

РЕДАКЦИЯ

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

Главный редактор Gameplay
СЕРГЕЙ ГАЛЕНКИН

Редакторы
АЛИНА ЖИГУНОВА
АННА ЗИНЧЕНКО

Редактор диска
АЛЕКСЕЙ ФИНГЕРУТ

Литературная редакция
НАТАЛЬЯ НАУМЕНКО
ЮЛИЯ НЕТУХАНИНА
АЛЛА ПЕТРОВА
ЛЮБОВЬ СМОЛИНА

Верстка
ИВАН ЧУМАК

Дизайн
ОЛЕГ ПЕРЕВЕРЗОВ
ЛАРИСА БРУСОВА

Директор по рекламе
ОЛЬГА ВАКУЛЮК

Менеджер по распространению
СВЕТЛАНА РАДЧЕНКО

ИЗДАТЕЛЬСТВО

Президент, генеральный директор
СЕРГЕЙ АРАБАДЖИ

Вице-президент,
старший главный редактор
МИХАИЛ ЛАПТЕВ

Вице-президент,
исполнительный директор
НАТАЛИЯ ПЕТРОВСКАЯ

Директор по распространению
ОЛЬГА ГАЛУШКА

Технический директор
АЛЕКСЕЙ ГРУША

Директор фотослужбы
АНДРЕЙ ТУРЦЕВИЧ

Арт-директор
ЕВГЕНИЙ МЕДВЕДЕВ

Директор по маркетингу
ВИКТОРИЯ НИКОЛАЕВА

Директор интернет-проектов
ВЛАДИМИР ВОЗНЯК

Менеджер по полиграфии
ВЛАДИМИР БАУЙЧУК

IT-менеджер
АЛЕКСАНДР САВЧЕНКО

Журнал Gameplay, № 1 (17), январь 2007

Подписной индекс
в Каталоге изданий Украины
Gameplay без DVD-диска 92494
Gameplay с DVD-диском 92493
Комплект из «Домашнего ПК»
с DVD и Gameplay с DVD 94938
Свидетельство о регистрации
КВ № 9963 от 15.06.2005 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издаётся с сентября 2005 г.
Учредитель – Сергей Арабаджи
Издатель – ООО «Издательский Дом ИТС»,
г. Киев, 2007 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 25 000 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) 496-3469
..... (044) 331-0409
..... (044) 331-0401
Факс: (044) 270-3891
E-mail: editor@gameplay.com.ua
Web-сайт: www.itcpublishing.com

© «Издательский Дом ИТС», 2007 г.
Все права защищены



Повторение чужих ошибок

➔ Запуск двух консолей следующего поколения ознаменовал начало очередного этапа войны приставок. В 2007 году называть PS3, Xbox 360 или Wii платформами next-gen не будет смысла. Sony и Nintendo наконец-то перешли от слов к делу, и теперь потребители смогут сделать выбор, сравнив все три приставки. К сожалению, PlayStation 3 попадет в Европу только в марте 2007-го, а до тех пор за наш рынок будут бороться Xbox 360, Wii и... PS2. Последняя чувствует себя просто замечательно, даже несмотря на то что Sony фактически забросила ее в угоду более молодой PS3.

Если помните, когда поступила в продажу Xbox 360, только ленивый не пинал Microsoft, ведь старт был далек от идеала. Во-первых, спекуляции, огромные очереди, потасовки, вторых, два типа консоли, отсутствие игр, проблемы с обратной совместимостью.

Представители Sony тогда не удержались от ехидных заявлений: «Уж у нас-то точно будет лучше». Прошел год, и запуск PlayStation 3 оказался не просто хуже, а гораздо хуже старта Xbox 360. В два раза меньшее число приставок в магазинах, драки в очередях, перестрелки (!) и грабежи. Плюс отвратительное качество многих продуктов из стартовой линейки, отсутствие не только JRPG, но и файтингов, опять-таки проблемы с запуском игр от PS2 и подключением консоли к некоторым типам HDTV-телевизоров. Ну и, разумеется, тот факт, что PS3 вышла лишь в Японии и США, а Xbox 360 в свое время стартовала еще в Европе и Австралии. К чести Microsoft, никто из официальных лиц данной компании не критиковал Sony. Впрочем, нужды особой не было – потребители и прессы справились с этим самостоятельно.

Лучше всех себя показала Wii. Относительная техническая простота консоли позволила компании Nintendo произвести к запуску огромное число приставок. Конечно, дефицита избежать не удалось, но ситуаций, когда только что приобретенное устройство выставляется на eBay по цене в десять раз выше рекомендованной, не было. Да и игр для Wii продали не в пример больше, чем за аналогичный период для PS3 или Xbox 360. Но выдержит ли испытание временем специфический контроллер Wii, и не надоеет ли приставка с подобным управлением потребителям, как надоела камера EyeToy?

О том, кто победит (и победит ли) в гонке трех консолей следующего поколения, говорить еще рано. Но что бы ни случилось, в выигрыше останемся мы, игроки, и... компания IBM, производящая процессоры для всех трех next-gen-приставок.

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галенкин,
segal@itc.ua

48

Heavenly Sword

Кратосу пора бояться – рыженькая красотка Нарико не щадит никого, и после их поединка, который произойдет этой весной, победитель получит все: деньги, славу и любовь игроков. Кто кого?



Содержание

№ 1 (17) январь 2007

рецензии

92 Dead or Alive: Xtreme 2

Помните, мы как-то писали, что в Dead or Alive есть представители сильного пола? Так вот, забудьте – в Dead or Alive Xtreme 2 их нет. Целый остров крутобедрых грудастых красавиц и ни одного мужчины на сотни километров вокруг!



Новости

- 6 Кратко
- 12 Обратная связь
- 14 Новости киберспорта

Мысли

- 16 Будущее игровых блокбастеров
- 17 О цензуре

Тема

- 18 Не просто игры
- 22 Dungeons & Dragons
- 30 Эволюция гоночных игр

Превью

- 38 Medal of Honor: Airborne
- 42 Alan Wake
- 48 Heavenly Sword
- 52 Winterheart's Guild
- 54 The Wall

- 56 Индустрия в лицах: Лилия Ткач

- 58 Top 5: Страшные игры

Рецензии

- 60 Gears of War
- 64 Medieval II: Total War
- 68 Neverwinter Nights 2
- 72 Splinter Cell: Double Agent
- 74 Gothic 3
- 76 Warhammer: Mark of Chaos
- 78 Вторая мировая
- 80 Star Wars: Empire At War – Forces of Corruption
- 81 Меченосец
- 82 Санитары подземелий
- 84 Завтра война
- 86 Viva Piñata
- 88 Call of Duty 3
- 90 Age of Empires III: The WarChiefs
- 91 .hack//G.U. Vol. 1: Rebirth
- 92 Dead or Alive: Xtreme 2
- 94 Tales of the Abyss
- 95 Вечера на хуторе близ Диканьки 2

- 96 Space Cowboy Online
- 98 EVIDENCE: The Last Ritual
- 100 Destroy All Humans! 2
- 101 Tokobot
- 102 Метро-2: Смерть вождя
- 103 Patriots: A Nation Under Fire
- 104 Bully
- 106 The Settlers II: 10th Anniversary
- 107 Th3 Plan
- 108 Ядерный Титбит 2
- 109 Sam & Max: Culture Shock
- 110 Justice League Heroes
- 111 F.E.A.R. Extraction Point
- 112 Contact
- 113 Rocket Slime
- 114 Моды для Neverwinter Nights
- 118 Галерея

Гид покупателя

- 122 Железо
- 126 Локализации
- 128 Top 5 января

72

Splinter Cell: Double Agent

Работать сразу на две враждующие организации – задача не из простых. Вот и крутится Сэм Фигаро, простите, Фишер, как может, чтобы и террористам угодить, и родную страну не подвести.



Age of Empires III:	Gears of War	60	Splinter Cell: Double Agent	72
The WarChiefs	Gothic 3	74	Star Wars: Empire At War –	
Alan Wake	Halo 3	121	Forces of Corruption	80
Arcane Legions:	Harker	120	Super Swing Golf	120
A Rising Shadow	Heatseeker	120	Tales of Abyss	94
Bully	Heavenly Sword	48	Th3 Plan	107
Call of Duty 3	Icewind Dale	127	The Settlers II: 10th Anniversary	106
Call of Juarez	Just Cause	126	The Wall	54
Clive Barker's Jericho	Justice League Heroes	110	Titan Quest: Immortal Throne	119
Company of Heroes	Making History:		Tokobot	101
Contact	The Calm & The Storm	119	Virtua Fighter 5	120
Dead or Alive: Xtreme 2	Medal of Honor: Airborne	38	Viva Piñata	86
Def Jam Icon	Medieval II: Total War	64	Warhammer: Mark of Chaos	76
Destroy All Humans! 2	Neverwinter Nights 2	68	Winterheart's Guild	52
.hack//G.U. Vol. 1: Rebirth	Patriots: A Nation Under Fire	103	Вечера на хуторе	
Dreamfall:	Quake 4	126	близ Диканьки 2	95
The Longest Journey	Red Ocean	121	Вторая мировая	78
EVIDENCE: The Last Ritual	Reservoir Dogs	126	Завтра война	84
Fable: The Lost Chapters	Rocket Slime	113	Метро-2: Смерть вождя	102
F.E.A.R. Extraction Point	Sam & Max: Culture Shock	109	Меченосец	81
Galactic Civilizations II:	Space Cowboy Online	96	Санитары подземелий	82
Dark Avatar	Spectrobes	121	Ядерный Титбит 2	108

Тема

109

Sam & Max: Culture Shock

Мудрый пес и его верный напарник, кролик-психопат, вернулись! После многолетнего перерыва Сэм и Макс, полицейские по найму, снова с нами. Один из лучших квестов года – не пропустите!



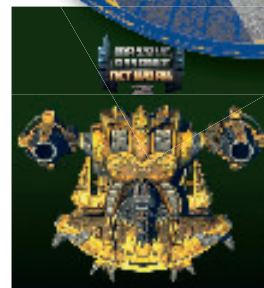
22

Dungeons & Dragons

Мы, геймеры, уже забыли, что игры бывают не только компьютерными и консольными. А ведь на самом деле компьютерные RPG выросли из ролевых настолок, многие из которых были основаны на Dungeons & Dragons.



Содержание →

Gameplay
DVD#1 (17)

Игры

Полные версии

Flight Commander 1.4
Privateer Remake 1.2

Shareware-игры

Бесконечные пазлы 1.25
(Infinite Jigsaw Puzzle)
Ветвистик (Fiber Twig)
Звездная ярость 1.01
(Astro Fury)
Магия чисел
(Numericon)
Тайны Атлантиды
(Atlantis Quest)
Ancient Mosaic
Butterfly Escape
Cinema Tycoon Gold
Days of Sail:
Wind over Waters 1.3
FizzBall
Gift Shop
Guardian
Hoyle Miami Solitaire
Kitty Luv
War on Folvos 1.1
Xango Tango
Zodiac Tower

Демонстрационные версии

Волкодав:
Мечь Серого Пса
Офицеры
Alpine Ski Racing 2007
Strategic
Command 2: Blitzkrieg
The Guild 2
The Mark

Tom Clancy's Splinter
Cell: Double Agent

Патчи

Русские версии

Бригада E5:
Новый альянс 1.13
В тылу врага 2 1.04.1
(бета-версия)
Вторая мировая 1.1.0.11
Князь тьмы.
Подземелье
Анкарии 2.28 Gold
Санитары
подземелий 1.03
Age of Empires III:
The WarChiefs 1.01
Heroes of Might and
Magic V 1.4
LEGO Star Wars 2:
The Original
Trilogy 1.02
Paradise 1.1.3
Rush for Berlin 1.2
Warhammer 40 000:
Dawn of War Dark
Crusade 1.1.1
You Are Empty 1.2

Английские версии

Age of Empires III:
The WarChiefs 1.01
Battlefield 2142 1.06
Bloodmasters 1.1
Broken Sword:
The Angel of Death 1.1
Company of Heroes 1.3

Dark Messiah of Might
and Magic 1.01
Darkstar One 1.3
Dominions 3:
The Awakening 3.01
Earth 2160 1.3.8
Faces of War 1.3 beta
Gothic 3 1.09
Joint Task Force 1.2
LEGO Star Wars 2:
The Original
Trilogy 1.02
Microsoft Flight
Simulator X
Scenery Patch
Need for Speed:
Carbon 1.3
Neverwinter
Nights 2 1.02
NHL 07 #1
NHL Eastside Hockey
Manager 2007 3.02
Panzer Command:
Operation Winter
Storm 1.13
Sacred Underworld
2.28 Gold
Scarface: The World
Is Yours 1.00.2
Sid Meier's
Railroads! 1.01
Space Empires 5 1.7
Stronghold
Legends 1.11
The Secret Files:
Tunguska 1.02
Warhammer:
Mark of Chaos 1.2
X3: Reunion 2.0.02

Дополнения

Neverwinter Nights

Academy of Heroic
Studies 1.0
A Dance with Rogues
(Part One 1.12b/
Part Two 1.03)
Contest Of
Champions 2.1
Dusk of a Samurai
demo 1.0
Elegia Eternum 1.1 –
Русская версия
Kunoichi 1 1.9
Night of the Walking
Dead 5.5
Penultima The First
Campaign
Pool Of Radiance 1.17a
Sex & The Single
Adventuress 1.0
Thar Be Rats, Yarr! 1.0
The Spires of
Ravenloft 1.40 –
Русская версия

Видеоролики

Мультиплатформа

Dark Sector
Metal Slug Anthology
Rayman Raving
Rabbids
Superman Returns
Theseis

PC

Alpha Prime
Hellgate: London

IL-2 Sturmovik: 1946
RACE:

The WTCC Game
Starshatter:
The Gathering Storm
Supreme Commander
The Lord of the Rings:
The Battle for Middle-
Earth 2 – The Rise
of the Witch-king

Xbox 360

Crackdown
Lost Planet:
Extreme Condition

PS3

Untold Legends:
Dark Kingdom

Wii

The Legend of Zelda:
Twilight Princess

PSP

Metal Gear Solid:
Portable Ops

Обои и для
Рабочего стола

Саундтреки из игр

Утилиты,
программы и
драйверы на все
случаи жизни

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

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

производителей этого ПО.
Все программы, помещенные на диск,
проверены антивирусным ПО.
«Gameplay-DVD, январь 2007» является
неотъемлемой составляющей журнала
Gameplay, № 1 (17), 2007 и продажа
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](http://games.1c.ua)

ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН

ПРИГОДА
ПОКРОВА ТАКТИКА
РОЛЬОВА ГРА

Величезний світ для дослідження: три материки, міста і замки, а також населені монстрами безкраї поля, ліси, ущелини та долини.

Епічні покровові битви: герої, які ведуть за собою численні загони воїнів і магів, бунтівні феодали, розбійники, монстри - на війні всі будуть при ділі.

Різноманітні завдання: знищити ватажка бандитів, доставити лист, виграти цивільний чемпіонат - справжній герой не цурається будь-якої роботи, якщо вона обіцяє вигоду!



© 2006 3AT LLC. Всі права захищені.

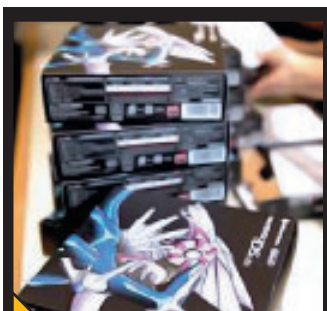


Кратко



Бесплатные шарды – зло

➔ В результате совместной акции NCsoft и ФБР был прикрыт сервис L2Extreme, владелец которого решил облагодетельствовать общественность, предоставив возможность на шару погонять в Lineage II. Шансом воспользовались 50 тыс. человек, а это в свою очередь нанесло разработчикам игры немалый финансовый ущерб. Сейчас ведется расследование, кстати, по закону владелец сервиса может получить срок до пяти лет и заплатить штраф в размере 250 тыс. долл.



Покемоны – страшная сила

➔ Вышедшие не так давно Pokémon Diamond/Pearl для DS усадили в лужу даже матерые блокбастеры. За первую неделю продаж фанаты раскупили 1,5 млн копий (Diamond – 813 237, Pearl – 762 029), причем основную массу уже в первые часы. А за 46 дней игра получила трижды платиновый статус, преодолев отметку в 3 млн копий, и стала самым быстро продаваемым продуктом для DS.

Поехали!



➔ Стартовали последние участники гонки консолей следующего поколения, теперь можно отставить в сторону чашку с кофейной гущей, отложить драконы внутренности, спрятать в сундук хрустальный шар и наконец-то взглянуть на реальное положение вещей. И так, по данным Nintendo, за первые восемь дней продаж в США разошлось более 600 тыс. Wii, 454 тыс. коробок с The Legend of Zelda: Twilight Princess, да и сервис Virtual Console пользуется популярностью, правда, точных цифр не называют. Sony же пока отмалчивается, может, хвастаться нечем, а может, сглазить боится. Но напомним: компания планировала предоставить к американскому старту 400 тыс. устройств, а Ларри Пробст (Larry Probst), CEO Electronic Arts, в интервью обмолвился, что показатели продаж PS3 ниже, чем ожидалось, – приблизительно 200 тыс. консолей. Однако в пути уже вторая партия черных коробочек, объемы которой, как и первой, пока держатся в секрете. Точные цифры известны только по Японии, где, согласно данным Media Create, за первую неделю продаж геймеры расхватили 81 639 PlayStation 3, что в принципе неудивительно. Xbox 360 тем временем чувствует себя вполне комфортно.

Двигатель торговли

➔ Иначе чем можно объяснить то, что большинство объявлений на eBay о перепродаже PlayStation 3 сопровождаются фото красиво одетой или, наоборот, раздетой девушки? Может, так проще расстаться с деньгами? Ведь цена консоли – от тысячи долларов и выше (в зависимости от комплектации), разумеется, дама в комплект поставки не входит.



Нет, это не шутка

➔ Interplay еще жива, более того, за последние два года ей удалось уменьшить долг, и сейчас компания ищет источники финансирования, чтобы начать разработку Fallout Online (!). Интересно, теперь, когда свято место занято законными владельцами, какие концепт-документы будут слать группы энтузиастов отечественным издателям?



Облико морале

➔ Министерство образования и науки Украины предлагает включить в перечень документов для получения контрольных марок для маркировки компьютерных игр экспертное заключение об их соответствии нормам общественной морали, а также возрастное ограничение потенциальных потребителей. Министерство инициирует внесение такой нормы в Закон Украины «О распространении экземпля-

ров аудиовизуальных произведений, фонограмм, видеограмм, компьютерных программ, баз данных», поправки к которому сейчас разрабатываются. Предполагается, что соответствующее заключение будет предоставлять Национальная экспертная комиссия по вопросам защиты общественной морали, осуществляющая в настоящее время анализ видеопроизведений. Идея хороша, но вот схема реализации. ...

Хелена и девчата

➔ На пресс-конференции в честь 10-летия бренда Dead or Alive Томонобу Итагаки анонсировал пятую часть сериала. А чтобы игроки могли скоротать время до выхода ожидаемого сиквела, Тестом выпускает два набора игровых карт по мотивам Dead or Alive: Xtreme 2 – Eternal Summer Happy Trump 'Ayane' Set и Eternal Summer Happy Trump 'Hitomi' Set. Удовольствие обойдется фанатам в каких-то \$30.



Ударим гламуром по предрассудкам

➔ Nintendo отпартовала о продаже 7 млн DS в Европе и предлагает модницам приобрести себе эксклюзивную консоль, инкрустированную 1200 стразами Сваровски. Стоит сей аксессуар £360, и достать его можно только в бутике Multipazz в Лондоне (на текущий момент весь запас распродан). Разработала дизайн этого гламурного чудища отдельная принцесса Пэрис Хилтон. Кто сказал, что стильные девушки не играют?



Парой строк

В горячо любимой нами компании Relic появилось несколько вакансий, а именно: Senior Designer to contribute to new RPG project и Senior Designer to join MMO team. Всего две вакансии, а сколько сразу вопросов, загадок и надежд.

Кодзи Игараши (Koji Igarashi), продюсер из Konami, заявил, что пока не видит, как можно увязать контроллер Wii и оригинальный геймплей Castlevania. Фанаты в трауре.

Gears of War разошлась миллионным тиражом и держится на первом месте в списке самых популярных игр для Xbox Live! Да, она потеснила на пьедестале Halo 2. Что ж, вполне заслуженно.

Electronic Arts сообщила: продолжение легендарной серии Command & Conquer выйдет и на Xbox 360. Борьба за тибериум стартует на обеих платформах одновременно в 2007-м.

Square Enix до слез растрогала фанатов анонсом игры Destiny's Child Groove. Это танцевальный проект для мобильных телефонов с участием группы Destiny's Child, в котором будет использована музыка Destiny's Child. Вы ведь именно этого ждали, правда?

Fatal Inertia и Bladestorm: The Hundred Years' War больше не являются эксклюзивами для PlayStation 3. Microsoft соблазнила Koei, и оба проекта выйдут также на Xbox 360. Ну, разумеется, не страшно, ну, конечно, на консоли Sony будет Metal Gear Solid 4.

С прискорбием сообщаем, что из-за проблем с финансированием проект Sam Suede: Undercover Exposure заморожен на неопределенный срок. Сотрудники iBase Games уже упаковали чемоданы. Неужели это конец?

Самые-самые

→ Известный журнал Forbes составил очень оригинальный Top15 самых богатых людей. Причем герои этого рейтинга – вымышленные персонажи. Например, третье место занимает знакомый всем Скрудж МакДак, еще встречаются имена Вилли Вонки, Люциуса Малфоя и Тони Монтаны. А из героев игр здесь Лара Крофт и Марио, четырнадцатая и пятнадцатая позиции соответственно. С чем мы их и поздравляем.



DS Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Bratz: Forever Diamondz	THQ	Barking Lizards
2	The Sims 2: Pets	EA Games	Maxis
3	Dr. Kawashimas' Brain Training	Nintendo	Nintendo
4	Nintendogs: Lab & Friends	Nintendo	Nintendo
5	Pokemon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team	Nintendo	Chunsoft
6	Nintendogs: Dalmatian & Friends	Nintendo	Nintendo
7	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
8	Animal Crossing: Wild World	Nintendo	Nintendo
9	Nintendogs: Dachshund & Friends	Nintendo	Nintendo
10	Sonic Rush	SEGA	Dimps/Sonic Team

Чарты предоставлены Chart Track, ©2006 ELSPA Ltd (www.elspa.com)

DS Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Nintendogs: Dalmatian & Friends	Nintendo	Nintendo
2	Pokemon Link!	Nintendo	Genius Sonority
3	FIFA Soccer 07	Electronic Arts	Exient
4	Burnout Legends	Electronic Arts	Visual Impact
5	Super Mario 64 DS	Nintendo	Nintendo EAD
6	Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Ubisoft Casablanca
7	The Legend of Zelda: The Minish Cap (GBA)	Nintendo	Flagship
8	Yoshi Touch & Go	Nintendo	Nintendo
9	Cars	THQ	Helix
10	Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	EA Canada

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

PSP Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar	Rockstar Leeds
2	FIFA 07	Electronic Arts	EA Canada
3	Need for Speed: Carbon: Own the City	Electronic Arts	Maxis
4	LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	Traveller's Tales
5	Medal of Honor: Heroes	Electronic Arts	EA Canada
6	Tekken: Dark Resurrection	Namco	Namco
7	Tiger Woods PGA TOUR 07	Electronic Arts	EA Redwood Shores
8	Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	Buena Vista Games	Amaze
9	Gangs of London	Sony	London Studios
10	Scarface: Money. Power. Respect	Vivendi	Farsight Studios

Чарты предоставлены Chart Track, ©2006 ELSPA Ltd (www.elspa.com)

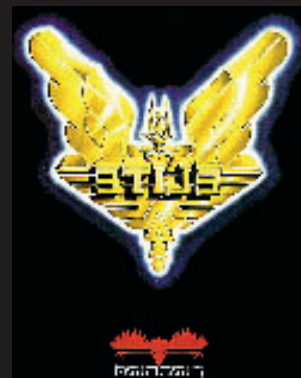
PSP Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar	Rockstar Leeds
2	Need for Speed: Carbon: Own the City	Electronic Arts	EA Black Box
3	Killzone: Liberation	Sony	Guerilla
4	Tekken: Dark Resurrection	Namco	Namco
5	Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	Buena Vista Games	Amaze
6	Pursuit Force	Sony	BigBig Studios
7	50 Cent: Bulletproof	Vivendi	High Voltage
8	Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	Maxis
9	FIFA 07	Electronic Arts	EA Canada
10	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar	Rockstar North

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

Рокировка

→ Президент американского подразделения Sony Каз Хираи (Kaz Hirai) переезжает в Токио, где займет пост главы Sony Computer Entertainment, в еще теплое кресло Хираи-сана усядется Джек Треттон (Jack Tretton), а экс-президент компании Кен Кутараги (Ken Kutaragi) станет chairman. Эта новость вызвала волну слухов и домыслов, в частности, паникеры предполагают, что Sony повторит судьбу SEGA, и PlayStation 3 окажется последней консолью компании. Мы же поздравляем топ-менеджеров с новыми назначениями и с нетерпением ждем точных данных продаж PS3. А там видно будет.



Приключения продолжаются?

→ Когда деревья были большими, а мониторы монокромными, мы летали от системы к системе, торговали или, наоборот, грабили межгалактических купцов, воевали и т. д. Эта действительно бесконечная компьютерная игра называлась Elite. И вот, о радость, счастье и вселенское благодеяние, у нас появилась надежда вернуться в тот далекий космос. Дэвид Брэйбен (David Braben) клятвенно пообещал даже два проекта: однопользовательский и MMO. Однако праздник наступит не раньше, чем Frontier Developments выпустит The Outsider.



Мечты, мечты...

→ В свете недавних событий правительство Германии собирается запретить видеоигры, содержащие элементы насилия. Журналисты немецкого телевидения поинтересовались у CEO компании Crytek, что он будет делать, если закон все-таки примут. Цеват Йерли (Cevat Yerli) ответил: «В этом случае студия покинет Германию». Согласитесь, здорово звучит: «Crysis – сделано в Украине».

PC Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Maxis
2	FIFA 07	Electronic Arts	EA Canada
3	Football Manager 2007	SEGA	Sports Interactive
4	Medieval II: Total War	SEGA	Creative Assembly
5	Warhammer: Mark of Chaos	Namco Banolai	Black Hole
6	Battlefield 2142	Electronic Arts	Digital Illusions CE
7	Warhammer 40K: DoW – Dark Crusade	THQ	Relic
8	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
9	Company of Heroes	THQ	Relic
10	Neverwinter Nights 2	Atari	Obsidian

Чарты предоставлены Chart Track, ©2006 ELSPA Ltd (www.elspa.com)

PC Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	Neverwinter Nights 2	«Акелла»	Obsidian
2	Gothic 3	GFI/«Руссобит-М»	Pluto 13
3	«HoMM V: Владыки Севера»	«1С»	Nival
4	Warhammer 40K: DoW – Dark Crusade	«Бука»	Relic
5	Heroes of Might and Magic V	«1С»	Nival
6	«Санитары подземелий»	«1С»	«1С»
7	«Полный привод: УАЗ 4х4»	«1С»	Avalon Style
8	«Ex Machina: Меридиан 113»	«Бука»	Targem Studio
9	Just Cause	«Новый Диск»	Avalanche
10	«Тачки»	«Новый Диск»	Rainbow/Beenox

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

PS2 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Need for Speed: Carbon	Electronic Arts	EA Canada
2	WWE SmackDown vs. Raw 2007	THQ	Yukes
3	FIFA 2007	Electronic Arts	EA Canada
4	Pro Evolution Soccer 6	Konami	Konami
5	Call of Duty 3	Activision	Treyarch
6	LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	Traveller's Tale
7	Canis Canem Edit	Take-Two	Rockstar North
8	Guitar Hero II	Activision	Harmonix
9	Buzz! Junior: Jungle Party	Sony	Magenta
10	Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	Ubisoft	7 Studios

Чарты предоставлены Chart Track, ©2006 ELSPA Ltd (www.elspa.com)

PS2 Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	Need for Speed: Carbon	SoftClub	EA Canada
2	Black	SoftClub	Criterion
3	NFS: Most Wanted	SoftClub	Electronic Arts
4	FIFA 07	SoftClub	Electronic Arts
5	Tekken 5	SoftClub	Namco
6	Pro Evolution Soccer 6	SoftClub	Konami
7	Metal Gear Solid 3: Subsistence	SoftClub	Kojima Productions
8	Canis Canem Edit	SoftClub	Rockstar North
9	Grand Theft Auto: San Andreas	SoftClub	Rockstar
10	Marvel: Ultimate Alliance	SoftClub	Raven Software

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

PC Украинский рейтинг продаж игр от компании «Софтпром»

№	Название	Издатель	Разработчик
1	World of Warcraft	Vivendi	Blizzard
2	NFS: Most Wanted	Electronic Arts	EA Canada
3	Diablo II	Blizzard	Blizzard
4	WarCraft III: The Frozen Throne	Blizzard/Vivendi	Blizzard
5	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
6	StarCraft + SC: Brood War	Blizzard	Blizzard
7	Battlefield 2	Electronic Arts	Digital Illusions CE
8	F.E.A.R.	Vivendi	Monolith
9	NFS: Underground 2	Electronic Arts	EA Canada
10	LOTR: The Battle for Middle-Earth	Electronic Arts	EA Los Angeles
11	Diablo II: Lord of Destruction	Blizzard	Blizzard
12	The Sims 2: University	Electronic Arts	Maxis
13	The Sims 2: Open for Business	Electronic Arts	Maxis
14	Ice Age 2: The Meltdown	Vivendi	Eurocom
15	FIFA 06	Electronic Arts	EA Canada
16	The Sims 2: Nightlife	Electronic Arts	Maxis
17	Medal of Honor: Pacific Assault	Electronic Arts	EA Los Angeles/TKO
18	Men of Valor	Vivendi	2015
19	C&C: Generals	Aspyr	EA Pacific
20	FIFA Manager 06	Electronic Arts	EA Canada

Чарты предоставлены компанией «Софтпром» (www.softprom.kiev.ua)

ЧИСТЫЙ АДРЕНАЛИН ДЛЯ ТВОГО КОМПЬЮТЕРА ATI RADEON GRAPHICS



ВТОРАЯ МИРОВАЯ

★ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ★





«Друга Світова» - масштабна тактична стратегія у реальному часі про основні події, що відбувалися в Європі з 1939 по 1945 роки, починаючи із захоплення Польщі та закінчуючи капітуляцією Німеччини.



У грі з високою часткою достовірності відтворено атмосферу епохи - близько 200 моделей детально опрацьованої техніки; 150 зразків стрілецької зброї; 150 зразків уніформи солдатів і офіцерів; чотири десятки місій, що розгортаються на картах, створених на основі документів часів другої Світової; війська шести країн, включаючи радянські, британські, американські, французькі, польські та німецькі підрозділи.



«Друга Світова» дає можливість гравцям відчути себе командиром реального військового підрозділу тих років. Кожен солдат і офіцер тут - особа зі своїми характеристиками та уміннями, що змінюються в процесі гри. Обов'язок командира - берегти кожного бійця, адже втрата навіть одного з них може спричинити поразку.



«Друга Світова» створюється на модифікованому движку «Ил-2 Штурмовик» і відрізняється високим рівнем деталізації, задіюючи технічні можливості відеокарт останнього покоління.



«Друга Світова» - це не просто гра, це справжня інтерактивна енциклопедія, в якій з високою точністю, з використанням креслень і фотохроніки військових років відтворено військову техніку, а також будівлі, військову уніформу та ландшафти полів битв.



Обратная связь

Голосования

ЛУЧШАЯ ИГРА ОКТЯБРЯ

1. Dark Messiah of Might & Magic (18%)
2. Splinter Cell: Double Agent (14%)
3. Gothic 3 (8%)
4. Bully (8%)
5. Battlefield 2142 (7%)
6. Marvel: Ultimate Alliance (6%)
7. Mortal Kombat: Armageddon (6%)
8. Tales of the Abyss (5%)
9. Shin Megami Tensei: Devil Summoner (4%)
10. God Hand (4%)

Всего в голосовании приняло участие 634 человека

ЛУЧШАЯ ИГРА НОЯБРЯ

1. Gears of War (15%)
2. Need for Speed: Carbon (11%)
3. Завтра война (10%)
4. Neverwinter Nights 2 (9%)
5. Viva Piñata (8%)
6. You Are Empty (8%)
7. Warhammer: Mark of Chaos (8%)
8. Call of Duty 3 (8%)
9. Medieval II: Total War (8%)
10. Final Fantasy III (7%)

Всего в голосовании приняло участие 689 человек

СКОЛЬКО ВРЕМЕНИ В НЕДЕЛЮ ВЫ ПОСВЯЩАЕТЕ ИГРАМ?

1. 8–15 часов (23%)
2. 16–25 часов (21%)
3. 3–7 часов (18%)
4. 26–40 часов (16%)
5. Больше 40 часов (15%)
6. Не играю вовсе (3%)
7. До 3 часов (3%)

Всего в голосовании приняло участие 362 человека

Блог: gameplay.com.ua Форум: gameplay.com.ua/forum

Наши читатели пишут

Голосование за игру ноября

По факту Gears of War просто не имеет соперников. Потому как и шуму больше, и денег в конечном итоге тоже. Потому как апогей мейнстрима.

Можно было бы написать NWN2, но представьте, сколько народу будет играть в нее, а сколько – в Gears of War... Остальное – вообще так, проходящее...

nukarmer

Геймеры жалуются на рекламу Dell в F.E.A.R. Extraction Point и требуют снижения стоимости игры, если в ней есть реклама

Реклама в играх – пока что второстепенный способ зарабатывать, но этот способ становится все популярнее и популярнее. Возможно, в недалеком будущем он выйдет на первый план.

Пока же он на втором плане, а значит, просят разработчики за рекламу в играх сравнительно мало и полагаться на рекламу не могут. В Splinter Cell: Chaos Theory очень неплохо в глаза бросалась реклама Airways. И? Я достаточно уверен, что прибыль от такой рекламы недостаточна, чтобы изменить ценовую стратегию. А вообще это все словесные доводы. Нужно иметь доступ к бухгалтерии компании, чтобы хотя бы иметь представление о цифрах.

snegovik

Обсуждение NFS: Carbon

Вчера поставил себе Carbon, такое ощущение, что попал в NFS: Underground 2, но более тормознутый. На высоких настройках игра показывала слайд-шоу, и еще возникло такое ощущение, что детализация машин ухудшилась по сравнению с Most Wanted, они выглядят как-то мультяшно. Первые заезды оказались вообще не сложными. Честно говоря, после FlatOut 2 игра не впечатлила, но это так, первое впечатление.

Optimus

На каких форумах не бывал, кого из знакомых/друзей не спрашивал – почти все говорят, что по крайней мере не впечатлила.

Но «нравится/не нравится» – это дело вкуса, а вот по поводу чего я не могу промолчать, так это по поводу движка. Сдается мне, что сделана она на движке Underground (1–2). Так что тормозить больше, чем MW, не может.

Можете порассказывать, что «какой там Underground, это усовершенствованный MW...» и т. д. Но картинка на экране от этого не поменяется, а останется такой же лажовой, что для такой большой компании, как EA, совершенно непостижительно. Складывается впечатление, что она (EA) просто использует своих фанов и бренд.

Извините, если кого обидел, но надо же в вашу бочку спирта ляпнуть свою ложку дегтя.

Mika Salo

Обсуждение Wii

Как мне кажется, инновация Wii – и плюс, и минус одновременно, так как геймплей геймплеем, но разбавленной публике нужна не только атмосфера, а хлеб и зрелища. Очень многие посмотрят на графику той же PS3 или Xbox 360 и скажут: «А тут ведь красивее, и стартовая линейка как-никак лучше, так что...» Но это все, повторюсь, всего лишь мое ИМХО.

goose

Дык на чем вся стратегия Nintendo сейчас и строится: ну их, зашоренных на пикселях хардкорщиков, даешь игры в массы! И пока Sony и Microsoft будут терять деньги, выпуская все более сложные технически вещи, большая N будет рубить бабло в чистом виде за счет тех, кому эти пиксели пофиг – то есть детей и домохозяек. А и тех и других, как ни крути, куда больше, нежели хардкорщиков, не покупающих игру, если



она не 1080p. Понятно, что хардкорщикам там ловить будет нечего, но это же бизнес!

Хотя, думается мне, и хардкорщиков будет чем порадовать на Wii, она ж вроде как посильнее PS2 будет, а на нем вона, God of War вышел, Shadow of Colossus опять же никто не отменял. Так что тут старушка надвое сказала. А то, что Wii будет прибыльнее в чистом виде, это вообще даже сейчас сомнений не вызывает.

Vamp1ro

Как бы Nintendo ни старалась, но люди, не любившие игры, не станут в них играть из-за чудо-юдо-управления. То, что Wii предназначена для всей семьи, тоже полный бред. Моему отцу или матери что заняться больше нечем? В общем, Wii = GameCube по продажам и успеху. Все дело в том, что с таким бешеным темпом развития технологий Wii проигрывает просто из-за мощности. Мне Wii жалко.

ONYXAR

До выхода Sims в играющих домохозяек по ту сторону Атлантики тоже никто не верил, и что?

Vamp1ro

Ты настоящий геймер, если...

...чтобы сказать жене, что ты хочешь на ужин, ты идешь искать ее в вашей любимой MMORPG.

snal

....если берешь 2 бутылки пива, светлое и темное, и думаешь, с чего начать: с напитка маня или с напитка здоровья.

x3Frozen

...в твоём паспорте появилась новая графа: «LVL».

SAM

...ты просыпаешься утром и слышишь тихое «Ok let's go» с неба.

Bladelviv



Киберспорт

Дмитрий Веселов



wNv Gaming. Бремя славы



Rush3D на ASUS Autumn



DigitalLife. Борьба за престиж



Все чемпионы Giga-Games

GIGA-GAMES AUTUMN 2006

22 ноября в Москве закончился один из самых крупных турниров в СНГ – Giga-Games Autumn 2006. Команды и игроки, прошедшие огонь и воду региональных отборочных, схлестнулись за победу на полях Warcraft III, Counter-Strike, Quake 4 и даже Heroes of Might and Magic V. Из почти двух сотен геймеров больше двадцати человек представляли Украину. К сожалению, четыре наши команды по Counter-Strike показали себя не лучшим образом: только pro100GG. MKC удалось добраться до подиума – третье место среди лузеров. eXp.Petrovka.ua заняли пятое, Amazing Gaming – шестое, а defdumps разделили с россиянами mtd седьмое и восьмое места. Лидерами снова стали Virtus.pro, а серебро досталось Begrip.

В Warcraft III сильные KerchNET. Moonman и Tresh.c-club тоже не проявили особого таланта – Tresh вылетел в лузеры еще во втором туре, а Moonman смог дойти только до 7–8 мест (призовая мышка от Microsoft оказалась для него слабым утешением). Выиграл сетку один из лучших игроков мира SK.Deadman, Neutroh стал вторым, XyLigan – третьим.

А вот результаты состязаний по Quake 4 порадовали болельщиков нашей делегации. Боец сильнейшего международного клана hoorai и первый «квакер» Украины hoorai/hunter на пути к первому месту уничтожил всех своих конкурентов. На второй ступеньке оказался Cast, на третьей – Twister. И еще одно золото досталось в Heroes of Might and Magic V нашему спортсмену SS.Twaryna вместе с \$1000 призовых денег. Серебро у Tarilariran, бронза у Chamelion.

ASUS AUTUMN 2006

Вслед за Giga-Games Autumn состоялся и ASUS Autumn – осенний турнир серии ASUS. На последнем и призы были получше, и состав участников поинтереснее.

Игроки из России, Белоруссии, Германии, Украины сошлись в боях в дисциплинах Warcraft III, Counter-Strike, Quake III, Unreal Tournament

2004, FIFA 2007 и StarCraft. Конечно, мы болели за киевлянина SK.NoT-vc, который, дойдя в лузерской сетке до финала, по пути от правил на третье место триумфатора Giga-Games, своего соклановца SK.Deadman. К сожалению, в суперфинале SK.NoT уступил волгоградцу fnatic.XyLigan.

А подиум StarCraft после напряженных боев в итоге оказался полностью оккупирован русскими спортсменами: золото – у mYm. Advocate, серебро – у mYm.EX[aFz], а бронза у легендарного 3D.Androide. Украинец mYm.yAn[Begrip] занял призовое место, разделив с белорусом MgZ)LoWely.cosmostv 7-е и 8-е места соответственно.

Counter-Strike тоже не особо порадовал делегацию украинских киберспортсменов: результат команд хb, stariy, A-Gaming – места с 5-го по 8-е. Одни из фаворитов – pro100GG.MKC – вылетели еще на групповой стадии, проиграв будущим чемпионам Begrip Gaming и отряду соотечественников хb. Второе место турнира досталось Virtus.pro, Rush3D стали бронзовыми призерами.

В чемпионатную сетку старшей киберспортивной дисциплины Quake III попали два наших игрока – pro100.ALf и pro100.XZeal. К сожалению, до призовых мест ни один из них не добрался. Сильнее всех оказалась белорусская школа: fnatic.Cypher – первый, k29.Enemy – третий. Россиянин Nike завоевал серебро.

Ну а турнир FIFA 2007 стал счастливым для dignitas.Walkman.PX: украинец одолел соперника из России RedWhite в борьбе за золото, x4-Alexx взял бронзу. Еще один наш игрок попал в призовую десятку на 5–6 места. А на состязаниях по Unreal Tournament 2004 фортуна не улыбнулась славянам, первым стал немец mouz|kILLu. Русские прогеймеры PG*Veles и FM^N4v1g4t0r заняли второе и третье места соответственно.

РЕЙТИНГИ

В ноябре портал Gotfrag обновил собственные рейтинги Counter-Strike-команд всего мира. Получи-

лось три региональных – Европа, Северная Америка, Азия – и один общий. Тройка самых сильных команд Азии выглядит так: первые – корейцы Hacker Project, всего месяц назад они попали в восьмерку лучших WCG. За ними идут китайцы wNv Gaming, серебряные призеры KODE5 и победители WSVG China, и замыкают тройку их соотечественники – Hacker Gaming. В числе достижений последних – серебро WSVG China.

В североамериканском рейтинге изменений немного. По-прежнему первую строчку занимают Complexity – чемпионы DigitalLife 2006, а вторую – Team 3D, серебряные призеры DigitalLife и WCG Pan American. На третью строчку поднялась команда Pandemic благодаря бронзе на DigitalLife. Единственной командой не из США оказались канадцы Evil Geniuses – они смогли занять четвертую позицию.

В европейском рейтинге, как обычно, преобладают скандинавы, а вот на первое место смогла забраться команда из Польши –

Pentagram – благодаря чемпионскому титулу WCG 2006. Дальше идут шведы Ninjas in Pyjamas (NiP), чьи последние достижения – серебро WCG 2006 и золото CPL Nordic 2006. На третьей позиции их соотечественники fnatic, хорошо выступающие в онлайн-лигах Extreme Masters и NGL ONE. Россияне Virtus.pro с учетом их прошлых побед находятся на десятой строчке. Украинский клан pro100!GoodGame добрался до двенадцатого места.

Pentagram – первые и в общем зачете, Ninjas in Pyjamas – вторые, Complexity – третьи. Бразильцы Made in Brazil, которые, естественно, не попадают в североамериканский рейтинг, на шестой строчке.

Также в ноябре подбил результаты собственного хит-парада шведский киберспортивный портал fragbite.com. Их рейтинги мало отличаются от приведенного на Gotfrag: снова Ninjas in Pyjamas первые, а fnatic – вторые. На третьей позиции шведский анклав известнейших Schroet Kommando – SK.swe.



HOORAI БОЛЬШЕ НЕ БУДЕТ

В конце ноября менеджмент hoorai объявил, что прощается со своей командой. Причины достаточно странные – пятерка оказалась слишком хорошей. Последние несколько месяцев были для финнов триумфальными: они завоевали бронзу KODE5, серебро на WSVG, бронзу на World Cyber Games 2006. Благодаря этой серии побед группа команда вышла в

мировые лидеры Counter-Strike. В общемировом ноябрьском рейтинге от GotFrag hoorai занимает пятое место, а в европейском – четвертое. В заявлении, которое распространила администрация hoorai, говорится, что рост был чересчур стремительным, и клан «слишком молод, чтобы справиться с этим». Звездная финская пятерка выступит на CPL Nordic под именем 69°N-28°E.

подробіці на сайті www.getinflight.com



ВАУЛТ

лазер-таг арена СПРАВЖНІ ЛАЗЕРНІ БОЇ!

ХОЧЕШ отримати неймовірний заряд адреналіну?

ВИРУШАЙ до нас прямо зараз -

«Харківська», вул. Декабристів, 3

Ми працюємо ЦІЛОДОБОВО



ВІДВІДАЙ фінали року українських кіберспортивних ліг у клубі "ВАУЛТ СІТІ" наприкінці січня 2007...

ВІДНОВИ сили у піца-клубі «Оливка»

Отримай флаер на БЕЗКОШТОВНУ участь у лазерних боях!

Будущее игровых блокбастеров



Юрослав Сингаевский

Создание игр – отнюдь не простое и зачастую весьма дорогостоящее занятие. Проблемы, связанные с переходным next-gen-периодом, усугубляются ростом бюджетов новых проектов. Сегодня двигателями игрового прогресса являются прежде всего блокбастеры. Они не блещут инновационным подходом, но они масштабны, технологически совершенны, они – веха на пути развития жанра, и Gears of War тому пример.

➔ Производство таких игр требует привлечения все больших материальных и человеческих ресурсов. Неудивительно, что некоторые аналитические умы (например, Раф Костер (Raphael «Raph» Koster), главный дизайнер Ultima Online, Star Wars Galaxies и EverQuest II) предсказывают постепенное вырождение AAA-проектов. Прогнозы прогнозами, а тем временем блокбастеры живут и эволюционируют, хотя путей для их развития немного. Рассмотрим наиболее вероятные из них.

Путь первый – игры как кино. Хороший фильм обязательно вызывает отождествление зрителя с главным героем (или героями) картины: герой боится – мы боимся вместе с ним. Для игр это тоже актуально. Так почему бы не взять проверенные временем приемы кинематографа и не перенести их в игру? Сказано – сделано. В финале киноленты мы испытываем катарсис – очищение через сопереживание страданию. Ради него же мы и играем в киноигры.

Сценарий игры-фильма линейен, свободы у геймера немного. Зато создатели сохраняют контроль над событиями, они способны управлять нашими эмоциями. Беда современных киноигр – в однообразии использованных приемов: потребители воют, когда видят очередную вариацию Omaha Beach.

Но ведь и Голливуд можно за просто упрекнуть в шаблонности. Гейминдустрия по сравнению с кино считается новичком, но ей уже есть чем гордиться: Metal Gear Solid, Half-Life, Fahrenheit. Это качественные, продуманные проекты, с первых же секунд увлекающие игрока, вызывающие в нем сильные эмоции.

Кинематографичность часто ассоциируется со зрелищностью. О силе графических технологий высказался недавно в своем блоге Андрей Ламтюгов (a-lamtyugov.livejournal.com), известный автор статей на военно-игровую тематику. Кому как не ему получать удовольствие от тщательного просчета взаимодействия снаряда с броней в недавно вышедшей «Второй мировой»? «И получал бы, – говорит Андрей, – если бы не один момент – Soprano of Heroes». По-голливудски эффектная картинка берет верх над хардкорной достоверностью. После блестящего «киношного» действия возвращаться в скучный мир wargame как-то не хочется.

Но, допустим, вы не жалуете кинематограф. Вам претит напыщенный драматизм, сюжеты кажутся надуманными, эмоции – фальшивыми. Что может предложить вам индустрия помимо казуальных развлечений? Конечно же, MMOG.

Massively Multiplayer Online Games – это второй путь развития современных игровых блокбастеров. Большинству людей окружающая реальность кажется скучной. Они хотят новых впечатлений, хотят быть кем-то значительным, хотят реализовать неосуществимые в нашем мире идеи. И они получают все это в мире MMOG.

Еще одним стимулом к выходу в онлайн является потребность в общении. Когда-то давным-давно народ чесал языки на базарной площади. Сегодня же мы подключаемся к RSS-агрегаторам, сидим в чатах и пишем электронные письма. Отключение Интернета вызывает пугающее ощущение изоляции от остального мира.

MMOG – это универсальная виртуальная социальная среда. Но

привлечь внимание по-настоящему широкой аудитории ей долгое время не удавалось. Поначалу MMOG страдали условностью, затем отпугивали чрезмерной сложностью. Но игровые механизмы работали все лучше, появились определенные стандарты. Blizzard отделила зерна от плевел, и теперь более 7 млн человек играют в простую, понятную, интересную, бесконечную World of Warcraft.

Детище Blizzard стало новым ориентиром в отношении качества, популярности и прибыльности. WoW заставила конкурентов задуматься о нововведениях. Age of Conan предложит сочетание single- и online-геймплея. Warhammer продемонстрирует совершенно иной взгляд на PvP и отношения между фракциями. Искусственные миры переживают этап бурного развития. Происходит интеграция реального и виртуального мира (настоящая реклама в «ненастоящей» игре, покупка виртуальных предметов за реальные деньги и т. д.).

Кстати, традиционные single RPG в последнее время также претендуют на звание живых, полноценных миров. Еще в первой Gothic персонажи, подобно настоящим людям, днем работали, ночью спали, а увидев незнакомца в собственном жилище, хватались за меч. Вспомните возможность простейших социальных взаимодействий в Fable. Система Radiant AI, отвечающая за правдоподобное поведение NPC в Oblivion, была слегка недоделана, но впечатление производила хорошее.

Кинематографические игры и матрицы на любой вкус – это с большой долей вероятности ожидает нас в будущем. Хотя никто не отрицает, что современные AAA-тайтлы могут оказаться колоссами на глиняных ногах. А сообщество независимых разработчиков, перейдя от выпуска манифестов к реальным действиям, откроет игрокам глаза и прочистит замусоренное поп-продукцией сознание. Но это пока лишь смелые предположения, слабо соотносящиеся с суровой коммерческой действительностью.

О цензуре

Маленькая новость, касающаяся игр, прошла незамеченной из-за запуска консолей следующего поколения и годовых отчетов. Между тем предлагаемый Министерством образования и науки Украины законопроект угрожает отечественным издателям и разработчикам больше, чем все пираты мира вместе взятые.

➔ Дело в том, что в министерстве считают: перед тем как игра получит право легально продаваться в нашей стране, ей должен быть выставлен возрастной рейтинг. Ведь возрастные рейтинги – это хорошо, не так ли? Но чиновники не доверяют данным независимых организаций ESRB и PEGI и требуют, чтобы игры оценивала государственная комиссия. Нет ее оценки – нет продукта на прилавках. В других странах это называется предварительной цензурой.

выхода. И никаких запретов на продажу совершеннолетним DVD с данной лентой пока нет и не предвидится.

С играми складывается достаточно интересная ситуация. Почему-то ими заинтересовалось не Министерство культуры и туризма (что было бы хоть чуть-чуть логично), а Министерство образования. Вы представляете, какие игры Национальная комиссия по вопросам защиты общественной морали сочтет приемлемыми для продажи, а какие нет? Я, конечно, не против детских обучающих

многих штатах политики поспешили принять законы, ограничивающие распространение видеоигр. Эта глупость обошлась американским налогоплательщикам примерно в полтора миллиона долларов, которые государство в итоге заплатило в виде компенсации ESA, организации, представляющей разработчиков и издателей игр. Суд, знаете ли, в ряде стран руководствуется не выступлениями скорых на выходы популистов, а конституцией.

Конечно, можно вспомнить Германию, где действительно существует ряд законов, ограничивающих распространение жестоких игр. Но там государство не запрещает продажу проектов, не получивших возрастного рейтинга (или получивших рейтинг «Только для взрослых»), совершеннолетним – оно запрещает их рекламу. Согласитесь, это две большие разницы. Впрочем, в Германии действительно были случаи запрета игр: пострадали Wolfenstein 3D и Manhunt. Первая – за наличие свастики, вторая – на волне общественной истерии по поводу преступления в Великобритании. И обе были запрещены уже после выхода.

В Украине же необходимость получать рейтинг государственной комиссии для каждого проекта вполне может привести к следующему: во-первых, русские издатели, поставляющие большинство игр в Украину, закроют свои представительства в нашей стране, и их проекты будут поступать к нам по «серым» каналам. А во-вторых, освободившееся место на рынке тут же заполнят пираты, которые никакими контрольными марками и экспертными оценками министерств не ограничены.

ВТО, говорите? Евросоюз? С таким отношением к свободе слова и авторским правам нашу страну в этих организациях ждут с распростертыми объятиями.

« Наши чиновники не доверяют данным независимых организаций ESRB и PEGI... »

Не поймите меня неправильно – я не против подобных рейтингов. Gameplay стал первым русскоязычным изданием, начавшим публиковать возрастные ограничения. Но те оценки, которые вы видите в графе «Возраст» в нашем журнале, выставляют независимые эксперты из европейской PEGI. Без них игра вполне может продаваться, просто ни одна крупная торговая сеть за это не возьмется. То есть и волки сыты (родители знают, что дети не могут купить очень жестокие или порнографические проекты), и овцы целы (правительство не влияет на содержание игр).

До сих пор ни одно произведение искусства не подвергалось в нашей стране предварительной цензуре. Да, были случаи, когда с проката в кинотеатрах снимались фильмы – вспомним замечательную сатиру «Земля Мертвых» Джорджа Ромера, которая чем-то (скорее всего, названием) не угодила Минкультуры – но это было уже после

проектов (мой сын их обожает), но поскольку живу в свободной стране, хочу иметь возможность играть в Counter-Strike, DOOM и Dead Rising.

Наши законотворцы не оригинальны в своем желании взять под контроль содержание игр. Скажем, в таких демократических странах, как Китай, Иран или Колумбия, неподходящие проекты запрещаются довольно часто: то за включение Тибета в список стран, то за святотатство, то за ролики, порочащие государство.

Даже в Соединенных Штатах Америки, где ситуация со свободой слова хоть и далека от идеальной (53-е место в рейтинге «Репортеров без границ»), но все же лучше, чем в Украине (103-е место там же), были попытки взять игры под государственный контроль. Во

« Наши законотворцы не оригинальны в желании взять под контроль содержание игр... »

Сергей Галёнкин

Не просто игры

Игорь Брэйн

Компьютерные игры уже давно перестали быть незамысловатым развлечением для пользователей и способом подзаработать для авторов, сейчас они зачастую служат средством рекламы, антирекламы, пропаганды или агитации. Пожалуй, игры можно назвать инструментом настолько же эффективным, как и СМИ.



➔ Естественно, создатели рассмотренных ниже игр не стремились с их помощью разбогатеть: целью было привлечение внимания общественности к какой-либо социальной проблеме. Именно поэтому большинство подобных проектов довольно просты, основаны на флэш-технологии, не требуют глубокого изучения управления или правил игры. Они, кстати, и распространяются бесплатно – своеобразные агитационные листовки в игровой форме.

TAMATIPICO

Разработчик La Molleindustria
Web-сайт www.molleindustria.it

Перед нами известный всем интерфейс игрушки-тамагочи. Вот только внутри живет не милый зверек, а лопоухий рабочий, которого нужно направить на завод делать детали. Если человечек перетрудится, у него падает уровень энергии и ухудшается настроение – все как в реальности. Чтобы поддерживать показатели на должном уровне, можно послать своего подопечного на перекур или домой, посидеть в любимом кресле перед телевизором. Ведь если этого не сделать, у бедняжки падает производительность труда, если настроение испортится окончательно – он устроит забастовку, а если энергия закончится – просто умрет.

И как вы думаете, что нужно предпринять, когда начнется стачка? Отправить работника на заслуженный отдых? Нет, для таких ситуаций есть кнопка *Уволить*. Вот на данном этапе нам и становится ясно, что это совсем не тамагочи: здесь главное не сделать жизнь своего питомца комфортной и долгой, наша задача – изготовить как можно больше деталей. А человечка нетрудно и заменить. Наводит на размышления, правда?

MADRID

Разработчик newsgaming.com
Web-сайт www.newsgaming.com/newsgames.htm

11 марта 2004 г. в 10 поездах, следовавших к центральному вокзалу испанской столицы, почти одновременно взорвались мощные бомбы. Этот проект создан в память о жертвах ужасного теракта. На экране – группа людей со свечами в руках. Наша задача – поддерживать огоньки, которые так и норовят потухнуть. Кстати, игра появилась в Интернете спустя уже 48 часов после трагических событий.



Tamatipico

HORDE OF DIRECTORS

Разработчики Ian Bogost,
 T. Michael Keeseey
Web-сайт www.lcc.gatech.edu/~bogost/horde

Нам предстоит вжиться в образ социального активиста, который пытается пробудить благородные чувства в чиновниках. И так, наше поле битвы сильно смахивает на корпоративную вечеринку, вокруг празднично шатаются менеджеры. Мы должны подойти к одному из людей в строгих костюмах и вступить с ним в дискуссию.

Наши аргументы ограничиваются стандартными лозунгами и речевками, а буржуины в ответ говорят лишь: «Blah-blah-blah», причем слова отображаются на экране в виде своеобразного караоке. Задача следующая – щелкать мышью по нужным строчкам. Если мы справимся, противник исчезнет с поля. Главное – не забывать, что в крупных компаниях на место одного вразумленного чиновника придут пятеро новых. А ведь с каждым нужно провести беседу!

Стоит отметить, что в довольно внушительном списке наших оппонентов все названия компаний и имена их сотрудников настоящие – игра создавалась на базе данных ресурса www.theyrule.net, собравшего информацию о более чем 500 западных корпорациях.

VIGILANCE

Разработчик Martin Le Chevallier
Web-сайт www.martinlechevallier.net/english/A_vigilance.html

Город. 16 камер видеонаблюдения. Мужчины, женщины, дети, учителя, рабочие, просто прохожие. Мы – рука закона, вычленившая из толпы правонарушителей. Пьянство, проституция, торговля наркотиками, даже переход дороги в неположенном месте – ничто не ускользнет от нашего взора. Или... уверены, что ничего не упустили? Возможно, отслеживая эксгибициониста, вы не заметили наркодилера? Все учесть нереально, этому и учит нас Vigilance.



September 12th

TUBOFLEX

Разработчик La Molleindustria
Web-сайт www.molleindustria.it

Логическое продолжение Tamatipico, только теперь мы сами оказываемся в жалкой шкурке подопытного человечка. На дворе 2010 год, некая компания TuboFlex дает людям возможность параллельно трудиться на нескольких предприятиях. Вот мы изображаем из себя дедушку Санту и веселим детишек, а уже через минуту нас засасывает труба и выплевывает на завод – штамповать детали. Или таскать ящики. Или раздавать пакеты с едой в фастфуде. Или отвечать на звонки пяти телефонов сразу. А потом труба доставляет нас домой, в кресло. Но лишь на пару секунд – затем снова включается конвейер, пора опять браться за дело... В любом случае рано или поздно вы собьетесь с ритма. И труба транспортирует вас в последний раз. Дорога, перевернутая шляпа и аккордеон. Это ваша новая работа.

SEPTEMBER 12th

Разработчик newsgaming.com
Web-сайт www.newsgaming.com/newsgames.htm

Инструкция к September 12th гласит: «Это не игра. Вы не можете выиграть или проиграть. Правила смертельно просты. Вы можете стрелять. Или не стрелять». Перед нами некая территория с домами и улочками, по которым ходят обычные люди и террористы. Прицел – огонь! Ракета попадает в бандита, а заодно разрушает близлежащие постройки и убивает несколько ни в чем не повинных жителей. Через пару минут охоты город лежит в руинах, но преступников не становится меньше – мирные люди превращаются во врагов, словно агенты Смит в известной трилогии. Простая модель, показывающая эффективность борьбы с терроризмом нынешними методами. И еще раз: это не игра.



TuboFlex

THE BUSHGAME

Разработчик Emogame
Web-сайт www.emogame.com/bushgame.html

Эта антиагитационная игра была создана командой Emogame, известной своими 2D-аркадами, всего за месяц. Цель – продемонстрировать негативные качества Буша-младшего прямо перед выборами 2004 года. The Bushgame – это красивая аркада с оригинальными боссами, немалой дозой юмора (местами довольно грубого) и врезками, в которых нам показывают махинации американского правительства. Главных героев 12, в том числе Hulk Hogan, Mr. T, Howard Dean, Christopher Reeve, ну и конечно же, John Kerry. Удивительно качественная и приятная игра.

DONKEY JOHN

Разработчик Unkle Ho
Web-сайт www.donkeyjohn.com

Творение ребят из Unkle Ho, специализирующихся на создании различных вариаций «советских электронных игр», просто умиляет. Слезы ностальгии наворачиваются на глаза при виде этого проекта, рассказывающего о нефтяном конфликте. И так, Donkey John (John Howard), покусившийся на нефтяные ресурсы, бросает вниз бочки, мешая бесстрашному Xanana Gus-mario (Xanana Gusmao) добраться до самого верха и активировать Междонародный Подъемный Кран Правосудия. Получаем очки за героический поступок (по одному за перепрыгивание через каждую бочку) и продолжаем развлекаться. Просто и довольно однообразно, тем не менее первую строчку в рейтинговой таблице занимает игрок, набравший свыше 12 тысяч очков, и это при том, что за одну победу обычно выдается всего 100. Ведь что-то же заставило настойчивого геймера сыграть в незамысловатое подражание Mario больше тысячи раз!



The Bushgame

«Поле битвы сильно смахивает на корпоративную вечеринку»

MCDONALD'S VIDEOGAME

Разработчик La Molleindustria

Web-сайт www.mcvideogame.com

Управлять успешной компанией непросто. Выкупая земли с лесом под поля для выращивания сои и пастбища коров, мы вызываем протесты борцов за экологию. Начав использовать кости животных как муку и применяя генномодифицированную сою, оказываемся виновными в болезнях населения. А уж если добавить в еду для коров отходы и гормоны, нас просто шапками закидают. Хотя можно подкупить политиков и пропиарить фастфуд среди детей, наладить связи со странами третьего мира – и всем будет хорошо. Ну вот, не так уж и сложно, правда?

ACTIVISM, THE PUBLIC POLICY GAME

Разработчик Persuasive Games

Web-сайт www.activismgame.com

Проект был приурочен к выборам в США 2004 года, спонсором выступил DCCC (Democratic Congressional Campaign Committee). Перед нами 6 мини-игр в одном окне: нужно решить проблемы в различных областях политики и экономики с помощью десяти тысячной армии активистов. Итак, начинаем: проведение налоговой реформы, агитационная поддержка здравоохранения, корпоративная политика (необходимо отслеживать утечку налоговых денег в пределах государства), обеспечение безопасности страны и т. п. Мини-игры довольно просты, но в любом случае со всеми задачами одновременно справиться невозможно, приходится устанавливать приоритеты, а это ведет к неминуемому поражению. Проект – оправдание перед избирателями? Повидимому, так и есть.



Activism, The Public Policy Game

EURO MAY DAY PARADE

Разработчик La Molleindustria

Web-сайт www.euromayday.org/netparade

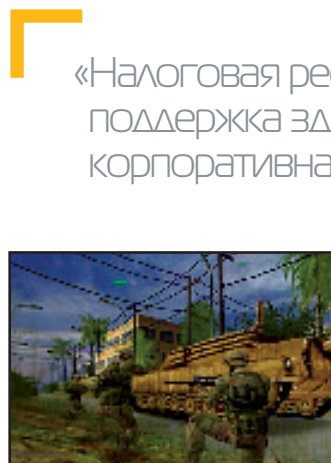
Не столько игра, сколько первомайский парад всех национальностей, профессий, полов и возрастов. Регистрируемся на сайте www.euromayday.org – и вот мы уже в толпе рабочих идем праздновать Первомай, который здесь отмечают 365 дней в году 24 часа в сутки.

KUMA\WAR

Разработчик Kuma Reality Games

Web-сайт www.kumawar.com

Этот сериал о военных конфликтах современности живет уже около двух лет. Реалистичности проекту добавляют фрагменты новостей и кадры из горячих точек в брифингах миссий. На данный момент выпущено уже более 75 эпизодов. Надо сказать, что система «увидел по телевизору – сам принял участие», несмотря на откровенную убогость игровых карт, довольно популярна. Свидетельство тому – лицензирование компанией Kuma Reality Games движка Source для новых серий цикла. Разработчики даже не боятся делать прогнозы: существует миссия под названием U.S. Attacks Iran, в которой рассматривается возможное вторжение войск США на территорию Ирана.



Kuma\War



McDonald's Videogame

ESCAPE FROM WOOMERA

Разработчик Escape from Woomera Team

Web-сайт www.escapefromwoomera.com

Лагерь Woomera был открыт в конце 1999 г. на просторах австралийской пустыни, чтобы приютить сотни беженцев из Ирана, Ирака и стран Южной Азии. Здесь содержались люди, которым так и не предоставили политического убежища, их судьба – быть отправленными обратно в свою страну. Из-за множества случаев избиения и самоубийств лагерь закрыли в середине 2003 г. Escape from Woomera – некоммерческий проект, созданный на движке Half-Life. Главный герой – беженец из Ирана, где всех его близких убили спецслужбы. Протагонист становится нелегальным иммигрантом и попадает в Woomera, откуда ему необходимо выбраться, чтобы не быть депортированным обратно в Иран. В отличие от огромного количества модификаций HL, здесь нет даже элементов шутера – перед нами квест от первого лица с диалоговой системой вроде той, что была в Fallout: можно поговорить с NPC и узнать печальную историю каждого беженца.



Euro May Day Parade



Disaffected!

DISAFFECTED!

Разработчик Persuasive Games

Web-сайт www.persuasivegames.com/games/game.aspx?game=disaffected

Яркий представитель так называемых anti-advergaming. Нам предлагают вжиться в роль работников компании FedEx Kinkos. Несколько служащих в фиолетовых футболках должны находить определенные предметы и выдавать их на кассе клиентам. Казалось бы, что может быть проще – выслушал посетителя, пошел к полке, выбрал заказанный товар и принес его. Но нет. Несмотря на наше чуткое руководство, возникают проблемы: люди в фиолетовом вдруг заявляют, что не настроены работать или не могут найти нужный предмет. А разочарованный клиент ждет некоторое время и уходит, расплакавшись.

PT CRUISER CUBE EXCAPE

Разработчик Persuasive Games

Web-сайт www.persuasivegames.com/games/game.aspx?game=cubeescape

Данная игра – часть рекламной кампании PT Cruiser. Главная идея ее такова: уйти от серых будней офисной работы можно с помощью фирменной машинки. Наша задача – в кратчайший срок справиться с каждым уровнем, преодолевая различные препятствия: день рождения сослуживца (опять нет повода не выпить), строгий контроль начальника, невероятное желание сотрудников побеседовать... Как видите, создатели Disaffected! способны не только на антирекламу.



PT Cruiser Cube Excape

МІНСІМІНІКІТ



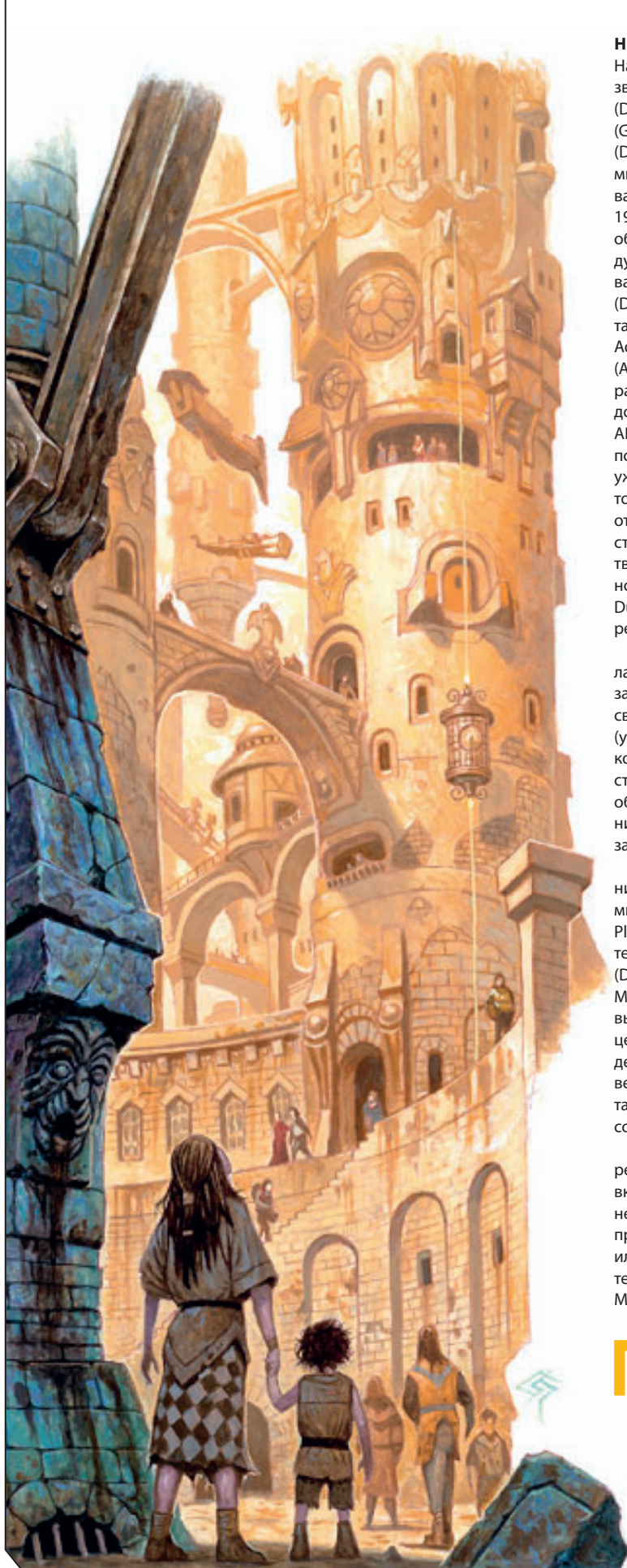
Игра больше, чем жизнь

Никита Беляков

Сегодня вряд ли встретишь геймера, который никогда не слышал бы о D&D. Золотой жилой компании Wizards of the Coast, подразделения HASBRO, воспользовались и разработчики компьютерных игр, выпустив ряд великолепных продуктов в жанре RPG. Однако с момента выхода The Temple of Elemental Evil – A Classic Greyhawk Adventure нас не радовали проектами с заветным логотипом на коробке. И вот появилась Neverwinter Nights 2: по заверениям создателей, она максимально расширит возможности персонажа, приблизив тем самым компьютерную игру к настольной прародительнице. Именно к этому событию Gameplay решил приурочить статью о системе D&D, которая познакомит вас с одной из наиболее популярных ролевых моделей современности.



Фото: Руслан Абсурдов



НЕМНОГО ИСТОРИИ

Настольная ролевая игра под названием Dungeons and Dragons (D&D) разработана Гарри Гигаксом (Gary Gygax) и Дэйвом Арнесоном (David L. Arneson) на основе системы Chainmail. Впервые опубликованная в виде свода правил в 1974 г., уже в 1977-м D&D была преобразована в два отдельных продукта: упрощенный вариант назывался Dungeons and Dragons (D&D), а более сложный, рассчитанный на опытного игрока, – Advanced Dungeons and Dragons (AD&D). До 1999 г. оба проекта развивались параллельно, однако до наших дней дожил лишь один – AD&D. Возможно, причиной тому, помимо конкуренции между очень уж похожими продуктами, стало то, что отец-основатель Гигакс отдавал предпочтение более структурированному и, соответственно, более сложному и интересному детищу. Именно об Advanced Dungeons and Dragons и пойдет речь в нашей статье.

С 1977 г. игровая система менялась несколько раз, причем как из-за стремления создателей сделать свой проект интереснее и гибче (учитывались и пожелания игроков), так и под давлением общественного мнения (церковь не раз обвиняла AD&D в пропаганде сатанизма, насилия и греховного образа жизни вообще).

В 1977 г. выходят первые сборники общих правил (так называемые Core Books): Книга Игрока – Player's Handbook (PHB), Книга Мастера – Dungeon Master's Guide (DMG) и Книга Монстров – Monster Manual (MM). Именно последняя вызвала наибольшее негодование церкви, так как в bestiarii были демоны, дьяволы (в AD&D это совершенно разные существа), а также орды иных богопротивных созданий.

В 1989 г. свет увидела новая редакция всех трех сборников, включавшая исправления и дополнения, внесенные создателями за прошедшее десятилетие. AD&D 2, или 2nd Edition, имела ряд характерных отличий. Так, из Книги Монстров (переименованной в

Monstrous Compendium, а в 1993-м – в Monstrous Manual) исчезли насолившие церковным функционерам демоны и дьяволы (поначалу изменили их названия, а после и вовсе убрали оба вида из игры от греха подальше). К тому же список классов, доступных вашему персонажу, заметно поредел. В 1995 г. вышло издание основного руководства с небольшими дополнениями (неофициально называемое AD&D 2.5).

А вот 1997 год стал переломным для системы AD&D. Компания TSR, обладавшая эксклюзивными правами на издание продуктов под маркой AD&D, была куплена Wizards of the Coast, занимающейся карточными настольными играми, – и понеслось. Wizards немедленно приступила к разработке новой, третьей редакции AD&D, которая сделала правила еще более доступными и универсальными, а саму игру – динамичной. Изменилась система навыков владения различными видами оружия, стала проще механика взаимодействия персонажа с окружающим миром. Реакция пользователей была неоднозначной. Сообщество разделилось на тех, кто счел нововведения шагом вперед, прорывом, позволяющим большому количеству потенциальных игроков приобщиться к системе AD&D, и тех, кто увидел в действиях Wizards of the Coast попытку (о ужас!) упростить любимую забаву. Основная масса игроков все-таки вошла в первую группу (хотя стоит отметить, что до сих пор многие предпочитают вторую редакцию), и в 2003 г. была выпущена AD&D 3.5, включающая внушительное число дополнений и изменений. Ах да, когда у руля оказалась Wizards of the Coast, в Книгу Монстров вернулись дьяволы и демоны, а в Книгу Игрока и Книгу Мастера – ранее исключенные за недостаточную политкорректность классы монах (Monk) и убийца (Assassin). Видимо, бонзы из Wizards смогли привести убедительные аргументы, подтверждавшие полную невиновность игровой системы в моральном разложении современного общества.

«Церковь не раз обвиняла AD&D в пропаганде сатанизма и насилия»



ЧТО ЖЕ ЭТО ТАКОЕ

На первый взгляд кажется, что с приходом AD&D в компьютерный мир интерес к настольной версии должен был бы постепенно угаснуть. Тем не менее подобного не произошло, напротив, многие игроки (к коим принадлежит и ваш покорный слуга) заинтересовались настолькой уже после прохождения CRPG. Как же эти два воплощения игровой системы успешно существуют? А все благодаря уникальности геймплея. Так, для погружения в виртуальные AD&D-вселенные необходимы лишь PC и свободное время. Настольная же AD&D требует наличия трех книг правил (желательно прочитать хотя бы Книгу Игрока), трех-четырех друзей, готовых отправиться с вами в мир Подземелий и Драконов (при этом один из вас должен обладать не только желанием, но и минимальным уровнем знаний, позволяющим стать мастером игры – Dungeon Master, DM), специального набора игровых костей (он включает семь видов, от четырех до двадцати граней у каждого) и бланков персонажей (character sheet). Еще нужны уютное помещение, где все вышеперечисленное можно разместить на несколько часов, и, собственно говоря, эти самые несколько часов. Как видите, организовать сеанс настольной игры значительно труднее. Тем не менее удовольствия от нее вы получите несоизмеримо больше.

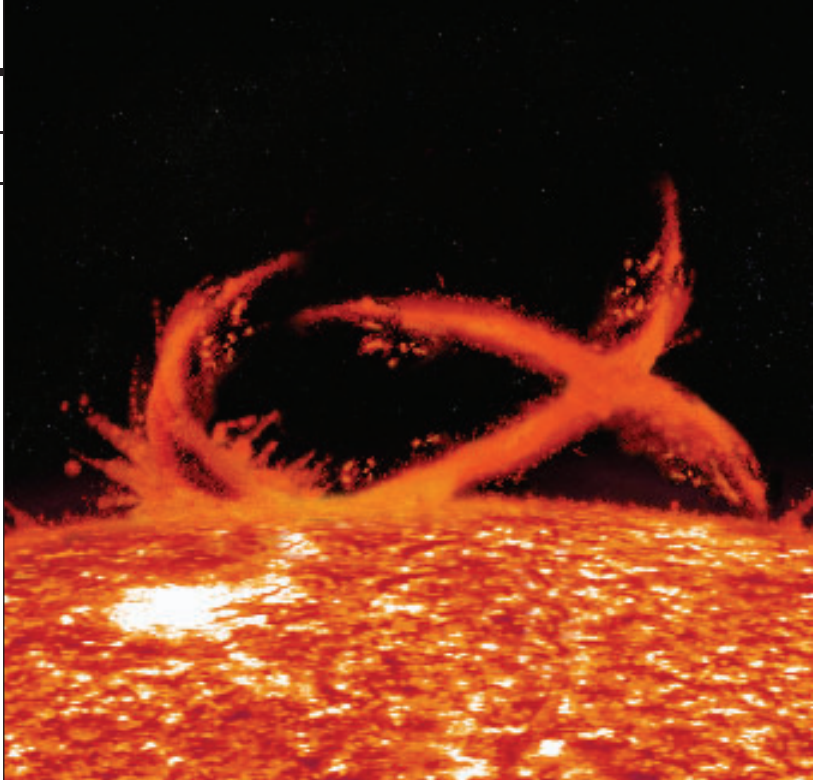
Во-первых, AD&D рассчитана на игру партией (от трех до шести персонажей) – один герой, даже очень грамотно развитый, не в состоянии справиться с большинством квестов. Каждый класс предназначен для решения конкретных задач, мастером на все руки в AD&D стать невозможно, а значит, участники сумеют с достоинством выйти из

любых передряг только работая в команде. В компьютерных версиях также разрешается найти/нанять/призвать определенное количество NPC, управлять которыми будет компьютер или же вы сами. Однако как бы красиво ни была написана история каждого из них, как бы много скриптов ни предусматривалось для реакции соратников на ваши действия, они от первого нолика и до последней единички – куклы без характера, без собственного восприятия мира. В настольной игре ваши напарники – реальные люди, со своей системой ценностей и индивидуальным подходом к решению как локальных, так и глобальных проблем, что, несомненно, добавляет интереса происходящему.

Во-вторых, количество способов выполнения квестов в CRPG ограничено. Каждый из них придуман и продуман разработчиками, дабы предоставить игроку «настоящую» свободу выбора. В настольной AD&D решение проблемы зависит лишь от текущей ситуации и воображения участников. Как в том бородастом анекдоте, они чаще всего с криком: «А на фига вы здесь стоите?» прокладывают новую сюжетную линию, удивляя своей изворотливостью не только мастера игры, но порой и самих себя.

В-третьих, техническое исполнение множества специальных умений и заклинаний представляется разработчикам нереальным, соответственно, обширный пласт игровой механики остается невоспринятым.

И наконец, DM может придумывать приключения исходя из страсти игроков, т. е. выдавать новый сюжет хоть каждую неделю, а вот фанам компьютерных RPG придется ждать продолжения достаточно долго, и нет гарантии, что оно будет интересным.



№1 MEMORY

Неймовірна сила HyperX від Kingston Technology

Феноменальна потужність!

Високоякісна,
швидкодіюча пам'ять
наступного покоління HyperX

спеціально розроблена для люби-

телів комп'ютерних ігор і вимогливих користувачів ПК. Підтримуючи працездатність на високих частотах 800, 900 і 1000 MHz, модулі пам'яті HyperX забезпечать максимальну продуктивність вашого комп'ютера. До того ж ви отримуєте легендарну якість Kingston, безкоштовну технічну підтримку та довічну гарантію.

За додатковою інформацією звертайтеся на

www.kingston.ru.

Kingston
TECHNOLOGY
HYPERX

Asbis

+38 (044) 455-4411 • market@asbis.ua • www.asbis.ua

Kyiv-Tek

+38 (044) 496-2366 • sales@kt.kiev.ua • www.kt.kiev.ua

Kvazar Micro

+38 (044) 239-9999 • forinfo@kvazar-micro.com • www.kvazar-micro.com



©2006 Kingston Technology Company, Inc. 17600 Newhope Street, Fountain Valley, CA 92708 USA. All rights reserved. All trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Итак, как же происходит сам процесс игры? Человек, желающий поучаствовать в приключениях в мире AD&D, прежде всего должен озаботиться поисками *dungeon master*. Это, пожалуй, наиболее важный компонент геймплея в настольных приключениях. Именно DM решает, падают капли дождя вниз или вверх, солнечным будет день в горах или же путников застигнет врасплох выюга, он во многом определяет и стиль игры, и сложность, и, конечно, увлекательность. Начать играть можно несколькими способами.

Во-первых, приобрести книгу с уже готовым приключением, потратить пару дней на ее доскональное изучение и самому стать DM. Минусом данного варианта является невозможность отклониться от заданного автором книги сюжета, да и мастеру (особенно не очень опытному) отводится лишь роль арбитра, озвучивающего описания из книги и разрешающего спорные ситуации. Справедливости ради стоит отметить, что, помимо официальных изданий от *Wizards of the Coast*, в Интернете существуют и достаточно качественные (порой даже более интересные) произведения фанатов.

Во-вторых, вам, вероятно, предложат поиграть в так называемую «песочницу» – до безобразия упрощенный вариант (зачастую 80% участников не ознакомлены с базовыми правилами, да и мастер, возможно, тоже), где DM придумывает «захватывающий» сюжет на коленке прямо при вас, а затем все

желающие почувствовать себя эпическими героями устремляются навстречу рассвету. Явный минус – даже ветераны после подобного времяпрепровождения вряд ли смогут объяснить, во что они играли, а уж у новичка мнение о системе сформируется отвратительное.

В-третьих, мастер предлагает вам побродить по его чудо-миру, который ну очень не похож на что-либо прочитанное/увиденное/услышанное/сыгранное вами. Он обещает до мелочей продуманное интерактивное окружение, подкупает получасовой лекцией о проблемах сельскохозяйственной отрасли в его вселенной и зовет поскорее изучить свое творение, намекая, что не все здесь является таким, каким кажется на первый взгляд. Недостатком подобного рода игр обычно бывает принесенный в жертву продуманности мира сюжет, ведь потратив пару недель на научное обоснование полета мельниц к звездам, мастера (как это ни печально) не особо беспокоятся об истории, считая, что в их новой замечательной вселенной игроку интересно будет делать все.

Стоит отметить, что приведенные выше варианты больше характерны для начинающих мастеров (опыт ведения игр до одного года, игровой стаж до двух лет), в то время как умудренные жизнью DM объединяют в своих играх самые выгодные элементы всех трех моделей. Так что рекомендуем начинать знакомство с D&D под руководством опытного DM.

«Именно DM
решает, падают
капли дождя
вниз или вверх»

«Приключение в AD&D начинается с создания персонажа»

КТО ТЫ ТАКОЙ

Итак, у нас есть мастер, помещение, игральные кости, два – три участника. Что же дальше? Приключение во вселенной AD&D начинается с создания персонажа. Кстати, практически все нижесказанное актуально и для компьютерной версии правил AD&D. Итак, выбор своего альтер эго – очень ответственный этап, так как от расы, класса, мировоззрения и навыков героя во многом будет зависеть манера игры, причем не только вас лично, но и партии в целом. Ведь партия из четырех эльфийских магов, да еще и специализирующихся в одной школе, скорее всего окажется совершенно недееспособна. Как уже говорилось ранее, каждый класс создан для решения определенных задач, и несмотря на то что эльфы считаются отличными фехтовальщиками, маг первого уровня с рапирой в ближнем бою не представляет серьезной угрозы для воина-орка аналогичного уровня в тяжелых доспехах, вооруженного топором.

Всего в классической AD&D семь основных рас. Это хорошо знакомые нам по каноническому фэнтези люди, эльфы, полуэльфы, полурослики (halfings), карлики (gnomes), гномы (dwarves) и полуорки. Помимо них во вселенной существует великое множество других, бо-

лее или менее экзотических жизненных форм, и только мастеру решать, приемлемы они в его приключении или нет. А еще мы, согласовав этот вопрос с DM, разумеется, можем придумать оригинальную расу. Главное, чтобы такое творчество пошло на пользу игре.

Выбор расы зависит от двух факторов: эстетического (внешний вид, обычаи, отношения с другими народами) и функционального (бонусы для некоторых классов, улучшенные характеристики, атрибуты или навыки). Оба одинаково важны, так как первый способствует отождествлению игрока с персонажем и более глубокому «вживанию» в роль, а второй в какой-то степени определяет направление его развития. Так или иначе, самым главным при выборе расы является гармония игрока и персонажа, проще говоря, вам должен нравиться герой, которым вы собираетесь играть. И тот факт, что полурослики по праву считаются наиболее подходящей расой для вора, никоим образом не должен заставлять вас, стиснув зубы, записывать в character sheet своего персонажа-вора именно эту расу.

Следующий шаг – выбор класса. Здесь ситуация несколько сложнее, ведь последний, по сути, определяет, как и чем ваш персонаж сможет быть полезен

партии. На этом этапе выбирается комплекс навыков, классовых умений, специальных способностей, заклинаний, а порой и жизненных принципов, присущих представителям того или иного класса. Более того, позже вы обнаружите, что помимо основных, так называемых базовых, существует еще около сотни престиж-классов, для получения которых необходимо выполнить целый ряд условий. Кстати, я уже упоминал, что по согласованию с мастером игры (а может быть, и вместе с ним) позволено изобретать новые классы? А сейчас разберемся с одиннадцатью базовыми.

Условно их можно поделить на те, что подразумевают наличие магических способностей, и остальные. К последним относятся варвар, воин, вор и монах (он хоть и умеет использовать внутреннюю энергию Ки, но до мага недотягивает). К первым – бард, клерик, друид, паладин, рейнджер, колдун и собственно маг. Повторюсь: наше разделение условно, так как природа сверхъестественных способностей клерика, друида, паладина и рейнджера божественная и к магии имеет лишь косвенное отношение. Теперь попробуем кратко охарактеризовать каждый из классов, не останавливаясь на численных показателях, а более полное описание вы найдете в Книге Игрока.



«Игровой процесс напоминает историю, рассказанную мастером»

ВАРВАР

Варварами цивилизованные народы называют племена кочевников и скотоводов, обитающие на севере, или же жителей жарких джунглей юга. Наделенные невероятной выносливостью и здоровьем, эти существа (чаще всего люди) снискали славу великопленных воинов, безжалостных к врагам и высоко ценящих дружбу и уважение. Отсутствие филигранной техники владения холодным оружием варвары с лихвой компенсируют личным упорством и возможностью входить в состояние берсерка, когда только смерть способна остановить бесстрашных воителей. Недостатком считается отсутствие классического образования (даже не пытайтесь убедить своего мастера в том, что о назначении астралабии ваш персонаж узнал от деда-шамана).

ВОИН

Новобранец, в погоне за романтикой сменивший плуг на алебарду, седой ветеран со шрамом через все лицо, вечно пьяный наемник, прожигающий плату сегодня, потому что завтра может не наступить, и угрюмый телохранитель короля – все они воины. Великопленный боец, мастерски владеющий почти любыми видами оружия, одевающий доспехи, со множеством вариантов развития навыков – такой человек необходим в каждой партии. Насколько интересно играть подобным персонажем? Все зависит от того, как именно играть.

РЕЙНДЖЕР

Великопленный охотник, персонаж этого класса редко появляется в городе. Как правило, пытаясь жить в соответствии с законами природы, он выбирает себе естественных врагов (чаще всего вид, превалирующий на территории обитания персонажа) и оттачивает свое мастерство, охотясь на них. Нередко рейнджера сопровождает животное-спутник. Этот класс также наделен некоторыми способностями, схожими с умениями друидов. Спорным недостатком является позиционирование рейнджера как нечто среднее между воином и друидом.

КОЛДУН

Способности к чародейству появились у данного персонажа спонтанно. Колдун имеет доступ к тому же списку заклинаний, что и маг. Однако последний сумеет выучить больше заклинаний, а колдун может чаще ими пользоваться. Недостаток – невероятное количество магических компонентов (которые следует запомнить и при творении заклинания объявить об их применении). Подходит только для опытных игроков из-за многих сложностей и нюансов.

КЛЕРИК

Персонажи этого класса – существа глубоко верующие. Свою силу они черпают в поклонении божеству, которому служат и во имя которого творят свои добрые (и не очень) дела. Будучи хорошими воинами, клерики следуют идее «Булавой и добрым словом добьешься больше, чем просто добрым словом». Мировоззрение представителей данного класса соответствует заветам их божества, да и в выборе оружия клерики подражают своему духовному отцу (или матери). Главным недостатком класса является фанатизм, с которым его представители идут к одному лишь их богу известным целям.

ДРУИД

Друид – в сущности тоже клерик, только служит не богу, а природе. Рядом с друидом всегда четвероногий спутник, да и сам он способен превращаться в определенное животное. Чаще всего эти персонажи не покидают своих рощ, их мало заботят судьбы человечества, потому все считают друидов отшельниками и чудаками. К недостаткам относится запрет на использование металла в повседневной жизни. Этот класс лучше подходит для опытных игроков.

ПАЛАДИН

Воин божий. Доблестный рыцарь, сошедший со страниц средневековых романов: благородный, оберегающий слабых и карающий виновных. Этот класс искореняет зло с помощью оружия и определенных божественных способностей. К недостаткам относится лишь один вариант мировоззрения, а именно lawful good.

ВОР

Ловким карманником, виртуозным взломщиком или неуловимым убийцей станет ваш персонаж, если вы выберете класс вора. Краситься в тени, подслушивать, «пощипывать» толстых купцов, мастерски врать и менять свою внешность с помощью грима, обезвреживать ловушки и самому их устанавливать – это тоже о воре. Вы сможете очень многое, кроме одного – нападать в открытую. Хотя о чем я? Если вы заинтересовались этим классом, понятие «честный бой» вам неведомо. Главный недостаток – данный класс больше подходит для опытных игроков, так как требует подробного изучения всех возможных навыков, а также методик их применения. В противном случае умрете молодым.

МОНАХ

Вам нравились фильмы о шаолиньских монахах из серии «Золотой век кунг-фу»? Если да, добро пожаловать в обитель. Отшельники, проводящие большую часть жизни в познании себя и расширении возможностей тела посредством тренировки духа, не носят доспехов. Двоим фехтовальщикам совсем не зорко нападать на безоружного монаха, ибо монах вооружен всегда. К недостаткам стоит отнести сознательное лишение себя многих радостей (мечи, копья, доспехи) и обязанность соответствовать предписанному мировоззрению.

БАРД

Прирожденные авантюристы, персонажи этого класса предпочитают теплоте очагу и домашнему уюту жизнь скитальца, полную опасностей и приключений. Дабы написать балладу/стихотворение/героический эпос или же просто историю, достойную пары серебряных монет, барды отправляются в самые рискованные путешествия в надежде найти подходящий сюжет. Мастера на все руки, они и колдуют немного, и неплохо воруют, могут постоять за себя и главное – придать сил спутникам победной песнью. Барды лишней раз подтверждают добрую поговорку Jack of all trades, master of nothing (за все берется, да не все удается).



МАГ

Свое искусство маг постиг путем долгого штудирования древних манускриптов, все пассы, слова, компоненты выверены до мелочей. Существует несколько школ магии, каждая имеет свойственные ей особенности и ограничения. Теоретически самый сильный класс в игре. Недостатки – невероятное количество магических компонентов и необходимость в книге заклинаний. Класс весьма непростой.

В Neverwinter Nights 2 представлен еще один класс – варлок. Этот персонаж одновременно напоминает псиоников (классы, использующие свою внутреннюю энергию для изменения материи мира) и рейнджеров (комбинирует сверхъестественные способности и боевые навыки). Однако в отличие от последних варлок располагает небольшим количеством паранормальных умений, не требующих предварительной подготовки. Возможно, в скором времени нас ждет новое издание правил, в котором варлок будет двенадцатым стартовым классом.

Замечу: вышеперечисленные недостатки чисто субъективны, и пусть мое мнение не помешает вам выбрать полюбившийся класс для своего персонажа, даже если это ваше первое приключение в настольной AD&D. В конце концов, опыт приобретается в процессе игры. И еще – в зависимости от того, насколько полно ваш DM использует правила, сложность игры за персонажа с магическими способностями может варьироваться.

ЦИФРЫ, ЦИФРЫ, ЦИФРЫ

Следующий шаг – назначение основных характеристик, навыков и умений (другими словами, заполнение листа персонажа). Мы не будем подробно описывать все детали данного процесса, так как это великолепно сделали до нас творцы из Wizards. Рассмотрим лишь базовые характеристики, определяющие судьбу вашего персонажа. Сила влияет на вероятность попадания в ближнем бою, «грузоподъемность», количество наносимых повреждений и навыки вроде «плавание», «скалолазание» и т. д. От ловкости зависят попадание в дистанционном бою, бонус к классу брони, рефлекс, модификатор для навыков «красться», «притаиться», «акробатика» и т. д. Телосложение определяет число очков здоровья, выносливость, навыки типа «концентрация». Интеллект отвечает за очки умений при получении нового уровня, навыки «знания», «алхимия», а также количество и силу доступных магу заклинаний (сами понимаете, для мага эта характеристика наиболее значительна). Мудрость влияет на силу воли, навыки типа «обнаружение» и «чувство правды», является основной характеристикой для клериков и друидов. Ну а обаяние определяет навыки вроде «блеф» и «дипломатия», а значит, важно для колдуна.

Самый распространенный (но не единственно возможный) спо-

соб назначения данных характеристик – бросок четырех шестигранных костей. Наименьшее значение при этом не учитывается, а сумма трех наибольших и будет итоговым показателем соответствующей характеристики. Допустим, вы выбросили на четырех костях 3, 6, 2, 4, минимальный результат – 2 – мы игнорируем, а сумма трех остальных – 13 – записывается в лист персонажа. Во время игры в основном используются не значения характеристик, а их модификаторы. Так, значению 10 соответствует модификатор 0, значению 11–12 – модификатор +1, 13–14 – модификатор +2 и т. д.

Далее определяется мировоззрение персонажа по двум шкалам «добро-зло» и «порядок-хаос» согласно классу, записываются значения навыков персонажа, его базовых атак, спасбросков (рефлекс, выносливость и сила воли), способностей и, конечно же, в зависимости от игровой вводной выбирается снаряжение.

Обычно процесс создания персонажа первого уровня (в базовой игре их 20) занимает около часа. Однако более чем желательно также продумать биографию своего героя, особенности его характера, пристрастия, увлечения, принципы и основные цели. Это поможет вам получить не просто каркас из цифр и показателей, а по-настоящему живое существо, играть за которое вам будет интересно.

ИГРА

Игровой процесс напоминает историю, рассказанную мастером, при этом DM описывает обстановку, пейзажи и существ вокруг, а игроки по очереди заявляют действия своих героев. Большинство контактов между персонажами и внешним миром происходят с использованием двадцатигранных игральных костей. Так, если ваш воин пытается ударить гоблина (без доспеха) кинжалом, вы бросаете d20 (например, результат 11), добавляете бонус атаки (базовый 1 + бонус силы 2) и сравниваете полученный результат (14) с классом брони гоблина (базовый 10 + бонус ловкости 2 = 12). Значит, в данном случае вы попали в гоблина (14 > 12). Далее вы совершаете бросок повреждения – в случае кинжала это четырехгранная кость (результат 4), добавляете к нему модификатор силы (2), и мастер с чистой совестью записывает в лист монстра 6 пунктов повреждения. Важно отметить, что основная масса монстров в AD&D создана для поединков с целой партией игроков, посему чаще всего один в поле не воин.

ВМЕСТО ЭПИЛОГА

Игровая вселенная, просуществовавшая больше тридцати лет, уже доказала свое право на жизнь. Армия поклонников продукции Wizards поистине огромна, в ее рядах представители уже двух поколений. Система настольной AD&D гораздо сложнее компьютерной версии, но тем не менее интереснее играть именно в настолку, ведь трудности с подсчетами исчезнут через час-другой, а удовольствие от хорошо проведенного времени в компании друзей останется.

Racing

Игорь Климовский



Количество игр, в которых нам необходимо управлять автомобилем, очень велико, racing – один из старейших и любимейших жанров на различных платформах, а элементы гонок можно встретить и в проектах других направлений. В этой статье мы рассмотрим только игры, оказавшие заметное влияние на развитие жанра в целом.



1976

NIGHT DRIVER (Atari)

Night Driver – проект, с которого начался жанр автоигр, – в 2006 году отпраздновал тридцатилетний юбилей. Первая версия была разработана и выпущена небезызвестной Atari еще в виде аркадного автомата. В распоряжение игрока поступали всего три трассы разной степени сложности, а для успешного финиша надо было просто не вылетать на обочину. Уровень развития технологии в то время не позволял просчитывать и треки, и автомобиль, поэтому машину заменяла подсвеченная пластиковая фигурка, прикрепленная к экрану, навстречу которой двигалась дорога. Night Driver приобрела популярность и была портирована (с кое-какими изменениями – например, она стала цветной) на Atari 2600 в 1979 году, и на Commodore 64 в 1982-м.

1978

SPEED FREAK (Vectorbeam)

Еще один автомат, теперь уже от американского производителя. В Speed Freak имелась продвинутая по тем временам векторная графика, дорога и объекты были видны в перспективе и даже увеличивались по мере приближения к камере, однако все эти красоты пока оставались черно-белыми. Впервые по ходу игры гонщику попадались другие машины, полицейские и дорожные блоки – поистине революционные нововведения. Трассу могла внезапно перейти корова, а на обочинах частенько голосовали автостоперы. Автомат продавался прекрасно, несмотря на то что играть было достаточно сложно.

1980

MONACO GP (SEGA)

Первый проект, посвященный Формуле 1, точнее Гран-при Монако, на самом деле не имел с этими гонками ничего общего, кроме названия. Он вышел на аркадном автомате производства SEGA. Здесь игроку предоставлялись руль, педаль газа и даже двухпозиционная коробка передач (с низкой и высокой скоростями), правда, педаль тормозов не была предусмотрена. Еще один революционный факт – изображение стало цветным, хотя камера по-прежнему показывала вид сверху. Геймплей несложен: следовало проехать дистанцию максимально быстро, не вылетая на обочину и не сталкиваясь с соперниками (после двух подобных ситуаций неудачника ожидала надпись Game over). Спустя почти десять лет, в 1989 году, появилась новая версия автомата под названием Super Monaco GP.

1981

TURBO (SEGA)

Turbo – это фактически сиквел Monaco GP от той же SEGA. Управление аналогичное, а изменения коснулись в основном графики и геймплея. В игре впервые применена камера, ставшая впоследствии классической: сзади за машиной и немного выше ее. Главной задачей здесь являлся обгон соперников за отведенное время. Интересно также, что в Turbo использовалось несколько разных карт.



«...машину заменила пластиковая фигурка, прикрепленная к экрану...»

1984

TX-1 (Atari)

Своеобразное виденье сеттинга F1, на сей раз от Atari, в уникальном автомате с тремя дисплеями. Один экран находился по центру, а два других – под углом слева и справа, что позволяло виртуальному гонщику смотреть по сторонам в буквальном смысле слова. Появилась возможность играть вдвоем, правда, по очереди, – настоящая революция в жанре. Смысл игры заключался в том, чтобы объехать все чекпоинты и добраться до следующей точки до того, как закончится время. Впоследствии этот незамысловатый, но увлекательный режим будет воспроизведен в сотнях игр.

REVS (Geoff Crammond/BBC Micro)

REVS – первый представитель жанра гоночных симуляторов, здесь игроку разрешали порулить болидами класса Formula 3. В REVS уже использовались 3D-технологии, а также прогрессивная физическая модель. Геймер мог перемещаться по трассе как ему угодно, ехать в разные стороны, кататься по обочинам трека. AI виртуальных соперников стал достаточно высоким, кроме того, у каждого противника были свое имя и характер. REVS сперва вышла для платформы BBC, но позже приобрела такую популярность, что ее портировали на Commodore 64.

1982

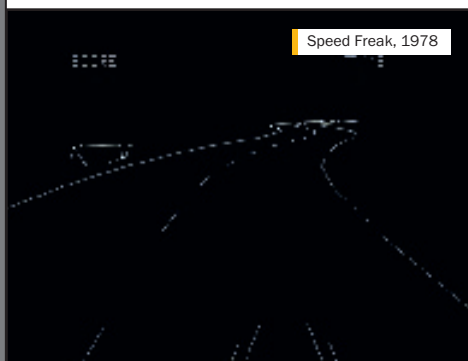
POLE POSITION (Namco)

Эта аркада тоже погружала игрока в мир Королевских гонок, но была уже гораздо ближе по концепции и реализации к современным проектам. В начале нас ожидал квалификационный заезд на трассе Fuji, прошедшие первый этап допускались к участию в состязании, причем болид стартовал с того места, до которого успел доехать во время квалификации. Игра стала настоящим хитом и впоследствии была портирована с аркадного автомата на многие платформы, в частности на ZX Spectrum, Atari 2600 и 5200, а также на PC.

1983

POLE POSITION II (Namco)

Сиквел очень успешной Pole Position оказался не хуже предшественницы. Кроме улучшенной графики, он отличился разноцветными авто соперников, причем вражеские машины иногда взрывались. Да еще появилось целых четыре трассы!



1986



OUTRUN (SEGA/SEGA)

Игровая серия OutRun популярна вот уже 20 лет, и, что немаловажно, сеттинг и игровая механика за это время особо не менялись. Проекты цикла OutRun выходили на самых разных платформах, но, как и многие игры 80-х, стартовал он на аркадном автомате, совершив настоящий прорыв: революционная графика с перспективой, удачно передающая ощущение скорости. Лицензированный спорткар, девушка на пассажирском сиденье и (впервые!) оригинальный саундтрек – все это сделало OutRun необычайно популярным.

1987

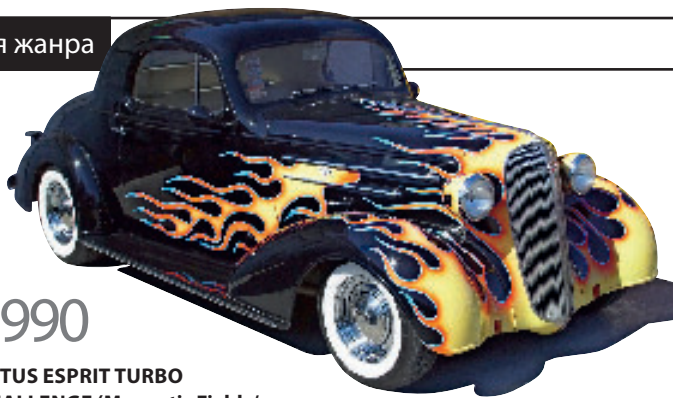
TEST DRIVE (Accolade/Accolade)

Еще один долгожитель жанра. Здесь впервые появился режим гонок с полицией. В игре было несколько запоминающихся трасс, помимо соперников по дорогам сновали и нейтральные машины, а полиция могла сесть на хвост в любой момент – и все это более чем за десять лет до NFS: Hot Pursuit. Ездить нам предстояло на лицензированных суперкарах от Ferrari, Lotus, Porsche, Lamborghini и Chevrolet. Первая часть вышла на PC, Commodore 64 и Atari ST.

1988

POWER DRIFT (SEGA)

Автомат, где применялась революционная технология, позже получившая название Force Feedback. Геймер садился в кресло, находящееся вместе с рулем и дисплеем на платформе, которую в соответствии с событиями игры трясло и подбрасывало. По геймплею Power Drift больше всего напоминала первую часть OutRun. Позже этот проект был портирован на PC, ZX Spectrum, Commodore 64, Atari ST.



1990

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE (Magnetic Fields/Gremlin Graphics)

Первый эпизод культовой трилогии, которая стала лидером среди гонок начала 90-х. Графика здесь настолько качественная, что даже спустя более чем полтора десятка лет игра выглядит симпатично. Нам предстояло соревноваться с гонщиками, чьи имена были немного искажены, но все-таки узнаваемы: Ayrton Senna, Nigel Mansell и т. д. Еще в Lotus появился очень увлекательный режим *split screen*, позволявший состязаться как со своим товарищем, так и еще с двадцатью виртуальными соперниками. Игра увидела свет на Amiga, позже была портирована на SEGA Genesis, Atari ST, а затем и на PC.

1992

FORMULA ONE GRAND PRIX/ WORLD CIRCUIT (Microprose/Microprose)

Настоящая революция в жанре – по сути, первый полноценный гоночный симулятор. Игра поддерживала руль-контроллер и имела очень серьезную физическую модель. Здесь впервые применены просчет траектории прохождения поворота, зеркала заднего вида, настройка технических параметров машин, износ шин. Кроме того, были смоделированы 16 этапов чемпионата мира и даже все гоночные уикенды, которые по традиции начинались с пятничных практик. Учтите также, что Formula One Grand Prix – одна из первых PC-гонок с поддержкой сетевого режима.

1993

RIDGE RACER (Namco/Namco)

Еще одна классическая серия, но уже консольная. В распоряжение игрока поступал большой город, в окрестностях которого и были проложены гоночные маршруты. Цикл всегда отличался качественной графикой в сочетании с чересчур упрощенной аркадной физикой. В лучших традициях 80-х первая часть стартовала на аркадном автомате, а потом была портирована на PSOne. Ridge Racer примечателен еще и тем, что уже дважды побывал в *launch-title* (для PS2 и PSP), а очередной эпизод – седьмой по счету – заявлен в стартовом списке PS3.

1994

THE NEED FOR SPEED (EA Canada/EA)

Первая часть культовой серии почти одновременно вышла на нескольких платформах: сначала на 3DO, а затем на PS, PC и SEGA Saturn. Ключевые для NFS моменты определились уже в дебютном эпизоде: шикарные спорткары, увлекательные гонки с полицией и невероятно красивая графика. По физике – чистой воды аркада с очень незначительными элементами симулятора. Между прочим, для PC-геймеров NFS – и по сей день флагман жанра.

1995

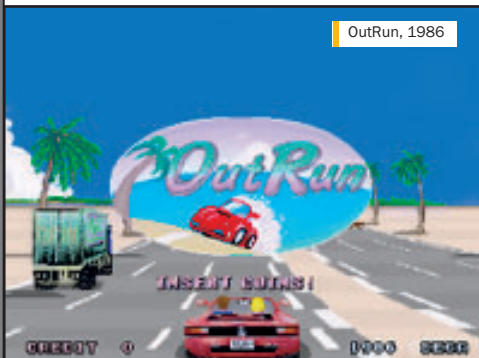
WIPEOUT (Psygnosis/Psygnosis)

Одна из лучших футуристических гонок с немалым количеством разнообразных транспортных средств, отличающихся по характеристикам. На замысловатых трассах разработчики щедрой рукой рассыпали предостаточно всяческих бонусов, оружия и гаджетов. Игра вышла на нескольких платформах – PSOne, PC и SEGA Saturn, вырвалась в лидеры чартов, разошлась тиражом 1,5 млн копий и дала начало целой серии замечательных проектов. Не исключено, кстати, что вскоре нас порадуят еще одним эпизодом.

1997

CARMAGEDDON (Stainless Software/SCI и Interplay)

Этот PC-racing практически сразу после выхода стал культовым. Беспрецедентная жестокость и цинизм: возможность давить пешеходов, собак, коров и получать за это вознаграждение в виде дополнительного времени и бонусов. А также: отличная физическая модель, живописное уничтожение противников, уникальный захватывающий геймплей, прохождение как в классическом *racing*-режиме, так и в *kill'em all*, причем никто не мешал совмещать оба стиля. Игра вызвала целую бурю негодования со стороны родителей, была запрещена в ряде стран, ну и, естественно, получила рейтинг 18+. А вот два последовавших сиквела не смогли добиться подобной популярности.



«Project Gotham Racing, по словам Билла Гейтса, его любимая игра»

1998

COLIN MCRAE RALLY (Codemasters/Codemasters)

В 1998 году вышла первая часть невероятно популярного раллийного цикла. Эта игра хоть и была прохладно принята хардкорной частью аудитории, снискала заслуженную славу у казуальных геймеров: здесь как нельзя более уместно сочетаются аркадность и элементы симулятора. Пуск в играх серии нет каких-либо революционных новшеств, но лицензированный чемпионат, автомобили класса WRC, а также прекрасно сбалансированные геймплей и физика сделали свое дело. Уровень продаж оказался просто отменным для всех существующих тогда платформ.

GRAN TURISMO (Polyphony Digital/Sony)

GT стала самой продаваемой игрой для PSOne и получила немало наград не только благодаря исключительно красивой графике и очень достоверной физической модели (первая «реалистичная аркада»). Ко всему этому прилагалось еще множество разных трасс и огромный автопарк, а также продуманная система тюнинга и настроек автомобилей. Здесь был и уникальный режим карьеры, позже появившийся в проектах других студий, например в NFS: Porsche Unleashed от EA.

1999

MIDTOWN MADNESS (Angel Studios/Microsoft)

Отечественному геймеру Midtown Madness больше известна под названием «Засранцы против ГАИ» – таков был остроумный пиратский перевод. Серия MM отличалась детально воссозданными городами (в первой части – Чикаго), обширным и оригинальным автопарком, солидным количеством игровых режимов и своеобразным юмором. Помимо обычных гонок, как с трафиком, так и без него, мы могли выполнять разнообразные задания, чтобы получить в награду новые машины, варианты их покраски и открыть очередные уровни.

2000

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED (EA Canada/EA)

Одна из самых интересных игр серии. В ней была реализована наиболее достоверная физическая модель за всю историю NFS, а также имелись проработанная система повреждений, влияющая на ТТХ автомобиля, продуманный тюнинг и хорошо организованный гараж. В придачу игроку предлагалось два совершенно разных режима карьеры: в одном он становился тест-драйвером, а в другом – проходил весь путь становления марки Porsche. Уникальный сеттинг и слайд-шоу прилагаются. Правда, считается, что некоторые элементы позаимствованы у GT, но это не испортило проекта.



2001

PROJECT GOTHAM RACING (Bizarre Creations/Microsoft)

PGR была в стартовой линейке Xbox. Популярным проект стал из-за оригинальной игровой концепции (использованной, впрочем, ранее в менее известной Metropolis Street Racer от того же разработчика): для прохождения не обязательно было побеждать в состязаниях. Учитывалась не только скорость езды, но и стиль – за дрифты, прыжки и тому подобную демонстрацию мастерства начислялись очки, за счет которых и происходил прогресс. Кстати, по словам Билла Гейтса, это его любимая игра.

«ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 2» (SoftLab NSK/«1С»)

В этом случае, как ни странно, сиквел оказался гораздо лучше оригинального проекта. Концепция игры осталась прежней: смесь автосимулятора с экономической стратегией. Реалистичная физика позволяет почувствовать всю мощь многотонной фуры, а благодаря достойной графике «Дальнобойщики 2» и сегодня не выглядят устаревшими. К преимуществам проекта следует отнести огромный игровой мир, населенный разнообразными NPC, и полную свободу действий. Автопарк тоже впечатляет: большое количество лицензированных грузовиков, которые можно апгрейдить.

2002

TOCA RACE DRIVER (Codemasters/Codemasters)

Уже четвертая часть известной серии, но именно она, а не три ее предшественницы, внесла нечто новое в жанр racing. Авторы даже определяли данный эпизод как car-RPG! В игре предусматривался настоящий сюжет (совмещенный с режимом карьеры), согласно которому нам предстояло пройти нелегкий путь от молодого гонщика до ветерана автоспорта, а свое альтер эго можно и нужно было прокачивать. Владельцы PS2 приняли проект с восторгом.

2004

RICHARD BURNS RALLY (Warthog/SCI)

Считается лучшим из вышедших раллийных симуляторов. Игра носит имя известного спортсмена и создавалась при активном его участии. Физическая модель максимально приближена к реальности: одно казалось бы незначительное столкновение может стать причиной критической неисправности, и на том заезд закончится. Есть и обязательный режим – школа, где нам преподадут азы управления болидом. Учтите, что в RBR нельзя играть с клавиатуры – только с рулем чувствуется вся насыщенность этих гонок, единственным недостатком которых казуальные игроки считают очень высокую сложность. Проект вышел на PC, PS2 и Xbox.



The Need for Speed, 1994



Gran Turismo, 1998



Need for Speed: Porsche Unleashed, 2000



2005



BURNOUT: REVENGE
(Criterion Games/EA)

Четвертая часть цикла стала поистине знаковой. Возведя в абсолют скорость и тотальное уничтожение всего и вся, Burnout оказалась настоящим лидером жанра racing/arcade. Прекрасная графика, ураганный геймплей с широчайшим выбором режимов (вплоть до таких экзотических, как создание гигантских ДТП, в которые необходимо вовлечь максимальное число автомобилей). Соперников по заезду можно просто обогнать, а можно, прыгнув с трамплина, приземлиться на крышу машины противника или разнести ее вдребезги, толкнув в сторону опоры моста.

RFACTOR
(Image Space/Image Space)

Уникальный симулятор с новаторской концепцией. Тщательно проработанный физический движок способен достоверно отображать любые кузовные и формульные машины, единственное условие – шоссейно-кольцевой сеттинг. На практике это значит, что желающие могут создавать с помощью нехитрого инструментария какие угодно моды и конверсии: машины, чемпионаты и трассы самых разных калибров. Игра одинаково корректно поддерживает физику и картингов, и болидов класса F1. Интересно, что rFactor продается исключительно в онлайн, а моды чаще всего доступны для бесплатного скачивания. Как вы уже догадались, выходит лишь на PC.

2006

**«ЭКСПЕДИЦИЯ-ТРОФИ:
МУРМАНСК – ВЛАДИВОСТОК»**
(Symphony Games/«1С»)

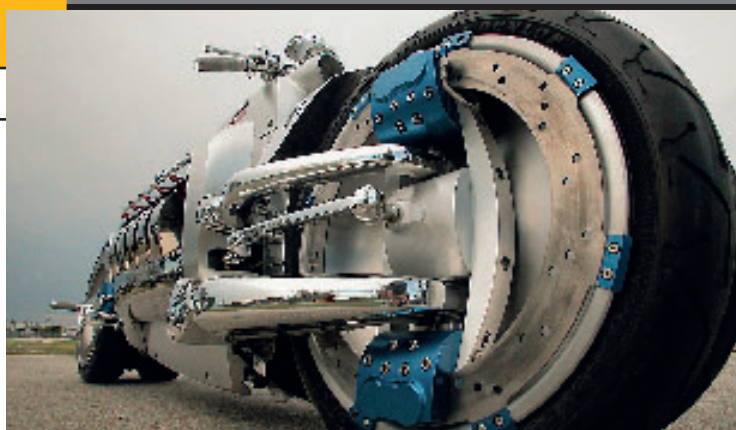
Первые по-настоящему успешные отечественные гонки в поджанре аркадного симулятора мы просто не могли не упомянуть в нашем материале. Оригинальный сеттинг – разработчики лицензировали реально существующее ралли, маршрут которого проходит через всю Россию. Удачная физика, интересные находки в игровой механике, узнаваемые внедорожники, каждый со своим собственным «характером», и т. п. Естественно, только для владельцев PC.

TRACKMANIA NATIONS: ESWC

Новое слово в жанре – многопользовательские онлайн-гонки! Незамысловатая и аркадная, но очень интересная физическая модель, огромное количество бесплатных серверов и крайне увлекательный геймплей обеспечили игре феноменальную популярность. Более того, с помощью не сложного конструктора можно создавать уникальные треки, а затем делиться ими с товарищами. В общем, замечательная вещь. И конечно, PC only.

**GTR 2 (SimBin Development Team/
10Tacle Studios, Atari)**

Скажем без преувеличения – гениальная игра. Современные технологии позволили SimBin выпустить невероятно реалистичный продукт с отличной графикой и непревзойденной физикой. При создании моделей машин применялись данные телеметрии и чертежи настоящих гоночных болидов, а трассы разрабатывались с использованием информации, полученной с космического спутника. Да, этот проект устанавливает новую, и притом довольно высокую планку качества в жанре!



Казалось бы, придумать что-то новое в таком жанре, как гоночные симуляторы, сложно. Но мы уверены, в будущем нас ждет немало интересных инновационных проектов.

Будущее

FORZA MOTORSPORT 2 (Microsoft Game Studios/ Microsoft Game Studios, Turn 10 Studios)

Очень скоро на Xbox 360 выйдет весьма многообещающая игра. Масса онлайн-фишек, интересный одиночный режим и, судя по скриншотам, просто-таки невероятно красивая графика. И, конечно же, огромное количество лицензированных гоночных машин и треков. Релиз намечен на I квартал 2007 года, так что ждать осталось недолго!

MOTORSTORM
(Evolution Studios/Sony)

Один из наиболее шумевших проектов для PS3. В первых тизерных роликах нам демонстрировали графику невиданного доселе, невероятно высокого уровня. Позже оказалось, что на самом деле картинка будет поплше, но интерес общественности не угас. Ведь в MotorStorm нас порадуют солидным автопарком (джипы, багги, мотоциклы), огромными открытыми пространствами, безумно увлекательным геймплеем – и все это в условиях слегка заниженной гравитации. Ну что ж, уже в феврале-марте мы узнаем, не обманули ли нас разработчики.

«...оказалось, что графика будет поплше, но интерес к игре не угас...»



Burnout: Revenge, 2005



MotorStorm, 2007

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

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



- модельний ряд позашляковиків Ульяновського автозаводу
- використання зниженої передачі і блокування міхколісного диференціалу
- п'ять регіонів Росії
- погодні умови, що впливають на проходження трас
- реалістичні фізична модель і модель пошкоджень.



www.4x4game.ru

© 2000, 1С. Всі права захищені.
1С Мультимедіа Україна. Всі права захищені.



Panasonic
Toughbook CF-74

Защищен
по высшему
классу



HTC
S620

Зачем смарт-
фону столько
клавиш?



MOBILITY

МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛ

PDA • НОУТ

Свыше
300
продуктов
в каждом
номере

Групповой тест

ОПТИМАЛЬНЫЙ КЛАСС

Тестируем
мультимедийные
телефоны
СТОИМОСТЬ
\$250-400

В ДЕЙСТВИИ

Прооба новой
технологии

KE800

Chocolate Gold

одного сезона.
Знакомимся
современно

VAIO UX180

→ Samsung SGH-P310
В калькулятор добавили
функций и лоска

Продукт месяца

будь мобильным
НА ВСЕ
100%

щомісяця новий журнал Mobility

Превью

Путешествия в будущее и материализация духов

Medal of Honor: Airborne

Основатель популярного нынче жанра «Пафосный шутер о Второй мировой» не успел к рождественскому сезону. Всею виной смена движка на любимый публикой Unreal Engine 3. И, знаете, оно и к лучшему.

с. 38

Alan Wake

Компания Remedy в очередной раз доказывает, что игры – это не просто «стрелялки-убивалки». В них тоже могут быть сложный сюжет, яркие личности, психологическая драма и немного философии. Ну и убийства, разумеется.

с. 42

В этом разделе

- 38 Medal of Honor: Airborne
- 42 Alan Wake
- 48 Heavenly Sword
- 52 Winterheart's Guild
- 54 The Wall

The Wall



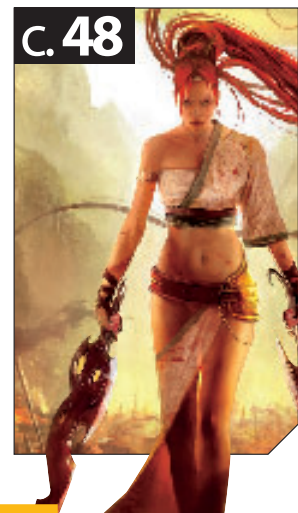
с. 54

Winterheart's Guild



с. 52

Heavenly Sword



с. 48

Medal of Honor: Airborne

Ярослав Сингаевский



И снова в бой...

...покой нам только снится. За свою недолгую историю человечество лучше всего научилось воевать. И вот теперь на поля Второй мировой выходит следующее поколение.

➔ Трудно предположить, как сложилась бы судьба современных военных шутеров, если бы в свое время господин Спилберг не взялся за «Спасение рядового Райана». Вдохновленные этой жестокой, но монументальной картиной, разработчики из Electronic Arts в 1999 г. сотворили Medal of Honor. И с того момента практически в каждом втором FPS о Второй мировой появляется свой Омаха Бич, своя дуэль гусеничного танка и храброго пехотинца, свои смертоносные снайперы и еще много чего «своего», навеянного военно-историческими кинолентами.

Пресловутая кинематографичность была поставлена во главу угла, и радость игроков поначалу не знала границ. Однако со временем восторженные возгласы сменились сперва робкой, а потом все более настойчивой и уверенной критикой. Игроки поносили абсолютную линейность. Никакой свободы: шаг влево – стена, шаг вправо – минное поле. Что это за игра такая, в которой все события прописаны от начала и до конца? Слово «скрипт» в геймерской среде довольно быстро стало ругательным. А куда было деваться разработчикам, ведь насыщенная

зрелищными событиями игра требовала строгого следования сценарию. Казалось, выход из этой ситуации будет найден не скоро. Но сейчас Electronic Arts второй раз готовится совершить переворот в жанре.

«Долой линейность!» – заявляет лос-анджелесское отделение EA, ответственное за разработку Medal of Honor: Airborne. Ее главный герой не пехотинец, а воздушный десантник. Соответственно, каждое новое задание начинается не на земле, а на борту самолета или планера, забрасывающего бойцов за линию фронта,

«...в каждом втором FPS о Второй мировой появляется свой Омаха Бич, своя дуэль гусеничного танка и бравого пехотинца...»



Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Electronic Arts Los Angeles
Издатель Electronic Arts
Дата выхода начало 2007
Web-сайт нет данных

О разработчике

Electronic Arts Los Angeles

Игры Command & Conquer: Red Alert 2, Renegade, Generals, GoldenEye: Rogue Agent, The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth, серия Medal of Honor
Web-сайт eala.ea.com

В 1995-м эта студия называлась DreamWorks Interactive. В 2000 г. ее купила и переименовала набирающая мощь EA, а три года спустя в состав EA LA влились EA Pacific и остатки Westwood. Лос-Анджелес также является родным домом для музыкального бренда EA TRAX и мобильного отделения «Электроников» — EA Mobile.



причем десантирование будет полностью интерактивно. Игроку предстоит оценить с воздуха район высадки, решить, где именно приземлиться, и даже с помощью строп управлять парашютом.

Протагонист по имени Бойд Треверс (Boyd Travers) в составе 82-й Воздушной дивизии США начнет войну со вторжения в Сицилию в июле 1943 г. (operation Husky). Затем последуют операция Neptune в Нормандии, известная самой продолжительной высадкой десанта в истории Market Garden, а за ней — бомбежка Палермо и operation Avalanche. После —

визит на берега Рейна во время operation Varsity. За соответствие игровых событий историческим реалиям отвечает бессменный военный консультант Дейл Дье (Dale Dye), участвовавший в созда-

ваемом в начале миссий «стэнам» и «томпсонам»? Правильно, вы брасываете при первой возможности, подбирая взамен немецкий аналог. Он точнее и мощнее, а главное, проблем с патронами не

melee-атак, заменять стандартный по емкости магазин на двоярный, ставить улучшенный прицел, уменьшать отдачу, увеличивать мощность и т. д. Компоненты для модификации могут быть выданы

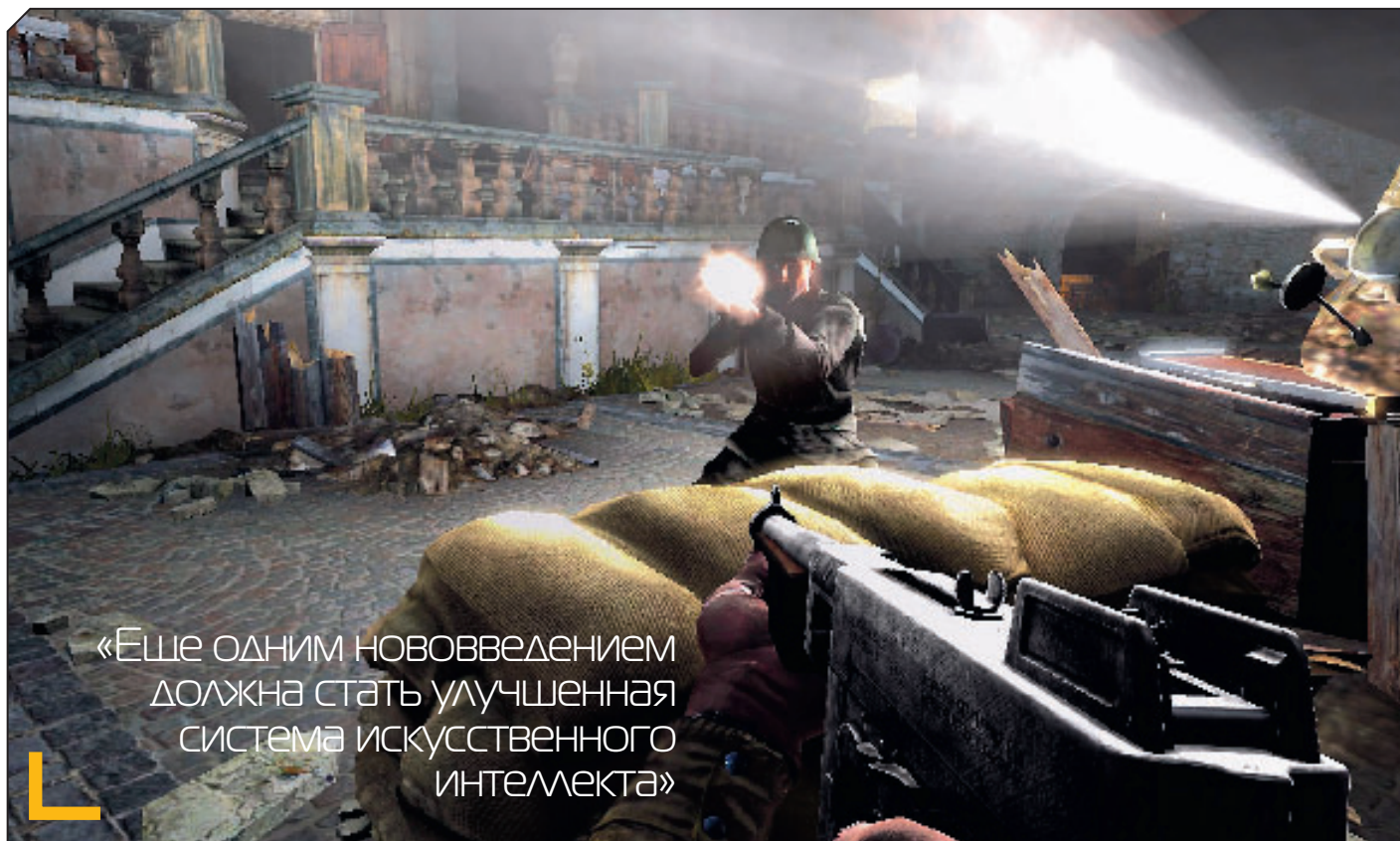
«...ИНТЕРАКТИВНЫЙ десант — вовсе не единственный козырь разработчиков...»

нии всех 7 частей серии Medal of Honor.

Но интерактивный десант — вовсе не единственный козырь разработчиков МоН. Вспомните, как вы обычно относитесь к выда-

возникает. В Medal of Honor: Airborne «родное» оружие вы наверняка будете больше уважать. Игрокам разрешено кастомизировать его под собственные нужды: пристегивать к стволу нож для

перед началом миссии, подобраны с трупов врагов, найдены где-то на уровне, получены от боевых товарищей. Чем чаще вы пользуетесь тем или иным видом союзнического оружия, тем больше апгрейдов



«Еще одним нововведением должна стать улучшенная система искусственного интеллекта»



для него доступно. Стволы же немецкого производства используются только в базовом варианте и никаким усовершенствованиям не подлежат.

Еще одним нововведением должна стать улучшенная система искусственного интеллекта. Разработчики уверяют, что AI уже сейчас научился различать важность объектов, расположенных в пределах уровня. Для солдат противника полуразрушенная каменная водонапорная башня на окраине поселка представляет больший интерес в тактическом плане, чем несколько деревянных домиков на центральной площади. С башни отлично простреливаются окрестности, а деревянные постройки ненадежны, и их легко окружить. Подобные факты принимаются во внимание при расчете всех действий AI. Кроме того, значительная часть солдат теперь не привязана к определенным локациям, а способна перемещаться по уровню, помогать своим

товарищам, отступать, контратаковать. Также сообщается об умении AI совершать обходные маневры с флангов и тыла, налаживать активное взаимодействие между своими бойцами, грамотно использовать укрытия. Вражеские зольдаты даже смогут менять тактику в зависимости от применяемого против них оружия. Впрочем, ваши напарники, ведомые тем же искусственным интеллектом, должны действовать не менее умело и эффективно.

Medal of Honor: Airborne позиционируется как игра для next-gen консолей. Отсюда и соответствующий уровень графики. За картинку отвечает краснознаменный Unreal Engine 3. Некоторое время назад разработчики полагались на новую версию широко известного Renderware, но потом решили сменить движок. Это, конечно, привело к переносу даты выхода, но зато, судя по роликам и скриншотам, теперь игра визуально практически

ки не уступает признанным eye-candy-тайтлам вроде Gears of War, разве что архитектура уровня местами сравнительно проста, но в бою вы вряд ли обратите на это внимание. А вот текстуры высокого разрешения, качественные модели и отличное, непривычно яркое освещение, безусловно, будут радовать глаз. «Мы устали от серых тонов, – говорят разработчики. – Часто в играх о войне вы видите все блеклым, однообразным. Но люди, побывавшие там, говорят, что война полна красок».

Много внимания уделяется анимации. Практически все действия ваших напарников сопровождаются теми или иными эмоциями: радостный возглас при попадании во врага, скептическая ухмылка во время попыток фашистов выкурить ваш отряд из засады, гримаса боли при ранении, злоба и ярость, когда собрата по оружию настигает немецкая пуля. Для создания анимаций



«Практически все действия ваших напарников сопровождаются теми или иными эмоциями»



Ближний бой – визитная карточка жанра



Живыми до земли доберутся не все

задействована технология фиксации движения мышц человеческого лица – U-sar.

Как и всякий проект для next-gen, игра поддерживает онлайн-сервисы. Кооперативные режимы рассчитаны на участие 2–4 человек. И конечно же, в сетевом варианте будет активно использоваться пресловутое десантирование. Вы сможете ловко спланировать на головы ничего не подозревающих противников, действовать сообща или высадиться в заранее оговоренных точках и продвигаться к цели одновременно с разных сторон. Также вскользь упоминалось о возможности применения в бою транспортных средств. Подробности, видимо, последуют чуть позже.

Эта игра – еще один аргумент в пользу консолей следующего поколения. Да, на рынке появятся версии и для PS2, и для Xbox. Но достоверно известно, что они будут представлены в урезанном варианте с акцентом на наземные действия. Можно предположить, что ключевой момент – десантирование с воздуха – в них будет или отсутствовать вовсе, или представлять собой обычный скриптовый ролик. О «комплектации» PC-



версии пока скромно умалчивается.

Airborne призвана вывести серию Medal of Honor на качественно новый уровень. Заявления разработчиков по обыкновению оптимистичны и, конечно, должны быть проверены на практике. Но кто знает, может быть, именно Airborne с ее открытым геймплеем положит начало новому этапу эволюции военных шутеров.

Купуватимеш електроніку тут?



...а так?



...а ось тут?



АДРЕСИ ГІПЕРМАРКЕТІВ City.com:

м. Київ, пр. Московський, 23а (Петрівка);
м. Київ, вул. Малишка, 3 (ун-т "Дитячий світ");
м. Київ, пр. 50-ти річчя Жовтня, 6г (Борщагівка);
м. Дніпропетровськ, вул. Набережна Перемоги, 68а (ТЦ "Континент");
м. Запоріжжя, вул. Ангеленка, 13а (ринок Ангеленка);
м. Одеса, пров. Семафорний, 4 (ТБЦ на Середньосфонтанський);
м. Львів, вул. Наукова, 36а (ТЦ "ВАН");
м. Івано-Франківськ, вул. Миколайчука, 2 (ТЦ "Арсен")

☎ 8 800 501 5000 (безкоштовно)

www.city.com.ua

Alan Wake

Александр Чепелев



Сон разума

Кто бы мог подумать, что те люди, от которых вся игровая общественность с замиранием сердца ожидала продолжения Max Payne, анонсируют совершенно новый проект? Однако факт остается фактом: Alan Wake собираются выпустить в 2007 году.

➔ Алану Уэйку ничто не предвещало беды. Его произведения в жанре horror после выхода незамедлительно попадали в категорию бестселлеров.

А за свой успех Алан был благодарен любимой женщине: главный герой черпал сюжеты для романов из собственных жутких сновидений, которые посещали писателя лишь в постели с его музой. Однако вскоре творческая идиллия закончилась: возлюбленная пропала, ушла в пустоту — совсем как в одном из триллеров Уэйка. У бедняги начинается депрессия, кошмары прекращаются,

хуже того — на него нападает бессонница.

Чтобы восстановить силы, писатель отправляется в клинику Брайт Фоллс. Ну неужели он никогда не читал Кинга? В таких местах обязательно есть ужасные тайны! Поначалу все складывается удачно: во время лечения Алан встречает девушку, как две капли воды похожую на его возлюбленную, и привычные сновидения возвращаются. Однако скоро Уэйк понимает, что навещающие его образы слишком напоминают настоящие... В со-

знании протагониста перепутались реальность и вымысел, и грань между ними становится все тоньше: писатель перестает отражаться в зеркале, земля под ногами оборачивается зияющей бездной, из горного источника течет кровь, ночью он обнаруживает себя возле таинственного маяка. Происходит это в действительности или только в воображении Алана?

Сэм Лейк, штатный сценарист Remedy, написавший в свое время сюжет обеих частей Max Payne и подаривший в первом эпизоде собственную физиономию главно-

«Жуткие сновидения посещали писателя
лишь в постели с его музой»



Паспорт

Жанр action
Разработчик Remedy
Издатель Microsoft
Дата выхода 2007
Web-сайт www.alanwake.com

О разработчике

Remedy
Игры Death Rally,
диалогия Max Payne
Web-сайт www.remedy.fi
Эта финская компания, основанная в 1995 г., прославилась благодаря культовой серии Max Payne, собравшей в свое время все мыслимые и немыслимые награды от прессы и радушно принятой игроками.



му герою, определяет жанр игры как «психологический action-триллер».

Это мудреное словосочетание означает, что основной упор здесь будет сделан на личности протагониста, его внутреннем мире, на создании напряженной атмосферы, сменяющейся стремительным действием.

Игровой процесс зависит от времени суток. Днем нам предстоит заниматься изучением окрестностей Брайт Фоллс (практически вся территория будет открыта с самого начала), общаться

с населяющими его персонажами и искать ответы на возникающие вопросы. Ночью же городок заполняют таинственные темные силуэты, кошмарные сновидения прорываются в реальность, пыта-

ясь уничтожить своего создателя. Нам же остается взять в руки пушку и... Впрочем, все не так просто. Огнестрельного оружия в игре мало, и к этому придется приспособливаться.

Итак, чтобы сражаться с темными силуэтами, нужно... осветить их фонариком! А пока они станут протирать глаза призрачными ладошками, мы быстренько дадим деру. Если фонарика при себе нет,

Еще одна интересная особенность: ближе к концу ночи будет длиннее, а дни – короче. Другими словами, action станет не в пример больше, чем в начале. Кроме того, разработчики обещают увеличить

«Ну неужели он никогда не читал Кинга?
В таких местах обязательно есть ужасные тайны!»

можно использовать прожекторы, фары машин. Местный автопарк, кстати, не слишком разнообразен, но мы же знаем, что автомобиль – это не роскошь, а средство передвижения.

продолжительность игры по сравнению с Max Payne 2. При этом в Alan Wake ожидается просто великолепная графика. И дело тут совсем не во всяких HDR, bump'n'parallax mapping и пр. –



«В ролике видно, как возникшее недалеко от Алана торнадо сметает все на своем пути — дома, машины, деревья...»

→ сегодня подобным может похвастаться каждый второй проект. Здесь нас ждут потрясающе стильные локации и персонажи, оригинальные дизайнерские решения. Пейзажи атмосферны и живописны: безлюдные узкие улочки, по которым ветер носит опавшие листья и мусор, неяркие цвета, тревожные туманные рассветы и агрессивные закаты.

Кстати, территория всего Брайт Фоллс воссоздана по спутниковым данным, текстуры нарисованы по отснятым разработчиками фотоматериалам, и даже звезды на небе расположены точно так, как в реальности. Физический движок Havok 2.0 тоже будет использоваться по полной программе. В ролике, к примеру, видно, как возникшее недалеко от Алана торнадо

до смело все на своем пути – дома (разобрало буквально по кирпичикам), машины, деревья, разорвало на части трейлер. Особенно эффектно смотрелся автомобиль, свалившийся на землю прямо перед носом у нашего героя.

Разумеется, можно обнаружить кое-где размытые текстуры, слегка кривую анимацию Алана... Но нужно ли придирается? Во-первых, игра выглядит стильно, графика соответствует атмосфере, а во-вторых, огрехи Remedy еще успеет исправить. Потому что (внимание, главный сюрприз!) хотя виденные нами красоты реализованы на DirectX 9, финальный вариант Alan Wake будет щеголять последней, десятой версией. Однако, как вы, наверное, догадываетесь, новомодные эффекты потя-



Таинственный капустник

→ Создатели Alan Wake, бесспорно, вдохновлялись мрачной прозой Стивена Кинга. В основу игры положен известный сюжет: писатель неожиданно понимает, что его буйные фантазии с бумаги перекочевали в реальный мир. Однако одним Кингом заимствования не ограничились. Пропавшая возлюбленная (Мэри?), девушка из госпиталя (Мария?) – все это мы наблюдали в Silent Hill 2. Населенный пункт Брайт Фоллс в светлое время суток сильно напоминает Twin Peaks, а ночью навеивает ассоциации с Blair Witch Project. Сходящий с ума главный герой также встречался нам неоднократно, в том числе и у того же Кинга в Secret Window, Secret Garden.

Зловещий маяк перекочевал из японского фильма The Ring. Ну а о том, что некоторых чудовищ можно убить светом, мы знаем из многочисленных вампирских хроник. Темные таинственные силуэты – напоминает произведения Лавкрафта, не так ли? А война с персонажами собственных сновидений – это, извините, уже какой-то «Кошмар на улице Вязов».

И самое удивительное: несмотря на немалое число заимствований, у проекта есть своя изюминка. Знаете, как у Тарантино – нахватать с миру по нитке и сотворить в итоге «Криминальное чтиво». Теперь осталось сделать всего ничего – с умом воспользоваться этим обилием хороших идей.



→ нут далеко не все PC. А ведь еще разработчики намерены запихнуть в наши гигабайты оперативной памяти супердетализированный Брайт Фоллс целиком. С одной стороны, тот факт, что локации не будут грузиться по пять минут, радует, а с другой – перед глазами негативный пример «Xenus: Точка Кипения». Позиция Remedy понятна: студия делает замечательную во всех отношениях игру, так поче-

му же не заставить легко поддающихся подобного рода соблазнам геймеров раскошелиться на мощный видеоадаптер от ATI (тем более, что данная компания выбрала Alan Wake «лицом» своей новой серии видеокарт)?

За музыкальное оформление отвечает Анджело Бадаламенти, автор саундтреков к фильмам Twin Peaks, Malholland Drive и нескольких тем к Fahrenheit. В роликах на суд

игроков представлены красивые атмосферные мелодии с обилием настоящих инструментов. В зависимости от времени суток музыка меняется: днем нас ждут спокойные скрипичные мотивы, а ночью – тревожные аккорды фортепиано.

В общем, расхвалить проект сильнее, чем мы сделали это в данном материале, уже невозможно. Remedy, теперь вы просто обязаны оправдать наше доверие!



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C МУЛЬТИМЕДІА

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

YOU ARE EMPTY

**"УРАГАННИЙ ШУТЕР У ДЕКОРАЦІЯХ
РАДЯНСЬКОГО ТОТАЛІТАРИЗМУ.
ТАКОГО ТИ ЩЕ НЕ БАЧИВ!"**

PC ИГРЫ.



© 2006 ЗАО "1C". Все права защищены.
© 2006 Mandel Art Plains. Все права защищены.
© 2006 Digital Spray Studios. Все права защищены.



Heavenly Sword

Сергей Галёнкин



Богиня войны

Формула успеха: возьмем механику от God of War, количество противников у Dynasty Warriors, мощь PlayStation 3 и, самое важное, на главную роль пригласим пиратский клон Милы Йовович.

➔ На E3 это был единственный проект для PlayStation 3, в который было интересно играть. И даже сейчас, когда консоль уже вышла и игр намечается великое множество, Heavenly Sword все равно остается самым увлекательным action на этой приставке.

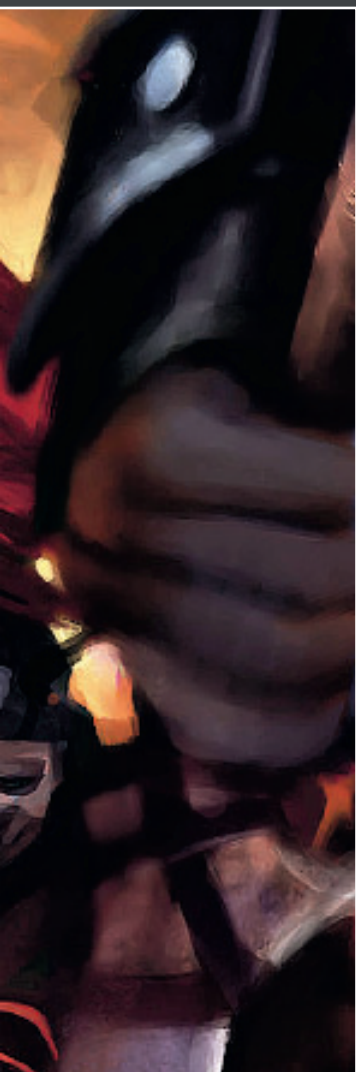
Сюжет у HS незамысловатый и, как и положено хорошим боевикам, пафосный, с непрямым «враги сожгли родную хату, убили всю мою семью». Некий король по фамилии Ботан (его играет Энди Серкис) приказал истребить целый клан воинов, в состав которого входила и наша рыжеволосая кра-

сотка Нарико. По ставшей уже доброй традиции, погибли все, кроме главной героини, схватившей упомянутый в названии Небесный Меч и прорубившей себе путь на свободу. Теперь ее цель – добраться до ненавистного узурпатора и лично отрубить ему все выступающие части тела. Одна незадача: меч не предназначен для смертных и медленно, но верно, убивает Нарико. Но лучше погибнуть через несколько часов, чем сразу, верно?

Меж тем, если вы ждете, что Heavenly Sword будет печальной историей с трагическим финалом,

в котором рыжая бестия погибнет от Небесного Меча, могу обрадовать – орудовать придется не только этой раскладной железкой. К нашим услугам копьё, луки и даже базука. Откуда последняя взялась в классическом фэнтези-сеттинге, я не знаю, но есть подозрение, что создатели вдохновились бессмертным Death Trance с любимцем всех женщин Таком Сакагучи в главной роли (только не говорите мне, что вы еще не видели этого фильма). Там базука тоже появилась совершенно внезапно, что сюжету, кстати, совершенно не повредило.

«По ставшей уже доброй традиции, погибли все, кроме главной героини»



Паспорт

Жанр action
Разработчик Ninja Theory
Издатель Sony
Дата выхода март 2007
Web-сайт нет

О разработчике

Ninja Theory
Игры нет
Web-сайт www.ninjatheory.com

Амбициозная Ninja Theory образовалась после того, как Argonaut начала испытывать финансовые проблемы. Целая студия Just Add Monsters во главе с бывшим основателем Argonaut Джезом Саном отделилась и организовала новую компанию.



Выступление акробатов закончилось трагедией

Впрочем, мы играем в такие игры не ради сценария – кто из присутствующих навскидку вспомнит, из-за чего Кратос пошел убивать всех и вся в первой God of War? То-то же! Главная радость Heavenly Sword – безостановочный action. Наша героиня творит чудеса ловкости и жестокости, расправляясь с неприятельскими солдатами: от банального «меч в брюхо, провернуть, вытащить» до «лезвием в пах» и даже «прыжок на голову, декапировать двумя ножами, при необходимости повторить». Управление (по крайней мере, в той версии, что я играл) было довольно простым:

всего две кнопки для основного и вспомогательного, так сказать, удара плюс возможность менять стойки. Но на самом деле за внешней простотой кроется масса нюансов. К примеру, в базовой стойке Нарико

сама пытается блокировать удары, а игрок, нажимая на кнопки, может помочь ей нанести контрудар. Причем не надо никаких сложных комбинаций, чтобы получить впечатляющий результат: анимация

выбирается случайно из довольно большой библиотеки (говорят, в версии на Е3 было сорок вариантов контрударов), поэтому игра выглядит зрелищно и не приедается, как не будем показывать пальцем-кто.

Физика – обязательный элемент практически всех next-gen-игр. В Heavenly Sword она используется в основном для того, чтобы продемонстрировать, как эффектно Нарико крушит мебель телами неприятелей.

Разломать можно почти все! В начале демо-версии в помещении было довольно много всякого хлама: стулья, столы, шкафы, но уже через пять минут пол покрылся мелкими щепками и трупами. Особо

«Наша героиня творит чудеса ловкости и жестокости, расправляясь с врагами»

бо прочные предметы домашней утвари вроде железных тарелок можно швырять в неприятельские головы – авось бросят дурную привычку спорить с женщиной на кухне.



У Серьезного Сэма появилась конкурентка



Графика после парада next-gen-проектов уже не так впечатляет, как год назад, когда первый ролик из Heavenly Sword явили публике. Но все атрибуты игры следующего поколения на месте: высокополигональные модели, текстуры высокого разрешения, кинематографические постэффекты. Проклятый блум также присутствует.

Март 2007 года, когда Нарико наконец-то осчастливит своим

«Heavenly Sword – главная причина для покупки PS3»

присутствием консоль Sony, будет очень жарким. Во-первых, PlayStation 3 как раз выйдет в Европе (несчастные американцы переплачивают за нее в пять раз, чтобы поиграть в ухудшенную версию позапрошлого года Ridge Racer, но мы-то ум-

нее!), и Heavenly Sword будет главной причиной, по которой я лично собираюсь купить PS3 домой. А во-вторых, примерно в это же время на сцене снова появится Кратос со своей God of War 2 на вечно молодой PlayStation 2. Вот и сравним.





ВРЕМЯ ТЕНЕЙ МАГИЯ КРОВИ

Продовження «Кращої RPG 2005» і
«Кращої гри року 2005» за версією
Gameland Award



- 12 шкіл магії, 100 заклинань, 12 свіжих музичних тем;
- дюжина нових босів, десятки опрацьованих персонажів і монстрів;
- таємниці незвіданих територій

www.bloodmagic.ru

© 2006 SAT s.r.o. Всі права захищено.

© 2006 SkyFallen Entertainment. Всі права захищено.

Winterheart's Guild

Кирилл Новотарский



Картонные ящики переживут даже Апокалипсис



Зима, холода...

На сегодняшний день создание кинолент по книгам, игр по фильмам и т. п. стало делом обыденным и грозит перерасти в тенденцию. А как насчет разработки игры в сотрудничестве с музыкальной группой?

➔ Впервые идея создания подобного проекта возникла у Ричарда Рэмсботтома (Richard Ramsbottom), одного из основателей Zelian Games, около трех лет назад, после концерта power-metal-группы Sonata Arctica в Японии. Он был настолько впечатлен услышанными композициями, что решил привлечь музыкантов к разработке новой игры.

Winterheart's Guild – это одновременно и название альбома Sonata Arctica, и довольно точное описание сеттинга. Действие происходит на альтернативной Земле, после экологической катастрофы, в самый разгар ядерной зимы. В процессе передела власти среди всех новообразованных фракций выделяются три наиболее влиятельные: Dark Mages, Technomancers и Slavers. Есть и люди, не примкнувшие ни к одной из них, – Free. Следить за соблюдением хрупкого баланса и предотвращать возможные катастрофы обязаны

члены таинственной гильдии Winterheart – именно за них нам и предстоит играть. Часть персонажей срисована с членов группы Sonata Arctica, а часть (например, все женские) – это героини песен из альбома Winterheart's Guild.

В ролевой системе ничего инновационного ожидать не стоит, однако некоторые интересные особенности обещают. Так, например, привычного выбора классов не предвидится, игроку предстоит определить приоритетные индивидуальные способности персонажа, и по мере их развития откроется доступ к дополнительным бонусам. А еще в игре будет порядка 120 перков, и это позволит значительно индивидуализировать каждого героя. Ожидается и традиционный набор уровней, правда, авторы утверждают, что процесс прокачки не займет много времени и окажется динамичным и ненавязчивым. Хотелось бы верить. Одно обидно – традицион-

ную магию в Winterheart's Guild заменят пси-силы, а значит, чародея в постапокалиптическом мире создать не удастся.

Зато геймплей, по заверениям авторов проекта, нас не разочарует. Разработчики, конечно, считают, что их игра будет оригинальной и ни с чем не сравнимой, но все-таки признаются: по replayability и ритму Winterheart's Guild больше всего напоминает



«...в игре появятся элементы, которые во многих RPG просто забыты: жажда, голод, холод и прочие»



Повторяйте про себя: «В ролевых играх графика не важна»



Постапокалипсиса без мутантов не бывает



Паспорт

Жанр action/RPG
Разработчики Zelian Games/ IneriArt
Издатель нет данных
Дата выхода конец 2007
Web-сайт www.winterheartsguild.com

О разработке

Zelian Games
Игры нет
Web-сайт www.zeliangames.com

Эта британская студия была создана в 2003 году, и Winterheart's Guild – пилотный проект молодой команды, арт к которому поручено разрабатывать компании IneriArt.

Diablo, а по стилю – незабвенный Fallout.

Геймплей нас ждет очень динамичный – интересная смесь классического hack'n'slash, элементов survival и боевой тактики, причем последняя, естественно, зависит от индивидуальных особенностей персонажа. Пока неизвестно, как именно будет реализована игровая камера. Возможно, стоит сделать периодическую смену видов

от первого и от третьего лица: если персонаж стреляет из снайперской винтовки, то FPS-режим был бы более чем уместен, а если на

воплотить оригинальную диалоговую систему: она позволит раскрыть характер каждого из встреченных NPC. Разработчики гово-

«По ритму Winterheart's Guild больше всего напоминает Diablo, а по стилю – Fallout»

него нападают два десятка противников, то резкий zoom out просто необходим. Не исключено, что авторы позволяют игроку самостоятельно настраивать положение камеры.

Ну и конечно, нельзя не упомянуть о прекрасных мелодиях в стиле power metal и обещанной качественной озвучке от Sonata Arctica. Ричард Рэмсботтом сознался, что музыканты получили полную свободу при реализации диалогов, из-за чего беседы стали гораздо живее и увлекательнее. Также Zelian Games планирует

рять, что у них готов список из 20 оригинальных решений, которые хотелось бы добавить в игру, если представится возможность. Среди них, например, такое: если персонажу в данный момент нужны очки, чтобы защитить глаза от снега, а их нет, то включится blur и картинка на экране станет мутной. Кроме того, в игре появятся элементы, которые во многих RPG просто забыты: жажда, голод, холод и пр. Но это уже для хардкорных геймеров, и при желании данные параметры разрешено будет отключить.

Пока неясна ситуация с мультиплеером: проект прежде всего ориентирован на одиночное прохождение. Однако с учетом того, что для action/RPG Winterheart's Guild достаточно коротка (около 20 часов игрового времени), проработанный мультиплеер пришелся бы весьма кстати.

Графика более-менее неплоха, по крайней мере на представленных материалах (трехмерный движок ZelianX в действии). Прибавьте к этому поддержку PhysX и обещанное полностью интерактивное окружение – и у вас сразу потекут слюнки. Zelian Games также рассматривает вариант выпуска своего проекта на нескольких платформах, в том числе и на Xbox 360.

Конечно, до релиза еще очень далеко, и за это время многое может измениться. Но тем не менее проект интересный и оригинальный, так что ждать его все же стоит. А игровую демо-версию обещают показать в 2007 году на E3.



Интересно, почему на кладбище свет горит?

The Wall

Олег Козак



Another brick in...

Уверяю вас, будущая игра The Wall не имеет никакого отношения к Pink Floyd – просто студия Burut решила в очередной раз попытаться сделать высококачественный продукт. Не исключено, что ей это даже удастся.

➔ The Wall перенесет нас в недалекое, но достаточно мрачное будущее. В XXIV веке в результате природных катаклизмов большая часть населения Земли погибла, а выжившие разделились на три враждующие группировки – Правительство, специалисты по проблемам окружающей среды и последователи Новой Церкви.

Правительство – наиболее влиятельная фракция с налаженной экономической системой, владеющая новейшими технологиями. На контролируемых им территориях установлен жесткий тоталитарный режим, а немногочисленные представители элиты с презрением относятся к остальным жителям планеты.

Экологи активно противостоят Правительству и планируют осуществить государственный переворот, чтобы в дальнейшем попытаться наладить природный баланс. На данном этапе их организация действует в подполье и скорее напоминает террористическую.

Ну и наконец, третья сторона конфликта – религиозные фанатики, обосновавшиеся в Антарктике. Они намереваются заселить Землю так называемыми новыми людьми, потомками генетически модифицированных особей – Адама и Евы. Естественно, для воплощения благородной идеи необходимо сперва избавиться планету от всего «старого» человечества.

Нашим протеем станет вышеупомянутый Адам. Чтобы сюжет не

он сам выбирает, какую из фракций поддерживать.

В зависимости от того, на чью сторону встанет Адам, будет меняться и геймплей, ведь противники отличаются друг от друга вооружением, способами ведения войны и, конечно, идеологией. Тем, кому по душе диктатура, прямая дорога в армию Правительства. Романтики-революционеры, добро пожаловать в организацию экологов – попытайтесь восстать против тоталитаризма, убедить народные массы в необходимости свержения власти. Естественно, никто не запрещает Адаму вернуться к своему первоначальному предназначению и стереть с лица Земли жалкие пережитки прошлого, чтобы заселить планету представителями новой расы.

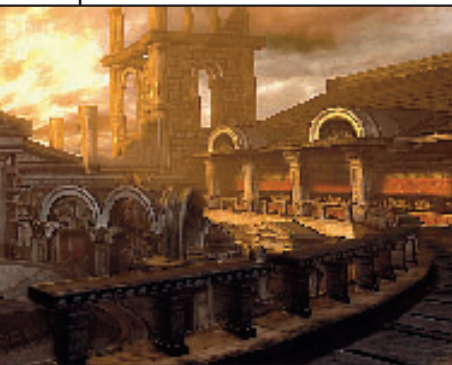
«Выжившие разделились на три враждующие группировки»

казался слишком банальным, разработчики из Burut собираются реализовать оригинальную идею – наделить беднягу амнезией. По иронии судьбы герой забыл о возложенной на него великой миссии и скитается по миру в поисках собственного пути. Церковные адепты потеряли его след, а значит, теперь

литаризма, убедить народные массы в необходимости свержения власти. Естественно, никто не запрещает Адаму вернуться к своему первоначальному предназначению и стереть с лица Земли жалкие пережитки прошлого, чтобы заселить планету представителями новой расы.



«Поговаривают, что придется
поиграть и за Еву»



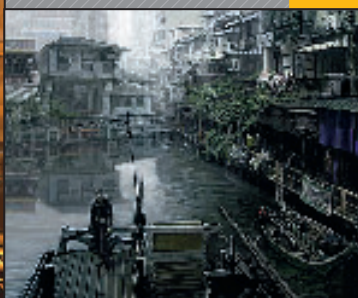
Паспорт

Жанр action/RPG
Разработчики Burut CT/World Forge
Издатель Play Ten Interactive
Дата выхода I квартал 2008
Web-сайт нет данных

О разработке

Burut Creative Team
Игры цикл Kreed, серия «Златогорье»,
«Восточный Фронт»
Web-сайт www.burut.ru

Достаточно крупная российская компания, за 7 лет своего существования успевшая выпустить ряд неиграбельных проектов. Однако команда не сдаётся и, похоже, учится на своих ошибках – «Златогорье 2», например, оказалось намного лучше предыдущей части.



Теперь об оружии. О силах Правительства известно только, что их солдаты имеют в арсенале все технологические новинки. Экологи предпочитают ножи и мечи, в том числе катаны. По правде говоря, нам тяжело представить себе схватку пулеметчиков с самураями: как известно еще со времен Первой мировой войны, исход боя почти всегда не в пользу последних. Надеемся, баланс игры, несмотря на это, не пострадает. Ну а у адептов Новой Церкви будет специальное «сектантское» оружие. Что оно собой представляет, пока неизвестно.

Кроме того, разработчики собираются порадовать игроков огромным автопарком: тут и легковые автомобили, и грузовики с танками, и катера, даже подводные лодки и батискафы.

Еще нам обещают 25 нелинейных миссий, причем некоторые задания придется выполнять вместе с командой. Отсюда вытекает вопрос насчет искусственного интеллекта: не будут ли союзники защищать

врагов своими могучими спинами? Что ж, понадемся на лучшее.

А раз протагонист – представитель новой, улучшенной расы людей, значит, он должен иметь какие-то сверхъестественные способности. Возможно, нечто подобное будет реализовано в игре. Ходят слухи, будто часть миссий нам и вовсе придется проходить в облике Евы.

Очень жаль, но графика The Wall нас не слишком впечатлила. Правда, Burut заявляет об использовании нового физического движка Vital Engine 2.5, поддерживающего все прогрессивные технологии. В любом случае, до 2008 года еще уйма времени.

Burut снова начинает многообещающий проект: нелинейный сюжет с тремя концовками, модифицируемое вооружение, футуристические транспортные средства и ставшие модными элементы RPG. Справятся ли разработчики? Смогут ли выпустить игру еще и на PlayStation 3? Ответы на все эти вопросы мы получим не раньше, чем через полтора года.

Игровая
индустрия
глазами
авторов
Gameplay

БЛОГ Gameplay

цензуры — Ежедневно — Без цензуры —
Ежедневно — Без цензуры —

Самые
свежие
новости
и слухи
из
мира
компьютерных игр

www.gameplay.com.ua

Место работы Ulysses Games

Образование Ровенский государственный гуманитарный университет, специальность «информатика»

Семейное положение не замужем

Возраст 23 года

Стаж в индустрии 1,5 года

Над какими играми работала
outsourсe-проекты для компаний EA, Sony, Triumph и др.

ВКЛАД В СОЗДАНИЕ ИГРЫ

Работа 2D-художника – сделать игровые модели реалистичными. Это нелегко, особенно много приходится потрудиться, когда объектами являются люди, но безумно интересно.

ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ

Я прихожу на работу в 10 часов утра, 15–20 минут просматриваю новости на сайтах, посвященных 3D- и 2D-графике. Перед началом проекта тщательно изучаю требования заказчиков и подбираю побольше референсов для соответствующих объектов, потом, ориентируясь на концепт, приступаю к работе. После того как текстура готова, ее проверяет начальник моего отдела, а затем – отдел контроля качества. Очень важно для художников каждый час на 5 минут отвлекаться от монитора – это помогает сосредоточиться. Мне нравится принимать участие и во внутреннем проекте («Барьер Миров»), потому что в этом случае я могу сразу увидеть результат.

КАКИМ ОБРАЗОМ УСТРОИЛАСЬ НА РАБОТУ

Мой любимый человек тоже 2D-художник, и первые шаги мне помог сделать именно он, поверив в мои силы раньше, чем я сама. В начале обучения было крайне тяжело, но когда получила признание со стороны своего учителя, была очень горда собой.

Сейчас я счастлива, что мы трудимся вместе, и я могу зарабатывать деньги, да еще и получать от своего дела удовольствие. Моя мечта – научиться анимировать и создавать мультфильмы, добрые и веселые.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ ПРОФЕССИИ

Огромный плюс в том, что, как я считаю, я делаю мир интереснее. Единственный минус – график, иногда приходится работать в выходные.

ИНСТРУМЕНТЫ

Набор инструментов такой: Adobe Photoshop, ZBrush, Deep Paint, 3D Studio Max, Maya.

ФИНАНСЫ

В среднем художник по текстурам получает около \$500.

РЕКОМЕНДУЕМОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

На самом деле не так уж важно, есть ли у человека специальное образование, нужно лишь уметь работать с вышеперечисленными программами, рисовать и обладать хорошим вкусом. Еще художник по текстурам должен научиться моделировать, хотя бы элементарные вещи. Говорят, что самый лучший моделлер – тот, который раньше был текстурщиком. А главное, на мой взгляд, любить свою профессию и постоянно заниматься самосовершенствованием.



Фото: Константин Самоцетов

2D and Texture Artist

Лилия Ткач



Компанія Одіссей представляє

JAM
GAMES NET

Родина Звездюкових на шляху війни

ЗЗМ²

Война с соседями



2 CD
PC CD-ROM
PC DVD-ROM

• 12 яскравих, трьохмірних рівнів.
• 100 різноманітних пасток.
• Мільйон можливостей посміятися.

О. (П.)
СТУДИЯ

© ЗАО «ОСП» Усі права захищені. © 2015-2011 ООО «Компанія «Одіссей» Усі права захищені. (Відзнятий згідно з договором від 14.11.2015 г.)
Розробник: ООО «Даліс Експрес» / Дистрибутор: Усі права захищені.
Дистрибутор: ООО «Одіссей»: 69112, Одеса, вул. Одеська, 46, тел.: +38 0661 336-53-53, e-mail: odyssey@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua

Top 5

Сергей Галёнкин

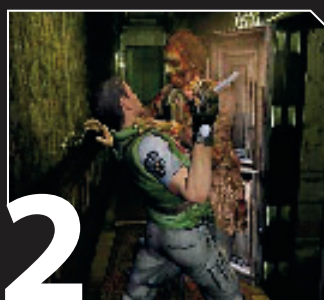
Мороз по коже

Холодно? Будет еще холоднее. Зима хороша тем, что длинными морозными ночами можно подолгу сидеть перед компьютером (телевизором) и наслаждаться самыми жуткими играми всех времен.



Fatal Frame II: Crimson Butterfly

Фотокамера не только главный помощник папарацци в охоте за Бритни Спирс, но и единственное оружие, способное спасти вас от японских привидений. Если вы, конечно, хотите выжить, потому что ничего хорошего нашу героиню в будущем не ждет.



Resident Evil

Встреча с трехмерными зомби (впервые в игровой истории!) для многих жителей Raccoon City стала последней. Целый город, полный восставших мертвецов, и так мало патронов и лент для печатной машинки!



Dead Rising

Максимально экстремальный шопинг – таких острых ощущений вы не испытывали даже на распродаже с 80%-ной скидкой в магазинах электроники. Только с тем отличием, что покупателям нужен не новый цифровой фотоаппарат, а ваш мозг.



Silent Hill 2

Самые жуткие монстры не так страшны, как человеческая память. Иногда проще прорваться через десятки пирамидоголовых палачей, истребить сотни мертвых медсестер и победить тысячи других порождений больной фантазии, чем сойтись себе в своих грехах.



System Shock 2

Даже корабль, движущийся со сверхсветовой скоростью, не застрахован от порождений нечеловеческих экспериментов сошедшего с ума бортового компьютера.

Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны

Medieval II: Total War

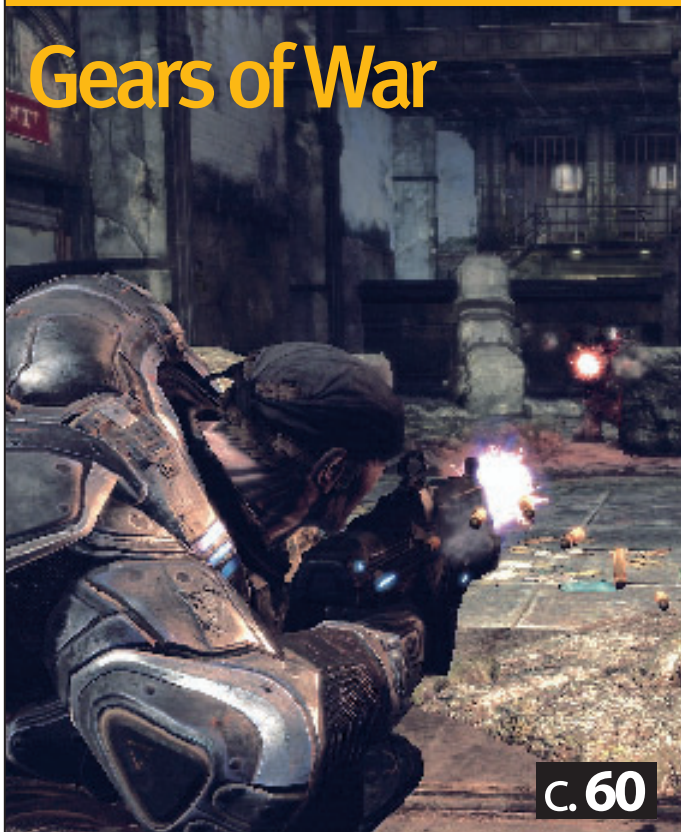
Иногда нам кажется, что рецензировать игры серии Total War смысла нет – поклонники жанра и так ее купили, а те, кто стратегии на дух не переносит, вряд ли заинтересуются четвертой частью. Кстати, зря.



с. 64

У каждой консоли должен быть свой killer app – игра, ради которой даже самые жадные геймеры согласятся выложить кругленькую сумму за приставку. Наконец-то такой проект появился и на Xbox 360.

Gears of War



с. 60

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.

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.



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

В этом разделе

- 60 Gears of War
- 64 Medieval II: Total War
- 68 Neverwinter Nights 2
- 72 Splinter Cell: Double Agent
- 74 Gothic 3
- 76 Warhammer: Mark of Chaos
- 78 Вторая мировая
- 80 Star Wars: Empire At War – Forces of Corruption
- 81 Меченосец
- 82 Санитары подземелий
- 84 Завтра война
- 86 Viva Piñata
- 88 Call of Duty 3
- 90 Age of Empires III: The WarChiefs
- 91 .hack//G.U. Vol. 1: Rebirth
- 92 Dead or Alive: Xtreme 2
- 94 Tales of the Abyss
- 95 Вечера на хуторе близ Диканьки 2
- 96 Space Cowboy Online
- 98 EVIDENCE: The Last Ritual
- 100 Destroy All Humans! 2
- 101 Tokobot
- 102 Метро-2: Смерть вождя
- 103 Patriots: A Nation Under Fire
- 104 Bully
- 106 The Settlers II: 10th Anniversary
- 107 Th3 Plan
- 108 Ядерный Титбит 2
- 109 Sam & Max: Culture Shock
- 110 Justice League Heroes
- 111 F.E.A.R. Extraction Point
- 112 Contact
- 113 Rocket Slime

Gears of War

Сергей Галёнкин

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ



Gameplay



Жанр action
Разработчик Epic Games
Издатель Microsoft
Web-сайт gearsofwar.com
Возраст +17

Epic Games Легендарная компания, придумавшая когда-то Jazz Jackrabbit и Cyborgirl, в последнее время занята преимущественно разработкой и поддержкой знаменитого движка Unreal Engine. Игры делает редко, но, что называется, метко. И Gears of War отличный тому пример.
Игры серии Unreal, Unreal Tournament **Web-сайт** epicgames.com

Идея Первый проект на Unreal Engine 3

Графика Самая красивая, самая технологичная, самая атмосферная

Звук Потрясающая актерская работа, невероятные эффекты, хорошая музыка
Игра Лучший шутер современности

5/5

Gameplay



Получи заряд свинца, подземная сволочь!

Новый завет

Об игре уровня Gears of War очень сложно писать в культурном журнале. Это один из тех проектов, которые мужчины обсуждают исключительно в нецензурных выражениях, означающих в русском языке высшую степень восхищения, иначе выходит пресно и скучно. Но я попробую.

→ Консольные шутеры – поджанр совершенно особый, до недавних пор находившийся не в почете как у владельцев приставок, так и у любителей FPS на PC. И только выход Halo 2 смог переломить общественное мнение, заставив многих заядлых компьютерщиков сменить мышку на геймпад. Gears of War обратит в свою веру даже тех, кто устоял перед искушением от Bungie.

При этом в Gears of War нет многих элементов, которые до сих пор были обязательной частью любого новомодного шутера. Нет крестика в центре экрана (только у снайперской винтовки), вместо него – огромный прицел. Нет толкового сюжета – есть отличные диалоги, атмосфера и колоритнейшие персонажи. Нет кнопки прыжка на месте, зато имеется возможность перекачиваться от укрытия к укрытию и отскакивать в сторону.

Даже шкалы (или хотя бы индикатора) жизни – и той нет!

Но при этом Gears of War – лучший шутер последнего года, а может, и последних нескольких лет.

ГЕЙМПЛЕЙ

Начнем с упомянутого выше отсутствия шкалы жизни. Вместо нее имеется механизм, немного похожий на Call of Duty 2. Как только в вас попадает пуля, в центре экрана появляется красный логотип, который постепенно становится все четче и темнее. На определенном этапе ваш персонаж гибнет, и приходится начинать с последнего чекпоинта. Знаю, звучит странно, но фокус в том, что с момента появления логотипа до смерти проходит обычно не более двух-трех секунд, поэтому разгуливать по уровню эдаким бессмертным горцем из COD2 не выйдет. Высунул-

ся из-за укрытия чуть раньше, чем следовало, – схлопотал заряд свинца в лоб. Решил не перебегать к следующему безопасному месту, а пройти неспешно – умер, не успев сделать и трех шагов.

При этом Gears of War не так сложна, как может показаться. Просто она очень сильно отличается от привычных run'n'gun-шутеров, к которым мы привыкли. Если в обычном FPS задача игрока сводится к последовательному совмещению прицела и головы очередного неприятеля, то в Gears of War наша цель – постоянно менять укрытия, выбирая наиболее выгодные (и безопасные!) с тактической точки зрения огневые позиции. И хотя меткость тоже ценится, но собственное выживание – важнее.

Вообще укрытия имеются в шутерах довольно давно, но только в Gears of War их так удачно интегрировали в геймплей. Практически за все связанные с ними действия отвечает одна кнопка – А. Нажмите ее в чистом поле – и ваш персонаж, пригнувшись, понесется вперед сломя голову. Возле дверного проема кнопка прикажет ему слиться с одной из стен, возле невысокого блока –

→ присев, вжаться в бетон. А если вы уже заняли огневую позицию, то нажатием кнопки **A** и движением стика можете перепрыгнуть укрытие и ринуться в бой, отскочить в сторону, броситься к другому укрытию и так далее. Все эти действия интуитивно понятны, и к ним привыкаешь в течение первых пяти минут еще во время обучающего задания (которое, кстати, можно пропустить – мелочь вроде, а приятно).

Естественно, игра не сводится к череде перебежек между бетонными блоками. В *Gears of War* авторы вложили все лучшее, что было в шутерах последних лет: от управления турелями и поездок на бронетранспортере (и в вагонетке!) до битв с боссами и лучшей смерти с неба. *Stealth*-миссий, к счастью, нет – только посмотрите на броню, в которой щеголяют наши герои.

Не обошлось и без новшеств собственного изготовления вроде активной перезарядки. Когда в оружии заканчиваются патроны, в верхнем углу экрана появляется индикатор перезарядки. Если в момент, когда он находится в узкой белой зоне, нажать правый шифт, оружие не только перезаря-

дится практически мгновенно, но и некоторое время будет наносить больший урон. Но если промахнетесь, процесс смены боекомплекта может продлиться чуть ли не вдвое дольше.

А когда враг совсем близко, имеет смысл пойти в рукопашную. Стандартные автоматы наших бойцов оборудованы мотопилами, и

ли играть в одиночку слишком старомодно. В *GOW*, как и в нескольких еще не вышедших проектах, вы вольны проходить кампанию самостоятельно или же позвать товарища. Причем вдвоем можно играть и на одной приставке (и это невероятно весело – проверено!), не подключаясь к Сети.

«В *Gears of War* собрано все лучшее из шутеров последних лет»

вонзить такую в огромного противника – одно удовольствие. Несколько мучительных (для него, конечно) секунд пила вгрызается в плоть, разрезая врага практически пополам, а экран заливают кровь. В сетевом режиме мотопила уже превратилась в аналог ножа из *Counter-Strike* и является одним из самых лучших способов унизить соперника.

Друзья

Gears of War относится к новому поколению проектов, которые ориентированы на совместное прохождение. Вы же понимаете, в эпоху Интернета, Xbox Live! и выгодных кредитов на автомоби-

Соответственно, в одиночестве наш персонаж в *Gears of War* не остается никогда. И, поверьте, помощь боевых соратников (пусть и управляемых AI) вам ой как понадобится. Большинство сражений предполагают участие нескольких десятков противников (не одновременно, конечно), и самостоятельно справиться со всеми не получится даже на легком уровне сложности. Что приятно, в таких ситуациях искусственный интеллект ведет себя вполне адекватно – соратники занимают выгодные тактические позиции, прикрывают вас во время перезарядки, подавляют огнем те секторы, до которых вы

достать не можете. Это особенно заметно, когда в операции участвует весь отряд «Дельта» из четырех человек (включая главного героя) – такой команде по плечу любые, даже самые сложные задания.

Единственное, где дружелюбный AI дает сбой, это битвы с боссами. Сражения с берсеркерами еще довольно просты, и вы справитесь без посторонней помощи, но вот финальный монстр настолько силен, что для его уничтожения лучше позвать товарища – ведь от виртуального напарника толку не будет никакого. Только учтите, если играть с другом на уровне *casual*, из жесткого шутера *Gears of War* превратится в беспечную прогулку.

Deathmatch в *GOW* также имеется. И хотя на карте могут встретиться максимум восемь человек, получился он довольно динамичным и агрессивным. К сожалению, сетевая часть немного сыровата, и хотя больших недостатков нет, есть досадные мелочи, например, невозможность создавать клановые комнаты, способность дразнить игроков в режиме *Execution*, не добивая их.

Мир *Gears of War*

→ События игры происходят на планете Сера, где люди живут уже несколько тысяч лет, сражаясь за новый источник энергии – Импульсию. Она вытеснила нефть с рынка, и вся техника теперь работает на этом экологически чистом, эффективном и дешевом топливе, которое добывается из недр планеты. Но все войны рано или поздно заканчиваются, вот и страны Серы в конце концов объединились в одну коалицию. Настал период процветания.

Длился он недолго. Коренные жители Серы, до поры до времени скрывавшиеся под землей, вышли наружу и за ночь истребили четверть человечества. Люди отступили на высокогорные плато, после чего уничтожили 90% поверхности планеты ударами из космоса. Но остановить Орду им так и не удалось.

Главный герой игры Маркус Феникс попал в тюрьму за то, что покинул свой пост, пытаясь спасти отца как раз в ночь вторжения. Его приговорили к сорока годам заключения, из которых он успел отсидеть четырнадцать к моменту начала игры...



ГРАФИКА

Что касается графической части Gears of War, то это самая красивая, самая технологичная, самая визуально привлекательная игра на сегодняшний день. Ни один из уже вышедших проектов на любых платформах (включая PC и PS3) сейчас не способен выдать картинку такого уровня.

Технологии, применяемые в GOW, в принципе знакомы всем читателям нашей рубрики «Как это работает» – normal mapping, DOF, motion blur и т. д. Но важны не названия, важно, как это реализовано! Здесь впервые люди не выглядят пластиковыми куклами, дерево похоже на дерево, а не на кусок пластилина (создатели Call of Duty 3, я на ваше детище намекаю).

Местная архитектура эпична и радует глаз. Почему-то жители Серы предпочитают строить дома в стиле раннего барокко с его иррациональными формами и напряженной пластикой, богатым декором и какой-то внутренней, знаете ли, эмоциональностью. Огромные храмы, просторные склепы (бывает и такое) – все как в учебнике по истории.

Естественно, имеются и типичный для жанра industrial –

завод по переработке Импульсии сделан в лучших традициях «Хроник Риддика», и бедные районы, более похожие на «хрущобы» Half-Life 2. Но тон задают именно колоннады, аттики, портики и прочие архитектурные, если можно так выразиться, украшения.

Наши обвешанные броней герои смотрятся в таком окружении, как ни странно, вполне гармонично, не превращая игру в разностилевого трэш, – перед нами эдакий трибьют Warhammer 40K, в котором, если помните, отлично уживались готические соборы и космические корабли.

Интересный факт: изначально Gears of War была заявлена как



Пила есть не только у главного героя

«Финальный монстр настолько силен, что лучше позвать друга»

проект для PC и Xbox 360, и хотя последний год о PC-версии как-то забыли, мы верим – она рано или поздно выйдет. Некоторые разработчики, пишущие на движке Unreal, уже получили доступ к версии для PC. Они утверждают: игра тормозит на самых мощных современных

компьютерах с топовыми тысячедолларовыми видеокартами. И злая ирония заключается в том, что игра замечательно работает на Xbox 360 за \$299. Конечно, за полтора – два года (слухи ходят о том, что GOW на PC появится в 2008 г.) домашние компьютеры «подростут», но все

равно как-то неуютно: что же будет с выходящей вскоре Unreal Tournament 2007 на том же движке?

ВЫВОД

Каждый любитель шутеров обязан пройти Gears of War. Несмотря на некоторые мелкие недостатки, это лучшая игра в жанре за последние несколько лет и один из главных претендентов на «Игру года».



Вот твоя тачка, чувак!



Враги



Противники в GOW отличаются завидным разнообразием. Кроме классических солдат, солдат с шотганами, солдат в касках и тяжелых солдат с ракетницами, имеются очень оригинальные неприятели. Например, wretches – хилые, но необычайно быстрые существа, способные передвигаться по потолку и стенам. Или kryll – стаи местных ворон, выбирающихся на поверхность ночью и мгновенно убивающих каждого, кто покинет безопасную освещенную зону. Еще есть берсеркеры – женщины Орды, разбивающие стены одним ударом. Их нельзя убить обычным оружием, но можно обмануть, ведь они, не в пример самкам homo sapiens, довольно глупы.

Medieval II: Total War

Андрей Грабельников



Жестокий король Эдвард Длинноногий

Знакомство с очередной серией мыльной стратегической оперы Total War вызывает легкий приступ зевоты. Если вы ждали эту игру, то знали о ней все еще год назад. Сразу скажу: обещания выполнены, надежды не обмануты. Все так, как и должно быть. Dixi.

➔ В Creative Assembly работают скучные роботы. Правда-правда! Когда-то они придумали Shogun, которая стала предтечей нового жанра компьютерных игр, и имя ему – Total War. Если поднапрячься, то реально сделать RTS лучше, чем WarCraft, шутер – лучше, чем DOOM, но сделать хотя бы терпимую игру в жанре Total War ни у кого, кроме Creative Assembly, не получится. Ведь, несмотря на полное отсутствие конкуренции и монополию в данной сфере, эти железные парни никогда не врут и не лентяят, а также не позволяют себе излишних вольностей. Они просто создают идеальный сплав стратегии и тактики – делают свою работу.

Летом Creative Assembly порадовала фанатов вторым по счету аддоном для Rome: Total War – дала нам несколько месяцев на то, чтобы мы сполоснули сандалии Александра Филлиповича Македонского в Индийском океане и успокоились. Потом студия выпустила коллекционное издание, а после сделала лучшую игру в жанре Total War. Проект получил гордое название Medieval II, и, черт возьми, совершенно заслуженно. Потому что перед нами замечательное воплощение духа Средних веков в цифровой и немного развлекательной форме. Закованные с ног до головы в железо рыцари, принцессы на выданье, крестовые походы, осады замков, разграбление городов, дворцовые интриги, покушения на убийство и т. д. – «романтики» Средневековья вам хватит надолго. И еще: перед нами, безусловно, лучший на данный момент микс стратегии и тактики.

Впрочем, вот это как раз никого уже не удивляет.

Писать о Medieval II: Total War тяжело, поскольку всем и так ясно: это Rome: Total War, только о Средних веках и гораздо лучше. Так что рецензия неизбежно превращается в восхваление и перечисление новшеств, а хочется чего-то большего.

Хотя на первый взгляд все осталось по-прежнему: на стратегической карте Европы манипулируем фигурками в пошаговом режиме, а военные действия ведутся исключительно в реальном времени. Но изюминка каждой новой части Total War – в нюансах, коих здесь, как всегда, легион. Когда мы выступили в роли руководителя активации одной из могущественных римских семей, дипломатические козни оказывались уместными скорее в отношениях с Сенатом и фракциями. Заселенная немытыми дикарями Европа была для патрициев желанной добычей, и интересы аборигенов принимались в расчет крайне редко. Представитель пиктов предлагает перемирие? Удуйте посла, а ответ вождю отправьте с седьмой центурией преторианцев. Делов-то...

А вот в Medieval II ситуация совершенно иная. С одной стороны – Англия, Франция, Священная Римская империя, мощные милитаризированные державы, с другой – контролируемые главные торговые артерии хищные итальянские города Венеция и Милан. Для первых воевать слишком дорого, для вторых – опасно. Многочисленные соседи, плотоядно облизываясь, только и ждут, чтобы вы оступились. Сменив тогу на мантию пок-

Жанр стратегия реального времени

Разработчик Creative Assembly

Издатель SEGA

Web-сайт www.totalwar.com

Возраст +13

Creative Assembly Не то чтобы разработчики оступились, сделав шаг в сторону action (Spartan: Total Warrior), но глобальные стратегии у Creative Assembly выходят все же лучше. Нет, даже так: глобальные стратегии выходят у Creative Assembly лучше всех. **Игры** Shogun; Total War, Medieval: Total War, Rome: Total War, Spartan: Total Warrior. **Web-сайт** www.creative-assembly.co.uk

Идея Сочетание пошагового стратегического режима и скоротечного тактического **Графика** Картинка из Rome с умопомрачительными погодными эффектами

Звук Как всегда, великолепный **Игра** Единственно верный способ приручить гордых шотландцев – взять Иерусалим, пойти джихадом на Ватикан и завоевать Европу.

4.5/5

Gameplay



ровителя одной из средневековых держав, придется освежить навыки использования дипломатии, шпионажа, торговли и религии – они облегчат нашу дорогу к намеченной цели.

Не обошлось и без новых фигур на глобальной карте. Теперь для установления контроля над источником ресурсов необходимо поместить рядом с ним палатку торговца, и в казну потечет золото. Завладев всеми ресурсами одного типа в пределах региона, игрок превращается в монополиста, и доход, как известно любому экономисту, возрастает многократно. Поддержка нескольких опытных купцов существенно облегчит нелегкое финансовое положение монарха. Однако злокозненный компьютерный оппонент как-то подозрительно быстро натаскивает собственных торговых агентов и бесовски натравливает их на наших челночников. Кстати, у этих фигур есть способность «обанкротить», действующая, понятное дело, только на коллег по цеху. Причем чем выше уровень купца, тем больше вероятность пустить по миру конкурента. При этом в казну поступает весьма приличная сумма, также зависящая от уровня банкрота. Впрочем, на многоопытных дельцов, как и на любую фигуру из стратегического набора, которую нельзя укокошить на поле боя, тоже найдется управа. Убийс-

тво, подкуп, обвинение в ереси с последующим публичным сожжением и прочие аутентичные меры.

Никуда не делось и правдоподобное отношение к молодым членам царской семьи, в частности принцессам. Достигнув брачного возраста, юная особа становится козырной картой в руках любящего отца, и его задача – выгодно эту

подвергнуть инспекции инквизиторов, сжигающих наиболее ценные кадры. На счет «два» провинившиеся монархи отлучаются от церкви. Тут можно сворачивать удочки и начинать все заново, потому что после интердикции хорошие соседи и добрые друзья спешно разрывают союзы и принимаются гадить в наших угодьях. Если же мы опять не

венного дохода, зато там позволено рекрутировать опытных солдат и мощную артиллерию. А о сложную систему укреплений разобьются даже массивные, хорошо подготовленные штурмы. Чем дальше вы продвигаетесь по одной из веток развития, тем дороже и сложнее будет смена курса. Так что экспансию стоит тщательно продумывать заранее, иначе останетесь у разбитого корыта.

Впрочем, не стану лукавить и скажу все как на духу: соль игры Medieval II – тактический режим. И говорить о нем нужно только стоя, приложив руку к сердцу и используя лишь эпитеты превосходной степени. Ведь яростный крик тысяч озверевших солдат, страшный гул пролетающих над головой горящих снарядов, холодящий душу свист пушечных ядер, оставляющих просеку в строю, звучат музыкой для настоящего ценителя. Некоторая схематичность побоищ Rome сменялась костюмированной и обставленной по всем правилам кровавой постановкой, наблюдать за которой стоит с антитактического ракурса, то есть максимально приблизив камеру. И именно в акценте на зрелищность (слово «кинематографичность» уже достаточно избито), пожалуй, и заключается самое существенное нововведение очередной игры жанра Total War и главное достижение дотошных роботов из Creative Assembly.

«Юная особа становится козырем в руках любящего отца»

карту разыграть. Устроив союз дочери с иноземным генералом, вы как минимум вступаете в альянс с вотчиной жениха. Принцесса с высоким параметром «очарования» может сослужить неплохую службу в роли дипломата и шпиона, после чего ее все равно стоит выдать за наследника престола соседней державы. Впрочем, о такой схеме чаще всего приходится только мечтать, потому как дочери у европейских монархов рождаются крайне редко, куда реже, чем в предыдущей части Medieval.

Сознательно увеличен вес Ватикана на политической арене. Причем настолько, что в недрах интерфейса можно отыскать отдельную вкладку, популярно объясняющую, какая из держав Папе милее. А симпатия главы католической церкви теперь дорогого стоит. Впавшие в немилость короли на счет «раз»

обращаем внимания на мнение наместника Всевышнего, то на счет «три» получаем крестовый поход, нацеленный на одну из наших провинций. И вскоре страну захлестывает поток поборников веры со всего христианнейшего мира, которым жители подконтрольных городов, улыбаясь, вручают ключи от ворот. Полный game over наступает! Так что внимайте слову главы Ватикана, правдами и неправдами пропихивайте собственного кардинала к Святому Престолу и помните: Папы тоже смертны.

Поселения теперь можно развивать в одном из двух направлений – либо стремиться построить процветающий мирный город (тут стоит тщательно выбирать место), который существенно пополнит казну, либо пытаться возвести ощерившийся башнями замок. Последний не приносит существ-

Стратегам на заметку



Чтобы активировать в меню кампании изначально недоступные страны, в том числе и дремучую Россию-матушку, нужно добавить в *medieval2.preference.cfg* следующие строки:

```
[misc]
unlock_campaign = true
```

Для того чтобы вместо счетчика ходов отображался год, необходимо убрать из *descr_strat.txt* строку *show_date_as_turns*

Параметр *timescale* отвечает за количество лет в одном ходу. По умолчанию там стоит 2.00, но, немного пофантазировав, можно написать, скажем, 0.50 или 15.00. Максимум – 50.

Кстати, AI в тактическом режиме иногда подвержен припадкам слабоумия.



Все флаги в гости к нам

ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!

Современный компьютерный
класс для тебя и твоих друзей



Организатор:

Delfics
green

AMD

Smarter Choice
Разумный Выбор

Торговая марка Delfics® green, при поддержке AMD и ATI, объявляет творческий конкурс для читателей журналов «Компьютерное Обозрение», «Домашний ПК», «Gameplay». Главным призом в нём станет современный компьютерный класс из 15 мощных ПК на базе процессоров AMD Athlon™ 64 X2, оснащенный операционной системой и готовый к работе.



Условия участия

Компьютерный класс Delfics® green разыгрывается среди школьников и студентов любого учебного заведения Украины. Принять участие в конкурсе может любой класс или группа. Ребятам необходимо оригинально изобразить логотип Delfics® green и сфотографироваться на его фоне. Способ изображения логотипа зависит только от фантазии украинских школьников и студентов. Чем креативнее будет версия логотипа, тем выше шансы на победу. Неординарность снимка,

общий замысел фотографии, творческий подход в изображении логотипа Delfics® green — вот главные критерии оценки жюри.

Конкурс стартует 1 ноября, а продлится до 31 января 2007 года.

Необходимо разборчиво заполнить форму участника.*

Письма с пометкой «Компьютерный класс Delfics® Green» присылайте по адресу: торговая марка «Delfics® green» бульвар Дружбы народов, 7, Киев, 01042

Все присланные фотографии размещаются на сайте www.delfics.com

Оценивают фото компетентное жюри, в которое входят организаторы конкурса. Кроме этого, зарегистрированные участники сайта смогут принять участие в интернет-голосовании. Рейтинг фото по голосованию сыграет важную роль при выборе победителя. Итоги Акции будут подведены 5 февраля 2007 года.

Всю информацию о результатах можно узнать на сайте www.delfics.com не позднее 5 февраля 2007 года, а также в журналах «Компьютерное Обозрение» — №7, «Домашний ПК» — №3, 2007, «Gameplay» — №3, 2007.

Спонсоры конкурса:



ЗАЯВКА УЧАСТНИКА

Учебное заведение _____ Класс (группа) _____

Полный адрес учебного заведения _____

Телефон _____ Контактное лицо (ФИО, полный адрес, e-mail,
телефон, моб. телефон) _____

*Более подробные условия ищите на www.delfics.com/class

Neverwinter Nights 2

Кирилл Балалин



Классический порт. Место тихое и небезопасное



Бессонные ночи D&D

Поклонников жанра CRPG в последние годы почти не балуют новинками, а уж тем более качественными. Если же говорить об играх на базе системы D&D, то вышедшие за последние 5 лет проекты можно пересчитать по пальцам одной руки: Neverwinter Nights, Temple of Elemental Evil, Pool of Radiance. Думаю, не стоит разяснять, насколько ожидаема была Neverwinter Nights 2.

➔ По сравнению с оригинальными ролевыми системами для компьютерных игр (даже такими проработанными, как в The Elder Scrolls или Ultima) свод правил Dungeons & Dragons потрясает своей продуманностью. Да и созданные под D&D миры – Forgotten Realms, Greyhawk, Dark Sun и пр. – дают огромную фору творениям CRPG-геймдизайнеров. Неудивительно, ведь над D&D десятилетиями трудятся тысячи профессионалов и энтузиастов, доводя до совершенства и правила, и описываемые игровые вселенные. В этом плане конкурентом

D&D может выступить только другая настольная ролевая система, GURPS, но к ее услугам создатели CRPG вообще не прибегали (хотя Fallout изначально должна была строиться именно на ней).

Золотой век D&D-проектов олицетворяют продукты компании SSI конца 80-х – начала 90-х годов. А ренессанс связан с названиями BioWare и Black Isle Studios, движком Infinity и плеядой великолепных игр – сериями Baldur's Gate, Icewind Dale и требующей максимального отыгрыша Planescape: Torment. Black Isle Studios прошла через банкротс-

тво, возродилась под именем Obsidian Entertainment и теперь тесно сотрудничает с BioWare: канадцы сделали KoTOR, а Obsidian – его продолжение. С Neverwinter Nights ситуация повторилась.

Именно NWN подарила возможность сыграть в партии по сети под присмотром живого dungeon master. Кроме того, в NWN был полноценный редактор для создания пользовательских модулей. Увы, многие геймеры, привыкшие действовать по старинке, не восприняли по-настоящему революционных идей BioWare и просто

проходили игру в одиночку, как Baldur's Gate или Fallout. А по сюжету проект оказался не более чем крепким середнячком. К счастью, Obsidian Entertainment учла это при работе над сиквелом и создала великолепную историю, вполне заслуживающую определения «эпическая».

Нападение серых гномов на деревню главного героя – отнюдь не обычный разбойничий рейд, они ищут что-то конкретное. И находка таинственного серебряного осколка в руинах неподалеку дает начало дальнейшим приключениям. Игроку придется не только



Теплокровный не пробегал?



Здравствуй, друг!

Жанр RPG**Разработчик** Obsidian Entertainment **Издатель** Atari**Издатель в Украине** «Фабрика Игр»**Локализатор** «Акелла» **Web-сайт** www.nwn2.com**Возраст** 12+

Obsidian Entertainment Каждый шаг компании под руководством легендарного Фергюса Уркхарта (Feargus Urquhart) становится все более уверенным. Спорный сиквел KoTOR, отличная NWN 2, а в будущем – RPG для next-gen-консолей и, возможно, KoTOR III. Только бы не оступились. **Игры** Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords **Web-сайт** www.obsidianent.com

Идея Ролевая игра на основе D&D

с мощным редактором модулей

Графика Весьма неплохая**Звук** Никаких претензий – и звук, и музыка,

и работа актеров на высоте

Игра Классический D&D-геймплей плюс отличный сюжет

4.5/5

Gameplay



Попойка быстро превратилась в драку

сражаться с привычными полчищами разнообразных монстров, но и обеспечивать общественный порядок, принимать участие в политических интригах, доказывать свою невиновность в зале суда, а также поступить на службу к правителю Невервинтера, получить собственный замок, пройти древний ритуал очищения и совершить множество других важных поступков. Все, как обычно, ради очередного спасения мира от Главного Злодея.

Создатели игры действительно позаботились о том, чтобы на этот раз выполнять данную задачу было интересно. Баланс между квестовой и боевой частями соблюден отлично, а сами задания разнообразны, хорошо проработаны и, что главное, нелинейны. Сюжетно важные диалоги озвучены, причем камера в этом случае переходит в «кинематографический» режим, демонстрируя беседующих крупным планом. Благодаря синхронизации текста с мимикой персонажей некоторые сцены (например, уже упомянутый суд над главным героем) вообще смотрятся как фильм, только с возможностью влиять на события.

Разумеется, все важные действия героя отражаются на его alignment. В зависимости от того, какую фразу мы выберем и какое решение примем, ползунки параметра смещаются по шкалам «порядок-хаос» и «добро-зло», что в свою очередь влияет на возможность получения уровней в определенных классах. Увы, как это часто происходит в компьютерных RPG, полноценный отыгрыш персонажа с мировоззрением Lawful Evil очень сложен – истинно злые поступки почти всегда заключаются в простом следовании принципу «всех убью, один останусь» да еще и регулярно караются меньшим количеством очков опыта. Это не все претензии к сюжетной части: минимальное число различных головоломок, секретных проходов, тайных хранилищ и т. п. Конечно, не каждый игрок их любит, но зачем же полностью отказываться от этой составляющей? К слову, знания событий Neverwinter Nights от геймеров не требуется, сюжетная линия сиквела вполне независима. Но прошедшие первую часть и дополнения к ней обнаружат приятные мелочи вроде встречи с кобольдом-бардом

по имени Deekin, да и в диалогах достаточно упоминаний о событиях предыдущего эпизода.

А вот механизм отношений главного героя со спутниками переработан полностью. Если быть предельно лаконичным, то схему а-ля Fallout заменили схемой а-ля Baldur's Gate. Теперь игрок не только экипирует сорат-

ную полностью отыгрывать злых персонажей (а ведь некоторые весьма привлекательные классы могут быть только у них). Добровольцев с соответствующим мировоззрением почти нет, и сформировать из них партию не получится. Вообще, количество возможных попутчиков сравнительно невелико, и «ассорти-

«Отыгрывать Lawful Evil-персонажа очень сложно»

ников, но и управляет ими так же, как и протагонистом. Впрочем, AI достаточно адекватен, и в бою, как правило, хватает системы команд, так что жизненной необходимости в прямом контроле нет. Побочные квесты для спутников иногда позволяют им получить новые умения (например, гном-воин сможет стать монахом). Для успешного выполнения данных миссий обычно нужно вначале заслужить полное доверие соратника – в зависимости от слов и поступков главного героя увеличивается или уменьшается количество очков доверия. И это еще одна причина, не позволяющая

мент» их оставляет желать лучшего. Кстати, отличной находкой стала передача главному герою во владение полноценного замка – идея, заимствованная из Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal и очень добротно проработанная. Восстановление крепости и управление ею – увлекательное занятие, которое даже добавляет в игру экономические и стратегические элементы.

Neverwinter Nights 2 использует свод правил Dungeons & Dragons редакции 3,5, что определяет некоторые особенности классов и рас. И, между прочим, разнообразие путей развития



→ персонажа впечатляет. Добавлены новые расы и подрасы (tiefling, aasimar, drow, duergar), классы (warlock) и престиж-классы (frenzied berserker, warpriest). Кроме традиционных престиж-классов, появились такие, для получения которых требуется выполнение сюжетных задач, например Neverwinter Nine (элита защитников Невервинтера) и Shadow Thief of Amn (член могущественной воровской организации). Список столь велик, что даже сложно представить, какие дополнительные возможности предложат нам разработчики в аддонах (а они наверняка последуют). Впрочем, одно направление развития можно предположить уже сейчас: level-cap героя в NWN 2 установлен на отметке 20, т. е. в точке перехода к эпическим классам

(игроки должны помнить их по Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark).

Главный просчет создателей Neverwinter Nights 2 вовсе не в отсутствии головоломок или невостребованности ловушек. Многоопытные сотрудники Obsidian Entertainment допустили лишь одну ошибку, причем скорее все-

тически в любом месте, теряют смысл не только заклинания Raise Dead и Resurrect, но и практически вся процедура лечения. В итоге серьезные бои происходят почти по одной и той же схеме: те, кто дерется в ближнем бою, бегут на толпу монстров, поддерживаемые стоящими сзади магами, и героически погибают. Маги же

«Опытные сотрудники Obsidian допустили лишь одну ошибку...»

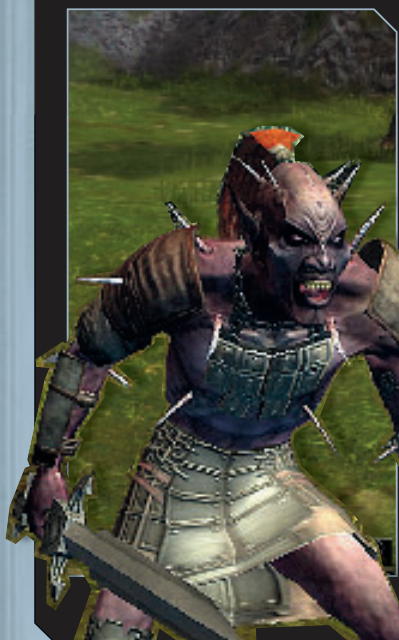
го сознательно, заботясь о неопытных игроках. Но именно это не позволило игре получить высший балл. В бою при снижении количества очков жизни до нуля персонаж падает без сознания. Но если к концу сражения хоть один член партии остался на ногах и уничтожил-таки последнего видимого врага, остальные спутники возвращаются в этот мир с одним хитпойнтом. А с учетом того, что еще с первого NWN партии разрешается отдыхать прак-

тически в любом месте, теряют смысл не только заклинания Raise Dead и Resurrect, но и практически вся процедура лечения. В итоге серьезные бои происходят почти по одной и той же схеме: те, кто дерется в ближнем бою, бегут на толпу монстров, поддерживаемые стоящими сзади магами, и героически погибают. Маги же

добивают оставшихся супостатов, не жалея заклинаний, ждут возвращения к жизни спутников и всей партией восстанавливают силы путем отдыха. Далее схема повторяется. Но хватит о грустном, ведь, честно говоря, описанный недостаток не меняет общего хорошего впечатления от игры. Поговорим о приятном – о графике. Движок Star Wars: KoTOR, который используется в NWN2, был основательно доработан и вполне

соответствует современным требованиям. Конечно, на лавры Oblivion игра посягнуть не может, но выглядит достойно. Радуют глаз эффекты заклинаний, спецатаки персонажей и действие оружия с elemental damage. Дизайнеры отказались от тайловой структуры оформления уровней, так что теперь ощущения однообразности не возникает. А реализация камеры сильно преображает игру: при максимальном отдалении она напоминает MMORPG вроде Lineage II, а в режиме Driving Camera – Morrowind от третьего лица. Сходство с последним проектом усиливается из-за возможности управления персонажем с помощью кнопок WASD. Впрочем, конечно же, не забыт и более привычный фанатам RPG point'n'click. А радиальные меню с пиктограммами, свойственные NWN, заменены на привычные выпадающие меню с текстовыми описаниями. Нет претензий и к звуковому сопровождению, оно соответствует общему высокому уровню продукта.

В целом, Neverwinter Nights 2 стала прекрасным подарком для поклонников классических D&D-CRPG. Вряд ли эта игра вырвет титул «RPG года» у The Elder Scrolls IV: Oblivion, но она однозначно заслуживает внимания всех ценителей жанра. Тем более что сплоченное и многочисленное сообщество фанатов NWN уже приступило к созданию собственных модулей и для второй части. Благо движок предоставляет возможность попробовать себя в нелегкой, но увлекательной роли настоящего dungeon master.



БРАТВА и КОЛЬЦО

СМЕШНАЯ ИГРА ОТ ГОБЛИНА



1C
ФИРМА «1С»



Gaijin
аниме-сервис

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

Владимир Куценко



И нашим, и вашим...

Жизнь спецарента и опасна, и трудна. А если это еще и двойной агент, то даже несложное задание превращается в прогулку по лезвию бритвы, когда каждый шаг может стать роковым.

➔ Год назад Ubisoft анонсировала очередной эпизод Splinter Cell, и новая игра мгновенно привлекла к себе внимание геймеров. Еще бы, ведь в жизни доблестного Сэма Фишера ожидалась серьезные перемены: он вроде бы собрался переметнуться на сторону врага и обратить оружие против своих бывших коллег. На самом деле все оказалось не так страшно – начальство поручило Сэму стать двойным агентом, чтобы внедриться в террористическую организацию «Армия Джона Брауна» и сорвать ее планы.

С этим, кстати, связано одно из основных нововведений Splinter Cell: Double Agent – теперь во время каждой миссии игрок получает несколько заданий от каждой из фракций. В зависимости от того, какие действия предпринимает Фишер, изменяется отношение к нему

террористов и начальства. Стоит увлечься работой лишь на одну из сторон конфликта, как отношения с другой начинают стремительно портиться, что может привести к поражению. Однако, как правило, не составляет особого труда параллельно выполнять поручения и террористов, и правительства США,

«Несмотря на аркадность, в игре есть довольно интересные тактические элементы»

при этом пользуясь заслуженным доверием у обеих сторон. Исключения составляют миссии на время – тут придется попотеть, чтобы успеть сделать все в срок.

К сожалению, в Ubisoft Shanghai побоялись слишком уж усложнить жизнь игрока и не до конца разви-

ли интереснейшую задумку. Принятые решения практически никогда не влияют на развитие событий. Если террористы велют Сэму убить пленного пилота, а спецаргент отказывается, несчастный пилот все равно погибнет – с ним расправится член банды. Тем не менее сделать выбор придется. Авторы предусмотрели три различные концовки, зависящие от уровня доверия и определенных действий игрока (не будем сразу раскрывать карты, дабы не портить удовольствия).

Борьба с терроризмом – дело хлопотное, куда только не занесет

темных углах. Необходимо искать обходные пути и укрытия, благо уровни стали гораздо больше, появились даже открытые пространства. Локации отличаются прямо-таки шикарным дизайном, и каждая имеет собственную специфику: например, ухушающий слышимость бурн в Сибири, спуск с небоскреба в Шанхае, непрекращающиеся боевые действия в Киншаса. В штабе Армии Джона Брауна Сэм в свободное от выполнения поручений террористов время взламывает компьютеры, снимает отпечатки пальцев и записывает голоса для обхода системы безопасности, в общем, ведет себя как самый настоящий двойной агент.

После прохождения одиночной кампании самое время опробовать мультиплеер. Общая механика многопользовательского режима остается неизменной еще с Pandora Tomorrow: команда шпионов должна проникнуть на охраняемую наемниками территорию и добыть информацию. Казалось бы, обычный *capture the flag*, но не совсем – вся соль в том, что у шпионов нет оружия, они вынуждены полагаться на скрытность, скорость и спецустройства. Их противники, наоборот, медлительны, вооружены до зубов, имеют фонарик, а главное – используют вид от первого лица. Ничего подобного нет ни в одной другой игре! К сожалению, в версиях для PlayStation 2 и Xbox шпионам предстоит сражаться не с наемниками, а со... шпионами, при этом обе команды получают автоматы и смогут банально отстреливать друг друга. Зато на всех платформах имеется кооператив, в котором два игрока вместе борются против управляемых компьютером врагов.

Несмотря на то что в Double Agent используется тот же движок, что и в третьей части, картинку он выдает ничуть не хуже, чем в большинстве современных проектов. Четкие текстуры, великолепные модели персонажей и детализированные уровни заставляют с восторгом наблюдать за происходящим на экране. Не последнюю

Жанр stealth/action**Разработчики** Ubisoft Shanghai, Montreal, Annetcy и Milan**Издатель** Ubisoft **Издатели в Украине** GFI/«Руссобит-М»**Локализаторы** GFI/«Руссобит-М»**Web-сайт** www.splintercell.com **Возраст** 18+**Ubisoft Shanghai**

Китайское подразделение Ubisoft, занимающееся доработкой идей монреальской студии и портированием игр на консоли. Мало креатива, но много трудолюбия.

Игры Splinter Cell: Pandora Tomorrow **Web-сайт** www.ubi.com**Идея** Неужели Сэм Фишер станет предателем?**Графика** Значительно усовершенствованный старый движок**Звук** Хорошие эффекты, отличная озвучка**Игра** Великолепный stealth/action с несколькими интересными идеями

4.5/5

Gameplay



Stealth? Action!



Зацени мои новые часы!



Это ты рассказывал анекдоты про чукчей?

роль здесь играет отличная анимация, ставшая характерной чертой серии. Наблюдать за акробатическими этюдами Сэма одно удовольствие, настолько его движения грациозны и красивы. Стоит предупредить, что на консолях уходящего поколения Double Agent выглядит совсем не так круто: мутные текстуры, низкополигональные модели и более темные уровни. Оно и неудивительно – старушку просто не тянут современную графику.

Итак, подведем итоги. Ожидаемого крутого поворота в серии Splinter Cell не состоялось, но это не умаляет достоинств игры. Пусть даже новшества в Double Agent оказались меньше, чем мы рассчитывали, но все же эволюционное развитие серии идет в правильном направлении. Каждая следующая часть явно лучше предыдущей, и это по-прежнему второй по популярности stealth/action после Metal Gear Solid. Впрочем, справедливости ради стоит отметить: серьезных конкурентов у упомянутых двух проектов не так уж много – разве что всеми любимый Hitman.

«Сэм в свободное от выполнения поручений террористов время взламывает компьютеры...»



Выстрелишь или нет – он все равно умрет

Gothic 3

Михаил Половко



Гламурно!

Первая часть готических приключений оказалась новым словом в жанре RPG. Теперь когда говорят о действительно живых NPC, подразумевают персонажей из Gothic, а атмосферность была и остается визитной карточкой этой серии. Посему понятно волнение фанатов, считавших дни до выхода Gothic 3. Не посрамит ли очередной сиквел гордого имени предков?



«Третья часть готической серии выглядит действительно красиво»

Итак, герой и его команда причаливают к берегам Миртаны. И уже в первой попавшейся на их пути деревушке видят до боли знакомую картину: группа вооруженных до зубов орков стерегут людей в лохмотьях. Не разбираясь, кто виноват (а чего гадать, все и так ясно), друзья вырезают зеленокожих угнетателей. И вот, помогая братьям по оружию освободить рабов, мы сталкиваемся с вещью ранее в серии невиданной – обучением.

Выслушав напутствия и получив первый сюжетный квест, мы отправляемся куда глаза глядят. Заснеженный Нордмар, вечнозеленая Миртана, песчаный Варант – оказавшись в этих городах, главный герой попадает в сети политических интриг рас и фракций, обитающих на континенте. Орки под руководством Ксардаса начали экспансию, их цель – весь материк. Королевские войска несут большие потери, и Робар ждет пришествия избавителя – Избранного. А Ли, загнанный волею судеб на далекий север, лелеет мысль о революции. И это лишь верхушка айсберга. Пообвыкнув на новом месте, герой обнаруживает еще десятки проблем, решение которых, как ни удивительно, будет зависеть именно от его выбора. Однако несмотря на все это сюжетная линия Gothic 3 коротка и скучна до неприличия. Однообразные задания, отсутствие неожиданных поворотов и скучные диалоги – вот что ждет тех, кто захочет следовать сценарию. Концовка свидетельствует либо о недостатке средств и времени у разработчиков, либо о продолжении приключений в скором будущем.

Впрочем, игроки, наученные горьким опытом предыдущих частей, не удивятся, а отправятся искать спасение в побочных квестах. Но и тут сотрудники Pluto 13 сработали на скорую руку. Почти все дополнительные задания сводятся к уничтожению популяции агрессивной фауны, иногда под благовидным предлогом сбора артефактов. Тем же, кто лелеет

надежду увидеть превосходные задания, в которых нам приходилось думать головой, а не просто закликать супостатов до полного уничтожения, советую не обращать внимания на третью часть готического сериала, дабы не разочаровываться.

Боевая система, каковой славилась линейка Gothic, и в третьей части достойна похвалы. Неудобное на первый взгляд управление по прошествии некоторого времени становится привычным, и кажется, что лучше и придумать нельзя. Используя лишь клавиши WASD и всего две кнопки мыши, можно заставить героя нанести противнику дюжину различных ударов мечом. Учиться обращаться со стрелковым оружием тоже придется заново: теперь герой должен самостоятельно целиться и регулировать силу натяжения тетивы. А с учетом скорости и габаритов врагов это не слишком удобно.

Представив себе, что же произойдет с материком и его обитателями, если туда попадет герой с заклинаниями, выученными в предыдущих частях, создатели быстро придумали сказку о неработающей на континенте рунной магии. Избранный, лишенный всех знаний о волшебстве, вынужден заново постигать их. К слову, новый процентный способ использования заклинаний позволяет колдовать даже далекому от таинств воину.

Говоря о Gothic 3, нельзя не упомянуть об атмосфере и NPC. Зайдя в любой город, поражаешься реальности происходящего. В Монтере рабы расчищают развалины, торговец в Варанте сидит у костра и жарит мясо, часовой в орощем стане тайком потягивает крепкое пойло – всюду кипит жизнь. Но как только герой совершает неординарный поступок – иллюзия реальности лопается, как мыльный пузырь. При попытке завести разговор большинство персонажей отвечают заученной фразой, мол, заняты они. Желаете обобрать все дома в городе? Нет

Жанр action/RPG **Разработчик** Pluto 13
Издатель JoWood Productions
Издатель в Украине «Руссобит-М» **Локализатор** GFI
Web-сайт www.gothic3.com
Возраст 12+

Pluto 13
 В 2002 году Piranha Bytes переименовалась в Pluto 13 и продолжает разрабатывать серию Gothic, принесшую компании всемирную известность.
Игры серия Gothic
Web-сайт www.pluto13.de

Идея Спасение Избранным очередного королевства
Графика Выше всяческих похвал

Звук Звон мечей и эпические темы в исполнении симфонического оркестра
Игра Однообразна, но увлекательна

3/5

Gameplay

ничего проще, ведь жители зачистую, раскрыв рот, смотрят, как вы ловко опустошаете их сундуки. Правда, иногда в их головах забрезжит луч сознания, и они могут прирезать наглеца. Мини-игра с отмычками, к слову, тоже канула в Лету.

Несомненно, разработчики приложили гораздо больше усилий, создавая графику, нежели геймплей, и это заметно. Третья часть готической серии выглядит действительно красиво. Новомодные шейдеры, высокодетализированные объекты, четкие текстуры – картинка достойна похвалы. На смену теням от туч, ползущим по земле, пришли bloom и depth-of-field. Зато lens flare effect, который радовал нас в первой части сериала, снова с нами. Правда, в сочетании с окружающими красками доисторические блики линз выглядят, мягко говоря, не к месту. Минусы всех нововведений – высокие системные требования и длительное время загрузки. Сочетание последнего и частой смерти героя в течение всей игры станет проверкой ваших нервов на прочность.

Достоверная физика, которой так не хватало Gothic 1 и 2, в третьей части реализована очень посредственно. Заяц, улетающий на 30–40 метров от удара обычно-

го меча, ничего, кроме безудержного смеха, вызвать не может. А о прыжках с большой высоты без вреда для здоровья героя и взлете на городскую стену и вовсе лучше умолчать.

Отдельного упоминания заслуживает интерфейс. Вернулась бартерная торговая система, знакомая нам по первой части сериала, отличие лишь в том, что денежной единицей осталась монета, а не кусок руды. Варианты реплик в окне диалога выбираются исключительно курсором мыши, что не добавляет игре комфорта. Ну и апогеем «удобства» является карта игрового мира. Попытки разглядеть на ней что-либо могут привести к стремительно прогрессирующей близорукости, так как функция zoom отсутствует.

Отправив на свалку истории атмосферность предыдущих частей, разработчики гордо презентуют нам обыкновенный средневековый action, снабженный достаточно внятными объяснениями, зачем же мы в очередной раз идем уничтожать этих орков/кабанов/нечисть. Геймплей прост: убиваем монстров, чтобы получать опыт, чтобы, соответственно, убивать более сильных монстров. И так до бесконечности. Как ни парадоксально, но Gothic 3 стала гламурной.



Огнем и мечом



Вот и поговорили...



Кто сказал «Oblivion»?

Оптимизация

➔ Процесс оптимизации таких масштабных игр – дело кропотливое. Чтобы не заставлять читателей перелопачивать десятки форумов, мы решили дать несколько советов. Итак:

- установите все самые последние версии драйверов, DirectX, патчей для Gothic 3;
- освободите под виртуальную память минимум 3–4 GB свободного места на диске с игрой;
- даже если игра постоянно тормозит, попробуйте увеличить графические настройки в самой игре. Звучит нелогично, но многим помогло;
- кладези настроек для оптимизации – файлы *.ini в папке с игрой. Изменять их категорически не советуем. Разве что вы опытный программист и точно знаете, что делать.



Warhammer: Mark of Chaos

Андрей Грабельников



Trouble so easy

Заслуженный член Какофонического общества Чак Паланик в одной из последних книг шокирует читателя такой мыслью: «Представьте, – пишет он, – что Земля не более чем шлифовальный барабан, куда попадают людские души, чтобы вдоволь натерпеться несчастий – пообтесаться, прежде чем угодить в райские кущи».

→ Так вот, развивая эту мысль, можно сказать, что мир Warhammer – место, куда попадают души, до того как отправиться на Землю. Чтобы, значит, натерпеться еще больших страданий. Не стройте иллюзий – вы бы не протянули здесь и часа – так тут все плохо. Аборигены рождаются в обильном инкрустированных черепахи доспехах на вырост и не выходят из дома без молота поувесистей. Никто не улыбается. Каждый готов умереть сию секунду. Мрачные фантазеры из Games Workshop придумали мир, в котором в любом случае дела идут плохо. Oh, Lordy, trouble so hard!

Предупреждая уже вертящийся на кончике языка ветеранов жанра резонный вопрос, отвечаю: «Да, в

лоток DVD-привода стучится итерация Dark Omen. К сожалению, lite-version». Всем остальным, думаю, потребуются пояснения.

Согласно учебнику истории, Warhammer: Dark Omen – культо-

«Мрачные фантазеры из Games Workshop придумали мир, в котором дела всегда идут плохо»

вая тактическая стратегия восьмилетней давности, плакат которой до сих пор занимает видное место в моей комнате. Каждую миссию можно описать с помощью несложной формулы. Дано: ограниченное число ваших отрядов (управление именно на уров-

не отрядов) разного, порой узкоспециализированного назначения, и бандформирования противника плюс сложный рельеф карты плюс масса интересных тактических особенностей минус привычное базостроительство. Ну и очарование вселенной Warhammer, конечно. Требуется: доказать противнику, что ваша броня крепче, а рыцари быстрее.

Притом между заданиями, помнится, приходилось заниматься не менее интересными вещами. Трясущимися руками спускать деньги, которых всегда было ровно столь-

ансов. Эта игра сама была артефактом из жестокого мира Warhammer – современный геймер не провел бы за ней больше часа, даже с поправкой на жуткую графику. Разработчики и не думали проявлять к своему покупателю ни малейшего снисхождения. Транжиря драгоценный человеческий ресурс в первых миссиях, немногим позже вы обнаруживали, что пройти очередное задание с имеющимся на руках раскладом невозможно. То есть абсолютно. Start, please, new game. Потеря половины отряда – load game (сохранение только между миссиями). Забыли подобрать денежку или артефакт – load game. Обнаружили, что мушкетеров нужно было прокачивать раньше – load game за несколько миссий до.

ко, чтобы не хватало на что-то важное (например, на сверхсрочный призыв новобранцев и приобретение апгрейдов), раздавать редкие артефакты основному составу и еще раз штудировать местную энциклопедию на предмет выяснения самых малозначительных нюан-

сов. Так вот, это я к чему – в Warhammer: Mark of Chaos почти 2007 года выпуска слагаемые вроде бы те же, до второго знака после запятой, только ничего подобного феноменальной аддиктивности прадедушки не наблюдается. Прежде всего потому, что МоС и не думает чинить заметных

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Black Hole Entertainment
Издатель Namco Bandai **Издатель в Украине** «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Web-сайт www.markofchaos.com **Возраст** 16+

Black Hole Entertainment Перспективная восточноевропейская (точнее венгерская) команда, отметившаяся почти год назад стратегией реального времени *Armies of Exigo* – приятной игрой, особенно в визуальном плане, но несколько несбалансированной
Игры *Armies of Exigo* **Web-сайт** www.blackholegames.com

Идея Попытка сделать блокбастер по мотивам Warhammer
Графика При максимальном приближении – шикарная

Звук Хороший
Игра Warhammer Lite, которому не откажешь в качественном исполнении

3.5/5

Gameplay



Двое в драку, остальные – смотрят



препон даже на уровне hard. Вот игрок расставляет формацией «линия» солдатиков по всей науке – впереди пехота потяжелее, сзади, скажем так, «лучники», фланги прикрывает кавалерия. Камера, мотор. Привлеченная запахом портянок из-за края экрана начинает беспорядочно вылезать всякая шушера, чтобы вскорости бесславно покинуть поле боя, убоявшись суровости выражения лиц наших усатых пехотинцев. И правда, большинство гадов обращается в бегство, схлопотав картечью промеж глаз еще на подступах – мораль у них, видите ли, низкая. Герои тоже не дураки угостить неприятеля смачным файерболом или еще каким сюрпризом дальнего радиуса действия, отчего тот обычно слегка тушует. Очистив таким нехитрым способом окрестности, передвигаем могучую кучку (в том же монолитном порядке построения) немного вперед. А карты в игре настолько маленькие, что повторять оздоровительные процедуры редко приходится чаще трех раз. Отметьте себе, что

сами партии длятся при этом около 10–15 минут, не более. Очень, в действительности, удобно, если вдруг вздумается переиграть миссию.

Только зачем? Победа вам в 95 случаях из 100 обеспечена, а уж добрые разработчики озолотят по завершении баталии полководца так, чтобы безоговорочно хватило на восполнение практически любых потерь (сделать это можно буквально посреди чистого поля, не дожидаясь визита в город). Прибавьте к гонорару еще и многочисленные сундучки, каковыми

могут выступать как соло, так и на подпевке у приглянувшегося отряда. Для этого в игре даже заведены специальные ветви умений: Combat – чтобы самолично издеваться над неприятелями, и Command – чтобы пособничать в этом дружине. Третья ветка спец-возможностей Duel отвечает исключительно за разборки среди героев – оказавшись на расстоянии рукопожатия, те вступают в шутовское подобие файтинга. В сетевом режиме это может быть забавно, однако в кампании дуэль смотрится откровенной хал-

Warhammer Rule Book, в процессе игры вам не придется. Ежеминутно, представьте себе, в ход идет резиновая рамка – позор джунглей!

P.S. Графика в Mark of Chaos, без дураков, потрясающая. Чтобы это заметить, необходимо максимально приблизить камеру, отчего, разумеется, руководить подчиненными становится нереально, а возможности раздать приказы на паузе, а потом восторженно за выполнением оных следить, лежа пузом на шейдерной травке, как в Medieval 2, нету – приходится довольствоваться неказистыми планами с верхоуры. За такое удовольствие игра просит (в идеале) GeForce 7950 GX2.

«Акцент серьезно, по сравнению с Dark Omen, смещен в сторону героев»

сорят поверженные супостаты. На которые, впрочем, я, не знающий куда девать скопившиеся 30 тысяч полновесных золотых монет, давно перестал обращать внимание.

Акцент серьезно, по сравнению с Dark Omen, смещен в сторону героев. Местные супермены

турой, не стоящей ни единого очка опыта.

Невыносимая легкость бытия, миниатюрность декораций и описанные выше мелкие неприятности привели к тому, что вспоминать о заковыристых нюансах, взятых прямоком из



Вторая мировая

Ростислав Панчук

Не судьба

В последнее время в российской игроиндустрии наблюдается неприятная тенденция – чем громче рекламируется очередной проект, тем меньше шансов получить действительно хорошую игру. *Kreed*, *Lada Racing Club*, «Корсары III», «Вторая мировая»... Кто следующий?



➔ Главная фишка «Второй мировой», которой так гордятся разработчики, – ее масштабность. Тут уж не поспоришь – ни одна из существующих игр на данную тему, будь то серии *FPS Medal of Honor/Call of Duty* или RTS «Блицкриг»/«В тылу врага», не может похвастаться подобной глобальностью и настолько полным охватом военных действий. Мы начинаем *single-кампаниями* за Польшу и Францию, тщетно пытаемся остановить железную поступь фашистской Германии, затем принимаем участие во всех известных битвах за СССР – от первого контрудара под Ровно в июле 1941 г. до знаменитой танковой битвы под Прохоровкой на Курской дуге и финального штурма Зееловских высот, открывшего Красной армии путь на Берлин.

Союзники традиционно в энные раз штурмуют Омаха-бич и освобождают Францию, а командирам Германии придется пройти весь путь Третьего рейха – от стреми-

«Ни одна из существующих игр на эту тему не может похвастаться подобной глобальностью»

тельного блицкрига в 1939–1941 гг. до сдачи последних позиций под Зееловом и Бастонью.

Задания на поверку оказались весьма однообразными – оборонять позиции до последнего солдата или, наоборот, организовать масштабное наступление вверенными силами пехоты и бронетехники. Тем не менее увлекательность им не занимать, а подробные

брифинги настраивают игрока на нужный боевой лад. Порадовала и высокая сложность прохождения. Как и любой другой проект, созданный на просторах СНГ, «Вторая мировая» окажется крепким орешком даже для опытных стратегов.

Личного состава уже традиционно не хватает – приготовьтесь к тому, что враг имеет двух-, а то и трехкратное преимущество в живой силе и технике, и атака в лоб заведомо обречена на провал. А вот если зайти танками с тыла и

ций противника – все это вызывает панику среди бойцов, а если вблизи не окажется командира, солдаты побегут назад и бесславно погибнут под пулями.

Очень сильно разочаровал интерфейс: вместо элегантной *slim-панели* нам подсовывают монструозный *taskbar* на пол-экрана, изобилующий нужной и не очень информацией. В результате порой он только мешает, и его постоянно приходится держать минимизированным. Есть претензии и к AI – после своего практически идеального собрата из «В тылу врага 2» здешний недоросль воспринимается как гость из далекого прошлого. Забудьте об умениях солдат автоматически занимать позиции – они так и останутся стоять во весь рост в чистом поле, и это сделает их отличной мишенью для вражеских танков и снайперов. Управление бронетехникой – отдельная песня. Да, мы понимаем, что танки тогда двигались медленно, но ждать несколько мучительных секунд после отдачи приказа, пока механик соизволит завести мотор, – это нонсенс! И, в



Жанр стратегия реального времени**Разработчик** «1С»**Издатель** «1С»**Web-сайт** ww2.games.1c.ru**Возраст** нет данных**«1С»**

Крупнейший издатель игр на территории СНГ, известный каждому отечественному геймеру. «Вторая мировая» создавалась силами внутренней студии компании. Игры дилогия «Князь» и несчетное количество изданных и локализованных проектов **Web-сайт** games.1c.ru

Идея 1939–1945 гг. + масштабность + реализм**Графика** Отличная вблизи, но невзрачная в привычном стратегическом режиме**Звук** Ничем не примечательный **Игра** Могла бы стать хитом, если бы разработчики посвятили больше времени оптимизации движка и бета-тестированию

3/5

Gameplay

конце концов, кто же глушит двигатели во время атаки?

Некоторое недоумение вызывает и якобы реалистичная система повреждений. Да, с честной баллистикой нас не обманули – чем больше расстояние, тем больше разброс у орудий и меньше шансов попасть в цель. Но вот почему 50-миллиметровые снаряды Pak 50, не пробивая 60 мм брони «тридцатьчетверки», тем не менее убивают ее экипаж, остается загадкой. Противотанковые пушки вообще нереально уничтожить – да, расчет орудия выбивается на счет «раз», однако даже прямое попадание из «бетонобойной» гаубицы KV-1 не наносит им никаких видимых повреждений. И подобных ошибок в игре предостаточно.

В качестве дополнительного бонуса «1С» предлагает нам одну из самых подробных энциклопедий военной техники того периода: от польских танкеток TKS до красавцев Pz VIB Kingtiger и ИС-2 – гордости отечественного танкостроения. Помимо всевозможных ТТХ оружия, вроде толщины брони, калибра пушки, ско-

рострельности и т. д., здесь есть и заметки об истории создания каждого образца и его действиях на фронте. Всем поклонникам военной техники рекомендуется.

Вообще даже несмотря на вышеуказанные ошибки и недоработки, играть во «Вторую мировую» более чем интересно, и мы бы могли смело закрыть на них глаза, если бы не один существенный недостаток – совершенно умопомрачительные системные требования. Основанная на моди-

фицированном движке «Ил-2» игра умудряется вызвать ступор практически у любого PC. А еще она патологически не любит топпроцессоры от Intel, гордо демонстрируя на Core 2 Duo целых 3 fps. Впрочем, и с Athlon 64 ситуация не намного лучше – на машине автора (Athlon 64 X-2 4200+/2 GB RAM DDR2-667/ GeForce 7900 GS 256 MB) «Вто-

рая мировая» еле-еле выдавала 20–25 fps, необходимые для более-менее комфортной игры. Позвольте, а в какую сторону модифицировали этот самый движок «Ил-2»? И хотя при максимальном приближении изображение ничуть не уступает «В тылу врага 2», в основном нам представляется привычный вид сверху, откуда игра выглядит, мягко говоря, устаревшей. Ситуацию частично спасает управляемая пауза – она, по крайней

мере, позволит координировать действия своих подчиненных при любых задержках, но можно ли назвать игрой тот процесс, когда добрую половину времени вы смотрите на экран загрузки миссии или боретесь с падением fps? Пожалуй, нет. Жаль, искренне жаль, что такой потенциально отличный стратегический проект был загублен из-за недостаточной оптимизации engine и кучи мелких недоработок. Так что наш вам совет: потерпите месяц-другой, дождитесь патчей – и лишь затем садитесь за «Вторую мировую». Поверьте, она все-таки этого стоит...

«Существенный недостаток – совершенно умопомрачительные системные требования»

фицированном движке «Ил-2» игра умудряется вызвать ступор практически у любого PC. А еще она патологически не любит топпроцессоры от Intel, гордо демонстрируя на Core 2 Duo целых 3 fps. Впрочем, и с Athlon 64 ситуация не намного лучше – на машине автора (Athlon 64 X-2 4200+/2 GB RAM DDR2-667/ GeForce 7900 GS 256 MB) «Вто-



Star Wars: Empire At War – Forces of Corruption

Ростислав Панчук



Ну-ка, фанаты сериала, что это за корабль?



Татуин будет наш!

Галактический Underworld

Гражданская война во вселенной Star Wars продолжается. Повстанцы после уничтожения первой «Звезды Смерти» отступают под натиском Империи, а тем временем на окраине галактики набирает мощь третья сила.

→ Пройдя Empire At War, мы, казалось бы, можем поставить точку в истории «Звездных войн». Однако в пылу сражений и Император, и повстанцы забыли о преступном синдикате галактики под руководством несправедливого Джаббы Хатта. Главный герой FoC – его бывший соратник Тайбер Занн, сумевший украсть у босса ценнейший артефакт эпохи ситхов и желающий с его помощью заполучить власть над Вселенной.

Forces of Corruption – один из немногих аддонов, которые не только добавляют в оригинал новые юниты и миссии, но и существенно меняют геймплей в лучшую сторону. Кто-то жаловался на слишком прямолинейные

действия Империи и небольшие наземные карты? Что ж, Консорциум обладает совершенно иной тактикой ведения войны, а масштабы планетарных битв увеличились как минимум вдвое. Кроме того, появились бункеры и мобильные оборонительные сооружения, что позволит сконцентрировать защиту в любой точке поля боя. Мало? Ну извините, это глобальная RTS, а не симулятор военных действий вселенского масштаба.

Новые герои диктуют и абсолютно новый стиль экспансии. Поначалу в распоряжении Тайбера Занна одна планета, кучка истребителей устаревшей конструкции и несколько отрядов наемников, пусть и вооруженных современ-

ными бластерами. С такой армией атаковать хорошо защищенные планеты – форменное самоубийство, потому приходится действовать скрытно, с помощью defiler-агентов устанавливая косвенный контроль над системами. Чтобы запугать правительство и подчинить себе преступный мир, любые средства подойдут – рэкет, похищение должностных лиц, подкуп. В зависимости от ситуации подобные действия либо осуществляются автоматически, либо же приходится лично руководить группой наемников в особо важных операциях.

Так же просто решаются и вопросы закупки новых технологий – черные рынки на Татуине и Куате всегда к нашим услугам. В начале игры именно коррумпирование близлежащих планет позволяет нам выбить кредиты, необходимые для дальнейшего развития армии. Позже, расправившись с ненавистным Джаббой, Тайбер Занн захватит фабрику боевых дроидов времен Клонических

войн и получит доступ к мощной наземной и космической технике, что сразу делает его серьезной угрозой и для повстанцев, и для Империи.

Итак, приходит время открыто штурмовать твердыни противников как в космосе, так и на планетах. И здесь нам снова помогут вездесущие агенты – узнают дислокацию войск, саботируют постройку защитных сооружений и т. д. Согласитесь, идея замечательная.

К тому же аудиовизуальное оформление FoC получилось еще лучше, чем в оригинале. Более детализированные текстуры и новый саундтрек от непревзойденного Фрэнка Клепаки создают соответствующую атмосферу, а неожиданный финал позволяет надеяться на грядущее продолжение. Будет ли это EaW II или еще один аддон – время покажет. В любом случае, в успехе Petroglyph сомневаться не придется – команда знает, как делать отличные RTS.



Жанр стратегия реального времени
Разработчик Petroglyph Издатель LucasArts Издатель в Украине «1С»
Web-сайт www.lucasarts.com/games/swempireatwar Возраст 12+

Идея Пятый эпизод «Звездных войн» с другого ракурса
Графика Замечательная Звук Новый саундтрек Фрэнка Клепаки даже лучше оригинала Игра Практически идеальная стратегия по мотивам «Звездных войн» и одна из лучших RTS вообще

5/5

Gameplay

Меченосец

Игорь Климовский

Полный привет

В нашем журнале не случайно нет словечек из сетевого сленга – приемлемый в Интернете или в живом общении, в печатном виде он слишком быстро утомляет. К играм это тоже относится.

→ Впрочем, «подонковская» лексика – не самый страшный грех разработчиков. Первое, что «порадовало», это главное меню – в нем нельзя переназначить клавиши управления. Спасибо и на том, что разрешение экрана позволено регулировать. Может, геймплей удивит? Удивил. Такой бессмысленной, неэстетичной и неиграбельной мясорубки я до сих пор не видел. Зато кадров из фильма очень много, и это единственный элемент игры, который выглядит профессионально. Правда, желания смотреть ролики все равно не возникает, так как игровой

оружия применяющий шампур с нанизанным на него шашлыком.

Боевка примитивна: у нас по сути три вида ударов да возможность пользоваться ножами и битами. Есть огнестрельное оружие, но кривая система прицеливания отбивает всяческое желание брать его в руки. Все равно, судя по шкале здоровья, Саша просто супермен, и убить его очень тяжело. Да и против растущего у него из руки меча никаких приемов у неприятелей нет: этот аксессуар нешуточной длины отсекает врагам конечности и головы. Правда, время его использования ограничено.

«Аудитория настолько тупа, что схавает даже такую <...>»

процесс к ним никак не относится. Не пытайтесь осмыслить и проанализировать сюжет – мигрень и потеря сна вам обеспечены.

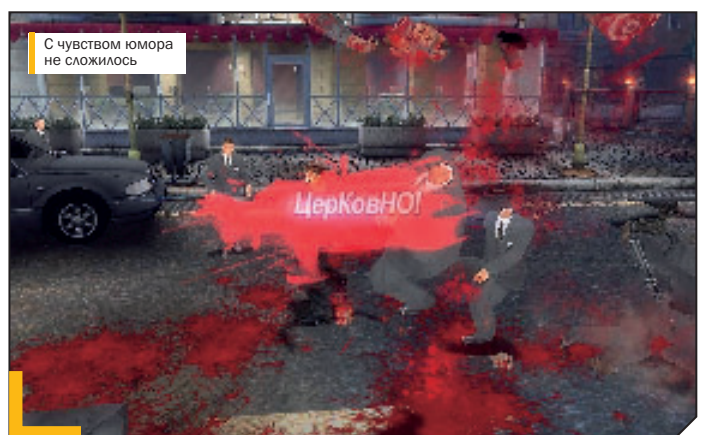
Геймплей «Меченосца» сводится к следующему: наше альтер эго по имени Саша появляется в очередной локации и рубит в капусту пару десятков противников. Уровни просто крошечные, и пока вы не нашинкуете одну партию неприятелей, в следующую локацию к свежей порции клонов вас не телепортируют. Ужаснейшая анимация и то, что в TM Studios называют дизайном персонажей, усугубляют и без того печальную ситуацию. Спасибо, хоть боссы выделяются на общем фоне, а один из них даже оказался довольно забавным: грузин, в качестве

Если вы следите за игровой индустрией, то должны помнить, что примерно год назад сотрудники «Акеллы», участвовавшие в разработке «Боя с тенью» и теперь вот «Меченосца», написали: «В недрах студии распространено утверждение: "Аудитория настолько тупа, что схавает даже такую <...>" Что самое интересное, отечественная аудитория хавет и не такое. Главное ведь, говоря словами Сергея "Паука" Троицкого, "больше трэша, водки и угара"».

Что ж, трэша в их проектах действительно предостаточно. Держитесь подальше от игр этой студии – уверен, они еще долго будут портить нам настроение своими поделками.



BloodRayne тихо плачет в сторонке



С чувством юмора не сложилось



Жанр action
Разработчик TM Studios Издатель «Акелла»
Web-сайт www.akella.com/ru/games/sword Возраст 18+

Идея Пипл схавает
Графика Серая, жуткая, с убогими моделями
Звук Под стать графике, шокировала озвучка
Игра Даже хуже «Боя с тенью»

0/5

Gameplay

Санитары подземелий

Кирилл Новотарский



Век воли не видеть!

Мы расстраиваемся, когда очередная долгожданная ролевая игра оказывается банальным набором штампов и клише. Нам хочется погрузиться в интересный, самобытный, уникальный мир.



➔ Ну уж в случае с «Санитаром подземелий» никто не оспорит оригинальность сеттинга. Правда, общество заключенных «Матросской тишины», да еще и совершивших особо тяжкие преступления, вряд ли придется по нраву утонченным натурам, но, как говорится, на вкус и цвет... По крайней мере, раньше RPG в подобном антураже мы не видели.

Концепцию игры, сюжет и диалоги создал Дмитрий Пучков, также известный как старший оперуполномоченный Гоблин, чьи оригинальные переводы кинофильмов очень популярны в народе. Причем с первоисточником, книгой «Санитары подземелий. Deathmatch Quake», данный проект практически ничего не связывает, разве что имена персонажей. Перед нами полноценная криминальная общественная модель с собственной спецификой, о которой Гоблин знает не понаслышке –

в свое время он работал в правоохранительных органах.

Здесь вам не придется гордо доставать огромный серебряный меч и крошить как капусту орды супостатов во имя добра и справедливости. Теперь вы – обычный заключенный, а значит, и вести себя должны соответственно. Уважайте главного, не говорите лишнего, никогда не уступайте и нико-

совсем не простая – помогать за «спасибо» никто не собирается, а дело придется иметь с отбросами общества. Нецензурной лексики, конечно же, море. Сплошной explicit content. Именно это, как ни странно, придает игре некоторый шарм. Брань оправданна, уместна и вполне естественна – вы ведь не думали, что эки попали сюда пряником из гуманитарного лица?

«Перед нами полноценная общественная модель с собственной спецификой»

му не верьте (обманывают тут действительно часто) – и тогда, вероятно, вам удастся выжить. Немного терпения, и если станете все делать правильно – сможете завоевать авторитет.

Но сперва надо сбежать с охраняемой промзоны, и это задача

Постоянно затрагивается сексуальная тема. В «Матросской тишине» почти нет женщин, потому гомосексуализм процветает, и с этим связано немало количество специфических шуток. Расовый вопрос тоже не оставлен без внимания. А чего стоят одни только яр-

кие запоминающиеся названия: распределительный централ «Владимирский», банк «Конкретный», корабль «Столыпин». Последнее – отсылка на жаргонное название вагонов, в которых в начале XX века перевозили переселенцев, депортированных в восточные регионы России, а позже, в 30-е годы, пассажирами спецпоездов стали в основном заключенные.

Диалоги просто шикарные, причем разрешается попробовать несколько вариантов ответа, недаром абсолютно перед каждым важным разговором происходит автосохранение. Заявленная нелнейность игрового процесса удачно реализована на локальном уровне – некоторые квесты можно пройти разными способами. Глобальных сюжетных развилок, к счастью, практически нет.

В распоряжении уголовников находится почти вся планета (есть еще город политических заключенных, последователей так называемого Четвертого Рейха, и несколько мелких поселений). И хотя новые локации открываются строго по сценарию, внутри них каждый волен заниматься чем пожелает. Одно расстраивает: сюжетные персонажи либо стоят на одном месте, либо движутся по определенной траектории. На фоне общей симуляции жизни обычными NPC это выглядит неправдоподобно.

Довольно простая ролевая система почти не отрывает от игрового процесса – как раз тот случай, когда внимание обращаешь совсем на другое. Основные параметры, скиллы и своеобразные перки – джентльменский набор в наличии, а большего и не требуется.

Но что вызвало недоумение, так это бои. Подобно KotOR, здесь персонажи могут атаковать только в порядке очереди. Однако если в творении BioWare сражения были в основном скоротечны, то в «Санитарах подземелий» они слишком затянуты, особенно когда в нашем распоряжении один Кабан. Интереснее становится, когда мы получаем возможность управлять несколькими членами отряда

Жанр изометрическая RPG**Разработчики** «1С»/SkyFallen/«Полный Пэ»**Издатель** «1С»**Web-сайт** www.sanitar.games.1c.ru**Возраст** нет данных**SkyFallen Entertainment**

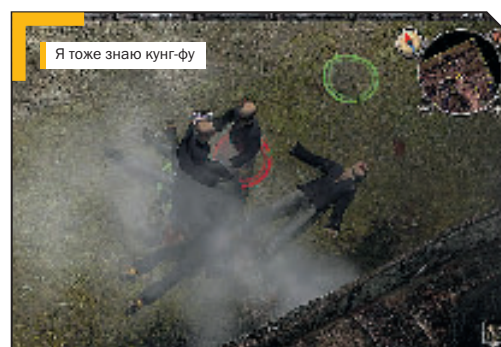
Воронежская команда уже показала, что умеет делать правильные изометрические RPG – «Магия Крови» стала одной из лучших русских игр прошлого года. Поэтому авансов новому проекту было роздано немало еще до выхода. Игры «Магия Крови» Web-сайт: www.skyfallen.com

3.5/5

Gameplay

Идея Внедряемся в среду заключенных и живем по понятиям. **Графика** Очень красивые дизайн, арт и видеоролики, ужасная анимация, угловатость

Звук Неплохой саундтрек, посредственная озвучка. **Игра** Чуть ли не самая оригинальная ролевая игра этого года. Несмотря на ряд недостатков, затягивает надолго



«Сражения здесь невероятно затянуты, особенно когда в нашем распоряжении только Кабан»

«Упырь» – здесь уже появляется некое подобие тактики.

По графике игра явно отстает от мировых стандартов – угловатые персонажи, неопрятно сделанные скриптовые сцены на движке, просто ужасающая анимация. Зато дизайн очень симпатичный – он в некоторой степени компенсирует вышеперечисленные недостатки. Рендеренные видеоролики достойны похвалы – подобного качества мы и не ожидали увидеть.

Саундтрек абсолютно ничем не примечательный, кроме разве что финальной песни. Озвучка персонажей изрядно портит впечатление от игры, значительная часть реплик интонирована очень странно. Хорошо еще, что их не слишком много.

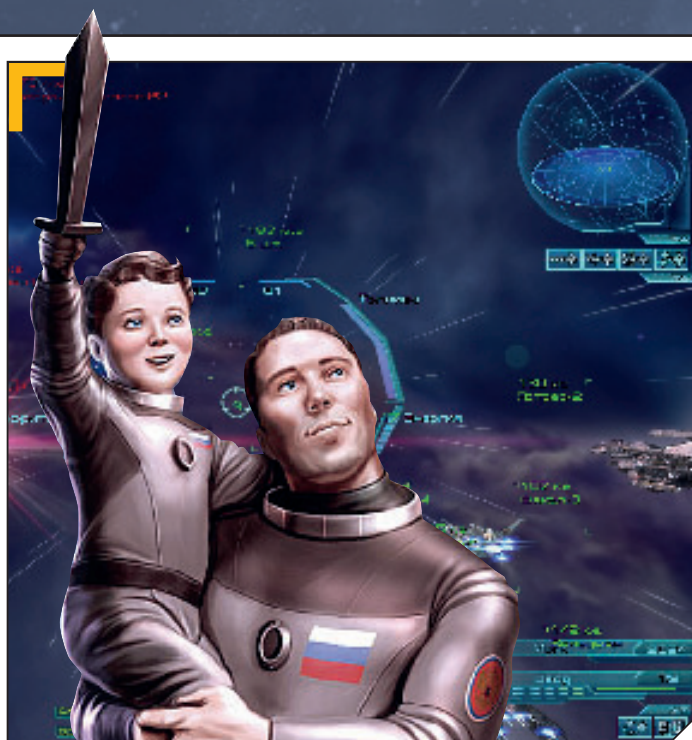
Подводя итог, заметим: нет, это не русский Fallout, ни в коем случае. Проект слишком необычен и самобытен. Конечно, у него есть недостатки, и их немало, но если играть интересно, прочее не настолько важно.



Завтра война



Ростислав Панчук



Ускорения времени
действительно не хватает

Славянский гегемонизм

Как это стало уже традиционным в гейм-индустрии, космический симулятор «Завтра война» сделан по книге. Причем не просто по книге, а по замечательной трилогии Александра Зорича.

➔ Об отличном творческом дуэте писателей Яны Боцман и Дмитрия Гордеевского, работающих под псевдонимом Александр Зорич, знают уже все читатели Gameplay. «Завтра война» – одно из самых масштабных произведений авторов, повествующее о борьбе великой Российской Директории за господство в галактике. И хотя книга немного перенасыщена ура-патриотизмом, а кое-где встречается и пренебрежительное отношение к Украине, благодаря интересному сеттингу и захватывающему сюжету она стала бестселлером. Потому неудивительно, что космосим «Завтра война» являлся одним из самых ожидаемых проектов этого года в СНГ и успел собрать целую армию фанатов задолго до своего выхода. Итак, чем же нас порадует Crioland?

На дворе XXVIII век. Объединенные Нации Земли под руководством Российской Директории осуществляют плановую экспансию во все уголки Вселенной, ухитряясь при этом мирно сосуществовать с негуманоидными расами. Однако имеет масса религиозных и социальных аспектов, разделяющих две ветви Великорасы – Объединенные Нации и Конкордию, бывшую колонию Земли, принявшую зороастризм и использующую промышленное клонирование для скорейшего увеличения численности населения. Обе державы активно готовятся к войне. И вопрос на повестке стоит лишь один – кто нанесет удар первым?

Сюжет великолепен. Вот только, в отличие от книги, где события описывались от имени кадета российского военфлота Александра Пушкина, здесь мы играем за его однокурсника Андрея Румянцева, что позволяет взглянуть на происходящее под другим углом.

Судьба нашего альтер эго намного сложнее, чем у его соученика, но

и гораздо увлекательнее. Сразу же после знаменитого Наотарского конфликта с малоизученной расой джипсов (советуем обязательно выполнить второстепенное задание, если хотите увидеть альтернативную концовку) курсанта Румянцева за невыполнение приказов начальства увольняют из рядов Военфлота. Он вынужден наняться в печально известную корпорацию «Дитерхази и Родригез», в недрах которой был создан уникальный истребитель «Дюрандаль». Нам выпадет честь первыми испытать эту мощную боевую машину, затем придется поневоле переквалифицироваться в пирата, встретиться с могущественными ягну и аккуратно перед началом войны с Конкордией снова пересечь в привычное кресло пилота вооруженных сил Земли. Мы заново переживем события, описанные в романе: от паники первых сражений до героической обороны 801-го Парсека и финальной битвы на Паркиде (главной топливной базе Конкордии), ознаменовавшей конец кровопролития.

Очень порадовало и построение миссий – оно понравится как торопыгам, не желающим тратить ни секунды лишнего времени, так и игрокам, которые хотят более детально вникнуть в перипетии сюжета. В перерывах между заданиями можно пообщаться с другими пилотами, встретить персонажей, известных по оригинальному роману, получить интересующие нас сведения, даже подзаработать. Bravo, Crioland!

Впечатляет и парк доступных транспортных средств. Мы полетаем на крейсере «Андромеда», трофейном чоругском перехватчике, в качестве бортстрелка на торпедоносце «Фульминатор» и, разумеется, побываем в роли пилота сверхсовременных истребителей «Хаген» и «Дюрандаль». Немного разочаровывают лишь сравнительно не-

Жанр космический симулятор
Разработчик Crioland
Издатель «1С»
Web-сайт www.zavtravoina.ru
Возраст нет данных

Crioland

Молодая новосибирская компания, созданная в 2002 г. специально для разработки высокотехнологичных компьютерных игр. «Завтра война» – дебютный проект Crioland.

Игры нет Web-сайт www.crioland.ru

Идея Трилогия «Завтра война», бережно перенесенная на PC
Графика Приятная, но не идеал

Звук Выше всяких похвал

Игра Лучший космический симулятор, созданный на просторах СНГ

4/5

Gameplay

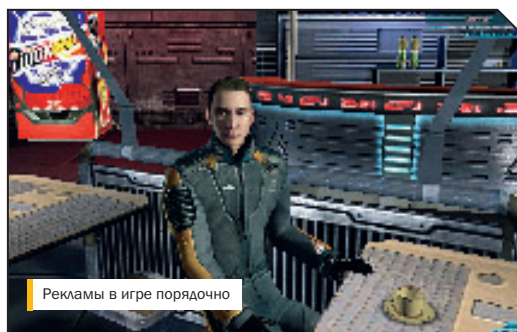
большие масштабы сражений – все-таки бои с участием двух дюжин флуггеров с обеих сторон трудно назвать эпическими. Однако необходимо помнить, что мощь современных PC не безгранична, да и если бы в битвах было слишком много участников, наш герой превратился бы просто в винтик огромной машины.

В «Завтра война» нам предлагается два режима пилотирования боевого корабля – симуляторный и традиционный аркадный, который подойдет и для игроков, не имеющих геймпада, – классическая комбинация «клавиатура + мышь» работает замечательно.

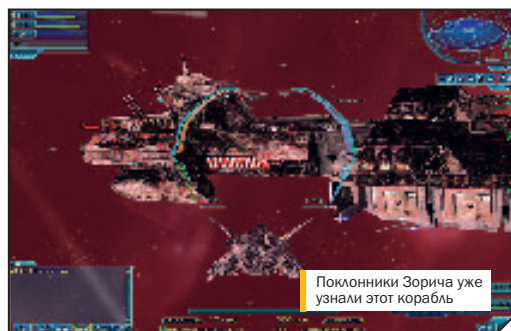
Не подкачало и визуальное сопровождение. Флуггеры и крейсера Объединенных Наций, Конкордии, джипсов и ягну выглядят именно так, как мы их представляли, читая книгу: быстрый легкобронированный истребитель класса «Горыныч», неповоротливый, но под завязку нафаршированный ракетами «Хаген», неуязвимый для лазерного оружия «Дюрандаль» – дизайн кораблей заслуживает отличной оценки. Хотя, кстати, по детализации моделей авианосцев и крейсеров «Завтра война» все-таки уступает недавней DarkStar One.

Атмосферу боя как нельзя лучше передают аудиопереговоры пилотов и агрессивное музыкальное сопровождение. Набор фраз наших соратников, конечно, мог бы быть и больше, но свое назначение они выполняют на все 100% – мы постоянно ощущаем поддержку товарищей по оружию. Немного разочаровывают лишь скриптовые сценки, смонтированные на движке игры, – недоработанная синхронизация губ и речи сегодня уже, мягко говоря, удивляет. Не помешала бы и опция ускорения времени, чтобы избежать длительных перелетов. Ну а навязчивая реклама шоколадных батончиков «Шок XXL» временами просто нервирует.

Тем не менее достоинства проекта с легкостью перевешивают его недостатки – несомненно, перед нами замечательный и качественный космический симулятор.



Рекламы в игре порядочно



Поклонники Зорича уже узнали этот корабль

«Мы заново переживем события книг: от первых сражений до финальной битвы на Паркиде»



С НОВЫМ ГОДОМ!
С НОВОЙ ПОБЕДОЙ!

Viva Piñata

Алина Жигунова



Мама, он съел мою лягушечку!

Родители, владеющие Xbox 360, внимательно прочитайте данный материал! Я не шучу – ведь вы сами понимаете: разработчики и издатели будут замалчивать тот факт, что эта игра представляет реальную опасность.

→ И в первую очередь именно для вас. Попрошайтесь с жалобными, привлекательно непропорциональными японками из Dead or Alive Xtreme 2 и непобедимыми мачо из Gears of War – вы не увидите их до 22.00, пока ваше чадо не отправится на боковую! В доме устанавливается жесткий тоталитаризм: никаких игр, никаких фильмов – все силы брошены на штурм Viva Piñata. Игрушечные трансформеры пылятся в углу, блондинистый эльф-заклина-тель неделю не выходит из таверны в Кейносе, на кухне рыщет в поисках съестного муж, зыркает голодными глазами, а мы с ребенком, выхватывая друг у друга заветный белый геймпад, кормим маленьких пиньяток.

Но сначала их нужно приманить. Непривередливые червячки приползут просто так, на травке поваляться, для кроликов надо

вырастить из семечки морковку, а лисичка прибежит закусить кроликом. Да, все верно, она убьет ушастого пушистика и потом сожрет его останки. Не беспокой-

«Пока не выполнишь все их требования, животинки отказываются размножаться»

тесь, чувствительная психика, которая не позволяла вам играть в Dead Rising, на сей раз не порада-ет – побежденная пиньята просто распадается на несколько конфеток, которыми и лакомится ее более удачливый соперник. Да и съеденный зверек не умрет, он сразу же возродится на нейтральной территории, и его можно будет приручить снова (хорошо, что он не помнит своих предыдущих инкарнаций!).

Однако только лишь заманить к себе в сад (статус visitor) и приручить (статус resident) побольше пиньяток недостаточно – их надо еще и размножить. А это, между



хозяйина – там должно лежать по крайней мере 60 тысяч. И так перед каждым романтическим вечером!

Правда, есть способ обмануть доверчивых пиньяток: родившим хоть одного детеныша достаточно в следующий раз предложить специальные недорогие конфеты – и над их головами загорятся кокетливые розовые сердечки. И это еще не все: влюбленный зверек должен добежать (доползти, долететь) до ждущей его с распростертыми объятиями половинки в своеобразной мини-игре. Получилось? Мо-лод-цы! Теперь специальная фея принесет вам яйцо, из которого вскоре вылупится малыш. Ага, из яиц здесь выводятся все – и насекомые с птичками, и млекопитающие. Ну а что вы хотели увидеть в игре с возрастным рейтингом 3+? Картинки в стиле Virtually Jenna или схему строения плаценты в разрезе?

Но не думайте, что в мире Viva Piñata наступил коммунизм, товарно-денежные отношения здесь тоже имеются. Прикупить нужные предметы (семена, фонта-



Жанр breeding/strategy
Разработчик Rare
Издатель Microsoft
Web-сайт www.vivapiñata.com
Возраст 3+

Rare
 Эта английская компания с 1982 г. разрабатывала игры для восьмибитовых платформ, а затем занялась проектами под консоли Nintendo. В 2002 г. студию приобрела Microsoft за рекордную сумму – 377 млн долл.
Игры Kameo: Elements of Power, Perfect Dark Zero и др. **Web-сайт** www.rareware.com

Идея Много добрых, симпатичных зверушек. И все они – твои!
Графика Невероятно милая и очень качественная

Звук Ненавязчивые веселые мелодии, забавная озвучка пиньят
Игра Однозначный хит!

5/5

Gameplay



А пиньятки растут как на дрожжах

Мед, вкусный экологически чистый мед: гречишный, липовый, конопляный!



ны и аксессуары для питомцев) можно в специальном магазине с оправдывающим себя названием Costalot, там же позволятся и продать излишки своего натурального хозяйства: плоды, цветы и даже надоевших зверей. Разбогатевший и забуржуинившийся игрок, которому наскучило собственноручно поливать из лейки каждый росточек и следить за порядком в саду, найдет в

приятно разнообразит геймплей. Главное – обращайтесь с лопатой осторожно, в ваших руках инструмент серьезный и опасный: попадешь случайно пару раз по своей дорожке, с огромным трудом прирученной лошадке – и полетят во все стороны яркие конфетки. Конечно, больных и раненых животных можно спасти – нужно просто вызвать доктора-обезьяну. Хвостатый Айболит придет на



«Обращайтесь с лопатой осторожно, в ваших руках серьезный инструмент»

деревне специальных помощников – они с радостью и за приемлемую сумму согласятся переложить на свои плечи часть забот.

В общем, не жизнь, а сахар. разве что изредка прокрадется в сад злобная улитка или ворона – съесть наш цветок, обидеть наших пиньят, так мы сразу достанем верную проапгрейженную по самый черенок лопату – и по башке ей, по башке, пока не сдохнет! Честное слово, это очень

своем джипе и за символическую плату вылечит бедняжек.

Между прочим, Viva Piñata я тестировала не только на ребенке, но и на своей 75-летней бабушке. И вы не поверите – ей понравилось. Так что проект прошел суровый возрастной контроль, и теперь мы можем смело выдать свое заключение: «Обязательно играйте в Viva Piñata, иначе потом вам будет стыдно за бесцельно прожитые годы!»



Не ешь меня, я тебе песенку спою

Call of Duty 3

Сергей Галёнкин



А может, ну его, этот Париж? Поедьте лучше на Гавайи!

Родина, не зови!

Замечание себе на будущее – никогда не смотреть шутеры сразу после Gears of War. Call of Duty 3 выглядит на фоне хита Epic Games натуральной золушкой. Вот только встретить фею и прекрасного принца ей, увы, не судьба.

→ Call of Duty 3 можно охарактеризовать очень кратко: «Еще один шутер о Второй мировой». Если вы играли (а вы ведь играли, правда?) в любой другой FPS о событиях 1939–1945 годов, то отлично представляете, что вас ждет: традиционная высадка в Нормандии, сражение у атолла Мидуэй, масса противников, одетых в немецкую (реже – японскую) военную форму, возможность пострелять из пушки, показаться на танке и порулить джипом. Мне прямо видится, как продюсер проекта ставит галочки в блокноте возле запланированных игровых фишек: «сцена братания с бойцами французского Сопротивления – две штуки, шотландский акцент – одна штука, окружная оборона здания – три штуки».

При этом создатели Call of Duty 3 честно пытались привнести что-то новое, если не в жанр, то хотя бы в сериал. К примеру, для пущей атмосферности появились разнообразные мини-игры: покрути правый стик, чтобы персонаж начал грести, нажми последовательно несколько кнопок для установки бомбы, быстро-быстро дави на шифты, когда неприятель пошел в рукопашную. Эти вставки очень просты и вызывают, честно говоря, только раздражение. Разве что при минировании они были бы к месту, если бы предусмотрительные

враги не прекращали стрелять по игроку в то время, когда он, высунув язык от усердия, привинчивает бомбу к их танку.

Геймплей в целом остался прежним. Все такой же, местами бесконечный, респаун врагов, все те же принципы ведения боя (бросаем гранату, занимаем очередную позицию, отстреливаемся от атакующих, повторяем с начала). По-прежнему неуклюжие немецкие засады (зачистку зданий уже, кажется, можно проводить с закрытыми глазами – настолько все предсказуемо) и бестолковые, но почти бессмертные напарники.

После Gears of War с ее идеальной моделью использования укрытий в COD3 чувствуешь себя, как забинтованный палец: пока друзья и враги активно пользуются возможностью спрятаться за любым более-менее прочным объек-

том, главгерой выглядит эдаким чурбаном: ни тебе из-за угла выстрелить, ни быстро сменить позицию. Прошлый век, честное слово!

Приятной неожиданностью стало отсутствие традиционного для WWII-игр пафоса. Начало более чем банальное: нет ни пляжа Омаха, ни десантирования. Война здесь не подвиг, а тяжелая, но очень важная работа. Хотя, с другой стороны, по большому счету посредственная Medal of Honor: Pacific Assault выехала именно за счет демонстрируемого ею героизма американских солдат, пусть и не столь правдо-

«После Gears of War в COD3 чувствуешь себя, как забинтованный палец»



Жанр first person shooter
Разработчик Treyarch
Издатель Activision
Web-сайт callofduty3.com
Возраст 17+

Treyarch Начав карьеру с потрясающей Die by the Sword в 1996-м, компания Treyarch выпустила ряд невероятно удачных игр о любимце публики «Человеке-Пауке» и посредственную COD2: Big Red One (она вышла на PS2).
Игры Die by the Sword, Call of Duty 2: Big Red One, серия Spider-Man
Web-сайт treyarch.com

Идея Еще один шутер о Второй мировой
Графика Отличные взрывы, все остальное на уровне Call of Duty 2

Звук Хорошие спецэффекты и актерская работа, музыка традиционно пафосная **Игра** Невыразительный сингл и очень качественный сетевой режим

3/5

Gameplay



подобного, как в COD3, но куда более эффектного.

Расстроил тот факт, что впервые в «основном» Call of Duty (всякие Big Red One не в счет) нам не разрешат играть за Советскую армию. Конечно, это не повод снижать оценку, но цикл COD всегда выгодно отличался от своих собратьев тем, что позволял почувствовать себя бойцом родной страны. Отсутствие коммунистов можно в принципе объяснить особенностями сюжета, но почему же нам не дают играть за французов, когда речь идет об освобождении Парижа? Ведь в этих событиях американские и английские войска принимали не столь активное участие, как французские. Более того, на протяжении всей игры наши солдаты издеваются над союзниками, обзывая их «лягушатниками» и «трусами». Странно, не находите? Зато можно поиграть за поляков, это все-таки хоть какое-то, но разнообразие.

Ах да, еще есть три интервью с ветеранами Второй мировой. Довольно интересный получился материал, между прочим, но

то, что он становится доступен только после прохождения игры, удручает.

Графику Call of Duty 3 нельзя назвать революционной. По большому счету, это все та же COD2, но с перламутровыми пуговицами. Роль новшества исполняет невероятно красивый дым: он действительно выглядит как настоящий и сильно контрастирует с пластмассовыми лицами соратников и деревцами из пластилина. В остальном – ничего интересного, вы видели подобное уже не один раз.

Сильной стороной второй части был онлайн. Сетевой код третьего эпизода вылизан практически до блеска, лагов почти нет, а список режимов пополнился новым War, похожим на Domination из United Offensive. Если небольшое количество участников сетевых баталлий Gears of War вас не устраивает (только восемь одновременно), то COD3 вполне сойдет для выяснения отношений с друзьями по Xbox Live. По крайней мере до выхода Lost Planet. Иной причины покупать Call of Duty 3 я, честно говоря, не вижу.



Age of Empires III: The WarChiefs

Михаил Зинченко



Натурные съемки первого фильма



Про войну и про индейцев

Стратегия, в которой вы управляете загипнотизированными крокодилами и медведями, а большая часть ваших рабочих с гиканьем скачет вокруг костра, в то время как вождь племени собственноручно вырезает добрую половину врагов, – это стратегия про индейцев.



Где же они зарыли свою трубку мира?

→ Такое впечатление, что в процессе создания аддона к Age of Empires III разработчики вопреки здравому смыслу ничтоже сумняшся воплощали в жизнь свои наиболее смелые фантазии. Уже знакомые нам нации получили по несколько дополнительных юнитов, а также возможность «сбросить» набор карт для собственного города, собрав затем новый. Только на самом деле изюм проекта совсем не в этом. По задумке Ensemble Studios игроки должны засесть за изучение бытовых и военных традиций индейцев. Однако ирокезы используют методы ведения войны, характерные для европейских стран в AoE III (вплоть до применения легких пушек, позор на мои седина), тогда как сиу всецело полагаются на кавалерию, а ацтеки, за отсутствием оной, предпочитают сминать врага ультимативной пехотой.

Разумеется, дабы разработчиков не обвинили в отсутствии иннова-

ций, они выдали этническим американцам целых два фетиша. Во-первых, теперь посреди вашего поселения располагается гигантских размеров костер, вокруг которого пляшет половина рабочих. Сие действо на ваш выбор либо ускоряет процесс производства, либо материализует из воздуха дополнительные отряды, либо увеличивает жизнь вождя до фантастических показателей. Во-вторых, появились собственно вожди. Это уже не просто скауты, а полноценные герои, которые могут добрую половину игры шастать почти по всей карте в одиночку. Не то чтобы совсем как в Warcraft III, но уже близко. Кроме того, вожди обладают шаманской способностью гипнотизировать нейтральных животных – крокодилов, медведей и прочих ягуаров. При виде этого зоопарка черепную коробку игрока покидают последние крохи разума.

Завершить цирковое представление можно, устроив революцию (!). В этот момент какое-либо производство прекращается, вы хватаете все, что подвернется под руку, зовете появившуюся в столице подмогу и сломя голову несетесь на врага. Вуаля – триумфальная победа или позорное поражение. Зачем в игре сей rush для бедных, я не понимаю до сих пор, однако, признаю, в нем есть определенный фан. Тем более что в однопользовательской кампании, как это уже становится традицией для Age of Empires, искать его бесполезно.

Те, кто с удовольствием играет в оригинальную Age of Empires III, не пройдут и мимо аддона. Остальным категорически противопоказано, разве только смеху ради.

P.S. С каждым часом игры в WarChiefs на ум все чаще и чаще приходят строки Вертинского: «Разве можно от женщины требовать многого?»

Жанр стратегия
Разработчик Ensemble Studios **Издатель** Microsoft
Web-сайт www.ageofempires3.com **Возраст** 12+

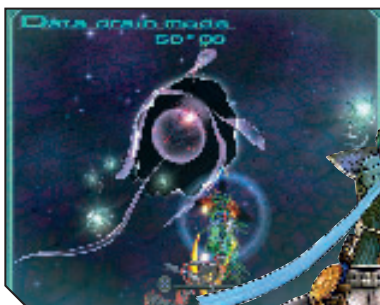
Идея Добавить индейцев на уже знакомые поля битв
Графика Отстает от современных тенденций **Звук** Как всегда качественный и к месту **Игра** Это уже даже не вестерн. Это комедия

2.5/5

Gameplay

.hack//G.U. Vol. 1: Rebirth

Олег Овсиенко



Офлайн-онлайн

После весьма неоднозначного приема тетралогии .hack (на первых порах она вызвала у геймеров восторг, а ближе к концу поднадоела) в Сети ходили слухи о том, что следующий проект серии обязательно будет цельной игрой.

➔ Однако, похоже, не судьба. Наши надежды умерли вместе с так и не вышедшей на Западе .hack//Fragment.

В свое время проект .hack вполне мог оказаться проходным hack'n'slash, которых и без того было пруд пруди, если бы не новаторская идея: в данном продукте использовались принципы популярного жанра MMOG. По сути перед нами офлайн-эмулятор MMORPG, перенесенный на консоль.

Фанатам серии, наверное, известно, что Rebirth – прямое продолжение предыдущего эпизода. Сложный сюжет можно вкратце описать следующим образом: мы играем за виртуальное альтер эго протагониста. События происходят как в сети, именуемой здесь The World, так и вне ее, а скитаться по компьютерному

миру мы будем с очень благород-

ными целями. С момента триумфального шествия Kite система пережила уже несколько тотальных перезагрузок, и нашему нынешнему подопечному Naseo доведется сражаться с неизвестным читером, который высасывает все характеристики, добытые во время многодневной прокачки бестолковыми нубами.

Банальностями сюжет не ограничивается – сценарий в очередной раз вытягивает серию из уймы ей подобных. Он сложен, непредсказуем и... незакончен. В самый интересный момент нас прервут, сделав лишь пару намеков на грядущее продолжение. Жаль, подача сюжета подкачала: в большинстве случаев о событиях нам повествуют в тоннах лишённых эмоций диалогов и пачках электронных сообщений.

По игровому процессу этот эпизод не слишком отличается от предшественников. Наши действия сводятся к тому, чтобы посмотреть пару сообщений из сети, почитать новости, залогиниться в The World, набрать не-

сколько уровней и так далее в том же порядке. Право, если в первой, второй, пусть и в третьей частях это выглядело необычно, то теперь заниматься подобным нам стало уже просто скучно. Хотя бы потому, что даже интерфейс здесь практически не меняется. Развеселят разве что побочные квесты и интересные персонажи. И, в конце концов, нам еще выдали своеобразный мотоцикл для ускоренного передвижения по карте.

Драться здесь так же весело, как и во всех четырех предыдущих частях. Быстрые сражения в реальном времени, связывание комбинаций, запуск Rengeki-атак – ничего нового вроде бы, однако боевка в .hack и раньше была замечательной, перedelывать ее не было необходимости. Уровни набираются довольно бойко, а прохождение игры не требует чрезмерных усилий, если только вы не захотите подраться с дополнительными про-

тивниками. Стоит также упомянуть о принципе «закрытых меню»: вы не сможете перебирать вещишки ваших помощников, как и в любой обычной MMORPG.

Что действительно удивило, так это картинка. Пять баллов! Отличные и детальные модели персонажей, прекрасные задники. Но и здесь не обошлось без ложки дегтя. Дизайн локаций настолько однообразен, что это порой вызывает гнетущее ощущение deja-vu. Хорошо хоть отличное музыкальное сопровождение не дает заснуть в такие моменты.

Данный проект оказался свежей струей в стагнирующей серии, вот только его свежесть оставляет много вопросов. Если в последующих продолжениях не будет проведена работа над ошибками, игра рискует за одно это получить «неуд».



Жанр action/JRPG

Разработчик CyberConnect2 Издатель Namco Bandai Games America

Web-сайт www.dothack.com/gu/main.php Возраст 13+

Идея Очередной многотомник?

Графика На достойном уровне

Звук Крепкий музыкальный микс, неплохая озвучка

Игра Лучшее последнего эпизода, но со своими недостатками

3/5

Gameplay

Dead or Alive: Xtreme 2



Силиконовый рай

Dead or Alive: Xtreme 2 удачно притворяется приличным проектом. Гонки на водных мотоциклах, пляжный волейбол, казино, катания с гор – что в этом такого, господа-цензоры?

➔ Но все понимают, что управление одной рукой в DOAX2 реализовано совсем не просто так.

По механике Dead or Alive: Xtreme 2 очень сильно напоминает менее знаменитый сериал Sexu Beach с тем лишь отличием, что вместо изощренного секса с героинями нам предстоит вжиться в роль одной из них и состязаться в невинных мини-играх с другими девушками.

Не спешите разбегаться – остальные элементы классического хентай-проекта на месте. Огромные бюсты у всех без исключения героинь из основного сериала Dead or Alive (каждой добавили минимум по два размера). Можно

покупать красавицам откровенные костюмы. Разрешено фотографировать их во всех мыслимых позах, обмениваться подарками с другими жительницами острова, ходить на свидания,

Некоторые мини-игры в приличном обществе показывать как-то даже неудобно. Вот, например, одна из них: две девушки стоят на надувном круге спиной к друг другу и по свист-

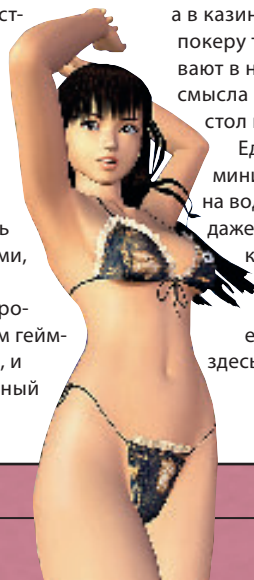
пляжный волейбол и неплохой набор игр в казино. Но вот только взять мяч в волейболе теперь настолько просто, что игра не представляет никакого интереса, а в казино партнеры, скажем, по покеру так откровенно заглядывают в наши карты, что никакого смысла садиться с ними за один стол нет.

Единственной стоящей мини-игрой являются гонки на водных мотоциклах. Они даже сделаны на другом движке: в то время как в основной DOAX2 используется улучшенный engine Dead or Alive 4, здесь применена новая техно-

«Управление одной рукой в DOAX2 реализовано совсем не просто так»

пытаться найти себе пару, отбивать подружек. И главное – ни одного парня на сотни километров вокруг (владелец острова Зэк появляется только в двух роликах)! Мечта любого мужчины, не иначе.

ку начинают толкать друг друга ягодицами, пытаясь сбросить в воду. Управление простое – левым стиком геймпада. Есть, конечно, и сносно реализованный



Жанр сборник мини-игр
Разработчик Team Ninja
Издатель Microsoft
Web-сайт www.deadoralivegame.com
Возраст 17+

Team Ninja
 Молодая японская команда под руководством харизматичного Томонобу Итагаки. Томонобу известен своей любовью к алкогольным напиткам и женщинам, поэтому неудивительно, что в играх студии всегда есть и те и другие.
Игры серии Dead or Alive и Ninja Gaiden **Web-сайт** www.tecmo.co.jp/teamninja

Идея Мечта фетишиста, но без секса

Графика Как ни странно, лучше всего получилась вода

Звук Хорошая пляжная музыка, писклявые голоса героинь

Игра Если бы не девушки и гонки, получила бы ноль баллов

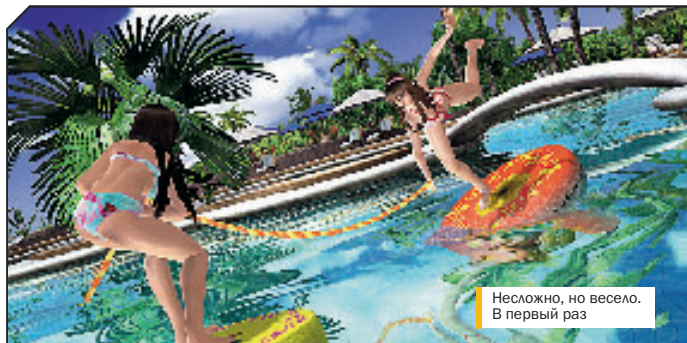
2/5

Gameplay

Единственная интересная мини-игра в DOAX2



Вот почему первая DOAX имела подзаголовок Volleyball



Несложно, но весело. В первый раз

логия, которая, по слухам, ляжет в основу пятой части.

По игровому процессу Marine Race выгодно отличается как от всех других мини-игр самой DOAX2, так и от ближайшего конкурента, древней Wave Race: Blue Storm. Во-первых, волны на воде здесь не просто для демонстрации мощи Xbox 360, они реально влияют на поведение нашего мотоцикла. Во-вторых, очки начисляются не только за скоростное прохождение, но и за выполняемые в процессе трюки: от банального вращения ягодицами до двойных кувырков с трамплина. И в-третьих, проходить каждую трассу можно двумя

способами: просто двигаться по маршруту или объезжать красные и желтые бакены, следуя указаниям стрелочек. В этом случае запас нитро будет пополняться гораздо быстрее, но в целом гонка станет несколько сложнее. Выбор за вами.

В остальном DOAX2 – более чем посредственный проект. Честное слово, с героинями Dead or Alive можно было сделать интересную игру! Но, с учетом практически полного отсутствия на рынке гонок на водных мотоциклах, Dead or Alive: Xtreme 2 имеет смысл купить только ради Marine Race. Эх, если бы Team Ninja развила идею и выпустила полноценный продукт!

Все внимание на грудь!



Tales of the Abyss

Олег Овсиенко



Для тех, кто не заражен FFXII

В прошлом году долгоиграющая ролевая серия от Namco отпраздновала свое десятилетие. Все эти годы она радовала фанатов по обе стороны Атлантики, хотя качество продукта было разным, а англоязычные игроки так и не увидели половины релизов.

➔ Дабы достойно отметить знаменательное событие, на юбилейный продукт были брошены все резервы Tales Studio, созданной исключительно под эти анимешно-ролевые игры. После неоднозначной Tales of Legendia я совершенно не ожидал, что западная версия Abyss станет успешной, и, как выяснилось, зря. Она оказалась, пожалуй, лучшей jRPG 2006 года!

Первое, что бросается в глаза при запуске диска, – необычное для серии внешнее оформление. Нет, трехмерное окружение никуда не делось (похоже, Namco уже не рискует выпускать на Западе свои спайтовые проекты), однако кардинально изменился дизайн персонажей. В отличие от непропорциональных и излишне мультяшных героев той же ToL, нас ожидают вполне реалистичные, но все такие же анимешные фигурки. Пусть это не Final Fantasy, но, поверьте, играть в Tales of... с графикой FF я бы не стал ни за какие коврижки, честно-честно. Арты действующих лиц создавались известным мастером манги Косукэ Фудзисимой. И уже давно мне не встречались настолько качественно проработанные и душевные персонажи.

Основная сюжетная линия повествует о Luke fon Fabre – сыне богатого дворянина из королевства Kimlasca. Быть представителем высшего сословия не всегда приятно: еще в детстве рыжеволосого парня похитили из отчего дома кровные враги, а по возвращении он стал страдать прогрессирующей амнезией. Всю

свою жизнь Luke провел в семейном поместье под неусыпным контролем родителей. И когда подобное затворничество уже успело порядком ему надоесть, появилась таинственная девушка по имени Tear, изменившая судьбу не только богатого наследника, но и всего мира.

Впрочем, не только эпический сюжет, достойный отдельного толстого талмуда и переполненный крутыми поворотами, будет держать вас у экранов. Куда большее удовольствие могут доставить идеально прописанные диалоги. Наблюдать за беседами героев – истинное наслаждение, хочется даже пройти игру еще раз лишь ради бесподобных реплик. Namco снова отлично подобрала актеров для локализации Tales of..., и их работа не вызывает никаких нареканий. Расстраивает только тот факт, что англоязычных геймеров опять лишили вступительной песни и озвучки в так называемых skits (опциональные сюжетные сценки, активируемые в нужный момент кнопкой Select). Но в то же время игровая музыка просто безупречна. К ее созданию приложил руку гениальный Мотои Сакураба, извест-

ный такими хитами, как Star Ocean: The 2nd Story и Valkyrie Profile.

Ни одна ролевая игра не обходится без сражений, и ни одна система боя в серии Tales of... – без изменений. Схватки по-прежнему происходят в реальном времени, но если в ToL акцент был сделан на чистый файтинг, накручивание связок и комбинаций (сказалось присутствие творцов Soul Calibur), то здесь нас ожидает некий сплав популярнейших Tales of Symphonia и Star Ocean. Несмотря на тот факт, что сражаться с противником приходится на одной прямой, уже в начале игры персонаж научится без проблем передвигаться по всему боевому экрану. Подобное новшество пригодится, скажем, для того, чтобы обойти врага с фланга. Управлять вручную можно одним героем, но никто не помешает вам отдать приказ трем остальным персонажам, переключиться на любого из них или назначить необходимую тактику непосредственно на поле боя. Все то, что на первый взгляд кажется беспорядочными ударами, вскоре складывается в замысловатую, быструю и чертовски увлекательную боевку. Кроме обыч-

ных skill, мы также зарабатываем AD skill. Более того, с помощью специальных браслетов Capacity Core можно развивать бойца в нужном направлении, а система Field of Fotons оптимизирует использование магии. В любой момент позволено перебрать все способности героя – битва на это время останавливается.

Но не боем единым... В TotA имеется огромное количество побочных квестов и занятий, которых не только хватит на 60–80 часов игры, но еще и останется порядочно для повторного захода. Здесь и известные фанам рецепты для начинающих поваров, и огромное количество талантов, добываемых только после выполнения необязательных заданий... А вдобавок – дополнительные локации, суперсильные противники, коллекция титулов и костюмов. В общем, тут есть чем заняться.

Namco создала огромный мир для путешествия на своих двоих или же с помощью транспортных средств. Однако есть и обратная сторона медали – игра тормозит и довольно долго грузится с диска. Может быть, на это повлияло необычно большое для западной версии количество дополнительных материалов?

Впрочем, подобные недочеты пусть и не позволяют поставить TotA пятерку (которой достоин японский вариант), но не должны помешать любителям ролевых игр насладиться превосходным проектом.



Жанр jRPG **Разработчик** Namco Tales Studio
Издатель Namco Bandai Games America
Web-сайт tales.namco.com/abyss **Возраст** 13+

Идея Еще один бросок на Запад
Графика В аниме-стиле
Звук Просто прекрасный
Игра Один из лучших проектов Tales of... на сегодняшний день

4.5/5

Gameplay

Вечера на хуторе близ Диканьки 2: Вечер накануне Ивана Купалы

Андрей Кубовский

Вечер трудного дня

Ну вот, еще одна игра по произведениям отечественного писателя! Причем не просто писателя, а настоящего классика. Это, кстати, выгоднее со всех сторон: и авторских отчислений не требуется, и сюжет никто хаять не осмелится.

→ Игра является прямым продолжением первой части и повествует о судьбе Вакулы после истории с поисками красных черевичек. Итак, молодой кузнец и Оксана сыграли шумную свадьбу и зажили счастливо, чего и нам желают. Однако на хуторе еще остались юные сердца, воссоединиться которыми мешают строгие родители. Именно страждущим влюбленным мы и должны помочь.

Нам вновь предоставится возможность разгадать тайны панночкиной усадьбы, побывать на Сорочинской ярмарке и, конечно же, схлестнуться в традиционно неравном бою с нечистой силой во всех ее проявлениях.

«Загадки несложны и гармонично связаны друг с другом»

«Вечер накануне Ивана Купалы» погружает нас в мир украинского эпоса, в причудливом узоре которого переплелись бытовые сцены и мистические явления. Народные сказки и предания, нашедшие отражение в игре, придают ей своеобразный колорит, полюбопытствовавшему еще по книгам Николая Васильевича. Кикиморы, русалки, лешие и ведьмы здесь не злобные монстры, а старые знакомые – они героя не только не обидят, но и советом ему помогут.

А приятная рисованная графика в стиле советских мультфильмов прекрасно соответствует общей концепции игры и вызывает легкую ностальгию.

тальгию. «Вечер накануне Ивана Купалы» – на удивление цельный проект, что выгодно отличает его от многих остальных руссокевостов с их несуразными коллажами и разномасштабными персонажами.

Яркие, красочные локации – интерьер сельской хаты, луг с цветущими маками, даже гнилые топи – смотрятся как нельзя уместно. И если поначалу спрайтовая анимация и некоторая эскизность фонов вызывают раздражение, то по мере погружения в атмосферу игры подобные недостатки отходят на второй план. То же самое, кстати, касается и минималистского интерфейса.

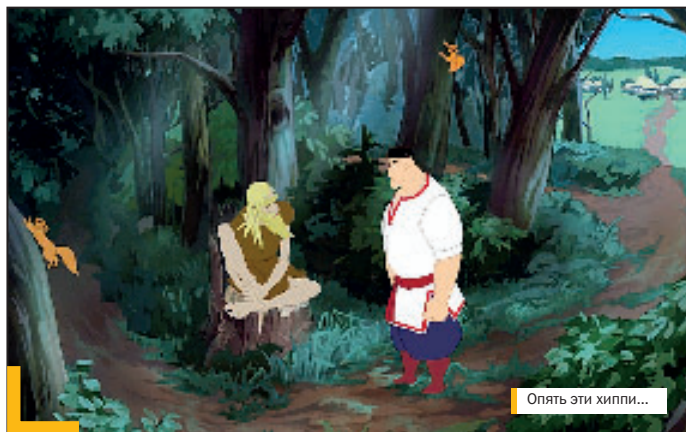
Озвучка позволяет добавить еще один балл к нашей оценке: радуют

приятные голоса актеров, характерный акцент и индивидуальный стиль повествования для каждого персонажа. Музыкальные темы тоже вполне уместны, просты и ненавязчивы.

Загадки несложны и гармонично связаны друг с другом. И пусть квесты не блещут изысканностью решений и оригинальностью подхода, зато выполнить задания будет под силу даже ребенку. А если еще к тому же учесть, что игра не отнимет у вас много времени, советуем всем любителям руссокевостов освежить свое знание классической литературы во второй части «Вечеров на хуторе близ Диканьки».



Эх, ну и свинство!



Опять эти хиппи...



Вареников нету, приходи завтра



Жанр: приключения

Разработчик: Step Creative Group Издатель: «1С»

Web-сайт: www.stepgames.ru/projects.php?id=9 Возраст: нет данных

Идея: Мультяшное приключение по мотивам гоголевских произведений

Графика: Неплохая рисованная картинка

Звук: Приятная озвучка персонажей, ненавязчивая музыка

Игра: Хорошая несложная игра на пару вечеров

4/5

Gameplay

Space Cowboy Online

Дмитрий Курятник



Чому я не сокіл, чому не літаю?..

В последнее время большинство MMOG предлагают дежурный набор развлечений: бегаем по живописным и не очень локациям, изничтожаем популяцию мобов, добываем эпиксы, ну и PvP – по вкусу. А ведь, как поет отечественная шоу-прима, «тело просится в полет».

➔ Спасение предлагает Space Cowboy Online – веселая многопользовательская леталка. Здесь нам предстоит, забравшись в кабину одного из четырех gear (проще говоря, космического корабля), уничтожать местных плохишей как в небе над планетой Phillon, так и на ее поверхности. Скажу сразу, на количество неприятелей разработчики не поскупились. Квесты представляют собой вариации на тему «пойди убей десять адских кроликов», а свободное от выполнения заданий время мы проводим за тюнингом своего gear (разнообразные комплекты корпусов, а также всевозможного оружия прилагаются), тем самым повышая его характеристики. Однако не все так заурядно, как кажется на первый взгляд.

Полеты превращают проект в конфетку. Space Cowboy Online –

далеко не Wing Commander, а значит, не нужно тратить несколько часов на изучение премудростей управления. Если вы когда-либо играли в Descent, считайте, что имеете представление о том, как управлять gear. Их, как уже говорилось, четыре, и каждый тип летательного аппарата требует особого подхода, ведь именно от

напоминает танк, нежели космический корабль, у него даже есть свой аналог *siege mode* (вспомним StarCraft). В данном режиме летающая крепость получает меньший урон, становясь еще более опасной, но именно *siege mode* делает A-Gear желанной добычей для B(omber)-Gear, который специализируется как раз на наземных це-

«Несмотря на аркадность, в игре есть довольно интересные тактические элементы»

класса космического корабля во многом зависит и последующий стиль игры. Несмотря на то что SCO аркадна, в ней имеются довольно интересные тактические элементы. Так, для каждого gear предусмотрена специализация. A(ssault)-Gear, к примеру, больше

лях. Мне же из всех предложенных космолетов по душе пришелся I(nterceptor)-Gear, в народе называемый Idle Sniper. Вот он – выбор настоящего звездного волка! Маневренный и легкий, имеющий самый мощный в игре «бустер», этот кораблик совершает кин-

жальные атаки по воздушным целям и молниеносно скрывается. I-Gear – враг номер один для местных бомбардировщиков. Схема, казалось бы, классическая – «земля-воздух», «воздух-воздух» и «воздух-земля», но вы только подумайте, какие возможности она открывает в многопользовательских сражениях! Впрочем, не забыли и о такой важной составляющей каждой армии, как ППГ (перемещаемой полевой госпиталь). В Space Cowboy Online эту функцию выполняет Meadow Bugle или M(edic)-Gear. Задачи его просты – восстанавливать щиты и энергию боевых кораблей, ну и свою, конечно. Традиционные бафы, разумеется, в игре присутствуют.

Кстати, здесь разрешают выбрать не только корабль, но и пилота. Аватаров разработчики предлагают около десятка, среди которых есть как мужские, так и женские. Пол и внешность вашего прототипа ни на что не влияют, мне, по крайней мере, так и не удалось обнаружить, как изменение цвета волос героя отражается на игровом процессе. А значит, берем того, кто нравился. Кастомизация пилотов не предусмотрена, что подразумевает частые встречи с вашими близнецами. Впрочем, это не так уж и важно. Мы ведь не ради прекрасного личика в космос полетели, правда?

Основой сюжета, по традиции, служит конфликт двух фракций, одну из которых нам предстоит выбрать после выполнения всех вводных квестов. А если в игре есть две стороны, то и PvP тоже будет. Причем атаковать и уничтожать можно представителей как противоположной фракции, так и своей, предварительно вызвав их на дуэль. В этом случае вы должны быть с предполагаемым противником приблизительно равных уровней, ну и, само собой, необходимо, чтобы он принял вызов. Типов PvP-сражений в игре три – один на один, между формациями (местный аналог партий) и бригадами (так здесь называют гильдии).

Для людей, предпочитающих PvE, предусмотрены специальные

Жанр MMOG**Разработчик** MasangSoft**Издатель** Gala-Net**Web-сайт** sco.gpotato.com**Возраст** нет данных**MasangSoft**

Хотя корейская компания MasangSoft официально была создана в январе 2004 г., работа над ее первым и единственным на данный момент проектом Space Cowboy кипела с июня 2001-го. И, стоит заметить, старания авторов не пропали даром. **Игры нет** Web-сайт www.masangsoft.com

Идея Многопользовательские полеты в космосе**Графика** Пусть и без особых изысков, но достаточно неплоха**Звук** Не мешает**Игра** Как ни странно, более чем занятная игра

4.5/5

Gameplay



Аркадное управление
игру совсем не портит

«Полеты превращают
Space Cowboy Online в конфетку»

каналы, где бои между геймерами запрещены. Такой прием в последнее время все чаще используется разработчиками бесплатных MMOG. Эти каналы представляют собой зеркальные отражения игрового мира, в которых действуют иные законы. Скажем, на одном канале может быть разрешено исключительно PvE, на другом позволено атаковать только членов противоположной фракции, а на третьем нет никаких ограничений – бей, кого хочешь.

Наверное, именно благодаря своей аркадности и интересной тактической составляющей Space Cowboy Online очень динамична и увлекательна. Вполне возможно, что она немного изменит ваш взгляд на MMOG.

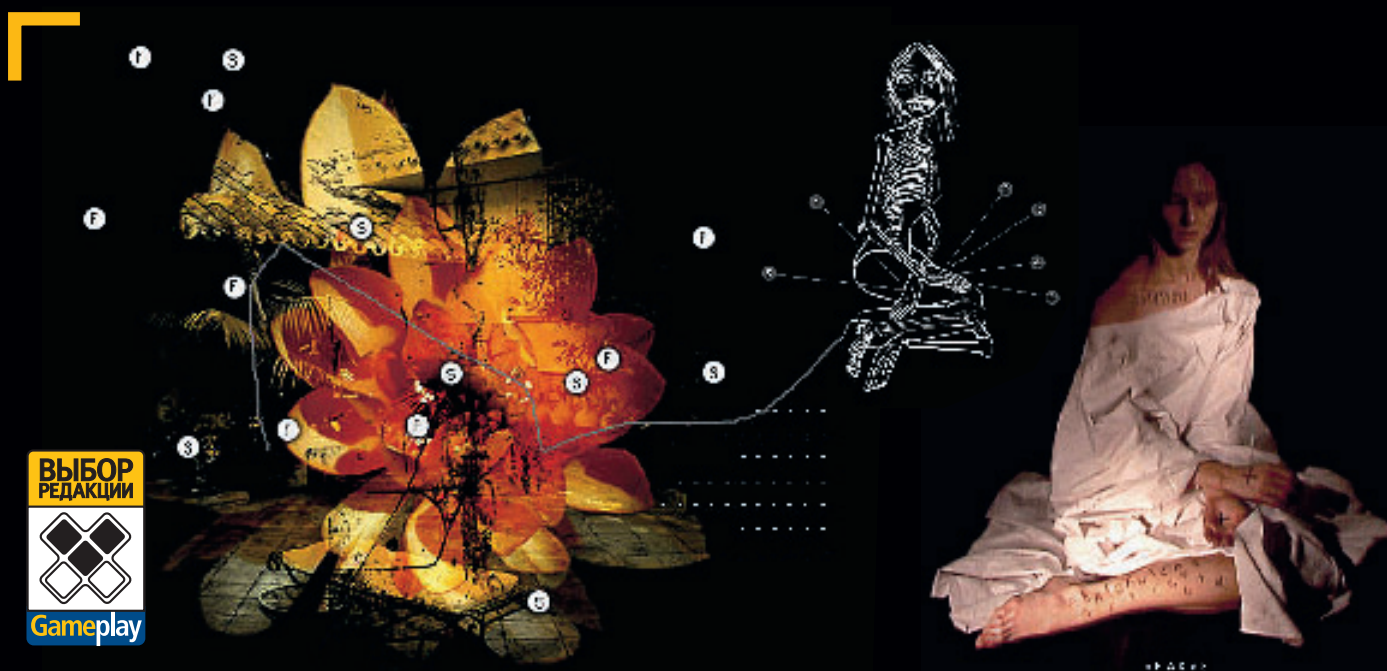
P.S. Игра бесплатна, а разработчики по традиции вводят предметы, доступные только за реальные деньги.



Как приятно чувствовать
землю под ногами!

EVIDENCE: The Last Ritual

Игорь Брэн



Поймай, если сможешь

Сражаться с фашистами, отстреливать террористов и штурмовать средневековые замки – просто детские игры в песочнице по сравнению с проектом, где нам предстоит ловить серийного убийцу.

→ Эта история началась два года назад, когда исчез корреспондент Международного информационного агентства SKL Network Джек Лорски – он занимался расследованием серии убийств, произошедших на территории нескольких стран. Спустя какое-то время в SKL Network пришла посылка от похитителя их сотрудника. Человек, называющий себя Фениксом (The Phoenix), записал на диск зашифрованные подсказки, с помощью которых можно было узнать местоположение пропавшего журналиста. Специалисты агентства, отчаявшись разобраться со злополучным диском самостоятельно, выступили с публичным обращением, призывая всех, кто на это способен, помочь в поисках Джека. Однако ни преступник, ни жертва так и не были найдены.

И вот история повторяется: маньяк опять принялся за старое. Он похитил Джессику, которая занималась поисками своего пропавшего брата Эдриана в Нью-Йорке. И дальше все по отработанной схеме: диск с загадками,

«В качестве подсказки выдается видео: избитая девушка бредит в полусне»

непонятный шифр... Создан даже Межнациональный комитет по поимке Феникса (ICPA – International Committee for the Phoenix's Arrest).

Автор этой статьи просто не мог остаться равнодушным и решил принять участие в поимке маньяка.

ВТОРНИК

Я внес свои данные в базу ICPA и теперь могу связываться с другими добровольцами, чтобы обсудить странные головоломки Феникса. Например, для перехода к следующей загадке нужен цифровой код, а в качестве подсказки выдается видео: избитая девушка бредит в полусне. Если ее разбудить, начинает хныкать – она очень боится чего-то, а потом опять засыпает. И все. Наверное, я ничем не смогу помочь ребятам из ICPA – логика Феникса мне пока абсолютно не понятна.

тельно, бедняжка часто моргала, а потом делала паузы и пристально смотрела в камеру.

ЧЕТВЕРГ

Кристина оказалась права, и я прошел на следующий этап. Лучше бы я этого не делал – теперь маньяк сообщил, что Джек уже мертв. Однако выйти из игры уже не могу – по e-mail мне пришло письмо от самого Феникса. Он взломал базу данных ICPA и теперь знает, где я живу. Так что пути назад нет.

ПЯТНИЦА

Сегодня получил от ICPA небольшой бонус – теперь можно скачивать апдейт к панели управления: там появятся дешифровщик цифр и лупа, чтобы увеличивать фрагменты головоломок и просматривать их через различные фильтры. В общем, Феникс, берегись – мы до тебя доберемся!

СРЕДА

Рано сдаваться! Мне прислала письмо Кристина Ларк, учитель истории из Indiana University, которая тоже участвует в дешифровке. Она предположила, что нужно подсчитать, сколько раз моргает девушка из ролика, – это и будут необходимые цифры кода. Действи-

EVIDENCE: The Last Ritual можно было бы назвать революцией, но на самом деле это лишь продолжение революционного проекта, известного как Missing: Since January (In Memoriam в оригинале).

Жанр головоломка**Разработчик** Lexis Numérique**Издатель** DreamCatcher Interactive**Web-сайт** www.phoenix-killer.info, www.phoenix-investigators.org**Возраст** нет данных**Lexis Numérique** Эта французская студия основана в 1990 г. Эриком и Мари Вьенно (Eric и Marie Viennot). Девять лет компания занималась детскими приключениями, а в 1999 г. началась работа над триллером In Memoriam.**Игры** Missing: Since January (In Memoriam), Missing: The 13th Victim**Web-сайт** www.lexis-games.com**Идея** Footquest не выходя из дома**Графика** Мрачная флэш-анимация**Звук** Ненавязчивые атмосферные мелодии**Игра** Обязательно ознакомьтесь — это новое слово в жанре

5/5

Gameplay



Данный триллер получил в 2003 г. премию SACD (французское Общество драматургов и композиторов) как лучший интерактивный продукт.

ботов, но в основном необходимо думать самому. Если же вам недостаточно подсказок виртуальных помощников, разрешено обратиться к реальным. Зарегистриро-

«В процессе разгадывания головоломок придется посетить более сотни различных сайтов»

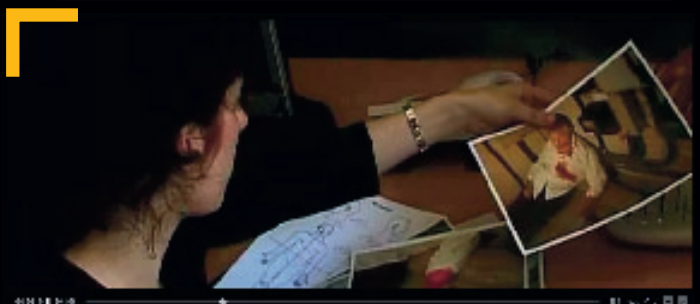
Естественно, для запуска игры необходимы доступ в Интернет и наличие почтового ящика — без них никак не обойтись. Особенно пригодится Google — он поможет найти название улицы с фотографии маньяка, отыскать персональный сайт друга детства пропавшего журналиста. Конечно, трафик расходуется приличный — в процессе разгадывания головоломок придется посетить более сотни различных сайтов — как реальных, так и созданных специально для игры. И помните, никто не даст вам прямой ссылки — пользуйтесь поисковиками!

Правда, на e-mail будут приходить письма от помощников-

вавшись на phoenix-investigators.org, можно найти игроков, которые находятся на том же этапе прохождения, и посоветоваться с ними.

Игра достаточно сложная, чтобы быть интересной, но все же не настолько, чтобы забросить ее еще на первом этапе. Самое главное — загадки связаны между собой (именно этого не хватало In Memoriam), они образуют единую логическую цепочку. А еще здесь более 40 минут живого видео!

В общем, даже если вы не фанат головоломок, советуем обязательно попробовать EVIDENCE. Возможно, это зарождение нового жанра?



Destroy All Humans! 2

Богдан Афанасьев



Познакомьтесь с моей новой подружкой!

Хиппи, ниндзя, КГБ и пришельцы

Destroy All Humans! 2 – это классический сиквел, изготовленный по простому рецепту: минимальные косметические изменения, небольшая доработка, продолжение сюжетной линии – и опля, получите вторую часть.



Именно это хиппи называли словом «улёт»

➔ Здесь все как в первом эпизоде – мы снова в шкуре пришельца и опять занудные земляне не дают нам спокойно доминировать на этой захудалой голубой планетке. Pandemic Studios решила особо не заморачиваться при выпуске второй части, спасибо ей уже и за то, что из игры убраны надоевшие stealth-миссии. Фанаты останутся довольны. А остальные будут в недоумении – устаревшая графика и сомнительной чистоты юмор могут отпугнуть casual геймеров, незнакомых с первой частью.

Из 50-х гг. XX века мы плавно перекечевали в 60-е, что в свою очередь отразилось на сеттинге игры – толпы хиппи, выбирающие любовь, а не войну (переубедить их нам так и не удастся, ну да ладно – невелика потеря для генофонда), плюс аутентичное окружение. К моему огромному сожалению, из

сиквела куда-то исчез тот дух низкопробных фантастических фильмов и комиксов, созданных в США после Второй мировой, а вместо него появились намеки на эдакую недобондиану с пришельцем в главной роли.

Сам геймплей не изменился, т. е. не ухудшился, и это радует. Появился новый кооперативный режим прохождения – второй игрок может в любой момент приобщиться к истреблению человечества. Правда, в сценарии данный ход толком не объясняется, так что возникает ощущение, будто этот режим был вставлен в готовый проект прямо перед релизом.

Графика не радует, да она и год назад не впечатляла. Багов предостаточно, например, иногда объекты появляются просто из ниоткуда, а при игре вдвоем частота кадров может упасть буквально до неприличного значения. Кстати, большинство заставок между миссиями сделано на движке, но почему-то модели персонажей, участвующие в них, часто отличаются от моделей в самой игре.

Единственное, к чему нет претензий, – это звук. Если не смотреть на экран, то вполне можно представить, что слушаешь какой-то фантастический боевик.

Ну а в заключение хочу сказать: тем, кому понравилась оригинальная часть, и сиквел придется по вкусу. А всем остальным лучше подойти к этому проекту с осторожностью – вау!-фактор первого эпизода давно перестал действовать, а долгие зимние вечера можно провести и поинтереснее, чем уничтожая беззащитных землян.

P.S. Обязательно посетите официальный сайт игры и прочитайте биографию Натальи. Не пожалее.

Жанр action
Разработчик Pandemic Studios Издатель THQ
Web-сайт www.destroyallhumansgame.com Возраст 13+

Идея Сиквел довольно популярного action
Графика Устарела еще во время выхода первой части
Звук Замечательный Игра Новый сюжет и косметические доработки – еще не гарантия успеха

3/5

Gameplay

Tokobot (PSP) / Tokobot Plus: Misteries of the Karakuri (PS2)

Богдан Афанасьев



Я, мои роботы и...

Похоже, Тесто состоит из двух половин – темная делает игры с грудастыми персонажами (сами знаете для кого), а светлая выпускает добрые и интересные проекты. Так вот, Tokobot создан на светлой стороне.

➔ Стоит поиграть хоть полчаса, как понимаешь: вот это и есть правильный, увлекательный платформер, а серия Dead or Alive – противоестественный результат генетических экспериментов.

О сюжете Tokobot можно рассказывать долго и нудно, но я расскажу быстро и весело: «Сюжет есть». Наш protagonista – маленький кавальный аниме-персонаж по имени Болт. Он археолог, в первой же своей исследовательской экспедиции открывший древнюю цивилизацию Karakuri и ее роботов, называемых Tokobots. Теперь его зада-

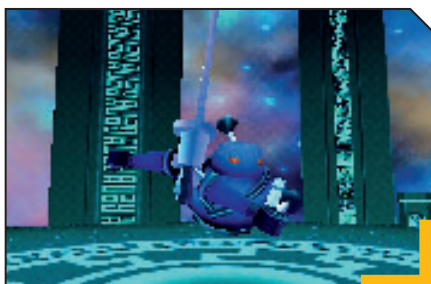
ча – руководить толпой доисторических ботов и крушить все вокруг, чтобы добыть артефакты. Кстати, роботов в игре два вида – workers, соответственно, работают на раскопках, а keepers охраняют руины. У каждого типа есть свои механические враги, большие и маленькие, а еще присутствуют настоящие злодеи, которые сражаются с protagonistом, используя собственных роботов. Конечно, имеется и глобальная сюжетная миссия, но это не так уж важно.

Ведь главное здесь – не запутанный сюжет, а смешные роботы, помогающие нам преодолевать

препятствия и уничтожать противников. Причем маленьких ботов можно соединять друг с другом в произвольном порядке и выполнять с помощью полученных конструкций различные действия – от ударов связкой роботов по голове врага до полета на короткие расстояния. Процесс прохождения заключается в решении несложных головоломок и уничтожении неприятелей. Вроде бы просто, но в этом и заключается уникальность геймплея Tokobot: поверьте, начав играть, вы уже не сможете оторваться.

Версии для PSP и PS2 различаются несильно, разве что в нала-

донном варианте графика чуть попроще да управление несколько сложнее. Основные претензии вызывает поведение камеры, на PSP оно кажется странным, а на PS2 временами прямо-таки неадекватно. И еще: непонятно почему изображение выводится в различных пропорциях: на PSP – 16:9, а на PS2 – 4:3. Удивительно, но Тесто не предусмотрела в версии для большой консоли выбор формата – многие владельцы PlayStation 2 уже давно обзавелись широкоформатными телевизорами, и возвращаться в прошлый век им не слишком приятно.



Жанр платформер
Разработчик Тесто Издатель Тесто
Web-сайт www.tecmogames.com Возраст 3+

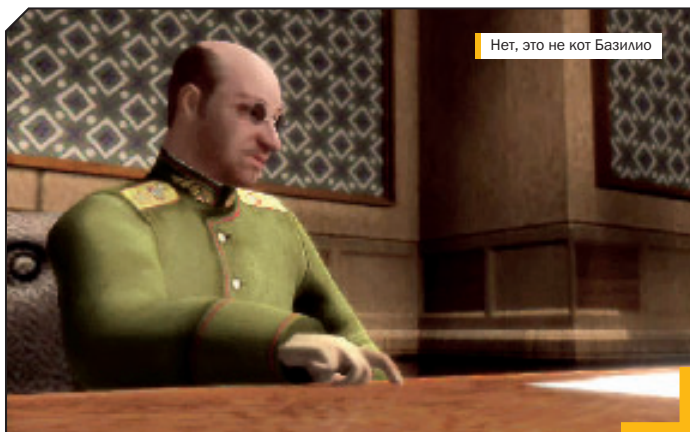
Идея Платформер
Графика Простая, но милая Звук Ничего особенного
Игра Несложная игра с увлекательным геймплеем – что еще нужно для счастья?

4.5/5

Gameplay

Метро-2: Смерть вождя

Дмитрий Шишов



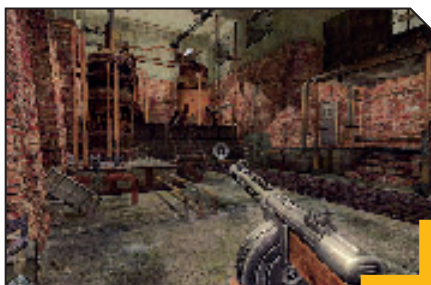
Нет, это не кот Базилио



Ну что тут еще сказать, крепкая мужская дружба



Burn, baby, burn!



5 минут до метро

Мы очень надеялись, что разработчики из Orion учтут наши пожелания и хотя бы попытаются улучшить свой проект в аддоне. Но, как это часто бывает, мнением игроков пренебрегли.

➔ Иосиф Сталин умер. Все-таки умер, несмотря на старания Глеба Суворова. Судьба одной шестой части суши целиком зависит от непомерных аппетитов высокопоставленных чиновников, сражающихся за власть. А вот товарищ Берия решил отомстить: он отдал приказ арестовать и устранить Глеба Суворова и его супругу Елену. Осуществить это удалось только наполовину: Елена оказалась достойной женой своего мужа – направленная для ее задержания рота солдат полегла смертью храбрых. Теперь ей предстоит освободить Глеба и воссоединить семью.

Геймплей «Смерти вождя» по сравнению с оригинальной «Метро-2» стал значительно слабее. Враги вообще прекратили проявлять хоть какие-нибудь признаки высшей нервной деятельности. Они предпочитают стоять за укрытием и упорно закидывать жертву нескончаемыми гранатами, при этом позорно промахиваясь. А еще любят застыть в позе измученного ревматизмом акробата и стрелять от бедра в косяк двери, возле которой спокойно располагалась Елена. Но если потерю снайперских навыков у солдат Красной Армии еще можно оправдать падением боевого духа в связи со смертью товарища Сталина, то для прочих недостатков не найдется никаких оправданий. Например, для гражданки Суворовой (она же слабая и беззащит-

ная женщина) ограничено максимальное количество носимого с собой вооружения – ей позволено использовать лишь три единицы огнестрельного оружия плюс чемодан гранат и коктейлей Молотова.

По поводу дизайна уровней тоже ничего утешительного сказать нельзя. Ассоциации однозначны: Советский Союз середины прошлого века глазами иностранных гостей. В «Смерть вождя», по-видимому, вставили все, что по каким-либо причинам не вошло в оригинал. Голубятни и крыши московских пятиэтажек, погода со стрельбой на «Победе» по Красной площади, станции метро и система канализации. Но почему-то при этом были потеряны даже те крохи атмосферности, которые нравились игрокам в «Метро-2».

Картинку немного освежили набором инструментов «HDR для бедных» и чуть лучше настроенным parallax mapping, коего не сыщешь днем даже с динамическим освещением. А вот физический движок PhysX действительно порадовал – трупы принимают такие забавные позы, которых не увидишь и в «Любовных игрищах Вэньжэня».

В общем, остается только надеяться, что «Метро-2» со скрипом доехало до своей конечной остановки и нам больше не придется преодолевать километры подземелий, борясь с приступами тошноты.

Жанр action

Разработчик Orion Издатель «Бука»

Web-сайт www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=235 Возраст нет данных

Идея Приключения жены чекиста в России

Графика Бедненько и кривенько Звук Музыка намного хуже, чем в оригинале Игра Утратила последние преимущества и стала просто неликвидом

0.5/5

Gameplay

Patriots: A Nation Under Fire

Игорь Брэйн



Они не патриоты

4D Rulers – это не просто студия-разработчик, а таинственным образом перенесшиеся в XXI век гости из прошлого. Может быть, у них даже есть машина времени?

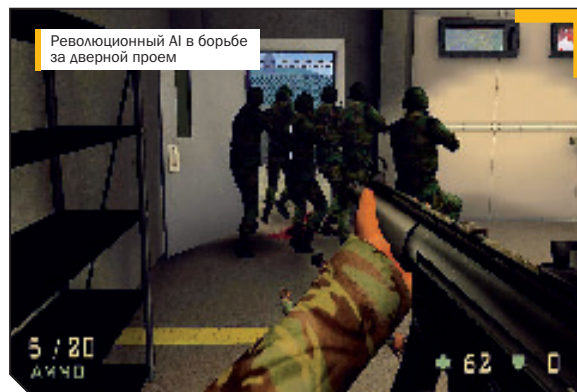
➔ Иначе как же еще объяснить то полностью устаревшее безобразие под названием Patriots: A Nation Under Fire, которое нам предлагают? Сами авторы гордо именуют его шутером, да еще и с элементами тактики. Вообще-то перед нами скорее игра-пародия. Братья Huenink, наверное, посмотрели трейлеров всех известных представителей жанра и сделали следующие выводы.

Во-первых, в каждом уважающем себя шутере игрок должен управлять командой бойцов. Поэтому на уровнях есть солдаты – пушечное мясо, которое толпами дохнет и появляется на локациях вновь. Мы отдаем им приказы одной лишь

клавишей: можно позвать подчиненного идти вместе с нами или не позвать. Все гениальное просто, но не все простое гениально!

Во-вторых, должны быть различные виды оружия, по характеристикам приближенные к реальным образцам. У наших патриотов обширный арсенал – от молотка до автомата Калашникова и шотгана. И что самое удивительное, любой ствол, даже шотган, можно использовать как винтовку: один меткий выстрел по противнику, стоящему в другой части квартала, – и дело сделано.

В-третьих, нужно как-то разнообразить геймплей – например заданиями вроде «Погаси пожар в здании». То есть необходимо полностью зачис-



тить территорию, а потом побрызгать на редкие язычки огня из огнетушителя. А еще есть миссия по освобождению заложников в типичном американском квартале. Нам выдается прямоугольная карта с четырьмя дорожками, на которых расположены три дома, где бандиты держат по одному захваченному жителю. В каждом доме террористы стоят на тех же самых местах, а заложники прячутся в платяном шкафу. Даже планировка у домов одинаковая.

В-четвертых, должна быть реалистичная система повреждений – это когда одним выстрелом из пистолета сносишь противнику голову. Ну и в самую последнюю очередь – нужен сюжет. Например, о неимоверно

сильной террористической группировке, которая буквально поставила на колени все США и нанесла ядерный удар.

Еще разработчики обещают мощный трехмерный движок, позволяющий отображать разрушения архитектуры (да-да, на коробке так и написано). Не верьте братьям Huenink, они сказочники. Здесь даже молоток оставляет на стекле следы от пуль, да и те затягиваются через минуту. И если слабый сюжет хорошего тактического шутера можно простить, то деревянный AI, убогую графику и дизайн уровней – нет. А эти гениальные переговоры во время боя: «Он прячется за деревом!» Смешное и жалкое зрелище.



Жанр tactical shooter **Разработчик** 4D Rulers **Издатель** Silverline Software **Издатель в Украине** «Фабрика Игр» **Локализатор** «Акелла»
Web-сайт www.silverlinesoftware.com **Возраст** 18+

Идея Пародия на тактический шутер

Графика Сильно устарела

Звук Музыка только в первой заставке, невыразительная озвучка

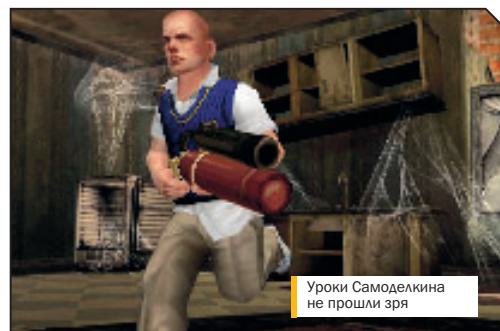
Игра Гость из прошлого

0.5/5

Gameplay

Bully/Canis Canem Edit

Дмитрий Шишов



Уроки Самоделкина не прошли зря



Тони Хоук в молодости



Сказка про белого бычка

Наверное, Rockstar просто не умеет выпускать спокойные, нейтральные игры. Стоит только геймдизайнерам задуматься об этом, и отдел маркетинга пресекает их порывы на корню. Естественно, ничто так не повышает продажи, как смачный скандал.

➔ Проект Rockstar под названием Bully, что переводится с английского как «хулиган», получил статус скандального еще до своего выхода. Не обошлось даже без привлечения известного защитника игровой морали и борца за мировую справедливость – адвоката из Флориды Джека Томпсона (Jack Thompson) – и судебного разбирательства. В общем, PR-кампания была проведена по высшему разряду, что дало положитель-

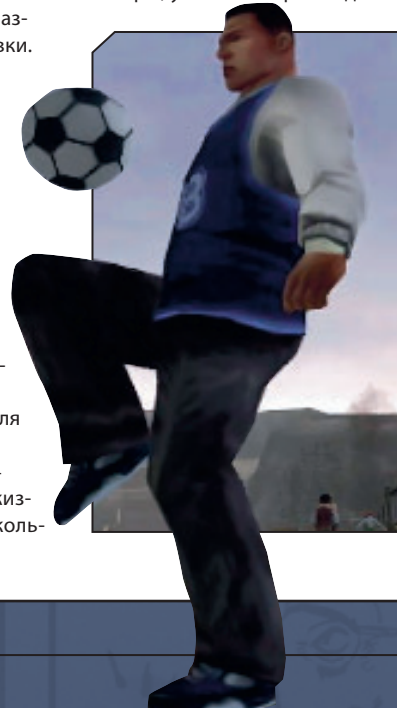
ные результаты. Проект практически моментально занял место в тройке лидеров продаж на территории США и, несмотря на все старания пуританских моралистов, получил рейтинг «13+». Ну что же, посмотрим, чем порадует нас Rockstar на сей раз.

Сюжет игры рассказывает о пятнадцатилетнем подростке Джимми Хопкинсе (Jimmy Hopkins), заботливо сданным родной матерью и ее новым мужем в школу для трудных детей. И пока молодожены будут в течение года предаваться любовным утехам в свадебном путешествии, Джимми предстоит самоутвердиться в Булвортской академии (Bullworth Academy). В стенах этой своеобразной колонии для несовершеннолетних, помимо нерадивых, обозленных и озабоченных учителей, имеются еще и разнообразные подростковые группировки.

«Эта игра даже стала предметом судебного разбирательства»

Их авторитет и сила влияния на учащихся гораздо больше, нежели у администрации заведения. Поэтому Джимми не следует стремиться к карьере старосты класса – лучше стать вожаком хулиганов. А для этого все методы хороши!

Учение – свет, а неученье – чуть свет и на работу. Как в жизни, так и в игре. Соблюдая школь-



Жанр action**Разработчик** Rockstar Vancouver**Издатель** Rockstar Games**Web-сайт** www.rockstargames.com/bully**Возраст** 13+**Rockstar Vancouver**

Эта канадская студия является частью компании Rockstar Games, которая в свою очередь принадлежит Take-Two Interactive. Именно Rockstar Vancouver (в то время еще Barking Dog Studios) создала Homeworld: Cataclysm.

Игры нет Web-сайт www.rockstargames.com

Идея Симулятор трудного подростка в хулиганской среде
Графика Уходящее поколение — этим все сказано

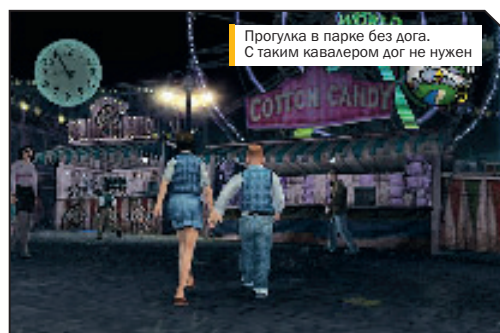
Звук Запоминающаяся музыка, отличная озвучка
Игра Одна из лучших игр на PS2 за 2006 год

4.5/5

Gameplay



Утро добрым не бывает!



Прогулка в парке без дога.
 С таким кавалером дог не нужен



Кто тут хотел шутер?
 Получите!

которой позволит получить новые знания.

А еще Джимми, кроме сюжетных заданий и конфликтов со школьными бандами, может сделать и что-нибудь полезное — например, немного подработать. Лишние деньги, чтобы прикупить вкусной еды и модных одежек, не помешают, а стричь газоны и развозить газеты жителям поселка на самом деле нетяжело. В принципе, в Bully позволено заниматься тем, что хотелось бы делать активному подростку (конечно, с учетом возрастного ценза): ездить на велосипеде и кататься на скейте, развлекаться в луна-парке и заигрывать с девочками. Между прочим, заигрывать можно и с мальчишками — именно это больше всего беспокоило цензоров. Но, честно говоря, по сравнению с детской книжкой о пингвинах-геях данная игра — просто наивная сказочка.

Однако вернемся к трудовым будням Джимми. К сожалению, работа в местном фастфуде особого авторитета ему не прибавит. А значит, подростку придется научиться делать котлеты не из

телятины в кафе, а из лиц своих врагов в подворотне. Кроме традиционных приемов уличных драк, Джимми может использовать в качестве оружия разнообразные подручные средства, начиная с обычных куриных яиц и рогаток и заканчивая битами и огнетушителями. Но порой и этого не хватает, чтобы разобраться с большими бандами. Все шесть группировок, которые нужно подавить собственным огромным авторитетом, имеют свои специ-

ления. Именно за такие игры стоит любить PlayStation 2. Графика, конечно, по сегодняшним меркам посредственная, но у Bully есть кое-что более важное: продуманный и разнообразный геймплей, запоминающиеся персонажи, великолепные диалоги, искрометный юмор. Похоже, Rockstar нашла в мозгу геймера тот таинственный центр, который отвечает за удовольствие, и на протяжении всей игры нежно его стимулирует.

«...в Bully позволено заниматься тем, что хотелось бы делать активному подростку...»

фические черты. И к каждой требуется индивидуальный подход — в одном случае необходимо победить соперников на ринге, в другом — собрать компрометирующие фотографии. Ну а наградой вам будет, помимо чувства собственной значимости, благосклонность местных девушек.

Выпустив Bully, Rockstar отдаст долг консоли уходящего поко-

Отжиматься, пока не свалишься замертво или пока мне не надоест. Второе маловероятно.



The Settlers II: 10th Anniversary

Георгий Чекан



Поселенцы, кажется, только и делают, что ходят по тропинкам

Десять лет спустя рукава

Десять лет назад компания Blue Byte выпустила вторую часть серии The Settlers. Красивая графика, продуманный геймплей, совершенно безумный мультиплеер, непрямо́е управление — игра стала хитом.

➔ Впрочем, не всем любителям стратегий пришлось по вкусу своеобразный неторопливый геймплей, беспорядочные бои, отсутствие дипломатии, торговли да и градостроительства как такового. Но у игры была своя изюминка, этакий «коллективный разум» толпы человечков, которые действовали, как один слаженный механизм — этакий огромный муравейник.

И вдруг в 2006 году эти же Blue Byte преподносят нам The Settlers II: 10th Anniversary. Вообще-то, это те же самые поселенцы, что и десять лет тому назад, только графика трехмерная. Но ведь уже подросли игроки, которых в 1996-м родители еще за компьютер не пускали, а заставляли вместо этого рисовать палочки в тетрадке. Вот, пожалуй, для них, а еще для тех, кого замучила ностальгия, и предназначен проект.

Идея игры довольно проста: потерпевшие кораблекрушение поселенцы пытаются добраться домой по цепи порталов, встречая на своем пути не особо дружелюбных африканцев и китайцев. Задача геймера — как можно быстрее построить эффективную схему производства и транспортировки, что позволит завоевывать новые территории, возводить собственные аванпосты либо захватывать вражеские, постепенно продвигаясь к portalу. Тактика сражений, как и в оригинале, отсутствует по определению.

Зато здесь реализован интересный принцип управления рабочими. Никакого микроменеджмента и искусственного интеллекта горожан а-ля Caesar нет и в помине, а руководство базируется на изменяемой системе приоритетов. Например, при транспортировке товаров те из них, которые игрок расположит ближе к началу соответствующей цепи, будут доставлены по назначению в первую очередь. Так же обстоит дело и с распределением стройматериалов, еды и других ресурсов.

Все эти таблицы, оптимизации маршрутов, развертывания инфраструктуры довольно интересны и могли бы занять любителя жанра надолго, если бы не одно «но». Десять лет индустрия не стояла на месте, теперь PC уже способен на гораздо большее, чем просто 3D-переделка старой игры. Пожалуй, разработчикам из Blue Byte стоило бы попытаться воплотить в новом проекте какие-нибудь свежие идеи, выпустить действительно интересный продукт, достойный легендарной серии. А пока — вот вам прежние The Settlers II, только с трехмерными перламутровыми пуговицами. Получите, распишитесь.



Кто сказал «Capture the Flag»?



Жанр экономическая стратегия Разработчик Blue Byte Издатель Ubisoft
Издатель в Украине «Одиссей» Локализатор «Новый Диск»
Web-сайт thesettlers.uk.ubi.com/settlers2 Возраст 7+

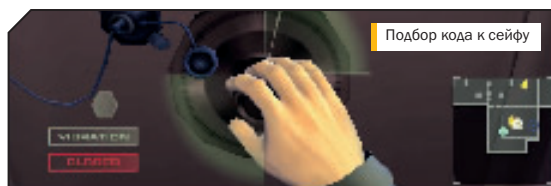
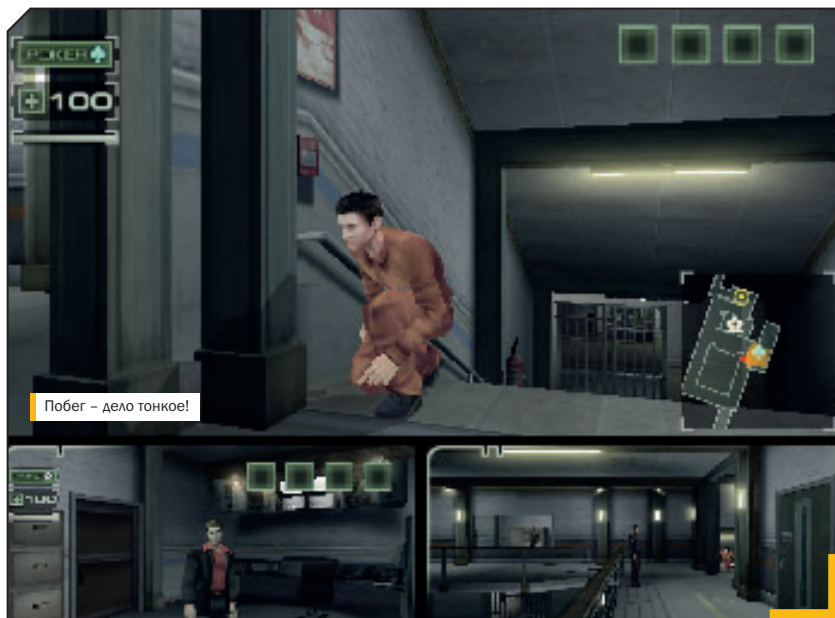
Идея Новое — это хорошо забытое старое
Графика 3D-комиксы — непропорциональные человечки и пряничные домики Звук Ничего особенного Игра Старые The Settlers II: Veni, Vidi, Vici в трехмерной обертке

2.5/5

Gameplay

Th3 Plan

Игорь Брэйн



Это был плохой план

Идея создать нечто вроде мультиплеера, только для одного игрока, сама по себе гениальна, она подходит практически для любого жанра и сеттинга. Задача разработчиков в данном случае проста – не испортить. Но и это удается не всегда.

→ Во время пятиминутной сюжетной вставки в стиле комикса, причем довольно посредственно нарисованного, нам рассказывают незатейливую историю о группе профессиональных воров, в рядах которых произошел раскол, – мистер Фостер предал своих товарищей. В результате Алан Покер загремел в тюрьму, а команда стала временно недееспособной. Тогда Роберт Тейлор – мозговой центр банды – решает вызволить коллегу из заточения, чтобы вместе возобновить работу и наказать предателя.

Обучающая миссия проходит в тюрьме, а управлять нам предсто-

ит не одним, а целой тройкой персонажей (на сцене появляется красotka Валери Кэт). Сразу предупреждаем – для этого лучше всего подойдет геймпад. Экран разделен на три окна – большое и два маленьких, каждое из них показывает местоположение соответствующего члена команды. Со временем в группе станет семь героев, но играть одновременно можно будет лишь за троих.

Именно здесь и вся соль – нам не просто позволили руководить тремя персонажами, а заставили работать в команде. Например, дамочка отвлекает разговором

охранника, пока ее товарищ взламывает дверь, которую тот сторожил. И геймплей заточен как раз под эту идею: одновременно опустить несколько рычагов, чтобы отцепить локомотив от вагонов, повернуть два ключа для открывания двери и т. д. Причем в каждой следующей миссии появляются новые гаджеты – для контроля камер, вскрытия замков, взлома компьютерной защиты, подбора кодов... Все операции выполнены в виде мини-игр наподобие тех, что мы видели в Thief: Deadly Shadows и Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth.

В принципе неплохо, но после прохождения нескольких уровней нам открывается страшный секрет: да это вовсе не stealth и даже не action! Первый представлен лишь возможностью прятаться в кабинках для одежды и красться вдоль стен, а последний ограничивается вялым отстрелом противников из

пистолета с электрическими пулями. Тем более что игру можно пройти даже не отсиживаясь в шкафчиках. В общем, перед нами скорее интересная адвенчура с незначительными элементами stealth/action.

Слабым местом Th3 Plan является графическая составляющая. Размытые лица, беспорядочно открывающиеся рты – в 2006 году это просто шокирует! А вот дизайнеры уровней поработали на славу – хотя здесь всего 3 локации и 13 эпизодов, игроку не дают заскучать, даже когда он проходит в очередной раз по знакомым до боли местам.

В итоге проект получился неоднозначным: с одной стороны – устаревшая графика, посредственная озвучка и сложное управление, с другой – отличная идея командой игры. Возможно, авторам стоит провести работу над ошибками?



Жанр stealth/action **Разработчик** Eko System **Издатель** Monte Cristo
Издатель в Украине «Фабрика Игр» **Локализатор** «Акелла»
Web-сайт www.ekosystem.com/ThePlan/ThePlan.htm **Возраст** 16+

Идея Командная игра в криминальном антураже
Графика Ужасно устаревшая **Звук** Некоторые диалоги не озвучены, фоновые темы просты и ненавязчивы **Игра** Хорошая идея в посредственном исполнении

1.5/5

Gameplay

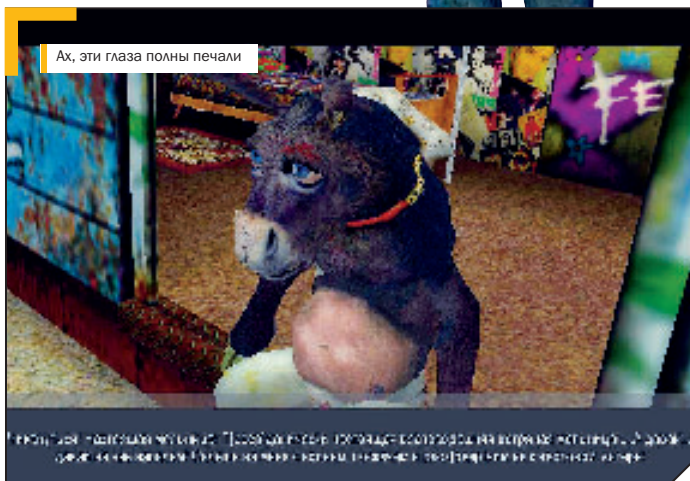
Ядерный Титбит 2

Александр Чепелев



Цифровая шмаль

Семейство «Титбит» чем-то напоминает серию Postal – пресса такие творения закатывает в бетон, а в народе они пользуются огромной популярностью. Разгадка этого феномена проста – всегда найдутся игроки, которым по душе нецензурщина и аморалка.



➔ «Ядерный Титбит 2» в первую очередь интересен для рецензента тем, что его очень легко ругать. Куда ни посмотри – сплошные поводы для излияния накопившейся желчи. И диалоги, которые сложно назвать даже просто осмысленными, и укуренный в пятку сценарий по книге Дани Шеповалова «Таба Циклон», и соответствующие общей концепции неприятные персонажи. Конечно, легче всего и нам было бы замочить «Ядерный Титбит 2» в его собственном сортире, но мы оказались гуманны и даже поставили ему целый балл.

Итак, приготовьтесь, сюжетная завязка: власть захватили гомосексуалисты-изверги, город оккупировали различные мутанты вроде огромного механического зайца, а наша подопечная Стася, дитя трущоб и конопляных полей, отправляется на поиски своего брата Антона Творога (того самого, из первой части). Естественно, все это под те же сортирные шуточки-прибаутки, что и в первой части. Ах, есть еще и мат (куда ж без него?), слегка приглушенный пипиканьем (непонятно только зачем, если все равно слышно).

Зато чего в игре не было и нет, так это логики в квестах. Все решают удачное стечение обстоятельств или подсказки главной героини. Как, например, раздобыть деньги для «хачика» (да, такая вот игровая терминология)? Разработчики считают, что для этого нужно выловить из речки баксы, прицепить на провода бельевые прищепки, прикрепить к ним деньги, взорвать динамитом тушку кита (внутри которой фен), высушить вечнозеленые и затем отдать их нашему меркантильному носителю другу. Мощно, правда? Пере-

плывание речки на надутом насосом трупце, добыча коровьих фекалий, сбор рулонов туалетной бумаги, убийство вышеупомянутого «хачика» – вот чем Стася предстоит заняться во второй части «Ядерного Титбита». Конечно, есть здесь и мини-игры типа «забрызгай девушку белой субстанцией» (разработчики утверждают, что это йогурт) и «пройди через минное поле».

А еще юная любительница приключений повстречает на своем пути множество странных NPC. Чего только стоит напоминающий ослика Иа из известной сказки Федя, грустный гей и большой любитель ветряных мельниц, ранее обитавший в коробке из-под домашнего кинотеатра, а теперь влачащий жалкое существование в облеслом трейлере.

А вот что нас удивило, так это графика – она для русского квеста очень даже неплохая. Бэкграунды анимированы, цвета сочные, а локации отлично детализированы. Только персонажи непонятно почему угловаты и малополигональны. Зато голоса героев эмоциональны и хорошо подобраны, музыка также в тему, особенно русский панк.

И было бы удивительно, если бы в игре не оказалось багов – как никак, российские разработчики делали. Частые зависания, вылеты в систему и глюки в квестах могут у кого угодно отбить желание продолжать игру. Если, кстати, таковое вообще появится, ведь поклонники классических руссокеквестов, скорее всего, с отвращением отвернутся от подобной забавы. Правда, они и не входят в целевую аудиторию «Ядерного Титбита 2», а вот как раз целевой аудитории, вполне возможно, игра придется по вкусу.

Жанр руссокекст
Разработчик VZ.lab Издатель «Бука»
Web-сайт www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=206 Возраст 18+

Идея Новая игра от Дани Шеповалова
Графика Хорошая для русского квеста Звук Растаманский саундтрек и адекватная озвучка Игра Неприятная концепция, но определенной аудитории понравится

1/5

Gameplay

Sam & Max: Episode I – Culture Shock

Андрей Кубовский



Поп-корн в комплект не входит

Еще пару лет назад термин «цифровая дистрибуция» вызывал недоумение у игроков, привыкших за реальные деньги получать реальные товары, которые можно подержать в руках, понюхать и, в особо сложных случаях, попробовать на вкус.

Однако компания Telltale Games, заполучившая в свое распоряжение все права на культовую игру Sam & Max (и на ее автора Стива Парселла в придачу), решила тут же попробовать себя в новом направлении игровой индустрии. Речь идет о так называемом ситкоме – наборе небольших комедийных эпизодов, объединенных общей сюжетной линией и неизменным составом основных персонажей, которые выдаются конечному потребителю малыми дозами через равные промежутки времени.

Следует сказать, что пилотный эпизод Sam & Max получился невероятно удачным. Стилизованная графика, сменившая спрайты на честное 3D, не только не потеряла обаяния, но даже стала более приятной. Завитушки облаков, «ватная» кирпичная кладка и изобилие кривых линий – все с точностью воссоздано в объеме, дабы игрок снова

мог окунуться в мир старых добрых приключений, когда во главу угла ставился не фотореализм, а стиль. Кинематографические приемы с плавающей камерой добавляют картинке живости, а интерактивное окружение позволяет глубже погрузиться в атмосферу игры.

Анимация и мимика персонажей тоже выполнены замечательно – серьезный Сэм и сумасбродный Макс теперь воспринимаются именно как актеры, а не как набор полигонов, обтянутых текстурой. Прибавьте к этому прекрасную музыку в стиле нуар и, конечно же, неизменный юмор: ирония Сэма и полные цинизма шутки Макса. Сцена с вымогательством денег на дороге вообще заслуживает внесения в антологию абсурдизма!

Единственный недостаток этой игры – ее продолжительность. За 2–3 часа эпизод проглатывается, и душа жаждет продолжения. Перед нами, бесспорно, оригинальный и качественный продукт. Но сможет ли прижиться в виртуальном мире исключительно телевизионный жанр? С какой частотой необходимо выпускать новые эпизоды, чтобы игроки не охладели к сериалу и не переключились на продукты конкурентов (которые наверняка не заставят себя ждать)? И многие ли из нас согласятся раз в два месяца тратить по \$10 за два часа веселья? Ну что ж, скоро мы узнаем ответы на все эти вопросы.



«Приживется ли в виртуальном мире жанр "ситком"?»

Жанр приключения
Разработчик Telltale Games **Издатель** Telltale Games
Web-сайт www.telltalegames.com/samandmax **Возраст** 12+

Идея Интерактивный ситком
Графика Стилизованная трехмерная
Звук Хорошая музыка
Игра Отличная приключения, жаль, что короткая

5/5

Gameplay

Justice League Heroes

Олег Овсиенко



Я ужас, летящий на крыльях ночи!



Party breakers!

Мы не хуже X-Men!

После того как Marvel доказала, что игры о супергероях отлично продаются, ответный ход ее главного конкурента – DC (Detective Comics) – был лишь вопросом времени.

→ Проекты, посвященные обладающим сверхспособностями борцам за справедливость, завоевывают популярность даже в тех странах, где мало кто читает оригинальные комиксы. Доказательство тому – обе части X-Men Legends, благополучно занявшие пустующую нишу на рынке консольных игр и известные всем отечественным геймерам. И это при том, что очень немногие из них знают полную историю, скажем, Wolverine или Magneto.

Впрочем, на сей раз мы встретимся с хорошо знакомыми героями. По крайней мере Кларка Кента, простого американского парня, и его альтер эго в красных трусах

поверх синего трико (естественно, речь идет о Супермене) знают все. Если кто и не видел комиксов, то уж фильмы смотрели многие. Аналогичная ситуация и с Бэтменом – он буквально вошел в каждый дом после того, как его образ увековечил в своем видео «співочий ректор».

Понятно, что двух героев для привлечения игроков маловато будет: в нагрузку выдается еще пятерка не настолько широко известных персонажей и несколько секретных.

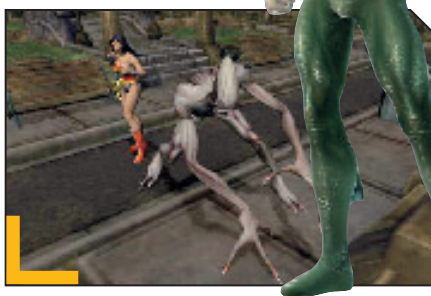
В отличие от пресловутых проектов об X-Men, здесь любые попытки усложнить сюжет пресекаются на корню. Нас ожи-

дает прямая, как бревно, героическая линия – на протяжении десятка часов мы будем по очереди управлять парой рыцарей без страха и упрека, неустанно сражающихся со вселенским злом. Собственно, ничего необычного: слабый удар, сильный удар, прыжок с переворотом и пятерка суперспособностей на крестике контроллера – вот и весь бесхитростный арсенал. В драках можно использовать и подручные средства, от столбов и мусорных баков до автомобилей (если силушки богатырской хватит). Приятно разнообразят геймплей разве что эпизоды, в которых героям позво- лят вдоволь покружить в воздухе.

AI союзников туповат, а так как игра жестко ограничивает выбор персонажей (в ряде случаев альтернатива отсутствует), бои даже в режиме *Normal* могут оказаться настоящей нервотрепкой. Зато ситуация кардинально меняется, если играть в паре с товарищем. Да, Snowblind умеет делать отличные «кооперативные» проекты!

Проходить Justice League Heroes вдвоем – действительно захватывающее занятие, заставляющее порой задействовать командную стратегию и позволяющее забыть о том, что напарник бездарно растратит нужные очки прокачки. К слову, о прокачке: вариантов развития здесь предостаточно, а собирая по пути плохо припрятанные shield, можно получить модные одежды, boost для героев и даже новых помощников.

Графика производит двойственное впечатление: с одной стороны – прекрасные модели персонажей и противников, а с другой – просто ужасные скриптовые ролики и окружение трехлетней давности. И я, хоть убейте, не понимаю, почему в сюжетных заставках Супермен так похож на хронического алкоголика. Зато звук не подкачал: отличная, в меру героическая музыка и идеальная озвучка. Чего стоит только Рон Перлман, создавший одного из самых запоминающихся Брюсов Уэйнов на моей памяти!



Жанр action/RPG

Разработчик Snowblind Studios Издатель Warner Bros. Interactive

Web-сайт justiceleagueheroes.warnerbros.com Возраст 13+

Идея Попытка потеснить Marvel на игровом рынке

Графика На уровне Baldur's Gate: Dark Alliance и Champions of Norrath

Звук Отличная музыка и профессиональная озвучка

Игра Крепкий середнячок с прекрасным «кооперативом»

3/5

Gameplay

F.E.A.R. Extraction Point

Владимир Куценко

Очень нестрашное кино

Спустя двенадцать месяцев после триумфального выхода F.E.A.R. появился аддон, где нам продолжают рассказывать историю главного героя и Мертвой, но уже не очень таинственной Девочки Альмы.

→ Вертолет с protagonистом на борту терпит крушение (не без помощи Альмы), и теперь перед уцелевшими спецназовцами стоит лишь одна задача – выбрать-ся из заброшенного города. Путь к спасению пролегает через полу-разрушенные дома и склады, без-людное метро, покинутый госпи-таль и прочие мрачные места.

Думаете, если в распоряжении разработчиков окажется отличный движок, а на создание игры выделят аж год времени, они непре-менно удивят геймеров разнообра-зными красочными локациями и продуманными уровнями? Как бы

влечся и от серых уровней, и от посредственного сюжета. Искус-ственный интеллект оппонентов по-прежнему превосходит. По-мимо уже знакомых репликантов и закованных в броню солдат, мы встретим несколько новых видов противников, из которых наибо-лее интересны полупрозрачные призраки. Их очень сложно заме-тить, да и движутся они молние-нно. Новое оружие? Конечно, есть. Но погоды оно не делает. Лазерная винтовка и мини-ган невероятно смертоносны, вот только патроны расходуются со скоростью света.

«Мы по-прежнему бродим в полумраке и любимся ящиками»

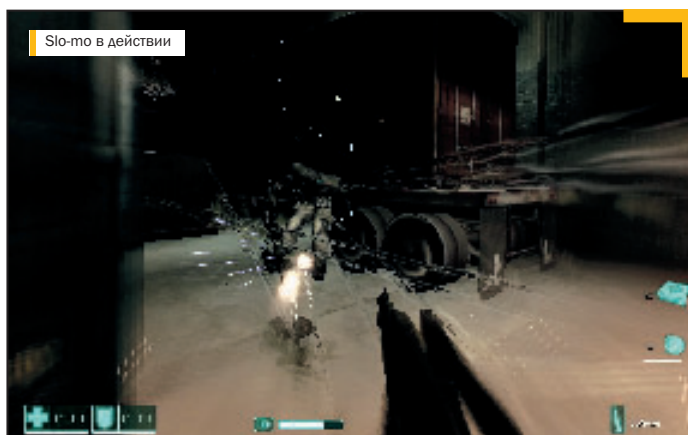
не так. Мы по-прежнему бродим в полумраке и любимся нагромождениями контейнеров и ящиков в очередном заброшенном подвале или двореке. Скудность декора-ций вызывает искреннее удивле-ние. Если в F.E.A.R. убогость окру-жения можно было объяснить поджигавшими сроками, то сей-час подобные отговорки не прой-дут. Дизайнеры компании TimeGate Studios, работавшей над дополнением, к сожалению, насту-пили на те же грабли, что и их кол-леги из Monolith.

Однако вся соль игры в вели-колепных перестрелках, не утра-тивших своего brutalного оча-рования. Они позволяют от-

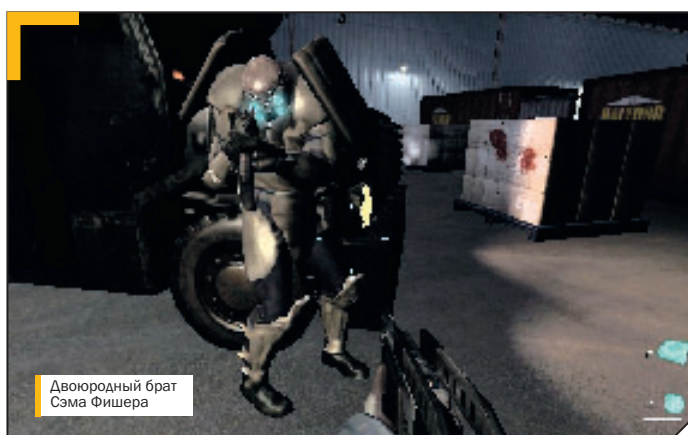
Несмотря на то что со дня выхо-да F.E.A.R. минул год, движок игры до сих пор является одним из луч-ших на PC. Детализированные мо-дели персонажей и красочные спецэффекты уже не вызывают неприятного торможения на сов-ременных компьютерах, и это не может не радовать. По большому счету недостаток у Extraction Point лишь один – разработчики не удо-сужились исправить недочеты F.E.A.R. В остальном перед нами тот самый ураганный action, что ранее так приглянулся игрокам и заслу-жил множество хвалебных отзы-вов. И если вам пришлось по душе оригинал, не проходите мимо до-полнения.



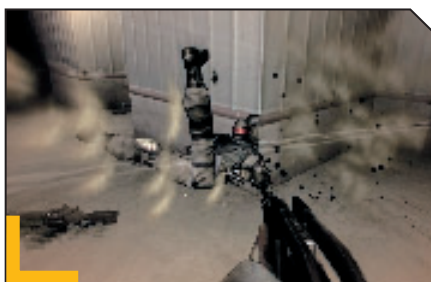
Живые мертвецы атакуют



Сло-мо в действии



Двоюродный брат Сэма Фишера



Жанр first person shooter
Разработчик TimeGate Studios Издатель Vivendi Games
Web-сайт www.whatisfear.com Возраст 18+

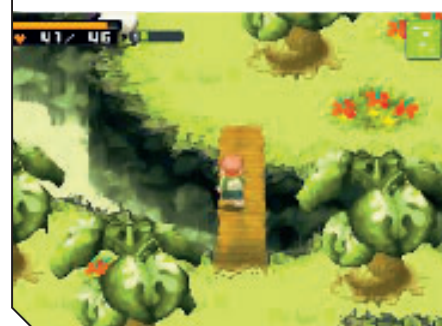
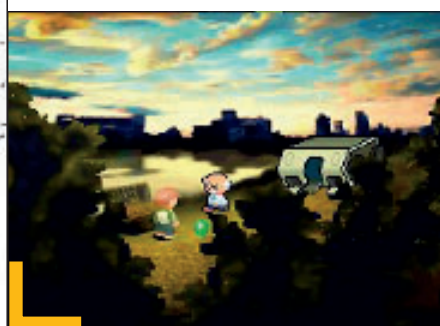
Идея Продолжение одного из лучших шутеров 2005 года
Графика На достойном уровне Звук Нагнетающие атмосферу музыка и звуковые эффекты Игра Все тот же FPS с минимумом нововведений

3.5/5

Gameplay

Contact

Олег Овсиенко



Есть контакт!

Никогда не стоит дремать в общественных местах, особенно изрядно подзарядившись шипучими напитками. Поверьте, ни к чему хорошему подобное поведение не приведет.

→ Вот, к примеру, наш герой по имени Терри после этого проснулся на борту странной летающей коробки, за пилотом которой (сумасшедшим профессором) охотятся инопланетяне. Впрочем, называть парня полноценным героем игры неправильно, на самом деле протагонист – тот, кто держит в руках портативную консоль со стилусом. Ведь именно с нами вступает в контакт лысоватый научный сотрудник, ремонтируя сломанный радар. Основная наша задача – направлять не слишком смышленного паренька в его поисках энергетических батарей, необходимых ему, чтобы ус-

петь домой к ужину и не расстроить маму.

На первый взгляд наши мытарства не отличаются от обыкновенного dungeon crawler, которых в избытке хватает на PC и GBA. Местная боевая система до боли знакома любителям cRPG. По сути, нам нужно только перевести подопечного в боевое состояние и периодически нажимать на автопаузу, чтобы в это время назначать те или иные суперудары. А вот система прокачки в Contact хорошо продуманная и глубокая. К примеру, если много ходить пешком, увеличится скорость, чтение делает Терри умнее и т. п. Стоит упомянуть и об

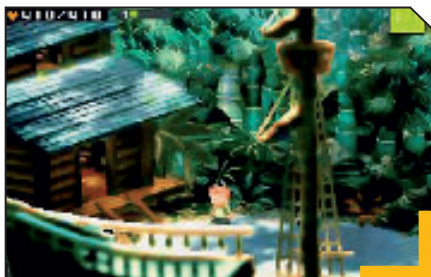
огромном количестве оружия, спецприемы для которого также развиваются по мере использования. Повторение – мать учения.

Дабы еще сильнее запутать игроков, на выбор предлагается несколько специальных костюмов, меняющих элементарные атрибуты Терри или же наделяющие его особыми умениями вроде воровства. И это не все: есть еще полезные наклейки, которые нужно любовно лепить стилусом на нашего протезе или разглаживать прямо на активном экране, – они тоже влияют на развитие персонажа.

Кроме банальной зачистки подземелий, нам также предлагают посещать уроки поварского искусства, ходить на рыбалку, растить домашнего питомца, разрешено даже закрутить роман с понравившимися представительницами противоположного пола.

Визуально Contact – необычная смесь 8-битовой графики на верхнем экране, где ведется прямой репортаж из лаборатории профессора, и красивого 2D на активной нижней части DS. Периодически мы будем наблюдать на экране и трехмерную карту небольшого игрового мира. Отдельного упоминания заслуживает музыка – прекрасный ambient и расслабляющие этнические мотивы.

Сюжет этой игры, конечно, полон штампов и банальностей, но ситуацию спасают неординарный юмор, хорошо проработанные NPC и отличный перевод диалогов. И хотя боевка весьма однообразна, а сюжетные врезки невыразительны, благодаря большому количеству квестов и расширенной системе прокачки проект все-таки заслуживает нашего внимания. По крайней мере ничего похожего мы уже давно не видели.



Жанр action/RPG **Разработчик** Grasshopper Manufacture
Издатели Atlus/Marvelous Interactive
Web-сайт www.atlus.com/contact/home.html **Возраст** 3+

Идея Нестандартный подход к идее RPG
Графика Отличное 2D, если знать, где искать
Звук Запоминающийся ambient
Игра Очень интересный неформат



4/5

Gameplay

Dragon Quest Heroes: Rocket Slime

Олег Овсиенко

Желатиновая история

Нет-нет, перед нами никакой не LocoRoco! Несмотря на внешнее сходство, герой этой ролевой игры не имеет никакого отношения к планете разноцветных колобков.

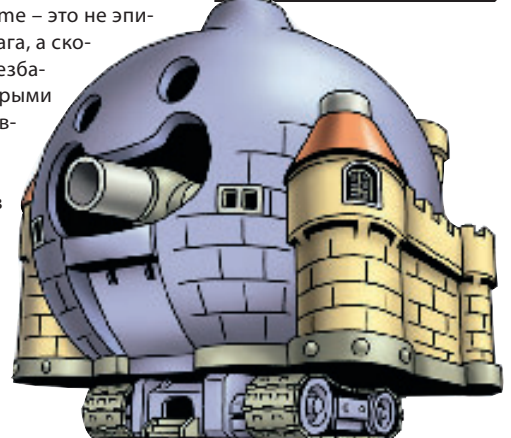
→ В действительности круглый желатинчик – персонаж очень известный, можно сказать, исторический для Square Enix. Этот сгусток плазмы появился в самом первом эпизоде цикла Dragon Quest и уже не один десяток лет входит в число наиболее популярных героев видеоигр, он был лицом рекламных кампаний Enix и даже послужил прототипом для фирменного контроллера под Dragon Quest. И вот, наконец, slime обзавелся собственным проектом.

На плечи (или ту часть его круглого тела, которая их заме-

няет) юного Rocket ложится практически непосильная задача: спасти население своего города из плена вероломных Plob. Само собой, вам придется использовать все ограниченные физические возможности героя. Однако вскоре становится понятно, что любая потасовка сводится к прицеливанию и выстрелу желатиновым кругляшом по противнику или нужному предмету. В результате Rocket не только освобождает друзей, возвращая родной город к жизни, но и обзаводится арсеналом для будущих сражений. Все, что плохо лежит, без проблем отправляется в загашник. Подобное времяпрепровождение часов после пяти могло бы показаться занудным, если бы не Schliemann. Использование этого огромного танка вносит в игру столько стратегических элементов, а главное – шарма, что даже искушенного геймера заставит просидеть за DS часов 10–15.

Кстати, подобные боевые машины есть и у ваших врагов, а значит, без танковых батальи не обойтись. И здесь в ход пойдет все: от простейших снарядов, сундуков и фруктов, предусмотрительно подобранных на одиночных этапах, до собственно противников (их в определенный момент можно переманить на свою сторону).

DQH: Rocket Slime – это не эпическая ролевая сага, а скорее одна из тех безбашенных игр, которыми славится портативная консоль от Nintendo. И пусть сюжет высосан из пальца, а музыка не настраивает на героический лад, школа юных ракетчиков и танкистов открыта для всех желающих.



Иное мнение

→ Беда доброй половины игр для карманных консолей в том, что они стараются казаться очень серьезными. И выглядят в результате, как школьница в мамином платье – смешно, но не более.

Тем милее сердцу проекты, подобные Rocket Slime. Уютные, веселые, с неординарным геймплеем, ролевой системой для танка (!), трогательными слаймами и восхитительной музыкой. А если вам повезет найти хоть одного противника для сражений по Wi-Fi – игре вообще не будет конца.

Это лучшая JRPG для DS по рейтингу www.gamerankings.com, а если не брать в расчет всяческие тетрисы и Марио-продукты, то и вовсе одна из лучших игр для данной консоли. Не пропустите, такие проекты появляются очень редко. Мой личный выбор года для DS.

Михаил Зинченко



Жанр JRPG

Разработчик Tose Издатель Square Enix

Web-сайт na.square-enix.com/rocketslime Возраст 6+

Идея Герои бывают разные

Графика Прекрасное 2D

Звук Он где-то был, его не могло не быть...

Игра Веселая и не слишком длинная забава для взрослых и детей

3.5/5

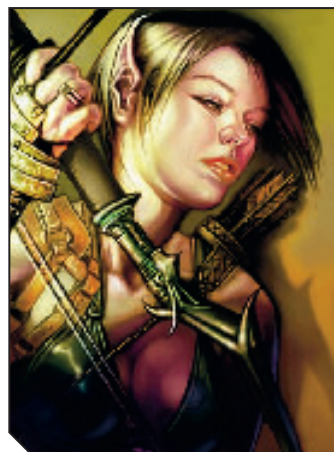
Gameplay

Моды для Neverwinter Nights

Георгий Чекан

Тысяча и одна ночь Neverwinter

Neverwinter Nights – проект замечательный во всех отношениях, и одно из его преимуществ – удобный инструментарий для разработки модов, поэтому неудивительно, что их появилось более чем достаточно. Длинные и короткие, сложные и не очень, ролевые и манчкинские – каждый может найти модуль на свой вкус.



➔ Да зачем долго искать – на сайте специального комьюнити, занимающегося созданием модов к Neverwinter Nights (www.nwvauld.ign.com), их хватает. Выпущен даже целый аддон СЕР (Community Expansion Pack), который включает множество используемых в модулях элементов – текстур, скриптов, анимаций и пр. Он, кстати, совместим с большинством версий оригинальной игры, а скачать его можно на nwvauld.ign.com/View.php?view=hakpaks. Detail&id=7000#Files.

Итак, мир NWN велик и разнообразен – добро пожаловать.

Elegia Eternum v1.1 (russian)

nwvauld.ign.com/View.php?view=modules.Detail&id=825

➔ Небольшой модуль с интересным сюжетом и разумным балансом боевки и ролевой игры. Здесь важно читать описания всех предметов, попадающихся на пути, – в них скрыто большинство разгадок. А в остальном – обычный неплохой модуль, в конце которого нас зачем-то награждают ценными подарками. Из хорошего стоит отметить двух прекрасно подобранных прегенеренных персонажей, а из плохого – дисбаланс в финале: убить босса ни одним из предлагаемых героев не представляется возможным.

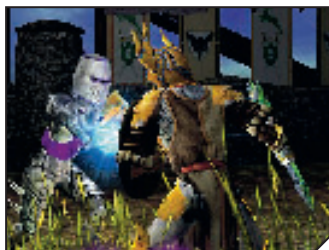


Wyvern Crown of Cormyr v1.1

store.bioware.com/products/wyvernecrown.html

➔ Мод – наглядный пример того, что могут сделать с Neverwinter Nights умелые разработчики при наличии достаточного количества средств. Это, кстати, довольно большой модуль, требующий установки обоих дополнений, и он предлагает нам совершенно новую фишку – лошадей.

Дело не ограничивается только путешествиями – верхом можно даже сражаться. Так что мы получим кучу приятных сюрпризов: рыцарские поединки по всем правилам, плащи и накидки всадников, развевающиеся на ветру. Прибавьте к этому огромное количество нового арта, существ, текстур, объектов и даже целый новый престиж-класс – Purple Dragon Knight! Единственное «но» – модуль платный, и скачать его можно за 12 условных единиц, что совсем не радует. Хотя затраченные авторами 20-часового мода усилия и вложенные средства в какой-то степени оправдывают его дороговизну.

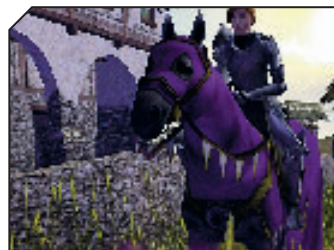


Kunoichi (Part One and Two) v1.9

nwvauld.ign.com/View.php?view=modules.Detail&id=3749

➔ В этом небольшом модуле, полном восточного колорита, нам предлагается вжиться в роль девушки-ниндзя из клана Скорпионов. Несмотря на свою экзотическую профессию, наша героиня не собирается метать сюрикены охапками и шинковать врагов мечом. Во главу угла в Kunoichi поставлены отыгрыш и внебоевая механика AD&D – разговоры и воровские умения. Конечно, будет возможность и немного повоевать, но здесь это далеко не главное – манчкинам тут делать нечего.

Создавая персонажа, помните о ролевой направленности модуля и выбирайте соответствующие умения. Сейчас готовы уже две части из задуманной трилогии, объединенной общим сюжетом. Надеемся, последний эпизод не заставит себя долго ждать.



Academy of Heroic Studies v1.0

nwvaul.t.ign.com/View.
php?view=modules.
Detail&id=156



➔ Один из продуктов подобного класса обязательно должен был попасть в обзор. Итак, перед нами тренировочный модуль, позволяющий игроку без особых проблем развить героя до необходимого уровня. И не стоит сходу лепить на него ярлык «читерство» – в некоторых случаях такой мод придется как раз кстати. Например, в большинстве модулей со свободным выбором персонажа отсутствуют прегенеренные герои. Вот тут-то и придет на помощь Academy of Heroic Studies – не качать же каждый раз новичка до 8–12 уровня.

Что приятно, рассматриваемый модуль оформлен по всем правилам – это не комната с двумя NPC, отвечающими за уровень и экипировку, Academy – внушительное здание со складами, тренировочными залами и пр. Радуют отсутствие фраз «Out of character», куча NPC, каждый даже с подобием собственного характера, а также поддержка любых установленных модов. Главное – не переборщите с прокачкой, иначе играть будет не так интересно.

Pool Of Radiance v1.17a

nwvault.ign.com/View.
php?view=modules.
Detail&id=1706



➔ Подобно Project Revolution, превращающей WarCraft III в трехмерный StarCraft, данный мод делает из NWN классическую AD&D-игру – Pool of Radiance. Это не просто мод, а целая новая RPG, которая займет вас часов на 20, причем размер файла (если вы решите загрузить ее из Интернета, а не взять с нашего Gameplay DVD) крайне мал – авторы обогнали стандартным инструментарием и рекомендуют создавать для игры нового героя, так что вам не придется качать тяжеловесные паки текстур и моделей.

В общем, если оригинал и аддоны пройдены вдоль и поперек, а AD&D вам по нраву, советуем не тратить нервные клетки на ужасные любительские перерисовки, дисбаланс, monty haul (так называются слишком легкие RPG, которые быстро наскучивают геймерам, как только их герои становятся чересчур могущественными), криво проканаченных premade-персонажей, а скорее установить Pool of Radiance. Единственная оговорка – играть лучше в одиночку, для совместного прохождения этот мод не задумывался.

Night of the Walking Dead v5.5

nwvault.ign.com/View.
php?view=modules.
Detail&id=1552



➔ Оазис Diablo среди скучной пустыни отыгрыша. Тут есть подземелье, комнаты, двери, а также орды зомби, скелетов и прочей нечисти. Основной квест выдается на полпути к его завершению, но это неважно, ведь главное — яркие драки в стиле «убей их всех!» Несмотря

на примитивность замысла, играть совсем не скучно: мертвечины много, а бои действительно эпические. Правда, авторы крупно просчитались – они не предоставили специальных персонажей для этого действия. Как раз впору была бы команда из 4–5 человек 8–9 уровня, которой у вас под рукой, скорее всего, не окажется.

Лично мне пришла на помощь перекачанная волшебница из *Sex & The Single Adventuress*, но она до неприличия сильна и настолько мощно экипирована, что играть за нее даже неинтересно. А иначе никак – одиночка меньшего уровня тут просто не выживет.

Sex & The Single Adventuress v1.0

nwvault.ign.com/View.
php?view=modules.
Detail&id=1920



➔ Данный модуль – дитя пресловутой политкорректности. Его создательница заявляет, что была расстроена тем, насколько ограничены возможности героинь оригинальной NWN в плане романтических походов. Мод призван исправить это упущение – он написан исключительно для женских персонажей 20-го уровня.

На протяжении всей игры девушка выполняет один глобальный квест, суть которого – очаровать как можно большее количество молодых людей.

Сложности это не представляет, местным парням повторного приглашения не требуется. В некоторых случаях, правда, придется немного пошевелить мозгами, побеседовать с очередным избранныком или найти нечто ценное для него.

Ну а после этого происходит акт, который по замыслу автора должен символизировать секс, но, честно говоря, если бы я не был предупрежден, никогда не догадался бы, что происходит. Не поворачивается язык назвать эротической скриптовую сценку с постоянным использованием закливания «Слепота» и редкой анимацией типа сбивания с ног или подбирания предмета. Лишь обязательное отсутствие брони и двусмысленные фразочки позволял заподозрить, что «это ж-ж-ж неспроста».

В общем, странная модификация. Хорошо хоть, что вслед за феминистками-нимфоманками собственных модов не выпускают зоофилы и копрофаги.



Уч на днур й, вселення дхлнн у краї а

Наша компанія із самого початку працює в ринку продажів комп'ютерних компаній Європи України. Ми поставили перед собою мету – увійти до п'ятки країнці. На сьогодні в нашій мережі, і досягти цього, для результату бунд досягати згодом краще, ніж просто, яким ми дотримувалися. Одним з головних принципів нашої роботи є: обирати для просування найбільш перспективні продукти. Одним з таких ми вважаємо DILLI. Організація наших продуктів, починаючи з цього, DILLI нічим не відрізняється і зберігає, і покращує, і інших різноманітних комп'ютерних товарів. Читає, створює, зникає і знову, і знову в цілому професійному. А я найбільш професійний працівник, який працює в сфері будівництва високого продукту. Улюбимо всім світом. Як і всім іншим людям, і всім іншим, і всім іншим. Знаю, що так.

Якісний товар і подався і технічно – сибірський коніт, задістав єні поезію. І якийсь промінь зі зламаним обличчям з'явився. Сказав, що починає з української мови ЕОСР. До нього, зокрема, увійшло те, що і з'явився якийсь тестування. Акустику ЕОСР не отримувала після країн лінійки, і в кожній тестуванні акценту надрозділювала нагороду. Ця тут казати? Судячи з того, професіоналізм і насправді тих, хто казати, що ЕОСР не отримувала дозволу. Минуло це. Не може бути тут якийсь продукт дещо. Питання, чи не постав, запевняти, що того, на який термін і не задістав собі акцентує у систему. Якщо і в протекти обидва: перші, які, де єні. Як і в і: кілька: років також працює. Вибір – економічно ІІІ ІІІ. Навесні і в зарплатні ІІІ.

www.edifier.com.ua

Edifier

The Audio Artist



ACTION

A Dance with Rogues (Part One v1.12b/Part Two v1.03)

nwvauld.ign.com/View.php?view=modules.Detail&id=4869

→ В этой истории вам отведена роль принцессы без королевства, чью семью убили захватчики. Героиню приютила шайка воров и жуликов, и, следуя сюжетной линии, нашей подопечной придется пойти по их стопам. Модуль рассчитан на социальные и воровские умения, большая часть опыта добывается совсем не в бою, а при использовании этих самых навыков и при продвижении по сюжету.

Это накладывает определенные ограничения на характеристики героини – она должна иметь минимум 14 харизмы, так что любителям уничтожать все и вся данный модуль придется не по вкусу. Также автор настоятельно рекомендует играть персонажем rogue или мультиклассовым – остальным придется туго.

История состоит из двух отдельных частей, связанных общим сюжетом и героями, изобилует огромным количеством диалогов и взрослого контента. Действительно, без него история симпатичной принцессы была бы неполной.

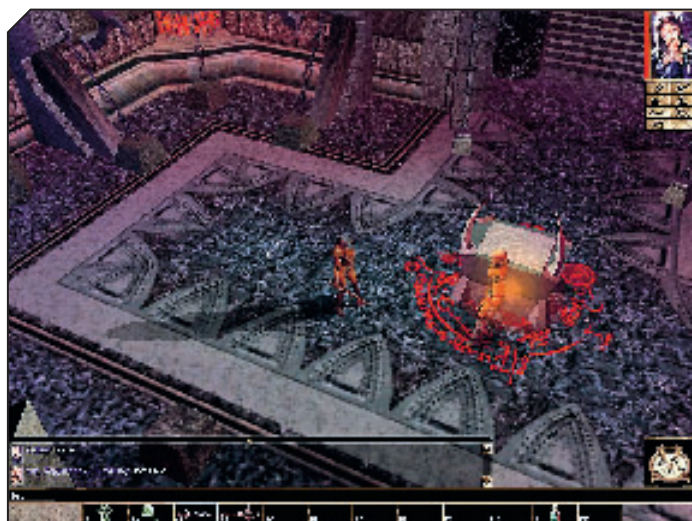
Помимо обилия текста, радуют альтернативные решения большинства квестов и наличие нескольких способов проникнуть в одно и то же место. Поэтому если какой-то из замков вам не по зубам, можно поискать другой вход – доброму молодцу (или, скорее, красной девице) и окно – дверь.



Penultima v1.3

nwvauld.ign.com/View.php?view=modules.Detail&id=1661

→ Еще один большой модуль, состоящий из пяти локаций-глав. Очень хорош местный юмор – шутят здесь по любому поводу вплоть до культов темных божеств. Кроме того, на начальной локации можно дорастить только что созданного персонажа до 4-го уровня и немного приодеть, поддерживается совместное прохождение. Кстати, в Сети есть и русская версия этого мода.



Thar Be Rats, Yarrrr! v1.0

nwvauld.ign.com/View.php?view=modules.Detail&id=3075

→ Простенький мод, состоящий из сплошных канализаций и крыс. Никаких проработок персонажей, разговорных навыков и прочего – еще одна незатейливая бойня. Примечателен лишь тот факт, что игровые тексты написаны на так называемом leet talk (часть букв заменяется цифрами и прочими символами, при письме допускаются намеренные ошибки и опечатки).

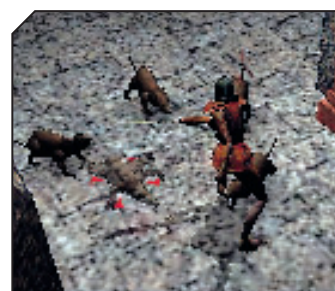
The Spires of Ravenloft v1.40 (russian)

nwvauld.ign.com/View.php?view=modules.Detail&id=2476

→ Модуль, рассчитанный скорее на совместное прохождение, чем на одиночную игру. На это указывают и наличие специального персонажа по имени Рассказчик, и уровень сложности боевки, и куча заданий, справиться с которыми самостоятельно обычному герою просто не под силу.

Данный мод предлагает нам интересное приключение в одном из классических сеттингов AD&D – Ravenloft. Он представляет собой довольно мрачный мир в стиле gothic horror, состоящий из большого количества pocket planes. Каждой из них правит отдельный dark lord, заслуживший должность своими злодеяниями. Антураж в игре соответствующий – выходить на улицу из людной таверны действительно страшно, а плохая погода и сумерки (здесь это сочетание встречается практически постоянно) тоже не способствуют поднятию боевого духа.

Кстати, это еще одна причина играть партией, а не в одиночку. И обязательно пригласите dungeon master, для которого авторы модуля написали специальный документ, помогающий в его не легком деле.





Contest Of Champions V2.1

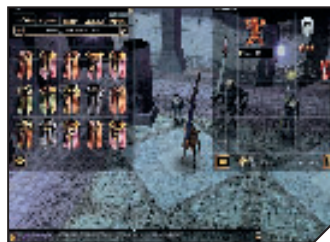
nwvault.ign.com/View.php?view=modules.Detail&id=575

➔ Мод, рассчитанный исключительно на PvP: здесь есть лишь несколько комнат с торговцами и прочими вспомогательными NPC и собственно арена. Нехитрая идея командного побоища привлекает неплохой реализацией: тут имеется система денежных премий за победы, в которой учитываются уровень и количество членов каждой команды. А за полученные монеты можно отовариться в магазинах, где продается все что душе угодно, но в преде-

лах разумного: любой предмет до +3 включительно.

С одной стороны, есть куда потратиться, а с другой – нет чиртерских катан +5 и прочей godlike-экипировки, что считается признаком хорошего тона в AD&D. Кроме того, купить все и сразу не получится – для каждого боя оговорена определенная ограниченная сумма, которую разрешено потратить на обмундирование. А еще в модуле предусмотрена докачка персонажей до 10-го уровня, чтобы разнообразить схватки и увеличить их продолжительность.

Очень радуют всевозможные мелочи, призванные сделать бой максимально честным, – к примеру, непосредственно перед выходом на арену с персонажей снимаются все заклятия и баффы, чтобы исключить помощь со стороны.



Dusk of a Samurai demo v1.0

nwvault.ign.com/View.php?view=modules.Detail&id=4204

➔ Исторический модуль, основанный на реальных событиях. Феодалная Япония конца XVI – начала XVII века накануне эпохальной битвы при Сакигахаре, соответствующие антураж и отыгрыш. Естественно, магические классы и все расы кроме людей тут запрещены.

Модуль радует длинными разветвленными диалогами с обильным использованием разговорных умений и требует сильного отыгрыша – мировоззрение ге-

роя будет значительно меняться в зависимости от способов решения побочных квестов. Также есть достаточно возможностей реализовать стремление любить и быть любимым как для мужских, так и для женских персонажей.

На момент написания статьи мод находился на стадии разработки. Доступна для скачивания его демо: можно попробовать его в действии и решить, стоит ли устанавливать полную версию после ее выхода.



EUROPLUS
THE BEST IN MULTIMEDIA



**Відеокарти -
всі існуючі моделі
на будь-який
смак**



**ATI
Radeon 1950Pro**

З наступаючим
Новим Роком!

**відеокарти
звукові карти
акустичні колонки
пристрій відеомоніторингу**

WWW.EPLUS.KIEV.UA
КМБК ВУЛ. КРИВОНОСА 2. 06110 41
ТЕЛ.: (044) 249-3741
ФАКС: (044) 249-7231
EPLUS@EPLUS.KIEV.UA



Clive Barker's Jericho

Дата выхода конец 2007

И еще одна игра по мотивам! А почему бы и нет? По крайней мере никто не скажет, что у Jericho сюжет слабый. Нас ждет разудалый action, да еще с глубокой идейной подоплекой. Мы должны бороться со вселенским злом в затерянном городе, причем по мере того как наш отряд продвигается к центральной площади, он проходит через различные временные пласты – от наших дней до Средних веков (а может, и дальше). В каждом фрагменте мы вновь переживаем великие битвы прошлого, когда воины Добра отправились на битву со Злом и потерпели неудачу.

PC / PS3 / Xbox 360

Galactic Civilizations II: Dark Avatar

Дата выхода февраль 2007

Фанаты GC II, а не наскучила ли вам любимая игра? Если да, к вашим услугам первый expansion pack, причем довольно объемный. Кроме новой кампании за Империю Drengin, шпионажа, улучшенного AI и кучи деталей для кораблей, в Dark Avatar появятся две новые игровые расы: кровожадные korath и религиозные krynn.

PC

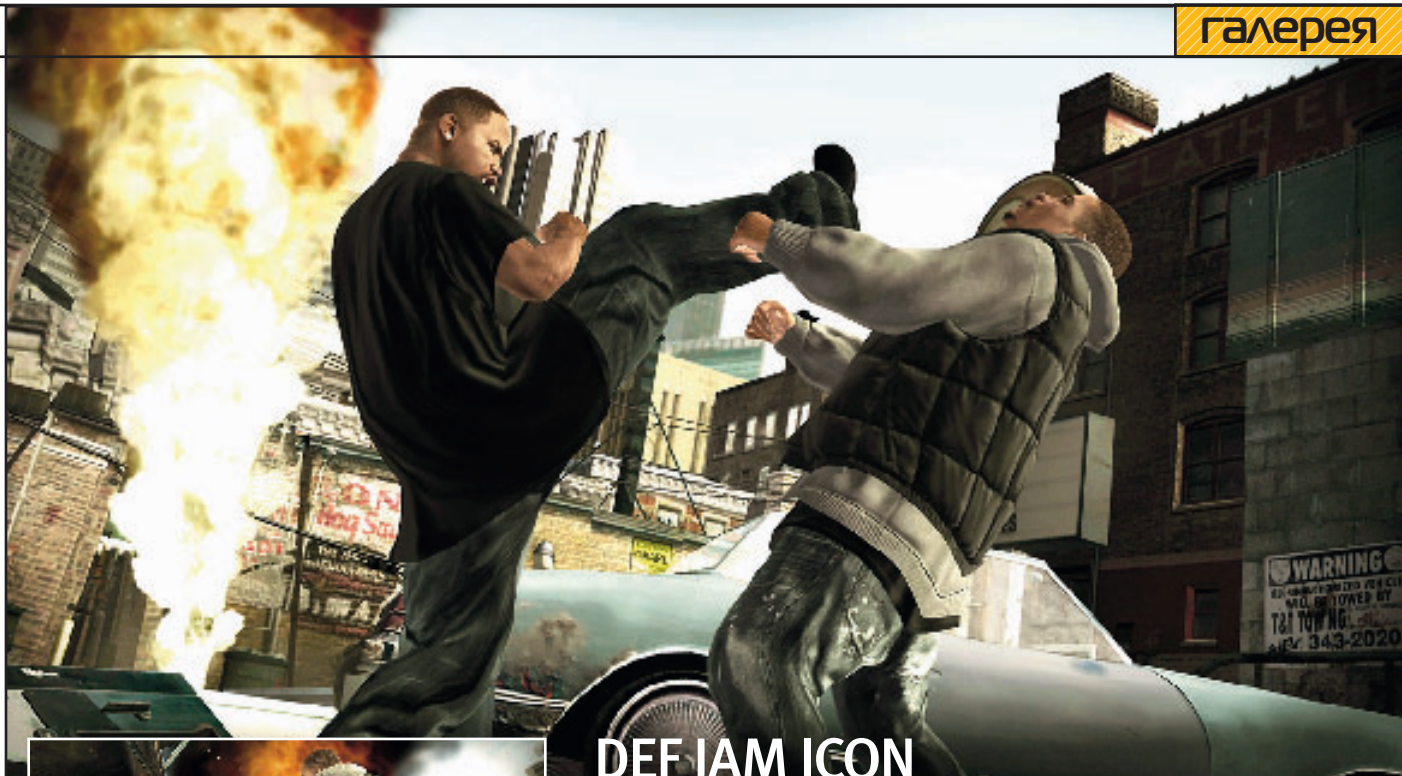


Arcane Legions: A Rising Shadow

Дата выхода 2007

Этот проект, ранее известный как Arena Warriors, – очередная попытка совместить RTS и RPG в фэнтези-сеттинге. На сей раз нас ожидает не versus, а сплав двух жанров: улучшать, развивать и прокачивать предстоит целую армию. По мере выполнения более чем 100 миссий наше войско из отряда неумелых наемников превратится в элитную гвардию, способную... победить зло во всем мире в эпических 3D-сражениях. Ну естественно, мы ведь не привыкли размениваться по мелочам.

PC



DEF JAM ICON

Дата выхода март 2007

Как часто геймеры, воздев очи горе, сетуют на жадных разработчиков, мол, те штампуют эпизоды удачного сериала, переносят их на другие платформы и ничегошеньки при этом в механике не меняют. Возрадуемся же, потому как следующая часть бодрого реслинга предлагает нам действительно новый игровой процесс. Авторы рассказывают о новаторской боевой системе, в которой музыка и окружение – не просто средства для создания соответствующего антуража, а самые настоящие ключевые элементы. И знаете, у них даже может получиться.

PS3 / Xbox 360



Titan Quest: Immortal Throne

Дата выхода | квартал 2007

Давненько уже никто не заглядывал во владения Аида. Так бы и зачах старший брат Зевса от скуки, если бы не разработчики из Iron Lore, которые обеспечат нам 12-часовую прогулку по царству теней в аддоне к замечательной Titan Quest. Разумеется, будут и новое оружие, и одежды, и зверюшки, и умения, и классы и т. д. Взбитые сливки с клубничным вареньем, но без изюминки, да и нужна ли она здесь?



PC



Making History: The Calm & The Storm

Дата выхода | квартал 2007

Первое воплощение данного проекта увидело свет еще в ноябре 2004 г. Making History: The Calm & The Storm двухлетней давности была образовательным проектом, который помогал школьникам разобраться в событиях периода с 1939 по 1945 гг., а именно во Второй мировой войне. Making History образца 2007 г. – это уже пошаговая стратегия, манящая ценителей обещаниями богатств вавилонских.

PC



Virtua Fighter 5

Дата выхода весна 2007

Они снова собираются драться! 17 бойцов, из них пара новых: El Blaze, мексиканский чемпион, и Eileen, китаянка, мастер кунг-фу, собрались окончательно выяснить отношения. Они даже выучили прием, позволяющий обходить соперника сбоку. Расслабьтесь, посмотрите на живописные высокодетализированные 3D-пейзажи! Все, что вам нужно, – это любовь.

PS3

Harker

Дата выхода 2008

Давненько нас не радовали хорошими играми о вампирах. И не скоро еще порадуем – Harker выйдет как минимум через год. Однако мы согласны и подождать, лишь бы разработчики успели реализовать замечательные задумки: XVIII век, кровожадный (в прямом смысле слова) граф Дракула, Джонатан Харкер мстит за любимую... Кровь хлещет, внутренности летят во все стороны, вампиры на равных сражаются с протагонистом за свою послежизнь. Убей злобных кровососов! Романтика...

PS3 / Xbox 360 / Wii



Super Swing Golf

Дата выхода I квартал 2007

Фанаты Albatross 18, мы с вами попали! Теперь нам обязательно придется покупать Wii, дабы в офлайне поиграть в этот невероятно милый аркадный гольф. Чтобы мы не расстраивались из-за отсутствия живых соперников, Тесто выдаст нам сразу по несколько игровых персонажей, причем каждый с собственной storyline. Мы уже заинтригованы! Ну и конечно, уникальный Wii-контроллер будет использоваться по полной программе.

Wii

Heatseeker

Дата выхода март 2007

Замечательная аркада: целых 30 настоящих боевых самолетов – есть даже русский Су-47 «Беркут», 40 видов бортового оружия, эпические схватки истребителей в небе над Соединенными Штатами, Карибским бассейном, Антарктикой и Дальним Востоком.

PS2 / PSP / Wii

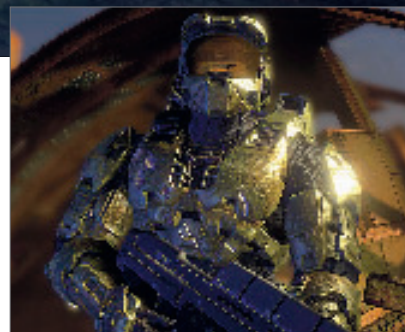




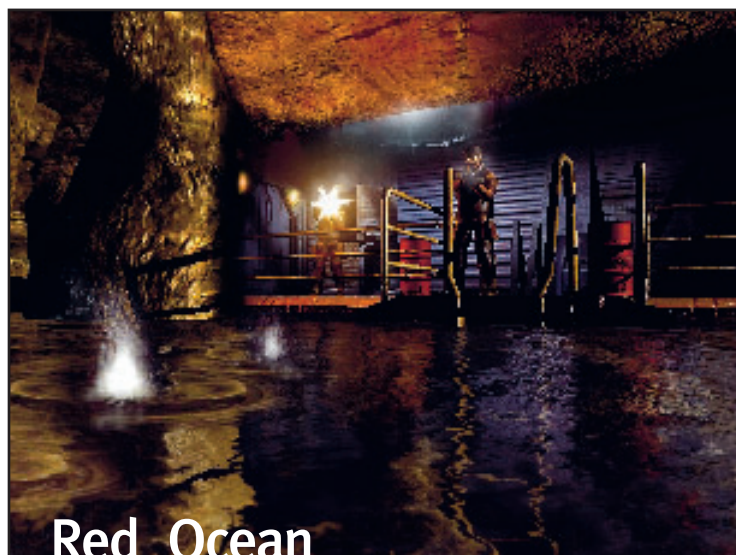
Halo 3

Дата выхода осень 2007

Негоже сравнивать Master Chief Petty Officer SPARTAN-117 с курицей, несущей золотые яйца, но против правды не попрешь. Даже те, кто в глаза не видел Xbox, слышали о Halo. Мы знали, что при таких продажах и такой популярности вторая часть не может стать последней. И вот в следующем году нас ждет продолжение истории. Потрясающей красоты трейлер, демонстрирующий вожделеющим геймерам самую что ни на есть внутриигровую картинку, завершается словами Кортаны: «Так заканчивается мир». Любопытно? То-то.



Xbox 360



Red Ocean

Дата выхода февраль 2007

Однажды инструктор по дайвингу и по совместительству охотник за сокровищами с креативным именем Jack Hard наткнулся на секретный подводный лабораторный комплекс, построенный СССР во времена «холодной войны». Правда, в отличие от BioShock здесь все прозаичнее: базу заняли террористы, а герой будет всячески с ними бороться. Разработчики обещают задействовать в геймплее воду в трех ее состояниях, рассказать захватывающую историю, показать отменную графику и т. д. Знаете, чего не хватает для полноты антуража? Акул-мутантов.

PC

Spectrobes

Дата выхода март 2007

Спектробы – это забавные существа, которые вылупляются из окаменелостей, которые можно найти на далекой планете, на которую волей судеб занесло героя. Авторы концепции надеются повторить успех обожаемых детьми покмонов, предлагая микс симулятора археолога, breeding game и action. Надеемся, у них получится, ведь среди спектроби-ков есть настоящие лапочки, способные потягаться в очаровании даже с бульбасавром.

DS



195 грн



Продукт предоставлен ABC, abc.kharkov.ua

Thrustmaster 360modena Upad Force

➔ У данной модели наиболее необычный дизайн среди всех встречавшихся нам геймпадов, и, что особо примечательно, это никак не отразилось на его эргономике. Скорее наоборот, 360modena Upad Force оказался одним из самых удобных падов – массивные «рога» отлично ложатся в ладони (резиновая поверхность предотвращает вероятность их соскальзывания), кнопки и аналоговые стики находятся именно там, где надо, и даже выемки для средних пальцев в нижней части корпуса размещены очень правильно (большое место других моделей от Thrustmaster). Несмотря на сравнительно небольшие габариты, пад будет удобен скорее геймерам с руками среднего или большого размера – у детей могут возникнуть проблемы с нажатием на шифты, расположенные относительно далеко.

Название модели и логотип Ferrari подразумевают ее «автомобильное» использование. Для этого в 360modena имеется и специальный режим *Racing Mode*, в котором правый стик отвечает за газ, а левый – за руль. Шляпки стиков прорезинены и отзывчивы в управлении. Кнопки нажимаются легко и отчетливо. Вибрация по умолчанию довольно слабая, однако в драйверах ее можно отрегулировать в широком диапазоне.

Название модели и логотип Ferrari подразумевают ее «автомобильное» использование. Для этого в 360modena имеется и специальный режим *Racing Mode*, в котором правый стик отвечает за газ, а левый – за руль. Шляпки стиков прорезинены и отзывчивы в управлении. Кнопки нажимаются легко и отчетливо. Вибрация по умолчанию довольно слабая, однако в драйверах ее можно отрегулировать в широком диапазоне.

\$55



Продукт предоставлен МТИ, www.mti.ua

Logitech Cordless Rumblepad 2

➔ Уже довольно старая модель (появилась около двух лет назад), однако до сих пор остающаяся очень даже актуальной, – немногие пады от других производителей могут похвастать таким же продуманным дизайном.

Внешне Cordless Rumblepad 2 похож на классический DualShock от Sony PlayStation 2, только чуть крупнее плюс «рога» у пада от Logitech более эргономичной формы, из-за чего он несколько лучше лежит в средних по размеру ладонях. Раскладка кнопок практически полностью повторяет таковую у DualShock (за единственным исключением – на месте *Start* и *Select* находятся *Mode*, переключающая D-пад и левый

аналоговый стик, и кнопка отключения вибрации *Vibration*, а две функциональные кнопки расположены над ними). Заметим, что после первой модели в этой серии к подобной конфигурации пришли и другие производители компьютерных геймпадов.

Кнопки нажимаются легко и отчетливо, обладают достаточно большим ходом (больше 1 мм). Шифты чуть-чуть туговаты. Шляпки аналоговых стиков крупные, прорезинены и практически не проскальзывают при игре.

Корпус целиком выполнен из шероховатой, приятной на ощупь пластмассы. Как для беспроводных моделей, геймпад легкий (питается от двух батареек AA).

\$39

Logitech Rumblepad 2 Vibration Feedback

➔ Практически полный аналог беспроводной модели Cordless Rumblepad 2, но только с проводом. Из самых существенных отличий – другой цвет корпуса и прорезиненные бока у «рогов» для предотвращения проскальзывания пада во вспотевших руках. Правда, резины почему-то нет там, где она должна быть – снизу, так что в случае свободного захвата геймпада, когда он соприкасается с ладонями геймера только своей нижней частью, прорезиненные участки не задействованы. Кроме того, благодаря отсутствию батареек Rumblepad 2 Vibration Feedback оказывается заметно легче, чем Cordless Rumblepad 2 (хотя и тяжелее другой модели в этой линейке – Dual Action, у которой нет эффектов вибрации, а значит, и моторчиков).



Продукт предоставлен Compass, www.compass.ua

\$139



Продукт предоставлен «Фокстрот»,
тел. 8-800-500-1530

Edifier DA5000

➔ Обычно системы компании Edifier имеют традиционный дизайн, и мы уже привыкли к полноразмерным сателлитам, корпус которых сделан из дерева. Акустика же DA5000 удивила своим внешним видом, поскольку АС белого цвета встречаются нечасто. Тем не менее большой прямоугольный сабвуфер с матовым белым покрытием и лакированные колонки того же цвета – это и есть DA5000. Заглянуть за тканевые накладки нам не удалось, поскольку они оказались намертво приклеены к корпусу сателлитов, но, согласно спецификации, за ними находится лишь один широкополосный динамик. Сабвуфер, как для такой системы, достаточно мощный (60 Вт), и его размеры и масса велики.

Несколько кнопок расположены на передней панели сабвуфера и позволяют регулировать многие параметры, но, рассмотрев пульт ДУ, вы поймете, что подобной функциональности не видели, наверное, никогда. Помимо настройки громкости фронтальных и тыловых колонок, уровня баса и высоких частот, есть дополнительный блок для управления внешним декодером.

Звучание системы нас приятно удивило, и, несмотря на отсутствие твитеров, сателлиты хорошо справились со своей задачей. Сабвуфер четко и слаженно добавляет басы, причем правильная настройка параметров системы позволяет добиться отличного результата. Учитывая цену этого комплекта, можно смело его рекомендовать.

Creative GigaWorks G550W

➔ Акустика имеет запоминающийся современный дизайн и предназначена в основном для активных игроков, предпочитающих объемное звучание. В небольших сателлитах установлено лишь по одному динамику и фазоинвертору, а твитеров нет вовсе. Сабвуфер хоть и не очень велик в сравнении с некоторыми из конкурентов, но весьма тяжел. Оригинальным решением G550W является подключение тыловых колонок к специальному беспроводному блоку, что позволяет избежать прокладки аудиокабелей через всю комнату.

Управление системой осуществляется как с помощью проводного пульта (регулировка тембра, уровня громкости

различных компонентов), так и через небольшой беспроводной (на нем, в частности, включается режим *Urbmix*).

Учитывая, что мы уже знакомы с системой G550W, было интересно сравнить ее с другими АС этого класса. Впечатления оказались положительными, поскольку G550W сочетает агрессивность звучания с достаточной для качественного воспроизведения детальностью и проработкой всех инструментов. Нам очень понравились напор и старательность сабвуфера, а сателлиты вполне достойно справились с вокалом Клауса Майне.

Жаль, стоимость комплекта G550W по-прежнему довольно высока.

\$365



Продукт предоставлен
«Евро Плюс»,
www.eplus.kiev.ua

Saitek P2600 Rumble

➔ Кроме геймпада P2600, у Saitek есть еще его беспроводной аналог – P2900 Wireless. От P2600 он отличается отсутствием не только провода, но и вибрации, а также несколько другим цветовым решением. В остальном обе модели идентичны.

Основным достоинством этой серии павов является режим *FPS*, включаемый одноименной кнопкой. Как следует из названия, он предназначен для игры в шутеры от первого лица и предлагает классическую раскладку кнопок, привычную консольным геймерам (ходьба/обзор с помощью аналоговых стиков, стрельба/приседание – шифтами и т. д.). При желании ее можно подправить в фирменном редакторе профилей (или создать несколько конфигураций для разных шутеров). Примечательно, что благодаря этому режиму удастся «подружить» с геймпадом даже те проекты, в которых его поддержка разработчиком предусмотрена не была – ведь для игры нажатие той или иной кнопки на паве ничем не отличается от нажатия клавиш на клавиатуре.

P2600 Rumble в целом производит приятное впечатление, из недостатков можно отметить разве что совершенно необъяснимое отсутствие кнопок на аналоговых стиках – несмотря на то что они явственно «отрабатывают» клики, драйвер это действие никак не отслеживает, и в играх на них назначить ничего нельзя.

\$40



Продукт предоставлен
Saitek-Ukraine, saitek.com.ua

\$285

Samsung SyncMaster 940BW

➔ Монитор оснащен подставкой с регулировкой высоты установки экрана. При этом сразу стоит отметить, что максимальный подъем хотелось бы сделать побольше. Управление монитором посредством встроенного меню простое и интуитивно понятное, диапазон применения существенно расширяют шесть (!) быстрых пресетов комбинаций яркости/контрастности/гаммы. Кроме того, в настройках есть выбор из трех значений гаммы.

Технические тесты статического изображения продемонстрировали очень неплохую равномерность яркостного градиента, хотя в некоторых случаях нарушение

монотонности все же наблюдалось. Теневые полосы вдоль верхней и нижней граней экрана могут быть вызваны довольно сильной зависимостью яркости от угла взгляда по вертикали. Например, светлые участки фотографий при больших отклонениях точки наблюдения вверх просто уходят в белый цвет, теряя детали, а при взгляде снизу картинка темнеет.

Очень высокая скорость срабатывания элементов и симметричная характеристика включения/выключения позволяют забыть о существовании смазываний на данном мониторе. И это единственный монитор с диагональю 19" и DVI-входом дешевле \$300.



Продукт предоставлен представительством Samsung в Украине, тел. 8-800-502-0000

\$130



Продукт предоставлен Western Digital Ukraine, www.wdc.com

WD Passport 80 GB

➔ В последнее время все более популярными устройствами для переноса значительных объемов данных становятся внешние карманы для HDD, в которые пользователь может поставить обычные внутренние винчестеры (как «полноразмерные», 3,5", так и ноутбучные модели). В то же время существуют уже готовые решения – внешние винчестеры с предустановленным жестким дис-

ком, одним из которых и является WD Passport.

Внутри стильной лакированной коробочки находится ноутбучный HDD Western Digital объемом 80 GB, скорость вращения – 5400 об/мин. Подключается к PC по USB 2.0. В комплекте идет фирменное ПО для синхронизации.

Скоростные характеристики у WD Passport очень хорошие: запись – 20,3 MBps, чтение – 23 MBps.

357 грн

Genius LuxeMate 810 Media Cruiser



Продукт предоставлен DataLux, www.datalux.ua

➔ Популярность barebone-систем у домашних пользователей растет с каждым днем, и их специфика часто подразумевает приобретение оригинальной периферии. Клавиатура LuxeMate 810 Media Cruiser предназначена для бытового применения, если можно так выразиться. Увы, владельцам обычных ПК она мало пригодится из-за своей нестандартной компоновки. Внешне модель выглядит весьма эффектно: основной блок клавиш размещен на толстом листе из оргстекла, по бокам которого расположены массивные блоки с

\$725

NEC MultiSync 20WGX²

➔ Великолепная матрица с глянцевым покрытием, выполненная по технологии S-IPS, демонстрирует замечательную картинку, которая практически не страдает при взгляде сбоку или сверху под любым углом. А технология overdrive позволяет достичь отличного быстродействия, благодаря чему можно в полной мере наслаждаться как динамичными играми, так и кино. Однако к особенностям S-IPS-матрицы нужно отнести повышенную зернистость изображения – здесь пригодится режим сглаживания экранных шрифтов *ClearType*.

Впечатляют яркостные параметры панели – столь широкого диапазона регулировок мы еще не видели, благодаря им с устройством будет комфортно работать как в полной темноте, так и в залитой солнечным светом комнате. Для удобства пользователя здесь предусмотрены 5 предустановок DV Mode, оптимизирующих яркость и контрастность для различных задач.

Одним словом, 20WGX² – это, безусловно, один из лучших, если не лучший 20-дюймовый монитор на рынке, но, как обычно, за выдающееся качество придется заплатить довольно высокую цену – в данном случае она вполне оправдана.



Продукт предоставлен «Ингресс», тел. (044) 287-5022

дополнительными элементами управления. На столе такая клавиатура сильно возвышается, и работа с ней довольно неудобна, а вот на коленях она лежит практически идеально.

Преимущества у LuxeMate 810 Media Cruiser несколько. Во-первых, беспроводный интерфейс, позволяющий свободно перемещаться и работать на диване или в кресле. Во-вторых, просто огромное количество кнопок, большинство из которых предназначены для использования устройства в паре с ОС Microsoft Windows XP

Media Center Edition – специальные клавиши с надписями *Start*, *Live TV*, *MSN* и т. п. красноречиво об этом свидетельствуют. Кроме того, данная модель оснащена маленьким джойстиком и парой кнопок, заменяющих обычную компьютерную мышь.

Основной блок клавиш нестандартен, он полностью лишился цифрового блока и имеет ряд кнопок необычного размера. Тем не менее работать с LuxeMate 810 довольно удобно, клик чувствуется прекрасно, а нажатия не требуют значительных усилий.



hotline

IT&Consumer Electronics



новый раздел «Бытовая техника»



Ежедневно более
400 тыс. предложений
от 600 магазинов!

www.hotline.ua



Just Cause

Жанр action
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра 2/5
Локализация 3/5

➔ Тропический клон GTA на первый взгляд выглядит очень даже неплохо – огромный остров (по словам разработчиков, около 1 тыс. км²), полная свобода передвижения, обилие транспортных средств, масса побочных заданий... К сожалению, по мере знакомства с Just Cause начинаешь в ней сильно разочаровываться – кроме симпатичной графики и невероятно масштабируемого движка, любоваться здесь нечем. Однообразные задания, примитивный AI, пустые локации... В общем, через час-другой становится откровенно скучно.

На русский язык переведены только субтитры, озвучка оставлена оригинальная. Текст в принципе неплох, однако частенько попадаются фразы, переведенные «в лоб», которые выглядят весьма неестественно. К тому же читать субтитры получается лишь в брифингах – в ходе жаркой перестрелки на них просто нет времени.



Company of Heroes

Жанр стратегия реального времени
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Игра 5/5
Локализация 5/5

➔ К сожалению, качественные стратегии на тему Второй мировой войны выходят крайне редко. Можно даже сказать, что их считанные единицы. Тем более приятно, что Company of Heroes стала не очередной поделкой, а настоящим произведением искусства, заслуживающим множества наград. Кинематографическое действо, разворачивающееся на экране, завораживает голливудскими спецэффектами, однако не стоит думать, что кудесники из Relic забыли о балансе и геймплее. Графика – лишь одна из составляющих шедевра, выпущенного маститой студией, уже прославившейся своими Warhammer 40 000: Dawn of War и Homeworld.

Испортить локализацией подобный продукт было бы просто кощунством, и к работе «Буки» претензий нет. Озвучка игры сделана максимально четко и больше напоминает дубляж очередного блокбастера. Такой диск отлично дополнит коллекцию любителя стратегий.



Quake 4

Жанр first person shooter
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 4,5/5
Локализация 3/5

➔ В том, что рано или поздно игра с названием Quake 4 выйдет, не сомневался никто. Впрочем, здесь id Software умыла руки, передав знаменитый лейбл друзьям из Raven. События Quake 4 начинаются ровно в тот момент, когда заканчивается повествование второй части. Нам опять предлагают сыграть за капрала Кейна, в очередной раз волею судеб оказавшегося в гуще событий на планете строггов. Где-то к середине игры главного героя практически превращают в монструозное существо, что, впрочем, только помогает ему быстрее расправляться с неприятелями.

Локализация от «1С» в целом выполнена очень неплохо, хотя иногда и проскакивают небольшие ляпы да интонации актеров временами несколько не соответствуют происходящим событиям. В остальном же все замечательно – полный перевод, хорошая озвучка и качественные шрифты.

«Бешеные Псы»/ Reservoir Dogs

Жанр action
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра 3/5
Локализация 4/5

➔ Официальная игра по культовому фильму Квентина Тарантино Reservoir Dogs оказалась, прямо скажем, недостойной своего прародителя. Шутер от третьего лица с однообразным геймплеем и бесспорно устаревшей графикой может заинтересовать, пожалуй, лишь самых отъявленных фанатов творчества данного режиссера. Несмотря на то что проект появился, мягко говоря, гораздо позже кино, он страдает всеми болезнями, которые свойственны играм «по лицен-

зии», выходящим день в день с фильмом.

В русской версии переведены лишь субтитры, озвучка оставлена оригинальная, английская. Перевод выполнен очень хорошо, однако необходимо отметить один момент. На коробке стоит штамп «содержит ненормативную лексику» – и это полностью соответствует истине. Крепкие американские ругательства заменены, в лучших традициях переводов Гоблина, на русский мат, причем безо всякой цензуры.





Icewind Dale

Жанр RPG
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 3/5
Локализация 4/5

➔ Вышедшая в середине 2000 г. на гребне популярности AD&D-ролевых игр Icewind Dale от знаменитого, но ныне распавшегося тан-

дема Interplay/Black Isle Studios, вызвала у геймеров двойственные чувства. Являясь по сути hack'n'slash на движке Infinity, игра не могла конкурировать с Baldur's Gate, но тем не менее позволила приобщиться к миру AD&D неопитам. Впрочем, несмотря на линейность и некоторое однообразие геймплея, Icewind Dale оказалась неплохой и заслужила весьма лестные оценки. По простоте

шести лет графика игры выглядит устаревшей, но поклонники проектов Interplay просто обязаны иметь такой диск в своей коллекции.

Перевод и озвучка не вызывают особых нареканий, но в том, что касается интерпретации некоторых терминов AD&D, мы могли бы поспорить с локализаторами. Кстати, «1С» уже издала и дополнение к проекту – Icewind Dale: Heart of Winter.

«Сокровища ацтеков»/ Call of Juarez

Жанр first person shooter
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 3/5
Локализация 4/5

➔ Польский вестерн о приключениях Билли Кэндела и преподобного Рэя получился на удивление неплохой игрой, чего от разработчиков «Хрома» никто не ожидал. Приятная графика, проработанные характеры персонажей, однако ошибки предшественницы остались, хоть и в меньшем количестве. Call of Juarez мог бы претендовать на звание качественного шутера, но малину испортили псевдооткрытые пространства и слабый сюжет.

Локализация традиционно для «1С» выполнена на достаточно высоком уровне. Перевод очень хорош, шрифты аутентичны, однако озвучка оставляет двойственные впечатления. Временами она просто великолепна, временами же довольно неестественна (причем порой у одного и того же персонажа). Такое ощущение, что актеры не всегда ясно представляли себе, как играть тот или иной эпизод.

Fable: The Lost Chapters

Жанр action/RPG
Издатель «1С»
Локализатор Nival Interactive
Игра 4,5/5
Локализация 5/5

➔ Замечательная игра от известного мастера Питера Молиньё, как и всякая уважающая себя сказка, может быть и доброй, и злой – все зависит от желаний самого геймера. Несмотря на то что Молиньё не удалось сдержать все свои обещания (а когда это ему удавалось?), игра, повествующая о нелегком жизненном пути Героя, от босоногого детства и до глубокой старости, получилась просто отличной.

Локализация замечательная: качественный перевод, хорошо подобранные голоса. Даже актерская игра идеально вписывается в общую сказочную атмосферу Fable и вызывает исключительно положительные эмоции – одним словом, Nival постаралась на славу, придраться абсолютно не к чему.

Единственное маленькое замечание издателю – пожалуйста, перейдите наконец на DVD, а то устанавливать игру с 4 CD как-то уже несовременно, честное слово.

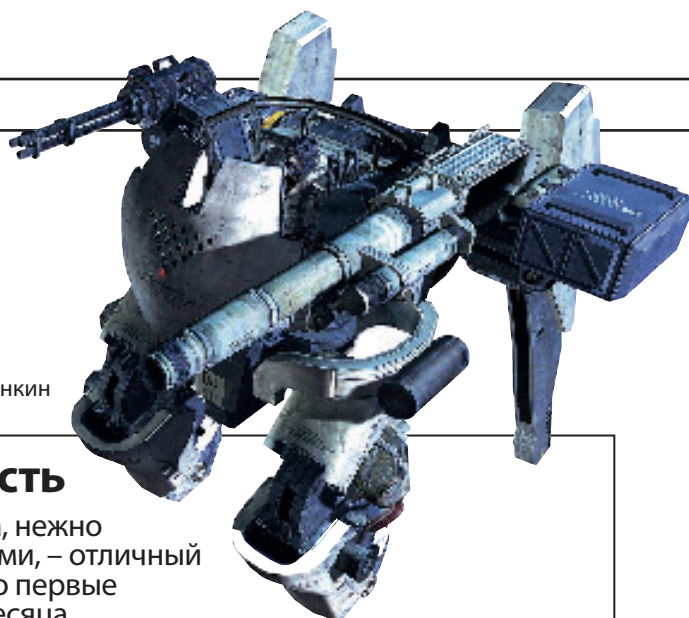
«Dreamfall. Бесконечное путешествие»/ Dreamfall: The Longest Journey

Жанр приключения
Издатель «Одиссей»
Локализатор Lazy Games
Игра 4/5
Локализация 4/5

➔ Игра The Longest Journey занимает заслуженное место в золотом фонде лучших приключений всех времен и народов. Ее идейная продолжительница Dreamfall хотя и не лишена недостатков, наверняка будет одной из соискательниц звания Game of the Year в своей жанровой категории. Интересный сюжет, кинематографичность визуального ряда, запоминающиеся персонажи – вот основные привлекательные черты Dreamfall.

О локализации у нас сложилось неоднозначное впечатление. К плюсам отнесем наличие двух языковых версий (причем в обеих есть и озвучка, и субтитры, которые можно комбинировать любым способом) и достаточно грамотный перевод. Однако несколько расстроил уровень игры актеров, озвучивавших главных героев. Особенно жаль Зои и Киана.





Сергей Галёнкин

Топ 5

Холод, эльфы, космос, клоны и власть

Период реабилитации после празднования Нового года, нежно именуемый в нашей стране рождественскими каникулами, – отличный повод вспомнить проекты прошедшего года. Потому что первые январские игры появятся только во второй половине месяца.



Lost Planet: Extreme Condition

Игры о жутком холоде не должны выходить в январе, когда погода и без того не курортная. Мы бы предпочли получить футуристический боевик от Capcom летом, вместе с Dead Rising! Но, с другой стороны, уж лучше поздно, чем никогда.



WoW: The Burning Crusade

Свежая доза самого мощного виртуального наркотика – для семи миллионов жителей Азерота, уже опробовавших все хай-левел-подземелья WoW и требующих продолжения банкета.



Rogue Galaxy

«Звездных войн» должно быть много. И если сама LucasArts не спешит порадовать поклонников свежей RPG по своей вселенной, то пустующую нишу займет космическая JRPG от создателей Dragon Quest VIII.



WarioWare: Smooth Moves

Соберите много друзей и выясните, кто больше выжмет, быстрее вставит челюсть старушке или лучше сумеет удерживать швабру на ладони. Интересно только, зачем для этого приставка?



Europa Universalis III

Очередной эпизод бесконечного сериала предложит своим немногочисленным, но стойким фанатам трехмерную графику, более удобный интерфейс и возможность править всей Европой. Неплохо.