игре. На миссию – одних триггеров минимум полторы сотни, и все они связаны между собой. И мы пока не уверены, что сможем довести наш редактор до того уровня, когда не стыдно показать его публике. Это как минимум еще полгода времени.

Но я видел, что в игру уже встроен скрытый редактор. Он останется?

Разве что в качестве своеобразного чита. На самом деле мы думаем о том, как поддерживать команды, которые захотят сделать свои проекты на нашем движке. Но ресурсов для того чтобы обеспечить поддержку еще и игроков, у нас просто нет.

Говорят, вы хотели сделать что-то по одному из произведений Зорича.

Мы думали об этом. Строго следуя событиям, изложенным в книге, сложно сделать игру, а вот в том же мире или по мотивам – вполне. У них есть несколько произведений, которые можно превратить в замечательные стратегии.

А не задумывались ли вы о приставках?

Да, думали. Но RTS на них сделать сложно. Нужен какой-то принципиально новый подход. Во-первых, необходимо радикально изменить интерфейс, во-вторых – управление. И тогда вполне можно сделать игру, полностью отвечающую стандартам жанра, которая будет глубокой и интересной. Однако прежде нужно решить эти две проблемы, но я пока не уверен, что мы готовы к столь масштабной работе.

А какие у вас есть увлечения помимо работы?

Горные лыжи – зимой, серфинг – летом. Ну и компьютерные игры, конечно.

Собираетесь ли расширяться, открывать представительства студии в других городах?

Нет, не думаю. Любой коллектив держится обычно на нескольких ключевых фигурах, и их невозможно клонировать, чтобы создать настолько же хорошую студию в другом городе. По этой причине крупнейшие компании делают приличные игры по лицензии или вполне успешно занимаются самокопированием, но как только принимаются за что-то оригинальное, получается пшик. Некоторые вещи нельзя формализовать, они зависят от человеческого фактора. Именно здесь кроются одновременно и сила, и слабость геймдева.

Говорят, что в индустрии сейчас кризис. Правда ли это?

Есть кризис идей. Наш бизнес лишается нестандартных творческих людей. Крупные корпорации не могут работать с необычными личностями, не готовы мириться с их оригинальностью. В итоге те уходят в кино, в анимацию, в литературу – а мы оказываемся в проигрыше.

К тому же возросла стоимость разработки. Раньше цена риска была небольшой. А сейчас создание одного персонажа стоит столько, во что прежде обходилась вся игра. И это обидно. Потому что первые проекты на заре игровой индустрии были построены на свежих идеях, они, по сути, основали новые жанры. В последнее время это, к сожалению, происходит все реже.



«В тылу врага»



Почему для подготовки сценария «В тылу врага» вы выбрали Зоричей? Ведь этот дуэт пишет преимущественно фантастику.

Я прочитал пару их произведений, мне понравилось. Они думающие, активные, молодые – как раз то, что нужно. К тому же имеют два образования: они не только писатели, но еще и математики, а значит им легче понять те ограничения, которые накладывает движок.

Я приехал к ним в Харьков, и в процессе мозгового штурма мы разработали общую канву сюжета. Они были ответственны за увлекательность сценария, а я со своей стороны предлагал то, что сделает геймплей лучше. Потом Яна и Дмитрий довели сценарий до ума.



Вы довольны проектом «В тылу врага»?

Нет. Я был недоволен им тогда, недоволен и сейчас.

А второй частью?

Я вообще по натуре перфекционист. Вижу, что игра получается отличная, но мне кажется, мы все равно могли бы сделать ее еще интереснее.

Значит ли это, что будет третья часть?

Пока рано говорить об этом. Все зависит не только от нашего желания, но и от того, насколько успешной окажется «В тылу врага 2». К тому же мы не зацикливаемся на этой теме.



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДИА

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



Level of Detail, Instancing

Три, во многом взаимосвязанные, технологии 3D-графики, о которых пойдет речь в этом материале, не добавляют играм каких-либо визуальных красот. Зато они помогают увеличить производительность, то есть поднять столь важные для каждого геймера показатели fps, причем иногда в несколько раз.

Технология **LOD** (сокращение от **Level of Detail** – уровень детализации) применяется очень давно, еще со времен первых flight sim. Она является простым, но действенным приемом, позволяющим повысить быстродействие тех игр, где используются большие открытые пространства. Чтобы объяснить механизм работы **LOD**, возьмем для сравнения проект, который в ней не нуждается. Например, типичный шутер с закрытыми пространствами вроде DOOM 3. Максимальное видимое расстояние «от стенки до стенки» в такой игре не превышает сотни метров, обычно же комнаты и того меньше. Здесь в поле зрения геймера редко находится более пары сотен объектов (3D-моделей). При рендеринге сцены допустимо просто отрисовывать с максимальной детализацией все, что может увидеть игрок. В этом случае для увеличения fps куда важнее алгоритмы, позволяющие определить, виден ли какой-то объект в принципе.

Возьмем промежуточный вариант – шутер, сочетающий как закрытые, так и обширные открытые пространства, например Serious Sam (любая из частей). Многие уровни тут достигают нескольких квадратных километров, они в сотни раз масштабнее, чем в DOOM. И пусть детализация их в «Сэме» ниже, зато объектов в кадре может быть гораздо больше – ведь мы видим и дальние участки уровня. И наконец, TES IV: Oblivion – пример игры, позволяющей геймеру не только созерцать огромный мир, но и свободно перемещаться в любую его точку. Здесь видимые расстояния локаций составляют десятки километров, во сколько раз это превышает типичный уровень DOOM 3, можете посчитать сами. Для таких проектов проблема баланса между детализацией объектов, помноженной на немалое их количество, и скоростью стоит всегда очень остро. Ведь 3D-акселераторы накладывают вполне определенные ограничения на количество треугольников, выводимых в секунду. Примитивный путь решения проблемы – равномерное уменьшение детализации моделей – пользы не принесет, вряд ли кому-то сейчас придутся по вкусу грубые дома-коробки или несметные орды квадратных орков, даже если их будет очень много.

На помощь пришла **LOD**, принцип работы этой технологии поймет и человек, далекий от создания игр. Ведь она основана на естественном зрительном восприятии окружающего мира: чем дальше от нас находятся объекты, тем хуже мы различаем мелкие детали, а небольшие предметы могут стать и вовсе незаметными. И значит, нет смысла использовать 3D-модель из десятков тысяч треугольников, если на экране объект займет площадь в пару десятков пикселов. Реализуется **LOD** тоже несложно. Создается несколько вариантов модели (от высокополигональной до простой с наименьшим количеством треугольников), которые называются LOD-уровнями. Обычно их бывает от двух до четырех, иногда больше. Затем самые качественные модели и текстуры используются только для объектов, располагающихся вблизи игрока. А при увеличении дистанции (а значит, и уменьшении видимой площади на экране) берутся версии попроще.

Расстояние, на котором происходит подмена модели, подбирается дизайнерами и программистами экспериментально с таким расчетом, чтобы переход был максимально незаметным. Оно может оказаться переменным, например, зависеть от размера объекта, изначальной сложности его формы или условий освещенности. Большое количество LOD-уровней характерно для игр, сочетающих масштабы от вида на целую планету до наблюдения за отдельными персонажами, яркий пример тому – серия Black & White. Данная технология применяется для моделей NPC, юнитов, монстров или игроков, а также для статичной геометрии уровня или локации. Правда, последняя должна быть не монолитной, а разбитой на небольшие отрезки. Так, одним из первых шутеров, удачно сочетавшим обширные пространства и толпы монстров с хорошей детализацией, стал уже упоминавшийся Serious Sam. Во многом благодаря активному применению LOD-технологий как для динамических объектов, так и для статики локаций. А вот Oblivion, судя по наблюдениям, обходится лишь двумя уровнями ландшафта: далеким (distant land) и детализированным, простирающимся во все стороны от текущей позиции игрока метров на двести. Все видимое пространство в TES IV поделено на отдельные, достаточно небольшие клетки (cells), размером примерно 100×100 метров, которые подгружаются с диска по мере перемещения игрока по миру. Самые удаленные от вашего персонажа участки при этом удаляются из памяти.

Пока мы говорили лишь об относительном упрощении геометрической формы объекта при его удалении от игрока. А вот для последнего LOD-уровня с самой низкой детализацией можно использовать прием под названием **Billboards**. Billboard – это небольшой спрайт (то есть 2D-картинка приблизительно 128×128 пикселов или даже меньше), всегда повернутый изображением к зрителю. Иногда в целях экономии делают один спрайт, например для деревьев и травы, а иногда – набор из нескольких снимков объекта в раз-

OBLIVION

Скриншоты из TES IV: Oblivion, снятые при помощи консольной команды *tfc*, которая включает свободную камеру. Причем позиция игрока не меняется, соответственно адаптация LOD-уровней и подгрузка новых локаций не происходят, что позволяет заглянуть «за кулисы» этой технологии.





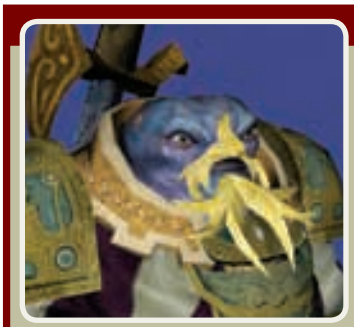
и Billboards

Антон Бреусов

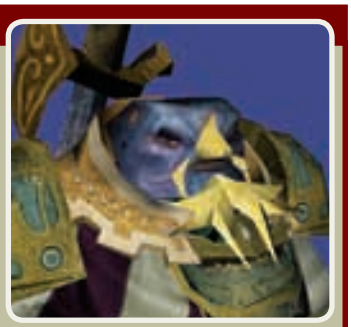
ных ракурсах (обычно от четырех до восьми). В таком случае при вращении камеры автоматически подбирается оптимальное изображение. Именно эта технология применялась в ранних 3D-шутерах, таких как Wolf3D или DOOM, для всех игровых объектов. Хотя сейчас подобный прием может показаться грубым, но при достаточном удалении объекта, когда на экране он занимает всего десяток – два пикселов, разница между 3D-моделью и ее плоским «снимком» практически незаметна. Зато billboard состоит лишь из двух треугольников, а не нескольких десятков, и при рендеринге множества мелких однотипных объектов это дает значительный прирост в производительности. Сейчас данная технология активно используется в движке для моделирования и рендеринга деревьев SpeedTree (например, в Oblivion и многих других современных играх).

Применение **LOD** позволяет повысить заветное число fps, но иногда этого бывает мало. Ведь количество выводимых на экран объектов не уменьшается, снижается только их детализация, однако для каждого из них драйверу видеокарты все равно подается отдельная draw-команда (то есть запрос на рендеринг). Они потом последовательно исполняются и передаются железу 3D-акселератора. И чрезмерное количество таких draw-вызовов на один кадр изображения так же негативно сказывается на показателях fps, как и просто большое число объектов в кадре. Есть приемы, позволяющие решить эту проблему. Самый простой и часто применяемый – не отображать отдаленные небольшие объекты, как бы скрывая их в дымке или тумане. А при рендеринге значительных массивов геометрии, форма и расположение которой не изменяются (например, домов) могут поступить иначе. Несколько мелких, стоящих близко друг к другу объектов на низкодетальных LOD-уровнях на этапе дизайна локации объединяют в один крупный.

Instancing – еще одна, довольно молодая технология, применяемая для рендеринга большого числа типовых объектов. Ее идея заключается в том, чтобы с помощью каждого draw-вызова рисовать несколько копий 3D-модели, но в разных местах и положениях, разного цвета, размера или даже в различных фазах анимации – список параметров, которые будут изменяться, достаточно велик. Программа подготавливает такой перечень (по одному на каждую копию) и затем передает вместе с моделью видеокарте для рендеринга. **Instancing** отлично подходит для оптимизации отображения травы, деревьев, домов, больших толп унифицированных персонажей (например, отрядов солдат в RTS). Самая продвинутая версия этой технологии – **Hardware Instancing** – «официально» работает на всех видеокартах с поддержкой Shader Model 3.0, хотя акселераторы ATI, начиная с Radeon 9500, тоже подойдут. Одной из первых игр, где использовалась Instancing, стала Far Cry (лес и растительность).



Так монстр выглядит вблизи (это LOD 0).



А так – издалека (LOD 5). Полигонов гораздо меньше.

ВДВІЧІ КРУТІШЕ

Двохядерний процесор Intel® Pentium® D, який реалізовано у комп'ютері Impression PPlus, надає більше обчислювальних ресурсів, тому Ви можете насолоджуватись і керувати усіма досягненнями найновіших мультимедіа-програм

intel Pentium D inside

Dual-core. Do more.

ЖЖОТ

DUAL CORE

Impression PPlus GameStation

Intel® Pentium® D 930 (3,0GHz, 2x2Mb, 800MHz), MB ASUS P5LD2-VM (Intel 945P), DDR2 PC4300 1Gb, HDD 200Gb, ATI Radeon X600GTO 256Mb TV in/TV & DVI out, DVD±RW, Gigabit Lan, безпровідні миша та клавіатура BenQ x730BMW, MS Windows XP home ed rus

МАГАЗИН РОЗУМНИХ РЕЧЕЙ™
м. Київ, м. Політехнічний інститут,
вул. В. Васильківська, 6
тел. (044) 241-94-94, shop@navigator.ua

Impression COMPUTERS

территорияигр

КРАЩЕ ОДИН РАЗ ПОБАЧИТИ

Київ, виставковий центр КИЇВ ЕКСПО ПЛАЗА



В межах виставки цифроМанія 2006

Організатори:

EUROINDEX

Gameplay

26-29 ЖОВТНЯ

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

Срібні спонсори:

Logitech Delfics datalux

Золотий спонсор:

ATI

Технологічний партнер:

intel

Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны



78 Titan Quest
82 Auto Assault
86 Half-Life 2: Episode One
88 Rumble Roses XX
90 Guild Wars: Factions
92 GTA: Liberty City Stories
94 Ace Combat Zero: The Belkan War
95 Cars
96 FlatOut 2
98 Бросок на Берлин
100 Steambot Chronicles
102 Odama
104 Harvest Moon: Magical Melody
105 Казаки II: Битва за Европу
106 Jaws Unleashed
108 Бумеранг
109 Lost Magic

ВЫБОР РЕДАКЦИИ Gameplay

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

Titan Quest

с. 78

Повторить успех Diablo пытались многие. В многопользовательском режиме сие удалось замечательной игре Guild Wars (рецензия на GW: Factions в данном номере), а в сингле ближе всех к идеалу оказалась Titan Quest.

Auto Assault

Мы очень хотели, чтобы эта игра стала успешной. Fallout Online на автомобилях – отличная ведь идея, не так ли? И Auto Assault оказалась довольно неплохой, но вряд ли у нее получится выдержать бой с World of WarCraft.

с. 82



Blizzard как идея

Так получилось, что последние несколько лет моду на рынке PC-игр задает лишь одна студия – Blizzard. Лишь только речь заходит о новой RTS, все тут же начинают сравнивать несчастную с WarCraft III или, если сеттинг отличается, со StarCraft. Разработчики сделали action/RPG? Тогда от обвинений (зачастую справедливых) в клонировании Diablo II им никуда не деться. А создатели всех без исключения MMOG спят и видят свою игру на троне World of WarCraft. И только одному проекту Blizzard подражать не хочет никто – многострадальной StarCraft: Ghost.

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

Titan Quest

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Gameplay

Сергей Галёнкин



Мышкина смерть

Хорошее подражание (чуть не написал «клон») Diablo на PC – в наше время редкость. Если и выходит достойная action/RPG, то либо на консолях, либо сразу в онлайн. Тем приятнее появление Titan Quest, причем именно в конце июня – как обе части Diablo в старые добрые времена.

Вы – свинья, сударь!





Паспорт

Жанр action/RPG
Разработчик Iron Lore
Издатель THQ
Издатель в Украине «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Web-сайт www.titanquestgame.com
Возраст 13+

Оценка 4,5/5

Идея Diablo в Греции, Египте и на Востоке
Графика Невероятно красиво. Но потребует довольно мощный компьютер
Звук Очень хорошая музыка, классические эффекты
Игра Сильно упрощенная, но все такая же интересная Diablo

О разработчике

Iron Lore
Игры нет
Web-сайт www.ironlore.com

Компания была основана в 2000 г. Брайаном Салливаном и Полом Чьеффо. Брайан известен как один из создателей первых двух частей Age of Empires, а Пол – продюсер, который занимается вопросами финансирования. Titan Quest стал дебютным проектом студии.

Игровой процесс сводится к классическому «щелк-щелк-щелк» левой кнопкой. Противники мрут тысячами, звон выпадающих из них шмоток не умолкает ни на секунду, уровни набираются один за другим, а торговцы в городах едва успевают принимать металлолом, собранный неразборчивым протагонистом на поле битвы. Все это в духе учебников по истории Древнего мира и под вполне аутентичные мелодии. Движок, как водится, DX9, системные требования похлеще, чем у F.E.A.R. Так стоит ли овчинка выделки?

ГРАФИКА

Виртуальная Греция (да, впрочем, и Египет с Вавилоном) еще никогда не была настолько красивой. Titan Quest – одна из самых совершенных в графическом плане игр этого года. Можно просто наблюдать за течением реки, за тем, как колышется трава, за фонтанами, за пламенем, которым объяты города. Монстры нарочито карикатурны, но смоделированы, как будто по иллюстрациям к «Легендам и мифам Древней Греции» (под редакцией Николая Куна, вы ведь помните, правда?). Вряд ли стоит ругать художников за то, что они не стали делать графику реалистичной. Оставим фототекстуры шутерам, а в action/RPG нам в первую очередь хочется попасть в сказку.

Но все имеет свою цену. Системные требования Titan Quest довольно высоки – без гигабайта оперативной памяти и карты уровня 6600 вход в Древнюю Грецию запрещен. А для игры на максимальных настройках советую запастись полуторагигабайтной ОЗУ и видео не слабее 6800 Ultra. Издержки прогресса, ничего не поделаешь.

ИСТОРИЯ

Сюжет Titan Quest столь же глобален, сколь и невнятен. Какое-то синее существо носится по городам и весям: из Древней Греции в не менее Древний Египет, а затем в Вавилон и дальше на восток, творит всевозможные пакости и насылает на несчастных жителей жутких монстров из их собственных легенд. Как водится, следом за ним бегает наш герой (героиня), по пути истребляя чудовищ сотнями тысяч, собирая лут килотоннами, а золотые – миллионами. К сожалению, никаких отсылок на мифы Древнего мира, за исключением собственно противников, нет. А хотелось бы пообщаться с Гераклом, Тезеем, Язоном и амазонками!

Диалоги и квесты навевают скуку: «О отважный герой, злые и мерзкие скорпионолюди похитили мой меч. Сходи и забери его у проклятых недругов, а я тебе за это денег дам». В итоге все задания сводятся к «убей босса и забери у него предмет фиолетового цвета», поэтому слушать занудную болтовню NPC необязательно.

PHAT LOOT

С оружием и броней в игре разработчики явно перестарались. Нет, речь не о количестве – здесь как раз



Гости из китайской мифологии





все довольно привычно, работает генератор а-ля Diablo II. Дело в качестве. Начнем с того, что самые слабые предметы серого цвета не подсвечиваются по нажатии на клавишу *Alt*, хотя выпадают регулярно. Получается, сами создатели не советуют собирать этот хлам (и правильно, кстати, делают). Тогда вопрос – зачем вообще разбрасывать мусор по всему уровню?

Не лучше обстоит дело и с обычными белыми шмотками. Вы прекратите их подбирать уже после первого часа игры, потому как толку никакого, только место в инвентаре занимают. Тем более что желтых, помощнее, по сундукам разложено предостаточно, и даже их вы рано или поздно перестанете складывать в мешок, отбирая лишь самые лучшие. Остаются зеленые и синие, которые и предстоит одевать в большинстве случаев.

А вот что у Iron Lore получилось удачно, так это система модификации оружия и брони. Вместо всяких сложностей с сокетами, составлением слов и прочим хардкором у нас есть возможность вставлять руну в предмет (но не в синий). Сами же руны одного типа позволяется складывать, тем самым увеличивая бонус, который их комбинация даст в итоге. Причем если собрать полный комплект (три или пять одинаковых рун), то у предмета появится еще какое-нибудь приятное свойство. Пока вы путешествуете по Греции, от этого толку мало, но уже в Египте с их помощью получится сделать желтое оружие, по характеристикам намного превосходящее синее. Типов рун очень много, так что в сетевом режиме ими можно смело меняться. Да и в однопользовательской игре вы, скорее всего, изготовите с десяток наборов.

ПАЛАДИН – ВСЕМУ ГОЛОВА

Ролевая система Titan Quest – еще одна удачная находка Iron Lore. Здесь нет классов вообще! Их с успехом заменяют восемь веток умений, вам дозволено выбрать две любые. В пределах каждой доступно множество способов развития персонажей, а число вариантов стремится к бесконечности. Причем вы можете развивать как общий уровень в ветке, что дает бонусы к характеристикам и открывает новые способности, так и сами умения/заклинания, всякое из них имеет несколько степеней улучшения. Естественно, базовые параметры (сила, ловкость, интеллект) тоже апгрейдятся на каждом уровне.





На практике, к сожалению, не все так гладко. Осталась старая проблема жанра action/RPG – лучником играть чрезвычайно неудобно, особенно если враги атакуют снизу (камера, напомню, не вращается). Но вероятность создать нежизнеспособного персонажа ничтожно мала, ведь в общем сложность Titan Quest очень сильно занижена по сравнению с той же Diablo II.

НЕДОСТАТКИ

Если начать педантично разбирать Titan Quest, как говорится, по запчастям, то тут же выяснится, что это не игра, а сплошное недоразумение. Судите сами: оружие и броня никогда не ломаются, ассортимент магазинов смехотворен, крафтинг невероятно упрощен, портал в город бесплатен и вызывается мгновенно, да и за смерть никакие наказания не предусмотрены. Но вот что интересно: замечаешь все недостатки только тогда, когда удастся хоть ненадолго оторваться от игры. А это ой как непросто. Последние несколько дней я ложился спать в три-четыре часа утра. Принцип «еще одно подземелье – и на боковую», знакомый нам по Diablo, работает здесь безотказно.

На самом деле главный недостаток Titan Quest заключается в ее излишней простоте. За все время прохождения мой персонаж погиб лишь несколько раз, да и то в силу невнимательности. Любая, даже самая сложная по идее битва (включая сражения с боссами эпизодов) выигрывается методичным «защелкиванием» противника с параллельным расшитием бутылочек. Ни тебе тактики, ни тебе стратегии, знай дави левую кнопку мыши да иногда нажимай «*9*» и «*0*». И если в сражениях против обычных соперников еще можно умереть, особенно когда они валят огромной толпой, то боссы, как правило, ограничиваются небольшим числом помощников, что делает бои с ними скучными и длинными. Впрочем, коллеги из «Домашнего ПК», играющие лучниками, имеют о сложности игры несколько иное мнение. Но это, повторюсь, традиционно неудачный для action/RPG класс.

Несмотря на то что до декабря еще далеко, Titan Quest является самым главным претендентом на звание «Лучшая Diablo года». Такой невероятно затягивающий, потрясающе красивый гибрид action/RPG пропускать просто нельзя.

POWER. ENERGY. DYNO

DYNO Jet SS7411D та Jet SS7421D – це сучасні шестиканальні акустичні системи для домашнього кінотеатру. Загальна потужність кожної моделі 160 Вт (RSM). 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) 332-8700; **Харків**: " Метро Кеш енд Кері Україна", пр.Гагаріна, 187/1, (057) 703-4800; "Білвіс", вул..Студентська, 6/12, (057) 7543656, 7544656;
Одеса: "Т и 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) 490-92-70. Факс: (044) 275-99-99. E-mail: datalux@datalux.ua. Інтернет: www.datalux.ua



PC

Auto Assault



Сергей Галёнкин

Умереть молодым

Знаете, что отличает отличную онлайновую игру от просто хорошей? Пользователи. Многопользовательская ролевая всего на несколько сотен геймеров одновременно – это, прости господи, почти как пиратский сервер, но без сопливых юнцов в эпических доспехах.





Местное гостеприимство



Паспорт

Жанр MMORPG
Разработчик NetDevil
Издатель NCsoft
Web-сайт www.autoassault.com
Возраст 13+

Оценка 3,5/5

Идея Mad Max Online и Fallout Online в одной коробке
Графика Весьма технологично, но слишком темно и мрачно
Звук Озвучка неплохая, музыка так себе
Игра Была бы очень хороша, если бы игроков в Сети было побольше

О разработчике

NetDevil
Игры Jumpgate
Web-сайт www.netdevil.com

В 1997 г. группа разработчиков из Луизианы основала Net Devil, чтобы делать необычные многопользовательские игры. Первый их проект Jumpgate, сделанный командой из шести человек, был тепло принят прессой, и благодаря ему компания смогла подписать контракт с NCsoft на создание Auto Assault.

РОЛЕВАЯ СИСТЕМА

Как я уже писал в превью (Gameplay, № 3, 2006), в Auto Assault следует больше полагаться на хорошее оснащение автомобиля, чем на ролевые параметры. Базовые характеристики растут чрезвычайно медленно, и их проще увеличить за счет правильно подобранного оснащения и специальных предметов, нежели набирая опыт. Игнорировать level up, конечно, не стоит – ведь почти все вещи имеют привязку к уровню игрока.

Зато с умениями разработчики угадали. Набор специальных возможностей для каждого класса разный, а покупка нового уровня для уже имеющейся способности обычно стоит дороже, чем приобретение совершенно иного умения. В итоге получаются довольно интересные комбинации. Особенно если учесть, что под каждый набор знаний следует соответствующим образом экипировать свое авто.

КЛАССЫ

За каждую из трех рас можно выбрать один из четырех классов. Что радует – они незначительно пересекаются по умениям и поэтому Biomek Terminator играется не так, как Human Commando. Но с другой стороны, для организации полноценной команды такого набора маловато – если в World of WarCraft каждая партия отличается от предыдущей, то здесь каждый конвой подобен предыдущему. Все различия – в прокачке конкретных персонажей, но пока стандартных «билдов» для классов нет, так что нельзя заранее определить, как именно будет себя вести тот или иной товарищ по команде.

СЮЖЕТ И КВЕСТЫ

Единой сюжетной линии у Auto Assault нет, и даже квестовые арки друг с другом практически не связаны. Конечно, имеются определенные интересные ходы вроде ожившего босса, которого мы убили несколькими миссиями ранее, но в целом картина достаточно унылая. В тексты заданий в отличие от той же World of WarCraft вчитываться не хочется: в большинстве случаев нам просто предлагают уничтожить еще два десятка несчастных Pikes (это такие мальчики для битья на более низких уровнях). Обидно, но конфликта между тремя сторонами не чувствуется: кажется, будто бы все три фракции только тем и занимаются, что истребляют гигантских скорпионов и тех самых Pikes, расплодившихся в просто неприличных для постапокалиптического мира количествах.

Иногда, впрочем, попадаются настоящие жемчужины, например участие в гонках, десантирование или поисковые миссии, но их слишком мало, и они теряются на фоне классических «убей-принеси». Черт побери, мой главный персонаж в игре – биомех-терминатор, ему полагается как минимум спасать мир, а не собирать задние левые лапки тараканов-переростков зеленого цвета.

МОНСТРЫ

Фауна постапокалиптического мира отличается удивительным для выжженной пустыни разнообразием. К сожалению, млекопитающих практически не осталось, зато насекомые выросли, окрепли и носятся стадами по округе. Практически нельзя проехать по трассе и не встретить десяток-другой мирно пасущихся скорпионов или богомолов. Если повезет, можно увидеть и летающих тварей, но выживших в этом случае обычно не остается.

Естественно, главными нашими противниками являются почти люди. Мир после войны заселили различные дикие племена, которым, откровенно говоря, и принадлежит право называть Землю своим домом. А мы здесь – пришельцы из прошлого, ужасные монстры, только доставляющие им неприятности.

Тактика борьбы с различными противниками очень сильно отличается. Пехоту обычно можно просто наматывать на колеса, в этом случае особого сопротивления она не оказывает. Но если ввязаться в драку с несколькими бронированными авто, необходимо постараться в процессе боя очистить окрестности от людей – ракетчики и гранатометчики способны доставить немало неприятностей, когда вы заняты другим противником.

КРАФТИНГ

Система создания собственных предметов сделана в Auto Assault немного необычно. На старте можно изучить три базовых навыка: «Двигатели», «Огнестрельное оружие» и «Броня». И дабы освоить что-то еще, нужно прокачать один (или несколько) из них как минимум до сотни. Но учтите – имеется лимит на количество развитых умений, поэтому через некоторое время, вам, возможно, придется отказаться от одного из знаний, изученных с таким трудом.

С другой стороны, сам процесс изготовления предметов хоть и непрост, но довольно увлекателен. Для начала нужна схема. Ее можно изучить, починив сломанный предмет необходимого типа. Например, отремонтировав двигатель, мы способны потом сделать десять таких же. Правда, одновременно разрешается «помнить» только три-четыре схемы, и это заставляет выбирать объекты для починки/производства особенно тщательно.





Как проехать в библиотеку?

С ингредиентами еще веселее. Многие из них можно изменять в refinery, что позволяет из старого мотка медного провода, например, получить катушку медного провода, а из нее, скажем, – улучшенную катушку медного провода. Короче говоря, для разных предметов нужны разные типы этого самого провода. В итоге, если не следить за модификацией, в инвентаре скапливается огромная куча хлама – не всегда понятно, что стоит продавать, а что пригодится в дальнейшем.

Ну и не забывайте: создавать новые предметы можно только в специально отведенных местах, причем для каждого типа оно свое. В поле они встречаются нечасто, поэтому периодически придется заезжать в города.

Награда, впрочем, того стоит. Уже самые базовые «тренировочные» ящички дают по +10 к одному из базовых параметров, что на начальных уровнях позволяет легко уничтожать врагов на 5–6 уровней выше. Да и в бою обычно попадаются посредственные, но рабочие детали, или же отличные, но сломанные. Их починка – хороший способ помочь себе и своей гильдии. В идеале, наверное, ими можно и торговать, однако игроков слишком мало, чтобы такое занятие приносило прибыль.

ВЫВОД

Знаете, очень непривычно ругать игру за то, в чем ее разработчики совершенно не виноваты. Ведь не из-за NetDevil в Auto Assault так мало пользователей. Не NCsoft виновата в том, что большинство предпочитает World of WarCraft или тот же Guild Wars, игроки не хотят и слышать о постапокалиптической MMOG.

Но именно вследствие малого количества пользователей в онлайне мы не можем рекомендовать Auto Assault нашим читателям. Вся замечательно продуманная механика конвоев, крафтинга и PvP оказывается бесполезна, если в зоне одновременно ездят десять-пятнадцать пользователей. Им нечего делить, незачем торговать, нет смысла объединяться в клан. В итоге имеем пусть и правдоподобную, но совершенно не соответствующую идее MMOG атмосферу одиночества в разрушенном войной мире.

Постапокалипсис – это какое-то проклятье для хороших ролевых проектов. Провалились все игры под брендом Fallout, вот и у Auto Assault довольно мрачное будущее. Впрочем, сейчас по Сети упорно ползет слух, что игра будет портирована на Xbox 360. Если это так, то у детища NetDevil появится второй шанс – геймпад для AA подойдет больше, чем мышь.







Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДИА

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



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





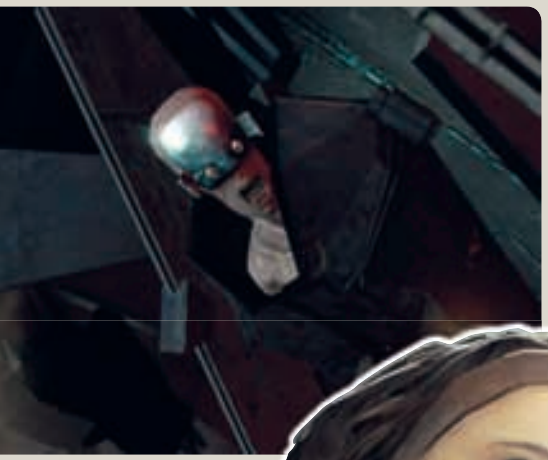




Песик, фас!



Ты что, обиделась?





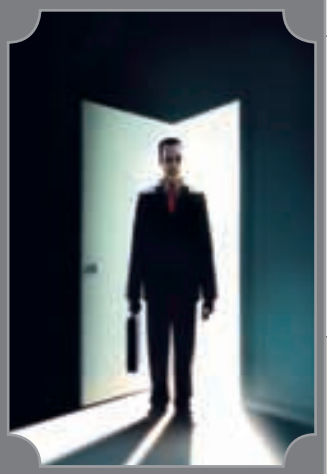
Хозяева нам явно не рады



PC

Half-Life 2: Episode One

Дмитрий Шишов



Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Valve Software
Издатель Valve Software
Издатели в Украине «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Web-сайт ep1.half-life2.com
Возраст 17+

Оценка 4/5

Идея Продолжение оригинальной Half-Life 2
Графика Нестареющий Source с поддержкой HDR
Звук Отличные звуковые эффекты и мастерски поставленные голоса
Игра Хорошее начало для игрового сериала. Ждем вторую часть!

О разработчике

Valve Software
Игры Day of Defeat, серии Half-Life, Counter-Strike
Web-сайт www.valvesoftware.com
Основанная в 1996 г. американская компания является создателем культовых игр, а также владельцем технологии Steam.

Быстрый старт

Не так давно мы были разочарованы SiN Episodes: Emergence, и к идее выпуска еще одного сериала сначала отнеслись с прохладцей. Однако подоспевшая Half-Life 2: Episode One заставила нас изменить свое мнение!

Долгожданному продолжению Half-Life 2 понадобилось полтора года, чтобы добраться до релиза. И еще в два раза больше времени ему потребуется, дабы достигнуть своего финала. Однако обсуждать целесообразность производства «мыльных» игр уже неактуально, тем более что высокое качество продукта с избытком компенсирует все неудобства длительного ожидания.

В Half-Life 2: Episode One Гордон Фримен (Gordon Freeman) и Аликс Вэнс (Alyx Vance) спасаются из самого эпицентра взрыва темной материи на шпиле Цитадели Альянса. Их выручают вортигоны (vortigaunts), чье участие оказывается неожиданным не только для наших героев, но и для G-Man. Однако Гордону и Аликс придется снова вернуться в Цитадель, чтобы предотвратить полное ее разрушение, после чего им необходимо будет эвакуироваться из гибнущего City 17.

Несмотря на непродолжительность Episode One (ее пять глав можно пройти менее чем за четыре часа), игра не утратила атмосферности и логичности повествования. Здесь даже появились некоторые новые идеи (очень оригинально смотрится уличный проектор в главном меню), а сам геймплей стал более целостным и насыщенным, возможно, именно за счет быстрого прохождения.

Игровой процесс во многом изменился за счет постоянного присутствия рядом Аликс. Эта милая девушка стала еще милее благодаря усовершенствованной анимации персонажа. Кроме того, ее личностные характеристики достойны всяческих похвал. Дочка профессора теперь практически без умолку болтает своим высококлассно поставленным голосом, рассказывая разные истории, комментируя происходящее и подшучивая над угрюмо молчащим Фрименом, одичавшим среди монстров и вентиляционных шахт. О такой боевой подруге мечтает любой герой компьютерных игр! В придачу Аликс абсолютно неуязвима для врагов, а вот они не могут устоять перед ее очарованием. Хотя девушка стреляет и не настолько метко, как главный герой, она все равно способна оказать огневую поддержку.

Конечно же, нельзя надеяться только на слабый пол, нужно и самому принять участие в борьбе. Для этих целей игроку предлагается не слишком широкий ассортимент оружия. Пистолет, автомат и дробовик отступают на второй план по причине катастрофической нехватки патронов в опустевшем и агонизирующем City 17. А вот гравипушка – инструмент просто незаменимый, она выручает Гордона практически постоянно. С ее помощью можно метать во врагов плазменные шары и ховер-мины, отбиваться от назойливых мэнхэков (manhack), а также преграждать путь бесконечно плодящимся муравьиным львам. Кроме того, в Episode One по сравнению с оригинальной игрой стало гораздо больше логических задачек, и многие из них без использования гравипушки не решить. Вторым по востребованности предметом экипировки Фримена можно смело считать фонарик его костюма. В лучших традициях horror/action профессору придется рыскать узким лучом света в темноте, пытаясь обнаружить цель, чтобы не тратить попусту драгоценные патроны, и постоянно следить за зарядом батареи, опасаясь остаться в кромешной мгле.

Кстати, дизайн уровней в общем мало отличается от Half-Life 2, но это нельзя считать недостатком.

Графический движок Source был и остается одним из лучших на сегодняшний день, однако сейчас уже не считается самым прогрессивным. Модная технология HDR, виденная нами в Half-Life 2: Lost Coast, реализована прекрасно, и игра выглядит действительно хорошо, даже если учесть, что уже существуют проекты с гораздо более совершенной графикой. Особенно впечатляет созерцание пылающей Цитадели.

Valve, в отличие от Ritual Entertainment с ее SiN Episodes, дала хороший старт своему сериалу. В конце игры есть даже рекламный ролик, в котором показываются моменты из второго эпизода. К сожалению, он появится только весной следующего года. И это – самый большой минус Half-Life 2: Episode One.



Я знаю этого человека!



Сейчас будет немножечко больно

Не зря я училась в музыкальной школе

















Зацени мои новые стринги!



Xbox 360

Rumble Roses XX

Сергей Галёнкин



Проклятие блондинки

У любой красивой женщины есть одна проблема. Неважно, какой балл был у нее по атомной физике в университете, как быстро она защитила докторскую и сколько голодных детей накормила лично. Все равно окружающие не будут смотреть ей в глаза.

Rumble Roses XX страдает от такого же предвзятого отношения. Почти все рецензенты запускают игру, открывают *Photo Mode* (режим, в котором можно фотографировать героинь в различных соблазнительных позах), вытирают руки салфетками и строчат обличительный текст: «Поверхностная поделка, способная занять лишь озабоченных подростков». Даром, что механика игры взята из WWE SmackDown vs. RAW, названной теми же обозревателями лучшим рестлингом всех времен и народов.

Собственно, главную особенность (и по совместительству главный selling point) игры вы уже наверняка обнаружили: соседняя страница украшена скриншотами с красивыми барышнями, и я сомневаюсь, что кто-то начал изучение этого разворота с чтения текста. Все мы люди, не так ли?

Но Rumble Roses XX – это нечто большее, нежели еще один клон произведений великой (да восславится ее имя в веках!) Illusion Softworks. Перед нами почти серьезный, честный, вдумчивый рестлинг с массой интересных фишек и новшеств.

Начнем с того, что в игре есть сложная ролевая система. Да-да, мои невнимательные коллеги: если в главном меню нет таблички со статистикой «Харизма: 13», это еще не значит, что элементы RPG отсутствуют. Как раз наоборот. Все ваши действия на арене влияют на развитие героини. Она часто совершает захваты? Разовьются мышцы рук (или ног – в зависимости от любимого приема). Быстро движется? Похудеет. Нравится бить в спину? Лишится за это любви фанатов и уважения других бойцов, вплоть до того, что напарницы откажутся ей помогать.

После набора определенного числа очков (обратите внимание, их количество нигде не выводится) мы можем изменить нашу героиню. Увеличить бюст (да, я, как и любой мужчина, начал именно с этого), уменьшить количество жира, прокачать мышцы, развить гибкость. Все это тут же отразится на ее внешности. Даже рохля вроде Кэнди Кэйн превращается в мощного бойца.

Естественно, если хотите, меняйте костюмы (они покупаются за очки), причем позволено их комбинировать в некоторых разумных пределах. Фетишисты могут нарядить всех участниц в одежду школьниц (медсестер) и устроить собственный чемпионат.

Боевая система привычна для рестлингов: большинство побед достигаются с помощью захватов, а не ударов, самые лучшие приемы связаны с положением и состоянием девушек, прыжки сверху на потерявшую сознание противницу приветствуются. Каждый удачно проведенный прием увеличивает показатель энергии нашей героини. Когда он особенно обиден, то уменьшает также чувство собственного достоинства противницы, и если делать упор именно на humiliation, можно очень быстро привести ее в ужас. Завершать сражение надо зрелищно: например зажать голову несчастной между бедрами или усесться на нее сверху. Публика такое любит. Знайте – простая победа не гарантирует вам роста популярности, драться надо красиво!

Радует разнообразие режимов и арен. Кроме рестлинга, можно попробовать классический файтинг, в котором побеждаешь, просто запинав соперницу ногами. А еще имеется Queens Match – обычный вроде поединок, но проигравшая участница будет обязана выполнить какое-либо действие: сделать массаж спины победительнице, изобразить кошку, заняться гимнастикой. Рай для вуайеристов! Для них же предназначен и упомянутый в начале статьи *Photo Mode* – полученными фотографиями дозволено обмениваться через Xbox Live. К сожалению, способа сохранить их на внешнем носителе пока не существует, но мы очень надеемся, что это будет исправлено в патче.

Графика Rumble Roses XX – сплошной восторг. Крутобедрые высокогрудые героини потрясающе смоделированы и анимированы. Причем движется не только бюст (этим сейчас никого не удивишь), но и прическа, одежда и даже ягодицы. На физику ткани потрачено немало времени, что чувствуется. Недаром большинство девушек изначально одеты в развевающиеся костюмы с массой ленточек, рюшечек и прочих драпировочек – в динамике это выглядит просто отлично.

Главный недостаток Rumble Roses XX – странный баланс. В погоне за уникальностью бойцов и разнообразием стилей разработчики допустили несколько серьезных просчетов. Так, некоторые героини могут совершать humiliation-приемы буквально после нажатия пары кнопок, поэтому одерживают победу через унижение довольно быстро. Другие сильны в бросках, что дает больше шансов на окончание драки болевым захватом. В итоге одни противницы оказываются сильнее, чем хотелось бы, а иные, наоборот, не представляют никакой опасности. Это особенно заметно в сетевом режиме, который, кстати, на удивление популярен.

Если вы поклонник серьезных рестлингов, тогда лучше купить WWE SmackDown vs. RAW той же студии: умный, тактически правильный, с лицензированными бойцами. Но всем остальным могу смело посоветовать Rumble Roses XX – это не просто хорошая игра, но и отличное развлечение для вечеринок. Проверено.

Паспорт

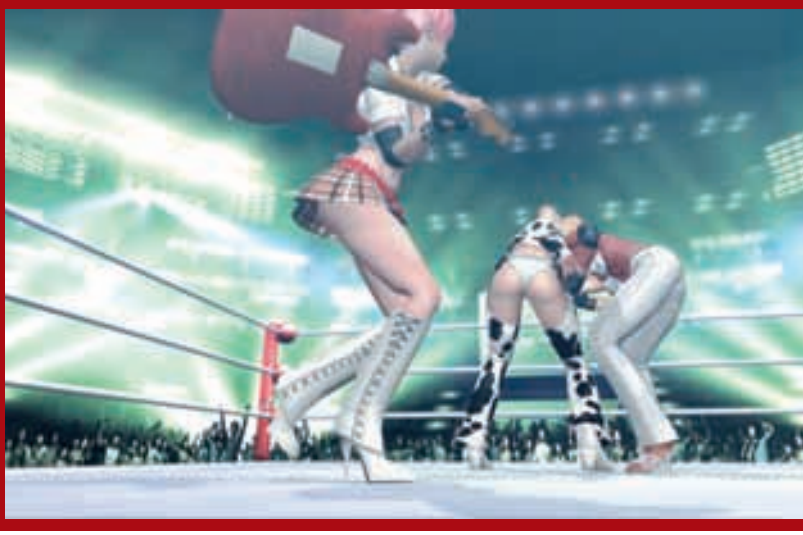
Жанр fighting
Разработчик Yuke's Media Creations
Издатель Konami
Web-сайт www.konami.com/gs/gameinfo.php?id=163
Возраст 16+

Оценка 4/5

Идея Драки полуобнаженных красоток
Графика Красиво, стильно, отлично анимировано
Звук Хорошая музыка, замечательная озвучка
Игра Гораздо глубже и интереснее, чем кажется на первый взгляд

О разработчике

Yuke's Media Creations
Игры Rumble Roses, WWE SmackDown vs. RAW, Wrestle Kingdom
Web-сайт www.yukes.co.jp
Японская студия, основанная в 1993 г., занимается исключительно серьезными симуляторами рестлинга и даже владеет контрольным пакетом в японской компании, которая организует бои прорестлеров. Разработчики продолжают развлекать игрока не только пафосной серией WWE SmackDown vs. RAW, но теперь и драками красивых девушек в дилогии Rumble Roses.















Наша выездная дискотека

PC

Алина Жигунова

Guild Wars: Factions

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Gameplay

…своею азиатской рожей

Итак, мы начитались обоих Мураками, наслушались Кейко Мацуи, научились есть палочками-хаси суп мисо и даже освоили первые пять знаков хираганы. И как же еще нам выразить свою неугасимую страсть к японско-китайскому колориту?

Мода на все азиатское сразу же была учтена маркетинг-менеджерами большинства отраслей рынка: с бигбордов, футболок, упаковок конфет на нас смотрят большеглазые (!) японские девочки и пушистые зверушки. Компания ArenaNet не могла не отреагировать на подобную тенденцию, тем более что теперь она является собственностью сеульской фирмы NCsoft. Однако американские разработчики пошли иным путем: никаких умильных чебурашек и говорящих мячиков мы в их новом проекте не встретим. В аддоне Guild Wars: Factions нас ждет неприкрытый и искренний пафос, полюбившийся нам еще в GW: Prophecies, но только в восточном антураже.

В принципе Factions нельзя назвать просто аддоном. Во-первых, слишком уж большая проделана работа, а во-вторых, игра запускается и без предустановки Prophecies. Правда, в таком случае исследование территории придется ограничить одним лишь материком Канта (Cantha) – сплавать по морю в Тирию (Tyria) и назад не получится, а счастливые обладатели обеих частей могут делать это хоть по сто раз на дню.

Зато в любом случае игроку доступны все восемь профессий, в том числе и две новые: ритуалист (ritualist) и ассасин (assassin). Первые способны вызывать духов, которые могут помогать союзникам и мешать противникам. Есть у ритуалистов и специальный прием: они бросают урны с прахом (!) великих мастеров прошлого в стан врагов, нанося мощные AoE-повреждения. Ассасин же – уникальный класс, rogue с оригинальной последовательной системой атаки, владеющий собственной магией. Благодаря этому они способны творить заклинания, ослабляющие неприятеля, и даже телепортироваться, чтобы наносить неожиданные удары.

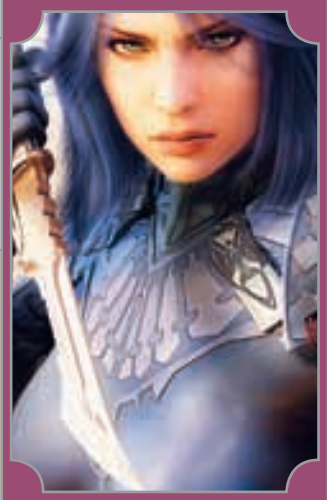
Но и не имея на руках первого эпизода, можно насладиться новой масштабной сюжетной кампанией и в очередной раз спасти мир от злобного духа Широ Тагачи (Shiro Tagachi). И после смерти этот предатель продолжает вредить мирному населению, распространяя на землях Канты страшную заразу, которая превращает людей и животных в кровожадную нечисть. Естественно, наш долг – побыстрее перебить всех заболевших и ликвидировать сам источник инфекции. Особенно забавным показался момент, когда мудрец говорит протагонисту, что для получения особой силы ему следует стать ближе к звездам (Weh No Su), а для этого нужно сразиться со звездными духами. После чего герой со спокойной душой отправляется бить пресловутых духов, в том числе китайского единорога кирина, земное воплощение которого так помогало неблагодарному в предыдущих миссиях.

Пройдя сюжетную часть до конца (дело недолгое – недели-другой неинтенсивной игры хватит), мы понимаем, почему в названии используется слово «factions»: герою предлагают выбрать, какую из двух конфликтующих фракций поддерживать. Непримиримую борьбу за мир во всем мире (в своем понимании) ведут kurzick, уважающие закон и порядок, покровительствующие искусствам, и luxon, населяющие берега Янтарного моря (Jade Sea), ставящие превыше всего силу и отвагу. Теперь FP (faction points), заработанные персонажем в процессе выполнения квестов и в PvP-сражениях, бескорыстные игроки могут жертвовать избранной фракции. Число городов, контролируемых каждой из них, определяется именно количеством полученных ею очков. А жадные (извините, домовитые) люди обменивают свои FP на всякие полезные вещи, например на материалы для крафтинга.

После окончания кампании наступает время PvP, который здесь, конечно, беспощадный, но абсолютно не бессмысленный, а как раз наоборот, сложный и хорошо продуманный. Вообще-то, как и в Prophecies, тут позволяется создать сразу готового PvP-персонажа уже максимального двадцатого уровня и выбрать для него два соответствующих класса, необходимые умения, оружие и броню. Только будьте готовы к тому, что этот герой никогда не выйдет за пределы PvP-зон и не сможет выполнять сюжетные квесты. Но не беда – в Guild Wars любителям убивать «живых» соперников, а не бездушных NPC, предлагается масса возможностей для самореализации. А теперь добавилось еще множество восхитительных, необычайно красивых арен для битв, каждая со своими особенностями ландшафта, которые следует учитывать всем PvP-бойцам.

Factions радует нас и новыми разновидностями миссий, отличающимися по геймплею. Наиболее масштабные – состязания (competitive missions) – предусматривают соревнования двух групп из восьми человек, по одной от каждой фракции, в выполнении таких квестов, которые предполагают конкуренцию между командами. Для тех, кто привык решать проблемы относительно мирным путем, есть challenge-миссии – в них отряды получают одинаковые задания (пяти типов), и при этом учитывается эффективность их выполнения. А сойтись в действительно эпическом побоище за контроль над городами можно в битвах альянсов (alliance battles). Три группы из четырех человек защищают честь каждой фракции в масштабном PvP-сражении, стремясь захватить побольше контрольных точек и убить максимальное число противников.

В общем, если прибавить к этому еще мелодичный ненавязчивый саундтрек и замечательную графику (естественно, в корейско-китайско-японском стиле), становится ясно: GW: Factions честно заработала свои пять баллов. Кроме того, не забудьте, что Guild Wars по-прежнему не требует помесячной оплаты.



Паспорт

Жанр MMORPG
Разработчик ArenaNet
Издатель NCsoft
Издатель в СНГ «Бука»
Web-сайт www.guildwars.com
Возраст 12+

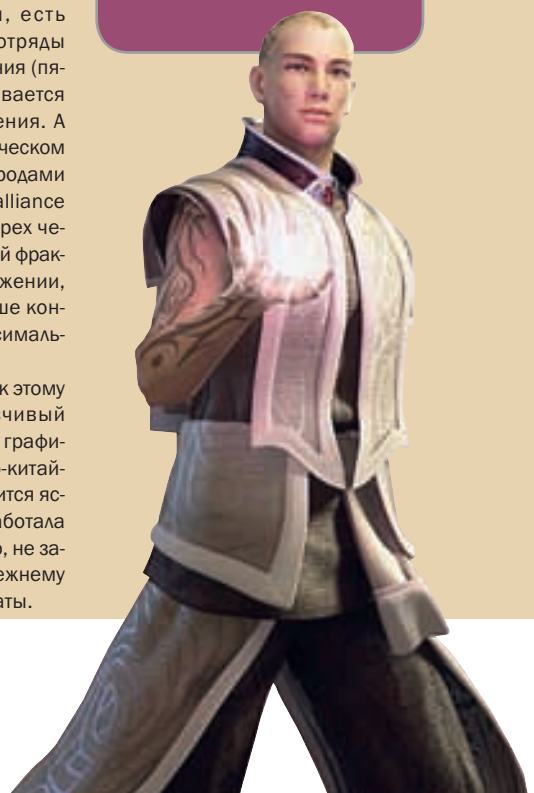
Оценка 5/5

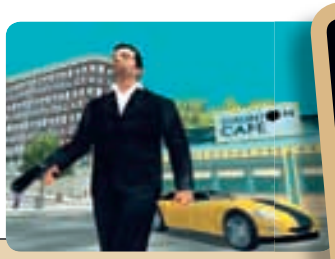
Идея GW много не бывает!
Графика Невероятно красивые пейзажи, прекрасные модели персонажей, а вот ролики подкачали
Звук Приятные восточные мелодии, качественная озвучка
Игра Дополнение к GW в азиатском стиле

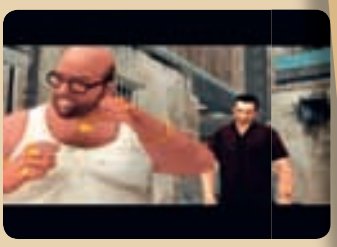
О разработчике

ArenaNet
Игры серия Guild Wars
Web-сайт www.arena.net

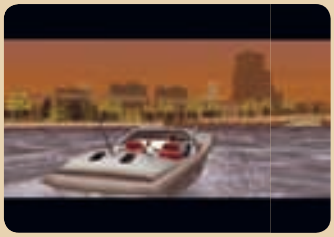
Эта американская студия была основана выходцами из Blizzard в 2000 г. и стала знаменитой сразу же после выпуска онлайновой Guild Wars в апреле 2005 г. Сейчас принадлежит корейской компании NCsoft.











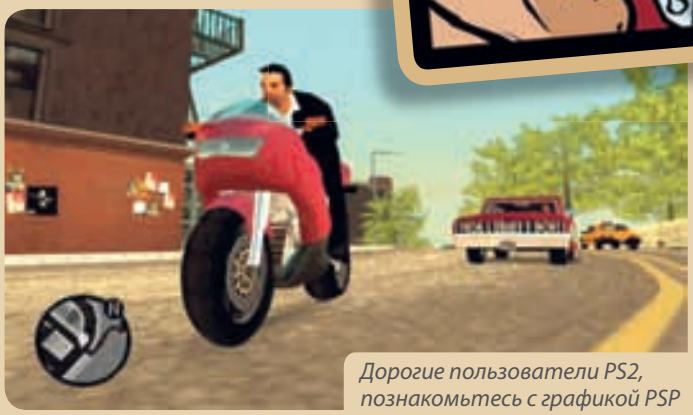












Дорогие пользователи PS2, познакомьтесь с графикой PSP





Кажется, я здесь уже когда-то был...



Я знаю кунг-фу!

PS2

Grand Theft Auto: Liberty City Stories

Дмитрий Шишов



Theft and the City

Невозможно не любить этот город. Город, ставший колыбелью знаменитых грабежей, разбоев и убийств. И мы вновь возвращаемся сюда, чтобы вдоволь покуролесить и пополнить послужной список еще более дерзкими незаконными деяниями.

Grand Theft Auto: Liberty City Stories, изначально вышедшую для PSP еще в октябре прошлого года, лишили эксклюзивности в пользу позитивных финансовых отчетов Rockstar. Собственно, поэтому мы, владельцы PlayStation 2, имеем возможность наблюдать очередной эпизод третьей части Grand Theft Auto на своих «Экранах», «Рубинах», LCD и плазменных панелях.

Сюжет Liberty City Stories обращается к итальянским истокам и предлагает в роли протагониста уже немолодого, зато опытного и амбициозного мафиози Тони Киприани (Toni Cipriani). Он появляется в городе за три года до того, как Карл вырвался из тюрьмы после неудачного ограбления банка в GTA III. Вернувшись из вынужденного и длительного отпуска, Тони приступает к делам – его моментально берет на службу бывший босс, дон Сальваторе Леоне (Salvatore Leone). Но, к сожалению, старый макаронник забыл, как много Киприани сделал для семьи, поэтому герою придется зарабатывать авторитет с нуля, начав восхождение по карьерной лестнице с самой первой ступеньки.

Благо в городе услуги человека, который готов ухватиться за любое предложение и не боится испачкать руки, нужны, и даже очень. Поэтому после первых учебных миссий нас буквально заваливают заданиями. Ассортимент предоставляемых услуг отлично известен из предыдущих игр серии – привычная работенка для закоренелого рецидивиста. Среди нанимателей и людей, с которыми Тони придется общаться «по делу», мы встретим много старых знакомых, например Дональда Лава (Donald Love), Винченцо Чили (Vincenzo Cilli), да и упомянутого выше дона Сальваторе. Но нужно сказать, что как сюжет, так и миссии в Liberty City Stories проработаны гораздо хуже, нежели в предыдущих частях. Персонажи хоть и знакомы нам, но запоминающимися их назвать тяжело. Они лишены индивидуальности и харизмы, традиционных для серии, – это просто манекены, которые служат генераторами заданий для нашего подопечного.

Те, кто пару лет назад накатал не один десяток километров в GTA III, играя в Liberty City Stories, будут испытывать устойчивое дежавю. Город с тех пор не изменился ни на йоту. Все события происходят на трех уже знакомых нам островах (Portland, Staunton и Shoreside Vale), поначалу не связанных друг с другом. Через полчаса игры вспоминаешь практически все достопримечательности и улицы мегаполиса, а также дорогу к ним. Ключевые точки остались на своих местах, и даже некоторые секретные пакеты лежат в старых тайниках. А еще в игру вернули и ряд автомобилей, так незаслуженно забытых или упрощенных в Vice City и San Andreas. Чего только стоят Mafia Sentinel и Stinger! Из новинок парка транспортных средств стоит отметить отсутствовавшие ранее мотоциклы и вертолеты.

Геймплей по сравнению со все той же GTA III почти не изменился. Забудьте о возможностях, которые открылись для главного героя в San Andreas. Протагонисту больше не позволено следить за своей внешностью, качаясь в залах, правильно питаясь и следуя последним тенденциям моды. Его вновь лишили возможности плавать и колесить по окрестностям на велосипеде, а социальные взаимоотношения свели к минимуму, и теперь пробудить страсть в сердце старого ловца удачи способны только деньги и дорогие авто. В общем, игровой процесс вернули к истокам. Но и это еще не все – сроки, отводимые нам для выполнения задания, максимально сжаты. В первую очередь, данное решение вызвано тем, что проект изначально создавался для портативной системы, и разработчикам следовало учитывать, что игровые сеансы будут не слишком продолжительными. И, несмотря на все заверения Rockstar, версия для PlayStation 2 выглядит не намного лучше PSP-варианта, и в целом картинка почти полностью повторяет GTA III.

Игры данной серии всегда отличались качественным музыкальным сопровождением. Приятно, что и Liberty City Stories не стала исключением. И хотя для нее Rockstar практически не лицензировала песен, звуковая составляющая осталась на достаточно высоком уровне. Правда, нельзя не отметить, что большинству радиостанций урезали продолжительность вещания, а столь обожаемая многими Rise FM сменила музыкальное направление.

Положа руку на капот любимой тачки, отметим: Grand Theft Auto: Liberty City Stories – это GTA III с измененным сюжетом, дополненная некоторыми возможностями из Vice City. Данный проект во многом уступает предыдущим играм серии, в частности San Andreas. Но фанаты старого города непременно заглянут на его улицы. А что до новичков, им лучше прокатиться по солнечным пляжам Vice City или пыльным улицам San Andreas.

Паспорт

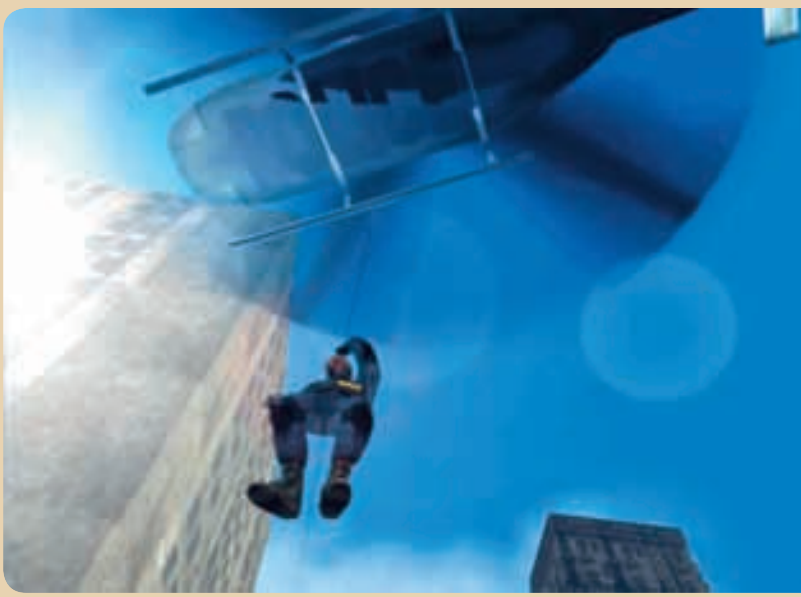
Жанр action
Разработчик Rockstar North
Издатель Rockstar
Web-сайт www.rockstargames.com/libertycitystories
Возраст 17+

Оценка 2,5/5

Идея Портировать GTA III на PSP и обратно
Графика Почти не отличается от версии для PSP
Звук Стандартная для серии озвучка
Игра Насос по выкачиванию денег из карманов геймеров, но все же GTA

О разработчике

Rockstar North
Игры Grand Theft Auto: Vice City, Grand Theft Auto: San Andreas, Manhunt
Web-сайт www.rockstarnorth.com
Компания, основанная в 1999 г., является подразделением студии Rockstar и принадлежит Take-Two.









Хорошо летят, клином

PlayStation 2

Ace Combat Zero: The Belkan War

Богдан Афанасьев

ВЫБОР РЕДАКЦИИ Gameplay

Belka-летяга

Namco продолжает замечательную серию Ace Combat, не изменяя почти ничего, кроме номера эпизода, – эта часть оказалась приквелом, о чем свидетельствует цифра «0» в названии.



Паспорт

Жанр авиасимулятор
Разработчик Namco
Издатель Namco
Web-сайт acecombatzero.namco.com
Возраст 12+

Оценка 4,5/5

Идея Ace Combat 5 минус 15 лет
Графика Достойная, но не хватает поддержки прогрессивного режима
Звук Эффекты и голоса хороши как никогда
Игра Продолжение лучшего авиасимулятора для PS2

По традиции новый эпизод популярного цикла, как и пять предыдущих, представляет собой аркадный симулятор с добротной сюжетной частью. В игре рассказывается о событиях, происходивших за пятнадцать лет до описанных в пятой части, во время конфликта между вымышленной страной Белка (Belka) и республиками, вышедшими из ее состава. Что-то напоминает, правда? Так как на территории Белки осталась большая часть военной техники и армии, она уничтожила в самом начале конфликта практически весь летный состав мятежного государства Устио (Ustio), поэтому за штурвал приходится сажать наемников. Один из них и станет нашим героем.

Графическая составляющая игры не слишком изменилась: перед нами все та же добротная высокополигональная трехмерная картинка, что и в двух последних частях. Пейзажи выглядят, как настоящие (особенно красив закат в горах), правда, текстурной памяти явно не хватает, но причиной тому – функциональные ограничения Sony PlayStation 2. Похоже, Namco уже выжала из консоли почти все, что можно. А вот поддержку прогрессивного режима стоило бы реализовать, ведь на дворе как-никак двадцать первый век! Осталось прежним и управление – здесь используется только стандартный Dualshock, поддержки других джойстиков нет.



Звук в игре потрясающий – отличное позиционирование пролетающих мимо снарядов, ракет и самолетов. В процессе выполнения миссии в эфире слышны голоса соратников и противников, комментирующих происходящее, благодаря чему возникает более глубокое ощущение сопричастности событиям.

Иногда можно выбрать для себя понравившееся задание, но на самом деле это лишь видимость – ни на следующую миссию, ни на конечный результат наше решение не повлияет. Финал игры зависит только от методов и успешности выполнения поставленных задач.

Новой фишкой серии стало присутствие других ассов, причем каждый имеет собственные характер и стиль. Еще в этой части впервые появился мультиплеер, но, к сожалению, только в режиме «вдвоем на одном экране» – о совместных полетах с друзьями по Сети пока можно только мечтать. Зато теперь получится устроить с приятелем нападение на вражескую базу или наконец-то раз и навсегда выяснить, кто же из вас настоящий мастер воздушных поединков!





Разношерстная компания







Зеленый микроавтобус, между прочим, гонит отличный бензин

PC / PS2 / Xbox / GameCube / PSP / GBA / DS

Cars

Сергей Галёнкин

Машинки

Во что превратится Grand Theft Auto, если из игры выбросить оружие, проституток, итальянскую мафию и криминальные разборки? Не спешите разбегаться – может выйти очень даже неплохо.



Паспорт

Жанр sandbox racing
Разработчик Rainbow Studios
Издатель THQ
Издатель в Украине «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск» /snowball.ru
Web-сайт carsvideogame.com
Возраст 3+

Оценка 3,5/5

Идея GTA для детей
Графика Хорошие модели, но посредственные текстуры
Звук Роли озвучивали те же актеры, что и фильм
Игра Пример того, что из GTA можно сделать вполне милую и добрую игру

Cars – проект по мультфильму. Что удивительно, в последнее время уровень таких продуктов чаще оказывается выше, чем игр по кинолентам. Вот и Cars получилась весьма симпатичной.

Если вы не смотрели оригинальный компьютерный мультик Pixar (у нас в прокате он называется «Тачки»), то бросайте читать статью и бегом в кинотеатр, причем желательно на украинскую версию – Олекса Негребецкий, переводчик «Альфа», превзошел самого себя. Игра начинается там, где заканчивается анимационный фильм: король автогонок ушел в отставку, и Молния Мак-Квин снова пытается завоевать Кубок Поршня, который он (внимание, спойлер) уступил в прошлом году усатому злодею. Сюжет, конечно, куда хуже, чем у мультфильма, но есть ряд интересных находок: например, в одной из миссий мы играем за четырех донельзя тюнингованных беспредельщиков, похищая из грузовика ценное оборудование. Да и фирменный юмор никуда не делся: Молния все так же остер на язык.

Игровой процесс Cars – калька с GTA. Путешествуя по окрестностям Радиаторного Рая, ввязываемся во всевозможные соревнования, зарабатываем очки и находим спрятанные бонусы. Что приятно, состязания довольно разнообразны и аутентичны: от пугания тракторов («тільки щоб Валєра не побачив!») до гонок на монстр-траках. Физическая модель аркадна и похожа немного на Outrun: точно так же легко входим в заносы и обгоняем соперников на поворотах. А в ходе соревнований за Кубок Поршня необходимо периодически заезжать на пит-стоп – это, кстати, еще одна мини-игра.

Радует то, что здесь имеются два режима – для взрослых и детей. Во втором случае соперники будут отчаянно бороться за первое место почти всю гонку (но не обгоняя слишком сильно), а на последнем круге резко отстанут. Такой вот нехитрый способ сделать игру одновременно и увлекательной, и несложной.

Пройти Cars можно буквально за шесть-семь часов, но и после этого остается много интересного: собрать 20 открыток, добыть 177 кубков и открыть все скрытые ранее бонусы.

В целом перед нами очень хорошая игра по лицензии. Нечасто видишь проект, разработчики которого не понадеялись на громкое имя, а сделали вполне самостоятельный качественный продукт.





На честном слове и на одном крыле





Ваш кофе, сэр!





PC / PS2 / Xbox

FlatOut 2

Сергей Галёнкин

ВЫБОР РЕДАКЦИИ Gameplay



Танки грязи не боятся

Первая часть FlatOut (пусть и со своими недостатками) стала неким откровением для неизбалованных Burnout пользователей PC. Владельцы же консолей обошли ее вниманием – ведь за месяц до этого появилась гениальная Burnout 3: Takedown, конкурировать с которой смерти подобно.

Во второй части финские разработчики учли все свои ошибки. Как в плане игрового процесса, так и в маркетинге – именно сейчас на рынке гоночных аркад наблюдается временное затишье, да и следующей Burnout на горизонте что-то не видно.

Получился эдакий микс из классической FlatOut, Rally Trophy и второй части Burnout. С изрядной долей сумасшествия, что в этом жанре только приветствуется. Дабы не запутывать игрока, состязания разбиты на три категории: *Derby*, *Racing* и *Street*. Первая – та самая FlatOut, к которой мы привыкли. Гонки на разваленных колымагах по бездорожью: деревенским улочкам, соседским фермам, пересохшим каналам, лесопилкам, заводам и баскетбольным полям с кратковременными посещениями пригородов. При создании уровней для *Racing* авторы явно вдохновлялись классическими раллийными симуляторами (да той же Rally Trophy от самих Bugbear): проселочные дороги, степи, горы – все как обычно.

Ну а *Street* – чистая Burnout, только с перламутровыми пуговицами. Хайвеи, городские улочки, перекрестки, магазины, мосты. Трафика, правда, нет, лишь по обочинам припаркованы чужие автомобили.

Формально игрок волен выбирать любой из трех режимов, когда ему захочется, но на практике машины для *Racing* и *Street* стоят намного дороже развалюх *Derby*, поэтому, не пройдя одну серию чемпионатов хотя бы до половины, попробовать следующую не выйдет.

А еще трассы имеют неприятную особенность повторяться в различных режимах. Нельзя сказать, что это раздражает, ведь уровней достаточно много, но бывают случаи, когда на один и тот же заезд натыкаешься в трех чемпионатах подряд.

По геймплею FlatOut тоже стала ближе к именитому конкуренту. Нет, динамики хватало и в оригинале, но вот система набора очков и пополнения нитро теперь сделана немного иначе. Вы по-прежнему мистическим образом награждаетесь закисью азота за уничтожение рекламных щитов, заборов, вышек и прочих непрочных строений, оказавшихся на пути. Но все, что не было надежно приварено или прибито к полу, гонщики сносят уже на первом круге, поэтому раньше ради получения boost приходилось идти на немыслимые ухищрения. А теперь его выдают еще и за впечатляющие прыжки (чем дольше летишь – тем больше зарабатываешь) и, главное, за толкание соперников. Врезался укрепленным бампером в багажник врага – получи прибавку к заветной полоске ускорения. К тому же деньги по итогам заезда выдают в первую очередь именно за такое неспортивное поведение – и они, замечу, отнюдь не лишние. Ведь без апгрейдов далеко не уедешь, а стоят они недешево.

Никуда не делись и мини-игры. Сражения на аренах, боулинг, прыжки через кольцо, швыряние водителей на дальность и прочие извращенные развлечения, может, и не займут игрока надолго, но помогут отвлечься от гонок.

Потрясающий геймплей FlatOut 2 завернут в весьма привлекательную обертку. На PS2 игра выжимает из консоли все соки и смотрится не хуже эталонной Burnout: Revenge. Пользователи Xbox и PC видели, конечно, модели машин с лучшими текстурами и большим числом полигонов, но даже в сравнении с замечательной NFS: Most Wanted игра FlatOut 2 выглядит очень даже ничего.

Приятно, что в графике выдержан стиль. Пастельные тона загородных трасс удачно дополняются приглушенной гаммой городских уровней. Золотая осень. Да, немного раньше срока, но ведь в США игра должна появится аккурат в сентябре.

Постэффектов немного, однако использованы они очень грамотно. Засвечивание, псевдо-HDR, blur здесь сделаны не просто ради галочки на коробке. Во FlatOut 2 все это органичная часть игрового процесса. Вот пример: выезжаете из длинного тоннеля, экран вспыхивает желтым, и пока ваши виртуальные глаза привыкают к смене освещения, прямо по курсу появляется груда ящиков. Нет, она вас не остановит и даже не замедлит, но сюрприз гарантирован.

Звук заслуживает отдельного упоминания. Ответственно заявляю: во FlatOut 2 лучшая подборка лицензированной музыки за последние несколько лет. Поклонники тяжелого рока знают эти имена, остальным стоит послушать, чтобы убедиться, насколько хорошо такие мелодии подходят к безумному геймплею. Megadeth, Rob Zombie, Fall Out Boy, Motley Crue, Papa Roach. Жаль, Killer Barbies из первой части нет.

FlatOut 2 – одна из лучших (если не лучшая) гоночных аркад этого года. Пользователям PC играть в обязательном порядке, ведь для данной платформы ничего подобного (ориентированный на мультиплеер Crashday не в счет) нет. Да и владельцам PS2 и Xbox она должна понравиться – это, конечно, не Burnout, но тоже очень хорошая игра.

Паспорт

Жанр racing
Разработчик Bugbear
Издатель Empire Interactive
Издатель в Украине «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Web-сайт www.flatoutgame.com
Возраст 12+

Оценка 4,5/5

Идея Смесь оригинальной FlatOut и Burnout
Графика На PS2 достигнут предел возможностей консоли. На PC и Xbox – просто красиво
Звук Лучшая подборка «тяжелых» групп в истории гоночных игр
Игра Прекрасна в своем безумии

О разработчике

Bugbear
Игры FlatOut, Rally Trophy, Tough Trucks
Web-сайт www.bugbear.fi
Кто сказал, что финны – неторопливая нация? Компания Bugbear делает исключительно гоночные игры, и получается это у нее просто замечательно.



Русские убрали шасси и пошли на взлет!



Сейчас кто-то получит из главного калибра



К сожалению, авиацией в игре управлять нельзя



Легендарный Panzer VII



А вот и долгожданное подкрепление!







База союзников

PC

Бросок на Берлин

Ростислав Панчук

На Запад!

В то время когда остальные разработчики стараются в сотый раз накормить нас героической высадкой десанта союзников на Омаха-бич, Stormregion предлагает альтернативный взгляд на последние месяцы Второй мировой.

Похоже, венгерские умельцы из Stormregion твердо вознамерились не оставить забытым ни один театр боевых действий этой войны. В Codename: Panzers мы сражались в лесах Восточной Европы и жарких песках Северной Африки, теперь же пришло время исследовать события последнего периода – года победоносного наступления Красной Армии, мужественной борьбы французского Сопротивления с оккупантами, тщетных попыток германского командования убрать Гитлера и добиться-таки перелома в ходе войны за счет новейших технологических достижений Третьего рейха.

Игровой процесс со времен Codename: Panzers почти не изменился. В начале каждой миссии нам выдают несколько отрядов пехоты и техники (проще говоря, ядро армии), которые переходят из миссии в миссию и накапливают опыт, увеличивая параметры живучести и боевой мощи. Кроме того, в процессе выполнения заданий командование будет направлять подкрепление, а захватив вражескую фабрику по производству бронетехники, игрок сможет самостоятельно штамповать танки. Но не до бесконечности – в «Броске на Берлин» (в девичестве Rush for Berlin) существует такое понятие, как лимит ресурсов, поэтому воссоздать эпическую картину «200 ИС-2 прорывают оборону немцев» при всем желании не удастся. Зато востребованными окажутся тактические навыки новоиспеченного командира. Рельеф, погодные условия и смена времени суток, как обычно, вносят свою лепту в игровой процесс. К примеру, ночью видимость стремительно падает, зато у отрядов гораздо меньше шансов попасть под прицельный огонь вражеской артиллерии. Заняв же стратегически выгодную позицию на возвышенности, легко отразить даже превосходящие силы противника.

Удивительно неплохо сбалансированы и возможности боевых единиц. Выиграть войну стремительной атакой десятка-другого ИС-2, «першингов» или «тигров» в принципе не удастся – медлительные и неповоротливые, они окажутся легкой добычей «панцерфаустов», противотанковых мин и вражеских «ховитцеров». Волей-неволей приходится активно координировать действия пехоты, разведчиков, саперов, артиллерии, легкой и тяжелой бронетехники – иначе нельзя. Авиация участвует лишь номинально – в качестве самолетов-разведчиков или бомбардировщиков, вызываемых по приказу командарма.

Немалую роль здесь играют и офицеры – аналоги героев из фэнтезийных RTS. Так, лейтенант артиллерии, находясь в составе экипажа «катюши», на четверть увеличивает ее радиус действия и точность попадания, а комиссар армии СССР обладает магическим навыком «двойная порция водки», поднимающим моральный дух воинов до невообразимых высот. Не стоит забывать ни о медиках, ни о ремонтной технике – их всегда должно быть много, чтобы оперативно лечить солдат и латать броню поврежденных танков непосредственно во время боя.

Прохождение миссий отнюдь не сводится к банальному перемещению из пункта А в пункт Б. Карты в кампаниях «Броска на Берлин» таят в себе массу секретных заданий, скрытых тоннелей, даже бесхозной техники – все это иногда способно в корне изменить финал особо зубодробительной миссии. Помогите партизанам выбить из деревни карательный отряд эсэсовцев, и они подсобят вам в тылу врага, захватив взвод новеньких Panzer V. Уничтожьте команду «ховитцера» – и к вашим услугам прекрасная дальнобойная гаубица, с легкостью бьющая на полкарты. Еще один приятный сюрприз – шкала успешного выполнения задания. Чем быстрее, а главное – чем эффективнее вы справляетесь с mission objectives, захватывая ключевые позиции, тем выше будет оценка командованием завершенной операции. Не остались забытыми и полководцы, способные побеждать не числом, а умением – им гарантирована награда «за минимальные потери в бою», а вместе с ней – и новые поступления в главные силы вашей армии.

Графическая часть традиционно отличная. Старый движок Gepard 3D, который используется в каждом проекте Stormregion начиная со S.W.I.N.E., заметно похорошел и обеспечивает все известные на сегодня спецэффекты вроде мягких теней, чрезвычайно реалистичных погодных условий и просто бесподобных ландшафтов. Ну а как роскошно выглядит артподготовка в исполнении взвода «катюш» – это надо видеть...

Весьма приятное впечатление оставляет и звуковое сопровождение. И если фоновые мелодии просто хороши, то озвучка персонажей и боевых единиц действительно потрясает. Русский перевод немного пафосен, но сделан с любовью и очень качественно.

Подводя итоги, заметим, что хотя детище Stormregion и не претендует на звание реалистичной стратегии по мотивам Второй мировой, лучшего летнего подарка для поклонников этого жанра просто не сыщешь. Интересный игровой процесс, отличное аудиовизуальное сопровождение, немного альтернативной истории – похоже, грядущая «В тылу врага 2» наконец-то обрела достойного конкурента.



Паспорт

Жанр тактическая стратегия
Разработчик Stormregion
Издатель Deep Silver
Издатель в Украине «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Web-сайт www.rushforberlin.com/englisch/index.html
Возраст 12+

Оценка 4/5

Идея Вторая мировая, годы 1944–1945
Графика Отличная
Звук Приятные фоновые мелодии и бесподобная озвучка
Перевод Немного переборщили с пафосом, но сделано качественно
Игра Очень хорошая тактическая стратегия по мотивам WWII

О разработчике

Stormregion
Игры S.W.I.N.E, Codename Panzers: Phaze One, Codename Panzers: Phaze Two
Web-сайт www.stormregion.com
Молодая венгерская студия, которая делает только хорошие тактические RTS. Ну разве что слишком увлеклась темой Второй мировой…







Косив Ясь конюшину...













Прекрати петь!

PlayStation 2

Steambot Chronicles

Олег Овсиенко



Паропанк в эфире

Считается, что у каждой уважающей себя мехи должны быть невообразимых размеров бластер, бортовой компьютер, стильный хромированный корпус и прекрасная девушка-пилот в придачу.

Однако найдутся люди, которые скажут: «Профессор, все не так было». Мехастандарты 90×60×90 претерпели значительные изменения – нам предлагается паропанк в чистом виде, знакомый еще по книжкам дедушки Жюля Верна. Огромные шагающие роботы, приводимые в действие силой пара, мирно уживаются со смешными глазастыми автомобильчиками и пыхтящими локомотивами. Здесь же – вечерние посиделки в баре и традиционные чаепития, первые попытки подняться в воздух на хрупких самолетах и мечты о полетах на Луну из пушки. Викторианская эпоха во всей красе! Наш стальной конь представляет собой нелепо выглядящий набор выступающих коленвалов, колес и фар, но он вполне способен превратиться в мощную машину разрушения или же работать сеялкой на ближайшем кукурузном поле – выбирать вам.

Начинается все до боли банально: главный герой оказывается на неизвестном ему пляже после крушения корабля. Естественно (и это нас уже не удивляет), протагонист полностью теряет память. Затем, встретившись с местной красавицей Connie, он получает временное имя Vanilla Beans и замечательное средство передвижения – трот-мобиль. Кстати, донельзя избитая завязка, как и некоторые другие вещи, является чистейшей воды стебом над канонами героической классики jRPG, причем весьма удачным и интересным. Более того, сюжет настолько нелинеен (даже концовок несколько), а в игре так много скрытых приятных моментов, что проходить ее хочется снова и снова.

Главный герой здесь получает столько личной свободы – просто глаза разбегаются. Конечно, есть и центральная сюжетная линия, но параллельно имеется куча дополнительных вариантов. Можно стать профессиональным музыкантом, заняться археологией, помочь с уборкой урожая, закадрить красавицу, сразить местного главаря бандитов и затем занять его место. Практически в каждом диалоге предлагается несколько вариантов ответа, и сделанный игроком выбор действительно влияет на дальнейшее развитие событий. А компания Atlus в который раз доказывает, что лучшие актеры и переводчики работают у них: локализованные тексты просто идеальны.

Отдельного упоминания заслуживает управление. Оно необычно даже для action, не говоря уже о jRPG. Трот-мобиль управляется аналоговыми стиками, причем каждый из них отвечает за приводы соответствующих ног робота. Более того, остальные кнопки также удалось занять – все без исключения. Дабы вы ощутили себя полноценным пилотом, на экране расположено несколько шкал, которые не стоит выпускать из виду: горючее, боеприпасы и срок службы разных деталей мехи строго ограничены. К слову, о деталях: менять в вашей машине позволяется практически все – от конечностей до фирменной наклейки на боку. Элементы для тюнинга можно как покупать на заработанные деньги, так и выигрывать в различных мини-забавах или же на Арене (местная разновидность Колизея, где встречаются самые сильные противники).

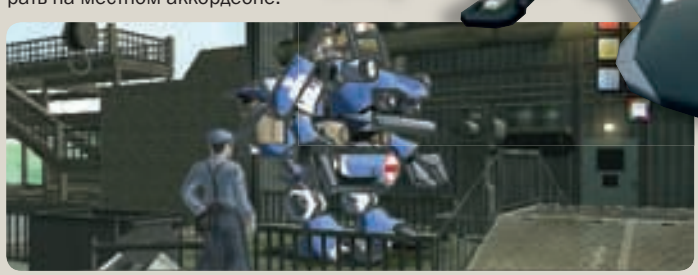
Хотя сперва кажется невероятным заставить ваш трот-мобиль сделать хоть пару шагов в нужном направлении, затем к этому привыкаешь. Кроме того, в игре есть прекрасное руководство, в котором буквально разжевываются азы данного сложного процесса (пусть и не такого реалистичного, как в Steel Battalion). Здесь управление мехой напоминает нечто среднее между катанием шарика в Katamari Damacy и вождением гусеничной машины в симуляторе. Я бы, кстати, не отказался от специального джойстика производства Irem для данного неординарного проекта.

Интересно, что контроллер пригодится не только для управления роботом. Как только герою выдадут его первый музыкальный инструмент, вы с помощью геймпада сможете извлекать из него звуки и мелодии. Этот процесс пытались сделать максимально реалистичным, что особенно удалось в отношении губной гармошки и трубы. Заниматься музыкой, конечно, не обязательно, но мы рекомендуем – очень уж весело выходит. Если и этих развлечений вам мало, сделайте карьеру репортера или станьте мастером игры на бильярде, или... В общем, вариантов масса.

Кроме сложного управления, отпугнуть в игре могут только изредка попадающиеся корявые задние планы на статичных экранах. Графика Steamboat Chronicles, по стилю напоминающая нечто среднее между мангой и комиксами от Marvel, заслуженно получает «хорошо». Модели персонажей действительно необычны и обладают своеобразным шармом. Легкий cel-shading способен скрыть многие недостатки игрового движка. Большинство переносимых предметов отображаются в вашем персональном журнале, где, кроме всего прочего, содержится масса полезной информации о приключениях Vanilla.

Звук в SC безукоризненный: помимо упомянутой выше прекрасной работы актеров, здесь довольно много запоминающихся треков самых различных музыкальных направлений. А еще вы можете внести свой вклад в развитие культуры и выступить с концертами.

Итак, впечатление от японской версии не было обманчивым: перед нами один из самых неординарных ролевых проектов 2006 года. Irem удалось создать мир настолько увлекательный и контрастный, что его можно было бы назвать шедевром, будь здесь движок получше да чуть побольше квестов. В общем, если вас пугают указанные недостатки, подумайте еще, а я пока научусь играть на местном аккордеоне.



Паспорт

Жанр action/jRPG
Разработчик Irem Software Engineering
Издатель Atlus Software
Web-сайт www.bumpytrot.com
Возраст 13+

Оценка 4,5/5

Идея Опустите оружие, лучше я сыграю вам на трубе
Графика Местами немного коряво, но в целом очень стильно
Звук Отличные эффекты и гениальная озвучка от Atlus
Игра Прекрасная action/jRPG с массой интересных находок

О разработчике

Irem Software Engineering
Игры сериалы R-Type, Kung Fu и др.
Web-сайт www.irem.co.jp

Один из старожилов игрового рынка, основанный еще в 1974 году! Компания начала с производства игровых автоматов, затем постепенно перешла на выпуск проектов для PC и консолей. В начале 90-х студия испытывала финансовые трудности и выжила только благодаря внешним инвестициям.







Odama™





Вот так и приходится командовать игрой







GameCube

Odama

Олег Овсиенко



Паспорт

Жанр pinball/RTS
Разработчик Vivarium
Издатель Nintendo
Web-сайт www.odama.jp
Возраст 6+

Оценка 4/5

Идея Нинтен-до в действии
Графика Как для стратегии – отлично, как для боевика – просто очень хорошо
Звук Великолепен
Игра «Неформат» в чистом виде

О разработчике

Vivarium
Игры Seaman (Dreamcast), The Tower SP (GBA)
Web-сайт www.vivarium.co.jp
Детище легендарного Ютаки (Йоот) Сайто, известного своими новаторскими и неординарными проектами. Компания основана в Токио в 1996 г. и пока может похвастаться лишь парочкой продуктов для Dreamcast и римейком Tower для GBA. В данный момент работает над продолжением Seaman и неанонсированной игрой для DS.

Вакансия полководца

«Самураї – то японські козаки. Але якісь дуже знервовані». Эпиграф последнего альбома популярной украинской группы «Танок на майдані Конго» очень точно характеризует предмет данной рецензии. Хотя понервничать придется не только казакам в хакама, но и вам, причем изрядно.

Собственно, завязка сей псевдоисторической драмы довольно традиционная. Япония XVI века опять погрязла в кровавой междоусобице. Причиной неблагоприятной ситуации в стране стала гибель благородного и честного (верить в это приходится на слово) правителя Яманути Нобутады из клана Яманути. Вероломный Карасума Генсин, как водится, сработал не слишком чисто, оставив в живых старшего сына покойного даймё. Одиннадцатилетнему Таматиё удалось не только избежать верной смерти, но и прихватить с собой фамильное сокровище – огромную металлическую сферу одама. Согласно семейной легенде, это чудо инженерной мысли привезли из Китая, и оно служит пристанищем для некоего божества. Разумеется, юный полководец не намерен сидеть сложа руки, а жаждет собственноручно перерезать горло кровному врагу. Залогом победы станут фантастическое оружие и Кодекс Небесного Долга – Ninten-do (именно так можно приблизительно перевести название известной компании). Казалось бы, все соответствует законам жанра RTS, если бы не одно большое «но» – в Odama есть пинбол.

Игрокам, ехидно крутящим пальцем у виска, советую немного повременить и хотя бы ознакомиться с этим неудобоваримым, на первый взгляд, сочетанием. Ведь геймплей исторического «стратегобола» действительно занятен. Как водится в приличной стратегии, у нас есть армия. Порой весьма крикливая и недисциплинированная, но другой не дано, так что придется привыкать. На каждом уровне, коих здесь ни много ни мало одиннадцать – нам нужно пронести заговоренный колокол ninten-bell через ворота обороняемой противником крепости. Точка назначения располагается на противоположной стороне экрана, и путь к ней долог и труден. Кроме явно преобладающих сил врага, дорогу нашим бравым самураям преграждают природные и рукотворные препятствия. Здесь как нельзя кстати окажется наше круглое оружие.

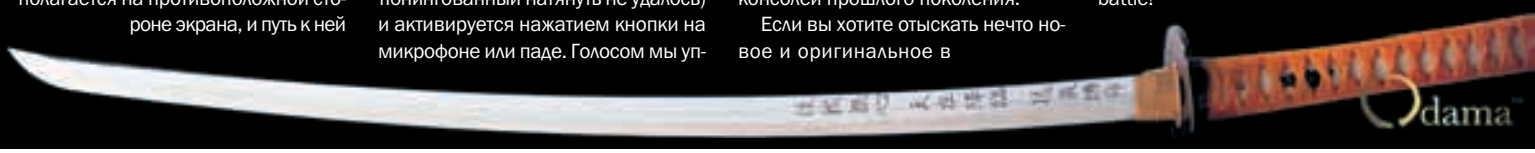
В начале каждой баталии на поле из пушки подают одаму. Роль бортов и поверхностей отскока для шарика играют фортификации противника, деревья или скалы, а каналы и скаты заменены реками и расщелинами. Так как наша цель заключается вовсе не в наборе очков, то за удачно поваленные сторожевые башни или помятые сарайчики нас награждают разнообразными бонусами и призами, которые, признаюсь, значительно облегчают жизнь. И хотя скорость полета шара мастерам пинбола покажется низкой, игроку есть чем заняться. Помимо того что приходится следить за колоколом (одама способна затолкать его обратно к старту), нужно посматривать на время, отсчитываемое неумолимо тикающим секундомером (взять крепость требуется до заката, ночью в Японии почему-то не воюют), и не выпускать из виду своих и чужих рубак. Ведь проигрыш засчитают не только если вы потеряете шар-биток, но и когда противник прорвется к вашему полководцу, оберегаемому лишь парочкой телохранителей. Посему рекомендую всегда держать в резерве два десятка преданных вояк. А еще в Odama есть боссы...

Йоот Сайто не был бы самим собой, если бы не использовал в игре свой любимый инструмент – микрофон. Именно по этой причине она поставляется в двух вариантах: в толстой картонной коробке с микрофоном и без него – для тех, кто уже успел приобрести данный аксессуар ранее. Подобное чудо легко крепится на стандартный контроллер GameCube (на тюнингованный натянуть не удалось) и активируется нажатием кнопки на микрофоне или паде. Голосом мы управляем своими войсками. Практически все команды представлены в виде свитков и добываются на поле битвы, а их ассортимент простирается от банальной *Charge!* до приказов выполнить обход с фланга или использовать попавшиеся под руку осадные орудия. Не в пример Seaman микрофон распознает английскую речь настолько уверенно, что контроллер можно держать на коленях. Но боюсь, войдя в раж, от крика вы не удержитесь, особенно когда ваше войско, растеряв солдат и мораль, откажется выполнять приказы.

Кстати, количество юнитов строго ограничено, да и одама, не особо церемонясь, давит без разбору и своих, и чужих. Так что бойцов нужно холить, лелеять и приумножать, поскольку вся армия перекочевывает из миссии в миссию. И дабы не оказаться на финальном этапе с жалкой горсткой дрожащих солдат, порой стоит переиграть уровень. А пополнять свои ряды можно с помощью специального бонуса. Не могу не отметить, что Odama невероятно сложна. И это отнюдь не шутки: единственная ошибка может свести на нет десятиминутные усилия. Чтобы привыкнуть к бешеному ритму и огромному количеству событий, одновременно происходящих на экране, терпение требуется недюжинное. И несмотря на малое количество уровней, времени игра отнимает предостаточно.

Повествование здесь ведется на прекрасном японском, с субтитрами в нижней части экрана. Практически полное отсутствие музыки с лихвой компенсируют отличные звуковые эффекты. А вот графическая составляющая, к сожалению, подкачала: все, что выглядит вполне сносно на дальних планах, с приближением камеры превращается в непонятное нагромождение пикселов, достойное консолей прошлого поколения.

Если вы хотите отыскать нечто новое и оригинальное в нынешнем потоке мейнстрима, если не боитесь напугать криком соседей и сжечь изрядное количество нервных клеток, если хотите отведать продукт истинного японского креатива зубодробительной сложности – эта игра для вас. Такие проекты выходят редко, и еще реже появляются на Западе. Now, my liege, we must prepare for battle!





Разгуляться есть где









Цель нашего крестового похода

GameCube

Harvest Moon: Magical Melody

Олег Овсиенко

ВЫБОР РЕДАКЦИИ
Gameplay

Кто еще не копал картошку?

Кого интересует спасение мира и уничтожение тьмы-тьмущей монстрообразных супостатов, когда на носу посевная или уборочная? Зачем собирать несметное количество оружия? А не лучше ли за это время устроить личную жизнь с одной из прекрасных претенденток?



Паспорт

Жанр jRPG/симулятор фермера
Разработчик Marvelous Interactive
Издатель Natsume
Web-сайт www.natsume.com/currentgames_frameset.html
Возраст 6+

Оценка 4,5/5

Идея Ценителям деревенского образа жизни посвящается
Графика На носу посевная, рисовать картинки нет времени
Звук Очень неплохая музыка, но ее, к сожалению, маловато
Игра Лучший проект серии Harvest Moon на данный момент

Люди из Victor (теперь Marvelous) уже давно нашли ответы на эти вопросы и погрузились в расслабляющую пасторальную атмосферу – линейка игр серии Harvest Moon, включая лирические отступления, насчитывает уже приличное количество продуктов. Несмотря на неослабевающий интерес публики и многочисленной армии фанатов, новые части редко радовали нас свежими идеями как в графике, так и в геймплее. Но, учитывая шквал критики со стороны акул пера и постоянное снижение оценок, разработчикам все же пришлось внести ряд изменений.

Поклонникам деревенского образа жизни не стоит нервничать – традиционный медитативный настрой проекта остался в неприкосновенности. Изменение «номер раз»: нас ждет центральная сюжетная линия. Нет-нет, никаких глобальных катаклизмов не предвидится, но спасением фермерского хозяйства дальних родственников дело не ограничится. Теперь мы будем собирать 100 волшебных нот, дабы освободить из камня Богиню Урожая. Но не стоит забывать о том, что на лавры претендуете не только вы, – конкуренты не дремлют.

По графическому исполнению проект напоминает Animal Crossing: все красочно, мультяшно и в меру приглажено. Несмотря на кажущуюся детскость продукта, поиграв пару часов, вы начнете понимать всю глубину и масштабность коллективного труда Marvelous. Проекты серии Harvest Moon вмещают куда больше текста, чем любая чистокровная jRPG. Кроме огромного количества диалогов и пояснительной литературы, в игре есть описание практически каждого предмета, а ветвистое древо меню достойно экономической стратегии.

На этот раз нас не станут баловать отдельными изданиями, а в начале игры предложат выбрать мальчика или девочку, в зависимости от чего будут меняться претенденты или претендентки (их здесь по 10) на вашу руку, сердце и натуральное хозяйство. Но, кроме подобного амурного разнообразия, проект радует и разнообразием геймплейным. Помимо выбора собственного дома, вы теперь вольны заниматься чем угодно. Надоело поливать помидоры и огурцы? Купите корову. Осточертело земледелие и животноводство? Берите удочку и идите рыбачить – заработать на жизнь можно и так. Если уж и это не привлекает, кирка вам в руки и вперед – добывать полезные ископаемые. Поднакопили деньжат с продажи плодов труда своего – купите себе домик покраше и презентуйте объектам обожания очередные безделушки. Не стоит забывать и о собственном хуторе, ведь благодаря умелым капиталовложениям его можно превратить в процветающий пгт.

Признаемся, на сей раз Marvelous действительно удивила, скомбинировав все лучшее, что было в предыдущих частях серии, и добавив множество полезных деталей. Перед нами практически идеальный продукт, который мы настоятельно рекомендуем взрослым и детям.

Рейтинг популярності новин серед вітчизняних користувачів Інтернета

Спектр інтересів Інтернет-читачів мало чим відрізняється від читачів друкованих видань, однак специфікою Інтернета є те, що кожну прочитану новину можна відслідкувати і одержати максимально об'єктивну інформацію про переваги читацької аудиторії.

Система RedTram має свою мережу новинних інформаторів, розташовану на більш ніж **1000** найпопулярніших ресурсах Інтернет, 70% з яких — онлайн ЗМІ. В мережу новинних інформаторів RedTram впроваджено технологію обчислення інтересів читачів.

Пропонуємо Вам ознайомитися з результатом її роботи: рейтингом найбільш популярних в Україні новин за комп'ютерною тематикою за минулий місяць.

PCWorld вибрав 25 поганих продуктів усіх часів

За оцінкою PCWorld, в трійку лідерів ввійшли Інтернет-провайдер AOL, програвач RealPlayer, програма Syncronys SoftRAM, яка за 30 доларів тільки збільшувала розмір файлу підкачки Windows.
http://www.podrobnosti.ua/

Найбільший піратський сайт запрацював через три дні після закриття

У середу стокгольмська поліція у 10 округах Швеції провела обшуки, під час яких вилучила сервери інтернет-ресурсу і затримала трьох чоловік, причетних до його обслуговування. Але вже в суботу вранці сайт функціонував за старою адресою.
http://www.podrobnosti.ua/

Війна з Microsoft: нанесено удар по Excel

Компанія Google повідомила про запуск власного веб-редактора електронних таблиць, який може прийти на зміну програмі Excel від Microsoft.
http://www.cnews.ru/

США закликали закрити російський сайт Allofmp3.com

«Сполучені Штати серйозно занепокоєні зростанням Інтернет-піратства на російських сайтах», — заявила прес-секретар Торгового пр

Ноутбук за $100 з'явиться у 2007 році

Некомерційна організація OLPC (One Laptop Per Child), що просуває програму забезпечення комп'ютерами дітей у країнах, що розвиваються, представила перший працюючий мобільний ПК із серії «ноутбук за $100».
http://bin.com.ua/

ЗА МАТЕРІАЛАМИ WWW.REDTRAM.COM.UA

RPG



1. The Elder Scrolls IV: Oblivion
PC/Xbox 360 • Bethesda/«1С»

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 Masquarade – Bloodlines
PC • Troika Games/Activision

3. Baldur's Gate II
PC • Black Isle/«1С»

4. Fallout 2
PC • Black Isle/«1С»

5. «Серп и Молот»
PC • Nival/«1С»

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».

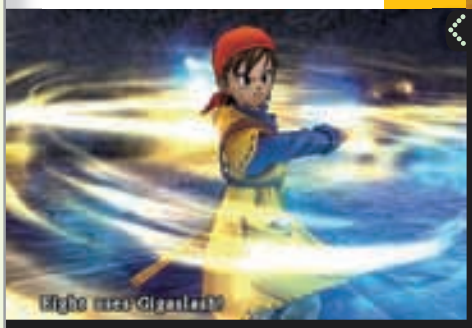
2. Titan Quest
PC • Iron Lore/«Бука»

3. Dungeon Siege II
PC • Gas Powered/«1С»

4. Shining Force Neo
PS2 • Amusement Vision/SEGA

5. Ex Machina
PC • Nival/Targem/«Бука»







jRPG

1. Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King
PS2 • Level-5/«1С»

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: Factions
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/«1С»

3. Star Wars: Empire at War

PC • Petroglyph/«1С»

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

PC • EA

5. Rise on Nations: Rise of Legends

PC • Big Huge Games/«1С»



TBS/экономические

1. Civilization IV

PC • Firaxis/«1С»

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/«1С»

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 остов 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. Flatout 2

PC/PS2/Xbox • Bugbear/«Бука»

5. Outrun 2006

PC/PS2/Xbox/PSP • SEGA



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!



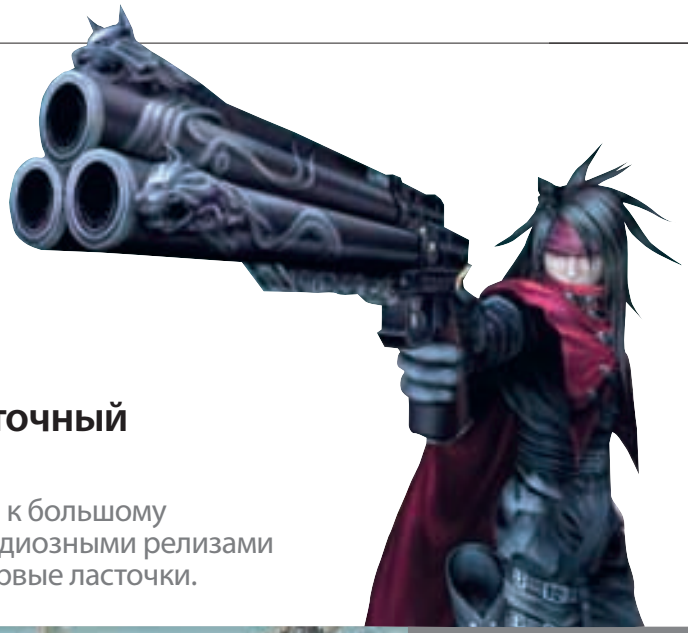
35 грн

Всего в месяц.. 23,65 грн

Вы экономите 30% от розничной цены!

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

Top 5



Игры августа

Война, зомби, гот-натурал, восточный колорит и звезды

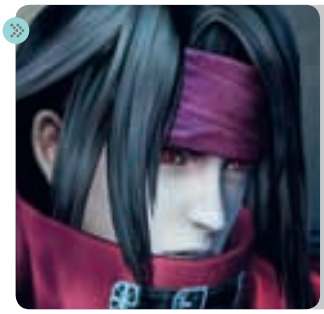
Август – последний месяц лета, подготовка к большому осеннему сезону, который закончится грандиозными релизами примерно в середине декабря. А пока – первые ласточки.



1 В ТЫЛУ ВРАГА 2
Да, мы прекрасно помним: «В тылу врага 2» уже значилась в «Top 5 игр мая». Ну и что, что ее перенесли на август? В любом случае проект обещает быть замечательным, и мы готовы подождать несколько месяцев, чтобы получить продолжение одной из лучших стратегий по Второй мировой войне.



2 DEAD RISING
Праздник шопинга в духе Джорджа Ромеро – толпа зомби охотится за одиноким журналистом, который снимает репортаж всей своей жизни. Причем, возможно, последний.



3 FINAL FANTASY VII: DIRGE OF CERBERUS
В Японии игра о приключениях Винсента Валентайна была довольно прохладно встречена прессой, но поклонники Final Fantasy все равно размели весь тираж за несколько дней.

4 NINETY-NINE NIGHTS
Ответ Microsoft на God of War получается не таким драйвовым, но зато куда более красивым – ведь Xbox 360 привосходит PS2 по процессорной мощи. Несмотря на это, японцы остались недовольны.



5 DARK STAR ONE
Нет, это не Elite – перед нами, в первую очередь, космический боевик, а не симулятор жизни в открытом безвоздушном пространстве. Но кое-какая свобода имеется, так что поклонники Freelancer будут довольны.

