

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 НЕТУХАКИНА
АЛЛА ПЕТРОВА
ЛЮБОВЬ СМОЛИНА

Верстка
ИВАН ЧУМАК

Дизайн
ОЛЕГ ПЕРЕВЕРЗОВ
ЛАРИСА БРУСОВА

Директор по рекламе
ОЛЬГА ВАКУЛЮК

Менеджер по распространению
СВЕТЛАНА РАДЧЕНКО

ИЗДАТЕЛЬСТВО

Президент, генеральный директор
СЕРГЕЙ АРАБАДЖИ

Вице-президент,
старший главный редактор
МИХАИЛ ЛАПТЕВ

Вице-президент,
исполнительный директор
НАТАЛИЯ ПЕТРОВСКАЯ

Директор по распространению
ОЛЬГА ГАЛУШКА

Технический директор
АЛЕКСЕЙ ГРУША

Директор фотослужбы
АНДРЕЙ ТУРЦЕВИЧ

Арт-директор
ЕВГЕНИЙ МЕДВЕДЕВ

Директор по маркетингу
ВИКТОРИЯ НИКОЛАЕВА

Директор интернет-проектов
ВЛАДИМИР ВОЗНЯК

Менеджер по полиграфии
ВЛАДИМИР БУГАЙЧУК

IT-менеджер
АЛЕКСАНДР САВЧЕНКО

Журнал **Gameplay**, № 2 (18), февраль 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
Издается 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. Красноезвездный, 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



Здравствуй, Vista!

➔ Вслед за стартом двух новых консолей 30 января 2007 года состоится фактически перезапуск PC в качестве игровой платформы – официально выходит долгожданная Windows Vista.

Представители Microsoft утверждают, что это самая лучшая операционная система для геймеров: тут и DirectX 10, и поддержка возрастных ограничений (для тех, кто не желает, чтобы их дети попали на улицы Vice City или San Andreas), и довольно удобный интерфейс для запуска игр – Games Explorer.

Исчезнет неразбериха с системными требованиями. Производительность вашего компьютера будет автоматически оценена в баллах, и требования каждой игры станут указывать в этих же баллах. Причем такой механизм поддерживают почти все проекты, вышедшие в четвертом квартале 2006 г.

Еще одна приятная особенность – совместимость с пери-

ферией для Xbox 360 (необходим специальный USB-приемник). Большинство игр в настоящее время разрабатываются для нескольких платформ (PS3, Xbox 360, PC), поэтому управление часто оптимизируется под геймпад. Так что возможность подключать устройства, предназначенные для Xbox 360, не будет лишней.

Наконец пользователи PC получают доступ к Live Anywhere – аналогу Xbox Live. Главное преимущество – единый стандарт. Если сейчас для каждой игры необходимо регистрироваться в разных сервисах, заводить разные логины и пароли, то с Vista геймеры получают один Gamertag сразу для всех проектов, поддерживающих эту систему. Кроме того, некоторые игры, возможно, позволят сразиться владельцам PC и Xbox 360.

С одной стороны, перечисленные новшества приближают PC к полноценным игровым платформам, и те, кто предпочитает мышь и клавиатуру,

наслаждаться всеми удобствами, которые давно доступны владельцам консолей. Но с другой – стоимость самой Windows Vista сравнима с ценой приставки, не говоря уже о том, сколько денег придется выложить за апгрейд. Ведь как и каждая новая ОС, Vista очень требовательна к ресурсам.

Опять-таки не совсем понятно, как будут работать все эти замечательные возможности с локализованными (и просто отечественными) проектами. Кроме того, пока сложно оценить, насколько на Vista снизится производительность игр, оптимизированных под Windows XP. Поэтому, как и в случае с любой новой игровой платформой, с переходом на Vista стоит подождать некоторое время. Мы же намерены опубликовать подробный материал о Windows Vista для геймеров в одном из ближайших номеров журнала.

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галёнкин,
segal@itc.ua

тема

Эволюция авиасимуляторов

Кто из нас в детстве не мечтал быть пилотом? Однако не у всех есть возможность сесть за штурвал настоящего самолета, и тогда на помощь приходят летные симуляторы. Сорок выдающихся авиасимов на страницах Gameplay!

Фото: Руслан Асатуров

32

Содержание

№ 2 (18) февраль 2007

тема

18 Игры 2006

Ну вот, закончился 2006 год, и пришла пора раздать всем сестрам по серьгам или даже вручить по персональному фирменному слонику. Отгадайте, не заглядывая на с. 18, какой из проектов стал «Игрой года»?



Новости

- 6 Кратко
- 10 Обратная связь
- 12 Новости киберспорта

Мысли

- 16 Есть такая профессия – родину защищать
- 17 О книгах

Тема

- 18 Игры 2006
- 32 Эволюция авиасимуляторов
- 40 Nintendo Wii – краткий курс
- 44 Top 5: Большие мечи

Превью

- 46 Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- 54 Kane & Lynch: Dead Men
- 60 Storm of War: Battle of Britain
- 64 Bullet Witch
- 66 Bladestorm: The Hundred Years' War
- 68 Infinity: The Quest for Earth

- 70 Running with Scissors. Интервью

Рецензии

- 76 Rainbow Six: Vegas
- 78 Lost Planet: Extreme Condition
- 80 Anno 1701
- 82 Tony Hawk's Project 8
- 84 TrackMania United
- 86 Войны Древности: Спарта
- 88 Guild Wars: Nightfall
- 90 Hero Online
- 92 Rayman Raving Rabbids
- 94 Star Trek: Legacy
- 96 Runaway 2: The Dream of Turtle
- 98 Children of Mana
- 99 Left Behind: Eternal Forces
- 100 Дальнотбойщики: Транспортная компания
- 102 Властелин Колец: Битва за Средиземье II: Под знаменем Короля-Чародея

- 103 Phantasy Star Universe
- 104 Magical Starsign
- 105 Agatha Christie: Murder on the Orient Express
- 106 Space Empires V
- 107 Final Fantasy III
- 108 Как достать соседа 3: В офисе
- 109 Made Man: Человек мафии
- 110 Полный привод: УАЗ 4x4
- 111 Race – The WTCC Game
- 112 Tamagotchi Connection Corner Shop
- 112 Cooking Mama
- 114 Моды для UT2004
- 118 Галерея

Гид покупателя

- 122 Железо
- 126 Локализации
- 128 Top 5 февраля

54

Kane & Lynch: Dead Men

Следующий проект от создателей Hitman: Codename 47 должен был стать игрой о хороших (для разнообразия) людях. Но получилось как всегда: герои – подонки, один другого отвратительнее, враги – тоже не сахар, а друзей и вовсе нет.



2Moons 119	Hero Online 90	Sid Meier's Pirates! 121
Agatha Christie: Murder on the Orient Express . . 105	Infinity: The Quest for Earth . . . 68	Space Empires V 106
Alien Syndrome 119	Kane & Lynch: Dead Men 54	Star Trek: Legacy 94
Anno 1701 80	Left Behind: Eternal Forces 99	Storm of War: Battle of Britain 60
Armored Core 4 119	LEGO Star Wars II: The Original Trilogy 127	Tamagotchi Connection Corner Shop 112
Attack on Pearl Harbor 120	Lost Planet: Extreme Condition 78	Tony Hawk's Project 8 82
Bad Day L.A. 127	Made Man: Человек мафии 109	TrackMania United 84
Bladestorm: The Hundred Years' War 66	Magical Starsign 104	Бесконечное путешествие . . . 126
Bullet Witch 64	Mythos 121	Величие Римской империи . . . 126
Cannon Fodder 120	Phantasy Star Universe 103	Властелин Колец: Битва за Средиземье II: Под знаменем Короля-Чародея 102
Children of Mana 98	Pirates of the Caribbean Online 120	Войны Древности: Спарта . . . 86
Cipher Complex 118	Race – The WTCC Game 111	Дальнобойщики: Транспортная компания . . . 100
CivCity: Rome 127	Rainbow Six: Vegas 76	Как достать соседа 3: В офисе 108
Command & Conquer 3: Tiberium Wars 46	Rayman Raving Rabbids 92	Космическая федерация II . . . 126
Commander – Europe at War . . 118	Runaway 2: The Dream of Turtle 96	Повелители звезд 126
Cooking Mama 112	Sacred 2: Fallen Angel 121	Полный привод: УАЗ 4x4 . . . 110
Final Fantasy III 107	Shining Force EXA 118	
Freelancer 127		
Guild Wars: Nightfall 88		

76

Rainbow Six: Vegas

Специальное подразделение «Радуга Шесть» вызывают только в тех случаях, когда обычный спецназ справиться не в силах. Террористы в Лас-Вегасе – как раз такой случай. И плевать на то, что думает мэр города.



46

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Еще в C&C 2 было понятно: весь этот тибериум, поразивший Землю, как раковая опухоль, – не просто так. Инопланетные захватчики, затеявшие терраформинг когда-то голубого шарика, в третьей части появляются на сцене, чтобы лично завершить начатое.



Содержание →

Gameplay
DVD#2 (18)

Игры

Полные версии

Cortex Command
Test Build 10
Euclidean Crisis
Lost Legends 0.200
Star Wraith 3:
Shadows of Orion

Shareware-игры

Волшебный шар III
(Magic Ball 3)
Мастер Бургер 1.03
(Stand O'Food)
Мини Гольф 1.0
(Mini Golf)
Подарки из Сказки
(Holiday Gift)
Сокровища Монтесумы
1.07 (The Treasures
Of Montezuma)
Страйкбол II 2.12
(Strike Ball 2 Deluxe)
Abundante!
Diamond Detective
Holiday Bonus
Mirror Mix-Up
R.I.P. 3: The Last Hero
Tube Twist

Демонстрационные версии

Механоиды: Гонки
на выживание
Хроники Тарр:
Призраки звезд
Bone: Out from Boneville
(Director's Cut)
Bone: The Great Cow
Race (Director's Cut)

Jets'n'Guns Gold

Edition 1.212
Massive Assault Network 2
Stoked Rider:
Alaska Alien 1.27
The Settlers 2:
10th Anniversary
VICTI
Xpand Rally Xtreme

Патчи

Русские версии

Братва и Кольцо 1.1
Вечера на хуторе
близ Диканьки 2:
Вечер накануне
Ивана Купала 1.02
В тылу врага 2 1.04.1
Завтра война 1.1.0.5
Магия Крови: Время
Теней 1.11
Магия Крови:
Многопользо-
вательское
дополнение 1.11
Полный привод:
УАЗ 4x4 1.2.1/1.3 beta
Санитары
подземелий 1.05
Психи на колесах 1.1
Стальные монстры 1.3
Company of Heroes 1.3
Medieval II: Total War 1.1
Tomb Raider: Легенда 1.2

Английские версии

Agatha Christie:
Murder on the
Orient Express #1

Anno 1701 1.01
Battlefield 2142 1.10
Battle of Britain 2: Wings
of Victory 2.05
Call of Juarez #1
Company of Heroes 1.4
CivCity: Rome 1.1
Dark Messiah of Might
& Magic 1.02

Defcon 1.3
Dominions 3: The
Awakening 3.04
Gothic 3 1.12
GTR2 1.100
Madden NFL 07 2.3
Medieval II: Total War 1.1
Neverend#1
Neverwinter
Nights 2 1.03
NHL 07 2.0
Pacific Storm 1.3
Panzer Elite Action:
Fields of Glory 1.43.87
Sid Meier's
Railroads! 1.10
Space Empires 5 1.2
Star Trek: Legacy 1.1
Starshatter: The
Gathering Storm 5.0.1
Star Wars: Empire
at War Forces of
Corruption 1.1
Sword of the Stars 1.2.1
The Sims 2: Pets Body
Shop Patch
Tom Clancy's Ghost
Recon: Advanced
Warfighter 1.35

Tom Clancy's Rainbow
Six: Vegas 1.02
Tom Clancy's Splinter
Cell: Double Agent
Vietcong 2:
Fist Bravo 1.1
Warhammer 40 000:
Dawn of War Dark
Crusade 1.11

Дополнения

Half-Life 2

GoldenEye: Source Beta 1

Unreal Tournament 2004

Ballistic Weapons 1.72
Chase The Chicken 1.1
Checkmate 1.0
Exion 3.00
Fraghouse Invasion 4.1
Jailbreak 2004b ECE
Marshmallow
Duel: Mowbrays
Revenge PR1
Muralis 1.15
UT2004 RPG 2.2

Прочие дополнения

В тылу врага 2
(редактор миссий)
НОММ V – Герои
(режиссерская
версия)
Call of Juarez Map Pack 1
Company of
Heroes Maps
Sid Meier's Railroads!
Holiday Scenario
Stronghold 2 Maps

Видеоролики

Мультиплатформа

Bioshock
Freak Out:
Extreme Freeride
Harker
Rayman Raving Rabbids
Tomb Raider Anniversary

PC

Братва и Кольцо
Command & Conquer 3:
Tiberium Wars
Penumbra: Overture
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow
of Chernobyl
Supreme Commander
The Show
Titan Quest:
Immortal Throne

Xbox 360

Halo 3

PS3

Formula One
Championship Edition

Обои и
скринсейверы
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, февраль 2007» является
неотъемлемой составляющей журнала
Gameplay, № 2 (18), 2007 и продаже
отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:

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

ГОЛОВОРЕЗЫ: КОРСАРЫ XIX ВЕКА

- НЕПЕРЕДАВАНА АТМОСФЕРА ПОЛІТИЧНИХ ІНТРИГ І ВІЙСЬКОВОГО ШПИГУНСТВА ЧАСІВ ОСТАННЬОГО РОЗКВІТУ ПІРАТСТВА.
- СВОБОДА ДІЙ ГРАВЦЯ І НЕЛІНІЙНИЙ СЮЖЕТ У ВЕЛИЧЕЗНОМУ СВІТІ КАРИБСЬКОГО МОРЯ ТА МЕКСИКАНСЬКОЇ ЗАТОКИ.
- ЗАХОПЛЮЮЧІ МОРСЬКІ БИТВИ, ВІДЧАЙДУШНІ ШАБЕЛЬНІ ПОЄДИНКИ ТА БОЖЕВІЛЬНІ ПЕРЕСТРІЛКИ.
- БАГАТІ МОЖЛИВОСТІ У ЧАСТИНІ АПГРЕЙДУ КОРАБЛІВ (ДОДАТКОВІ ГАРМАТИ, РОЗЖАРЕНІ ЯДРА, ПОРОХОВІ РАКЕТИ, КУЛЕМЕТИ ГАТЛІНГА ТА ІНША ВИСОКОТЕХНОЛОГІЧНА ЗБРОЯ ХІХ СТОЛІТТЯ).
- ВЕЛИКИЙ ВИБІР ХОЛОДНОЇ ТА ВОГНЕПАЛЬНОЇ ЗБРОЇ, КОМБО-АТАК.



Кратко

Не ждали?!

→ К величайшему удивлению фанатов Square Enix выпустит следующую часть великолепной ролевой серии Dragon Quest не для PlayStation 3, как можно было ожидать, а для Nintendo DS. Не spin-off, а полноценный проект. Сонибои в трауре.



DS Европейский рейтинг продаж игр

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

Чарты предоставлены Chart Track, ©2007 ELSPA Ltd (www.elspa.com)

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Brain Age	Nintendo	Nintendo
2	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
3	Big Brain Academy	Nintendo	Nintendo
4	Kirby Squeak Squad	Nintendo	HAL America
5	Mario Kart DS	Nintendo	Nintendo
6	Final Fantasy III	Square Enix	Square Enix
7	Yoshi's Island DS	Nintendo	Artoon/Nintendo
8	Animal Crossing: Wild World	Nintendo	Nintendo
9	Phoenix Wright: Ace Attorney	Capcom	Capcom
10	Nintendogs: Dalmatian & Friends	Nintendo	Nintendo

Xbox 360 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Gears of War	Microsoft	Epic Games
2	Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ubisoft Montreal
3	Project Gotham Racing 3	Microsoft	Bizarre Creations
4	Call of Duty 3	Activision	Treyarch
5	Xbox Live Arcade Unplugged	Microsoft	Microsoft
6	Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007	Konami	Konami
7	FIFA 07	Electronic Arts	EA Canada
8	Tony Hawk's Project 8	Activision	Neversoft
9	WWE SmackDown vs. Raw 2007	THQ	Yuke's Media Creations
10	Need for Speed: Carbon	Electronic Arts	EA Canada

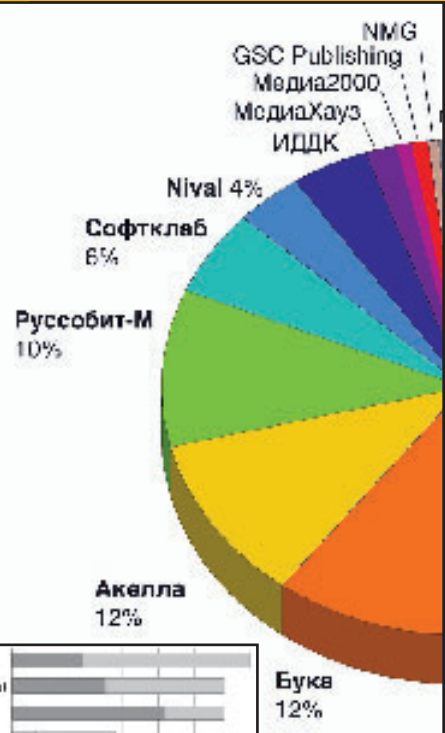
Чарты предоставлены Chart Track, ©2007 ELSPA Ltd (www.elspa.com)

Xbox 360 Рейтинг продаж игр интернет-магазина Amazon

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Gears of War	Microsoft	Epic Games
2	Fight Night Round 3	Electronic Arts	EA Chicago
3	Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ubisoft Montreal
4	Call of Duty 3	Activision	Treyarch
5	TES IV: Oblivion	Take-Two	Bethesda
6	Halo 3	Microsoft	Bungie
7	Lost Planet: Extreme Condition	Capcom	Capcom
8	Madden NFL 07	Electronic Arts	Tiburon
9	Marvel: Ultimate Alliance	Activision	Raven
10	Crackdown	Microsoft	Real Time Worlds

Выйти в тираж

→ Представитель компании «Энджин» (более 500 дилерских торговых точек в 40 городах юга России) опубликовал в блоге на dtf.ru рейтинг игр, ставших лидерами продаж в 2006 году. Рейтинг выстроен по числу проданных копий с момента выхода игры. Темно-серая полоска на диаграмме соответствует доле продаж за первые две недели. «Энджин» представила также свою версию распределения рыночных долей между издателями. Информация более чем интересная.



1. Герои Меча и Магии V (Nival)	
2. Принц Персии: Два трона (Акелла)	
3. Lode Runner Club (Нивал Диск)	
4. The Elder Scrolls IV: Oblivion (1C)	
5. В тылу врага 2 (1C)	
6. Готика 3 (GFI/Руссобит-М)	
7. Titan Quest (Бука)	
8. FlatOut 2 (Бука)	
9. Prey (1C)	
10. SpellForce 2 (GFI/Руссобит-М)	

Все лучшее – детям

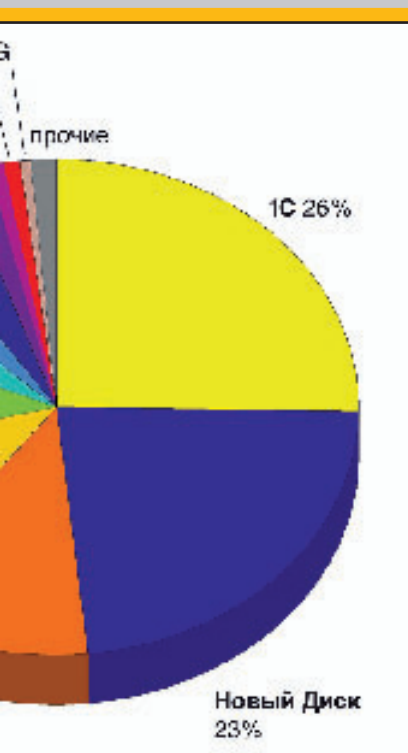
→ Замечательная благотворительная программа Child's Play Charity была организована авторами Web-комиксов Penny Arcade в 2003 году, чтобы развеять миф об асоциальных и склонных к насилию геймерах. И вот в 2006-м в ее рамках геймеры оплатили для детских больниц США, Англии, Канады и Австралии игры, фильмы и книги на сумму, превышающую 1 млн долл. Так держать, ребята!



У кого больше?

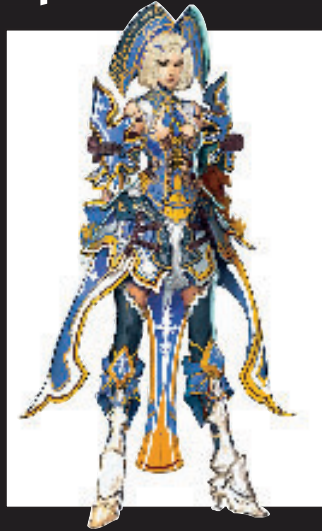
→ Выставка CES принесла несколько занятных новостей. Так, на пресс-конференции Sony сообщили, что к концу 2006-го компания поставила в США 1 млн PlayStation 3. А к концу марта она обещает довести объемы мировых поставок до 6 млн. Количество проданных консолей пока не оглашают. Microsoft же на своей пресс-конференции сообщила, что к концу 2006 года отгружено 10,4 млн Xbox 360 по всему миру. Аплодируем и помним: отгрузить – не значит продать.





ArchLord – теперь бесплатно

→ Убедившись, что желающих ежемесячно платить за пребывание на просторах Чантры не так уж много (в чем мы не сомневались), Codemasters приняла волевое решение сделать игру условно-бесплатной. Да, претендентам на звание Архлорда придется приобрести коробку, но вот абонентская подписка отменена и добавлены микроплатежи. После этих реформ население Чантры выросло, ведь игра действительно неплоха. Эдакая почти бесплатная Lineage II.



Джей и Молчаливый Боб уделывают видеоигры

→ Режиссер Кевин «Наше все» Смит – большой поклонник видеоигр, в частности классических скроллеров. И вот в своем недавнем интервью portalу Yahoo! Games человек, подаривший нам «Клерков», «Догму» и других, признался, что не прочь был бы увидеть чумовых ребят Джея и Молчаливого Боба в какой-нибудь игре. Кевин даже с радостью напишет сценарий проекта, правда, во всяком там левел-дизайне он не силен. Его б слова да продюсерам в уши. А Джек Томсон будет просто счастлив.

Рождественские гадания

→ Аналитики агентства Wedbush Morgan, посмотрев в хрустальный шар, предсказывают игровой индустрии в 2007 г. более умеренный рост, чем ожидалось. Начало года будет достаточно стремительным (новые поставки PS3 и Wii и старт консоли Sony в Европе). Летом предвещают спад, потому как сезон импульсных покупок минует, а цены на next-gen все же кусаются (да и не спешат издатели выпускать хиты

летом). Зато осенью по мере проникновения в быт HD-телевизоров продажи Xbox 360 и PlayStation 3, равно как и игр к ним, пойдут вверх. А к рождественскому сезону ситуация на рынке станет еще жарче, причем декабрь 2007-го обещают даже более денежным, чем прошлогодний. Ах да, у гиганта EA все будет тип-топ. Мы же, посмотрев в четвертую с утра чашку кофе, предсказываем, что в 2007 г. у нас выйдет S.T.A.L.K.E.R.

Парой строк

Игры про сеть фаст-фудов Burger King, которые можно приобрести за \$3,99 вдобавок к стандартному меню, разошлись тиражом 2 млн копий. Microsoft и Burger King в восторге.

Продюсер Скарсон сказал, что не стоит ждать Resident Evil 5 раньше 2008 г.

Киберлига CPL собирается организовать новый многопользовательский FPS Severity. Движок от id Software – это неплохо, анонсировал проект Джон Ромеро. No comments.

После не ахти каких продаж первого эпизода Sin Episodes компания Ritual Entertainment испытывает определенные трудности. И поговаривают, что второго эпизода может не быть.

Крис и Тим Стамперы (Chris Stamper, Tim Stamper), двое из трех основателей Rare, покинули компанию. Представители Microsoft, нынешней владелицы Rare, утверждают, что не оправдавшие надежды продажи Viva Piñata не имеют к этому никакого отношения.

В 2007 г. Уве Болл планирует выпустить в прокат экранизацию Dungeon Siege, закончить Postal, снять Far Cry и начать работу над сиквелами катастроф под названием BloodRayne и Alone in the Dark. Кто-нибудь, заберите у него камеру!

Bully разочаровала отдел продаж Take-Two и даже близко не подошла к результату матерой Grand Theft Auto. А посему, предполагают аналитики, сиквела ждать не стоит.



PC Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	FIFA 07	Electronic Arts	EA Canada
2	Football Manager 2007	SEGA	Sports Interactive
3	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Maxis
4	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
5	Medieval II: Total War	SEGA	Creative Assembly
6	Battlefield 2142	Electronic Arts	Digital Illusions CE
7	Company of Heroes	THQ	Relic
8	The Sims 2: Open for Business	Electronic Arts	Maxis
9	Championship Manager 2007	Eidos	Beatiful Game Studios
10	LOTR: The Battle for Middle-Earth: The Curse of the Witch King	Electronic Arts	EA LA

Чарты предоставлены Chart Track, ©2007 ELSA Ltd (www.elspa.com)

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	World of Warcraft	Vivendi	Blizzard Entertainment
2	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Maxis
3	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
4	Medieval II: Total War	SEGA	Creative Assembly
5	Microsoft Flight Simulator X Deluxe	Microsoft	Microsoft
6	Microsoft Flight Simulator 2004	Microsoft	Microsoft
7	Crazy Machines	Viva Media	Novitas
8	Age of Empires III	Microsoft	Ensemble Studios
9	Final Fantasy IX	Square Enix	Square
10	The Sims 2: Open for Business	Electronic Arts	Maxis

PC Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	Dark Messiah of Might & Magic	«Бука»	Arcane Studios/Kuju
2	«Warhammer: Печать Хаоса»	«Новый Диск»	Black Hole
3	Gothic 3	GFI/«Руссобит-М»	Pluto 13
4	ArmA: Armed Assault	«Акелла»	Bohemia Interactive
5	«Counter Strike: Source — Новогоднее издание»	«Бука»	Valve
6	«HoMM V: Владыки Севера»	«ТС»	Nival
7	«Воины Древности: Спарта»	«Руссобит-М»	World Forge
8	Neverwinter Nights 2	«Акелла»	Obsidian
9	«Волкодав: Месья Серого Пса»	«Акелла»	Primal Software
10	«Санитары подземелий»	«ТС»	«ТС»

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

PS2 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Canis Canem Edit	Take-Two	Rockstar North
2	FIFA 2007	Electronic Arts	EA Canada
3	Need for Speed: Carbon	Electronic Arts	EA Canada
4	Pro Evolution Soccer 6	Konami	Konami
5	Buzz! Junior: Jungle Party	Sony	Magenta
6	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Maxis
7	The Simpsons: Hit & Run	Vivendi	Radical
8	Cars	THQ	Rainbow Studios
9	GTA: Liberty City Stories	Take-Two	Rockstar Leeds
10	WWE SmackDown vs. Raw 2007	THQ	Yuke's Media Creations

Чарты предоставлены Chart Track, ©2007 ELSA Ltd (www.elspa.com)

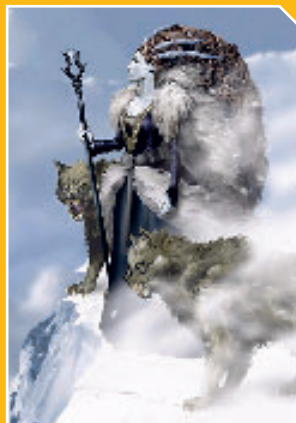
PS2 Рейтинг продаж игр интернет-магазина Amazon (www.amazon.com)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Guitar Hero Bundle With Guitar	Activision	Harmonix
2	Madden NFL 07	Electronic Arts	Tiburon
3	Karaoke Revolution Party	Konami	Harmonix
4	Final Fantasy XII	Square Enix	Square
5	Karaoke Revolution: American Idol	Konami	Blitz Games
6	Kingdom Hearts II	Square Enix	Square Enix
7	Okami	Capcom	Clover Studio
8	NCAA Football 07	Electronic Arts	Tiburon
9	Final Fantasy X	Square Enix	Square
10	LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	Traveller's Tale

PS2 Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	Commandos: Strike Force	SoftClub	Pyro Studios
2	James Bond 007: From Russia With Love	SoftClub	EA Games
3	SSX On Tour	SoftClub	EA Sports
4	The Godfather — Limited Edition	SoftClub	EA Redwood Shores
5	Urban Reign	SoftClub	Namco
6	Conflict: Global Storm	SoftClub	Eidos
7	Need for Speed: Most Wanted	SoftClub	Electronic Arts
8	GoldenEye: Rogue Agent	SoftClub	EA LA
9	Black	SoftClub	Criterion
10	Need for Speed: Carbon	SoftClub	EA Canada

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



Неужели правда?

➔ По неподтвержденной еще информации, Electronic Arts распускает Белый Совет. Работы над многообещающей RPG для PC и консолей следующего поколения Lord of the Rings: The White Council, анонсированной в июле 2006-го, по слухам, прекращены. Комментарии из официальных источников пока не последовало. Гэндальф, помоги всем геймерам, потому как проект действительно обещал быть весьма неплохим.

➔ Согласно данным NPD Group, рост продаж в ноябре 2006 г. по сравнению с аналогичным периодом 2005-го составил 16%. Общие продажи игр выросли на 7% (причем для портативных консолей — на 19%, а для стационарных — на 3%).

Не менее интересны данные по install base консолей в США, опять же по состоянию на ноябрь 2006 г. Итак, PS2 — 35,8 млн, GBA — 34,3 млн, DS — 7,6 млн, PSP — 5,7 млн, Xbox 360 — 3,4 млн, а свежезапущенные Wii и PS3 — 476 тыс. и 197 тыс. соответственно. Кроме того, геймеры приобрели 270 тыс. дополнительных контроллеров и 153 тыс. нунчаков для Wii.

Много цифр



Не по Сеньке шапка

➔ Колтон Махони (Kolton Mahoney), 14-летний житель городка Лейтон (Layton), штат Юта, очень обрадовался, получив в подарок от дяди игру Madden NFL 07. Но, вставив диск в свой Xbox 360, удивился, увидев вместо меню картинку более чем откровенного содержания. Будучи примерным ребенком, Колтон сразу позвал маму и папу и все им честно рассказал. И сейчас организация Internet Crimes Against Children Task Force по просьбе родителей мальчика пытается выяснить, как порно очутилось на диске с заводской штамповкой. Денежной компенсации Махони не требуют, что удивительно.

Ура, товарищи!

➔ Всем владельцам Xbox 360 срочно радоваться, потому как следующая часть одного из лучших файтингов больше не эксклюзив для PlayStation 3. Пусть версия Virtua Fighter 5 для консоли Microsoft увидит свет лишь в конце лета (PS3-версия выйдет в США уже в феврале), это отнюдь не портит праздник. Кстати, говорят, что и легендарная серия Tekken почтит своим присутствием Xbox 360. Эксклюзивы облетают, как лепестки сакуры, кто же следующий?



Кавай!

➔ Компания «Иннова Системс» готовится запустить в России официальные локализованные серверы RF Online (об этой MMORPG мы писали в Gameplay, № 4, 2006). Открытое бета-тестирование должно начаться 15 января. Приятно, что в отличие от Codemasters «Иннова Системс» планирует использовать корейскую бизнес-модель. Клиент игры можно будет бесплатно загрузить с официального сайта, и абонентской платы тоже не потребуют. А вместо микроплатежей – платные аккаунты (около 8 долл. в месяц) с внутриигровыми бонусами.



Игры помогают больным

➔ Если верить информационному агентству Reuters, видеоигры помогают врачам. Сотрудники Keck School of Medicine при университете Южной Калифорнии, австралийского Centre for Allied Health Evidence и израильского Chaim Sheba Medical Center провели исследования, подтверждающие, что игры помогают легче справиться с болью детям, получившим тяжелые травмы, перенесшим операции или проходящим сложный курс лечения. А компания Nintendo в рамках программы, начатой Starlight Starbright Children's Foundation, спонсирует организацию в больницах США и Канады специальных развлекательных комнат (fun centers), где госпитализированные дети могут отвлечься за любимой игрой и почувствовать себя как дома.



©CAPCOM CO., LTD. 2005, 2006. ALL RIGHTS RESERVED. ILLUSTRATIONS: Kazushige Nojima/ATLUS Distributed by Ubisoft Entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. The Transylvanian fonts included in this product are distributed under license from Linguist Software, Inc., www.linguistsoftware.com. The typefaces included herein are solely developed by DynaComware. This product includes FontAvenue® font(s) licensed by NEC Corporation. FontAvenue is a registered trademark of NEC Corporation. Единственный представитель на территории Украины – компания «Одиссей» – 65012 м. Одесса, вул. Осипова, 48, 3 питань оптових продаж і співпраці звертатися по тел. (050) 396-73-73 e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua. Виняткові права на видання і розповсюдження програми на території Росії, країн СНД і Балтії належать ЗАТ «Новий Диск» 103030 Москва, вул. Довгоруковська, буд. 33, стр. 8, тел. (495) 933-07-26 (багатоканальний), e-mail: sale@nd.ru 3 питань технічної підтримки звертатися за тел. (050) 390-32-41, e-mail: help@odyssey.od.ua

Обратная связь

Голосования

НУЖНЫ ЛИ МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ В GAMEPLAY?

1. Нет (51%)
2. Да (31%)
3. Мне все равно (18%)

Всего в голосовании приняло участие 304 человека

КАК ВЫ ОТНОСИТЕСЬ К ИГРАМ НА УКРАИНСКОМ ЯЗЫКЕ?

1. Только их и покупал бы (28%)
2. Предпочитаю английские версии (25%)
3. Предпочитаю русские версии (24%)
4. Мне все равно, на каком языке играть (12%)
5. Разве что детские игры (10%)

Всего в голосовании приняло участие 308 человек

УКРАИНСКАЯ ИГРА ГОДА

1. «В тылу врага 2» (26%)
2. You Are Empty (16%)
3. «Попугай Кеша:
Свободу попугаям!» (13%)
4. «Герои Уничтоженных
Империй» (12%)
5. Другая (7%)
6. Tower Defence (6%)
7. «Экспедиция-Трофи:
Мурманск-Владивосток» (6%)
8. «Казачи II: Битва за Европу» (4%)
9. «Как казаки Мону Лизу
искали» (4%)
10. Left Behind: Eternal Forces (4%)

Всего в голосовании приняло участие 490 человек

ЛУЧШАЯ ИГРА ГОДА

1. The Elder Scrolls IV: Oblivion (14%)
2. Gears of War (13%)
3. Hitman: Blood Money (10%)
4. Dark Messiah of Might & Magic (8%)
5. FlatOut 2 (8%)
6. Medieval II: Total War (8%)
7. Rayman Raving Rabbids (5%)
8. Final Fantasy XII (5%)
9. Half-Life: Episode One (5%)
10. Neverwinter Nights 2 (5%)

Всего в голосовании приняло участие 752 человека

Наши читатели пишут

Обсуждение управления в шутерах мышкой и геймпадом

Извините, но как ни крути, аналоговый стик – отстой по причине того, что сам возвращается из-за подпружиненности. Поэтому в некоторых случаях его придется долго удерживать в отклоненном состоянии. Вдобавок он менее точен, чем современная оптическая мышь, особенно у центра (что лечится нелинейной функцией преобразования сырого input).

Antonz

Не ругайте мои стихи. В BLACK приспособился за час и делаю одни хэдшоты, в CoD3 еще меньше приспосабливался и тоже одни хэдшоты (хотя игра фуфлго, а жаль). Все зависит от желания...

Я вот когда первый раз в CS на компьютере играл, то вообще на стрелках бегал.

ONYXAR

Трудно играть на стихах – пока туда, пока сюда. А мышкой сразу можно и оглядеться, и навес-
ти точно в любую точку...

ZvXeL

А по-моему, дерганье мышкой
настолько же похоже на прице-
ливание, как и отклонение сту-
ка. Световой пистолет – true!
rincefire

Никакой привязанности к мышке не чувствую и тем более не вижу смысла в противопоставлении. Я вдохновенно играю в BF2 на компьютере и, пересаживая на любимую приставку, так же вдохновенно укатываю недругов по ходу развития сюжета в стрелялке на приставке. Каким образом одно мешает другому? Но могу сказать, что на фидбек при стрельбе уже даже подсел. Ощуаю нехватку этого приятного бонуса на PC. Иной раз хочется ощущать курок, как на паде. Мыши на консолях – вещь бонусная, никак не первой

необходимости. Буду я вспоминать о хвостатом друге, лежа на диване. Ага, сейчас!

Saen

Игры по-украински

Придерживаюсь мнения, что во все игры, за редким исключением (когда локализация удивительным образом оказывается лучше оригинала или в связи с незнанием языка), желательно играть на языке оригинала. Проголосовал за английские версии, хотя этот вариант и не совсем правильно передает мою позицию.

Toff

Покупал бы (при наличии выбора, естественно) только украинские версии.

Лично мне украинский язык нравится больше английского и гораздо больше русского. Просто дело вкуса. Что отнюдь не исключает патриотических мотивов, как-никак язык — кровь нации.

zikkurat

Допинг в киберспорте

Как участник и судья четырех WCG, а также множества других серьезных соревнований в Украине, точно знаю, что допинг – это далеко не мелочь. Примерно 70% наших топовых геймеров (в основном CS-ры, и в обязательном порядке на финальных играх) используют всякие серьезные вещи – от бубликов до амфетаминов. Так что вопрос контроля допинга стоит ребром уже та-а-а-а-а-а-а-а-а-а давно! Вот только киберспорт еще далеко не так серьезен, как нормальный спорт, да и денег организаторы на медиков не выделяют (их и так мизер).

А теперь подумайте о Корее, США, Франции, где призовые намного больше, и посему борьба с допингом – просто must have!

Хорошо известно, что профессиональный спорт в любом его проявлении – это далеко не здоровье.

zerkella

Игры, которые изменили вашу жизнь

Для меня таковой является Shenmue 1, 2 (Dreamcast). Четыре года назад, поехав в очередной раз в «Детский мир» и приобре-
та там три заветных диска, я даже не догадывался, какое со-
кровище попало мне в руки. Все-
го, что я почувствовал, когда
запустил консоль, просто не
передать. Впервые я целиком и
полностью погрузился в атмо-
сферу игры! Каждый звук, каждый
шорох, каждая реплика – весь
игровой процесс был настолько
грамотно поставлен, что по-
рой казалось, что каждый шаг
Ryu Hazuki (главный герой) ступа-
ешь ты сам! Двадцать игро-
вых часов пролетели как одна
секунда... Не успел я отойти от
сцены смерти отца главного
героя, как Ryu уже прощается со
всеми и уезжает в Гонконг, про-
должая распутывать клубок та-
инственности. На следующий
день я побегал в магазин за про-
должением и приобрел четыре
последних диска Shenmue 2. Еще
15 часов захватывающего гейм-
плея и все... Крах SEGA Dreamcast
перечеркнул одну из самых гени-
альных идей игровой индустрии
и живо похоронил жанр FREE...
Может, когда-нибудь мы и узна-
ем, чем же все закончилось...

sinner

Red Alert. До этого я ненавидел стратегии и считал, что в них играют только истинные мазохисты, но после того как начал играть, сам стал таким. Я покупал и проходил все стратегии, которые видел. В общем, болезнь у меня такая...

ONYXAR

Transport Tycoon. Не поверите, именно эта игра научила зарабатывать деньги, развиваться, не заклиниваться на одном виде заработка, постоянно совершенствоваться... Отличная вещь, хоть и старая. На старом ноутбуке в выходные частенько играю...

AG

Компанія Одісей представляє

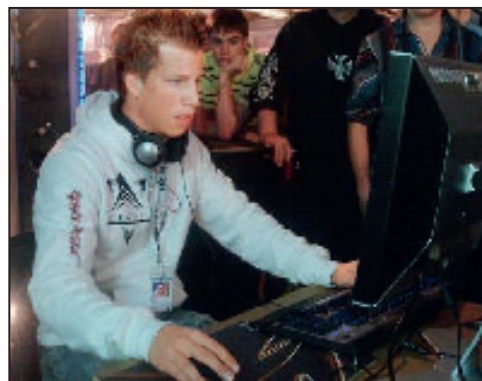


МІНСІМІНКТ



© 2006 Newtonic Studio. Усі права захищені. © 2006 Digital Spray Studios. Усі права захищені. © 2006 Новый Диск. Усі права захищені. Ексклюзивний представник на території України – компанія «Одісей». 65012 м. Одеса – вул. Осіпова, 48. З питань оптових продажів і співпраці звертатися по тел.: (050) 336-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua. Виняткові права на видання і розповсюдження програми на території Росії, країн СНД і Балтії належать ЗАТ «Новый Диск» 103030 Москва, вул. Довгоруковська, буд. 33, стр.8, тел.: (495) 933-07-26 (багатоканальний), e-mail: sale@nd.ru

Новости киберспорта



CPL WINTER 2006

Counter-Strike 1.6

Место	Команда	Страна	Приз (\$)
1	fnatic	Швеция	30 000
2	mYm	Корея	21 000
3	Pentagram	Польша	14 000

Quake III

Место	Игрок	Страна	Приз (\$)
1	czm	Америка	15 000
2	Hacker.Razer/Jibo	Китай	9500
3	mouz.Cooler	Россия	6000

IENT 2006

StarCraft

Место	Игрок	Страна	Приз (\$)
1	[Oops]Reach	Корея	20 000
2	Ehome.Super	Китай	10 000
3	[NC]...Yellow	Корея	3750

WarCraft III: TFT

Место	Игрок	Страна	Приз (\$)
1	MYM]Moon	Корея	20 000
2	WE.IGE.Sky	Китай	10 000
3	MYM]Lucifer	Корея	3750

WSVG 2006

Counter-Strike 1.6

Место	Команда	Страна	Приз (\$)
1	ALTERNATE aTaX	Германия	50 000
2	Team3D	Америка	25 000
3	fnatic	Швеция	10 000

Quake 4

Место	Игрок	Страна	Приз (\$)
1	SK]Toxic	Швеция	20 000
2	Fatal1ty	Америка	10 000
3	mouz.socrates	Америка	5000

WarCraft III: TFT

Место	Игрок	Страна	Приз (\$)
1	4K.Grubby	Нидерланды	20 000
2	SK.Sweet	Корея	10 000
3	wNv.FoV	Корея	5000

Halo 2

Место	Игрок	Страна	Приз (\$)
1	Str8 Rippin	Америка	20 000
2	MoBDeep.net	Америка	10 000
3	XiT Woundz	Америка	5000

Project Gotham Racing 3

Место	Игрок	Страна	Приз (\$)
1	TTR Maximus	Америка	20 000
2	TTR Ch0mpr	Америка	10 000
3	R1R Racer x	Америка	5000

DREAMHACK 2006 WINTER

В шведском местечке Elmiа с 30 ноября по 3 декабря состоялся DreamHack 2006 Winter – один из лучших лан-пати современности. Принципы его очень просты и демократичны: все равно, кто вы и где живете, сколько вам лет и какого вы пола – берите свой компьютер и езжайте на сходку, а уж там вам предоставят бесплатное питание для PC и выход в сеть. На DreamHack можно и лекции послушать, и на демо-версии новые посмотреть, и в конкурсах разнообразных поучаствовать, но обычно сюда едут именно поиграть.

Задержав дыхание, считаем номинации: Counter-Strike 1.6, Quake III, NFS: MW, WarCraft III, FIFA 06, StarCraft, Battlefield 2 и даже Dota Allstars (эта карта-мод для WarCraft III стала одной из самых популярных дисциплин) на пару с Counter-Strike Female (от первой игры в списке отличается лишь тем, что все участники – женщины). Геймеров понаехало огромное количество, между прочим, они новый рекорд посещаемости поставили – 10 683 игрока, чем теперь хвастаются на своем официальном сайте www.dreamhack.org. В Книгу рекордов Гиннеса их занесли, и останутся они там, видимо, надолго.

Жаль, призовой фонд был не слишком велик – на все номинации выделили лишь около 12 тыс. евро.

KING OF THE HILL – SK.HOT HE ВСТАЕТ С ТРОНА

Француз 4K.ToD, голландец Rotterdam, россиянин mouz. Happy – что объединяет этих мастеров WarCraft III? Все они пали от руки нашего Михаила «SK.HoT»

Новопашина в рамках турнира на звание Царя горы.

King of the Hill – серия онлайн-шоу-матчей, организованная ESL. Выбранные для участия игроки в специально установленное время сражаются в дуэлях на разных картах по системе «до трех побед». Одержавший верх «сидит на трон», ну а оттуда через неделю-другую его будет пытаться выбить новый претендент, и так далее до бесконечности.

Может, теперь, после победы над русским игроком расы undead всухую, администраторы лиги поймут, что пора поискать для SK.HoT соперника посерьезнее?

WSVG И IEST 2006

Два турнира, прошедших на разных концах земного шара, тем не менее оказались очень схожи – прежде всего неплохими призовыми фондами.

WSVG (World Series of Video Games, Нью-Йорк) манил геймеров двумя сотнями тысяч долларов и часами фирмы Rolex, обещанными за первое место во всех номинациях. За несколько недель до начала чемпионата состоялись отборочные игры, в ходе которых определились по восемь достойных для каждой дисциплины (Counter-Strike 1.6, Quake 4, WarCraft III: TFT, Halo 2 и PGR 3). В CS бал правили немцы – команда ALTERNATE aTaX (хотя на них, мягко говоря, никто не ставил). В суперфинале их натиску уступили даже именитые Team3D. Следует отметить, что поляки из Pentagram, феерично выигравшие WCG 2006, вылетели с турнира уже во втором туре лузеров.

В Quake 4 всех сделал непобедимый швед SK]Toxic, а ведь против-

ники у него были не из легких – чего только стоят Fatal1ty с mouz. socrates. Но 22-летний квакер смог доказать, что его конкурентам необходимо пересмотреть свое отношение к тренировкам.

В номинации WarCraft III: TFT самым сильным оказался 4K.Grubby, его не остановили даже умелые wNv.FoV и SK.Sweet. В приставочных же номинациях все призовые забрали американцы. Параллельно в Китае в рамках IEST 2006 отчаянно рубились в StarCraft и WarCraft III: TFT. На турнир поехали и лучший старкрафтер России MYMJA2, и один из сильнейших европейцев – поляк Draco, но оба они, уже в который раз, потерпели поражение от мастеров непревзойденной корейской SC-школы: [Oops]Reach одержал уверенную победу в самой старой киберспортивной дисциплине.

И в номинации WarCraft III: TFT безраздельно господствовали азиаты: сначала они выбили одного из фаворитов 4K.ToD, а затем разыграли между собой почти весь призовой фонд. Первое место досталось MYM]Moon, второе занял победитель WCG 2006 – WE.IGE.Sky.

ПОСЛЕДНИЙ ЧЕМПИОНАТ 2006 ГОДА – CPL WINTER

CPL (The Cyberathlete Professional League) – одна из самых старых и почитаемых киберспортивных организаций. Начиная с 1997 г. базирующаяся в Далласе контора провела более 60 чемпионатов по компьютерным играм, а сумма призовых денег, выплаченных мастерам клавиатуры и мышки, превысила 3 млн долларов. Их лозунг «Play Hard – Go Pro», и эти слова заставляют геймерские сердца биться чаще.

Основными номинациями CPL Winter 2006 являлись Counter-Strike и Quake III. Призовой фонд организаторы выделили просто отменный – 100 тыс. долл. и 50 тыс. долл. на каждую дисциплину соответственно.

А шведы из fnatic одержали уверенную победу в суперфинале над командой mYm. Отметим абсолют-



но непредсказуемую игру многих грандов, например NiP и Team3D: падения сменяются взлетами, причем глубина первых, как правило, пропорциональна высоте вторых. В текущем положении дел на CS-сцене действительно очень нелегко разобраться.

В дисциплине Quake III победил американец czm, а вот россиянин mouz.Cooler только третий – китаец Hacker.Razer/Jibo, в итоге занявшему второе место, он проиграл всего один фраз...

CPL ПРОТИВ НАРКОТИКОВ

Эйнджел Муньоз (Angel Munoz), президент CPL, заявил о начале работ по созданию положения о допинг-тесте, который, вероятно, уже со следующего года будет использоваться на проводимых лигой соревнованиях. Причем это является на данный момент перво-степенной задачей для CPL, согласно заявлению все того же Муньоза.

Уже начиная с первого турнира в 2007 г. участники, не прошедшие допинг-тест, не будут допускаться к соревнованиям, невзирая на их статус и бывшие заслуги. «Меня серьезно волнует данная проблема. С постепенным выходом кибер-

порта на профессиональный уровень появляются люди, готовые пойти на крайности ради успеха», – говорит президент CPL. Муньоз надеется, что такая мера пресечения поубавит пыл тем, кто в погоне за победами принимает алкоголь или всевозможные стимуляторы.

Полный список запрещенных препаратов CPL огласит позже.

UKRAINIAN CYBERSPORT LEAGUES

История серии чемпионатов Ukrainian Cybersport Leagues уходит своими корнями в далекий 2004-й. Все начиналось с организации украинской StarCraft-лиги. За основу была взята посезонная система проведения, с четырьмя сезонными финалами и одним годовым. Кроме того, игроки разделились на группы по уровню подготовки, каждая с отдельным призовым фондом.

Судя по всему, идея геймерам понравилась. Лига (впоследствии названная USL – Ukrainian StarCraft League) получила хорошие отзывы в Интернете, посещаемость ее выросла уже в 2005-м в три раза, а призовой фонд достиг 5800 грн/квартал. Затем пришло время под-

ключить и другие игры: в 2006 г. проводились чемпионаты по WarCraft, StarCraft, FIFA и DotA. Для каждой дисциплины была организована соответствующая лига.

Однако останавливаться на достигнутом ребята не собираются, уже в этом году организаторы реализуют несколько новых и оригинальных идей. Прежде всего планируется реформировать систему проведения чемпионатов. Как выяснилось, поговорка о синице в руках и журавле в небе актуальна и для киберспорта. Так как ожидать итогового финала целый год достаточно утомительно, было принято решение его отменить, а взамен существенно усилить сезонные финалы и ввести дополнительные бонусы, например систему грантов. Благодаря ей иногородний игрок может получить право бесплатно участвовать в чемпионатах, при этом ему оплачивается даже поездка в Киев.

Теперь структура чемпионата будет выглядеть следующим образом: в течение сезона проходят три поточных чемпионата, а затем – финал сезона. В нем сражаются самые лучшие по итогам этого периода игроки. Определяют их с помощью специальной системы рейтингов. Сезонных финалов три, а лето традиционно отводится под Summer Cup – большой чемпионат по всем любимым номинациям с собственным призовым фондом.

В этом году, помимо сети клубов Vault, поддерживающей лигу с момента ее основания, свою помощь предложили и компания Logitech, игровые манипуляторы которой достаются геймерам в качестве призов, и издательский дом ИТС – журнал Gamerplay стал информационным партнером чемпионатов. И это далеко не полный список, переговоры с новыми спонсорами в самом разгаре. Так что присоединяйтесь – бойтесь за любимых игроков, участвуйте в соревнованиях, а если у вас возникнут вопросы – заходите на сайт Ukrainian Cybersport Leagues www.getinfight.com.





Виктор Анохин

ASUS Cup

Формат, срок и место проведения проходящих с 2003 года соревнований менялись неоднократно. Но одно можно сказать с уверенностью – этот чемпионат всегда был в списке наиболее посещаемых турниров России и СНГ. Все самые интересные номинации, достойные соперники, миллион рублей призового фонда... Проверенный временем коктейль и в этот раз пришелся геймерам по вкусу.

➔ ASUS Cup служит своеобразной лакмусовой бумажкой, с помощью которой можно точно определить состояние киберспортивных дел в СНГ. Собственно, последние полгода здесь четко просматривается преимущество Украины: наши киберспортсмены активно завоевывали медали и по CS, и по FIFA, и по SC, обыгрывая в бескомпромиссной борьбе маститых геймеров из разных городов и стран. Этой осенью украинская делегация жаждала повторения банкета. Жаль, не все вышло так, как хотелось.

Самым популярным действием, конечно, был Counter-Strike Masters. Последнее слово в названии дисциплины означает, что попасть в когорту соревнующихся на турнире не так-то и просто. Для начала нужно было заработать квоту на турнир, а уж потом приезжать веселую толпой в Москву на финал. На отборочных в Украине «путевки» получили неизменные pro100GG.MKC, а также A-Gaming и defdumps.

Задача перед ними стояла простая – не посрамить родную державу. Помните, на летнем ASUS Cup украинцы взяли первое, второе и четвертое места по Counter-Strike – результат действительно замечательный. Однако на сей раз

все оказалось не так радужно, и украинские команды вылетели еще на полпути к финалу. Капитаны комментируют это событие традиционными «не подготовились, недооценили, не смогли».

Футбол и его воплощение от EA – одна из самых популярных киберспортивных дисциплин. На сайте соревнований предварительно было проведено голосование, где участники могли выбрать подходящую для кубка версию игры. Геймеры в большинстве своем проголосовали за FIFA 07, несмотря на то что вышла она совсем недавно и никто в нее еще толком не играл. Однако организаторы согласились с мнением народа, предупредив: на счета вроде 99:0 и голы «от ворот до ворот» реагировать никак не будут. Мол, хотели сырой проект – получайте.

Собственно, как раз в дисциплине FIFA 07 нас ожидала интереснейшая схватка: украинец Walkman.P-X обещал дать реванш x4.Alex, делегату России на WCG Monza, завоевавшему там бронзу. Именно x4.Alex прервал продвижение нашего спортсмена по турнирной сетке Всемирных Киберспортивных.

Жаль, но «ответного удара» мы не увидели – Алекса выбили за тур до суперфинала. Россиянин не особо расстроился, а заодно и пообещал, что «поправят немного будет». Его слова как нельзя лучше соответствуют увиденному мною на чемпионате: обилие неберущихся, баговых голов с угловых, непонятных прострелов и выходов один на один сделали

игру похожей на цирковое представление. Уверен, в следующий раз подобного безобразия уже не будет.

FIFA вообще интересна тем, что с выпуском каждой новой версии на свет появляются новые лидеры, готовые дать бой признанным мастерам. Не стала исключением и седьмая часть: в финале нашему Walkman противостоял практически никому не известный RedWhite. Конец напряженной борьбы был вполне ожидаем: более опытный украинец порадовал и себя, и болельщиков.

Интересные и непредсказуемые результаты традиционно демонстрируются в StarCraft. White-Ra(LKI), победитель прошлого турнира, в этот раз затерялся в сетке лузеров и даже не вошел в Top 8 – чем не сенсация? А ведь White-Ra последние три месяца явно не на печи провалялся!

Отметить участие такого игрока, как mYm.yAn[Begrip]. Когда-то сильнейший старкрафтер Украины, год назад завязавший с киберспортом, неожиданно решил почтить турнир своим присутствием. Никто особо не испугался, хотя в Top 8 удивившийся в журналистику легендарный протос все же вошел.

Ну а будет ли StarCraft на следующем ASUS – неизвестно, но с каждым годом данный вопрос звучит все тише и тише.

Quake в этот раз гоняли третий: скакать с версии на версию сейчас стало очень модно. Турнир не смогли посетить ни непобедимый Cooler, ни известный киевский квакер Hunter, который за несколь-

ко дней до ASUS Cup взял главный приз по Quake 4 на GIGA-Games. Круче всех теперь оказались белорусы из интернационального клана Fnatic – они отобрали у россиян золото и бронзу, о чем раньше и подумать было стыдно. Российские команды явно сдают позиции, и важную роль в этом сыграло разделение кибератлетов на любителей третьей и четвертой частей.

Ну а теперь о Warcraft III: The Frozen Throne. Украинiec SK.HoT.VC ехал на турнир доказывать, что его третье место на WCG в Монце является не случайным везением, а закономерным результатом многомесячных тренировок. Забегая вперед, скажу, что это у него в полной мере получилось. Ну и поволноваться, конечно, заставил, куда же без шоу, если на сцене Горячий Мальчик! Вылетев в сетку лузеров в первый день и чудом не проиграв и там, во второй он бульдозером смел всех своих соперников в кювет. Всех, кроме fnatic.XyLigan, которому в финале отдал победу из-за нескольких обидных ошибок. Итог – второе место.

И напоследок об Unreal Tournament 2004. Главными фаво-

ритами турнира были немцы из mouz. Они приехали издалека, то ли позарившись на призовой фонд, то ли испугавшись, что этот турнир станет лебединой песней UT2004 как дисциплины – ведь 2007-я версия сериала уже скоро сойдет с конвейера.

Так или иначе, данный факт вызвал огромный ажиотаж среди киберспортсменов РФ. Толпа активно болела за своих, однако первое место все равно занял mouz|killu, а серебро и бронза отошли к россиянам.

На мой взгляд, чемпионат удался на славу, о чем свидетельствуют отзывы игроков, организаторов и прессы. Чего нам ждать от следующего, зимнего ASUS Cup? Внезапных взлетов и падений, конечно. Непредвиденных результатов – сто процентов. Но и это еще не все. Серия чемпионатов ASUS теперь входит в состав WGT – World Gamemaster Tournament, что непременно скажется на уровне проведения турнира и призовых фондах (поговаривают, что они увеличатся вдвое). Что ж, будем ждать с нетерпением.

ПОБЕДИТЕЛИ И ПРИЗЫ

Counter-Strike Masters

Место	Команда	Призы
1	Begrip Gaming	170 000 рублей + призы от Logitech
2	Virtus.pro	110 000 рублей + призы от Logitech
3	Rush3D	70 000 рублей + призы от Logitech

FIFA Soccer

Место	Игрок	Призы
1	dignitas Walkman	32 000 рублей + призы от Logitech
2	«Красно-белые»	20 000 рублей + призы от Logitech
3	x4.Alex	16 000 рублей + призы от Logitech

WarCraft III

Место	Игрок	Призы
1	fnatic.XyLigan	32 000 рублей + призы от Logitech
2	SK.HoT	20 000 рублей + призы от Logitech
3	SK.Deadman	16 000 рублей + призы от Logitech

StarCraft: Broodwar

Место	Игрок	Призы
1	mYm.Advokate (T)	32 000 рублей + призы от Logitech
2	mYm.EX[aFz] (T)	20 000 рублей + призы от Logitech
3	3D.Androide (R)	16 000 рублей + призы от Logitech

Quake III

Место	Команда	Призы
1	fnatic.Cypher	32 000 рублей + призы от Logitech
2	Nike	20 000 рублей + призы от Logitech
3	k29.Enemy	16 000 рублей + призы от Logitech

Unreal Tournament 2004

Место	Игрок	Призы
1	mouz killu	32 000 рублей + призы от Logitech
2	PG*Veles	20 000 рублей + призы от Logitech
3	FM^N4v1g4t0r	16 000 рублей + призы от Logitech

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!

Есть такая профессия – родину защищать



Михаил Зинченко

Давно прошли те милые времена, когда убитую добычу человек съедал, а из остатков шил себе сапоги. Теперь мы все (ну подавляющее большинство) предельно политкорректны, идейно правильны, боремся за добро и справедливость, а пойманную рыбу и вовсе выпускаем обратно в реку. Сильным же духом раскрывает свои объятия виртуальное пространство, в котором лучшие из лучших определяются по количеству фрагов или размеру отвоеванной территории.

➔ Но что удивительно: чем дольше находишься на острие атаки, чем больше звездочек появляется на фюзеляже верного истребителя, тем крамольнее становятся мысли. Уничтожение всего и вся во имя выдуманных кем-то идей кажется неправильным, мотивация – притянутой за уши. И при виде вон того Темного Колдуна, извести которого вы просто обязаны, возникает ощущение дежавю. Что же делать и есть ли какой-то выход за рамки сложившихся стереотипов?

Возможно, кто-то вспомнит о ра-

питься за огромную крылатую тварь. Помочь мудрому и уставшему существу выжить. Выгнать взашей назойливые толпы паладинов и поговорить с легендарной рептилией. Услышать истории тех времен, когда мир был юн. А после этого и погибнуть не жалко, потому как не зря.

Действительно, почему подавляющая часть усилий игрока направлена именно на захват и уничтожение? Ведь самое естественное желание любого разумного создания – защитить то, что дорого. Будь то важные для тебя идеи, любимые существа

сердца и создают «свою игру», часто остаются в памяти. В мире World of Warcraft известна история об игроке-тролле, обосновавшемся в тролльском же поселении NPC и защищавшем его от атак представителей Альянса. Вместо гонки вооружений и охоты за фиолетовыми пикселями он просто прилагал все усилия, чтобы этот поселок не был уничтожен. Тролль помнил каждый закоулок своего нового дома, он знал, где и когда может быть наиболее полезным. Он отбивал атаку за атакой и искренне наслаждался игрой.

Однако приятные исключения все же есть, иногда разработчики придумывают-таки задания, суть которых не сводится к банальному «пойди убей». Вспомнить хотя бы помощь небольшому отряду, прорывающемуся во главе с генералом вглубь зловещего храма древних богов. Или освобождение легендарного маршала, томящегося в плену у темных гномов. Или несколько часов, потраченных на спасение детеныша грифона, который должен был быть принесен в жертву на вершине зиккурата. При виде улетающего домой воссоединившегося грифоньего семейства увлажнились глаза (прочие попытки создателей иных игровых миров выжать эту самую слезу оказались откровенно неудачными). Потому что трогательно и искренне.

Кто знает, возможно, появится больше хороших игр, которые позволят сосредоточиться на защите и опеке, а не на уничтожении. Оберегать мирных жителей или дремучие леса, пускать поезда захватчика под откос и т. д. Если же нет, то никто не отменял многопользовательских миров, которые становятся все сложнее и масштабнее. А значит, и местечко у костра в рыбацкой деревушке для немного уставшего тролля все же найдется.

«Почему подавляющая часть усилий игрока направлена именно на захват и уничтожение?»

зумных, добрых и вечных попытках внести в геймплей именно созидательное начало. Похвально, не скрою, однако подавляющему большинству игроков выращивание цифровых щенков и формирование виртуальных ячеек общества приедаются, причем буквально за несколько часов. Или они вовсе расценивают это как занятие девчачье, мужам неподобающее (поинтересуйтесь, что увлеченно отстреливающий терроров на нюке геймер думает о The Sims 2). Да и будем откровенны, внутри каждого из нас все-таки обитает крохотный демон разрушения, которого мы и подкармливаем в выдуманных мирах.

Но вот когда в сотый раз доберешься до логова могучей драконицы, подготовишься к решающей схватке и оглянешься на верных товарищей, тебя озаряет. Возникает желание плюнуть на выдуманную разработчиками мотивацию и засту-

или просто клочок территории, который ты готов назвать домом. Ведь радость подобных побед может быть многократно выше гордости того самого Пушка, разрушающего вселенные.

Когда игрок не видит возможностей для реализации своего потенциала защитника, он начинает искать их. И чем сложнее механика игры, чем масштабнее ее мир, тем проще ему это сделать. Одними из самых удобных для отыгрыша являются MMORPG, подразумевающие существование в виртуальном пространстве больших социальных групп. И те, кто пытается следовать велению

«Когда игрок не видит возможностей для реализации своего потенциала защитника, он начинает искать их»

О книгах

Когда мне было лет 12, я заболела книгоманией, хотя скорее тут больше подойдет слово addiction, которое сейчас так любят использовать игроборцы.

→ Я с детства была читающим ребенком, чему не могли нарадоваться мои многочисленные родичи и, считая, что книга – лучший подарок, всячески поощряли мое увлечение. Однако оглядываясь назад, я понимаю, что в определенный период тяга к печатному слову стала носить несколько болезненный характер. Ну посудите сами, каждые выходные в любую погоду мы с подружкой ехали на книжный рынок, потому как хорошая фантастическая литература на пропыленных полках государственных магазинов не появлялась, разве что в комиссионном отделе. А в те годы это была не та «Петровка», которую вы знаете. Работала мекка ценителей выдуманных миров с 6:30 до 9:00 утра, ни о каком благоустройстве торговых мест речь не шла. И стоили новинки по тогдашним меркам недорого. Вернувшись домой, я забиралась с ногами в кресло и растворялась в произведениях Желязны, Шекли, Хайнлайна и т. д. Для окружающих меня не было. Addiction? Addiction. Ах да, еще за книжками я испортила зрение и осанку. Но, как ни странно, опасений за мое душевное здоровье у родных моя любовь к печатному слову не вызывала. Читать было модно.

«...бумага, равно как и диск, терпит многое и несет не только светлое, доброе и вечное»

А теперь замените в предыдущем абзаце «книги» на «игры» и прислушайтесь к своим ощущениям. Занятно, не правда ли? Только не нужно говорить, что чтение расширяет словарный запас, развивает воображение и т. д., а ужасные гадкие компьютерные игрушки отупляют, вызывают агрессию и негативно сказываются на здоровье. Это не соответствует действительности. Потому как львиная доля прочитанного мной тогда было откровенней-

шею чушью, которая не стоила времени и потраченных денег. Да и сейчас многие отечественные и западные детективы, фэнтези, романы о любви, войне и смысле жизни в ярких красочных обложках отнюдь не увеличивают словарный запас ребенка, они его убивают. Так почему же если чадо массу времени проводит за книгой – это хорошо, а если за игрой – плохо? Стереотип, не более. Можете кидать в меня тапками, но, по моему глубокому убеждению, лучше пройти The Longest Journey в хорошем переводе, чем прочитать «Сагу о Колье».

Игры – неотъемлемая часть современной культуры, во Франции это уже признали и планируют принять на государственном уровне. У нас же вопросом о роли компьютерных и видеоигр в современном украинском обществе почему-то озаботилось Министерство образования и науки. Ну еще бы, ведь играют исключительно дети и тинейджеры, а значит, государственные мужи и дамы должны побеспокоиться о моральном здоровье подрастающего поколения. Хотя то, что те же самые тинейджеры читают все, до чего дотянутся (и поверьте, тянутся они отнюдь не к Чехову), общественность почему-то не забо-

Анна Зинченко

тит. Ведь книга – это хорошо, а игрушка – плохо. Так, может, потомкам и представителям некогда самой читающей нации в мире (в чем нас долго и упорно убеждали) стоит признать, что бумага, равно как и диск, терпит многое и несет не только светлое, доброе, вечное. И встречать, наконец-то, не по форме, а по содержанию.

P.S. Я все еще много читаю и очень люблю хорошие книги.

EUROPLUS
THE BEST IN MULTIMEDIA



**Мультимедійна
продукція**

**найвідоміший
брендів:**

**ATI
NVIDIA
CREATIVE
PINNACLE**

**Всім покупцям -
Новорічні ціни !**



**З настанням
Нового Року!**

**відеокарти
звукові карти
акустичні колонки
пристрої відеомонтажу**

WWW.EUROPLUS.KIEV.UA
КНП, вул. КРИВУЛОСА 2, ОФІС 41
TEL: (044) 249-3741
FAX: (044) 249-7251
EPLUS@EPLUS.KIEV.UA



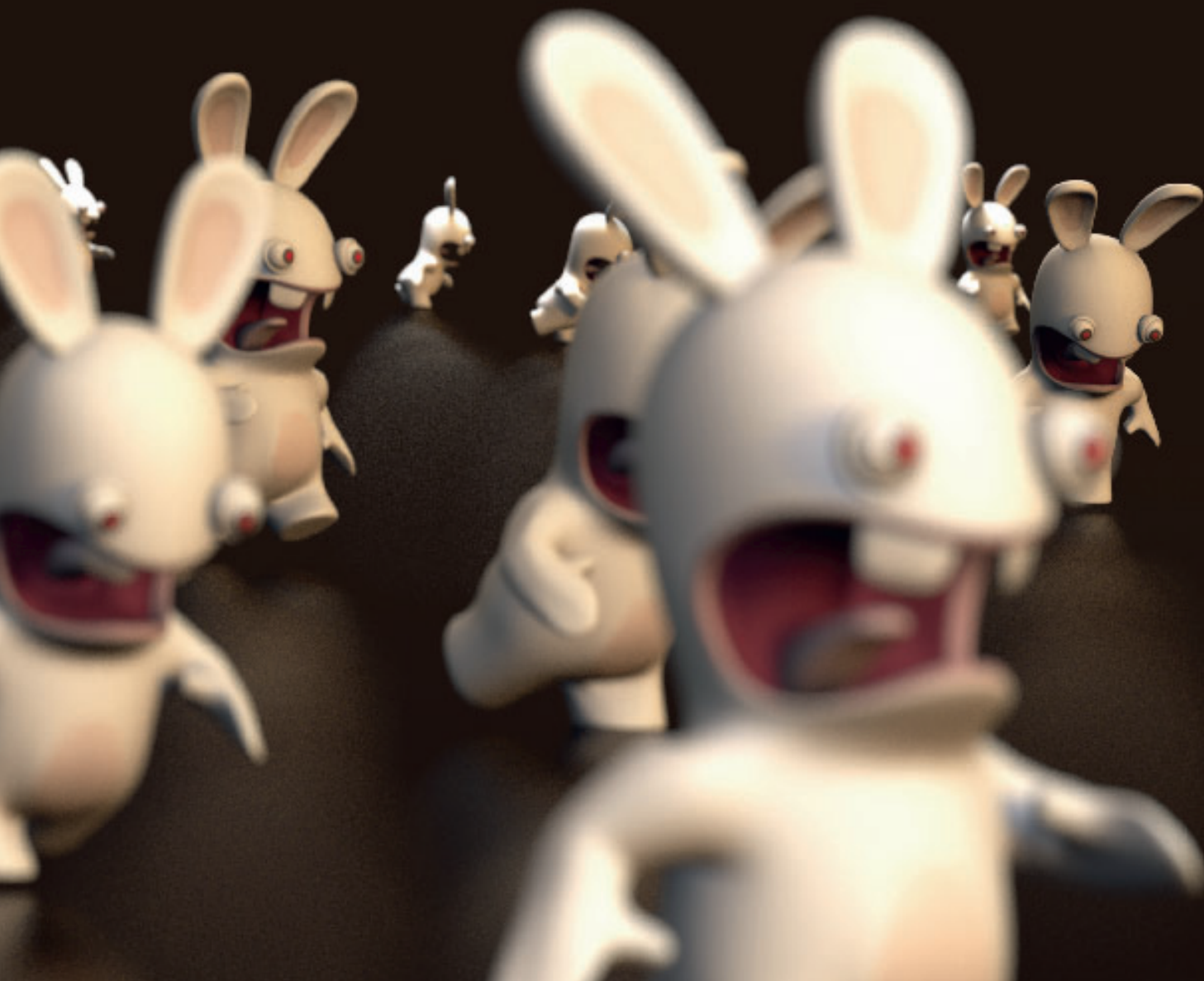
ИГРЫ 2006

Время перемен

2006 год стал эдаким игровым межсезоньем: эпоха next-gen вроде еще не началась (хотя Xbox 360 был уже доступен), а старые консоли, казалось бы, морально устарели. Однако это не помешало разработчикам сделать массу интереснейших игр для всех существующих платформ, включая PC. Кстати, отличных проектов для персональных компьютеров в этом году было на удивление много – уж точно больше, чем в 2005-м.

Мы решили не включать в «Игры года» разработки для PS3 и Wii. Первая появится в Европе только весной (в лучшем случае), а вторая стала доступна в СНГ лишь 22 декабря, и выбирать на ней, положив руку на сердце, особо не из чего (кроме Zelda, которая на самом деле создавалась под GameCube).

Но довольно общих рассуждений, перейдем к награждению.



⇒ Лучшие в жанрах



FIRST PERSON SHOOTER

Half-Life 2: Episode One

Нельзя сказать, что мы в редакции Gameplay большие поклонники псевдоученого Гордона Фримена. Судите сами – ничего нового он не открыл, ничего не изобрел. Единственное, что Гордон делает хорошо, – это стреляет. Правда, стреляет, надо сказать, гораздо результативнее других. Поэтому в номинации «Лучший шутер» серьезных конкурентов у доктора Фримена в 2006 году не оказалось. Хотя, признаем честно, индеец Томми из Prey был близок к победе.



ACTION

Gears of War

Эту игру сделала Епис. И это первый проект на движке Unreal Engine 3. Но кроме прочих достоинств, Gears of War обладает потрясающим геймплеем. Такого динамичного, brutalного, жестокого, невероятно злого и вместе с тем аддиктивного боевика не было уже несколько лет. Замечательная футуристическая атмосфера, непрерывный экшен, серьезные противники и мачо-герой Маркус Феникс в главной роли.



RTS

Company of Heroes

Безусловно, этот проект можно назвать клоном Warhammer 40 000, но с американской пехотой вместо космического десанта и фашистами вместо орков. Однако CoH – не только отличная RTS, а еще и невероятно красивая и реалистичная игра. Мы говорим, конечно, не о правдоподобию физической модели, оружия и прочих вещей, которые волнуют лишь фанатов wargame. Речь идет о реализме внешнем – никогда еще RTS не была так похожа на настоящий военный фильм.



TBS

Galactic Civilizations II: Dread Lords

Пошаговые стратегии, казалось, вымерли несколько лет назад (или мигрировали на портативные консоли). Но в 2006 году TBS вышло на удивление много, и выбрать было действительно нелегко. За первое место сражались Super Robot Wars для GBA, Field Commander для PSP и Heroes of Might & Magic V для PC. Однако мы считаем, что звание лучшей заслуживает именно Galactic Civilizations II. Простой интерфейс, космический размах, глубокий и вдумчивый игровой процесс – не каждая стратегия может таким похвастаться.

RPG/ACTION RPG

The Elder Scrolls IV: Oblivion

2006 год оказался очень хорошим и для поклонников классических компьютерных ролевых игр. Oblivion, Neverwinter Nights 2, Gothic 3 – если посчитать суммарное число часов, которое требуется на их полное прохождение (с учетом пользовательских дополнений), то выяснится, что 365 дней маловато.

Победительницей мы выбрали Oblivion. Большой мир, богатый инструментарий, масса вариантов прохождения и обилие любительских модификаций сделали ее лучшей ролевой игрой года.



JRPG

Tales of the Abyss

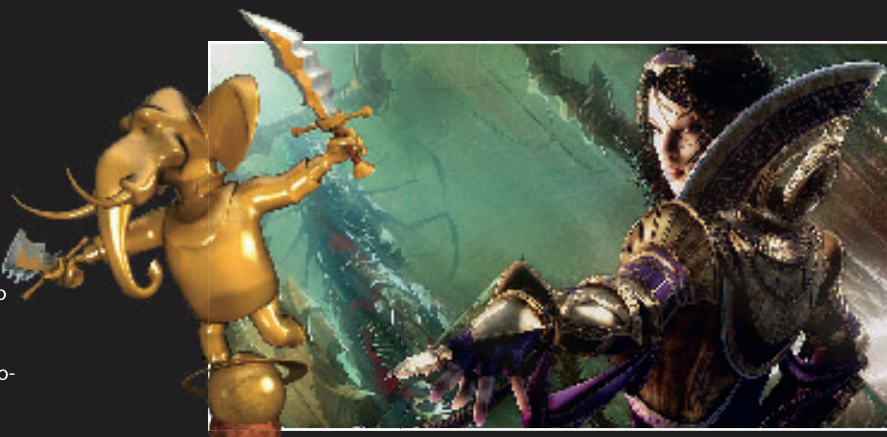
Прошедший год отметился огромным количеством JRPG, которые способны удовлетворить запросы даже самого привередливого игрока. Аж две новые части Tales of..., завершение культовой Xenosaga, очередная Final Fantasy, наконец. Не обошли вниманием и любители нишевых проектов – Steamboat едва не отхватил высший бал. Но мы все же выбрали Tales of the Abyss. Это одна из лучших игр серии на данный момент с отличнейшим сюжетом, запоминающимися персонажами, идеальной озвучкой и потрясающим миром.



MMORPG

Guild Wars: Factions + Nightfall

Хотя World of Warcraft сохраняет лидерство на рынке (после почти двух лет существования), конкуренты не дремлют. Вторая по количеству пользователей MMORPG от беженцев из Blizzard в минувшем году получила пару независимых дополнений (не требуют оригинальной игры). И Factions, и Nightfall могут смело претендовать на звание лучшей MMORPG года, а если учесть, что каждый волен купить их обе и при этом даже не вносить абонентской платы – наш выбор становится очевидным.



ADVENTURE

Dreamfall: The Longest Journey

Продолжение одной из самых любимых приключений оправдало возлагаемые фанатами надежды. История, гармонично соединившая кризис власти техногенного мира, политические интриги мира магии и судьбы четырех людей, при обычных обстоятельствах не имевших шанса даже встретиться. Добавьте к этому отлично прописанные характеры всех без исключения героев, качественные современные звук и графику и получите Dreamfall – игру, которой Рагнар Торнквист доказал, что жанр приключений еще жив и прекрасно себя чувствует.



→ Лучшие в жанрах



FIGHTING

Fight Night Round 3

Мы привыкли, что жанр файтингов обычно представлен поединками полуголых девушек и наряженных в маскарадные костюмы парней, не имеющих ничего общего с реальностью. Магия, самое экзотическое оружие, прыжки на десятки метров вверх и другие невероятные трюки стали отличительной чертой подобных игр. Тем приятнее получить Fight Night Round 3 – бескомпромиссный симулятор бокса, самого жесткого профессионального спорта.



RACING

GTR2

Гоночных игр в 2006 году оказалось предостаточно. Flatout 2, Trackmania United, NFS: Carbon, Test Drive Unlimited – все они заслужили высокие оценки и каждая претендовала на звание Racing 2006. Но мы решили отметить самую хардкорную из них: GTR2. Такого уровня симуляции и реализма в гоночных проектах до сих пор не было. И пусть для комфортной игры требуется хороший руль, а новичкам без водительских прав к GTR2 вообще приближаться не стоит, лучшей гоночной игры, чем детище SimBin, 2006 год нам не дал.



HORROR

Dead Rising

Если супермаркет, полный зомби, не способен вас напугать, дождитесь ночи. Единственный нормальный человек в толпе, фотожурналист Фрэнк Вест, – крепкий орешек, но сотни тысяч живых мертвецов куда сильнее, злее и агрессивнее. Поэтому в борьбе за выживание сгодится все, что подвернется под горячую руку: от газонокосилок и гитар до бейсбольных бит и тарелок. Разработчики из Capcom, знаете ли, не зря зовутся мастерами хоррора.



НЕОБЫЧНЫЕ ПРОЕКТЫ

Rayman Raving Rabbids

Уверены, что проект с такой мощной PR-компанией продан бы большим тиражом, даже если бы оказался полным отстоем (вспомним Lada Racing Club). Но умельцы из Ubisoft создали потрясающе веселый сборник мини-игр, которые просто не могут не понравиться. Мы уж не говорим о замечательном чувстве юмора разработчиков!

STALKER



БЕРЕЗЕНЬ 2007

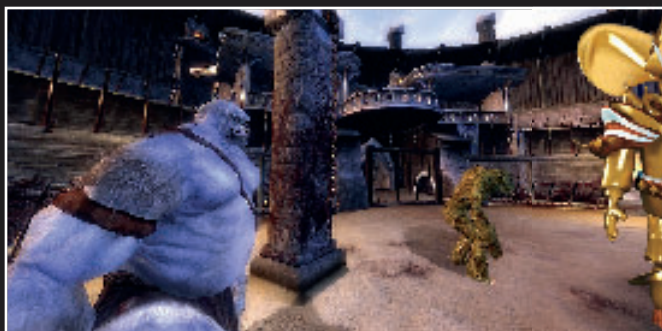
WWW.STALKER-GAME.COM



Розробник GSC Game World. S.T.A.L.K.E.R., Transvision © 2007.
Виключні права на видавництво та розповсюдження на території СНД належать GSC World Publishing.
Ексклюзивні права на видавництво на території всього світу належать THQ Inc.



⇒ Лучшие по платформам



PC

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Эта номинация вызвала больше всего споров в редакции. Год для PC выдался более чем удачный, и выбрать лучшую игру было ой как непросто. Но несмотря на шквал отличных проектов в конце года, мы все-таки решили отметить Oblivion. Ведь другие игры геймеры рано или поздно забудут, а в очередную часть The Elder Scrolls благодаря удобному SDK будут играть до появления следующего эпизода сериала.



PS2

Bully

Когда Rockstar, создавшая самую любимую политиками серию игр GTA, объявила о том, что следующий проект расскажет об обычном школьнике, многие поспешили заклеить Bully за пропаганду подросткового насилия. Любимец публики Джек Томпсон ратовал за ее запрет (впрочем, игру он тогда еще не видел, как и все остальные). Но подобно GTA Bully оказалась игрой, в которой каждый ведет себя, как ему угодно. Вместо автоматов – рогатки, вместо машин – велосипеды, вместо полиции – строгие преподаватели. И так, знаете, даже интереснее.



XBOX 360

Gears of War

Два миллиона копий для проекта на относительно новой консоли, реализованных всего за полтора месяца, – это, согласитесь, впечатляет. Игра, благодаря которой Xbox 360 продавалась на Рождество лучше, чем PS3, заслуживает награды. Но даже если бы Gears of War провалилась с треском, мы бы все равно вручили разработчикам заветную статуэтку – даже с оглядкой на Dead Rising и Lost Planet игры совершеннее Gears of War на Xbox 360 сейчас нет.



PSP

Loco Roco

Сага о похождениях цветных пузырей и героическом спасении их родной планеты оказалась развлечением, ничуть не уступающим Katamari Damacy, а идеально подобранный OST заставит вас на некоторое время позабыть о других музыкальных композициях. Этот проект доказал, что и на PSP могут выходить забавы для всей семьи, а не только очередные гонки или приключения Снейка.



DS

Final Fantasy III

Первая за последние несколько лет истинная Final Fantasy. Упомянутая, как для карманной консоли, графика, порой зубодробительная сложность и характерное для старых игр цикла отсутствие сюжета – old-skool буквально прет из всех щелей. Да, именно с подобных проектов начиналась серия, которая сейчас будоражит умы миллионов. Залатать бы немного сюжетных дыр, доработать персонажей, и перед нами вполне мог бы оказаться настоящий объект для поклонения.

Специальные награды

ЛУЧШАЯ ГРАФИКА

Gears of War

На третьей версии Unreal Engine в данный момент создается более 20 игр (и это только анонсированные!). Учитывая успех предыдущих инкарнаций UE, неудивительно, что UE3 считается наиболее перспективным при разработках для консолей нового поколения. Но пока Gears of War – единственная игра на этом движке, и вполне естественно, что конкурентов в области графики у нее нет.



ЛУЧШИЙ ЗВУК

Hitman: Blood Money

Одна из важнейших составляющих геймплея stealth-игр – это именно звук. И он в Blood Money сделан по высшим кинематографическим стандартам – отличные звуковые эффекты, великолепная работа актеров. Отдельно следует отметить саундтрек от небезызвестного композитора Джеспера Киды (Jesper Kyd), в исполнении Будапештского симфонического оркестра и хора Венгерского радио. А Ave Maria Шуберта в главном меню игры – это просто незабываемо.



ЛУЧШИЙ СЦЕНАРИЙ

Dreamfall: The Longest Journey

Рagnar Торнквист (Ragnar Tornquist) и Dag Шив (Dag Scheve) сумели-таки создать историю, которая не просто цепляет, а затягивает и уносит. Имя ей – Dreamfall: The Longest Journey. Головокружительная драма, несколько линий повествования, уйма отсылок на события, имевшие место в оригинальной The Longest Journey, а также ряд сцен, значение коих осталось загадкой. Давно нас не радовали настолько сильным и необычным сюжетом, достойным хорошей книги. А лучшее в этой истории – окончание.



ИННОВАЦИОННЫЙ ДИЗАЙН

Okami

Даже если бы в Okami не было игрового процесса, а проект представлял бы собою неинтерактивную демонстрацию графического движка, она все равно заслужила бы очень лестные отзывы. Потрясающие картинки (а-ля японские акварели) вместе с увлекательным сюжетом, основанным на японских же сказках, – перед нами самая необычная игра этого года и одна из наиболее интересных.



СЮРПРИЗ ГОДА

Viva Piñata

Никто (ну или почти никто) не ожидал, что эта развеселая игрушка от Rare с толстыми цветными пиньятками в главных ролях окажется настолько увлекательной. Белочка ест орешки, барсучок лопает белочку, и все они дерутся, радуются, болеют, размножаются, наконец. Поистине новое слово в жанре breeding – настоящая breeding strategy, да еще и с прекрасной графикой.



→ Специальные награды



РАЗОЧАРОВАНИЕ ГОДА

Старт PS3

Сначала нам обещали запуск консоли во всем мире весной 2006 года. Затем – осенью 2006-го. И теперь выясняется, что в Европе она появится только в 2007-м, причем еще не известно: весной, летом или осенью. Но даже те, кто все-таки добыл PS3, заплатив за нее втридорога, остались недовольны: минимум игр на старте, проблемы с онлайн и совместимостью с некоторыми HDTV. Это, пожалуй, самый худший запуск приставки за последние десять лет. Надеемся, в 2007 году Sony исправит ситуацию.



Игра года

ИГРА ГОДА/ ИГРА ГОДА ПО МНЕНИЮ ЧИТАТЕЛЕЙ GAMEPLAY

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Интересная тенденция наблюдается – второй год звание «Лучшая игра года» получает RPG. Но как и World of Warcraft, The Elder Scrolls IV: Oblivion – не просто ролевая игра. Это практически бесконечный мир! И если WoW совершенствуют разработчики (несомненно, очень талантливые), то Oblivion – сами игроки. Зайдите в Сеть – уже сейчас доступны тысячи пользовательских модов: от небольших до сравнимых с официальными аддонами. 2007 года не хватит на то, чтобы попробовать их все!

К сожалению, игроки на Xbox 360 (и в скором времени PlayStation 3) пока лишены возможности устанавливать созданные другими геймерами дополнения, а без этого Oblivion ни в коем случае не получила бы звание «Игра года». Что лишний раз доказывает – хоронить PC как игровую платформу пока еще рано.

Отечественные награды



**ЛУЧШАЯ УКРАИНСКАЯ ИГРА/ЛУЧШАЯ УКРАИНСКАЯ ИГРА
ПО МНЕНИЮ ЧИТАТЕЛЕЙ GAMEPLAY**

В тылу врага 2

В 2006 году украинские разработчики закончили сразу несколько громких проектов: «В тылу врага 2», «Герои Уничтоженных Империй», You Are Empty. Не все они оправдали ожидания геймеров, особенно на фоне громких западных хитов. Но даже в сравнении с более дорогими и раскрученными иностранными проектами отечественные смотрелись очень и очень достойно. «В тылу врага 2» – лучшая, на наш взгляд, украинская игра 2006 года. И, что приятно, читатели журнала, голосовавшие на сайте Gameplay, с нами согласны.



ЛУЧШИЙ ДЕБЮТ

Symphony Games

Новая для нас номинация, поэтому сначала немного о том, за что она вручается. Каждый год мы будем награждать этим призом лучшую команду из тех, кто выпустил свою первую игру. На сей раз отличилась Symphony Games, сделавшая в весьма сжатые сроки очень хороший гоночный проект по лицензии: «Экспедиция-Трофи».

ТЕНДЕНЦИЯ ГОДА

Приток иностранного капитала

В прошедшем году западные инвесторы проголосовали за наших разработчиков, что называется, рублем. Открылись офисы трех иностранных компаний: Srytek, Monte Cristo и Vogster, причем у всех довольно крупные бюджеты и огромные амбиции. Надеемся, что эта тенденция продолжится и в следующем году: западный менеджмент плюс украинский талант могут принести нам немало хороших игр.

ЧИСТИЙ АДРЕНАЛІН ДЛЯ ТВОГО КОМП'ЮТЕРА АТІ RADEON GRAPHICS



RADEON
X1300 XT



RADEON
X1850 PRO



RADEON
X1950 PRO



RADEON
X1950 XTX



Співідателі дистрибуції:



→ Персональные игры года



ИГОРЬ БРЭЙН The Elder Scrolls IV: Oblivion

Как это ни предсказуемо, я выбрал TES IV: Oblivion. Несмотря на уровень AI, который явно отличается от обещанного авторами, несмотря на общее упрощение... Пусть Oblivion не столь хардкорна, как TES III, зато она дает нам возможность жить в этом мире, а не продумывать многоступенчатые системы прокачки персонажа. И если мальчишка на «Территории игр» спрашивает у разработчиков, будет ли их игра покруче Oblivion, – значит, у геймеров появился новый эталон качества. Это и есть успех.



СЕРГЕЙ ГАЛЁНКИН Dead Rising

Я отлично понимаю, что почти единогласно избранная игрой года Oblivion лучше Dead Rising. Больше свободы, больше ролевых параметров, возможность установки модификаций. Но, знаете, такие потрясающие игры о живых мертвецах, как Dead Rising, выходят раз в несколько лет. А уж основанные, пусть и неофициально, на классических фильмах Джорджа Ромеро (забудьте о Land of the Dead) – вообще раритет.

АЛИНА ЖИГУНОВА Guild Wars: Nightfall

Если бы эта игра не успела выйти, здесь гордо стояло бы «Viva Piñata». Но так как в последнее время я все реже захожу в гости к пиньяткам и все чаще бываю на землях Элоны... Да и кампания тут невероятно увлекательная, с глубоким, проработанным сюжетом и множеством побочных квестов. Кроме того, в Nightfall можно играть и отдельно от Factions и Prophecies, а значит – это не аддон, а самостоятельная игра!



ЯНОШ ГРИЩЕНКО Armed Assault

Спустя пять лет после выхода Flashpoint, десятка патчей, тысяч модов, вняв мольбам комьюнити, Bohemia Interactive Studio во главе с Мареком Спанелом выпустили еще один шутер – лучший, наверное, во всем мире. В Armed Assault перед игроком открываются наиболее широкие возможности для ведения боевых действий. Да что тут говорить – восхитительно!

АННА ЗИНЧЕНКО World of WarCraft: The Burning Crusade

Я знаю, что выход ожидаемого миллионами аддона состоялся в январе в день моего рождения (спасибо, Blizzard, за подарок). Но часть изменений уже внесена в игру, да и заглянуть в Outland мне удалось в бете. И если быть открытой, ни один проект этого года не захватил меня сильнее, чем World of Warcraft, тем более что я наконец-то увидела Blackwing Lair, Temple of Ahn'Qiraj и Naxxramas. А это, доложу вам, совсем другая игра и уникальные ощущения. Все-таки прав был Аристотель, человек – животное социальное.



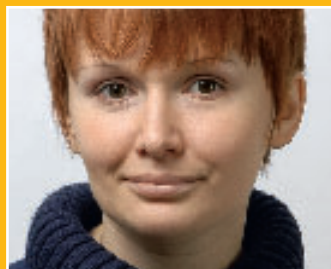
МИХАИЛ ЗИНЧЕНКО Company of Heroes

И снова игра от Relic. Подпортившая продажи как минимум пары отечественных проектов, но от этого не менее красивая и увлекательная, позволяющая ощутить давно позабытые эмоции, балансируя на грани между поражением и победой. И еще исключительно, просто фантастически лояльная к пользователям, усевшимся за RTS после долгого перерыва, а то и вообще в первый раз. Правда, больше времени в уже ушедшем году я провел все-таки за Warhammer 40 000: Dawn of War – Dark Crusade от тех же Relic, однако в CoH содержится множество инновационных идей, да и вообще – такими играми, как Company of Heroes, нас балуют очень, очень редко.

Не пропустите.

ИГОРЬ КЛИМОВСКИЙ GTR2

Игра гораздо лучше первой части, которая и сама по себе весьма хороша. Система настроек болидов доведена просто до совершенства. Очень достоверная физика, сочный звук, прекрасные машины, отличная графика. Но больше всего поражает бесконечная replayability как в однопользовательских, так и в сетевых режимах.



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН

ПРИГОДА
ПОКРОВА ТАКТИКА
РОЛЬОВА ГРА

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

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

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



© 2006 1С® 1С: Мультимедіа





ОЛЕГ ОВСИЕНКО

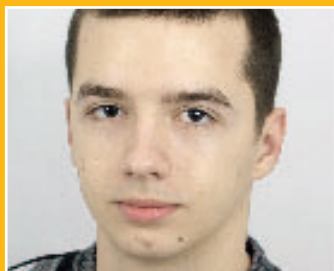
Wild ARMs – Alter Code: F

Воистину лучший ремейк современности: 172 часа и 45 минут на игровом счетчике говорят сами за себя, и финалом пока даже не пахнет. Прекрасный проект старой школы в новой обертке: отличный сюжет; персонажи, которым начинаешь сопереживать со стартового ролика; куча дополнений, абсолютно не искажающих дух оригинала; просто колоссальное количество вариантов для времяпровождения. Именно поэтому в моем рейтинге ремейк оставил далеко позади Tales of the Abyss и Valkyrie Profile: Silmeria.

РОСТИСЛАВ ПАНЧУК

Star Wars: Empire at War

К сожалению, по причине отсутствия Xbox 360 я пока не могу оценить всю мощь нового next-gen-шутера Gears of War, так что в личном рейтинге игр года придется ограничиться жанрами шутеров и стратегий на PC. И здесь лучшей, по моему мнению, оказалась оригинальная Star Wars: Empire at War, напомнившая мне гениальные Master of Orion 2 и Ground Control II, бережно перенесенные во вселенную «Звездных войн».



ВЛАДИМИР КУЗЕНКО

Gears of War

Gears of War – не только первая игра, показавшая всем, что такое пресловутый next-gen, это еще и action, который не наскучит через неделю-другую в отличие от многих других стрелялок. Благодаря замечательному мультиплееру GoW способна стать чем-то вроде Counter-Strike для Xbox 360: в нее будут играть годами, создавать команды и устраивать чемпионаты. Ну а возможность кооперативного прохождения заставит не раз возвращаться в офлайн. Пилить локусов на Insane в компании с другом – увлекательнейшее занятие.

КИРИЛЛ НОВОТАРСКИЙ

Dreamfall: The Longest Journey

В 2006 году вышло немало разнообразных проектов, дорогих и, главное, качественных. Но Dreamfall показала мне лучшей: Funcom подарила нам очень кинематографичную, красивую, правильную адвенчуру, которая надолго вырвала меня из реальности. Игра действительно невероятно увлекательная, почти как old-skool. А это – наивысшая похвала.



АНДРЕЙ КУБОВСКИЙ

Dreamfall: The Longest Journey

Среди множества адвенчур, выпущенных в прошедшем году, было немало интересных продуктов, и тем сложнее выбрать из них один. Ankh – наследник традиций Grimm Fandango и Full Throttle – отличная юмористическая адвенчура без претензий. Подарок от российских разработчиков «Яйца Фаберже» – к сожалению, получить истинное удовольствие от этой игры смогут лишь люди, которые знают, что такое СССР. Sam & Max – интерактивный ситком – новое слово в игровой индустрии, мало изученное и недостаточно распространенное. Что осталось? Dreamfall: The Longest Journey – бесспорный лидер среди адвенчур 2006.

ДМИТРИЙ КУРЯТНИК

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Конечно, лучшая игра года – TES IV: Oblivion. Хотя благодаря великолепным NPC Neverwinter Nights 2 едва не попала на первое место, но замечательная графика, практически полная свобода действий и привычная атмосфера TES сделали свое дело. Не стоит забывать и об отличном инструментарии для создания модов, счет которым пошел уже на тысячи. Кроме того, именно этой игре удалось убедить меня (и десятки тысяч других геймеров) в необходимости очередного апгрейда. Так что выбор очевиден.



ЯРОСЛАВ СИНГАЕВСКИЙ

Dreamfall: The Longest Journey

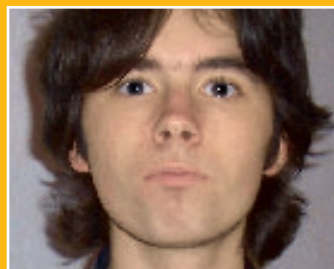
Dreamfall – игра, обладающая особым настроением, какой-то внутренней магией. Сложная, интересная, необычная и динамичная история. Фантастика, фэнтези, детектив, хоррор, любовный роман – она объединяет все жанры. Она непредсказуема. В ней мистика переплетается с технологиями. Ее герои живут и меняются под действием обстоятельств. А подоплека происходящих событий всегда оказывается много глубже, чем вы предполагали. Dreamfall – изысканная классика современности.

АЛЕКСАНДР ЧЕПЕЛЕВ

Scrathes

Я думал, что уже ничего не боюсь. По крайней мере, после того как с охотничьим ружьем наперевес прикончил нечто, называвшее себя Марией.

Однако в 2006 году аргентинские гении создали нового фаворита жанра «напрудил в штаны». Игра, в которой совсем нет монстров и динамичного геймплея (чистокровный квест), зато есть мрачные декорации, гнетущая атмосфера, леденящая кровь музыка, проникновенные голоса персонажей... Scrathes – это на самом деле страшно!



1C® МУЛЬТИМЕДІА

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



СЛУЖБА БЕЗПЕКИ АЛЬГЕЙРИ

Розшукується за бандитизм, тероризм і замах на вбивство
ватажок незаконного озброєного банд формування

РОЗШУКУЄТЬСЯ



ТАНЯ ТОРМЕНС

ПРИКМЕТИ: на вигляд 20-25 років, середньої статури, зріст приблизно 170 см, волосся чорне, лоб високий, обличчя овальне, очі карі, широкі вилиці, ніс прямий, губи середньої пухкості.

УСІХ, ХТО МАЄ В СВОЄМУ РОЗПОРЯДЖЕННІ БУДЬ-ЯКІ ВІДОМОСТІ ПРО МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ РОЗШУКУВАНОЇ АБО ЇЇ ЗВ'ЯЗКИ, ПРОХАННЯ НЕГАЙНО ПОВІДОМИТИ ПРЕДСТАВНИКІВ ЗАКОННОЇ ВЛАДИ.

УВАГА! ЗЛОЧИННИЦЯ ОЗБРОЄНА І ДУЖЕ НЕБЕЗПЕЧНА!

1C®
ФІРМА "1С"

7.62^{mm}


APEIRON

Игорь Комаров

Авиасимуляторы





Небо. Иногда серое, в косматых тяжелых тучах, иногда ярко-синее, радующее взгляд чистотой красок. Испокон веков эта грозная стихия манила человека к себе. Покорители пятого океана, начиная с мифического Икара и заканчивая современными пилотами, овеяны ореолом романтики и таинственности.



1980

FLIGHT SIMULATOR (subLOGIC)

Прототип программы, которую выпустят под названием Flight Simulator, Брюс Артвик создал еще в 1975 г., а в 1980 г. игроки увидели настоящую «леталку». И пусть мы здесь располагали всего одной моделью самолета и одной большой территорией, зато можно было сбить противника и разбомбить пару-тройку вражеских баз.

B-1 NUCLEAR BOMBER (Microcomputer Games/Avalon Hill)

Первые персоналки, ZX-Spectrum и Robotron, Arkanoid и Tetris. Именно в этом году Microcomputer Games выпускает B-1 Nuclear Bomber под платформу DOS. Собственно, назвать эту текстовую игру (вы управляли машиной, вводя команды с клавиатуры) авиасимулятором в современном понимании этого слова можно с очень большой натяжкой, но именно так данный проект позиционировался на рынке.

1982

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR V 1.0 (subLOGIC/Microsoft)

Дальновидная Microsoft лицензировала детище Брюса Артвика для PC. В игре была простенькая CGA-графика, преобладающие цвета – серый и зеленый, но впервые владельцы PC получили авиасимулятор с видом от первого лица, реалистичным просчетом полетной модели, двадцатью аэропортами и т. д. Тогда никто и не предполагал, что линейка Microsoft Flight Simulator, совершенствуясь во всех отношениях, доживет до сегодняшних дней и, судя по всему, будет выпускаться еще долго.

1984

SOPWITH (BMB Compuscience)

В современном понимании это и не симулятор вовсе, но практически все, кто приобщался в те времена к компьютерному небу, начинали с Sopwith. Простенькая двумерная игра, где самолетик умел перемещаться вверх/вниз, стрелять из пулемета, бросать бомбы и срываться в штопор при выходе за верхнюю границу экрана. А еще машины противника, занимающиеся тем же, зенитные установки и все вышеперечисленное в CGA-режиме (320x200, 4 цвета). За этой совершенно непритязательной игрой просиживали часами, и родители впервые заговорили о вредном влиянии PC на неустойчивую детскую психику.

F-15 STRIKE EAGLE (MicroProse Software)

Все семь миссий проекта основаны на реальных событиях, происшедших в конце 1970-х – начале 1980-х в Азии и на Ближнем Востоке, что тогда было в новинку. Простенькая графика, один управляемый самолет и традиционные «МиГ» в роли противников. Симуляция примитивна, управление с клавиатуры, поскольку джойстиков еще не было. Правда, для пуска ракет следовало как минимум открыть бомболюк, а шасси просто отваливалось на большой скорости. Даже несмотря на то что о реализме говорить было рано, игра впервые имитировала поведение настоящего самолета и работу систем вооружения.

1987

CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER (Lerner Research/Electronic Arts)

Первый блин компании Electronic Arts оказался совсем не комом. Игроки получили возможность освоить азы пилотирования аж 14 самолетами – среди них Bell X-1, SR-71 Blackbird, P-51 Mustang, Cessna 172 и т. д. – под руководством генерал-майора BBC США Чарльза Элдвуда «Чака» Ягера (Chuck Yeager). Кропотливые уроки, полетные задания и строгий виртуальный инструктор, ругающий вас за ошибки. Кстати, знаменитый летчик подарил игре свой голос.

1988

BATTLEHAWKS 1942 (LucasArts)

А вот и тема Второй мировой. Тихоокеанский театр военных действий, четыре боевые операции, двенадцать самолетов и даже возможность побить по обе стороны баррикад, играя за США и Японию. Battlehawks 1942 была первой частью трилогии и содержала массу исторических справочных материалов.

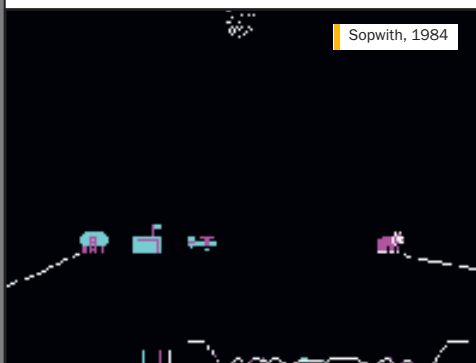
F-19 STEALTH FIGHTER (MicroProse Software)

Следуя модной тенденции, MicroProse выпускает игру о самолете-невидимке. Название вымышленное, F-19 никогда в небо не поднимался. Конечно, настоящий F-117 в те времена уже существовал, но был жутко засекречен. Однако это не помешало разработчикам придумать футуристический сюжет и опять-таки русских в роли врагов. В отличие от F-15 Strike Eagle здесь уже появилась тактика. Летать нужно было низенько-низенько, и желательно тихоно-тихоно. От ракет приходилось прятаться, уничтожить всех противников все равно не получалось – запаса ракет, бомб и снарядов еле-еле хватало, чтобы поразить нужную цель.

Ведь надев летный шлем и комбинезон, человек преобразается. С этой минуты он маг и волшебник управляемого полета, и именно ему покоряется мощная и послушная стальная птица. Самолеты никого не оставляют равнодушными. Тот, кто хоть раз держал в руках штурвал, никогда не забудет дрожь работающего двигателя и свист воздуха за бортом кабины. Да и какой мальчишка не мечтал в детстве стать летчиком или космонавтом?

К сожалению, не у всех есть возможность взяться за штурвал, но на их счастье существует виртуальная реальность. Естественно, нельзя в одной статье описать все выпущенные авиасимы, но вот о наиболее значимых, оставивших яркий след в истории жанра, мы постараемся рассказать.

«...игра впервые имитировала поведение настоящего самолета»



Sopwith, 1984



F-19 Stealth Fighter, 1988



Secret weapon of the Luftwaffe, 1988

«Тихий океан, необъятные морские просторы, одетые в яркую зелень острова, Перл-Харбор, противостояние Японии и США»



SECRET WEAPON OF THE LUFTWAFFE (LucasArts)

Завершающая часть трилогии от LucasArts. Наверное, до этого момента совсем немногие знали о том, что во времена Второй мировой войны немцы первыми создали боевой реактивный истребитель. Хотя игра и оказалась довольно средней, здесь впервые можно было в небольших пределах менять положение камеры в кабине. Голова пилота имела три фиксированных положения – верхнее, нижнее и среднее, соответственно, становился другим и угол обзора – только небо, небо плюс часть приборной панели и только приборная панель.

1989

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR V4.0 (Microsoft)

Принципиально мирная направленность и глобальность. Весь мир под крылом в буквальном смысле слова и, что особенно оценили поклонники, появилась возможность самостоятельно создавать как модели самолетов, так и ландшафты, города, аэропорты и т. д. Со временем открыли ресурсы, где желающие могли скачивать контент, сделанный игроками, или разместить собственные творения.

F-29 RETALIATOR (Digital Image Design/Ocean Software)

Один из лучших проектов своего времени. EGA-графика, непритязательный футуристический сюжет и (впервые!) возможность играть по сети. Обладатели древних модемов на 2400 без MNP чувствовали себя счастливыми – игра безропотно запускалась, и на экране, немного дергаясь, появлялся вражеский истребитель. Правда, в многопользовательских баталиях не разрешалось применять пулемет (наверное, создатели решили, что передавать информацию о каждой пуле будет накладно), зато нам предоставили очень много ракет и даже режим *unlimited ammo*.

1990

LHX: ATTACK CHOPPER (Electronic Arts)

Один из первых симуляторов боевого вертолета. В нашем распоряжении было четыре разных машины, в том числе и экзотический Osprey (вертолет-самолет). Геймплей затягивал, и подпортить удовольствие не могли ни простенькая CGA-графика, ни задержки и тормоза. Еще бы, ведь когда игрок возвращался на базу с поврежденным двигателем, отстреленным хвостовым винтом, кучей дыр в стекле и десятком патронами в пушке, он чувствовал себя настоящим героем!

RED BARON (Dynamix/Sierra Entertainment)

Первая мировая война, первые этажерки, знаменитый асс Манфред Альбрехт фон Рихтгофен, известный также как Красный Барон. Сюжет игры, хоть и линейный, основан на исторических событиях. Двадцать восемь самолетов (как Люфтваффе, так и союзников), первые попытки упасть в штопор и отличные звук и музыка.

1991

NIGHT HAWK: F-117A STEALTH FIGHTER 2.0 (MicroProse)

Программисты MicroProse не сидят сложа руки, и вот уже всемирно известный и вполне достоверный F-117 доступен виртуальным пилотам. Усовершенствованная VGA-графика, 256 цветов. Большая часть миссий – ночные. События разворачиваются в Персидском заливе, на Кубе и даже во Вьетнаме, противники, как всегда – самолеты «МиГ». Интересно, что в игре реализовали две полетные модели: «аутентичная», с двумя отсеками вооружения и более высоким показателем stealth, и «теоретическая», с четырьмя отсеками вооружения, как в F-19 Stealth Fighter, но самолет при этом было проще заметить.

1992

ACES OF THE PACIFIC (Dynamix/Sierra Entertainment)

Несомненно, знаковый проект. Тихий океан, необъятные морские просторы, одетые в яркую зелень острова, Перл-Харбор, противостояние Японии и США, небольшое количество исторических миссий и сражений. А еще VGA-графика и отличные звуковые эффекты – двигатели наконец-то рокохут, а не шипят, как придушенная змея. Самолеты уже падают в штопор, рассыпаются от флаттера, красиво горят и взрываются в воздухе. При попадании в машину пуль или снарядов на трехмерную землю сыплются обломки. В словаре виртуальных пилотов появляются такие понятия, как время виража, максимальная скорость, маневренность и мощность залпа.

COMANCHE: MAXIMUM OVERKILL (NovaLogic)

Поклонники вертолетов не забыты. NovaLogic выпускает симулятор на достаточно новом по тем временам воксельном движке. Необычная графика, красивые пологие холмы, сложный рельеф с большим количеством каньонов. Виртуальные асы, уже привыкшие к равнинам с редкими возвышенностями, изучают искусство игры в прятки в ущельях и оттачивают навыки пилотирования стальной «стрекозы».



1993

ACES OVER EUROPE

(Dynamix/Sierra Entertainment)

Ровно через год Dynamix выпускает сиквел Aces of the Pacific, который продержался на PC ценителей почти четыре (!) года. Впервые игра работала в разрешении 320×400. Текстуры на самолетах сглаживались методом Гуро, и это создавало эффекты поверхности двойной кривизны и трехмерности. Машины наконец-то стали похожи на реальные. Несмотря на то что боевые действия ведутся в Европе, поиграть за русских не позволили. Только самолеты Люфтваффе, Королевских ВВС Великобритании и ВВС США. Правда, наши умельцы быстро выяснили, что в игре есть все необходимые ресурсы и для стальных птиц Рабоче-Крестьянской Красной Армии – после несложной правки save-файлов мы наконец-то увидели красные звезды. Увы, дальше этого дело не пошло, видимо, определенные заготовки были, но по какой-то причине создавать кампанию за СССР не стали.

AIR DUEL: 80 YEARS OF DOGFIGHTING (MicroProse)

Признанный лидер среди разработчиков авиасимуляторов не спешил сдавать позиции, и на арену выходит Air Duel. Игра, в которой сюжета как такового нет, зато есть более десяти самолетов разных времен (по два на эпоху) и возможность устроить дуэль хоть F-15 с Me-109. Выяснилось, что сбить на реактивном F-15 старую поршневою тарактелку крайне сложно – как говорится, глазом не успеешь моргнуть, как окажешься «носом в землю, хвост трубой».



«Игра была напичкана видеороликами, а модели самолетов оказались бесподобными»

STRIKE COMMANDER

(ORIGIN Systems/Electronic Arts)

У всех на слуху новейшие самолеты СССР и США «МиГ-29» и F-16. К счастью, сразиться в реальном небе им так и не пришлось. Зато виртуальные пилоты получили такой шанс. Футуристический сюжет предлагал довольно интересное развитие событий: герой – пилот-наемник, зарабатывающий на жизнь выполнением различных заданий. Сопровождение транспортников, уничтожение целей и конвоев, отражение атак противников – скучать не приходилось. Игра была напичкана видеороликами, а модели самолетов по тем временам оказались просто бесподобными – трехмерные и детальные.

1994

PACIFIC STRIKE

(ORIGIN Systems/Electronic Arts)

Не прошло и года, как ORIGIN Systems, следуя модной тенденции, выпускает игру, основанную на тихоокеанских событиях Второй мировой войны. И сразу отодвигает творения конкурентов на второй план. Проект имел революционную по тем временам графику – у самолетов были нарисованы даже бомбы. Мы получили продуманный сюжет, в котором разработчики попытались реализовать инвариантное развитие событий, если пилот не выполнил боевую задачу миссии, игра продолжалась. Кстати, наверное, впервые виртуальные летчики получили продукт, который тормозил на слабеньких PC и заставлял всерьез задуматься о модернизации.

1942: THE PACIFIC AIR WAR

(MicroProse)

MicroProse не желает сдавать позиции, и вот выходит игра невиданного до сих пор масштаба – до 20 самолетов в воздухе одновременно. Версия, поступившая в продажу, отличалась небывалой симуляцией: если газ выставить так, чтобы не перегревался мотор, – машина начинает падать; если выставить так, чтобы можно было лететь, – перегревается мотор. Но вскоре вышел патч, смягчающий столь жесткие условия, это наконец-то позволило насладиться игрой в полной мере.

DOWN PATROL (Rowan Software/Empire Interactive Entertainment)

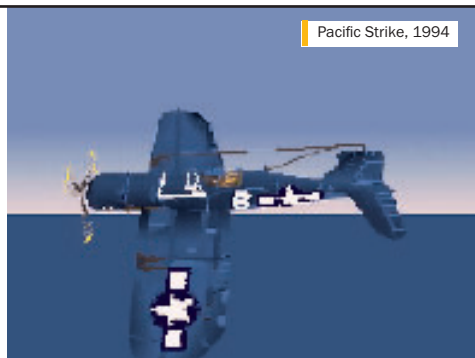
И опять этажерки, растяжки, тонкий перкаль и стрекот первых мотоциклетных моторчиков. Несмотря на то что игра не требовала акселератора (о них тогда только начали говорить в спецлитературе), здесь применялись эффекты сглаживания, освещение поверхностей, блики, туманы и прочие спецэффекты, без которых мы даже не представляем себе современную игру. А еще моторы научились «чихать» в случае повреждений.

1995

FLIGHT UNLIMITED

(Looking Glass Technologies)

Почившая в бозе, но все еще почитаемая нами Looking Glass Studio выпускает шедевр. Фотографически точный рельеф, восходящие потоки воздуха, ветер и полная свобода. Правда, в первой версии летать позволялось только вблизи аэродрома – территория имела довольно небольшие размеры, но великолепная графика и очень детальные модели пяти спортивных аппаратов увлекали настолько, что жаловаться было некогда. Кроме того, Flight Unlimited – это первая игра, в которой разрешили полетать на планере. Здесь даже реализовали процесс затягивания на буксире, правда, буксировщик рисовался чисто схематически – силуэт самолетика из линий красного и желтого цвета без текстур.



«Первая посадка выматывала, как хороший забег на стометровке»

SU-27 FLANKER (Eagle Dynamics/Strategic Simulations)

Первая версия легендарной серии. Графика векторная, но очень детальная: все, что должно поворачиваться и крутиться, поворачивается и крутится. В игре было огромное количество наземных объектов – «шилки», танки, ЗРК и прочее. Правда, управлять позволялось только самим «Су-27», но разве это так важно, если симуляция была по-настоящему качественная? Кроме разнообразных боевых систем и авионики, Eagle Dynamics очень хорошо реализовала полетную модель. На самолете можно было сделать все фигуры высшего пилотажа, даже знаменитую «Кобру». Сетевая игра появилась в вышедшей чуть позже версии 1.1, причем воевать могли уже до 16 человек. В Su-27 Flanker отсутствовал сюжет, зато был мощный редактор миссий. А еще виртуальные асы соревновались в полетах на дальность без мотора, на точность пилотирования под опорами ЛЭП и т. д.

1996

A-10 CUBA! (Parsoft Interactive/Activision)

Необычного вида самолет-штурмовик становится героем очередной виртуальной войны. В игре реализована серьезная симуляция: машина падала в штопор, при посадке у нее ломалось шасси, а различные системы получали повреждения. Если же противник, например, отстреливал кусок крыла, менялась летная модель: самолет начинало неотвратимо тянуть вниз и закручивать.

HIND: THE RUSSIAN COMBAT HELICOPTER SIMULATION (Digital Integration/Interactive Magic)

Симулятор знаменитого «Ми-24». Ближний Восток, заброшенные кишлаки и аулы. Наконец-то виртуальный вертолет вел себя достоверно: срыв потока на роторе, авторотация, аутентичное управление. Первая посадка выматывала, как хороший забег на стометровке. И, что оригинально, можно было вдвоем лететь на одной машине, например, вы в роли пилота, а ваш друг в роли оператора вооружения.

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR'95 (Microsoft)

Новая версия уже известного симулятора. Игра заточена под Windows 95 и поддерживает высокое разрешение. Виртуальные пилоты гоняют на самодельных «Ту-160» через Атлантику и обмениваются впечатлениями в FIDO. А умельцы создают гипотетическую «Аврору».

1997

FLIGHT UNLIMITED II (Looking Glass/Eidos)

Все та же свобода и те же пять самолетиков. Планера нет, зато реализованы разные погодные условия – дождь, молнии, ураганный ветер, и есть смена дня и ночи. Мир Flight Unlimited стал значительно больше, появилась возможность совершать маршрутные полеты. Добавили трафик, а на аэродромах начали работать диспетчеры, причем игрок получал от них указания, которые следовало выполнить.



1998

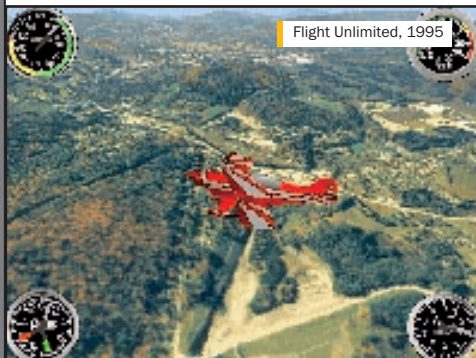
WARBIRDS (Interactive Magic)

Знаменательный год. До появления WB в среде боевых виртуальных пилотов в основном царила эпоха «асов» от Dynamix. С приходом «птиц» старые кумиры были низвержены. Несмотря на грубую табличную полетную модель, самолеты падали в штопор, срывались, довольно реалистично валились на крыло. Выполнить простейший разворот стало непросто. Пилоты заговорили об энергии и вертикальном маневре. Кроме того, WarBirds – первый в мире авиасимулятор, реализованный по принципу MMOG. Одиночной игры как таковой не существовало, только офлайн- и онлайн-режимы. В первом можно было потренироваться взлетать, садить и пилотировать самолет, ну и немного пострелять по летающим по кругу и неманеврирующим мишеням. Игра же начиналась с зеленой лампочки Connect и волшебного слова Online, а уж на сервере война не прекращалась. Жаргон виртуальных пилотов пополнился словами «лаги», «варпы», «двобы» и «насосы». Со временем к ним

добавилось и слово «читер». WarBirds положила начало не только жанру, но целой культуре со своими традициями и историей. Играющие на одном сервере организовывали полки и бригады, проводили совместные вылеты и воплощали в виртуальности исторические сценарии. Наряду с придуманными названиями вроде Flying Barans встречались и невымышленные – 55 ИАП, 228 ШАД, 16 ГВИАП и многие другие. Следует заметить, что противников хватало: Люфтваффе были представлены более чем двадцатью различными подразделениями. Многие полки имели свои Web-странички, на которых велся реестр пилотов, вывешивались приказы и раздавались награды.

MICROSOFT COMBAT FLIGHT SIMULATOR: WWII EUROPE SERIES (Microsoft)

Интерес ко Второй мировой и авиации той эпохи заставил Microsoft сделать боевой симулятор. Теперь уже можно было не только летать, но и стрелять. Глобальность, характерная для продуктов серии, осталась. А через некоторое время появились не только поршневые, но и реактивные самолеты, и игра зажила собственной жизнью. Большим плюсом была совместимость с равными по версиям мирными играми MSFS.



Flight Unlimited, 1995



A-10 Cubal, 1996



WarBirds, 1998

→ 1999

FLIGHT UNLIMITED III (Looking Glass/Electronic Arts)

Looking Glass Studio выпускает третью, последнюю версию своего идеального симулятора и скоро постижно умирает.

FLANKER 2.0 (Eagle Dynamics/Strategic Simulations)

Сиквел того самого «Фланкера» родился долго и мучительно. Результат же оказался безумно красивым, но тормозил просто фантастически. Да еще то, что обещали и демонстрировали на многочисленных скриншотах и в видеороликах, созданных «на движке», мягко говоря, отличалось от увиденного в игре. И хотя в плане графики Flanker 2.0 стала прорывом, как симулятор ее уже не рассматривали. Ценители реализма продолжали летать на версиях 1.x, а те, кому нужна была красивая картинка, не справлялись со сложным и реалистичным управлением.

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2000 (Microsoft)

Симуляторы Microsoft сыпятся как из рога изобилия. Интерес к этому подогрели события 11 сентября 2000 года, ведь в игре был очень точно и достоверно смоделирован печально известный Всемирный торговый центр, и в сентябре 2000-го уже залежавшийся продукт смели с полок магазинов.



2001

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2002 (Microsoft)

Команда делает рывок – и в игре появляются облака, которые почти невозможно отличить от настоящих.

«ИЛ-2 ШТУРМОВИК» («1C:Maddox Games»/1C)

Новичок из России одним махом наносит сокрушительный удар по грандам авиасимуляторостроения. Сеть пестрит обзорами и восторженными отзывами. Главной особенностью «Ил-2» были Восточный фронт и возможность наконец-то полетать на многих советских самолетах тех лет. Это стало бальзамом на душу для наших пилотов. Ведь даже в WarBirds были всего два самолета с красными звездами (из 60) – «Як-3» и «Як-9». И то их добавили далеко не сразу. Да и выглядел «Ил-2» по тем временам мощно. Интересно, что выход проекта привел к расколу виртуальных пилотов бывшего СССР на два лагеря – фанатов и тех, кто высказался в отношении детища Олега Мэддокса с откровенной неприязнью, называя игру в лучшем случае генератором скриншотов.

2003

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2004 (Microsoft)

Microsoft бросается в бой – выход очередной части серии отложен на целый год. Полностью переработана графика, созданы высокополигональные модели и новая полетная модель, реалистичное управление системами самолета. Потеснить в сердцах виртуальных пилотов «Ил-2» все же не удастся.

LOCK ON: MODERN AIR COMBAT (Eagle Dynamics/Ubisoft)

Eagle Dynamics пытается восстановить статус-кво и заявляет о создании еще более реалистичного и красивого симулятора, обещает полностью изменить полетную модель, сделать реалистичную модель повреждений и работу вооружения, а также реализовать достоверную работу всех систем в кокпите. Однако насладиться этим не удалось – игра была столь охоча до ресурсов PC, что сколько бы ни дали ей гигагерцев и мегабайтов, при появлении противника она все равно жестоко тормозила.

«ИЛ-2 ШТУРМОВИК: ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ» («1C:Maddox Games»/«1C»)

Улучшенная графика, высокополигональные модели и текстуры высокого разрешения. Картинка приобрела фотографическую точность, а развитие виртуальных подразделений получило новый толчок – пилотам дали возможность рисовать собственные скины для самолетов, эмблемы подразделений и даже вставлять в кабину на место пилота свое фото.



В дальнейшем мы ждем от авиасимуляторов не просто улучшений в графике, но и прогресса в реализме.

Будущее

STORM OF WAR: BATTLE OF BRITAIN

(«1C:Maddox Games»/«1C») Цикл игр, который продолжает делать компания «1C:Maddox Games», начнется знаменитой битвой за Британию. Подробнее о проекте читайте в нашем превью на с. 60.

«КА-50 "ЧЕРНАЯ АКУЛА"» (Eagle Dynamics/«1C»)

Eagle Dynamics не желает оставаться в стороне и на этот раз добавляет в игру вертолет с уже набившими оскомину суперреалистичными графикой и полетной моделью. Пожелаем разработчикам не только творческих успехов, но и чисто житейских побед, например в доводке и оптимизации графического движка, дабы игра не была жадной до ресурсов наших многострадальных PC.



Lock On: Modern Air Combat, 2003



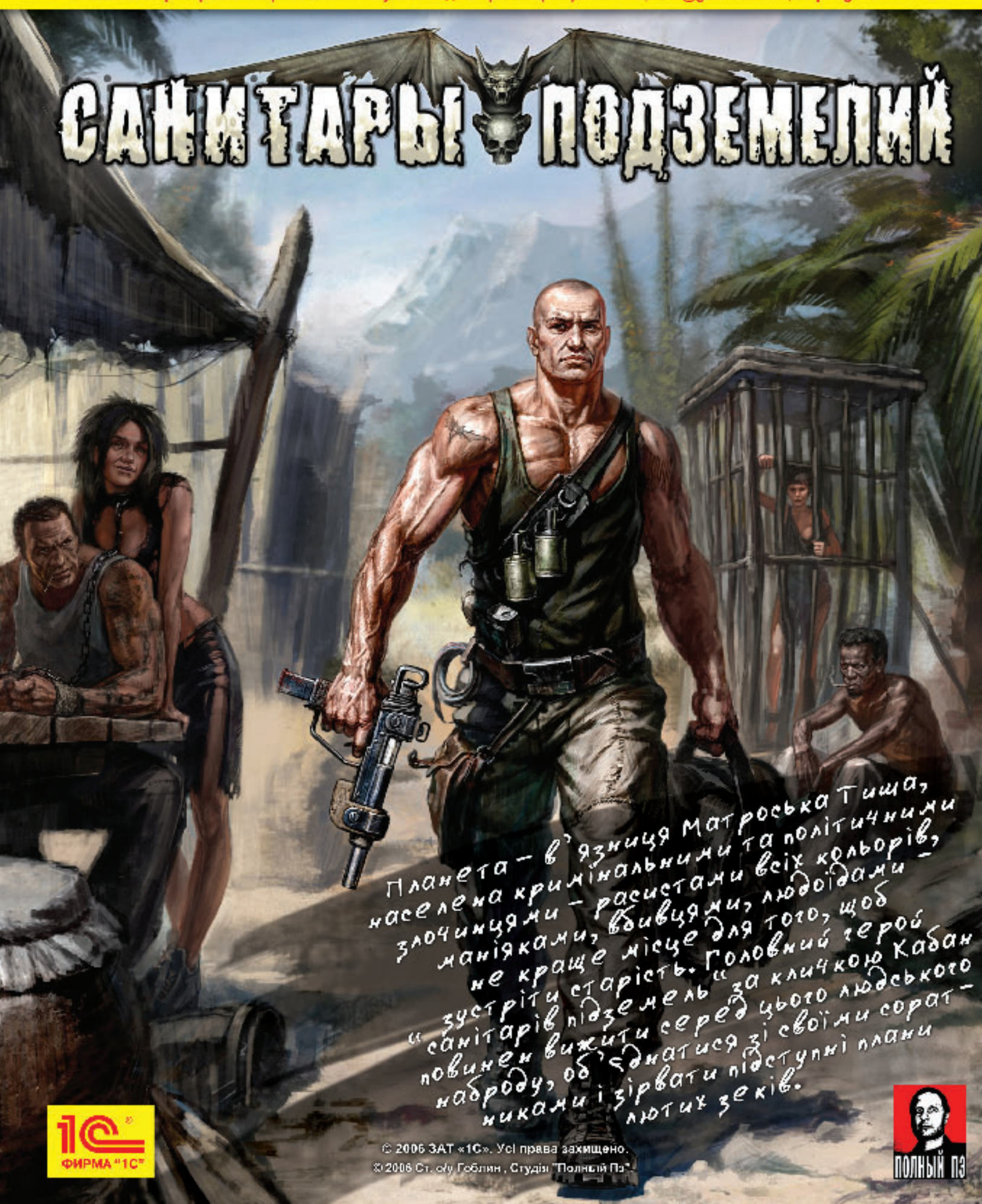
«Ил-2 Штурмовик», 2003

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

САНИТАРІ ПОДЗЕМЕЛЛЯ



Планета – в'язниця Матроська Тиша,
населена кримінальними та політичними
злочинцями – расистами всіх кольорів,
маніяками, бивцями, людодрами –
не краще місце для того, щоб
зустріти старість. Головний герой
"санитарів підземель" за кличкою Кабан
повинен вижити серед цього людського
наброду, об'єднатися зі своїми сорат-
никами і зірвати підступні плани
лютих зеків.

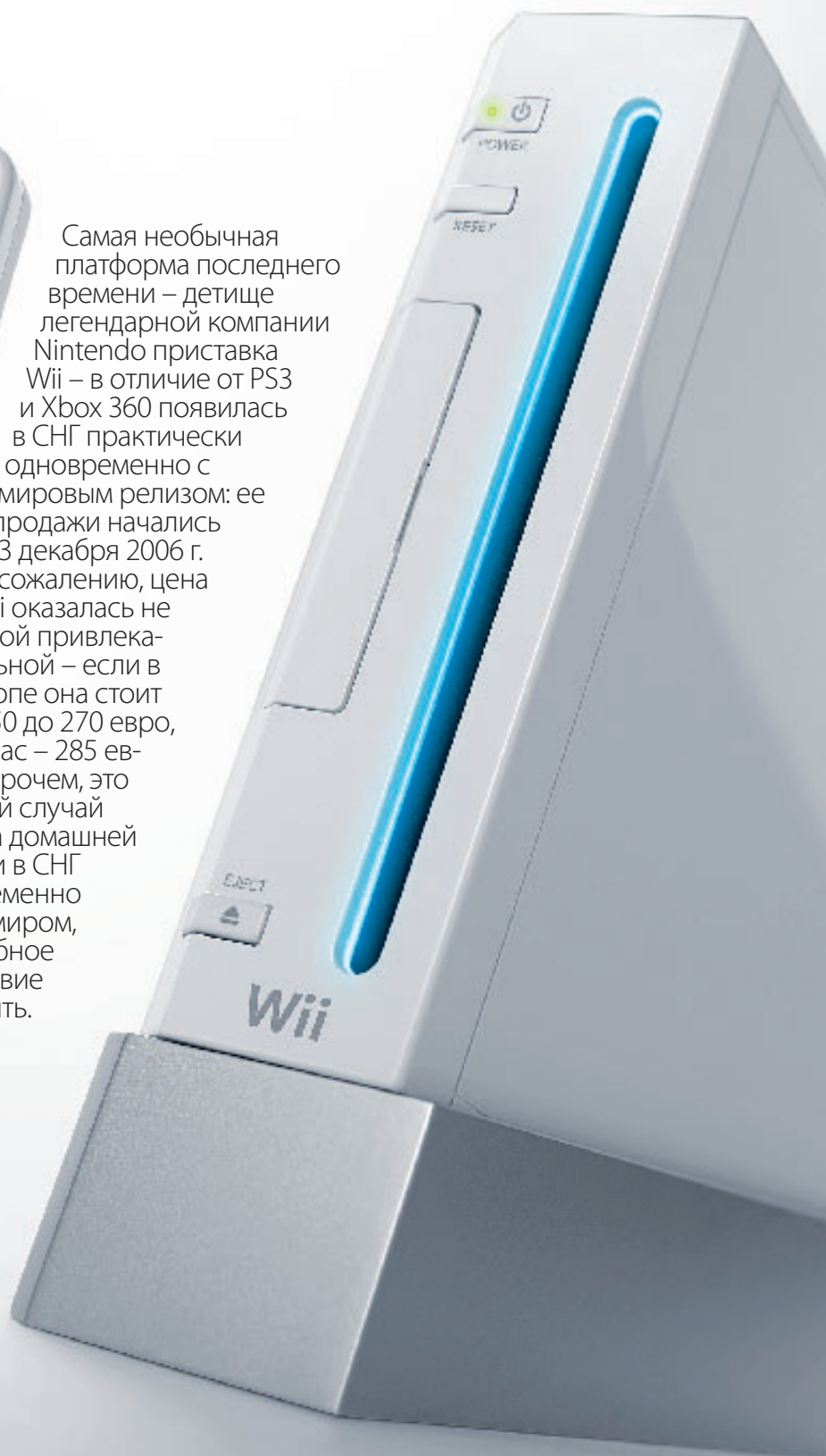


© 2006 ЗАТ «1С». Усі права захищено.
© 2006 Ст. о/у Гоблін, Студія "Полный Па"





Самая необычная платформа последнего времени – детище легендарной компании Nintendo приставка Wii – в отличие от PS3 и Xbox 360 появилась в СНГ практически одновременно с мировым релизом: ее продажи начались 23 декабря 2006 г. К сожалению, цена Wii оказалась не такой привлекательной – если в Европе она стоит от 250 до 270 евро, то у нас – 285 евро. Впрочем, это первый случай запуска домашней консоли в СНГ одновременно со всем миром, а за подобное удовольствие надо платить.



«Главной особенностью Wii является необычная схема управления»

Nintendo Wii – краткий курс

Сергей Галёнкин

→ Gameplay стал первым журналом в Украине, который получил Wii в свое полное распоряжение. Редакция провела с новой приставкой Nintendo немало часов (очень веселых часов, надо признаться), и вот наш отчет.

УПРАВЛЕНИЕ

Главной особенностью Wii является необычная схема управления. Вместо геймпада или мыши здесь используется пульт (Wiimote), немного похожий на классический ДУ. Естественно, без проводов. Играть следует не просто нажимая кнопки, а перемещая Wiimote. То есть, к примеру, для удара по мячу ракеткой надо размахнуться, как теннисист. Для того чтобы отбить мяч в бейсболе – взять пульт, как биты, и изобразить соответствующее движение. При стрельбе пульт используется как пистолет – наводим на противника и жмем на курок. Благо две основные кнопки Wiimote (A и B) расположены под большим и указательным пальцами. Также на пульте име-

ются крестовина и несколько вспомогательных кнопок, но они применяются не так часто.

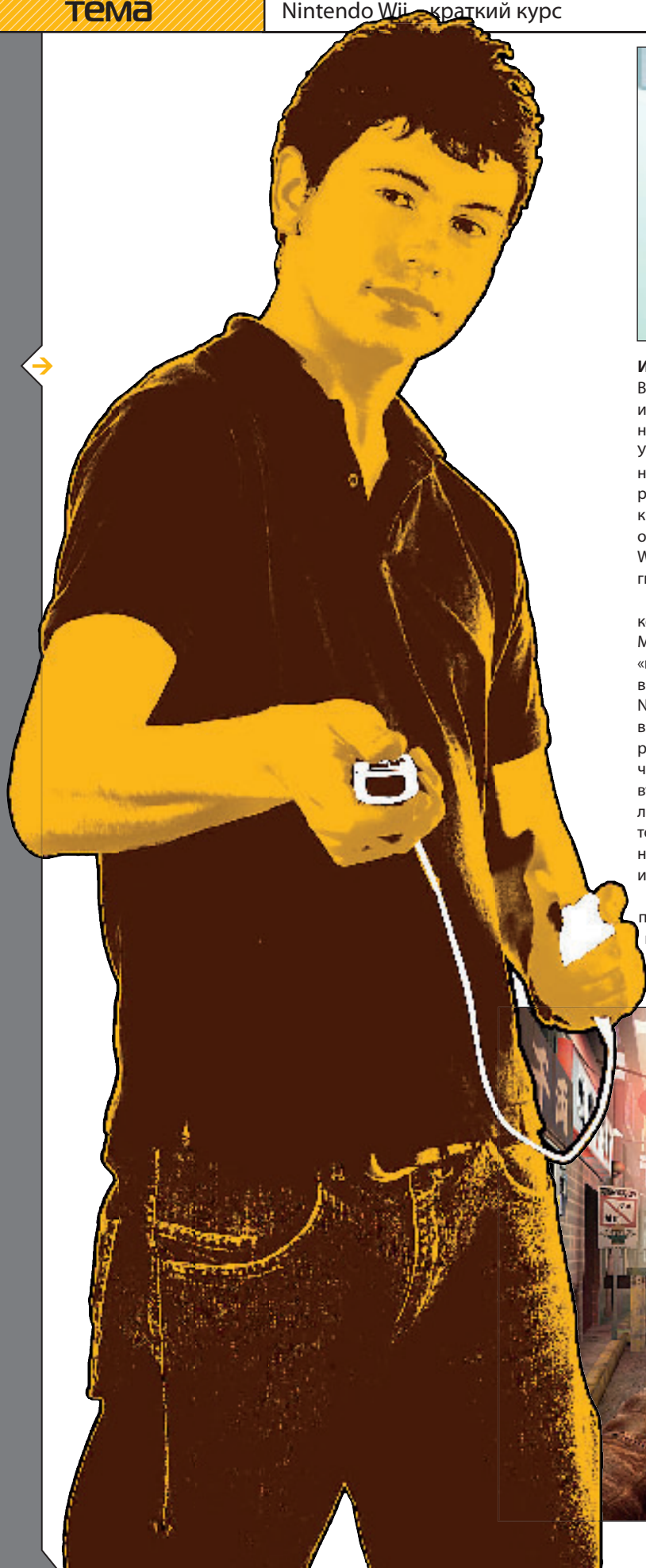
Wiimote снабжен ремешком, который можно туго затянуть на руке. Приставка при каждом включении напоминает пользователю о необходимости крепче держать пульт и не забывать о безопасности. Это сделано не просто так: в Сети достаточно сообщений о том, как в пылу игры люди выпускали Wiimote из рук, что приводило к разбитым телевизорам, окнам и даже к нескольким легким травмам. Стандартный ремешок пульта выглядит не слишком прочным, но в новых поставках консоли он заменен на более надежный. Украинцы скорее всего получат именно этот вариант.

Чтобы сделать прицеливание в играх точнее, приставка укомплектована панелькой, устанавливаемой под или над телевизором. В ней имеется два источника инфракрасного излучения, по которым ориентируется Wiimote. Народные умельцы уже научились заменять эту панель двумя светодиодами, а то и вовсе двумя свечами.

Для более сложных игр к Wiimote можно подключить модуль Nunchuck, названный так потому, что вместе с ним пульт напоминает нунчаки. Он берется во вторую руку (если вы правша – то в левую) и используется как для перемещения персонажа (для этого тут имеется аналоговый стик), так и для нанесения ударов. Скажем, в боксе Wii Sports вы деретесь и защищаетесь двумя руками, и здесь без Nunchuck не обойтись. А в Red Steel с помощью Nunchuck игрок управляет вторым мечом, которым можно блокировать атаки противника.

Естественно, одним Nunchuck дело не ограничится. Уже доступен Classic Controller (в комплект поставки не входит), напоминающий самый обычный геймпад и используемый для старых игр, загружаемых через Virtual Console. Неофициально представители Nintendo сообщили о том, что в планах сразу несколько дополнений для Wiimote, в частности микрофон для караоке-игр.





ИНТЕРФЕЙС

В отличие от Xbox 360 и PS3, Wii имеет интерфейс, оптимизированный под стандартные телевизоры. Учтен и тот факт, что пользователь находится от экрана на некотором расстоянии: надписи крупные, а кнопки большие. Все действия осуществляются с помощью Wiimote — здесь он работает как гибридный лазерный указатель и мышь.

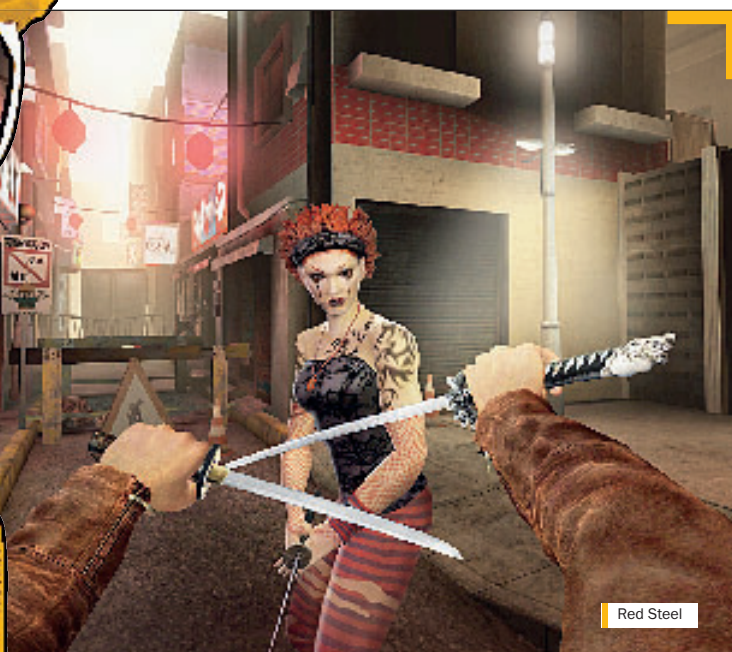
Каждый, кто играет на приставке, может создать свой профиль — Mii (от английского местоимения «те»). Этот аватар будет использоваться во всех играх от самой Nintendo (в частности, во входящей в комплект Wii Sports) и в некоторых проектах сторонних разработчиков. Процесс создания своего второго я может затянуться надолго — по увлекательности конструктор Mii является доступным соперником конструктора персонажей из The Sims 2.

Mii можно записать в память пульта, так что если вы придете в гости к товарищу, у которого тоже есть Wii, то сможете играть на его консоли своим героем.

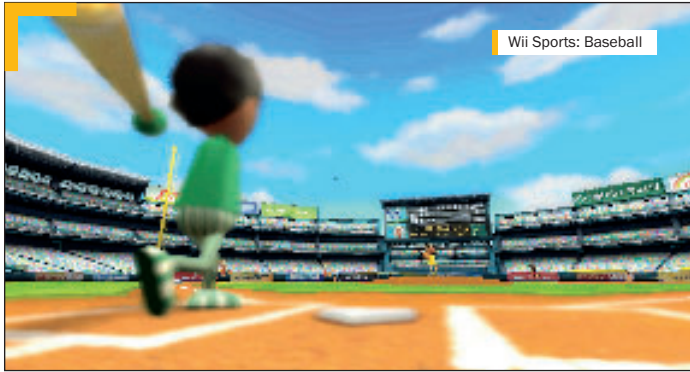
ГРАФИКА

Это, пожалуй, самое слабое место Wii. Консоль не поддерживает модных HDTV-режимов, а ее мощностей недостаточно для визуализации проектов уровня Gears of War или Resistance. Конечно, не будет проблемы, если разработчики откажутся от попыток сделать «реалистично» и возьмутся за неправдоподобную, но красивую графику. Яркие тому примеры — Okami, Katamari Damacy и Killer 7, которые вышли на куда более слабой PlayStation 2. Впрочем, судя по WarioWare Smooth Moves, Elebits и Rayman Raving Rabbids, создателям игр под Wii этот факт известен.

Хуже сложится ситуация с мультитрансплатформенными проектами. Если сейчас на Wii их в основном портируют с вечно живой PS2, то через год-полтора, когда последняя отойдет на второй план, разработчикам будет сложнее. Возможно повторение ситуации с DS на ранних этапах развития этой консоли, когда поддержка второго экрана и touchscreen добавлялась просто «для галочки».



Купуватимеш електроніку тут?



Wii Sports: Baseball

ИНТЕРНЕТ

В отношении работы с Сетью Wii выглядит, пожалуй, самой привлекательной из всех трех next-gen-приставок. Во-первых, здесь есть то же, что и у конкурентов: возможность играть с друзьями по Интернету, покупки игр через Virtual Console и скачивания патчей и апгрейдов. Во-вторых, у Wii есть браузер (Opera), причем сейчас он бесплатен. На PS3 браузер тоже имеется, но пульт Wii гораздо удобнее для путешествий по Сети, чем геймпад – в этом плане он вполне сравним с мышкой. Конечно, к PS3 можно подключить мышь, но, откровенно говоря, сидя на диване легче все-таки управлять браузером с помощью Wiimote. В-третьих, консоль изначально содержит Wi-Fi-модуль, так что если у вас дома настроена беспроводная сеть, никаких проблем с кабелями не возникнет.

Но есть, разумеется, и недостатки. Отсутствие поддержки HDTV делает просмотр страничек с большим количеством текста не слишком удобным. Никакой единой системы профилей а-ля Xbox Live! тоже не существует, поэтому, чтобы поиграть с друзьями, вам придется по старинке обмениваться специальными кодами (friend code).

WII SPORTS

В комплекте с приставкой идет игра Wii Sports. С одной стороны, это компенсация за более высокую (по сравнению с Японией) цену консоли, а с другой – своеобразное руководство для начинающих. Wii Sports – сборник из пяти мини-игр: теннис, боулинг, гольф, бейсбол и бокс. Каж-

дая из них представляет собой сильно упрощенный симулятор соответствующего вида спорта. Скажем, в теннисе игроку нужно только правильно отбивать мяч, а передвигается персонаж автоматически. Из всех пяти наибольший интерес вызывает гольф – симуляция ветра и различных типов поверхностей есть, перебор клюшек имеется, да и физическая модель очень даже ничего. Дорожек, правда, маловато, но что ж вы хотели от бесплатной игры?

ВЫВОД

К сожалению, на момент написания статьи в нашем распоряжении был только один проект для Wii – Wii Sports. Поэтому делать далекоидущие выводы не беремся. Управление хоть и кажется необычным, но осваивается за минуту-две, а активно играя на Wii, действительно можно вспотеть: пусть консоль не тренажер и никогда не заменит занятий в спортзале, но это все же лучше для здоровья, чем просто сидеть в кресле с геймпадом или мышью в руках.

Но вот что примечательно: тест на геймерах и негеймерах показал – вторым консоль куда более интересна. Многие хардкорные игроки отходили от приставки, попробовав несколько мини-игр, а вот тех, кто играет мало или не играет вообще, от Wii нельзя было за уши оттянуть. Все логично: Wii Sports и ориентирована на более широкую аудиторию, чем уже вышедшие Red Steel, Call of Duty 3 и Legend of Zelda: Twilight Princess. А о том, насколько хороши эти проекты, мы напишем в следующих номерах.



Wii Sports: Golf



...а так?



...а ось тут?



КУПИТЬ У СПЕЦІАЛІСТА!

city.com

МІСТО СУЧАСНОЇ ЕЛЕКТРОНІКИ

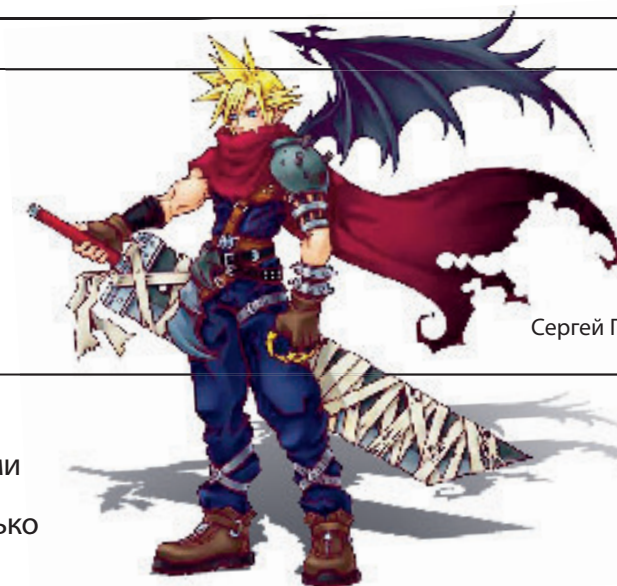
АДРЕСИ ГІПЕРМАРКЕТІВ City.com:

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, 86а (ТЦ "Континент");
 м. Запоріжжя, вул. Ангеленка, 13а (ринок Ангеленка);
 м. Одеса, пров. Семафорний, 4 (ТВД на Середньофонтанський);
 м. Львів, вул. Наукова, 36а (ТЦ "ВАМ");
 м. Івано-Франківськ, вул. Михайличука, 2 (ТЦ "Арсен")

☎ 8 800 501 5000 (безкоштовно)

www.city.com.ua

Топ 5



Сергей Галёнкин

Мой шворц длиннее твоего!

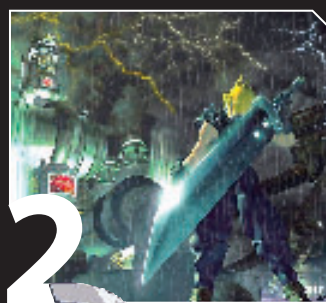
Японская традиция изображать героев с мечами в полтора человеческих роста (занбато) не обошла стороной и игры. Как вы думаете, сколько весила бы такая железка в реальной жизни?



Berserker's Sword

(Sword of the Berserk: Guts' Rage)

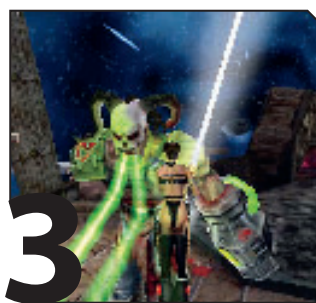
Таскать такой огромный клинок на протяжении аниме, 279 томов манги и игры не каждый сможет. Особенно с учетом того, что в последней у Гатса, главного героя, вместо левой руки протез. Но для борьбы с бывшим другом, возмнившим себя пятой рукой бога (не спрашивайте!), меч меньших размеров не годится.



Buster Sword

(Final Fantasy VII)

И не надо шуток о сублимации! У Клауда Страйфа серьезная личная трагедия – его разумом манипулирует Сефирот, намеревающийся уничтожить мир (как обычно). Прибавьте сюда традиционную для JRPG амнезию – и получите взрывоопасный коктейль.



Tyler's Sword

(Heavy Metal F.A.K.K. 2)

Джулия Стрэн не боится парней с большими мечами (не зря она стала девушкой года в Penthouse в далеком 1993-м). Поэтому в схватке с Лордом Тайлером она просто отрубила ему руку и отобрала оружие. Ой!



Dragon Slayer

(Guilty Gear)

Самый воинственно настроенный швейцарец в игровой истории Клифф Андерсен достойно представил свою страну в Guilty Gear. Правда, при этом он погиб – ну разве может огромный меч противостоять гигантскому якорю на цепи?



Soul Edge

(Soul Calibur)

Меч Soul Edge опаснее всех других, но только в руках Зигфрида (или его альтер эго Nightmare) он обретает размер, сравнимый с величиной других участников данного топa.

Превью

Путешествия в будущее и материализация духов

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Один из любимейших стратегических сериалов редакции возрождается. Причем взаправду – с Кейном, видеозаставками и фразой «Welcome back, commander». Это вам не Generals!

с. 46

Kane & Lynch: Dead Men

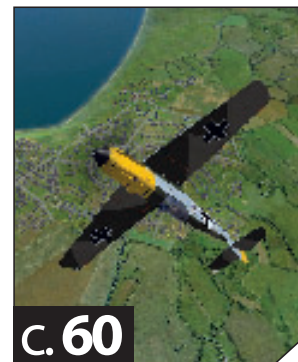
Два плохих человека убивают других плохих людей, чтобы вернуть старый долг совсем плохим людям, которые мстят за гибель очень плохих людей. Не забудьте – игру делают милые разработчики из Io Interactive, создавшие добряка под кодовым номером 47.

с. 54

В этом разделе

- 46 Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- 54 Kane & Lynch: Dead Men
- 60 Storm of War: Battle of Britain
- 64 Bullet Witch
- 66 Bladestorm: The Hundred Years' War
- 68 Infinity: The Quest for Earth

Storm of War: Battle of Britain



с. 60

Bullet Witch



с. 64

Infinity: The Quest for Earth



с. 68

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Ростислав Панчук



Welcome back, Commander!

Трудно найти владельца PC, не знакомого со стратегической серией Command & Conquer, которая фактически установила каноны жанра RTS. И вот, спустя 11 лет после успеха оригинальной C&C, EA LA готовит к выходу третью часть бессмертной саги. С возвращением, командующий!

«Мы создаем проект, отвечающий стандартам RTS 2007 года, но при этом взявший все лучшее от предыдущих частей C&C»

«Третья часть С&С обещает стать наиболее инновационной в серии»



Романтический закат

Паспорт

Жанр стратегия реального времени

Разработчик EA Los Angeles

Издатель Electronic Arts

Дата выхода март 2007

Web-сайт www.ea.com/commandandconquer

О разработчике

EA Los Angeles

Игры Medal of Honor, цикл LOTR: The Battle for Middle-Earth, серия Command & Conquer и др.

Web-сайт eala.ea.com

Именно в EA LA (и отчасти в Petroglyph) влились остатки EA Pacific, а также легендарной Westwood после ее закрытия EA в начале 2003 года. В активе команды — вся серия Command & Conquer, а курирует разработку С&С 3 лично Льюис Кастл — один из отцов-основателей Westwood.



Жаль, под водой тибериума нет

➔ Долгое время цикл С&С критиковали за отсутствие каких-либо инновационных идей. Положа руку на сердце признаем, что это уже были придижки — мало кто из конкурентов мог похвастаться столь же ураганным геймплеем, интересным сюжетом и шикарными видеороликами с участием живых актеров (визитная карточка Command & Conquer). Тем не менее третья часть С&С обещает стать наиболее инновационной в серии. Как заметили сами разработчики, игровая индустрия не стоит на месте, и в своем новом проекте EA планирует воплотить все лучшее,

что было реализовано в RTS за последние десять лет.

Преодолев массу бюрократических преград, мы все-таки смогли связаться с представительством EA LA (пользуясь случаем, благодарим PR-менеджера EA Russia Инну Чижкову) и задать несколько вопросов о будущем хите от EA.

РЕМЕЙК ИЛИ ПРОРЫВ?

Прежде всего скажите, пожалуйста, какие нововведения вы планируете внести в классический геймплей С&С? Или мы просто получим ремейк

old-skool-игры, как это уже было с DOOM 3 в 2004 году?

EA LA: В С&С 3 мы обновляем классику и напряженно работаем над тем, чтобы соблюсти хрупкий баланс между инновациями и характерными чертами серии, которые неподвластны времени и всегда будут присущи любой игре во вселенной Command & Conquer. Иными словами, мы создаем проект, отвечающий стандартам RTS 2007 года, но при этом взявший все лучшее от предыдущих частей С&С. Если конкретнее, в С&С 3 игроки традици-

онно получают насыщенный сюжет, совершенную графическую часть, более 30 миссий в singleplayer-режиме, новую фракцию и полностью переработанный multiplayer, который обещает вывести стратегию в онлайн на качественно новый уровень.

Значительно поумнеет AI. Похоже, тот искусственный интеллект, который в свое время провалил стандартный MCV-тест (т. е. не начал восстановление разрушенного игроком construction yard) и так досаж-



дал нам в предыдущих эпизодах, теперь окончательно уйдет на покой. В C&S 3 авторы вводят абсолютно новую концепцию – здесь будет позволено определять стиль игры искусственного интеллекта. Благодаря этому стратег сможет самостоятельно подобрать себе подходящего противника, чтобы отточить конкретные тактические приемы. Например, если вы предпочитаете построить мощную базу и лишь затем отправлять армию на штурм вражеских позиций, то AI, который склонен предпринимать ранние атаки, будет, мягко говоря, нежелателен. И наоборот.

Не останутся обиженными и хардкорные стратеги – им предложат выбрать себе противника, который станет использовать все возможные, честные и не очень, приемы. Это в большинстве случаев подразумевает все тот же rush, только гораздо лучше организованный.

Еще одно важное изменение – обновленный интерфейс. Итак,

классическая C&C-панель в правой части экрана возвращается, но уже с массой улучшений, взятых у Generals. Это, в частности, контекстная информация о выбранном объекте и дополнительное меню для object level control, что позволит игроку легче контролировать все свои фабрики и казармы из любого уголка карты, использовать специальные способности юнитов, покупать индивидуальные апгрейды для отрядов и т. д. Больше всего интерфейс игры в нынешнем виде напоминает таковой из Emperor: Battle for Dune с вышеописанными модификациями. Благодаря этому устраняется главный недостаток оригинальной C&C и C&C: Tiberian Sun, а именно слабенький микроменеджмент наших подчиненных.

Расскажите подробнее о возможностях нового графического движка. Есть ли у нас шанс увидеть в C&S 3 полностью разрушаемое окружение и реалистичную физику, как в

недавних «В тылу врага 2» и Company of Heroes?

EA LA: В игре используются все передовые графические технологии, к примеру next-gen-система частиц, позволяющая на порядок увеличить количество полигонов на экране. Так что готовьтесь увидеть максимально реалистичные погодные явления, взрывы, дым. В C&S 3 будет реализован эффект горящего воздуха и своеобразная абберации от выстрелов орудий и выхлопов двигателей, а все боевые единицы станут щеголять normal mapping и зеркальными тенями. И это лишь малая часть тех нововведений, которые появятся в C&S 3.

Качество картинки на скриншотах высокого разрешения практически безупречно: C&C 3 имеет все шансы стать самой красивой стратегией будущего года. Высокополигональные «Мамонты» и «Орки», красочные спецэффекты, до мелочей проработанный ландшафт.

шафт – только World in Conflict от шведской Massive Entertainment может составить конкуренцию дитищу EA LA.

Однако главным достоинством грядущей next-gen RTS, несомненно, станет полностью разрушаемое окружение – игроку будет позволено разнести уровень буквально по кирпичику, а пехота сможет воспользоваться естественными укрытиями (да-да, как во «В тылу врага 2» и Company of Heroes). Надеемся, свежеприобретенная GeForce 7900 GS усилит такое визуальное изобилие... По неофициальным данным, ориентироваться стоит на системные требования Quake 4 – если ваш PC с легкостью справляется с дитищем Raven на максимальных настройках графики, волноваться не о чем, а вот всем остальным придется немедленно готовиться к апгрейду.

Мы безмерно рады снова видеть Джо Кукана в роли харизматичного лидера Nod. Кого еще из известных актеров мы встретим в игре?

EA LA: Звездный состав актеров в C&C 3 обещает оказаться одним из самых масштабных за всю историю компьютер-

ных игр. Итак, роль офицера разведки Nod исполнит Джош Холлоуэй, известный многим по сериалу LOST («Остаться в живых»), заместителем Кейна станет Триша Хелфер (эффектная агентесса сайлонцев в культовой Battlestar Galactica), а генералом GDI – Майкл Айронсайд («Звездный десант»). Лейтенанта Сандру Тэлфер играет Грейс Парк (Battlestar Galactica), а пост главы GDI займет Билли Ди Уильямс, завоевавший всемирное признание благодаря роли Ландо Калриссиана в «Звездных войнах». Честно говоря, трудно вообразить лучший актерский состав для исполнения ролей в C&C 3. За live action отвечает Крис Тейлор, который уже успел сделать себе имя на поприще графических спецэффектов. В частности, эффекты в культовом шутере TRON 2.0 от Monolith – его работа.

Правда, звездный кастинг – еще не гарантия того, что пресловутое full motion video окажется действительно интересным: мы уже по горло сыты занудными брифингами в Emperor: Battle for Dune и Act of War. К счастью, C&C 3 ознаменует возвращение к истокам, – EA ориентирует-

ся в основном на потрясающие ролики из Tiberian Sun, где игрок лишь наблюдал за действиями своего альтер эго, подчас попадающего в самые неожиданные ситуации.

А теперь немного о грустном. Мы должны огорчить почитателей Фрэнка Клепаки, запомнившегося нам по потрясающим саундтрекам к C&C и Red Alert, – сейчас он работает в Petroglyph и продолжает радовать поклонников творчества Джорджа Лукаса в Empire at War. Но свято место пусто не бывает, и над мелодиями к третьей части C&C трудятся сразу два композитора – Стивен Яблонски (фильмы «Плохие парни 2» и «Остров», телесериал «Отчаянные домохозяйки») и Тревор Моррис (Need for Speed: Carbon, телесериал «Правосудие»). Честно говоря, не самый лучший выбор, но будем все-таки надеяться, что они сумеют сохранить и передать дух саги. Ведь нам обещают обязательные музыкальные отсылки к популярным трекам первых двух частей Command & Conquer.

О SINGLEPLAYER ЗАМОЛВИТЕ СЛОВО

События оригинальной C&C: Tiberian Sun: Firestorm закончились на самом интересном месте: Кейн убит, загад-

ка тибериума не разгадана, а цивилизованные страны альянса GDI празднуют победу над братством Nod. Но победа ли это?

Расскажите, пожалуйста, о сюжете и кампании C&C 3. Она будет линейной или мы сможем выбирать очередность прохождения миссий? А еще в Сети появились слухи о загадочной третьей стороне конфликта – расе инопланетян, которая и заразила Землю тибериумом. Можете ли вы поделиться с нами информацией об этом?

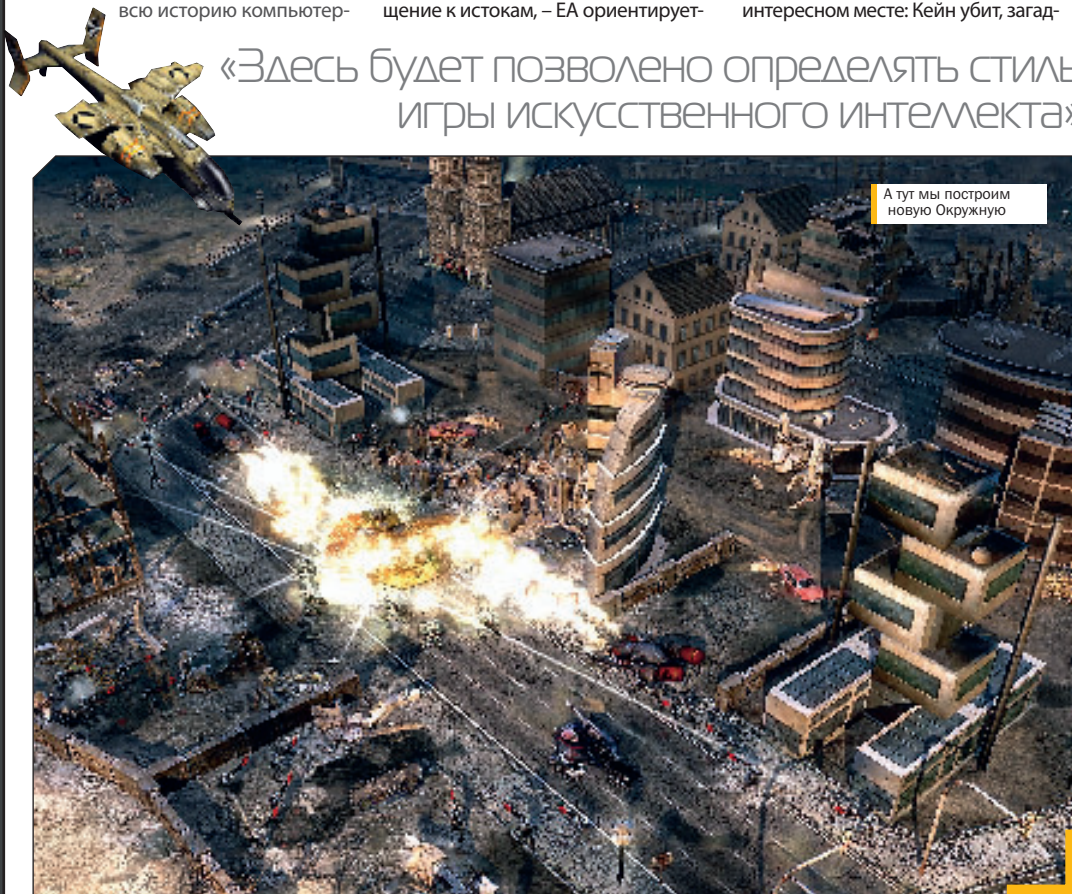
EA LA: Мы предлагаем вам три различные перспективы развития событий Третьей войны за тибериум, позволяя играть за каждую из сторон конфликта – GDI, Nod и третью фракцию, секрет которой будет раскрыт в самое ближайшее время. Каждая кампания имеет собственную фабулу, а их сюжеты сплетаются в один неразрывный клубок. Какую бы сторону конфликта игрок ни предпочел, в любом случае он обязательно встретит отсылки к другим кампаниям, и только завершив single, сможет увидеть историю во всей полноте. И мы уверены, она будет лучшей во вселенной C&C.

Ваш вопрос о выборе миссий очень важен. Мы не ограничиваем игрока жесткими рамками линейной кампании, он сможет сам принимать решения, какому заданию отдать предпочтение, учитывая и риск, и выгоду.

Что же касается третьей кампании... Пока мы ничего не можем о ней сказать. Готовим сюрприз для поклонников C&C.

Если игрок выберет сторону Global Defence Initiative, ему будет отведена роль молодого командира войск GDI. Нам придется принять командование армией сразу же после уничтожения орбитальной станции «Филадельфия», таинственного возвращения Кейна и наступления Братства Nod по всем фронтам. Заданием первоочередной важности станет объединение разрозненных войск Альянса и восстановление статус-кво. Но и в самом GDI зреют раздоры – генерал Джек Грэйнджер категорически не согласен с путями выхода из кризиса, предложенными новым руководством Альянса. В большинстве случаев обстоятельства вынудят нас само-

«Здесь будет позволено определять стиль игры искусственного интеллекта»



стоятельно решать, насколько допустимыми являются людские потери в войне против безжалостного противника и кому из двух нелегитимных лидеров GDI подчиняться. Фрагменты видео, которыми щедро наполнены миссии, передадут всю атмосферу ужаса и отчаяния первых дней войны, а затем продемонстрируют нарастание конфликта главного героя с руководством.

Кампания за Nod разворачивается в совершенно другом сеттинге. Игрок лично возглавляет атаки на GDI под мудрым руководством Кей-на. Однако традиционная схема «дерзкий блицкриг – отступление перед превосходящими силами GDI – разгром» на этот раз не будет столь простой: разработчики приберегли пару интересных сюжетных ходов.

Сценарии Nod и GDI разделены на пять театров военных действий, расположенных в различных точках земного шара – от округа Колумбия до Восточной Европы – и включающих по несколько миссий. Игроку предоставляется полная свобода выбора порядка выполнения заданий в каждом секторе, и именно от этого будет зависеть, какие типы вооружений он раньше получит в безраздельное пользование. Например, в одной миссии необходимо установить контроль над аэропортом, а во второй – над портом противника. Если вы предпочтете первый вариант, то враг лишится поддержки с воздуха, зато во втором случае в распоряжение вашего алтера эго перейдут военно-морские силы, которые существенно облегчат уничтожение оборонительных сооружений аэропорта.

Последовательность прохождения миссий окажет влияние и на дальнейшие события игры, что звучит очень и очень интригующе. Сюжет будет подаваться не только в видеороликах, но и в беседах со встреченными персонажами, в радиопереговорах с командованием, в документах, найденных на поле боя, и т. д. Все это вместе гарантирует максимальное погружение игрока в атмосферу Третьей войны за тибериум.

ЧУЖИЕ

Они всегда были здесь. Несколько веков понадобилось их космическому кораблю, чтобы преодолеть сотни парсеков, разделяющих наши галактики, и еще много тысячелетий, до 2047 года, пришельцы терпеливо ждали условного сигнала на орбите Нептуна. Однако



предметом их интереса являлось отнюдь не человечество, их привлекло другое – субстанция, делающая Землю по-настоящему уникальной планетой. Тибериум... Именно из-за него инопланетяне прибыли в нашу галактику, и наконец-то пришло время пожинать плоды своего труда.

EA выполнила обещание, данное на Е3 2006, и предоставила некоторую информацию о таинственной третьей стороне конфликта. Тем не менее многое остается неясным, в частности – как повлияет новая раса на существующий баланс сил во вселенной C&C. Так что мы пока можем лишь строить предположения, исходя из данных пресс-релиза

и нескольких десятков артов и скриншотов. Внешне солдаты пришельцев чем-то напоминают жуков из известного фильма Пола Верховена «Звездный десант», их футуристические танки и сооружения – психотронную армию Юрия из Red Alert 2. Судя по всему, чужаки тоже смогут управлять разумом своих противников, ну а мощные летающие материнские корабли станут настоящим ночным кошмаром для Nod и GDI.

НАШИ ВОЙСКА

Какие новые юниты мы увидим в C&C 3? Или же на суд общечеловечности будут представлены только знакомые по

Command & Conquer и C&C: Tiberian Sun модели техники?

EA LA: Мы возвращаем множество любимых игроками юнитов из вселенной Тибериума, таких как танк «Мамонт», вертолет «Орка», stealth-танк, но также делаем по несколько уникальных образцов техники для обеих сторон. Приблизительное соотношение между новыми и классическими юнитами – где-то 60/40 или 50/50. Танки, строения и пехота инопланетян, естественно, полностью созданы с нуля. Вообще игроков ждут одни из наиболее инновационных юнитов, когда-либо появлявшихся в жанре RTS.



Родовое гнездо

WarMech. Появятся и традиционные Flame Tanks, ракетные байки, stealth-танки и – сюрприз! – stealth-бомбардировщик Vertigo Bomber. Еще одним эксклюзивом для Nod станет транспортный вертолет, значительно упрощающий диверсионные операции в тылу противника.

А юниты чужаков будут полностью уникальны. Razor Drones – группа небольших роботов, быстро и эффективно уничтожающая транспортные средства, аналог Terror Drones из Red Alert 2. Shock Trooper – пришелец в бронекостюме, вооруженный протонной пушкой, точь-в-точь напоминающий Супермозг из «Звездного десанта». Mecha Gorgonier ликвидирует вражескую пехоту путем распыления жидкого тибериумного токсина, а Annihilator Tripod (тренога с тремя тяжелыми лазерами), похоже, пришла к нам прямоком из романов Герберта Уэллса. Завершают этот внушительный список Devastator Warship (летающая платформа, вооруженная ионной пушкой) и Planetary Assault Carrier, выбрасывающий из своего трюма множество истребителей с ракетами «воздух – земля» на борту.

Ждем не дождемся увидеть все это великолепие в действии!

RTS КАК СПОРТ

Список официальных игр World Cyber Games больше всего напоминает антикварную лавку – StarCraft уже скоро стукнет десяток, совсем немного отстает от нее Counter-Strike, а Warcraft III пятилетней поддержки выглядит на их фоне чуть ли не младенцем. Киберспорт остро нуждается в новых проектах, и C&C 3 имеет все шансы стать одним из них. Успех на этом поприще продукту EA должны обеспечить выверенный баланс, три игровые расы с абсолютно различными тактиками ведения войны и полностью переработанный сетевой режим. StarCraft, говорите? Не совсем. И если два первых пункта мы сможем оценить только после выхода игры, то преимущества нового multiplayer стоит обсудить прямо сейчас.

По большому счету EA вознамерились создать собственный вариант Xbox Live в рамках одной игры. Так, встроенная поддержка системы кланов поможет быстро собрать группу единомышленников, а продуманный кооперативный режим и встроенный планировщик матчей – вместе обучаться тонкостям командной игры. Ну а продвинутая система рейтингов, как у консоли

Microsoft, позволит каждому оценить свое мастерство и уровень влияния в комьюнити. Но и это еще не все! В C&C 3 будет разрешено транслировать матчи по всему миру, для чего достаточно лишь скачать бесплатную клиентскую часть для зрителей – и пожалуйста, наслаждайтесь битвами профессионалов. Кроме того, при желании один из участников станет комментатором матча и сможет использовать для этой цели все современные интернет-технологии (вести живой репортаж с помощью VoIP-протокола, вращать камеру, отмечать на карте ключевые позиции и т. д.). Кто-то еще говорит о StarCraft?

НЕ ТОЛЬКО PC

Многие игроки, считавшие RTS исконно компьютерным жанром (ваш покорный слуга – не исключение), наверняка удивились, увидев в списке платформ и next-gen-приставку от Microsoft. Впрочем, в этом нет ничего противоречащего канонам – вспомним Dune II на SEGA Mega Drive, оригинальные C&C и Red Alert на PSOne. Другое дело, что все ранее выходившие порты RTS на консолях, мягко говоря, не поразили общественность, но после успеха RTS-lite Battle for Middle-

Earth II на Xbox 360 EA LA решила всерьез приобщить консольщиков к жанру стратегий.

Детальной информации о X360-версии игры пока нет, о поддержке мыши, которую так хочет увидеть наш главный редактор, тоже ни слуху ни духу, а верить расплывчатым обещаниям разработчиков о next-gen strategy game for X360 достаточно рискованно. Как бы то ни было, EA LA придется решить вопрос выделения серии юнитов с помощью геймпада, как-то реализовать горячие клавиши, ведь без них в стратегиях (и тем более в киберспорте) игрок не сделает ни шага, и оптимизировать сам интерфейс игры под геймпад. И еще – полагаю, с сохранением игры в любой момент времени у владельцев Xbox 360 тоже проблем не будет? Наконец, не стоит забывать и о том, что реализовать управление на уровне отрядов, как в BfME II (именно благодаря этому разработчики смогли без особых проблем портировать ее на X360), в C&C 3 не получится, иначе от C&C в ней останется разве что название.

В общем C&C 3 кажется на удивление целостным и интересным проектом, который имеет все шансы завоевать пальму первенства среди стратегий 2007 года. Ну а что же получится в результате, мы узнаем очень скоро – выход C&C 3: Tiberium Wars на PC и Xbox 360 намечен на март 2007 года.

«C&C 3 кажется на удивление целостным и интересным проектом»



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

Зустрічайте нову гру в жанрі stealth-action

СМЕРТЬ ШПИОНАМ

*«Сам ти не виграєш війну, але
допоможеш наблизити перемогу».*



Керована техніка,
можливість використання
різної уніформи й
унікальна система передачі
відомостей між ворогами.



Різноманітні та цікаві
завдання, відтворені за
спгадами учасників
реальних подій тих років.



Можливість участі в
цілком таємних операціях
4 управління ГУКР «СМЕРШ»,
спрямованих як проти
Третього Рейху, так і Союзників.

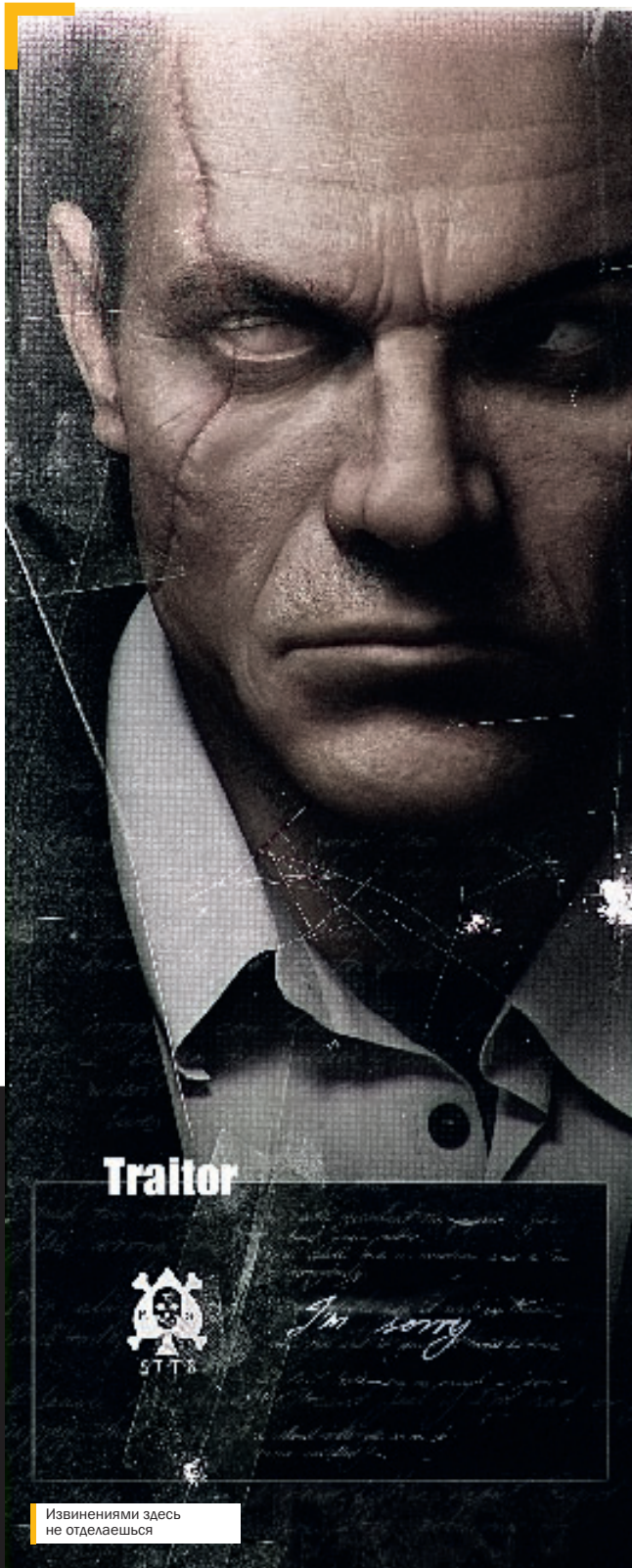


© 2006 ЗАО «1С».
Гру розроблено компанією Haggard games
Виробництво в Україні - ДП "Версофтпроім"



Kane & Lynch: Dead Men

Марат Баширов



Traitor



Извинениями здесь
не отделаешься



Не пара

Io Interactive и Eidos готовят порадовать игроков абсолютно новым проектом Kane & Lynch: Dead Men – историей о совместных приключениях предателя и шизофреника, рассказанной в стиле лучших современных боевиков.

➔ Когда Eidos перешла в собственность SCI, у компании началась светлая полоса в жизни. Реанимированная Lara Croft Tomb Raider: Legend и прагматичный Hitman: Blood Money продались огромными тиражами, подарив издателям и их партнерам уверенность в завтрашнем дне. А теперь оказывается, что англичане припасли для нас еще один сюрприз – игру Kane & Lynch: Dead Men, главные герои которой смогут заставить агента 47 и Лару Крофт забиться в угол и горько плакать от зависти.

«История о совместных приключениях предателя и шизофреника, рассказанная в стиле лучших современных боевиков»



Перестрелка на дискотеке – самая яркая сцена игры

Паспорт

Жанр кооперативный action

Разработчик Io Interactive

Издатель Eidos

Дата выхода весна 2007

Web-сайт www.kaneandlynchdeadmen.com

О разработчике

Io Interactive

Игры Freedom Fighters, серия Hitman

Web-сайт www.ioi.dk

Io Interactive умеет не только плодить сиквелы, приквелы и вариации популярнейшей серии Hitman. Иногда датская компания создает интересные вещи вроде Freedom Fighters. Сейчас разработчики активно ищут тестеров в Дании, а значит, впереди нас ждет еще немало занятных проектов от этой команды.



Отойти от излюбленной криминальной тематики Io Interactive на этот раз не решилась. У лысого киллера появились два достойных последователя. Именно эти персонажи, каждый со своим набором скелетов в шкафу, и стали визитной карточкой проекта.

Герои сильно отличаются друг от друга. Профессионал Кейн (Kane) полон уверенности в себе. Прямо-таки собирательный образ протагонистов всех современных боевиков! Еще он носит светлый костюм, который очень идет к его перебитому носу и уродующему шраму. Между прочим, у Кейна

заслуживающий уважения послужной список: он даже состоял в элитной организации наемников «The Seven» (название не случайно – в этом сообществе всего семь человек) и прекрасно справлялся с

работой. И отнюдь не благодаря умению метко бросать гранаты или с одного удара ломать врагу челюсть – Кейн предпочитает решать проблемы остроумно и тихо.

Компанию ему составит Линч (Lynch) – психопат, внешне напоминающий спившегося ветерана войны во Вьетнаме и нечесаного техасского рокера одновременно. Датчане утверждают, что сначала

был обвинен в убийстве собственной жены.

Ну а познакомились два смертника в тюремном грузовике, в котором их везли на тепленький электрический стул. Однако доб-

«Отойти от излюбленной криминальной тематики Io Interactive на этот раз не решилась»

этот парень вел обычную спокойную жизнь, пока у него не появились симптомы психического расстройства. К доктору Линч не пошел, а болезнь прогрессировала. Закончилось это печально – он

ратся до заветной цели герои не успели. Бывшие коллеги Кейна похитили обоих приговоренных и потребовали возвратить деньги, украденные хитроумным наемником во время последней миссии в



Murderer

DSM-IV Criteria for Schizophrenia

Criterion 1: Two (or more) of the following must be met for at least one month (or longer if treatment has been initiated):

- Delusions
- Hallucinations
- Disorganized speech (frequent derailment or incoherence)
- Disorganized or catatonic behavior
- Negative symptoms (e.g., diminished emotional expression, avolition, alogia, anhedonia)



Венесуэле. Если он этого не сделает – его семья умрет.

Случайному попутчику-шизофренику поручают неустанно следить за Кейном и докладывать обо всех его действиях по телефону. В таких условиях рассчитывать на плодотворное сотрудничество и близкую дружбу не приходится. Не ждите классических приколов в духе «Последнего бойскаута»: партнеры ненавидят друг друга, так что общение их сводится к кивкам и периодическому переругиванию.

Дальнейшее развитие событий держится в секрете. Впрочем, внимательные поклонники нашли немало скрытых упоминаний о Kane & Lynch: Dead Men в Hitman: Blood Money. Оказывается, в газетах, из которых мы узнавали, как прошла миссия по устранению очередного «клиента», иногда попадались вроде бы

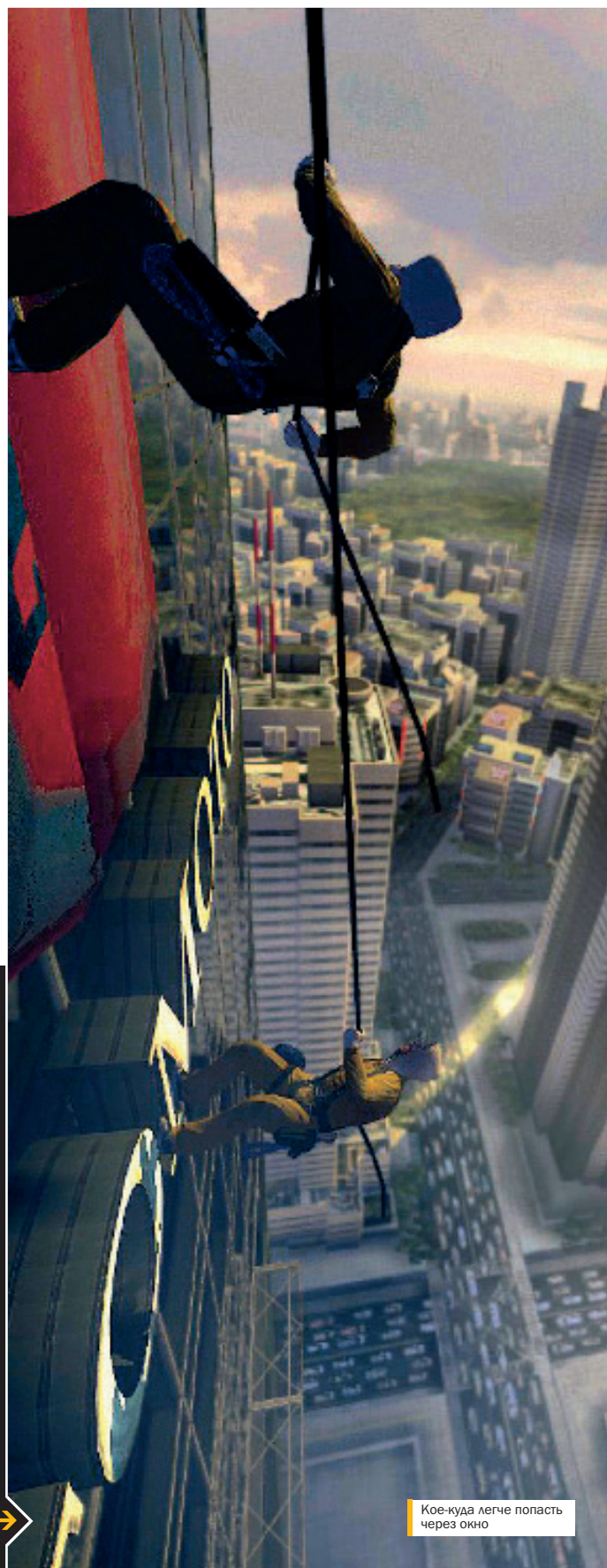
неуместные заметки. В них рассказывалось о двух сбежавших заключенных – возможно, речь шла именно о Кейне и Линче. Значит ли это, что сюжет игры каким-то образом связан с серией Hitman и ее главным героем? Разработчики уходят от ответа, заставляя фанатов выдвигать собственные теории, одна другой невероятнее.

Авторы неоднократно подчеркивали, что сценарий крайне важен для этого проекта. Нам предстоит не раз просмотреть искусно срежиссированные сценки на движке, проливающие свет на темное прошлое наших героев. Немногочисленные свидетели (в том числе, кстати, и сотрудники Gameplay), попавшие на получасовую закрытую презентацию, утверждают, что уже давно не видели такой сильной подачи истории. Прямо как в кино!

«Авторы неоднократно подчеркивали, что сценарий крайне важен для этого проекта»



Очередная перестрелка в зале с колоннами



Кое-куда легче попасть через окно

Действительно, пока Kane & Lynch: Dead Men больше похожа не на игру, а на художественный фильм от Майкла Манна. Реалистичное окружение, достоверная стрельба (безо всякого замедления и вычурных падений на спину), крутые персонажи, ненавидящие друг друга, – все это напоминает сплав «Соучастника» и «Схватки».

Это впечатление усиливается еще и из-за откровенно небольшого объема HUD-информации. Разработчики хотят свести количество данных на экране к минимуму. Здесь вы не увидите классической «линейки жизни»: просто когда полученная героем доза свинца превысит допустимую норму, изображение на мониторе начнет подергиваться и искажаться, как если бы человек был близок к обмороку. Тогда нужно срочно делать инъекцию адреналина или прятаться в укрытие – аптечек

и болеутоляющих не предусмотрено.

В Kane & Lynch гармонично переплелись элементы Hitman и Freedom Fighters. В основу графического движка положена технология из Blood Money: те же анимация, толпы виртуальных болванчиков, интерактивные уровни. Из FF 2002 года выпуска авторы позаимствовали простую систему управления персонажами. Достаточно взглянуть на объект или область и нажать на соответствующую клавишу, как туда отправятся многочисленные помощники. Впрочем, иногда ваши желания и цели команды будут расходиться – тогда подмоги ждать не стоит.

Чтобы успешно пройти уровень, нужно использовать возможности всех героев. К примеру, в одной миссии несладкой парочке предстоит разговор с владелицей ночного клуба. В процессе беседы



Сравните с кадром на предыдущей странице



появляется план выкрасть дамочку: Линч должен тащить ее на спине, а Кейн – прикрывать партнера в огромном полутемном зале, наполненном людьми. Пока один плетется к выходу, другой отстреливает широкоплечих охранников в белых костюмах под лучами мерцающего света. Выглядит это просто завораживающе.

Изюминкой Kane & Lynch станет «кооператив». Благодаря наличию двух столь непохожих друг на друга героев совместное прохождение будет сильно отличаться от того, что мы привыкли видеть в

подобных играх. Возможно, нас ждет нечто вроде Army of Two – все зависит от уровня искусственного интеллекта. Кроме того, имеется еще несколько оригинальных многопользовательских режимов.

Студия Io Interactive собирается закончить работу в 2007 г. Есть опасения, что англо-датскому проекту может сильно испортить жизнь таинственная игроизация художественного фильма «Схватка», над которой, по слухам, трудится Gearbox Software вместе с самим Майклом Манном. Впро-

чем, давайте не будем забегать вперед: Gearbox еще даже не анонсировала свою разработку, а над Kane & Lynch потеют уже более года.

У этого кооперативного action есть все шансы на успех. Приятная графика, стильные «киноцитаты», отличные персонажи, музыка Джеспера Кида (Jesper Kyd) и не слишком большая продолжительность (от 10 до 15 часов, как говорят разработчики) должны сделать игру настоящим хитом при условии, что специалисты не оплошают. Скрестим пальцы!



Похитить владелицу ночного клуба не так просто



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



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;
- дожиття нових босів, десятки опрацьованих персонажів і монстрів;
- таємниці незвіданих територій

www.bloodmagic.ru

© 2006 S&T s.r.l. Всі права захищено.

© 2006 SkyFallen Entertainment. Всі права захищено.



SKY FALLEN

Storm of War: Battle of Britain

Игорь Комаров



От винта!

Признание общественности пришло к Maddox Games в 2001 году с выходом игры «Ил-2 Штурмовик». Этот проект буквально перевернул наше представление об авиасимуляторах.

➔ Пять лет разработчики выпускали все новые аддоны к замечательной игре, но время не стоит на месте: совершенствуется железо, развиваются технологии, более требовательными становятся игроки. Пришла пора вносить кардинальные изменения. Студия уже трудится над новым воплощением «Ил-2 Штурмовик». Даже сами разработчики пока затрудняются однозначно сказать, какой же понадобится PC для этого авиасимулятора. Вообще современные тенденции заставляют задуматься о мультипроцессорной системе с многоядерными CPU. Тем более

что, по словам разработчиков, игра оптимизируется для многопоточковой обработки. Неужели мы таки получим пресловутую фотореалистичность?

Кроме того, известно, что изменились критерии точности моделирования техники, причем как самолетов, так и наземных юнитов. Подобный подход наверняка обусловит очень жесткие требования к производительности видеокарт. Совершенствование коснется и полетной модели, и модели повреждений. Естественно, все это потребует больших вычислительных мощностей.

Ну и, разумеется, новый проект просто обязан быть масштабнее, чем его предшественники. В игре станут доступными для управления не менее 11 самолетов из более чем 30 смоделированных. Особый интерес вызывает спортивно-пилотажный «Су-26». Его появление – это не только жест вежливости в сторону любителей виртуальных пилотажных шоу, но еще и возможность проверить и проработать полетную модель.

Вообще потенциал движка позволяет сделать управляемым практически любой юнит в игре.

«Неужели мы таки получим пресловутую фотореалистичность?»



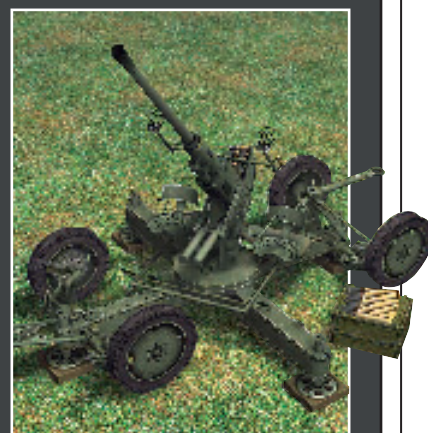
Паспорт

Жанр авиасимулятор
Разработчик «1C:Maddox Games»
Издатель «1C»
Дата выхода конец 2007
Web-сайт нет данных

О разработчике

«1C:Maddox Games»
Игры серия «Ил-2 Штурмовик»
Web-сайт maddox.1c.ru

Компанией Maddox Games, основанной в 1992 году, было разработано более 40 игр и мультимедийных продуктов, а приставку «1C» в названии студия получила в 1999-м, когда стала подразделением. ... правильно, фирмы «1C».



То есть теоретически вполне реально на основе Storm of War создать симулятор наподобие Operation Flashpoint или WWII Online с реализацией в дальнейшем управляемых наземных юнитов – зениток, танков, пушек, автомобилей и кораблей. Но, по словам разработчиков, это материал для отдельного проекта, а в Battle of Britain нечто подобное сделано скорее для пробы. Однако игрок все же сможет управлять зенитными орудиями.

Модификация затронет и многопользовательскую часть проекта. Например, в DogFight появится

возможность брать в бой соратников, управляемых компьютером. Планируется создание еще и специального режима с непрерывно меняющейся линией фронта (что-то наподобие игрового

сервера неизвестной WarBirds). А вот Cooperative, полюбившийся нам по «Ил-2 Штурмовик», останется и в новом проекте – он на деле доказал свою пригодность.

Также ходят слухи о совершенно новаторской, просто революционной реализации погоды – всевозможных воздушных течений, ветров и восходящих/нисходящих потоков. Погодные условия даже

позволено будет настраивать в редакторе миссий. Так что теперь при стрельбе придется учитывать не только силу и направление ветра, ведь все воздушные потоки станут влиять на траекторию поле-

та самолетов, пуль и снарядов. Разработчики не исключают появления в игре планера (военно-десантного, а может быть, и спортивного), потому воздушные течения придутся как нельзя кстати – они, без

«Потенциал движка позволяет сделать управляемым практически любой юнит в игре»

сомнения, добавят происходящему реалистичности.

Кстати, насчет реалистичности. «1C:Maddox Games» не собирается слишком уж усложнять свой проект, множество операций будут

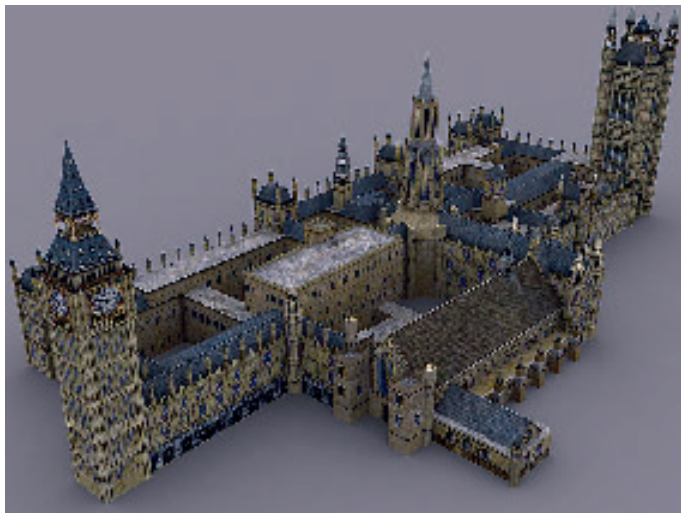


упрощены. Как показали проведенные разработчиками опросы, только 0,05% игроков хотели бы выполнять все необходимые в действительности манипуляции по подготовке самолета к полету. Подавляющее большинство виртуальных и реальных пилотов предпочитают просто летать. Именно поэтому детальной процедуры запуска не будет (еще бы, от 20 до 40 операций, и за многие отвечает наземный персонал). А вот управление подсветкой, яркостью прицела, перемещениями «головы» по кабине – это все станет нам доступно. Вероятно, авторы придумают и еще что-то интересное, ведь до релиза почти целый год.

Есть хорошие вести для любителей сотворить что-либо самостоятельно. Редактор миссий получит новые триггеры и возможность запускать аудиофайлы в заданных на карте районе или точке. Через



«Подавляющее большинство виртуальных и реальных пилотов предпочитают просто летать»



некоторое время после выхода игры разработчики даже планируют предоставить нам инструменты для создания аматорских моделей самолетов. Конечно же, возможности по программированию их flight model будут ограничены, но, как и в случае с «Ил-2», если любителям удастся сделать действительно хорошую и качественную модель, то вполне вероятно, что ее добавят в официальный список самолетов игры. А опробовать собственноручно созданных железных птиц разрешат только на специальных серверах и в одиночной игре.

Пока не решен вопрос с организацией сценария одиночной игры – будет ли это набор статических кампаний, либо же генератор миссий, неясно. Первые можно сделать более интересными, максимально приближенными к реальным событиям, зато второй обеспечивает уникальность каждой сюжетной линии. Вполне вероятно, нас ждет какой-то гибридный вариант.

Радует тот факт, что игра будет поддерживать многорычажные устройства регулировки газа для

многомоторных самолетов. А если к моменту выхода появятся недорогие шлемы виртуальной реальности или их аналоги, то не исключено, что и ими сможет наслаждаться виртуальный защитник Британии. Да и привычный TrackIR, конечно, никуда не денется.

А вот разговоры по поводу портирования Battle of Britain на игровые приставки оказались преждевременными. Разработчики пока не планируют ничего подобного – мощности консолей для авиасимулятора недостаточно.

В заключение напомним: вполне вероятно, что Battle of Britain будет лишь первой ласточкой. И если проект окажется удачным, в дальнейшем нас ждут и другие воздушные сражения.

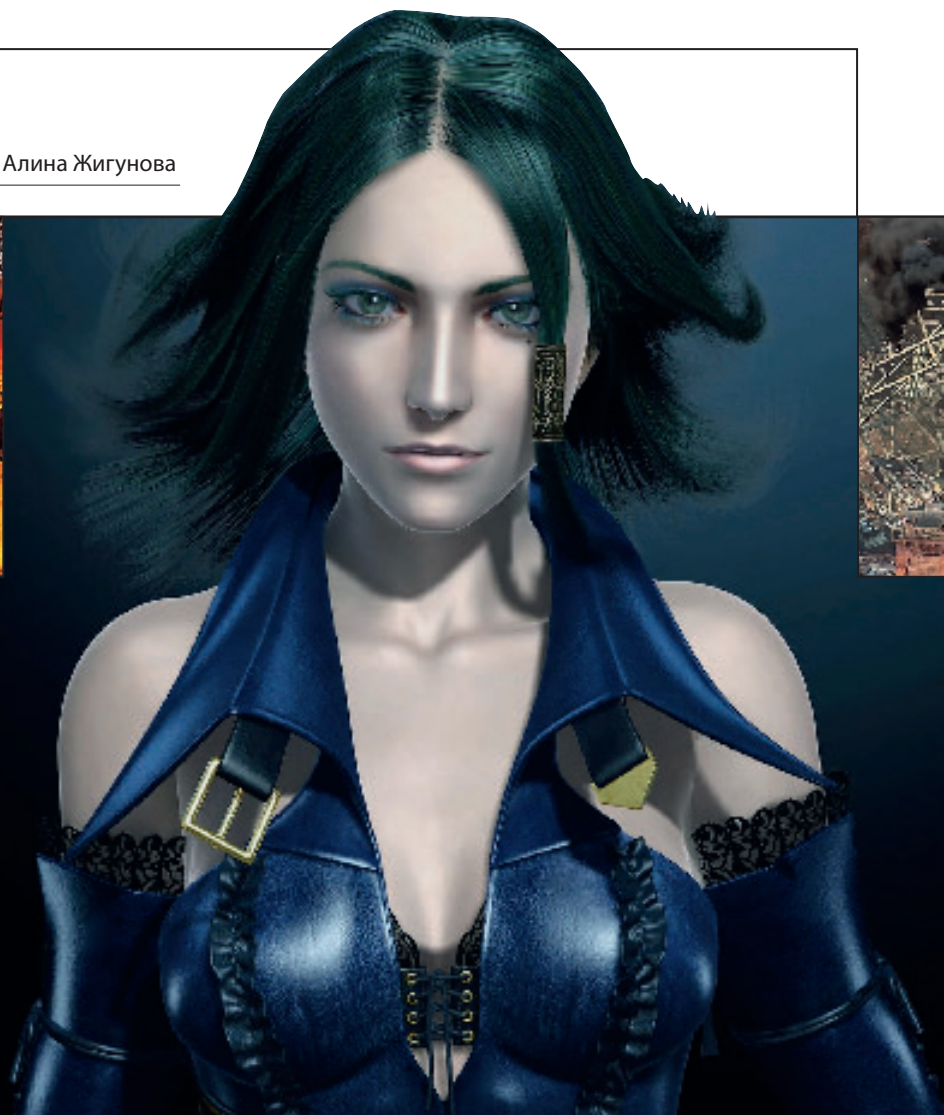


Bullet Witch

Алина Жигунова

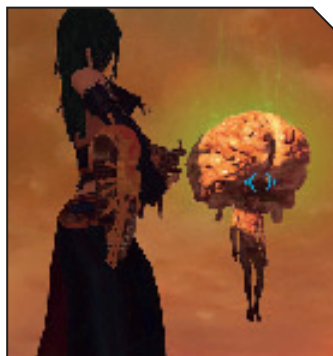


Романтический закат



На щечке родинка и в глазах любовь

Ах ты ж боже мой, пора уже организовывать комитет по защите прав зомби! Мало их бензопилили в DOOM и газонокосили в Dead Rising, так вот теперь и ведьму японскую на них натравить собираются.



➔ Девушка с неизбитым именем Алисия практически готова к бою, а в самой Стране восходящего солнца она мочит умертвий еще с августа. Ну а куда ж ей девать силушку богатырскую: чело-вечество-то почти все вымерло вследствие глобальных катаклизмов (да не может быть, мы никогда ни о чем подобном не слышали!). Коварный же лорд Акума, которому наскучило чахнуть над золотом, собирается захватить наш мир при помощи своих демонических легионов (еще одна авторская находка).

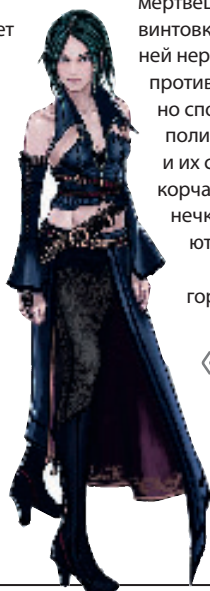
Демонов, кстати, здесь три типа: geists, gigas и walnut heads (гусары, молчать, в европейской версии все может измениться). Первые хоть и

называются духами, вполне материальны и внешне напоминают зомби. Однако не каких-то там диких невежд-зомби, нет, им тоже не чужд технический прогресс. Вместо того чтобы грызть врагов зубами и разрывать их на части, местные живые мертвецы достают свои верные винтовки и гранатометы и без лишней нервозности обстреливают противников. Да, зомби абсолютно спокойны, даже когда Алисия поливает свинцом их товарищей и их самих, они не стеноют, не корчатся от боли, а просто тихо-неко стоят на месте и нажимают на курок, пока не упадут.

Гиганты же нас впечатлили гораздо больше хотя бы пото-

му, что сама идея убить монстрину размером с небоскреб вызывает прямиком к нашему подсознанию. Да еще если колосс пытается своей каменной пятой наступить на изящную «лодочку» Алисии (с десятисантиметровыми каблучками, а как же иначе? Это вам не Лара в армейских ботинках). Такое хамство должно быть наказано! Ну а «орехоголовые» висят себе в воздухе, тихо излучают псионические волны и швыряются в недовольных огромными глыбами, эдакие мини-боссы – пока не убьешь башковитого, на следующий участок не пройдешь.

И как прикажете расправляться со злобными тварями? У Алисии для них припасен сюрприз под



«Сама идея убить монстрину размером с небоскреб вызывает прямиком к нашему подсознанию»

«Это вам не Лара в армейских ботинках»



Эпический наплечник



Зачем тебе такая большая пушка, дитя мое?



Этюд в багровых тонах

Паспорт

Жанр action
Разработчик Cavia
Издатель Atari/AQ Interactive
Дата выхода март 2007
Web-сайт aqi.nct.jp/bulletwitch

О разработчике

Cavia
Игры серия Drakengard, Naruto: Uzumaki Chronicles и др.
Web-сайт www.cavia.com

Эта японская студия существует с 2000 года, штаб-квартира ее располагается в Токио. Компания занимается разработкой не только игровых проектов, но еще и ПО, и периферийных устройств.

названием gun rod – здоровенная штука длиной почти два метра. Его можно и как посохом орудовать, и стрелять из нее получается, и смотрится стильно: девушка с большой палкой – это всегда вдохновляет. Чтобы лишний раз не путаться, есть два режима: *Shooting Mode* для стрельбы и *Action Mode* для всего остального. Первый превращает игру в шутер от третьего лица, и именно так будет выглядеть действие большую часть времени. Пото-

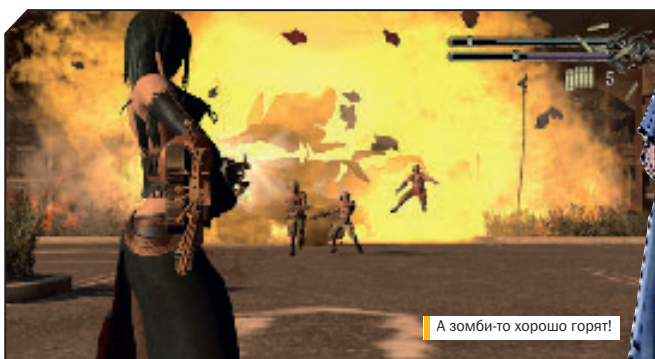
му как расстрелять зомби гораздо легче, нежели долго и нудно забивать его посохом. Вот так, все просто и реалистично. А если какие-нибудь любители экзотических развлечений захотят чередовать оба вида атак, то мы им это делать искренне не советуем. Вы только представьте себе, сколько раз придется переключать режимы!

Ну и дабы сделать Алисию окончательно и бесповоротно непобедимой, ее еще и колдо-

вать научили. Весьма полезное занятие: можно врагов громом поразить, а можно волшебную стенку перед собой построить и за нее прятаться (поверьте, зомби очень недогадливы – обойти преграду им и в голову не приходит). Всего ведьма способна выучить 10 заклинаний, а самое зрелищное из них дедушке Фрейду обязательно понравится: прямо из земли вырастают колья, на которые насаживаются враги, а затем колья загораются ярким пламенем. Да, японские разработчики – они такие, они умеют...

Ну и ролевые элементы, как положено,

прилагаются: набор уровней, снаряженный с получением новых заклинаний и апгрейдом, увеличение параметров «жизнь» и «магия» и т. п. Хотя, в принципе, по поводу очков жизни здесь беспокоиться не стоит: регенерация происходит настолько быстро, что при правильной тактике игры Алисия практически бессмертна. Острыми каблучками попирает она трупы поверженных врагов, хмуря зеленые брови, и строго взирает на клонированных монстров, некачественные текстуры зданий и топорные модели машин. Ну что, разработчики, возьметесь исправить все недочеты к европейскому релизу?



А зомби-то хорошо горят!



«Расстрелять зомби
гораздо легче, нежели
долго и нудно забивать
его посохом»

Михаил Зинченко

Bladestorm: The Hundred Years' War



Париж будет наш!



Брехня це все! Басні дідуса Панаса, не було ніяких слонів...

Название Dynasty Warriors не слышал только ленивый. За прошедшее десятилетие жанр эпического повествования о судьбе древнего Китая мутировал, разработчики разрывались между стремлением сохранить историческую достоверность и тягой вклеить колоритных, но совершенно вымышленных героев.



➔ Однако серия по-прежнему будоражила умы десятков тысяч поклонников. И многие с нетерпением ждали – тушкой или чулом эта эпопея переберется на консоли нового, простите, скорее уже текущего поколения. Тут-то нас и удивили.

Вместо долгожданного анонса очередной Dynasty Warriors кудесники из Omega Force преподнесли нам новое батальное полотно под названием Bladestorm: The Hundred Years' War. Возмущившихся фанатов успокоили заверениями о том, что Dynasty Warriors 6 уже вовсю строится и в 2007 г. явится миру. На этом информационный поток иссяк, и все обратили жадные взоры на Bladestorm.

На сей раз источником вдохновения для разработчиков стала Столетняя война, продолжавшаяся на самом деле добрых 116 лет. Желание поэкспериментировать с одним из знаменитейших конфликтов Средневековья, по заверениям

авторов, созрело у них уже давно, и появление столь замечательных консолей нового поколения оказалось как нельзя кстати. Благо трудно вообразить более масштабную эпопею, чем многолетние попытки английских королей взобраться с ногами (а еще лучше – на лошади) на французский трон.

Всех сторонников реализма и приверженцев различных исторических доктрин сразу же разочарую. Как и в случае с произведением Ло Гуань-чжуня «Троецарствие» (первоисточник Dynasty Warriors), с событиями 1337–1453 годов Omega Force обещает обращаться бережно, но со здоровой долей фантазии. Уже сейчас известно, что, следуя принципу «а что было бы, если бы...», разработчики при-

ведут на европейские поля сражений юниты, которых там не было и в помине. О подробностях пока предусмотрительно умалчивают, однако ежи вслед за кавалерией Генриха V по полю начнут носиться, к примеру, слоны, не удивляйтесь. Лучше скажите спасибо, что не динозавры.

А сейчас в Omega Force вовсю осваивают мощности железа нового поколения, и хоть и заявляют о готовности проекта на 80%, демонстрируют жадной прессе лишь видео будущего геймплея. Нужно сказать, что освоение проходит вполне успешно – уже сейчас на игровом экране помещается 500–600 воинов, тогда как к релизу нам обещают до 1000 человек в кадре. Кипит работа и над световыми

«На сей раз источником вдохновения для разработчиков стала Столетняя война»

«В данном случае обещают микс из Dynasty Warriors и Kessen»



Такой разработчики видят Жанну д'Арк



Все равны, как на подбор...



Паспорт

Жанр стратегия с элементами тактики
Разработчик Omega Force
Издатель KOEI
Дата выхода I квартал 2007
Web-сайт www.gamecity.ne.jp

О разработке

Omega Force
Игры Shin Sangoku Musou 3 Hyper, WinBack: Covert Operations, Destrega, серии Dynasty Warriors и Samurai Warriors

Внутренняя студия компании KOEI трудится не покладая стилусов уже более 10 лет. Omega Force создала свыше двух с половиной десятков игр практически для всех существующих платформ. Такие вот скромные титаны.

эффектами, дабы детально воссоздать атмосферу «реальной Франции». Пойдет в ход и физика – теперь два столкнувшихся лоб в лоб представителя тяжелой кавалерии будут реалистично кувыркаться в мир иной, при полете стрелы начнут учитывать сопротивление воздуха, а для разрушения зданий придется приложить соответствующие усилия.

Однако картинка картинками, но не стоит забывать и об игровом процессе. В данном случае обещают микс из Dynasty Warriors и Kessen. Не уверен, что все помнят этот launch-title для PS2, тогда как тактика о войне кланов Токугава и Тойотомы оказалась первым проектом для упомянутой консоли, вышедшим на DVD-ROM. Под вашим руководством десять игравельных героев, доступных с самого начала (это число увеличится по мере продвижения по сюжету), поведет к победе соответствующие войска. В Bladestorm отсут-

ствует прямое управление персонажем или подопечными – вы лишь отдаете команды, а с остальным справляется вездесущий искусственный интеллект.

Хотите верить, хотите нет, однако, помимо более 40 видов воинов, часть из которых вступит в сражение по ходу игры, обещаны еще и свыше 400 предельно аутентичных видов вооружения, доспехов и прочих «елочных украшений». Разумеется, ко всему этому прилагаются различные боевые формации, благо жанр обязывает. В общем, вкусоностей будет много и никто обиженным не уйдет.

Лично меня больше всего умилил дизайн персонажей, особенно главных действующих лиц (думаю, скриншоты дадут некоторое представление). Однако если герои эпохи Троецарствия смотрелись замечательно, то Жанна д'Арк и принц Эдуард, прозванный Черным Принцем, выглядят несколько... забавно. Признаюсь, от проис-

«А сейчас в Omega Force вовсю осваивают мощности железа нового поколения»

ходящего на экране улыбка часто переходит в откровенный смех. Что и вам желаю.

Поговаривают, что игра выйдет без поддержки полноценного full HD, ибо попытка выпрыгнуть за рамки текущего 780p потребует от разработчиков излишних усилий. Определенные трудности, учитывая масштабность замысла, испытывают они и с сетевым режимом игры (окончательные требования к каналу, необходимому для выхода в онлайн, еще не названы).

Как бы то ни было, принимая во внимание столь богатый опыт команды в создании игр, мы уверены, что Bladestorm: The Hundred Years' War в любом случае увидит свет. Да и продолжений мы еще наверняка дождемся. К счастью,

историческая почва весьма благодатна. А вот хватит ли игрокам чувства юмора, чтобы адекватно воспринять происходящее?

P.S. Первоначально проект Bladestorm: The Hundred Years' War заявили как эксклюзив для PS3, да и выйти должен был к старту консоли. Однако релиз как-то незаметно отложили, а потом и вовсе сообщили о появлении игры одновременно для PS3 и X360. Нельзя сказать, что мы слишком удивлены, но для полного счастья нашей редакции не хватает еще анонса версии для Wii, в которой исключительно кавая Жанна Орлеанская будет фламбергом крошить слонов в капусту. Гулять так гулять.

Infinity: The Quest for Earth

Марат Баширов



Здесь будут жить игроки



Космос зовет

К антиутопии добавьте космических путешествий, приправьте фантастическими графическими технологиями – и приготовьте порции для тысяч игроков. Вот вкратце рецепт оригинальной MMOG Infinity: The Quest for Earth.

→ Камера парит вокруг небольшой космической станции. Затем виртуальный оператор постепенно опускается, медленно проходя через все слои атмосферы, и демонстрирует выплывающую из облаков поверхность неизвестной планеты. Неимоверно красивый ролик, да еще на движке игры, и в придачу созданный силами одного-единственного программиста.

Наверное, из всех многочисленных новшеств Infinity самое сильное впечатление на неискушенных геймеров производит графический движок. Воспользовавшись возможностями процедурного программирования, автор проекта Флавиен Бребийон (Flavien Brebion) обещает вместить на обычный компакт (или в архив) вселенную с бесчисленным количеством планет, по которым разрешается путешествовать безо всяких ограничений. Подобную технологию мы уже видели в немецком шутере

.kkrieger, «весившем» не более 100 килобайт.

В Infinity текстуры и модели также строятся по хитрым алгоритмам, при этом все небесные тела, по заявлению автора, не похожи друг на друга. Картинка получается очень правдоподоб-

ными и грузовые суда, а бои напоминают лучшие сцены из «Звездных войн» с добавлением Star Trek.

Разумеется, запустить столь масштабную игру, требующую серьезных вычислений, можно будет лишь на мощных машинах с двухъ-

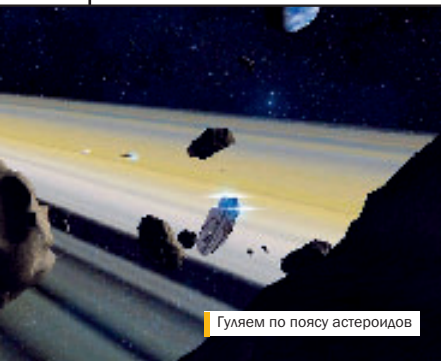
«В Infinity текстуры и модели также строятся по хитрым алгоритмам»

ядерными процессорами, так что апгрейд к 2008 году провести придется обязательно.

Стоит вкратце рассказать и о сюжете игры. Действие Infinity: The Quest for Earth разворачивается в далеком будущем. Люди научились путешествовать между звездными системами и успели колонизировать иные галактики, так и не встретив жизни на других планетах. Ни мистера Спока, ни посла



«Стабильность политической и экономической ситуации не уберегла людей от бесплодия»



Гуляем по поясу астероидов



Инопланетный пейзаж не балует разнообразием



Тот самый боевой экран! Оцените масштаб

Паспорт

Жанр космическая MMOG
Разработчик Flavien Brebion
Издатель нет данных
Дата выхода 2008
Web-сайт fl-tw.com

О разработке

Flavien Brebion
Игры нет
Web-сайт fl-tw.com

Этот удивительный человек взвалил на свои плечи огромную ношу – создание полноценной MMOG! Практически в одиночку ему удалось собрать рабочий движок, выдающий потрясающе красивую картинку, и теперь он с небольшой командой соратников продолжает трудиться над проектом.

Коша, ни Джаббы. Как следствие – никаких глобальных войн с пришельцами. Однако стабильность политической и экономической ситуации не уберегла людей от другой страшной опасности – бесплодия. Неужели человечество обречено на вымирание?

Нет, люди не сдаются, они упорно ищут лекарство. Ученые уверены, что его можно обнаружить на потерянной планете, где, по легенде, когда-то зародилась жизнь. Тысячи отважных путешественников отправляются на своих кораблях на поиски полулегендарной голубой планеты под названием Земля.

Впрочем, никто не станет принуждать игрока выполнять глобальную миссию. Позволяется и просто свободно бороздить космос, не озадачиваясь фертильными проблемами, сражаясь с живыми противниками в реальном времени и зарабатывая себе репутацию и начальный капитал. А

еще в Infinity не будет никаких классов, навыков, статистики, характеристик и лимитов. Хорошо освоили управление – станьте наемником, накопили денег и нашли поставщика – попробуйте себя в купеческом деле. Или, может, вас больше привлекает дип-

ломатия? Перед игроком откроются любые двери, все зависит только от личных предпочтений.

«...насстораживают отсутствие издателя и излишняя амбициозность автора игры»

Когда же пиратство и научные изыскания перестанут забавлять, можно взяться за выполнение различных заданий – их будет в виртуальной вселенной предостаточно. Среди них как тривиальные квесты, так и уникальные эпические миссии, от которых зависит продвижение по сюжет-

ной линии. Справившись с заданием, игрок получит не только деньги и полезные награды, но и очередную зацепку, на шаг приближающую человечество к заветной цели.

К слову, уже по первым материалам видно, что путешествие

альном сайте, вообще выжимает из особо эмоциональных поклонников жанра слезу.

Впрочем, пока вы потираете руки, пытаетесь заглянуть на страничку проекта в поисках новых фантастических скриншотов, мы вынуждены вас огорчить – релиз состоится не раньше 2008 года. Авторы собираются полностью завершить работу над движком, рассадить по поверхности пока «лысых» планет деревья, добавить облаков, улучшить водичку, попутно доделав физическую модель поведения различных типов космических судов. Сырая демоверсия, возможно, появится к середине 2007 года.

Правда, насстораживают отсутствие издателя и излишняя амбициозность автора игры. Согласитесь, было уже немало печальных прецедентов... Остается только надеяться, что Infinity: The Quest for Earth сумеет благополучно добраться до релиза.



Винс Дези и Стив Вик:

«Чувак из Postal похож на нас с вами – нормальный парень, вынужденный иметь дело с большим количеством грязи»

Александр Чепелев

Есть игроки, у которых нашумевший цикл Postal вызвал отвращение, есть и такие, кому он пришелся по душе. Одно можно сказать с уверенностью: безразличных не осталось. Сейчас уже ведутся работы над третьей частью, и в преддверии ее выхода на наши вопросы отвечают родной отец всех игр серии Винс Дези (Vince Desi) и главный геймдизайнер Стив Вик (Steve Wik) из Running with Scissors.

POSTAL 3 – КАК ЭТО БУДЕТ

Серия Postal всегда славилась безумными сюжетами. Расскажите, какие приключения уготованы вашему герою на этот раз?

Стив: После того как он случайно разнес весь Paradise City ядерной бомбой в Apocalypse Weekend, Чувак переезжает в другой город, чтобы найти работу. А там, как положено, в полном разгаре веселье! Город осаждают сумасшедшие экологи – они собираются спасти Землю, даже если для этого придется сжечь ее дотла. Ах да, еще на носу выборы президента. Сами понимаете, сколько трудностей предстоит преодолеть герою.

Винс: По-моему, Чувак в Postal 3 повзрослел, стал мудрее, хотя он по-прежнему интересуется политикой...

А что вы думаете о главном герое? Он психопат или жертва обстоятельств?

Винс: Чувак во многом похож на нас с вами – нормальный парень, который вынужден иметь дело с большим количеством грязи. Кто знает, превратит ли это его в психопата? Можно ведь устроить в игре непрерывную кровавую бойню, а можно просто попытаться выжить в нашем сумасшедшем мире.

Если оценить степень готовности Postal 3 в процентах, какая примерно цифра получится?

Винс: Мы не так давно начали реально трудиться над проектом. Большую часть прошлого года занимались обдумыванием и проверкой наших идей. Вообще я никогда не оцениваю выполненную работу в процентах, ведь 90% игры делается как раз в последние 10% времени.

Как насчет новшеств в геймплее? Изменится ли игровой процесс?

Стив: Мы хотим взять все классные фишки из Postal 2 и сделать их еще круче. Будет больше дополнительных мини-игр и достаточно развлечений в «песочнице», а также несколько сюжетных линий.

Ну а еще мы хорошенько поработали над камерой, ориентируясь на вид из-за плеча героя, как в Resident Evil 4. Кроме того, камера будет переключаться на вид от первого лица, когда персонаж входит в помещение. Мы собираемся даже реализовать свободное переключение режимов камеры – об этом давно просят многие игроки.

Если можно, расскажите хоть немного о сюжете Postal 3. Верно ли мы поняли: он будет нелинейным?

Стив: Да, действительно. Мы планируем сделать три варианта развития событий, которые в честь классического фильма с Клинтом Иствудом назвали «Хороший», «Плохой» и «Безумный». Какой из них ожидает Чувака, зависит только от его собственных поступков. На сей раз «играть за копа» не значит просто сменить обычную одежду на синюю форму, для этого нужно вести себя так, чтобы полиция согласилась принять вас в свои ряды. И сразу скажу: для тех, кто пройдет Postal 3 без единого убийства, предусмотрена очень неплохая награда.

Известно, что Уве Болл для фильма Postal провел несколько боксерских матчей с наиболее агрессивными по отношению к нему журналистами и хорошенько отмутил их. А вы сами согласились бы на товарищеский бой с маэстро? Эффектное получилось бы зрелище: самый ненавидимый человек в игровой индустрии США против самого ненавидимого человека в Голливуде.

Стив: Я не люблю насилия в реальной жизни. К тому же RWS не собирается драться по правилам. Майк Джей (имеется в виду Майк Джарет, product manager RWS) просто выпрыгнет на ринг и треснет кого-нибудь стулом по спине. А потом ждите громких судебных процессов!

➔ **Винс:** Ну а я уже начал тренировки, занимаюсь борьбой без правил. Так что с удовольствием подерусь с кем-нибудь, мне эта идея по душе.

Вернемся к Postal 3. Скажите: встретим ли мы там наших старых знакомых – милого песика Чампа, Гэри Колмена и Крочи?

Стив: Конечно! Ваши любимчики обязательно появятся – какой же это Postal без Крочи?

А будут ли элементы социальной пародии? Ваша студия всегда отличалась необычным подходом к данному вопросу.

Стив: Поскольку RWS была ограничена в средствах, раньше мы не могли развивать данную тему так глубоко, как нам бы хотелось. Но на этот раз постараемся. Мир необходимо осмеять!

Интересно, насколько жестоким окажется третий эпизод? Будут ли здесь моменты вроде игры в футбол оторванной головой?

Стив: Я вообще-то не люблю жестокость, если только это не юмор. Ну а в Postal 3 обязательно появятся



«Чувак в Postal 3 стал мудрее, хотя он по-прежнему интересуется политикой»

новые оригинальные жестокие фишки. Но без всяких извращенных сцен, без возможности выпустить кишки в стиле Soldier of Fortune. Повторюсь, нас больше интересует юмор в игровом процессе.

Первая часть Postal была мрачной аркадой, вторая – пародийным action, а третья, похоже, окажется юмористической игрой. Отчего произошла такая смена курса?

Винс: Сериал развивается. Третий эпизод одновременно будет и прикольным, и более мрачным, чем Postal 2. Он как бы возьмет все лучшее от двух своих предшественников.

Почему вы выбрали для Postal 3 именно движок Source?

Стив: Source больше всего подходит под геймплей Postal. Нам очень нравится то, что Valve улучшает и дополняет возможности движка, которые важны как для создания качественного геймплея, так и для того, чтобы игра выглядела круто.

Скажите, а будет ли в Postal 3 реализован мультиплеер?

Стив: Конечно, мы серьезно работаем над ним. Я удивляюсь и радуюсь, когда нахожу в Сети серверы Postal 2: Share The Pain. Мы очень ценим, что наши поклонники продолжали играть все эти годы в мультиплеер Postal 2, потому обязательно предоставим им аналогичную возможность и в третьей части. Да еще добавим новые штучки, которые сделают наш мультиплеер уникальным!

Подводя итоги, как бы вы охарактеризовали Postal 3 в двух словах?

Стив: Это будет отличным рождественским подарком для друзей.

Винс: Postal 3 не заставит вас плакать, наоборот, это окажется невероятно смешное приключение.

КОЕ-ЧТО О ВИНСЕ

Почему вы избрали именно игровую индустрию?

Винс: Я всегда был творческой натурой: занимался музыкой и живописью, поэзией и танцами. Так что в эру высоких технологий творческая самореализация в игровой индустрии стала для меня вполне естественной.

А кем бы вы хотели быть, если бы не существовало игровой индустрии?

Винс: Думаю, я бы лечил животных – стал бы ветеринаром.

Что является целью вашей жизни?

Винс: Цель моей жизни – просто быть собой: «хорошим», «плохим» и «безумным». И еще я чувствую ответственность перед всеми поклонниками RWS, это часть меня, подобно заботе о семье и друзьях.

Героям Postal частенько приходится нарушать закон. А какое

противозаконное действие вы совершили в реальной жизни?

Винс: Я все еще жив и на свободе, что очень нелегко было сделать, учитывая места, откуда я родом. Ну а нарушения закона вообще стоит обсуждать только со своим адвокатом.

Откуда же вы родом? Расскажите подробнее.

Винс: Я родился в Бруклине, в семье итальянцев. Тот район Бруклина, где я вырос, называют Bedford-Stuyvesant, и жить там оказалось действительно непросто. Родители мои были «синими воротничками», отец работал в строительной компании, а мать – на фабрике.

Ответьте на вопрос, на который вам очень хотелось бы ответить, но которого вам еще не задавали ни в одном интервью.

Винс: Вообще-то я всегда хотел, чтобы сами представители американских СМИ спросили себя, почему изначально к Postal относятся

иначе, нежели к другим играм с рейтингом «18+»?

Я думаю, тому есть несколько причин. Конечно, в Postal позволено убивать невинных граждан и совершать суицид. Но кроме того, когда в 1997 году вышел наш проект, сенатор Либерман как раз завоевывал авторитет, и ему было очень удобно провести кампанию против нас. Ну а еще RWS – маленькая и независимая студия, и «боги индустрии» предпочли пожертвовать нами и разрешили большим издателям делать все, что они хотят.

Какой из героев игр серии Postal вам больше всего симпатичен?

Винс: Кроме моего собственного персонажа? Определенно, сам Чувак.

Вы уже видели рабочую версию фильма Postal? Справился ли Уве Болл с возложенной на него миссией?

Винс: Я видел съемочный материал, и он выглядел даже лучше,

«Я не люблю насилия в реальной жизни»

чем я ожидал. Уве Болл воплощает в фильме собственное понимание идеи Postal, это совсем не то кино, которое снял бы я сам. Так что в данной ситуации я просто такой же поклонник, как и вы, и тоже хочу побыстрее посмотреть картину. Надеюсь, она мне понравится.

И напоследок, сознайтесь – вы сами играете в проекты серии Postal?

Винс: Я играл в первую часть намного больше, чем во вторую, главным образом из-за того, что у меня теперь меньше времени. А вообще-то я горячий парень и до сих пор имею репутацию хулигана.

БРАТВА и КОЛЬЦО

СМЕШНАЯ ИГРА ОТ ГОБЛИНА



1C
ФИРМА «1С»



Gaijin
OFFICIAL LICENSEE

Журнал быстрого реагирования

Телефон отдела распространения: (044) 331 0401
Телефон рекламного отдела: (044) 496 3460
www.autocar.ua

ВОЗВРАЩЕНИЕ TOYOTA SUPRA
400 сил, одобренных электротягой

Международный журнал для энтузиастов

AUTOCAR

№ 1-2 Январь 2007

каждые
2 недели



Fiat Panda 100 HP

Его ежедневный рацион – молоко с метанолом

Infiniti G35

Бряцание
восточным
оружием,
услышанное в Баварии



Peugeot 206 Sedan

Хирург не виноват – его
заставили... Но получилось забавно



Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны

Rainbow Six: Vegas

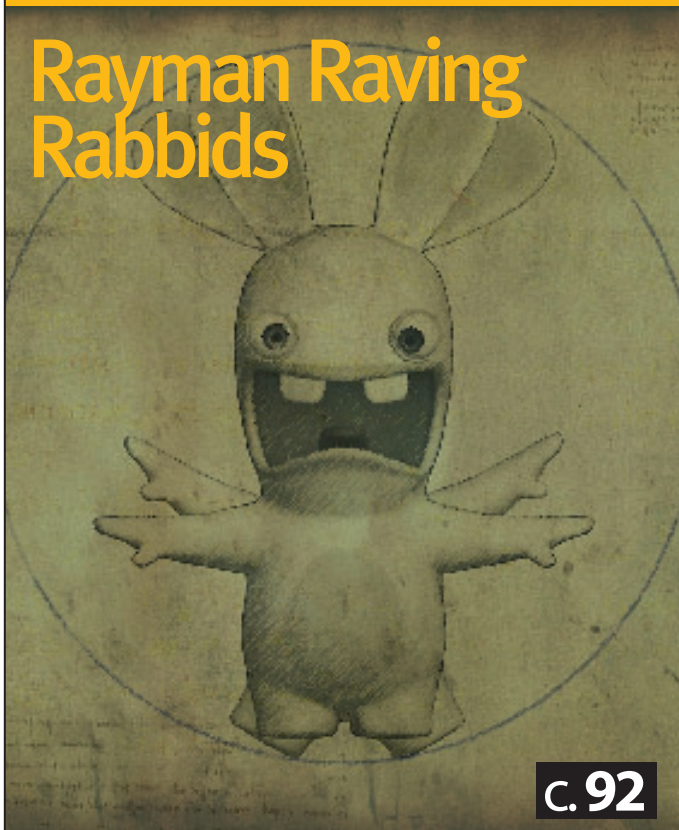
После ужасов Lockdown мы не ждали от Rainbow Six ничего хорошего. Но новая серия игры оказалась не хуже (а может, даже и лучше), чем Ghost Recon: Advanced Warfighter.



с. 76

Кролики не умеют прыгать. Кролики летают только вниз. Кролики ненавидят Дикий Запад. Кролики не знают, как обращаться с коровами. В общем, совершенно бестолковые животные. И зачем только о них игру сделали?

Rayman Raving Rabbids



с. 92

Наши принципы

1. Мы играем в игры.

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

2. Мы играем в готовые игры.

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

3. Мы разбираемся в играх.

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

4. Мы независимы.

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

5. Наш средний балл – 2,5.

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



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

В этом разделе

- 76 Rainbow Six: Vegas
- 78 Lost Planet: Extreme Condition
- 80 Anno 1701
- 82 Tony Hawk's Project 8
- 84 TrackMania United
- 86 Войны Древности: Спарта
- 88 Guild Wars: Nightfall
- 90 Hero Online
- 92 Rayman Raving Rabbids
- 94 Star Trek: Legacy
- 96 Runaway 2: The Dream of Turtle
- 98 Children of Mana
- 99 Left Behind: Eternal Forces
- 100 Дальнобойщики: Транспортная компания
- 102 Властелин Колец: Битва за Средиземье II: Под знаменем Короля-Чародея
- 103 Phantasy Star Universe
- 104 Magical Starsign
- 105 Agatha Christie: Murder on the Orient Express
- 106 Space Empires V
- 107 Final Fantasy III
- 108 Как достать соседа 3
- 109 Made Man: Человек мафии
- 110 Полный привод: УАЗ 4x4
- 111 Race – The WTCC Game
- 112 Tamagotchi Connection Corner Shop
- 112 Cooking Mama

Rainbow Six: Vegas

Сергей Галёнкин

ВЫБОР РЕДАКЦИИ



Gameplay



Tom Clancy's
RAINBOW SIX
VEGAS

Джекпот

Для давних поклонников жанра тактических шутеров сериал Rainbow Six является чем-то вроде священной коровы для потомков иммигрантов из Индии: с одной стороны, падать ниц при ее виде не позволяет классическое образование, но с другой – есть бифштексы не велит внутренний голос.

→ Поэтому любые попытки сделать серию об отряде «Радуга Шесть» ближе, так сказать, к народу воспринимались в штыки. Когда студия Red Storm, прежний владелец прав на выпуск игр под торговой маркой Tom Clancy's (Red Storm, собственно, и основал сам Том Клэнси), только заикнулась об отказе от предварительного планирования миссий, фанаты тут же пригрозили бойкотом. В итоге свет увидела

первая часть Ghost Recon – одного из лучших в мире тактических шутеров, который объединял реализм и сложность Rainbow Six с легким стартом, извините, Quake.

А затем пришли милые французы из Ubisoft, купили Red Storm с потрохами и наладили конвейер по производству игр с гордой надписью «Том Клэнси представляет».

Сначала они попытались не отходить от канонов жанра, и третья часть Rainbow Six стала

«В чью-то светлую голову пришла идея скрестить Rainbow Six с Ghost Recon»

классическим командным тактическим шутером в лучших традициях сериала. Но игроки и пресса приняли игру не то чтобы холодно, но без прежнего восторга. Среди основных недостатков назывались: высокая сложность, отсутствие сюжета и (не удивляйтесь) то самое предварительное планирование. Поэтому в следующей части серии, Lockdown, играть стало проще, появился какой-никакой, но сценарий и исчезло планирование.

В итоге Lockdown была разгромлена как профильной прессой, так и геймерами. Вот привередливые существа! Куда ни кинь – всюду клин.

И тут в чью-то светлую голову пришла идея скрестить Rainbow Six с Ghost Recon, тем самым бастардом Red Storm. Поэтому, если вы видели Ghost Recon: Advanced Warfighter, в Rainbow Six: Vegas вас постоянно будет преследовать дежавю. Даже начинается игра там же – в Мексике.

Но в Ghost Recon бои проходили преимущественно на открытых пространствах, а Rainbow Six: Vegas, как и положено, концентрируется на перестрелках в закрытых помещениях. Я специально запустил GRAW еще раз, чтобы убедиться: RSV играется совершенно иначе.

Для начала в Vegas имеется новая система укрытий. Пусть и не столь совершенная, как в Gears of War, но тоже неплохая. Стрелять вслепую теперь стало еще удобнее, и хотя таким способом вы вряд ли кого-то убьете, прикрыть вылазку своих парней вполне возможно.

Действительно важные элементы сериала никуда не делись: мы по-прежнему снаряжаем главного героя, отдаем приказы напарникам. Жесткий реализм также со-

хранился: физический движок, как и ранее, на высоте, а параметры всего вооружения дословно списаны из официальных ТТХ.

Штурму помещений все так же обязательно предшествует внимательное предварительное изучение ситуации с помощью камер на гибком тросе. Осмотритесь, отметьте террористов, которых следует уничтожить в первую очередь, отдайте приказ – и ваши напарники сделают все остальное.

Вообще наша команда – самое лучшее, что есть в Rainbow Six: Vegas. Вы оцените поддержку товарищеского плеча как раз в те редкие моменты, когда придется воевать в одиночку. В этом случае RSV превращается в эдакий survival shooter: ведь наш герой по-прежнему может погибнуть от шальной пули в голову и по многим другим причинам... Конечно, если удастся найти укрытие, здоровье постепенно восстановится, но только не надейтесь, что противник позволит вам просто отсиживаться в безопасном месте. Вражеский AI на удивление силен: террористы умеют обходить с флангов, пользоваться гранатами и прикрывать друг друга.

Расставлены противники по уровням достаточно грамотно, так что атака в лоб не работает никогда. Впрочем, иногда это раздражает – некоторые фрагменты я сумел пройти только со второй попытки, когда уже точно знал, откуда ждать неприятностей.

Сетевой режим традиционно получился очень сильным. Хотя ничего революционно нового здесь нет, но играть все равно весело, особенно в хорошей команде.

Не беспокойтесь и насчет графики: Rainbow Six: Vegas основан

Жанр тактический шутер**Разработчик** Ubisoft Montreal**Издатель** Ubisoft **Издатели в Украине** GFI/«Руссобит-М»**Локализатор** GFI**Web-сайт** www.splintercell.com **Возраст** 17+

Ubisoft Montreal Канадское подразделение Ubisoft знаменито тем, что фактически воскресило сериал Prince of Persia и дало путевку в жизнь Сэму Фишеру. На самом деле оно состоит из нескольких студий, в которых работают более тысячи человек. **Игры** цикл Splinter Cell, серия Prince of Persia, Rainbow Six 3: Raven Shield **Web-сайт** www.ubi.com/US

Идея Ghost Recon: Advanced Warfighter про спецназ**Графика** Отличная, даже лучше, чем в GRAW**Звук** Озвучка и спецэффекты традиционно на высоте**Игра** Глоток свежего воздуха после Lockdown

4.5/5

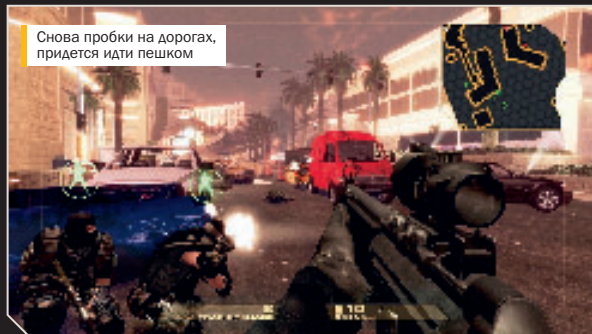
Gameplay



Сэма Фишера нет, я вместо него



Ух ты, три семерки!



Снова пробки на дорогах, придется идти пешком

на Unreal Engine 3.0. А это, как вы уже знаете, наиболее технологичный движок из тех, что можно купить. И хотя RSV далеко до самой красивой игры современности – Gears of War, – на PC в данный момент нет шутера, который выглядел бы лучше. Потрясающая детализация персонажей и окружения, очень хорошие спецэффекты вместе с отличным дизайном уровней (это же Vegas!) делают картинку RSV новым эталоном в жанре тактических боевиков.

Оригинальная озвучка (русской версии пока нет) великолепна. Рейтинг «17+» позволил разработчикам не беспокоиться о цензуре, так что четырехбуквенных слов в репликах и наших товарищей, и противников хватает. Вы же не думали, что спецназовцы говорят на литературном английском, как в фильмах с Томом Крузом?

В общем, Rainbow Six: Vegas – один из лучших шутеров прошлого года и идеальное развлечение для поклонников жанра до выхода Ghost Recon: Advanced Warfighter 2.

«Рейтинг "17+" позволил разработчикам не беспокоиться о цензуре»



Полиция утихомирила праздновавших день ВДВ

Lost Planet: Extreme Condition

Сергей Галёнкин



Холодно зимой

За всеми этими «революциями» и «новыми словами в жанре» мы, кажется, совсем забыли, в чем, собственно, смысл жанра action. А нет здесь никакого смысла: надо бегать быстрее, стрелять метче и, наконец, ни о чем не думать!

→ Сценарий Lost Planet написан в худших традициях TPS. В первых пяти миссиях в роликах нам только раздают указания, и лишь в шестой появляется некое подобие сюжета. Основные элементы все те же: амнезия главного героя, месть за смерть отца, страшная тайна и предательство. Предсказуемо до зевоты.

Межмиссионные ролики не слишком динамичны и сделаны в духе Dead Rising – много разговоров, мало действия. В общей сложности их здесь на 73 минуты, но они достаточно короткие, поэтому не раздражают.

Сам мир хоть и нарисован красиво и стильно, но на правдоподобность не претендует. Уж больно странно смотрятся заброшенные города и базы на обитаемой (о муках переселенцев, вынужденных мириться с холодом и Акридами,

нам напоминают в каждом втором ролике) вроде бы планете. Причем идея с тепловой энергией (Т-энергией), которая добывается исключительно из гигантских насекомых, свежа и необычна, но ее потенциал так и не раскрыт.

Интересный факт: для главного героя разработчики позаимствовали внешность корейской звезды Ли Бьон-Хана, довольно популярного в Японии. Озвучивает же его персонажа, разумеется, безвестный американский актер.

Впрочем, в боевиках сюжет и даже атмосфера всегда были не очень важны. В принципе, враги есть, оружие тоже, некое оправдание для истребления первых вторым имеется.

Игровой процесс Lost Planet самый что ни на есть классический. Главный герой (иногда на своих двоих, иногда верхом на мехе)

уничтожает гигантских насекомых, пиратов, сотрудников таинственной корпорации и разнообразную бронетехнику из всего доступного ему арсенала оружия (носить с собой можно только два ствола).

Для простоты геймплея у каждого Акрида имеется большое желтое пятно на самом уязвимом месте, причем в зависимости от нанесенных повреждений оно постепенно меняет цвет на красный.

Хотя есть в Lost Planet и несколько новшеств, органично вписанных в игровой процесс. Во-первых, это гарпун, аналог grappling hook из Quake II CTF. Он помогает Вэйну не только забираться в труднодоступные места, но и убегать от противников, которые движутся намного быстрее его. Особенно гарпун полезен в путешествиях под землей, когда с его помощью можно довольно сильно срезать путь.

Во-вторых, все здесь завязано на использовании Т-энергии. Она

обеспечивает работу всей техники и снаряжения, включая наш костюм и хитрое устройство, встроенное в руку Вэйна. Т-энергия постоянно расходуется, даже если вы просто стоите на месте. Ежели в вас стреляют – скорость ее убывания увеличивается (ведь она тратится на восстановление здоровья). Управление техникой тоже требует изрядного количества Т-энергии, а пополнить ее можно только одним способом – убивая противников. Чем больше враг (Акрид, мех, танк, не важно), тем больше после него остается этого своеобразного топлива. В случае крайней необходимости можно начать крушить замерзшую технику вокруг – в ней, как правило, тоже имеется некоторое количество Т-энергии.

И в-третьих, в Lost Planet есть огромное число мехов: прямоходящих и не очень (здесь их называют «костюмами жизнеобеспечения» – Vital Suits). И каждой из них наш

«...амнезия главного героя, месть за смерть отца, страшная тайна и предательство...»

Жанр action
Разработчик Capcom
Издатель Capcom
Web-сайт www.lostplanet-thegame.com
Возраст 13+

Capcom Основанная в 1979 году японская компания за неполные тридцать лет разработала и издала более 700 игр практически для всех приставок и персональных компьютеров.

Игры Dead Rising, серии Resident Evil, Devil May Cry, Mega Man
Web-сайт www.capcom.com

Идея Мороз, гигантские насекомые и прямоходящие роботы **Графика** Удивительной красоты взрывы, все остальное – тоже на уровне

Звук Голоса подобраны хорошо, и звуковые эффекты неплохи

Игра Классический боевик от третьего лица

4.5/5

Gameplay



герой может управлять – главное, чтобы Т-энергии хватило. Все VS имеют свои особенности – кто-то хорошо летает, кто-то быстрее бегает, а кто-то способен трансформироваться из одной формы в другую, но в любом случае драться с врагом лучше сидя в такой вот защищенной мобильной крепости, чем на своих двоих.

Примечательно, что все оружие в игре бывает двух типов – желтое (для Вэйна) и синее (для Vital Suite). Впрочем, наш персонаж может взять в руки синее оружие, но при этом двигаться станет гораздо медленнее.

Как и положено любому уважающему себя классическому TPS, после каждого уровня Lost Planet нас ожидает схватка с боссом. Причем все атрибуты на месте: полоска жизни, одна (или несколько) уязвимость и рисунок атаки, который рекомендуется заучить.

Боссы в LP злые. То есть всерьез злые – иногда одна ошибка может стоить жизни. Конечно, времена R-Туре ушли безвозвратно, но на фоне других шутеров LP выделяется довольно сильно. Чаще всего дело обстоит так: мы начинаем сражение,

находясь в мехе и при полном вооружении, иногда по ходу боя меняем несколько Vital Suits, но последние 10–15% неприятельской жизни приходится отнимать, не имея практически никакой брони – ведь все VS были уничтожены ранее. Зато потом приятно наблюдать, как перед тобой, таким маленьким и беззащитным, валится огромный монстр высотой с десятиэтажное здание.

Графика Lost Planet выполнена отлично. Не как в Gears of War, но все-таки. Противники сделаны с любовью к деталям и эдакой, знаете ли, извращенной фантазией, так что страдающим арахнофобией просьба не беспокоиться. Окружение, конечно, похуже (хотя на скриншотах это и незаметно), но зато спецэффекты – выше всяких похвал! В прошлом номере я восхищался пиротехникой Call of Duty 3. Забудьте, теперь приз «лучшее изображение взрыва» находится в руках разработчиков из Capcom.

Lost Planet – отличный old-school-шутер с современной графикой и модернизированным геймплеем. Учитывая, что зимой игр выходит не так уж много, попробовать стоит. Хотя бы для того, чтобы посмотреть на снег.



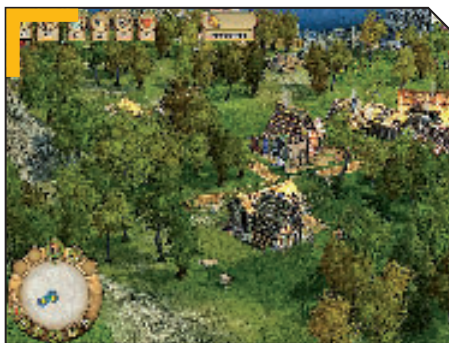
Бои на мехах очень зрелищны



Пустите перезимовать?

Anno 1701

Дмитрий Курятник



При съемках этого скриншота ни один Моби Дик не пострадал



Начало хороших торговых отношений

А постройте-ка мне вот здесь барак...

Вспомните, сколько раз мы высаживались на берег безымянного острова и, имея в своем распоряжении всего несколько человек с молотками, давали начало новой великой цивилизации. И вот нам опять придется пройти этот нелегкий путь.



→ Все-таки удивительно, как, используя довольно избитую тему, разработчики умудряются делать шедевры. Казалось бы, кроме графики, с 1996 года, когда вышла самая удачная часть из всей линейки The Settlers, не изменилось ничего. А ведь были уже десятки интерпретаций оригинальной идеи, среди которых и 1503 A.D., и 1602 A.D. Может ли очередная колонизация с обязательной добычей ресурсов и все-таки непременно отвратительно реализованными сражениями увлечь игрока больше чем на пару вечеров? Оказалось, вполне.

Первое, на что обращаешь внимание, запуская 1701 A.D., — графика. Признаться, такого от игры никто не ожидал. Великолепная детализация ландшафтов и зданий, замечательная цветовая гамма и

отличная реализация погодных эффектов (ах эти капли дождя, будто бы стекающие прямо по стеклу монитора...). И потрясающей красоты море: волны разбиваются о прибрежные скалы, по песчаным пляжам деловито ползают крабы — подобного мы не видели даже в Age of Empires III. Острова ему почти не уступают, особенно радует обилие и разнообразие флоры и фауны. Развивать свою колонию в таких условиях — одно удовольствие!

Кстати, о развитии. Привычной кампании в Anno 1701 нет, вместо нее нам предлагают испытать свои силы в трех игровых режимах.

Первый — Scenario, набор из

10 одиночных миссий, второй — Continuous play, напоминающий по геймплею серию Civilisation. А третий — Playground, предназначен для самых ярых пацифистов — здесь напроць отсутствуют противники. Правда, вместе с ними куда-то делись экономическая составляющая, промыслы и большая часть зданий, так что выглядит Playground довольно странно.

Самый интересный из трех режимов — это, несомненно, Continuous play. Тут мы начинаем игру вместе с компьютерными соперниками, имея в своем распоряжении один из островков безымянного архипелага. Условия игры

(наличие на карте определенного вида ресурсов, сумма стартового капитала, противники, присутствие и численность пиратов и аборигенов) и победы выбираются перед стартом, а дальше все в наших руках. Можно вести политику экспансии и захватывать остров за островом, а можно сосредоточиться на собственных владениях и заниматься в первую очередь их развитием. Лучше, конечно, держаться золотой середины и, заселяя свободные территории, не забывать о благополучии собственной вотчины. Тем более что неприятельные пионеры, которым для счастья необходимы простейшая пища и кров над головой, в конце концов превращаются в капризных аристократов с непомерными аппетитами. То им подавай колониальные товары, то духи и украшения. Известно, как бы мы с этим справлялись, если бы пропорционально растущим запросам населения не увеличивались наши экономико-политические возможности.

Естественно, для добычи ресурсов необходимо строить соответствующее производство или разви-



«Используя весьма избитую тему, разработчики все равно делают шедевры»

Жанр стратегия реального времени

Разработчики Related Designs/SunFlowers

Издатель Deep Silver **Издатель в Украине** «Одиссей»

Локализатор «Новый Диск»

Web-сайт www.anno1701.com **Возраст** 13+

Related Designs

Немецкая компания, офис которой располагается в родном городе Иоганна Гутенберга, основана в 1995 году. Студия специализируется на разработке стратегий реального времени.

Игры America, Castle Strike, No Man's Land **Web-сайт** www.related-designs.de

Идея Строим и торгуем, торгуем и строим

Графика Отличная картинка с поразительной детализацией

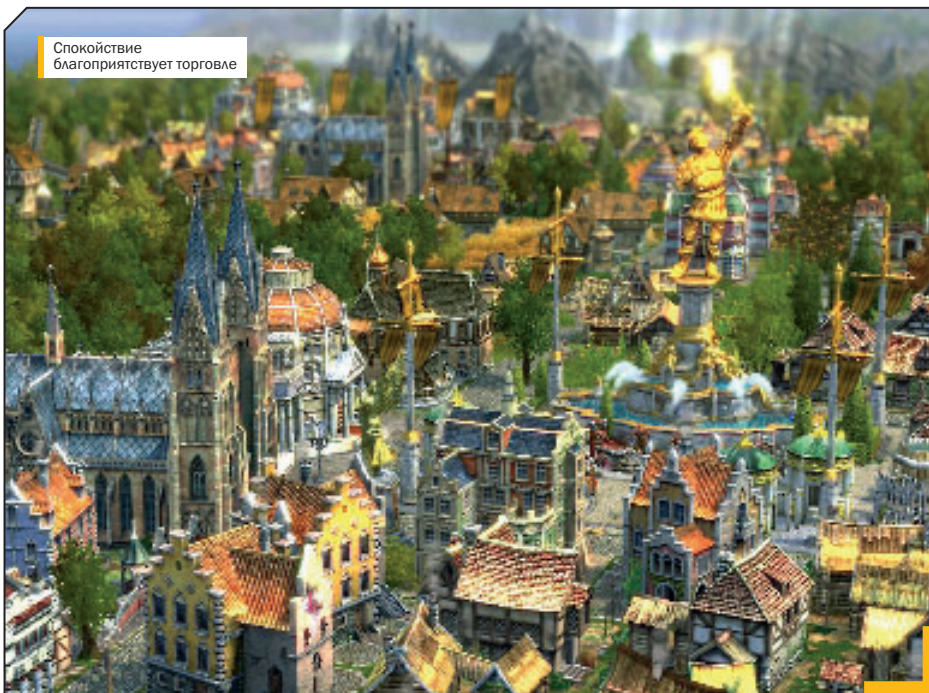
Звук Неплох

Игра Заслуживающее внимания продолжение идей великолепных The Settlers и Knights & Merchants

4.5/5

Gameplay

Спокойствие
благоприятствует торговле



Форс-мажор



вать промыслы. А путей здесь – хоть пруд пруди. Пищу, скажем, можно добывать несколькими способами – от охоты и рыболовства до земледелия и разведения скота. А ведь есть еще и добыча глины, железа, драгоценных камней и металлов, и даже китобойный промысел. Причем чтобы получить конечный продукт, подчас требуется наличие сразу нескольких производств. К примеру, для изготовления шоколадных

пирожных, которые так любят торговцы, нужно иметь шоколадную плантацию, пшеничное поле, мельницу, пекарню и псеку.

Проблема в том, что на каждом острове может располагаться только три типа таких ресурсов. И даже если на нашем растёт все, что нужно для производства сдобы, приходится ломать голову над тем, где же найти тростник для получения алкоголя и табак, которые, как ни странно, тоже жизнен-

но необходимы нашим поселенцам. И только попробуйте им чего-нибудь недодать! Граждане сразу начинают бунтовать, что иногда выглядит довольно комично. Представьте себе такую картину: вы прошаляли, и алкоголь на складе подошел к концу. Жители тотчас же поднимают восстание и начинают жечь собственные дома, после чего покидают город. Смешно, не правда ли?

А так как владеть одновременно всеми необходимыми ресурсами нереально, их придется покупать у компьютерных оппонентов. Главное – предварительно монополизировать несколько важных производств, чтобы было что предложить им взамен. С противником можно как сотрудничать, так и воевать. Впрочем, первое гораздо выгоднее второго, и причин тому несколько: начиная с того, что, заключив союз с компью-

терным игроком, вы будете получать от него подарки и финансовую поддержку в случае кризиса, и заканчивая тем, что бои в Anno 1701 попросту скучны. В битве, как на суше, так и на море, побеждает самая многочисленная армия, а торговые суда брать на бордаж категорически запрещено. Посему заключаем союзы со всеми представленными на карте державами и забываем о скучных сражениях и дорогостоящих войсках.

Знаете, хотя мы и ожидали очередного скучного клона, в итоге немецкие разработчики подарили нам довольно интересную, хотя и не лишённую багов, неторопливую стратегию с сильной экономической частью. Да еще и наделенную тем неуловимым шармом, благодаря которому когда-то покорили сердца игроков маленькие человечки с молотками в руках.

«Главное – предварительно монополизировать несколько важных производств»



С чего начинается Родина...

Tony Hawk's Project 8

Владимир Куценко

Как стать звездой

Наконец-то серия Tony Hawk's по-настоящему перешла на платформы нового поколения – выпущенная год назад на Xbox 360 American Wasteland была портирована с PlayStation 2 и на next-gen никак не тянула.

➔ Чем же Project 8 отличается от предыдущих проектов серии? Во-первых, здесь используется новый игровой движок. Версия для Xbox 360 щеголяет великолепными моделями, четкими текстурами, а мощное железо next-gen без проблем поддерживает огромный город без подзагрузок между локациями. Правда, детализация окружения не очень высока, но благодаря удачному дизайну на это не обращаешь внимания. К тому же когда скользишь по перилам, пытаешься не свалиться да еще и выполнить парочку трюков, разве есть время на разглядывание пейзажей?

А вот для любования графикой имеется *Focus Mode* – режим замедления, который активируется после заполнения линейки Special. Помимо того что трюки в *slo-mo* выглядят очень красиво, их еще и намного проще исполнять именно с помощью *Focus Mode*: темп игры на самом деле очень высок. Как всегда, проекты цикла Tony Hawk's больше всего напоминают файтинг на колесах. Можно, конечно, наугад вращать стики и жать кнопки и даже достигать при этом неплохих результатов,

но если хочешь стать по-настоящему хорошим скейтером, просто необходимо разучивать комбинации и приемы.

Вторая новинка Project 8 – возможность напрямую управлять доской во время прыжка. Нажав в полете на оба аналоговых джойстика, включаем режим *Nail the Trick* и теперь, меняя положение ног персонажа, можем изобретать собственные оригинальные трюки.

Наблюдать за действиями спортсменов – одно удовольствие, вся анимация в игре перезаписана заново, и сейчас персонажи ведут себя еще реалистичнее. Придаться

можно лишь к падениям: из-за ragdoll-физики скейтеры иногда скрючиваются, словно креветки. Впрочем, в серии Tony Hawk's всегда были моменты, больше похожие на антирекламу скейтбординга: увидев, как после неудачного трюка парень ломает ногу, скользит лицом по асфальту, оставляя

лужи крови, и ударяется головой об стену, сразу же хочется дать зарок никогда не становиться на доску в реальной жизни.

В начале карьеры игроку предстоит выбрать одного из пяти персонажей и, при желании немного изменив его внешность, приступить к восхождению на местный спортивный олимп.

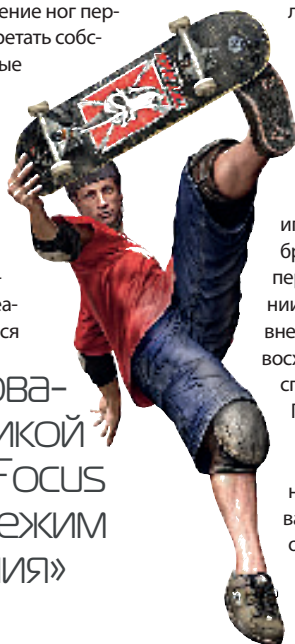
Правда, в процессе кастомизации развернуться фантазии будет негде: лишь несколько вариантов причесок, одежды и телосложения. За выполнение

«Целью спортсмена является участие в телешоу Project 8»

различных заданий или специальных трюков начисляется местная валюта – стокены, за которые можно покупать новые трюки и доски. Глобальной целью начинающего спортсмена является участие в телешоу Project 8, ведь его организует сам Тони Хоук. Чтобы попасть на голубой экран, нашему подопечному придется подняться в рейтинге скейтеров на почетное первое место. Ну а общая схема карьеры не поменялась – по всему городу расставлены NPC, предлагающие выполнить различные задания, плюс к этому с нашим персонажем периодически связываются известные скейтеры и дают дополнительные поручения.

Как вы уже, наверное, догадались, в режиме карьеры за известных спортсменов сыграть не получится.

«Для любования графикой имеется Focus Mode – режим замедления»



Жанр симулятор скейтбординга
Разработчики Neversoft/Shaba Games
Издатель Activision
Web-сайт www.tonyhawksproject8.com
Возраст 13+

Neversoft Версии для X360 и PS3 создала основанная в 1994 г. Neversoft. Сперва компания была не слишком прибыльной, но в 1999 г. нашла свою золотую жилу – скейтбординг – и до сих пор успешно развивает эту тему.
Игры Gun, Spider-Man, серия Tony Hawk's
Web-сайт www.neversoft.com

Идея Сломать себе шею тысячей способов
Графика Отличные модели, приемлемое окружение

Звук 50 лицензированных треков на любой вкус
Игра Скейтбординг нового поколения

4/5

Gameplay

«Миграция на next-gen, сорвавшаяся в прошлом году, на этот раз вполне удалась»

Хотите собственноручно размазать какого-нибудь Бэма Маргера по асфальту (разумеется, случайно, после неудачного трюка) – добро пожаловать или во *Free Skate*, или в онлайн. В мультиплеере игрокам доступно семь режимов, из которых новый только один – *Walls*. Помните «змеяку» из *Trop 2.0*? Это то же самое, но на скейтах. Исчезли бывшие в *American Wasteland* режимы *Capture The Flag*, *King of the Hill* и *Pot O' Gold*.

Кстати, реализована еще одна интересная онлайн-фишка: выполнив любое задание, тут же можно посмотреть, какое место ваш результат занимает в общем рейтинге. По странной прихоти разработчиков сетевой сервис есть лишь в версии для Xbox 360. Владельцы PS3, PS2 и Xbox вынуждены довольствоваться игрой вдвоем на одном экране.

Саундтрек в играх серии Tony Hawk's всегда был на высоком уровне, и Project 8 не исключение. Выполнять головокружительные трюки и пробиваться к вершинам скейтерской славы предстоит под аккомпанемент более чем 50 лицензированных песен различных жанров, в основном под тяжелый рок.

Итак, миграция на next-gen, сорвавшаяся в прошлом году, на этот раз вполне удалась. Главный недостаток предыдущей части – убогая графика – успешно устранен, теперь игра не выглядит бедной Золушкой среди высокотехнологичных проектов для Xbox 360 и PlayStation 3. Ну а желание тренироваться до мозолей, чтобы выполнить очередное заковыристое задание, никуда не делось, потому всем поклонникам скейтборда – играть обязательно в неограниченных дозах. Так доктор прописал.



TrackMania United

Сергей Галёнкин



Нечто совершенно иное

Феномен TrackMania объяснить довольно сложно. Я и сам не понимаю, как так получилось, что с момента установки TrackMania Nations на домашний компьютер запускаю ее чуть ли не каждый день. Это самая раздражающая, самая нервная, самая несправедливая игра. Да и времени жаль. Но вот поди ж ты!

➔ А всего-то делов – сложные и запутанные до головокружения треки, нереальные требования к геймерам («вы хотите, чтобы я проехал эти пять петель за сколько-сколько секунд?»), полное отсутствие противников (на трассе только призраки) и странная, совершенно неаркадная физика. После первого часа игры в TrackMania (любую из них) хочется разбить клавиатуру, после второго – покусать всех разработчиков из Nadeo, после третьего – попытаться их долго и мучительно, чтобы другим не повадно было делать настолько сложные и аддитивные проекты. И так далее – циклами по нарастающей.

TrackMania United действительно требует от игрока многого. Причем именно от игрока, а не от его кошелька – системные требования по нашим временам курам на смех,

а геймпад или руль здесь только мешают. Пять кнопок на клавиатуре и практически любая печатная машинка с 3D-ускорителем – это все, что ей нужно.

А вот игроку понадобятся нечеловеческое терпение, выдержка, нервы из стальных канатов толщиной в полтора дюйма и годовой запас легально доступных седативов. Обычная ситуация в TrackMania: идеально, не сбавляя скорости, вписаться подряд в четыре поворота, каждый на 180 градусов, проехать вниз головой три мертвые петли, прыгнуть на сотню метров через дыру размером практически с игольное ушко – и это только один из чекпоинтов! Причем помните: чтобы претендовать хотя бы на какую-то занюханную бронзу, вам следует пройти все чекпоинты (до пары десятков) за один раз, не

используя клавишу **Enter** (она возвращает машину на трассу). Малейшая ошибка – и запускаем трассу с начала. Пройти гонку на уровне «Сложно» в один присест не вый-

дет – это вам не Need, извините, for Speed, здесь и скорости больше, и цена ошибки выше.

Есть в этом и недостатки. Следующий режим и уровень сложности становятся доступны, только если игрок получит медали на всех трассах предыдущего. И открыть самый интересный – последний уровень действительно непросто. TrackMania Nations была гораздо дружелюбнее и снисходительнее к пользователям. Конечно, подоб-



Жанр racing**Разработчик** Nadeo**Издатель** Focus **Издатель в Украине** «Фабрика Игр»**Локализатор** «Бука»**Web-сайт** www.trackmania.com **Возраст** 3+

Nadeo Небольшая французская компания была основана в 2000 году в Париже и довольно быстро стала знаменитой благодаря своим нишевым продуктам: Virtual Skipper и TrackMania. Но настоящую известность студии принесла бесплатная киберспортивная TrackMania Nations.

Игры TrackMania и Virtual Skipper **Web-сайт** www.nadeo.com

Идея Все те же совершенно безумные гонки**Графика** Немногом лучше TrackMania Nations**Звук** Традиционно хорошие мелодии и озвучка**Игра** Не без недостатков, но все равно отличная

4.5/5

Gameplay



ное ограничение можно обойти, загружая треки напрямую из соответствующих файлов, но все-таки...

Новая TrackMania носит подзаголовок United вполне оправданно. В игре собраны режимы из всех предыдущих частей сериала: от «Стадиона» Nations до «Острова» Sunrise и «Снега» самого первого эпизода. Они довольно сильно отличаются друг от друга – в каждом своя физическая

модель, собственное поведение машин на трассе и соответствующий сеттинг. Лично мне больше нравятся «Снег» и «Пляж» (интересное сочетание), но любой геймер сможет найти в United что-то на свой вкус.

Кроме обычных (обычных?! как бы не так!) гонок имеются еще два режима: *Платформа* и *Головоломка*. Первый из них – самая суть TrackMania, доведенная практически до абсурда: время

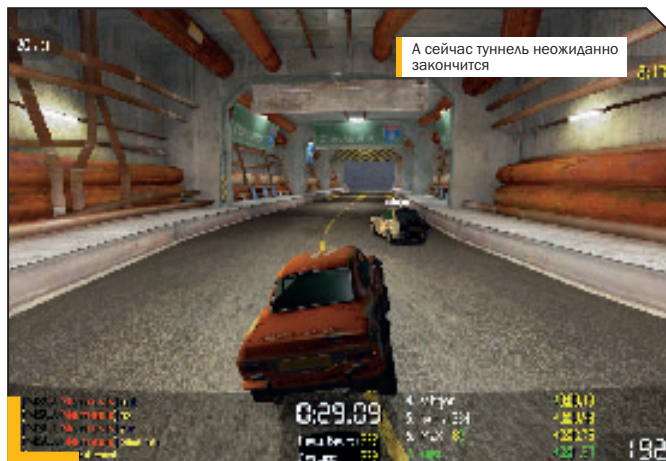
поездки не ограничено, учитывается лишь то, сколько раз вы нажмете *Enter* в процессе, в очередной раз вылетев за пределы трассы. Можете добираться до финиша хоть час, если вам так угодно, главное – использовать минимальное количество попыток. Развлечение для настоящих мазохистов.

Головоломка – некий вводный курс в редактор трасс (о нем позже). Сооружаем собственный трек, пытаемся сделать его максимально коротким, а затем по нему же и ездим.

Но главное в TrackMania United все же онлайн. Это, согласитесь, довольно странно для гоночной игры, в которой соперника не то что сбить с трассы, а даже подрезать нельзя. Именно в Сети веселее всего меряться собственными рекордами с товарищами, а поскольку при входе на сервер у вас непременно спросят страну проживания, своим участием вы обязательно поможете Украине в нелегкой борьбе за первое место в мировом рейтинге TrackMania. В Интернете можно опробовать и

скачать трассы и машины, а также загрузить чужие повторы (полезно при освоении новых треков). На это тратится местная валюта (монетки), которая в умеренных дозах выдается за пребывание в онлайн или (в неумеренных) за собственное творчество – те же самые трассы и машины, изготовленные самостоятельно, при условии, что они понравятся другим пользователям. Причем если делать машинки непросто, то соорудить трек может буквально каждый, настолько удобен встроенный в TrackMania United редактор.

Подытожим сказанное: ознакомиться с TrackMania должен всякий уважающий себя любитель необычных проектов. Это действительно уникальный игровой сериал, и аналогов на PC нет (на PSP и PS3 имеется идейно близкая GripShift). А если боитесь купить коша в мешке, скачайте предыдущую часть серии TrackMania Nations (или возьмите с Gameplay-DVD, № 3, 2006), благо она совершенно бесплатна.



Войны Древности: Спарта

Григорий Бобров

Далеко не 300 спартанцев

Впервые я познакомился с этим проектом еще на Games Convention 2005 в Лейпциге, где всем жаждущим демонстрировали шикарное видео игрового процесса. Признаться, качество картинки было выше, чем у большинства конкурентов, на добрую голову, и выхода «Спарты» я стал ждать с нетерпением.



«Игровая механика «Спарты» наводит на мысль о попытке соединить Age of Empires III и WarCraft III»

➔ Не совсем верилось, что подобная графика доберется, наконец, и до жанра RTS, представители которого, в отличие от своих динамичных сородичей из семейства FPS, всегда были более инертны в освоении технологических новшеств. Невероятно, но даже теперь, через полтора года после первого знакомства, то, что происходит на экране монитора, вызывает приятное удивление. Однако давайте обо всем по порядку.

На этот раз разработчики черпали вдохновение в событиях V в. до н. э., а именно – в греко-персидских войнах. Пусть с историческими первоисточниками обошлись несколько вольно (об этом чуть позже), однако для любимого многими режиссерами приема inspired by... вполне корректно. Будем считать случайным совпадение тематики игры и кинокартины «300», да и разработчики говорят, что ньютоновым яблоком для них стал фильм «Троя». Ладно, в наши времена семь столетий, отделяющих Троянскую войну (XII в. до н. э.) и конфликты, воплощенные в игре, не кажутся столь значительным сроком.

«Не совсем верилось, что подобная графика доберется, наконец, и до жанра RTS»

В наши руки отдадут бразды правления тремя народами: спартанцами, египтянами и персами. Нельзя сказать, что к сюжетной канве, связывающей в кампанию добрых три десятка миссий, отнеслись небрежно, но и излишнего восхищения сюжеты не вызывают. В конце концов, когда на месте полусотни юнитов на самом-то деле должно стоять трехсоттысячное войско, ко всему происходящему начинаешь относиться с иронией. Никаких претензий, однако выбранный разработчиками конфликт был на редкость масштабным по тем временам, а текущая игровая реализация таки условна. В целом же все логично: персы

выступают в роли гадких орков – действительно, они ведь и в реальности тогда захватили половину цивилизованного мира. Бедные, но честные египтяне восстают против ненавистных угнетателей рабочего класса, а уж о гордых спартанцах и говорить нечего. Не обошлось и без love story в духе Age of Empires III, однако, если честно, видали и похуже.

В целом игровая механика «Спарты» наводит на мысль о попытке соединить в счастливом союзе уже упомянутую Age of Empires III и незабвенную WarCraft III. Велосипеды, к счастью, никто изобретать не стал. Из нашего head office ровными рядами выбегают толпы рабочих, которые начинают усердно рубить дрова, добывать золото и еду, а также возводить кварталы полезных построек. Полученные ресурсы охотно поглощает военно-промышленный комплекс, выдавая в результате солдат, готовых сеять разумное, доброе и вечное. Для гурманов имеются осадные орудия, флот и некоторое количество защитных сооружений. Если бы на этом описание особенностей ВПК наций

«Спарты» заканчивалось, можно было бы завершать и сам обзор, с чистой совестью поставив игре низкую оценку и рекомендовать вам воздержаться от покупки.

Однако тут начинается самое любопытное. Вместо создания заранее определенных войск (будь то «лучникус вульгарис» или «гоплитус максимус») нам вручат своеобразный мини-конструктор, с помощью которого мы можем самостоятельно выдавать бойцам оружие (как основное, так и альтернативное) и щит на выбор. Кроме того, в дальнейшем будет позволено улучшить и непосредственно тип базового воина (доступно три). В результате, прав-

Жанр стратегия реального времени**Разработчик** World Forge**Издатель** «Руссобит-М»**Web-сайт** www.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=72**Возраст** нет данных

World Forge Отколовшись от незабвенной Burut CT, команда World Forge, состоящая почти из полусотни человек, трудится над тремя проектами одновременно: заканчивает локализации «Спарты», а также ваяет шутер The Wall и следующую стратегию – Battle for Atlantis (рабочее название «Атлантида»).
Игры нет Web-сайт www.world-forge.com

Идея Классическая стратегия с достаточным количеством забавных новшеств **Графика** Бесподобна. «Спарта» — одна из красивейших RTS на сегодняшний день

Звук Неплох, смущают только излишне пафосные голоса персонажей **Игра** Пусть как RTS «Спарта» и не идеальна, зато она вызывает немало положительных эмоций

3.5/5

Gameplay

«Столь красивая игра от русских разработчиков заслуживает внимания»

да, могут выйти столь странные экземпляры, как псил (он же псильой) с тяжелым щитом или же, наоборот, гоплит с пращей, ну да ладно, где наша не пропадала. Все это, разумеется, доступно лишь после получения соответствующих апгрейдов и постройки необходимых сооружений.

Если кому-то и упомянутых щедрот покажется мало, ему в придачу предоставят возможность отдавать приказ свободному рабочему собрать вооружение противников, которое осталось на поле брани. Принесенные домой трофеи позволяют всучить подконтрольным войскам, что не только внесет разнообразие в их внешний вид, но и ощутимо снизит стоимость их производства. Подбор экипажа для всей тяжелой техники, равно как и кораблей, также представляет собой мини-конструктор. Нам разрешено разместить на палубе или в только что построенной колеснице бойцов любого типа, что, в свою очередь, расширяет функциональность армии. В дополнение к почти реалистичным юнитам выдали еще и некоторое количество «недомагов»: флейтис-тов, повышающих защиту собственных войск бравами мелодиями, метателей огня в горшках, лекарей и тому подобных.

Что касается сооружений, то их постройка и эксплуатация оказались одними из наиболее приятных глазу элементов игры. Визуализация выполняемых работ, будь то выращивание овец, добыча золота или исследование новых видов оружия, просто восхитительна. Временами кажется, что если бы с подобным усердием была сделана игра в духе The Settlers, конкурентов для нее не появилось бы еще долгие годы.

Вот только жаль, что именно как RTS «Спарта» недотягивает до

именитых соперников (которых порой даже обгоняет по качеству картинки). Практически все сражения превращаются в беспорядочную свалку войск, причем число здесь всегда превзойдет умение, потому как умение, по сути, и приспособить почти не к чему. Еще менее удачны морские бои, особенно с учетом периодических провалов в памяти искусственного интеллекта. А защитные сооружения вообще оказались практически бесполезными, так как через ворота, пока компьютер додумается их закрыть, успеешь завести в гости к противнику почти все войско. Обидно, но заложенные в проекте возможности (а их действительно немало) так и не были реализованы до конца.

Из досадных недоделок стоит вспомнить некоторую нестабильность работы, долгие загрузки и сохранения, излишнюю «тяжеловесность» интерфейса и еще пару десятков мелких неприятностей. И, разумеется, болезнь подавляющего большинства отечественных стратегий – повышенную сложность. Но все это прощаешь при виде исключительной красоты происходящего на экране: abordaжи тяжелых трирем, огонь, несомый ветром от здания к зданию, караваны груженых верблюдов, колышущиеся полотно шатров. Однако осадок все-таки остается.

Как бы то ни было, если есть желание и немного свободного времени, обязательно ознакомьтесь со «Спартой». Возможно, именно для вас достоинства перевесят недостатки. И в любом случае столь красивая игра от русских разработчиков заслуживает внимания. А мы с нетерпением ждем следующих проектов от World Forge. Надеемся, ждать придется не так долго, как «Спарту».



Guild Wars: Nightfall

Алина Жигунова

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ



Gameplay

Ангелы в Африке

При создании первой части эпопеи Guild Wars авторы вдохновлялись средневековой Европой, при разработке второй – Азией. Элона, где происходит действие третьей, напоминает Северную Африку. Ну что, даешь через полгода четвертый эпизод с белыми мишками и эскимосами среди вечных снегов?

➔ А если серьезно, отсчитывать дни до релиза Nightfall, а затем до прихода заветной коробки мы начали еще с конца октября, после грандиозного бета-теста (в течение уикенда участие в нем приняло более полумиллиона желающих, в сумме наигравших свыше 4 млн часов).

Nightfall предлагает нам самую лучшую кампанию из всех выпущенных ранее: она полна интриг, неожиданных (и иногда даже обидных) сюжетных поворотов, действительно очень разнообразных квестов. Есть миссии, где игрок лишен поддержки своей группы, – тут все нужно сделать в одиночку, имеются и такие, в которых драться вообще не придется. Когда наш персонаж предстает перед трибу-

налом, его задача – выбрать правильную линию защиты, вызвать убедительных свидетелей. Вот здесь-то и проверят авторы игры, смотрели ли вы сюжетные ролики и внимательно ли читали диалоги! А есть и забавные квесты: в одном из них, например, сильнейшему бойцу группы, одноглазому Коссу, предлагается выпить зелье для приобретения еще большей мощи и затем опробовать свои силы на... маленьком и слабом, но воинственном лягушонке.

Еще одно (наверное, самое важное для геймплея) нововведение – Герои (Негоез), присоединяющиеся к команде по мере выполнения соответствующих миссий. Не путайте с просто героями, как называют NPC и персонажей живых

игроков, – это самые настоящие Герои, каждый со своей историей и даже короткой биографией. Они послушны «хозяину» буквально во всем: какие умения выбрать перед выходом на задание, как распределить очки способностей, какое оружие взять, какие занять позиции в бою и насколько агрессивно себя вести – это за Героев решает сам игрок, по совместительству лидер группы. Конечно, на покупку рун для доспехов, приобретение новых умений и оружия придется потратиться, но все израсходованные на них золотые Герои окупят с лихвой. Набор этими персонажами уровней и распределение очков происходит по тому же принципу, что и для player character, однако опыт получают лишь те Герои, что состоят на данный момент в команде, а одновременно их может быть не больше трех. И снова нам решать – прокачивать только

троих полюбившихся Героев или периодически вводить в игру запасной состав. Последнее, пожалуй, предпочтительнее, ведь существует немало миссий, в том числе сюжетных, которые позволяют начинать лишь при наличии в группе определенного Героя.

Однако появление Героев способствует снижению социальной активности пользователей, по крайней мере на начальных этапах. Речь идет уже не о том, что благодаря ботам-henchmen можно прокачаться до максимального двадцатого уровня, ни разу (!) не пообщавшись с живым игроком, – это еще в Prophecies было в принципе реально. Но выполнить сюжетные квесты, часть из которых обычно требует применения специальной продуманной тактики, с ботами не получилось бы. А вот с Героями – за милую душу, они в придачу и не флудят в команд-

«...появление Героев способствует снижению социальной активности пользователей»

Жанр MMORPG
Разработчик ArenaNet
Издатель NCsoft
Web-сайт www.guildwars.com
Возраст 12+

ArenaNet
Перед нами яркий пример азиатской экономической экспансии – американскую студию ArenaNet в 2000 году породила корейская NCsoft специально для разработки пресловутой Guild Wars.
Игры цикл Guild Wars **Web-сайт** www.arena.net

Идея Много кампаний, хороших и разных
Графика Замечательная картинка, по-прежнему странные ролики

Звук Ненавязчивые мелодии, неплохие спецэффекты
Игра Несомненно, самая лучшая из трех частей Guild Wars

5/5

Gameplay



Дворец принца в Lands of Vabbi



ном чате, и приказов слушаются беспрекословно.

Кроме того, с третьим эпизодом в Guild Wars пришли два новых класса – Dervish и Paragon. Первые – воины ближнего боя, способные нанести сильные повреждения, причем зачастую не одному врагу, а нескольким, как с помощью двуручной косы, так и используя чары. Однако дервишам не стоит безоглядно бросаться в атаку – их доспехи довольно слабы, и именно потому им выдали предостаточно заклинаний для лечения и себя, и других членов группы. Ну а элитные умения дервишей особенно интересны: во время схватки они могут на короткий период становиться физическим воплощением бога на земле. Доступно пять умений, соответственно числу богов Тирии. Впрочем, ближе к концу кампании Nightfall выяснится, что количество богов здесь – вещь относительно непостоянная, но не будем же мы рассказывать все заранее?

Ну а Paragon (что можно приблизительно перевести с английского как «образец добродетели») – ангел-

«В Guild Wars пришли два новых класса – Dervish и Paragon»

хранитель народов Элоны. Довольно мощная (почти как у воина) белая с золотом броня делает представителей этого класса похожими на ангелов, и данное сходство усиливается, когда в бою за спиной у них вырастают призрачные золотистые крылья. «Образцы» вооружены копьями, так что сразу понятно – их предпочтительнее использовать в дальнем бою. И действительно, Paragon – стопроцентный support-класс: они применяют всевозможные кличи и чары, чтобы поднять боевой дух своих товарищей. На самом деле иметь в своей команде такого «ангела» очень полезно, однако играть за него не так интересно, как за дервиша.

Между прочим, аналогично предыдущей части трилогии – Factions – Nightfall тоже является самостоятельной кампанией. Неофитам, которым пока вполне достаточно просторов Элоны, совершенно не обяза-

тельно оплачивать еще и богатства Тирии, и красоты Канты. И конечно, по-прежнему никакой ежемесячной платы: нужно только купить коробку с игрой – и не беспокоиться по поводу кредитных карточек и адекватной работы банковских сервисов.

P.S. Кстати, хотите подсказку? Или даже несколько? Зайдите на gw.gamewikis.org, их там предостаточно.



Hero Online

Дмитрий Курятник



Герой не должен быть один

Не секрет, что большинство современных бесплатных онлайн-ролевых игр практически не отличаются друг от друга. Чем же разработчику привлечь привередливого геймера? Как минимум неординарным игровым миром.



➔ В Hero Online нам с вами снова предлагают побороть вселенское Зло, но ареной для эпического сражения на этот раз станет не привычный фэнтезийный сеттинг, а мир древнекитайских мифов и легенд. История знакома – жаждущий бессмертия император, восставшие демоны Ада, государство в руинах и безвестный спаситель, откладывающий конец света на неопределенный срок. Впрочем, герой, названный Великим Драконом, спустя 20 лет умирает в руках у жены (в лучших традициях китайского синемаатографа) со словами о

возвращении инфернальной дюжины. И вот тут-то на сцене появляется наша скромная персона, дабы в который раз спасти катящийся в тартарары мир.

Признаемся, сюжет оригинальностью не блещет (хотя это все же не набившая оскомину экспансия орков), но антураж Поднебесной смягчает данный недостаток. Стоит отметить: никто не знает истинной причины смерти героя в отставке, и что именно он имел в виду, говоря о возвращении двенадцати. Загадку нам придется разгадывать уже по ходу игры.



Девочки с большими мечами очень опасны

«В который раз убеждаешься, что все зависит от исполнения»

Жанр MMORPG
Разработчик Netgame
Издатель Mgame
Web-сайт hero.netgame.com
Возраст н/д

Netgame
Корейская компания, специализирующаяся на создании бесплатных MMORPG. Помимо двух уже вышедших проектов, в разработке находятся еще два: Scions of Fate и GHOST Online. **Игры** The Legend of Ares
Web-сайт www.netgame.com

Идея MMORPG в древнекитайском антураже
Графика Бедненько, но чистенько. Зато анимация персонажей сделана на «пять»

Звук Приятные восточные мелодии, к сожалению, их немного
Игра Почитатели «Крадущегося тигра, затаившегося дракона» и «Дома летающих кинжалов» останутся довольны

4/5

Gameplay

Бессменные сила, ловкость, интеллект и зависящие от них hit points, armor class и количество Chi – местного аналога маны – весьма уверенно чувствуют себя в Hero Online, как и в десятках других RPG. Различные умения, которые становятся доступны по мере роста персонажа, все так же увеличивают показатели урона, защиты и скорость нанесения ударов. А вот система уровней довольно оригинальна, они здесь называются куи, а по достижении нашим героем каждого десятого куи, ему присваивается дан (он же, по сути, профессия). Типов персонажей четыре, классов столько же, причем последние становятся доступны только после получения первого дана. Вот. Пожалуй, о ролевой системе Hero Online сказать больше нечего.

Казалось бы, идея затерта до дыр, но в который раз убеждаешься, что все зависит от исполнения. Стоит только увидеть, какие кульбиты выписывает наш

персонаж, и на избитость темы и простоту ролевой составляющей уже не обращаешь внимания. Уникальная анимация героев радует глаз и добавляет целый балл к общей оценке игры. А ведь еще есть довольно обширный список умений, тонны лута, улучшения оружия и брони, животные-спутники (как боевые, так и ездовые), PvE, PvP (в том числе Faction Battles и bounty hunting). Из минусов – устаревшая графика, некрасивая и страшно неудобная система диалогов и специфический чат. Ну и, разумеется, стоит помнить, что Hero Online – MMORPG корейская до мозга костей, а значит, приготовьтесь к фармингу. Если идея многочасового шинкования тушек местных мобов не вызывает приступов тошноты и головокружения, добро пожаловать в Поднебесную. Вход совершенно бесплатный, денег за постой тоже не берут.

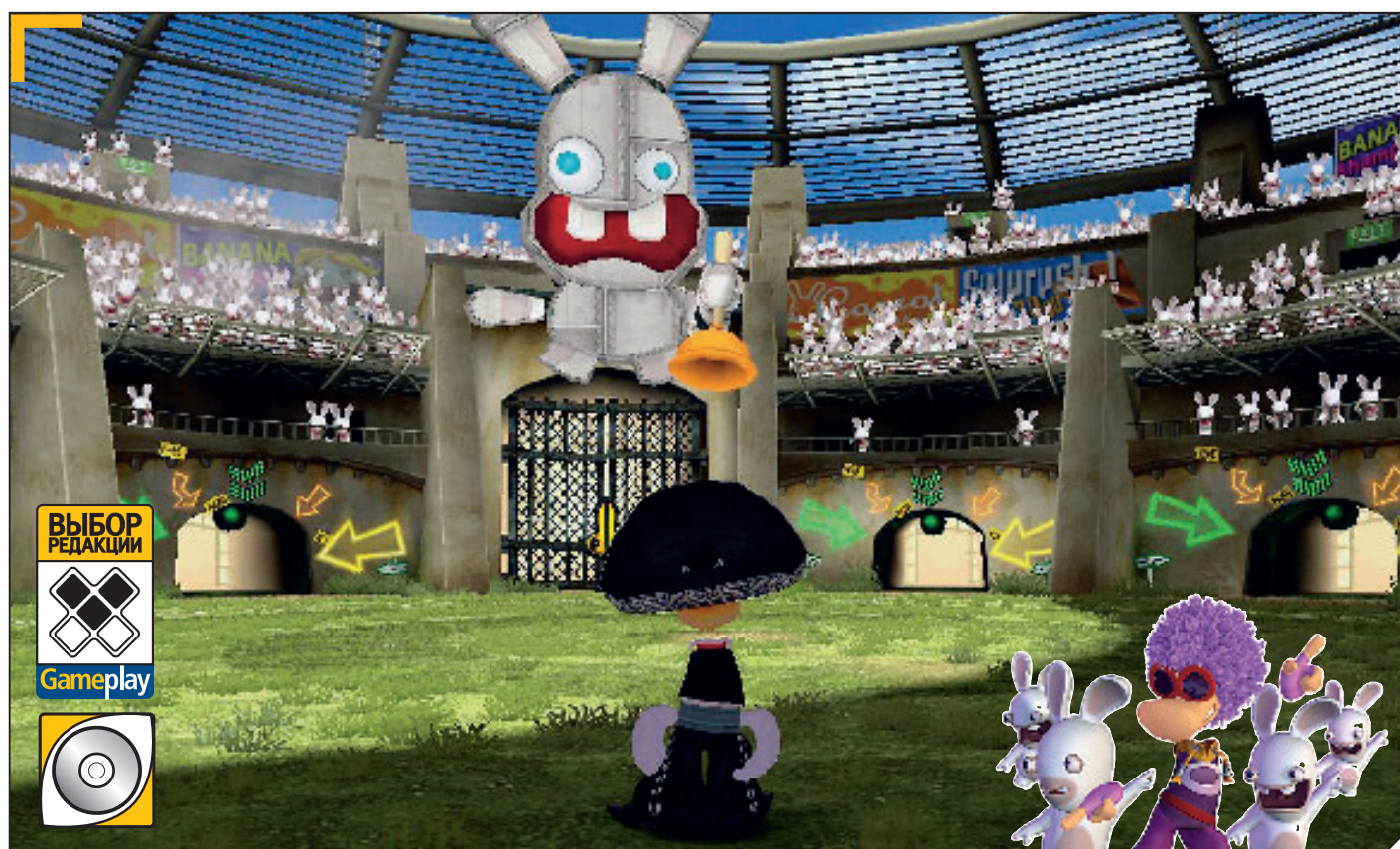


Анимация персонажа достойна похвалы

«Ну и, разумеется, Hero Online – MMORPG корейская до мозга костей»



Rayman Raving Rabbids



ВЫБОР РЕДАКЦИИ



Gameplay



Крольчатина, сэр!

А вы знаете, дорогие читатели, что нас с вами много месяцев вводили в заблуждение коварные пиарщики? Кролики-то совсем не умеют танцевать, а учить их придется игрокам!

➔ Однако Черный Пиар сделал свое черное дело и теперь может уходить. На момент релиза Rayman Raving Rabbids мы были уже максимально заинтригованы и приобрели бы эту игру, даже если бы она оказалась клоном тетриса. Мы и не задавались вопросом, зачем братцы Банни держат в лапках кролические вантузы, хотя еще по тизерным (самым тизерным, пожалуй, за всю историю игроиндустрии) роликам догадывались, что доза-другая седативов и, возможно, групповая психотерапия длинноухим бы не повредили.

А ведь здесь и сюжет имеется. Причем построенный по класси-

ческой схеме: есть и вступление – идиллический завтрак на траве, и завязка – драматическая сцена киднеппинга лягушек, и тело сюжета – собственно неравная героин-



«...зачем братцы Банни держат в лапках кролические вантузы?»

ческая борьба Рэймена за свободу, и кульминация, когда герой втыкает последний вантуз в стену темницы и выбирается на волю. И, между прочим, задел на будущее тоже в наличии. Для подобного жанра сценарий замечательный, уступает

он разве что истории о трудном детстве Короля космоса из We ♥ Katamari.

Итак, просто захватить Рэймена в плен взбесившимся (да, именно

«взбесившимся» – rabid в переводе с английского означает «бешенство») кроликам мало: они хотят извлечь из этого максимальную выгоду. Например, поразвлечься, наблюдая за унижением бывшего кумира на арене местного Коли-

зея. Но не тут-то было – Рэймен неплохо натренировался за последние 15 лет и теперь готов к бою! Он научит грызунов жизни! И коров доить научит, и двери за собой закрывать, и в футбол играть, и вообще покажет им настоящий класс. Хит сезона – хор из маленьких жалобных кроликов, которые поют а капелла, ну а наша задача – выявлять бунтарей, поющих не в такт, и отвечать им оплеухи. И семь с половиной десятков подобных развеселых мини-игр всегда к нашим услугам!

Правда, за один гладиаторский день можно попытаться счастья лишь в пяти из них, а если удача нам улыбнется, то получить заветный вантуз и, прижав его к груди, отправиться назад в камеру. Пятнадцать дней позора – и трофеев хватит, чтобы добраться до ма-

Жанр сборник мини-игр**Разработчик** Ubisoft Montpellier **Издатель** Ubisoft**Издатель в Украине** «Фабрика Игр» **Локализатор** «Бука»**Web-сайт** raymanzone.uk.ubi.com**Возраст** 3+**Ubisoft Montpellier**

Это подразделение Ubisoft было образовано специально для того, чтобы под чутким руководством Мишеля Анселя, творца оригинального Рэймена, трудиться над Rayman Raving Rabbids.

Игры нет Web-сайт www.ubisoft.com**Идея** Разнообразные мини-забавы с бешеными кроликами**Графика** Jade Engine не способен на большее**Звук** Приятные ненавязчивые мелодии, неподражаемая озвучка кроликов**Игра** Очень милая и невероятно аддиктивная

5/5

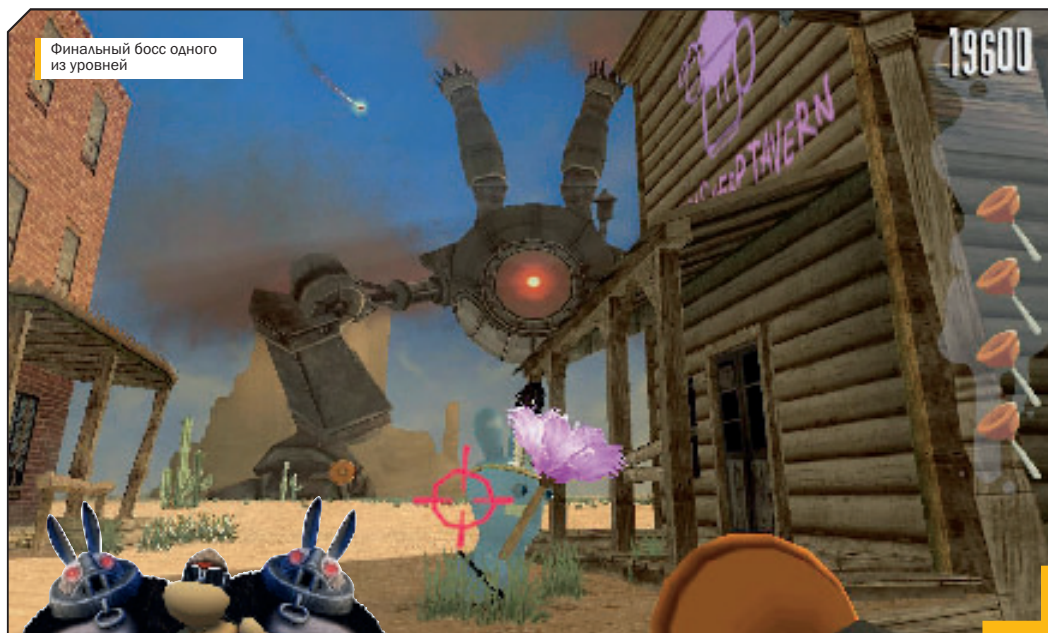
Gameplay

ленького незарешеченного (кролики не умеют строить тюрьмы?) окошка под самым потолком камеры. На этом *Story Mode* можно считать пройденным.

Но не спешите откладывать в сторону геймпад и снимать белую шапочку с ушками! Есть в игре еще и *Score Mode*, где все мини-забавы собраны, классифицированы и рассортированы, а за личные достижения начисляются очки и выдается специальный код. Введя этот код на официальном сайте raymanzone.uk.ubi.com, можно попасть в Зал Славы кролиководов и застолбить за собой почетное 1365-е место. По мере прохождения данного режима в разделе Bonus становятся доступны новые замечательные арты и ролики про кроликов, которые (я думаю, вы со мной согласитесь) так приятно пересматривать долгими зимними вечерами.

Ну и естественно, нельзя забыть об обещанной дискотеке! В *Story Mode* в ежедневном списке трудовых обязанностей Рэймена обязательно есть пункт *Потанцевать с кроликами*, а в *Score Mode* танцплощадка и вовсе вынесена в специальный раздел. Технорэв, хип-хоп, диско восьмидесятых, классический рок, зажигательные ритмы латино и т. д. И везде кролики, кролики... Часов через 50 игры это может и надоест, но уж никак не раньше.

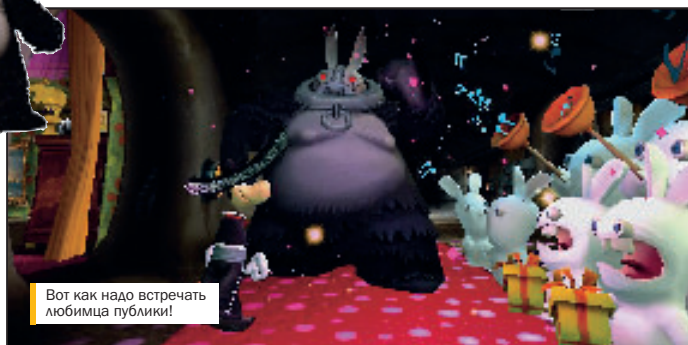
А еще в Rayman Raving Rabbids есть мультиплеер – ну конечно, ведь забавные кролики сделают незабываемой любую дружескую вечеринку. К сожалению, в большинстве случаев вся мультиплеерность выражается в возможности попрыгать своими силами в одной и той же мини-игре поочередно, а затем сравнить результаты. Исключение составляет только Bunny Hunt: тут двум Рэйменам позволяет встать плечом к плечу и на пару отстреливать из вантузометов ушастую нечисть (пушистых ниндзя, косоглазых пиратов, огромных кроликоморфных мех и т. п.). Вот этот



со-ор FPS, сборная солянка из штампов и отсылок, выполнен просто замечательно. Хотя тут нет ни возможности менять оружие, ни даже намека на тактику, и играть в него, и наблюдать за игрой действительно весело.

Претензия к RRR у нас только одна, и касается она графики. Угловатых приплюснутых жабок становится просто жаль – сразу ясно, что они, такие страшненькие, никогда не найдут своих царевичей. Да и кролики получились какие-то не пушистенькие, а скорее прилизанные. Впрочем, в пылу охоты за сбежавшими поросятами, стрижи овец, запускания в воздух длинноухих суперменов на недостатки картинки особо внимания не обращаешь, потому и баллов за это мы снимать не стали. Так что свой «Выбор редакции» игра получает вполне заслуженно!

P.S. Кстати, вы заметили – автор этой статьи сдержал себя и ни разу не использовал междометия «А-а-а-а-а!!!»?



Star Trek: Legacy

Ростислав Панчук

Тяжелое наследие предков

Эту игру ждали многие. Star Trek: Legacy должна была стать настоящим подарком для фанатов вселенной Star Trek, приуроченным к 40-летию начала съемок знаменитого сериала. К сожалению, не все наши надежды оправдались.



«К счастью, ближе к концу игры задания становятся интереснее и порой требуют даже тактических навыков»



➔ При первом запуске Star Trek: Legacy вызывает не-поддельный восторг у любого игрока – интересный сеттинг, более 70 известных по сериалу кораблей, которыми нам позволят покомандовать, яркая графика, динамичные бои. Но уже после нескольких часов эйфория проходит.

Жанр игры можно условно определить как аркадный космический симулятор с элементами тактики – эдакий упрощенный вариант великолепной стратегии Nexus: The Jupiter Incident, только в более привычной вселенной Star Trek. В нашем подчинении находится эскадра из четырех крейсеров во главе с незабвенным U.S.S. Enterprise, а в процессе прохождения кампании мы сможем оперативно апгрейдить и обновлять свои боевые единицы.

Откровенно разочаровал сюжет. Попытка впахнуть в 12 миссий все эры Star Trek, попутно объяснив предысторию возникновения конфликта между расами людей, вулканцев, ромулан и боргов, потерпела полное фиаско. События и наши альтер эго меняются с калейдоскопической быстротой, мотивация действий отсутствует как таковая, и постичь смысл собственного хаотического перемещения из одного уголка Галактики в другой совершенно невозможно. Частично проясняют ситуацию видеоролики, но почему разработчики спрятали их с глаз подальше в раздел Extras – загадка...

Графика игры производит двойственное впечатление: высокодетализированные модели кораблей (хотя до Nexus двухлетней выдержки им все равно далеко) соседствуют здесь с примитивнейшими спецэффектами, которые, кажется, точь-в-точь скопированы разработчиками с

самого первого проекта компании – RTS Star Trek: Armada II. Особенно забавно выглядят разрушения крупных объектов: космическая станция разваливается на несколько огромных полигонов, лениво парящих в пространстве. И всего-то! Для игры под Xbox 360 это просто несерьезно, не говоря уже о PC, видевшем красоты DarkStar One и X3. Несуразно смотрятся карикатурные планеты и астероиды, по размеру немалого превосходящие звездолеты.

Игровой процесс STL тоже весьма далек от идеала. Большинство заданий сводится к самозабвенному уничтожению превосходящих сил ромуланского флота, что надоедает уже после третьей миссии. Вся тактика боя состоит в концентрировании огня нашей эскадры на флагмане противника, а по истощении защитных полей – в добивании его торпедами. И так до завершения скрипта, услужливо выплывающего из гиперпространства очередную партию фрегатов врага. К счастью, ближе к концу игры задания становятся интереснее, и порой для их успешного выполнения даже требуются кое-какие тактические навыки, что частично спасает ситуацию.

Свою лепту в царящий на экране беспорядок вносит и не самый удобный интерфейс. Управление в ST: Legacy оптимизировано под геймпад для Xbox 360, так что на первых порах управлять своим флотом с клавиатуры будет не очень-то просто. Отдельные элементы геймплея вроде точечного повреждения систем корабля вообще сделаны спустя рукава – если на X360 с этим особых проблем не возникнет, то на PC процесс поиска двигателей на крейсере врага превращается в раздражающую мини-игру. К сча-

«Попытка впахнуть в 12 миссий все эры Star Trek потерпела полное фиаско»

Жанр космический симулятор с элементами тактики

Разработчик Mad Doc Software

Издатель Bethesda Softworks

Web-сайт startrek.bethsoft.com

Возраст 12+

Mad Doc Software За семь с лишним лет своего существования компания так и не создала по-настоящему оригинальных проектов, что не помешало ее играм разойтись общим тиражом в 10 миллионов копий.

Игры Star Trek: Armada II, Jane's Attack Squadron, Dungeon Siege: Legends of Aranna, цикл Empire Earth **Web-сайт** www.maddocsoftware.com

Идея Упрощенный вариант Nexus: The Jupiter Incident во вселенной Star Trek

Графика Производит двойственное впечатление

Звук Хорош

Игра Без особых изысков, но станет неплохим развлечением на пару вечеров

2.5/5

Gameplay

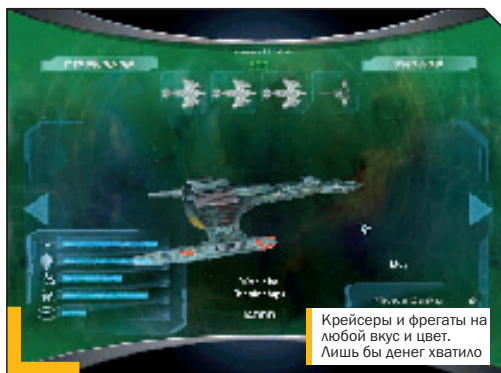
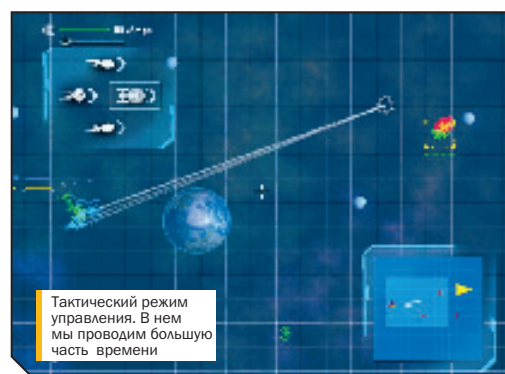
«ST: Legacy вполне подойдет поклонникам космосимов в качестве развлечения на несколько вечеров»

тью, в однопользовательской кампании такая необходимость возникает лишь дважды, но в сетевом режиме без геймпада никак не обойтись.

Усугубляет картину и отсутствие сохранений в процессе выполнения миссии — доступ к точкам сохранения появляется только после успешного ее завершения. Учитывая тот факт, что многие задания длятся 20–40 минут и пройти некоторые из них с первого раза невозможно в принципе, подобный «бонус» не очень-то порадует игроков, привыкших ценить свое время. Позвольте, а что мешало разработчикам расщедриться хотя бы на quicksave? «Ограничения» Xbox 360 с его жестким диском на 20 GB? Даже не смешно.

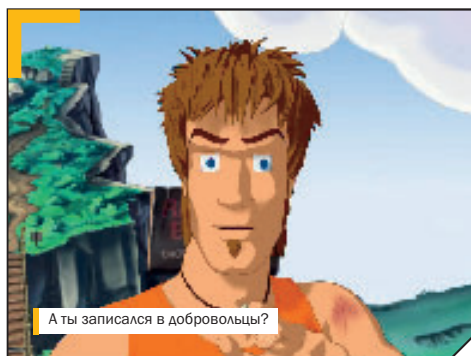
Музыкальное сопровождение игры не назовешь экстраординарным, но тем не менее оно органично вписывается в игровой процесс. Классический саундтрек и актеры из сериала Star Trek (в том числе Патрик Стюарт в роли знаменитого капитана Жана-Люка Пикара) тоже пришлись как нельзя кстати.

Честно говоря, трудно было бы ожидать чего-то сверхъестественного от Mad Doc Software, успевшей отметиться лишь посредственной стратегией Star Trek: Armada II и достаточно специфической Empire Earth II. Тем не менее ST: Legacy вполне подойдет поклонникам космосимов в качестве развлечения на несколько вечеров. Только не ищите нового слова в жанре — это проект не того уровня.

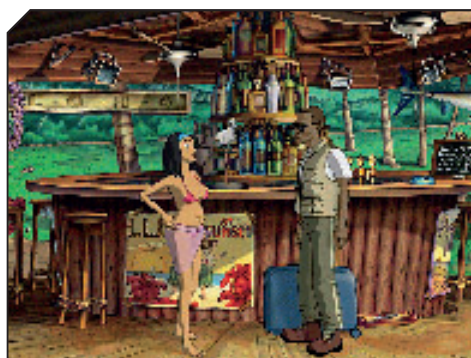


Runaway 2: The Dream of the Turtle

Андрей Кубовский



А ты записался в добровольцы?



Снимочек на память?

Мечтай, черепашка, мечтай

Runaway: A Road Adventure, вышедшая в 2003 году, поведала игрокам историю студента-биолога Брайана Баско и исполнительницы экзотических танцев Джини, которые вместе угодили в водоворот приключений.

→ И пусть Runaway образца 2003 года имела ряд недостатков, в целом игра была воспринята весьма тепло. Следовательно, выход продолжения являлся только вопросом времени. И тем приятнее, что по истечении трех лет разработки подарили нам не просто сиквел, а проект с переосмысленной, улучшенной и дополненной концепцией. Скажем больше – игра получилась почти идеальной.

События сиквела разворачиваются спустя несколько лет после окончания «Дорожного приключения» на Гавайях среди безбрежной океанской лазури. Джина и Брайан отправляются на необитаемый остров на старом самолете немца-ветерана Отто. Однако

«кукурузник» попадает под обстрел, старик-пилот теряет сознание, и неуправляемая стальная птица падает в джунгли. Отдав единственный парашют Джине, Брайан приземляется на другом конце острова. Выбравшись из тропических зарослей, он обнаруживает, что вокруг полным-полно военных, выполняющих секретное задание и создающих дополнительные трудности на пути воссоединения возлюбленных. А дальше – все в лучших традициях жанра.

«Выбравшись из зарослей, он обнаруживает, что вокруг полным-полно военных»

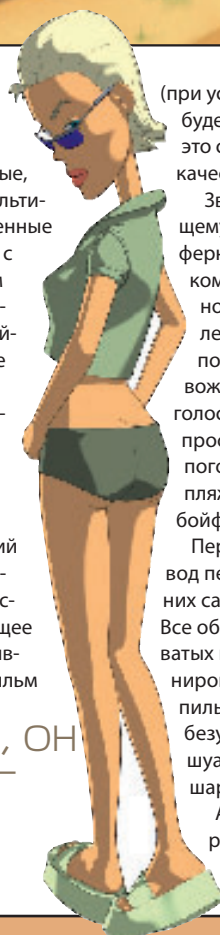
Первое, что бросается в глаза, – это, естественно, графика. Отменно проработанные, стилизованные под мультипликацию, пререндеренные многослойные экраны с высоким разрешением изобилуют интерактивными элементами. Знойные джунгли, песчаные гавайские пляжи и тенистые гроты заставляют на время забыть о заботах, с головой окунувшись в реальность Runaway. Да и вообще, если сторонний наблюдатель, не вовлеченный в геймплей, воспринимает происходящее на экране как непрерывный анимационный фильм

(при условии, конечно, что игрок будет делать все правильно), то это свидетельствует о высоком качестве проекта.

Звук в Runaway 2 по-настоящему хорош. Объемный, атмосферный, поглощающий целиком и полностью. Единственное, что может вызвать легкое недовольство, так это попсовые мелодии, сопровождающие видеоролики. Зато голоса персонажей и диалоги просто восхитительны. Даже поговорить с барменшей пляжного кафе о ее бывших бойфрендах здесь интересно.

Персонажи – отдельный повод петь дифирамбы. Каждый из них самобытен и неповторим. Все обитатели острова, от туповатых и смешных, но дисциплинированных солдат до секс-пилльной барменши Локелани и безумного профессора Джошуа, обладают собственным шармом.

А еще разработчики умудрились вставить в один



Жанр приключения **Разработчик** Pendulo Studios
Издатель Focus Home Interactive
Издатель в Украине «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Web-сайт www.runaway-thegame.com **Возраст** 12+

Pendulo Studios Первый проект мадридских разработчиков вышел в 1995 году. И хотя за последующие 11 лет компания выпустила лишь 3 игры, испанцам энтузиазма не занимать, и последний релиз — отличное тому подтверждение.
Игры Objective Uikokahonia, Hollywood Monsters, Runaway: A Road Adventure
Web-сайт www.pendulostudios.com

Идея Море, солнце и масса удовольствия
Графика Безупречная

Звук Хороший во всех отношениях
Игра То, что доктор прописал

4.5/5

Gameplay



проект все стереотипы и штампы современной игровой и кинокультуры, превратив его в своеобразный шарж. Но здесь все сочетается настолько гармонично, что иногда диву даешься. А если учесть, что Runaway 2 от начала и до конца очень оптимистична, хочется просто снять шляпу и низко поклониться испанским умельцам.

Есть у этой игры и свои огрехи, но в завораживающем блеске невероятного обаяния они не слишком заметны. Неприятный осадок оставляют пиксел-хантинг и специфика логических связей. С первым, пожалуй, все понятно, а суть второй такова: по глубокому убеждению разработчиков, игрок должен дойти до правильного решения не в результате сложных умозаключений, а путем проб и ошибок. Ярким примером подобного метода может служить ситуация с лемуром, преграждающим путь Брайану. Прежде чем спить несчастное животное алкоголем, игроку предстоит проделать се-

«Здесь все сочетается настолько гармонично, что иногда диву даешься»

рию весьма сомнительных экспериментов с механическим псом, затем с тем же псом, но уже наполненным питьевой водой, и только потом — виски. И такие задачи встречаются нередко.

Правда, без них не было бы и тех волшебных ситуационных комбинаций, на которых держится вся игра. Например, тот же лемур, приравнявшись к алкоголю, в обмен на монетку требует у Брайана бутылку пива; ее в свою очередь мы «условно бесплатно» получим у Локелани, пройдя своеобразный тест — угадав четырех бойфрендов, ранее упоминаемых в разговоре.

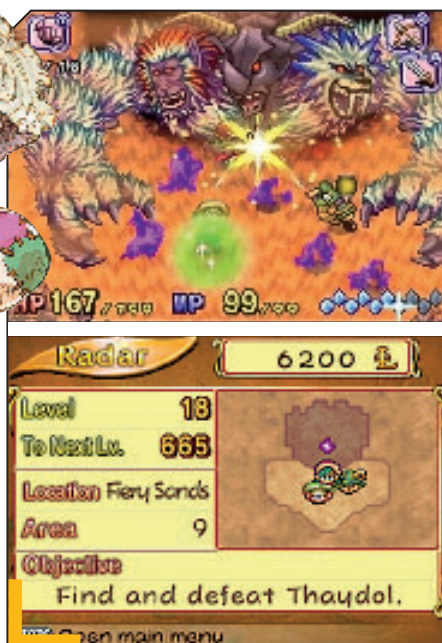
К недостаткам проекта можно отнести еще и практически полную линейность, но все мы понимаем, что вызвана она сюжетными требованиями.

В общем, в Runaway 2: The Dream of the Turtle, бесспорно, стоит поиграть, даже несмотря на несколько сумбурную квестовую составляющую. Ведь этот сиквел обязательно доставит вам массу удовольствия подозрительно теплыми долгими зимними вечерами.



Children of Mana

Олег Овсиенко



Новая компиляция

Студия, ранее называющаяся Square Soft, оказалась очень запасливой: в ее закромах, кроме, кажется, уже вечной Final Fantasy и хардкорной SaGa-серии, есть еще один немалый цикл – Seiken Densetsu.

➔ Начало многообещающее: качественное (для DS, конечно) аниме рассказывает историю мира Illusia, но после окончания шикарного ролика о сюжете лучше забыть сразу и навсегда. Ничего, помимо клише «плохой парень украл мою девушку и хочет завоевать мир», вы здесь не увидите.

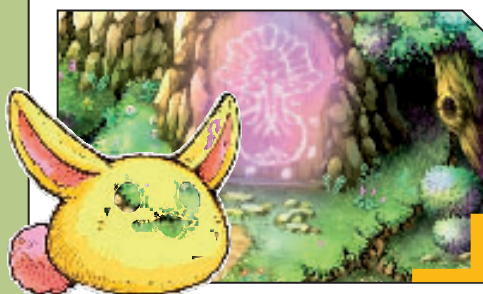
Ну, может быть, никакой глубокой философии в цикле Seiken Densetsu быть и не должно, тут мы не в претензии, да только вот реализация замечательной идеи в Children of Mana явно прихрамывает. В свое время я провел не один

десяток часов в захватывающей Legend of Mana на PSOne, потому и здесь надеялся увидеть нечто подобное. И сперва CoM вроде бы не разочаровывает: отличная мультяшная графика, чудесные арты, прекрасная анимация героев... Однако позже обнаруживается: разработчики ограничили наши путешествия всего одним микроскопическим городом, компенсировав это огромным количеством подземелий.

Вот так Seiken Densetsu превратилась в dungeon crawler. Но и в этом не было бы ничего плохого, если бы не пострадал геймплей. А в

данном случае, к сожалению, произошло именно так. Через небольшой период времени игра просто приедается. С одной стороны, хорошая боевая система с четырьмя героями и различными видами оружия, достаточный резерв для развития с помощью специальных камней (gems), а с другой – недоработанная система магии, противники, знакомые лишь с единственной тактикой – «умом не получается, так возьмем числом», и монотонное блуждание по подземельям. Наши действия сводятся к поискам Glimdrop, его установке в Glimwell и переходе на следующий уровень. На каждом новом этаже подземелья операция повторяется в том же порядке. Более того, чтобы примерить новые шмотки или просто сохраниться, придется преодолеть четыре этажа dungeon или вернуться обратно в город по специальной веревке.

Нельзя сказать, что Children of Mana – однозначно плохой проект. Оригинальное визуальное исполнение и прекрасная музыка привлекут эстетов, которым не понадобится много времени для прохождения игры. Однако из-за бесконечной рутины подземелий вряд ли кому-то захочется вернуться в мир CoM еще раз или хотя бы выполнить дополнительные квесты.



Жанр action/JRPG **Разработчик** Square Enix
Издатели Square Enix/Nintendo
Web-сайт childrenofmana.nintendods.com **Возраст** 12+

Идея Еще одна долгоиграющая серия
Графика Хорошая
Звук Не хуже графики
Игра Чудесно стилизованная, но скучноватая

2.5/5

Gameplay

Left Behind: Eternal Forces

Кирилл Новотарский

Близ грядущий Антихрист...

На Западе цикл романов Left Behind Тима ЛаХайе (Tim LaHaye) и Джерри Дженкинса (Jerry Jenkins) произвел настоящий фурор: продано 63 миллиона книг на тридцати языках. Так что решение создать RTS «по мотивам» было вполне закономерным.

➔ Итак, перед нами стратегия, в основу которой положена последняя битва сил Света и Тьмы. Как и литературный предок, игра наполнена идеями христианства: события ее происходят после того, как спасенные праведники отправляются прямоиком на небеса. А людям, недостойным Царствия Божьего, предстоит стать свидетелями Апокалипсиса. Согласитесь, идея оригинальная, на базе такого сюжета вполне можно было бы сделать интересную стратегию.

Представьте себе: миллионы человек внезапно пропали, в обществе возникают сильные волнения. Наступает конец света. Мы руководим теми немногими, кто знает истинную подоплеку происходящего. Однако сюжет почему-то развивается довольно вяло, и серьезная история превращается в фарс.

К счастью, смысл игры не в постройке базы и штамповке исполненных праведного гнева бойцов. Есть метод получше – обращать атеистов в истинную веру. У каждого персонажа, кроме показателя «здоровье», есть параметр «вера», и если он повысится до определенного уровня – человек станет христианином и, соответственно, перейдет на нашу сторону. И наоборот – если данный показатель снизится до критической точки, герой отречется от Христа и перестанет быть нашим союзником. В этом, по сути, заключается главное

новшество игры. Неофитам затем предстоит пройти курс обучения, чтобы стать строителями, солдатами, докторами или... музыкантами (последние своими мелодиями снижают агрессию врагов). Конечно, сражений между силами Добра и Зла тоже никто не отменял.

В остальном ситуация плачевная. Задания часто сводятся к длительным однообразным прогулкам по кварталам Нью-Йорка. Ни о какой свободе действий речи быть не может – большинство улиц закрыты таинственной желтой пунктирной линией. За нее – ни шагу. Кроме того, камера часто попадает внутрь небоскребов, и тогда управлять юнитами становится довольно затруднительно. Кстати, зачем нужно так много разных типов зданий, непонятно – от них нет никакого толку. Ко всему этому прилагаются очень странный дизайн уровней и совершенно дикий интерфейс.

Еще в игре много багов. Даже после установки патча она периодически без причины зависает. Иногда юниты проходят сквозь мешки или фонарные столбы – это уже классика. О графике вообще говорить больно: и на высоких настройках она выглядит просто страшно, очень много идентичных моделей персонажей, анимация выполнена крайне некачественно. Ах да, еще загрузки невероятно долгие.

Зато озвучка и музыкальное сопровождение сделаны на вы-



«К счастью, смысл игры не в постройке базы и штамповке бойцов»

сшем уровне. Поэтому, видимо, нам периодически предлагают купить какую-нибудь песню из саундтрека. Правильный маркетинговый ход, ничего не скажешь.

На фоне пропитанного христианским духом сюжета странно выглядит мультиплеер: хочешь не хочешь, а некоторым геймерам придется встать на сторону Антихриста и сражаться в его демони-

ческих войсках. Вот-вот, об этом и предупреждали нас бабушки: компьютерные игры, они все от лукавого!

А в целом у таких ветеранов, как Трой Линдон (Troy Lyndon) и Джеффри Фрихнер (Jeffrey Frichner), вышла весьма посредственная RTS. Свои два балла она получила за оригинальность идеи и замечательный саундтрек.



Жанр стратегия реального времени
Разработчик Left Behind Games **Издатель** Left Behind Games
Web-сайт www.eternalforces.com **Возраст** 13+

Идея Борьба Добра со Злом
Графика Некрасивая, угловатая, анимация некачественная
Звук Отличная озвучка и очень неплохой саундтрек
Игра Довольно скучная, хотя есть интересные идеи

2/5

Gameplay

Дальнобойщики: Транспортная компания

Георгий Чекан



Водители категории «Е»

Так уж сложилось, что каждую новую игру в жанре транспортных тайкунов неизбежно сравнивают... правильно, с *Transport Tycoon*. Разработчики же «Дальнобойщиков» из всех сил старались отойти от установленных канонов.

➔ И, надо сказать, им это удалось. С первых минут игры четко видны отличия проекта от классических представителей жанра. Для начала геймера разжаловали из демиургов, способных пройти бульдозером по городу, чтобы проложить новую дорогу, в обычные менеджеры. Строительства и терраморфинга нет вообще, и это к лучшему: игрок занимается именно тем, чем должен, — управляет компанией.

Из этого принципиального различия и вытекают все остальные. Обычно мы могли самостоятельно решать, какой груз и куда доставлять, и в некоторых случаях дело доходило до абсурда. В той же *Transport Tycoon* перевозить почту и пассажиров позволялось куда заблагорассудится, хоть по кругу —

деньги платились за количество наезженных клеток. В «Дальнобойщиках» реализована намного более достоверная система. Основой игровой механики являются конт-

«Геймера разжаловали из демиургов в обычные менеджеры»

ракты, в которых четко указано: что именно, сколько, откуда, куда и в какой срок привезти. Не нравится — не берись, возьмется кто-то другой. Особенно заметны преимущества данной системы при игре с двумя-тремя противниками, когда контрактов на всех не хватает. Вот тогда-то и можно прочувствовать остроту конкуренции!

Кроме того, контракты имеют свойство заканчиваться: сделает фура оговоренное число ходок (до десяти) — и все, нужно искать следующего нанимателя. Осталась в прошлом система «наладил и забыл», из-за которой участие игрока на поздних стадиях становится практически ненужным, и это замечательно. Геймплей похож на самую настоящую работу менеджера: бегаем по заводам и магазинам, ищем контракты

получше, ломаем голову над тем, как бы сделать плановый ремонт между ходками. При автопарке в 6–7 машин приходится держать в голове довольно большой объем информации, постоянно думать, просчитывать и прикидывать — что называется, «крутиться».

Впрочем, полностью отойти от канонов не получилось. В «Дально-

бойщиках» есть все та же глупая система игрушечных машинок: заезжая в любое здание или покидая его, грузовичок исполняет симпатично анимированный «разворот в три приема». Традиционная для жанра проблема заключается в том, что выезд одной фуры и заезд другой занимают примерно один игровой день, не считая времени, потраченного на погрузку и разгрузку. В каждом здании может одновременно находиться лишь одна машина, поэтому у опережающего график на несколько дней водителя есть все шансы провалить контракт, простояв недельку в очереди на вышеупомянутые «развороты». Впрочем, если распределять вручную нагрузку на разные предприятия и иметь пару суток в запасе, эту проблему можно решить.

Другой не очень приятной особенностью игры является баланс, сильно смещенный в сторону тягачей с прицепами. Единственный минус фур — их дороговизна — отступает на второй план на фоне их высокой скорости, вместительности

Жанр экономическая стратегия

Разработчик Nikita

Издатель «1С»

Web-сайт www.dtk.nikita.ru

Возраст нет данных

Nikita Компания, в которой следуют принципу «на каждый товар есть свой купец». Студия ухитряется выпустить действительно разносторонние проекты: MMORPG типа «Сферы» и хлам типа мобильного контента. Но как бы то ни было – фирме уже 15 лет, а значит, подобная стратегия тоже работает.

Игры серия Parkap, «Сфера» + аддоны, «Дом 3» **Web-сайт** www.nikita.ru

Идея Свежий подход к идее транспортных тайкунов

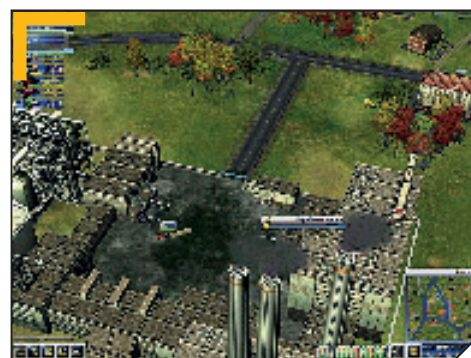
Графика Угловата, довольно схематична

Звук Ненавязчивые фоновые мелодии

Игра Заслуживает внимания ценителей жанра, очень хороша на высоких уровнях сложности

3.5/5

Gameplay



и надежности. Эти характеристики у обычных грузовиков гораздо хуже. Кроме того, тягачи обладают особенно важным качеством – способностью к апгрейду. Из-за невозможности менять шофера и оставлять его без машины водитель обычного грузовика обязан всю жизнь крутить баранку одного и того же автомобиля, даже когда последний безнадежно устарел. Очень обидно, продав откатавший свое «уазик», прощаться и с асом-водителем, который на этом «уазике» умеет выжать сотню километров в час. Правда, есть вероятность, что его снова можно будет нанять, но ведь вероятность – еще не факт.

Иначе обстоит ситуация с тягачами: простая замена прицепа на более технически совершенный, а то и на прицеп другого типа, вполне решает проблему. А сами тягачи заменяются куда реже, чем грузови-

ки, что позволяет водителям достигать высоких уровней, а значит, выполнять более сложные и выгодные контракты.

Надо заметить, игра немного скучновата на начальных уровнях, когда еще нет соперников. По идее, разнообразить процесс должны «подарочки», изредка появляющиеся на карте, – после клика на них случается какое-нибудь событие, но на деле все это почти не влияет на геймплей. Впрочем, на сложных уровнях становится гораздо веселее – большая карта с несколькими соперниками не даст расслабиться.

Игра, несомненно, удалась, несмотря на незначительные недостатки. Совершенно незаметно отсутствие настоящих марок машин и реальной географии, которые, кстати, не спасли сразу приходящую на ум Hard Truck Tusoon. Да и действительно, кому они нужны, не гоноч-

ный симулятор же. Зато есть эдакий аналог дворца из Civilization – офис. Его полностью трехмерная модель с бегающими сотрудниками не несет ни капли функциональной нагрузки, но, улучшаясь с течением игры, наглядно отображает путь компании от шарашкиной конторы до мощной корпорации.

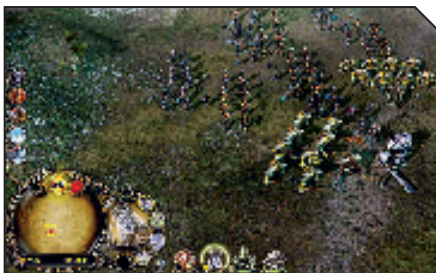
В общем, «Дальнобойщики: Транспортная компания» нас приятно удивила. Еще бы немного доработать не самый удобный интерфейс и внести каплю разнообразия вроде более активной конкуренции («крыша», взятки, диверсии и т. п.) – и этой игре просто цены бы не было.



«Разработчики изо всех сил старались отойти от канонов»

Властелин Колец: Битва за Средиземье II: Под знаменем Короля-Чародея

Ростислав Панчук



Назад в прошлое

Оригинальная Battle for Middle-Earth позволила геймерам заново пережить события кинотрилогии Питера Джексона, а сиквел игры – принять участие даже в малоизвестных сражениях конца Третьей Эпохи.

➔ Казалось бы, на этом все-ленную Толкиена можно смело отложить на полочку и взяться за другие миры. Однако EA LA опять возвращает нас в Средиземье, но почти за тысячу лет до событий, описанных во «Властелине Колец», а именно, во времена упадка северного королевства Арнор и его уничтожения Королем-Чародем из Ангмара. Теперь мы выступаем в роли полководца сил Зла, кото-

ударные отряды боевых троллей, а от черных нуменорцев, дальних родственников дунаданов, – мощную пехоту и лучников, разящих врага с внушительного расстояния.

Глобальный стратегический режим *Битва за Кольцо* стал намного интереснее и увлекательнее благодаря поумневшему искусственному интеллекту и расширенным тактическим возможностям. А вот добиться мгновенного и правильного

«Глобальный стратегический режим стал интереснее»

рому приказано покорить все княжества Северного королевства, погрузив их во тьму. Но для ангмарского владыки эта победа стала пирровой – в эпилоге мы уже управляем объединенными армиями людей и эльфов под руководством последнего гондорского короля Эарнура и Глорфиндейла. Они разрушат твердыню Карн Дум, изгнав слуг Саурана из земель Арнора. К сожалению, ценой полного уничтожения Северного королевства...

Если в BfME II однопользовательская кампания была на удивление короткой и примитивной, то в аддоне ситуация изменилась в лучшую сторону. Да, войну, как и прежде, можно закончить за два вечера, зато благодаря возросшей сложности прохождения и динамичным миссиям в одиночку стало действительно интересно играть. Новая фракция – Ангмар – сочетает лучшие подразделения армий Саурана и Гондора. От первых Король-Чародей получил

выполнения приказов от наших подчиненных, к сожалению, удастся далеко не всегда. Но таковы уж издержки механики BfME II.

Музыкальное сопровождение, как и прежде, великолепно – композиции Говарда Шора, созданные для кинотрилогии Питера Джексона, выше любых похвал. Однако больше всего порадовала небывало оперативная работа локализаторов. Озвучка персонажей и перевод текстов выполнены блестяще, впрочем, ничего другого от EA мы и не ожидали. Что же касается визуальной части, то картинка на экране традиционно отличная, хоть и требует мощного PC.

Приятно видеть, что в аддоне разработчики сумели исправить наиболее значительные недостатки BfME II. Можно предположить: на этом EA LA останавливаться не собирается, и нас ждут еще игры, в которых геймеров познакомят с другими, не менее интересными событиями из истории Средиземья.

Жанр стратегия реального времени **Разработчик** EA Los Angeles
Издатель Electronic Arts **Дистрибутор в Украине** «Софтпром»
Web-сайт www.bfme2.ea.com **Возраст** 12+

Идея За 1000 лет до событий оригинальной игры
Графика Все еще отличная
Звук Практически идеален
Игра Значительно лучше BfME II, но до эталона пока далеко

4/5

Gameplay

Phantasy Star Universe

Олег Овсиенко



Трэш заказывали?

Phantasy Star II в 90-е годы прошлого века стала одной из моих первых глобальных ролевых игр на процветающей в то время SEGA Mega Drive II/Genesis II. Грустно, но факт: ничего хорошего о ее далеком потомке Phantasy Star Universe я сказать не могу.

➔ Несмотря на то что я ярый противник сетевых баталлий, должен отметить: Phantasy Star Online на Dreamcast имела оглушительный успех. По сути, данный проект стал первой игровой MMORPG на консолях. Армия ее поклонников настолько быстро росла, что вскоре игра была успешно портирована на PC и более современные консоли – GameCube и Xbox. Всего это лирическое отступление от традиций основной Phantasy Star-серии насчитывает четыре эпизода-дополнения, и полноценного продолжения фанатам пришлось ждать целых пять лет.

Стоит ли овчинка выделки? Определенно, нет.

Если верить доводам SEGA, столь долгий срок разработки был связан исключительно с планированием увлекательной и продолжительной однопользовательской игры. Честно говоря, лучше бы создатели сосредоточились на сетевом компоненте целиком и полностью – в сингл станут играть разве что самые ярые поклонники.

Нельзя сказать, что сюжет изначально скучен: перед нами стандартная космическая сага с завязкой в духе «скоро зло поглотит мир, и лишь ты...» Это могло бы быть интересно, если бы над сце-

нарием хорошенько поработали, однако в Sonic Team явно не уделили ему достаточно внимания. Положение усугубляется еще и ужасной озвучкой, бездарными скриптовыми роликками и общей затянutosтью игры. Чего только стоит сестра главного героя, которая полдня ждет, пока на нее налетит огромная каменная глыба, и успевает за это время убедить своего братца в том, что она «very scared».

Геймплей тоже просто раздражает. На протяжении 12 глав

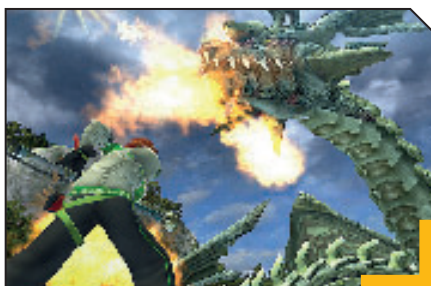
нам предстоит заниматься одним и тем же: зайти в локацию и, беспорядочно нажимая две кнопки контроллера (персонаж пользуется оружием двух видов), добраться до ее конца, изредка открывая двери выбитыми из врагов ключами. Мало того, в сетевом режиме и его аналоге *Extra Mode* (доступен после прохождения нескольких сюжетных глав) мы станем делать то же самое. Складывается впечатление, что главная наша задача – накрутить максимальный уровень героя на невероятно однотипных аренах.

А вот графика, по крайней мере в версии для PS2, выполнена довольно неплохо, модели персонажей и окружающая среда выглядят на твердую «четверку». Но и здесь есть повод упрекнуть разработчиков: рассмотреть огромное количество празднично шатающихся NPC нереально – они повально исчезают, как только мы подходим к ним ближе чем на пару шагов. Ну а саундтрек к игре настолько плох, что временами заставляет просто выключить звук телевизора и поставить любимую мелодию на Xbox или музыкальном центре.

Похоже, на сей раз мы имеем дело с представителем редкого жанра – трэш-jRPG. Не путайте с настоящим трэшем, у которого есть и свои кумиры, и свои почитатели.

A Phantasy Star Universe – trash в буквальном смысле этого слова, т. е. мусор.

Вполне допускаю, что найдутся любители, способные посвятить данному проекту пару вечеров только из-за раскрученного бренда и ослабляющей боевки, но право, лучше еще раз сыграйте в Kingdom Hearts.



Жанр online jRPG

Разработчик Sonic Team Издатель SEGA

Web-сайт www.phantasystaruniverse.com Возраст 13+

Идея Продолжение идей Phantasy Star Online, но с лучшим синглом

Графика Хороша для PS2, но слабовата для X360

Звук Очень и очень посредственный

Игра Ужасная реализация неплохой задумки

1.5/5

Gameplay

Magical Starsign

Олег Овсиенко

Touchscreen madness

Хотя на портативной консоли Nintendo вышло уже множество игр самых разных жанров, классическим ролевым проектам до недавнего времени внимания не уделялось.

➔ Едва ли не единственной отдушиной для любителей традиционно длинных историй, душевных персонажей и пошаговой (куда же без нее?) системы боя могла стать новая Lunar, но с этим по ряду причин не сложилось. Однако не унывайте – у Magical Starsign тоже есть чем порадовать фанатов. Игру знали и ждали не только благодаря рекламной кампании. Дело в том, что перед нами фактически сиквел Magical Vacation (GBA), которая, как это часто бывает, до англоязычного релиза так и не добралась.

В MS вы не найдете философского сюжета и рассуждений о

смысле жизни, здесь нет излишне харизматичных антагонистов, зато игре свойственен некий особый шарм, отсутствующий у многих современных проектов. Юным героям (а их, включая вас, шестеро) придется спасти очередную прекрасную даму и вселенную в придачу. И, кстати, при первом же взгляде на этот мир его действительно хочется спасти. Такой замечательной двухмерной графики я не видел уже давно, а работа художников Brownie Brown заслуживает наивысшей оценки. Приятно удивила и отличная синхронизация происходящего на обоих экранах: к примеру, в бою

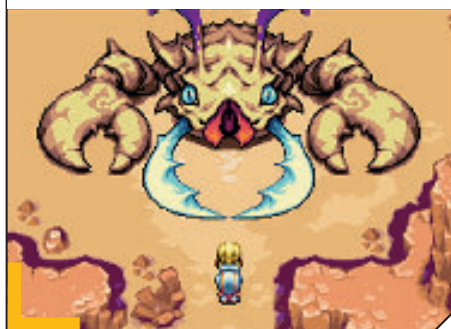
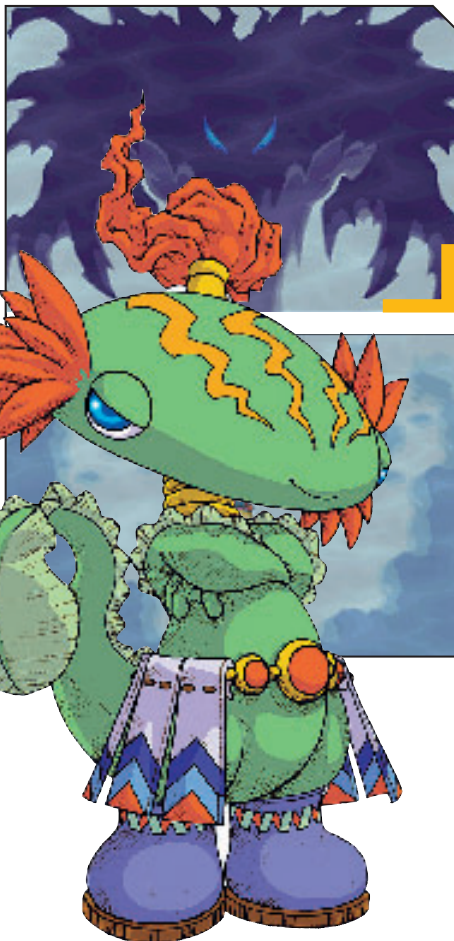
магические эффекты легко переносятся с одного дисплея на другой, абсолютно не нарушая целостности изображения.

Интересно, что в комплекте с классическими пошаговыми сражениями и случайным выбором противников MS предлагает настоящее DS-управление. При желании игру можно пройти, не пользуясь кнопками самой консоли. Так, чтобы поговорить с NPC, достаточно ткнуть в него стилусом, ну а в бою без этого манипулятора тем более не обойтись: абсолютно все действия планируются и выполняются с помощью активных иконок на нижнем экране, и даже менять построение партии придется именно так.

Вселенная MS живет на магии, и вол-

шебством здесь пропитано буквально все. Например, каждый член команды имеет уникальные магические атрибуты, эффективные против одних врагов и бесполезные против других. Более того, на силу подопечных влияет и расположение небесных тел (его при желании можно проверить в любой момент), поэтому нужно постоянно подстраиваться под гороскопы своих соратников.

В целом Magical Starsign не обязательно понравится всем: в ней нет новомодных графических эффектов, любовной истории или сложной боевки, но поклонники добротных классических ролевых игр будут в восторге от этого проекта.



Жанр JRPG **Разработчик** Brownie Brown
Издатель Nintendo
Web-сайт www.magicalstarsign.com **Возраст** 6+

Идея Классическая ролевая игра с новаторским управлением
Графика Очаровательная двухмерность **Звук** Ничем особенным не отличается, но и общего впечатления не портит
Игра Праздник для любителей old-skool

4/5

Gameplay

Agatha Christie: Murder on the Orient Express

Андрей Кубовский

Радиоспектакль с визуальным рядом

Как приобщить современную молодежь, попавшую в дьявольские сети компьютерных игр, к богатствам мировой литературы? Как обратить новое зло на благо человечества? Компания AWE Games знает ответ.



→ Десять минут знакомства с игрой Agatha Christie:

Murder on the Orient Express – и вы уже сидите в самой отдаленной от компьютера точке квартиры, остервенело листая книгу.

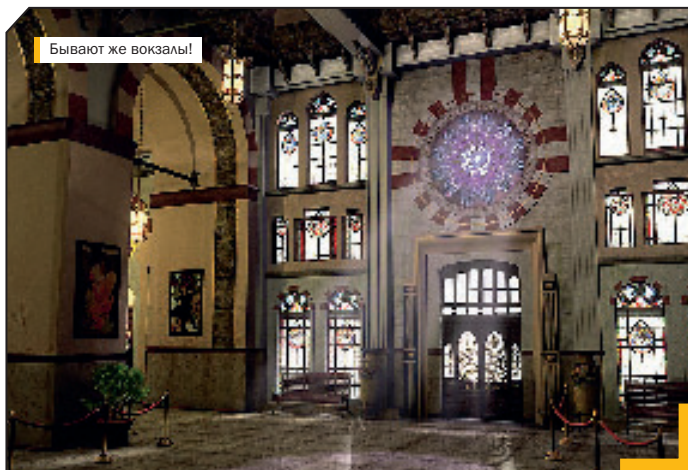
Первое, что бросается в глаза человеку, знакомому с литературным прототипом, – замена главного героя. Вместо харизматичного бельгийца Пуаро, которому AWE Games отвела роль второго плана, игроку достается взбалмошная англичанка средней привлекательности по имени Антуанетта. Нечто подобное мы уже видели год назад в предыдущем проекте студии по мотивам другого произведения Агаты Кристи. Видимо, разработчики, окрыленные успехом, решили развивать все реализованные в And Then There Were None идеи, упустив из вида одну маленькую деталь. На самом деле у этого продукта недоразумений было больше, нежели достоинств. В итоге Murder on the Orient Express стала еще меньше походить на компьютерную игру, чем ее предшественница, и скорее напоминает интерактивный кукольный театр. Зато все минусы данного продукта очевидны, и их нетрудно перечислить.

Графика – это раз. Куклоподобные персонажи с нелепыми анимацией и мимикой на фоне тщательно прорисованных декораций – фирменная картинка серии Agatha Christie. Да, задники здесь правильнее называть декорациями, в них нет никакого реализма, и в то же время они добротны изготовлены мастерами своего

дела по образу и подобию настоящих объектов. Идеально чистые вагоны выглядят так, будто только что сошли с конвейера, а стабильский базар по чистоте не уступает утреннему Хрещатику. Понять, какое яблоко вы видите на экране – восковой муляж или настоящее, можно лишь по «умному» курсору. Игра в «съедобное-несъедобное» интересна еще и тем, что в нужный момент ничем не примечательная часть декораций вдруг становится интерактивной, но узнать об этом способен только истинный гурман пиксельхантинга.

Геймплей – это два. Забудьте о свободе действий и самостоятельном принятии решений. Последние сделают за вас два пластмассовых истукана. Первый – Эркюль Пуаро, к которому можно зайти в купе за консультацией. Он же периодически изображает из себя внутренний голос Антуанетты и дает ей особо ценные советы. Второй – наша героиня, каковая, видимо, от избытка энтузиазма сует свой нос во все, во что только можно. Кстати, заниматься анализом ситуации, дедукцией и индукцией не придется – все выводы сделают за нас мадам и мосье. Нам остается лишь прислушиваться к своим подопечным и следовать инструкциям.

Управление – это три. Здесь все очень просто – водим курсором по экрану, смотрим, какой вид он приобретает, и действуем соответственно. Кстати, так как героиня носит длинное узкое платье,

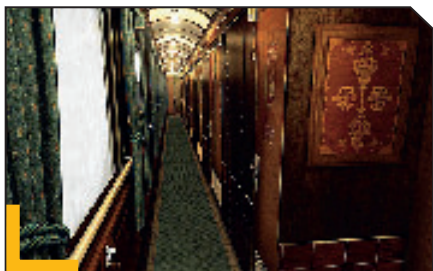


забудьте о беге. Тише едешь – дальше будешь. Это правило, по сути, применимо к игре в целом, за что особая благодарность сценаристам.

Порой возникает желание выключить монитор и просто послушать, потому что смотреть по несколько минут на монотонно показывающиеся фигурки персонажей невыносимо. И если бы разработчики выпустили патч, позволяющий вообще отстранить игрока от всяких действий, сделав его сторонним наблюдателем, а еще луч-

ше – слушателем, то ценность данного продукта возросла бы как минимум вдвое.

И наконец, прочувствовав всю «мощь» псевдонелинейного прохождения и трех разных концовок, из которых и выбирать-то особо не приходится, задаешься вопросом: неужели разработчики так сильно не любят компьютерные игры, что их детище вызывает у геймера буквально ненависть? Или все это для того, чтобы люди отошли от монитора и полистали замечательный классический детектив?



Жанр point'n'click adventure Разработчик AWE Games
Издатель The Adventure Company Издатель в Украине «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла» Web-сайт agathachristiegame.com Возраст 12+

Идея Новая интерпретация классического детектива
Графика Отвратительная анимация персонажей, хорошие задники
Звук Соответствует настроению игры
Игра Вряд ли понравится поклонникам творчества Агаты Кристи

1.5/5

Gameplay

Space Empires V

Ростислав Панчук



Бой в космосе и не должен быть зрелищным



Мощный интерфейс для заключения договоров

Объединяй и властвуй

В далеком прошлом, когда трава была зеленой, а игры сплошь оригинальными (да-да, все три), появились сразу два интересных проекта, положивших начало жанру 4X-strategy, – Master of Orion и Space Empires.



И если легендарная серия MoO бесславно прекратила свое существование после провальной MoO 3, то ее конкурентка Space Empires успешно переживает уже пятое воплощение. Что же смогли разработчики из Malfador Machinations противопоставить cutting-edge-графике Sword of the Stars и тонкостям экономики Galactic Civilizations 2?

Первое, что бросается в глаза при ознакомлении со SE V, – невероятная глубина геймплея. В этом плане пятая Space Empires превосходит даже такие признанные хиты, как MoO 2 и GC 2. Один только выбор начальных условий игры может надолго отвлечь вас от дел мирских – количество всевозможных параметров, способных сыг-

рать самую что ни на есть важную роль в развитии вашей расы, просто поражает. Увеличение интеллектуального потенциала населения или внедрение нейрокомпьютеров? Сытая республика или абсолютная империя? На множество подобных вопросов мы должны дать ответ, прежде чем приступить к завоеванию Вселенной. Для тех же, кого пугает такой богатый выбор, предназначена опция *Quick Start*, автоматически выставляющая оптимальные условия.

Настолько же глубоко и добротно проработаны и остальные составляющие игры. Возможности для тонкой дипломатии здесь поистине бесконечны – даже банальный пакт о ненападении имеет целых три вариации, четко оговариваю-

щие сферы влияния сторон и условия для командиров флотов при возникновении чрезвычайных ситуаций. Bravo, Malfador!

Достаточно интересно реализовано развитие науки – главного подспорья начинающего императора в длительной борьбе за абсолютную власть. Так, игрок может параллельно изучать сразу несколько интересных его направлений, по собственному усмотрению распределяя между ними *research points*.

Экономика же SE V базируется на трех столпах: минералах, органических ресурсах и редких радиоактивных элементах, используемых для нужд hi-tech-индустрии. Для каждой новосозданной колонии в зависимости от условий окружающей среды и богатства недр можно выбрать собственную специализацию для более эффективной работы (например, фермерская планета, научный центр, космопорт).

Интерфейс в игре достаточно удобен, хотя поначалу кажется сложным – к нему нужно просто

привыкнуть. Порадовал детальный редактор для создания кораблей, позволяющий собрать крейсер или торговое судно буквально по винтику – от командирской рубки до двигателей и вооружения. Ну а при появлении новых научных разработок достаточно просто выбрать опцию *Upgrade Design* – и игра самостоятельно заменит устаревшие компоненты корабля на более совершенные.

А вот графика SE V, как и большинства других 4X-стратегий, не балует нас новомодными технологиями, но все же смотрится довольно неплохо. Космические и наземные real-time-баталии хоть и уступают красотам Sword of the Stars, по сравнению со схематическими битвами в Galactic Civilizations 2 выглядят просто великолепно.

Похоже, Space Empires V претендует на звание самой масштабной 4X-strategy последних лет, и она наверняка понравится хардкорным стратегам. Остальные игроки могут просто растеряться при виде такого разнообразия.



Жанр 4X-strategy Разработчики Malfador Machinations/Strategy First
Издатель Strategy First Издатель в Украине «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла» Web-сайт malfador.com/Se5.html Возраст 12+

Идея Объединить Вселенную и править ею
Графика На среднем уровне Звук Ненавязчивый
Игра Необычайно масштабная и детально проработанная, но чересчур тяжелая для новичков

3.5/5

Gameplay

Final Fantasy III

Олег Овсиенко

«Финалка» какой она была

Из 12 частей эпической серии только одна до сих пор не была представлена англоязычным игрокам. Изначально выпущенная на NES, она так и не дождалась повторного релиза на безвременно канувшем в Лету WonderSwan Color.

➔ Зато сегодня третий эпизод легендарного цикла порадует владельцев DS. Скажу сразу – это не та Final Fantasy, к которой привыкли миллионы неопитов по всему миру. Здесь нет проработанного сюжета и детально прописанных персонажей (хотя без апгрейда в виде дополнительных сюжетных сценок не обошлось), нет тонны роликов и текста, нет даже ATB-боек, долгое время являвшейся визитной карточкой серии. Тем не менее именно так все и начиналось.

Old-skool заметна при первом же сражении: чистая походка без обременительных излишеств, random-encounter и порой невероятная мощь соперников. Некоторые игроки, считающие себя профи-ролевыми, вполне могут обнаружить свою команду бездыханной на полу уже через несколько минут после начала схватки. Да еще и сохраняться в dungeon не позволено. Для портативной консоли это безусловный минус, но сравнительно короткая продолжительность миссий в подземельях и функция Quick Save спасают ситуацию.

Именно в FFIII компания Square когда-то запустила известную каждому фанату job system. Нет, это еще не тот идеальный сплав, который мы видели в Final Fantasy Tactics, но со времен NES она значительно эволюционировала. Начиная нейтральным во всех смыслах freelancer по имени Luneth, вы вскоре сколотите традиционный отряд по защите добра и справедливости из четырех персон и откроете большое количество профессий, отличающихся не только собственной экипировкой, но и набором специфических способностей.

Перфекционистам Square Enix добавила головной боли: всех секретов без Wi-Fi-соединения вам раскрыть не удастся – ищите места доступа и друзей, готовых разделить вашу страсть к Final Fantasy.

Однако и кроме этого ненужного, на мой взгляд, ноу-хау, авторы проделали немалую работу: они с нуля создали визуальную часть игры. На данный момент FFIII – пожалуй, самый красивый проект на DS. А уж среди RPG на DS и подавно. Вместо стандартной пары пикселей на персонажа восьмибитовых игр перед нами полноценное и чертовски красивое 3D. Жаль, ролик всего один, но это длиннющее вступление сделано очень качественно. Несколько портит общее впечатление приближение камеры для

нахождения различных секретов, но как же без ложки дегтя? Сдвоенный экран также пришелся к месту: к примеру, на нем можно видеть удобную карту локаций.

Управление модернизировано специально под стилус, но ненавистников данного манипулятора обрадуем – играть позволено и стандартными кнопками. Само собой, звук был также значительно доработан, это уже не то маловразумительное пикивание, которое звучало в консолях пятнадцатилетней давности. Микс композиций легендарного Нобуо Уэмацу прекрасно соответствует общей атмосфере.

Ремейк FFIII – одна из лучших переделок на сегодняшний день, потребовавшая от своих создателей немалых усилий. Возможно, игра станет отворотным зельем для неопитов, и пусть Йоситака Аmano принял в ее разработке лишь незначительное участие, но ремейк очень близок по духу к оригиналу. И этого достаточно, чтобы засадить за него даже такого яркого критика последних FF-эпопей, как ваш покорный слуга.



Жанр JRPG
Разработчик Matrix Software Издатель Square Enix
Web-сайт na.square-enix.com/ff3 Возраст 12+

Идея Долгожданный ремейк никогда не выходившей на Западе игры
Графика Восхитительна
Звук Нобуо Уэмацу
Игра Пусть и запоздалый, но отличный ремейк

4/5

Gameplay

Как достать соседа 3: В офисе

Олег Козак

Сосед соседу волк

Остроумный домомучитель возвращается! Только теперь, пожалуй, его правильнее будет называть «офисомучителем» – любителю розыгрышей пришлось-таки задуматься о своем будущем и найти работу.



«Разработчикам, похоже, лень было придумывать новые трюки»



➔ Между прочим, «Как достать соседа 3: В офисе» создавалась уже не силами студии JoWood. Третий эпизод попал в руки российской компании VZ.lab, выпустившей ранее печально известную адвенчуру «Ядерный титбит». Предупредим сразу: и с этой игрой у VZ.lab не сложилось.

Суть цикла «Как достать соседа» осталась неизменной: нужно разнообразными способами пакостить ненавистному соседу, да так, чтобы довести его до нервного срыва. Ну а за каждый удавшийся злобный розыгрыш мы получаем очки. С точки зрения морали идея неоднозначна, но если уж человеку понравились две предыдущие игры серии, так почему бы не порадовать его свеженькой третьей?

Однако в этом случае слово «порадовать» не вполне уместно. Стоит запустить игру, как сразу становится очевиден ее первый недостаток – графика. Теперь 2D перешло в 3D: Вадя (знакового нам Вуди решили заменить российским прототипом) и прочие герои, а также предметы обстановки стали трехмерными. «И что же в этом плохого?» – спросите вы. Проблема в следующем: вместо симпатичных мультяшных персонажей из прошлых частей на сцену вышли деревянные чурбаны. Злобно ухмыляющийся сосед пьет и ест, не открывая рта, а пышногрудая возлюбленная все время смотрит пустыми глазами в никуда и машет ногами.

Увы, но из-за позорной анимации героев весь шарм игры попросту испаряется. Шутки не вызывают даже улыбки – разве может быть смешно, если на роже (иначе это не назовешь) соседа не отражается никаких эмоций? С тоской вспоминается обалдевшее выражение лица нашей жертвы из предыду-

щей части, когда его банное полотенце измазали краской.

Второй серьезный недостаток – нехватка свежих идей. Львиная доля розыгрышей повторяется. Российским разработчикам, похоже, лень было придумывать новые трюки, поэтому вышеупомянутую шутку с полотенцем, например, мы станем проделывать снова. Правда, вместо того чтобы украсть туалетную бумагу, Вадя посыпает ее перцем – какое-никакое, а разнообразие.

Отдельно хочется упомянуть пиксел-хантинг. До чего же это весело – миллиметр за миллиметром обыскивать комнату в поисках миниатюрного тубика с суперклеем! Еще и трехмерность преподносит сюрприз: только разработчикам известно, когда нелепый курсор согласится «заметить» объект. Вадя собирается взять предмет – ни в коем случае не торопите его. Подняв руку вверх, парень просто обязан сказать «Ага!», немножко подумать и лишь затем медленным движением положить его в карман, даже если это картридж от ксерокса. Ежели вы хоть на долю секунды опередите Вадю – начинайте все сначала.

Кстати, разработчики обладают специфическим чувством юмора – для открытия следующего сезона необходимо завершить предыдущий только на «отлично». Это, в свою очередь, значит, что локации придется проходить как минимум дважды, чтобы выучить каждое движение наших одеревеневших врагов. Вот таким простым и незамысловатым способом можно удержать игрока перед монитором в два раза дольше.

Вы еще хотите сделать пакость соседу? Это как раз ваш шанс – подарите ему диск с данной игрой и будьте уверены: жертва не забудет обиды до конца жизни!

Жанр аркада
Разработчик VZ.lab Издатели GFI/«Руссобит-М»
Web-сайт нет данных Возраст нет данных

Идея Симулятор издательства над соседом
Графика Просто отталкивающая
Звук Один трек, надоедающий за три минуты
Игра Пример того, как не нужно делать игры

1/5

Gameplay

Made Man: Человек мафии

Олег Козак

Путь Джои

Добрый гангстер, алчные друзья, грязные деньги – классическая завязка классической истории. Разработчики из Silverback Studios решили порадовать игроков своим видением криминального мира Америки.

→ После знакомства с сюжетом возникает дежавю – нечто подобное мы наблюдали в Mafia: The City of Lost Heaven. Сценарием занимался знаменитый писатель Дэвид Фишер, а помогал ему небезызвестный Сальваторе «Билл» Боннано – бывший консультант нью-йоркской мафиозной семьи Боннано. В итоге получилась довольно банальная история о парне по имени Джои Верола, вьетнамском ветеране, а ныне гангстере средней руки.

Впрочем, сюжет в Made Man подается исключительно в межмиссионных роликах и к геймплею отношения не имеет. Что бы ни говорил Джои, сидя за рулем своего авто, смысл заданий (а всего их 17) все равно сведется к старому, как Contra, раскладу – герой один, а врагов много.

Правда, встречаются и яркие моменты – чего стоит только миссия на концерте! Десятки тысяч аудиофилов внизу, и Джои с дробовиком против банды гангстеров наверху. И главное – никто ничего не слышал!

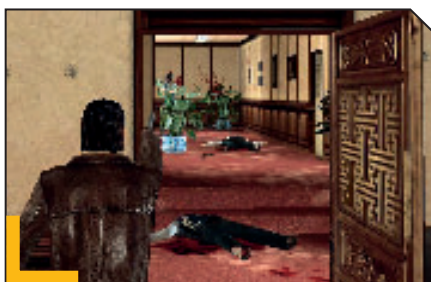
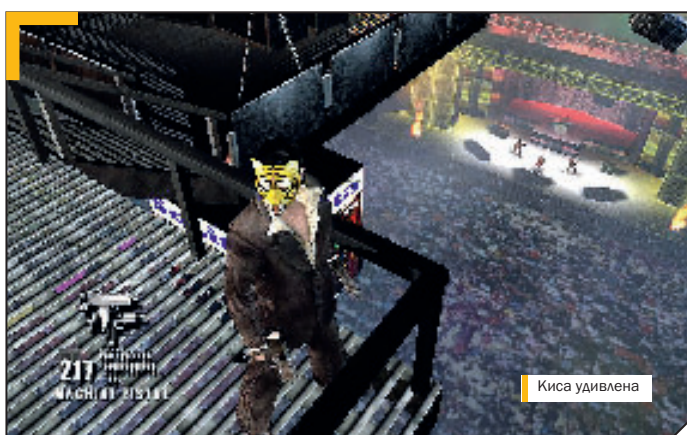
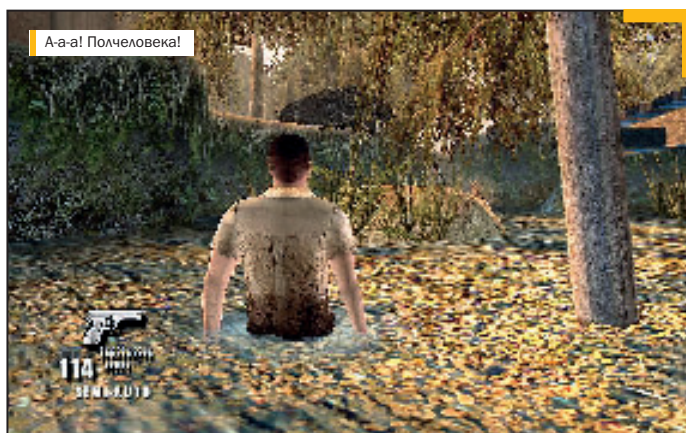
Весьма расстроило, что оружия в игре очень мало. Нам разрешат побаловаться тремя видами пистолетов, двумя полуавтоматами, обрезом, дробовиком и двумя винтовками. Пару раз за всю игру выдадут снайперское ружье и катану. Зато понравилась возможность стрелять из двух пушек одновременно – до чего же весело!

Искусственный интеллект поражает своей тупостью. Да, противни-

ки умеют прятаться за предметами, но зачастую делают это так неудачно, что превращаются в идеальную мишень. Иногда и вовсе используют в качестве укрытия бочки, а они, как вам должно быть известно, всегда взрываются. Если враги и побеждают в стычке, то только за счет численного преимущества да еще благодаря своей невероятной меткости – даже из револьвера любой наш противник способен попасть в десятицентовик с двадцати шагов.

Графическое оформление Made Man, мягко говоря, убогое: угловатые модели, корявая анимация NPC, дерганный rag-doll. Хотя несколько интересных эффектов (вроде полета пылинок в лучах солнца) имеется. Музыкальное сопровождение прекрасно соответствует атмосфере игры – по радио звучат мелодии в стиле 70-х, а не поднадоевший гангста-рэп.

А теперь о самом главном элементе любой игры – геймплее. Да, все рецензенты ругают проект на чем свет стоит. И действительно, если разбирать Made Man на составляющие, может сложиться впечатление, что права на существование у нее нет. Но вот загадка: играть почему-то очень весело! Бывает ведь и наоборот – графика отличная, сюжет невероятный, оружие оригинальное, а в целом проект скучный. Так что воспринимайте Made Man не как неудачный клон Mafia (которым он не является), а как простой и забавный «спинно-мозговой» боевик с мафиози вместо зомби или пришельцев.



Жанр third person shooter. Разработчик Silverback Studios
Издатель Mastertronic. Издатель в Украине «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск» Web-сайт www.silverback-studios.com

Идея История мафиози
Графика Renderware
Звук Атмосферная музыка, неплохая озвучка
Игра Одноразовый ураганный экшен

2.5/5

Gameplay

Полный привод: УАЗ 4х4

Игорь Климовский



УАЗ – это звучит гордо !

«Бобик» и все-все-все

Сначала Lada Racing Club, теперь вот «Полный привод: УАЗ 4х4»... Боюсь, в ближайшем будущем нас ждет Moskvich Rally Unlimited или какая-нибудь GAZ: Volga Underground.



→ Либо русские разработчики переживают кризис оригинальных идей, либо в стране наблюдается небывалый всплеск ура-патриотизма, хотя, возможно, все объясняется происками хитрых пиарщиков. Так или иначе, racing-игры, рекламирующие российский автопром, все чаще появляются на прилавках. А в памяти еще свежи воспоминания о мыльном пузыре LRC...

Игра начинается с выбора одного из персонажей, при желании можно даже почитать его биографию и историю любви к УАЗу, но не

надейтесь – элементов RPG здесь нет, так что кого бы из героев вы ни предпочли, результат будет одинаковым. Мы предвкушали оригинальную историю, а если повезет, то даже интересную. К сожалению, ничего подобного в игре нет. Сюжетно заезды между собой никак не связаны, в том числе и в режиме чемпионата. Кстати, кроме последнего, есть только одиночный заезд и мультиплеер – вот и весь небогатый перечень игровых режимов. Ситуацию, правда, частично спасает то, что существует пять различных видов

соревнований: фрирайд, трофи-рейд, спринт, триал и ориентирование на местности.

Ну а в нашем автопарке, как вы уже догадались, исключительно машины производства УАЗ – простые, непритворные и выносливые, с хорошими ходовыми качествами. Здесь вам и привычные уазики, очень метко прозванные в народе «бобиками» и «таблетками», и новые разработки Ульяновского автомобильного завода. Многие почитатели внедорожников отдают предпочтение именно им, вкладывая в апгрейд нешуточные

суммы, зачастую значительно превышающие стоимость самого автомобиля. Это возможно и в игре, ведь тюнинг машины не только радует глаз виртуального водителя, но и улучшает характеристики железного коня. Список доступных деталей и аксессуаров не так уж и мал, но с ассортиментом той же NFS, конечно, не сравнится.

Хотя игра позиционируется как симулятор, по физической модели этого не скажешь. У Chrome Engine есть очень солидный потенциал, но чтобы получить на выходе отличный продукт, нужна еще кропотливая и точная работа геймдизайнеров. Увы, в данном случае что-то не сложилось, и поведение машин скорее смахивает на перемещение деревянных коробочек на железных колесах по пластмассовым горкам. Вызывает недоумение и модель повреждений: автомобили по прочности больше напоминают танки. А на такие «мелочи», как неправильный расчет точки и силы удара, даже внимания особо не обращаешь. Важная для бездорожья деталь – пониженная передача – выглядит скорее декоративным элементом. И еще вопрос: а где же блокировка дифференциала, ведь для настоящих джипов это тоже принципиально важно?

За «УАЗ 4х4» обидно вдвойне. Во-первых, игр подобного поджанра в данном сеттинге мало, а стоящих – и того меньше. Во-вторых, в который раз российские разработчики после громких обещаний и масштабного PR-действия предлагают нам совсем уж горькую пилюлю, которую не в силах подсластить даже патристическое название на обложке диска. Вопрос теперь лишь в том, проголосуют ли рублем геймеры?



Жанр racing
Разработчик Avalon Style Entertainment
Издатель «1С»
Web-сайт 4x4game.ru
Возраст нет данных

Идея PR российских внедорожников
Графика Не впечатляет, хотя лицензирован достойный движок
Звук Хороший саундтрек, озвучка техники невыразительна
Игра Интересная идея, но далеко не лучшая реализация

2/5

Gameplay

Race – The WTCC Game

Игорь Климовский

Мини-Мы

Сложно ругать студию, создающую лучшие в мире симуляторы. Тем более что подзаработать не прочь многие геймдевелоперы, а SimBin в придачу еще и не схалтурила, а выдала качественный продукт.

→ Как ни крути, деньги правят миром, и игровой индустрией в том числе. А когда пересекаются интересы телевидения, автоспорта и геймдева, возникают проекты вроде Race – The WTCC Game. Игра одобрена и FIA – Международной федерацией автоспорта, и медиагигантом Eurosport, которому принадлежат эксклюзивные права на трансляцию чемпионата WTCC (World Touring Car Championship).

Весь game content – лицензия одной из самых престижных мировых гоночных серий. Нам доступен сезон 2006 года со всеми его трассами, машинами и пилотами. Продукт вышел качественный – как мы уже говорили, шведы из SimBin не схалтурили. Да и техническая база в их распоряжении оказалась неплохая: движок тот же, что в GTR2. Само собой, и трассы идентичны, только в Race их гораздо меньше, как и конфигураций треклов. К слову, в игре использовано всего 12 моделей машин, причем лишь 9 из них участвуют в чемпионате, а две – Alfa Romeo 75 Turbo и BMW e30 M3 – приехали сюда прямоиком с WTCC 1987 года. Забавные же малютки Mini Cooper предназначены для тех, кто только начинает гоночную карьеру.

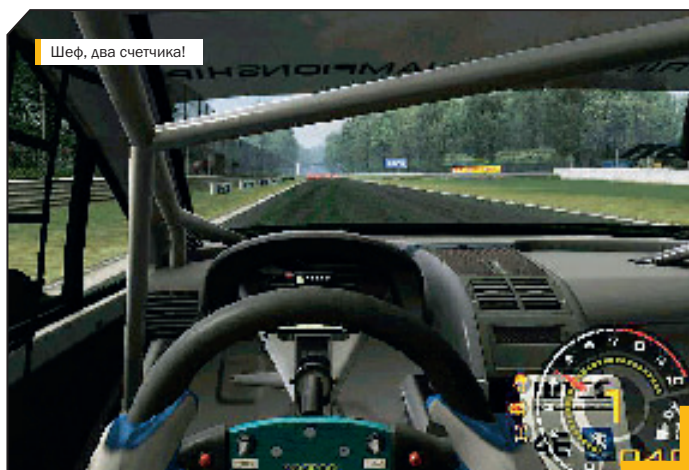
Но главное в любом автомобильном симуляторе – это физическая модель. Я решил провести

эксперимент: сначала проехался на максимальной сложности по любимому треку в Монце в Race WTCC, а потом – в GTR2. Единственное отличие, которое я обнаружил, – класс автомобиля. Физика практически одинаковая, хотя Race может показаться проще за счет того, что большинство машин здесь с передним приводом, и их легче удержать на дороге.

Экран настроек болида немножко видоизменен, но нас не обмануть – узлы и агрегаты, которые можно модифицировать, такие же, как и в GTR2. Спасибо и за то, что не поленились написать новый интерфейс, однако в GTR2 он был удобнее и продуманнее. Ну а перечень режимов сразу дает понять, какова аудитория игры: чемпионат, быстрая гонка, гоночный уикенд, соревнования на время и т. п. Казуальным геймерам здесь делать нечего, режима обучения нет, единственная помощь новичкам – это подсказки, которые можно просмотреть в меню боксов.

Фактически перед нами урезанная версия GTR2 с машинами категории WTCC. Тем не менее играть стоит, это качественный гоночный симулятор, созданный на базе лучшего... Ну а свою относительно невысокую оценку проект получил из-за того, что новшеств как таковых в нем нет.

«Весь content – лицензия одной из самых престижных мировых гоночных серий»



Жанр гоночный симулятор Разработчик SimBin Издатель Eidos
Издатель в Украине «Одиссей» Локализатор «Новый Диск»
Web-сайт www.race-game.org Возраст 3+

Идея Гонки за длинным баксом
Графика GTR2 видели? Очень похоже...
Звук Хорошая озвучка автомобилей, приятный саундтрек
Игра Большой мод к GTR2 под видом новой игры

3/5

Gameplay



3.5/5

Gameplay

Жанр тамагочи
Разработчик Nana On Sha
Издатель Bandai
Web-сайт www.uk.atari.com
Возраст 3+



4/5

Gameplay

Жанр симулятор повара
Разработчик Tose
Издатель Majesco
Web-сайт majescoentertainment.com
Возраст 3+

Tamagotchi Connection Corner Shop

Анна Зинченко

Примитивизм

Никто не будет спорить, что восприятие нами окружающей действительности окончательно и бесповоротно субъективно.

→ Поэтому над оценкой Tamagotchi Connection Corner Shop я думала очень долго. Ведь по большому счету перед нами предельно незамысловатая по механике игра, которая многим может показаться попросту скучной. Кроме того, здесь нет потрясающей 3D-графики, физики и прочих атрибутов, вызывающих обильное слюноотделение у современных «знатоков». Нет и захватывающего, подчеркивающего эпическую атмосферу действия саундтрека. Да и самого действия-то кот наплакал.

Здесь мы развиваем свой маленький бизнес – будь то баня, салон красоты, стоматологическая клиника или цветочный магазин (всего в игре 12 заведений). Обслуживаем клиентов, стараемся выполнить их заказ максимально качественно, чтобы в результате получить три смайлика и небольшую сумму наличными. Если будем работать хорошо, к нам заглянет таинственная персона (ее личность раскроется в

конце игры) и предложит расширить бизнес. И так до тех пор, пока магазинчик не посетит Принцесса, которая разрешит добавить к его названию приставку Royal и вывесить флаг Ее Высочества.

По мере успешного продвижения мы открываем новые виды предприятий и различные бонусы для нашего напарника-тамагочи в виде угощений, одежды или элементов декора. Примитивно, не спорю. Но до чего забавно! Я играла в Tamagotchi Connection несколько дней подряд, пока все мои магазины не приобрели статус Royal, и получила массу удовольствия. Детище Nana On Sha не требует усиленной работы серого вещества, молниеносной реакции или долгих тренировок. Оно просто радует умильной картинкой, забавным чириканьем персонажей и не обязывает вас ни к чему. Отдыхать играя – разве это не здорово? Ах, да, герои TCCS – те самые тамагочи.

Cooking Mama

Анна Зинченко

Хозяйкам на заметку

Как известно, *Oryctolagus cuniculus domesticus* – это не только ценный мех. Вот и Cooking Mama – это не только способ скоротать пар тройку минут в маршрутке, но и своеобразная кулинарная книга.

→ Здесь имеется аж 76 разнообразных рецептов – от банальной лапши быстрого приготовления до восточных блюд с труднопроизносимыми названиями. Геймплей можно описать двумя словами: «Мы готовим». Не больше, но и не меньше. Ведь на самом деле оперативно почистить картошку, разделить кальмара, правильно добавить приправы в фарш или налепить хитрых самурайских чебуреков – это целое искусство. Так что прежде чем приступать непосредственно к приготовлению блюда, стоит потренироваться под присмотром опытного шеф-повара Мама. Потому как оценивать результат вашей финальной попытки будет опять же она, и оценивать ой как строго.

Постепенно совершенствуясь в чистке краба, жарке риса и приготовлении темпуры из креветок, мы открываем новые рецепты. Если же мама недовольна, например скоростью, с которой вы освобождаете от кожуры морковь (лично у меня с этим проблемы), можно

долго и упорно тренироваться в отдельном режиме или плюнуть: зачем нам золотая медалька, серебряной вполне хватит. Нельзя передать в рецензии, насколько весело шинковать овощи и натирать загадочные японские корни, разделять крабов, жарить бифштекс и т. д. «Весело готовить» – такое словосочетание многим женщинам покажется более чем странным. Потому как прелесть не виртуальной чистки картошки, отбивания мяса, резки лука и т. п. с годами утрачивается, но это так, офтопик.

Минусы, разумеется, есть. Во-первых, игра не рассчитана на длительные сессии, поскольку монотонность действия все же утомляет. Во-вторых, мне до сих пор совершенно непонятно, по каким критериям оценивается священнодействие варки в кастрюле чего бы то ни было. Но это все мелочи. Зато корректор Gameplay уже решила подарить Cooking Mama своей дочери-подростку. Ведь путь к сердцу мужчины...



Фильм Николая Лебедева

ВОЛКОДАВ

Из рода Серых Волков

Из года Серых Псов

[illegible]

Моды для Unreal Tournament 2004

Никита Шило

Для Unreal Tournament 2004 создано огромное количество самых разнообразных модификаций. Мы уже писали о некоторых из них (Gameplay, № 4, 2005), но с того времени появилось немало новых и интересных любительских разработок, им и посвящен данный материал. Кстати, совет: чтобы избежать лишней головной боли, не поленитесь установить последний патч, который выложен на нашем диске.



Chase The Chicken

mods.moddb.com/7174/chase-the-chicken

→ Несомненно, самый оригинальный мод из всех описанных. В то время как многие игры рассказывают нам о нелегких трудовых буднях супергероев или на худой конец парней с большими пушками, Chase The Chicken поведает о тяжких и не менее опасных буднях... обычной курицы. Бедняга не хочет попасть под острый нож и поэтому, призвав на

помощь всю свою смекалку, выбирается из кухни. Однако здоровенный повар, обнаружив пропажу, бросается в погоню. Праздно шатающиеся горожане тоже не прочь позабавиться – на курицу начинается настоящая охота.

Как вы уже догадались, мы управляем именно беглянкой. Цель ее – пересечь весь город и достигнуть аэропорта. Птица все же не лыком шита, она умеет сбивать преследователей с ног яйцами и ускорять свой бег. За эти действия отвечает некий Egg meter, пополнить который можно с помощью разбросанных повсюду овощей. Кроме того, необходимо пробежать через чекпоинты, иначе просто времени не хватит.

Ну а после спасения птички меня ждало большое разочарование: оказывается, мод содержит всего один уровень. Но это объясняется тем, что разработчики собираются представить свой проект на Independent Games Festival 2007. А если у них все получится, вскоре мы получим полноценный продукт на движке UT2004.

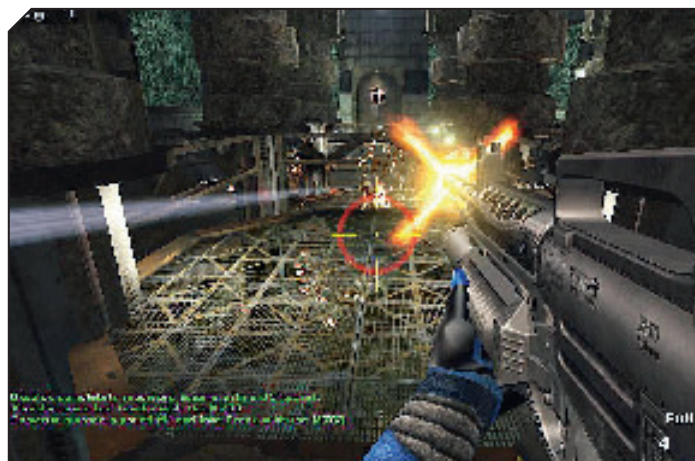


Fraghouse Invasion v3

mods.moddb.com/6367/fraghouse-invasion

→ Мод Fraghouse Invasion представляет собой не что иное, как симбиоз Crimsonland и UT2004. Судите сами: главного героя и его партнеров по команде (ботов или живых игроков) забрасывают на небольшую локацию, которую им и предстоит защищать. От кого? Ну конечно же, от толп разнообразных монстров. А уж те по ходу дела становятся все быстрее и сильнее – из-за этого победить в FI никак не выйдет. Однако сам процесс отстрела





настолько динамичен, что скучать не придется. К тому же среди врагов попадаются очень интересные экземпляры – летающие и невидимые. Благо для отлова последних добрые разработчики выдали нам радар.

Порадовали и модифицированные виды оружия – у большинства из них увеличена скорострельность, а снайперская винтовка и вовсе строчит как автомат. Приятно и то, что перед началом сражения нам позволено собрать разбросанные по карте оружие, боеприпасы к нему и аптечки.

В общем, данный мод определенно заслуживает внимания, особенно если у вас есть друзья, которые тоже не откажутся пристрелить сотню другую тварей.

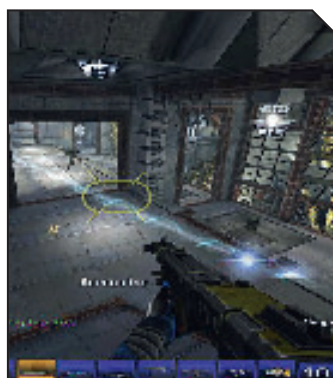


Ballistic Weapons Gold v1.60

www.fileplanet.com/filelist.aspx?s=102501&v=90004

→ Мод, по сути, никаких масштабных изменений в геймплей не вносит, а всего-навсего добавляет в игру несколько десятков новых видов оружия. Но каких! Забудьте о статическом прицеле – в BW его будет трясти при стрельбе, да еще как! И между прочим, у каждой пушки здесь есть свой, уникальный прицел.

Весь новый арсенал прорисован на порядок лучше оригинального, а за визуальные эффекты разработчикам хочется пожать руку. Чего стоит один только дым после выстрела из ракетницы или лазерный луч из railgun! А можно вообще оставить лишь холодное оружие и устроить настоящую резню с пятью-шестью соперниками на маленьком уровне. Кроме того, Ballistic Weapons позволено комбинировать и с другими модификациями – порой получается действительно интересная смесь.



Блог Gameplay

цензуры Ежедневно Без цензуры

Ежедневно

Без цензуры

www.gameplay.com.ua

Самые
свежие
новости
и слухи
из
мира
компьютерных игр

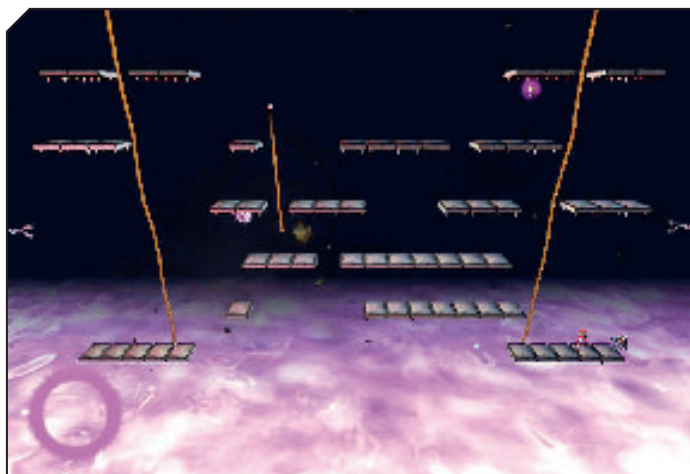
UT2004RPG

mods.moddb.com/4067/ut2004rpg

→ Сделать хоть какое-то подобие RPG из чистого шутера, согласитесь, довольно-таки непросто. Разработчики данного мода попытались справиться с этой задачей, причем их решение оказалось простым и в то же время как нельзя лучше вписалось в геймплей. У персонажа появились шкала опыта, очки которого начисляются за убийство соперников, а также семь

основных характеристик. Кроме того, при прокачке базовых параметров становятся доступны около двух десятков умений.

Ну и конечно, какая же RPG без артефактов? Здесь их шесть штук, но самыми интересными экземплярами оказались Сфера неуязвимости и Сапоги левитации. А еще – внушительный список заколдованного оружия. Причем на пушку могут быть наложены как полезные, так и вредные чары. Ну а для энтузиастов, желающих создать свои собственные артефакты и магическое вооружение, имеется source code.



Marshmallow Duel: Mowbrays Revenge v1

mods.moddb.com/4871/marshmallow-duel-mowbrays-revenge

→ Казалось бы, что вообще может привлечь в этом моде: маленькие роботы прыгают, словно сумасшедшие, по 2D-уровням, сталкиваются, отлетают друг от друга и снова мчатся на соперника. Между тем Marshmallow Duel – игра очень увлекательная.

Итак, представьте себе: арена, состоящая из подвешенных в воздухе платформ, на которой состязается энное количество игроков. Цель каждого заключается в том, чтобы столкнуть остальных в пропасть. А это очень даже нелегко, ведь при ударе роботы разлетаются в разные стороны, и шанс у нападающего самому оказаться «за бортом» тоже велик. С неба на арену падают всякие полезные предметы, в том числе оружие и спецспособности. Есть, кстати, и режим с видом от третьего лица, но к нему привыкнуть еще сложнее, чем к виду сбоку, да и карт там поменьше.

К слову, способов низвержения противников в бездну существует довольно много. Разработчики даже описали несколько стратегий в руководстве пользователя, с коим мы настоятельно рекомендуем вам ознакомиться до игры, иначе освоить все возможности мода у вас не получится. И еще один совет: найдите себе живых соперников, так как искусственный интеллект здесь, мягко говоря, оставляет желать лучшего.

Muralis Mod v1.05

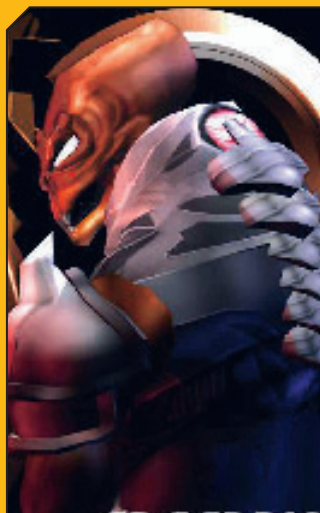
mods.moddb.com/2559/muralis

→ Воистину нет предела человеческой фантазии! Разработчики Muralis решили предложить нам созданный на основе UT2004... файтинг. Причем в данном моде реализованы не примитивные махи руками и ногами, а полноценные драки с комбо, суперударами, блоками и нокаутами – все в лучших традициях консольных сородичей.

Кроме того, бойцы в Muralis экипированы не только холодным оружием вроде меча или косы, но и оригинальным дис-

танционным, встречаются даже экзотические вещи типа перчаток, испускающих электрические заряды. У каждого из персонажей есть свой уникальный суперудар, который можно использовать, накопив необходимое количество очков special за попадания по противнику. Кстати, создатели модификации благоразумно расписали все мыслимые комбо и вышеупомянутые суперприемы в файле помощи.

Хотя искусственный интеллект в Muralis гораздо умнее, чем в пресловутой Marshmallow Duel, боты порой ведут себя очень странно, например стоят без движения, ожидая, пока игрок не подбежит к ним вплотную. Так что мы и в этом случае советуем поискать реальных соперников.



NinjaZ

mods.moddb.com/5843/ninjaz

→ Таинственные бесшумные убийцы в черном, вооруженные маленькими смертоносными сюрикенами, отравленными дротиками и острыми кинжалами... Само слово «ниндзя» овеяно какой-то особой романтикой.

Те, кто с этим согласен, могут попробовать свои силы в NinjaZ. В начале игры нам предлагается выбрать для главного героя четыре из шестнадцати пассивных умений вроде повышенной точности метания сюрикенов или способности отбивать летящее оружие мечом. Также протагонисту выдаются: гарпун для цепляния за стены, танто, катана, трубка с прилагающимися к ней дротиками и сюрикены. Последние, кстати, пригодятся больше всех остальных. Однако описываемый мод не лишен и недостатков. Графика показалась нам сыроватой, уровней мало – всего три. Так что, к сожалению, война кланов ниндзя надоедает очень быстро.



Checkmate vo.8

www.fileplanet.com/filelist.aspx?s=98449&v=90004

→ Вообще-то компьютерных версий шахмат существует уже немало (программа Deep Blue даже умудрилась обыграть гроссмейстера Гарри Каспарова), а вот шахматы на движке UT2004 появились относительно недавно.

Здесь, как вы уже догадались, бои проходят в шахматном сеттинге. В начале раунда у нас имеются король и пешки, причем последние могут повышать свой ранг, убивая бойцов противника, и превращаться в коня, слона, ладью или ферзя. Пешка вооружена простой assault rifle, слон использует снайперскую винтовку, а королева – мощную ракетницу. Правда, после смерти все фигуры опять становятся пешками.



Jailbreak 2004a

www.fileplanet.com/filelist.aspx?s=98396&v=90004

→ Jailbreak возвращает нас в те времена, когда в тюрьму бросали и правых, и виноватых. Вот и здесь герой в случае гибели в сражении попадает прямоком в темницу, где ждет, пока его не освободят более удачливые товарищи. Ну а если всю команду отправили в заточение – примите поражение

ми, и приходится снова набирать очки для покупки более высокого класса.

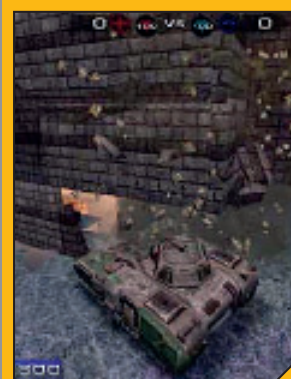
Цель игры предельно ясна – уничтожить вражеского короля, что сделать весьма непросто, потому как его броня неимоверно крепка – это настоящий финальный босс.

Мод получился очень занятным благодаря оригинальности замысла, а на картах со средневековым антуражем он смотрится просто замечательно.



ние достойно и начинайте следующий раунд.

А еще разработчики Jailbreak предоставили дополнительно около десяти новых красивых уровней и очень удобную карту, где отображается месторасположение игрока и всех его соратников.



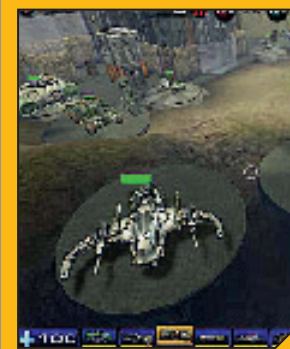
Exion v3.00

mods.moddb.com/3479/heroes-of-exion

→ Главные нововведения Exion – якобы разрушаемость строений на новых картах в режиме *Onslaught* и физический движок Karma, позволяющий перемещать предметы. И хотя уже через десять минут становится ясно, что пробить можно лишь некоторые стены, а двигать, кроме бочек и ящиков, в общем-то нечего, первый раз играть все равно интересно.

Еще одна фишка мода – новая система звука. Имеется в виду, что с ее помощью игрок сможет на слух определить месторасположение противника. Очевидно, при этом предполагается наличие акустической системы как минимум 5.1, потому владельцам двух обычных колонок особой пользы от данного нововведения нет.

Кроме того, разработчики добавили несколько оригинальных видов оружия (например, пушку, стреляющую пауками-бомбами) и три новых средства передвижения, а остальные машины оснастили пулеметами.



Cipher Complex

Дата выхода 2007

До чего люди до чужого добра жадные бывают! Вот взяли и уперли прямо с околоземной орбиты самый настоящий спутник, собственность Соединенных Штатов. Да еще и не признаются! Ну и кто же выведет злодеев на чистую воду, когда дипломаты и разведка бессильны? Конечно, John Cipher, герой будущего action от Edge of Reality, уж он-то обучен добывать информацию в стиле aggressive infiltration. Чтобы добраться до истины, все средства хороши, это еще Папа Иннокентий III говорил.

PS3 / Xbox 360



Commander – Europe at War

Дата выхода 2007

Похоже, студии Slitherine надоело делать пошаговые стратегии на античные темы, и она переключилась на... Ну-ка, угадайте с трех раз? Да конечно, на Вторую мировую! Europe at War – первый проект из задуманной разработчиками масштабной стратегической серии. Он порадует поклонников жанра гексагональной картой, шестью же эпическими главами и двенадцатью типами юнитов (ага, число тоже кратно шести). Сознаться еще, что релиз игры состоится 6 июня, и мы сразу поймем, что Свидетели Иеговы нам не врали.

PC

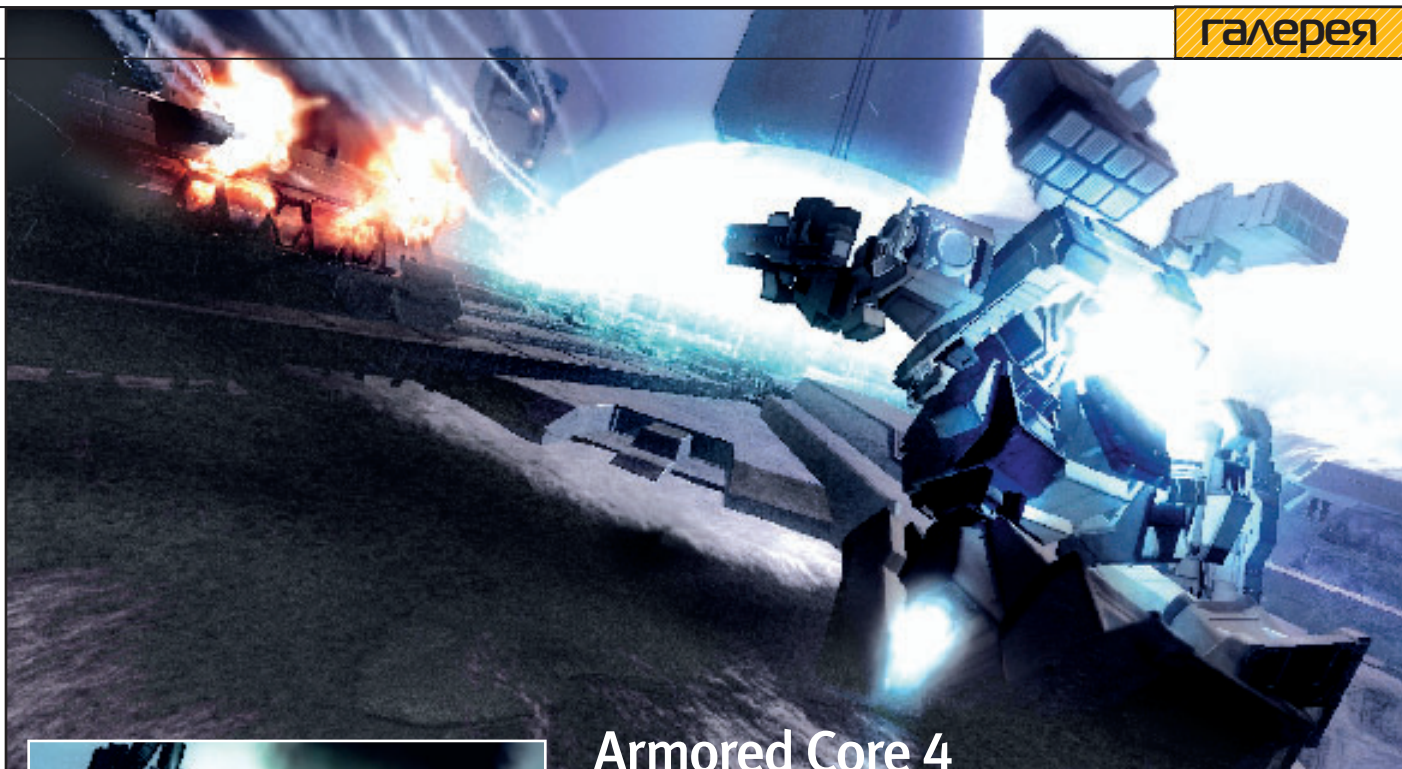
Shining Force EXA

Дата выхода март 2007

Что бы ни говорили техnofетишисты, а верную PS2 рановато пока отдавать на растерзание сынишке-дошкольнику. На ней, например, в марте выйдет сиквел игры Shining Force Neo, который, похоже, от предшественницы будет отличаться только сюжетом и прогрессивной графикой. И верно: незачем улучшать и без того хорошие вещи.

PS2





Armored Core 4

Дата выхода весна 2007

Ну как, отдохнули за праздники? Поднакопили сил? Имейте в виду, они вам понадобятся очень скоро, потому что управлять огромным боевым роботом совсем не просто! А полностью онлайнная АС4 готова принять вас в свои нержавеющие объятия уже этой весной. И не бойтесь, что они будут слишком горячими, – теперь бустеры верной мехи больше не греются (заодно и нужда в радиаторах отпала). Уникальная для серии система повреждений (попадание в руку робота снижает его меткость, в ногу – подвижность), мультиплеерные *team play* и *deathmatch*, а также одновременная поддержка до 8 игроков прилагаются.

PS3 / Xbox 360

Alien Syndrome

Дата выхода лето 2007

Ну, эти aliens – они же нам все-таки не чужие, о них и фильмы снимают, и игры делают еще с 1987 года. Вот в честь двадцатилетнего юбилея SEGA и порадует нас очередным аркадным боевиком, причем с элементами RPG. Неувядающая Эйлин получит более 20 типов оружия, в том числе огнемет, лазерную винтовку и даже наноботов, чтобы в свое удовольствие отстреливать сотню разновидностей пришельцев.



PSP / Wii

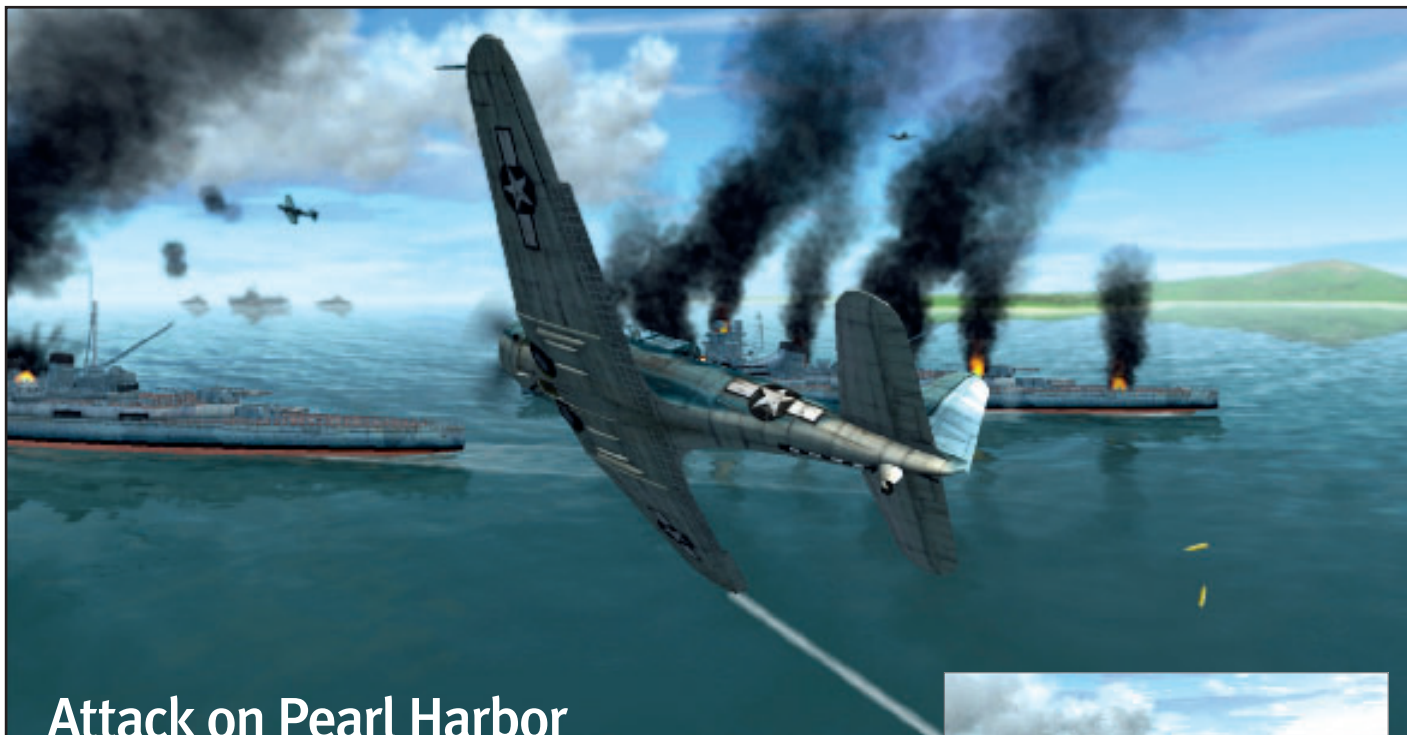


2Moons

Дата выхода 2007

Корейские MMORPG растут прямо как грибы после дождя! Вот и еще один представитель многочисленного класса – бесплатный и беспощадный. Да, именно это нам обещают разработчики: жестокий мир 2Moons рассчитан на взрослых игроков: «Здесь нет сочувствия к слабым, нет жалости к умирающим, нет слез по погибшим». В общем, «Сволочи», корейский вариант, голливудский сценарий. Мы заинтригованы!

PC



Attack on Pearl Harbor

Дата выхода | квартал 2007

Казалось бы, словаки обещают сносную летную аркаду, в основу которой вновь положены события в Тихоокеанском регионе. Нам обещают возможность вжиться в роль не только летчика ВВС США, но и пилота армии императора, неплохую (пока) картинку и умеренную достоверность происходящего – Иводзима, Мидуэй, Перл-Харбор под крылом Mitsubishi A6M Zero, B5N Nakajima Kate или Chance Vought F4U Corsair, Grumman TBM Avenger. Сойдет, чтобы скоротать пару вечеров. Но когда видишь обложку, надежды улечиваются.



PC



Pirates of the Caribbean Online

Дата выхода 2007

«Пираты Карибского моря» – не только кино с лапочкой Джонни Деппом, но и отличный источник пиастров для Disney. Анонс одноименной MMORPG грандиозным сюрпризом не стал. Несмотря на то что бороздить просторы Карибского бассейна мы отправимся уже в этом году, графика не позволяет думать о близости старта (страшновата, если честно). Однако с лица воды не пить, а вдруг и вправду получится веселое приключение для пиратской компании. Ах да, в игре будет магия. Откуда? Вуду...

PC

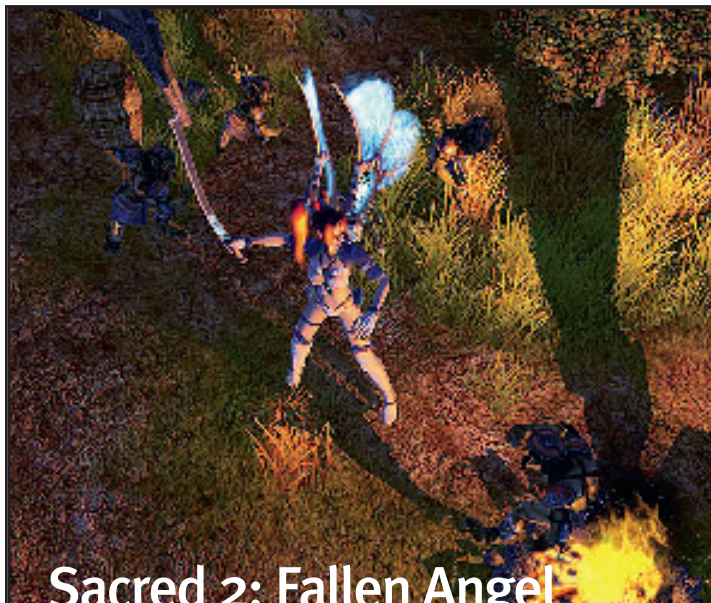
Cannon Fodder

Дата выхода весна 2007

Здорово, что есть портативные платформы. Ведь для них можно делать ремейки хороших старых игр. И те, кто пропустил веселые похождения большеголовых солдатиков (да-да, война еще никогда не была такой забавной), наверстают упущенное. Вид по-прежнему сверху, зато картинка теперь 3D, а еще нам обещают мультиплеер.

PSP

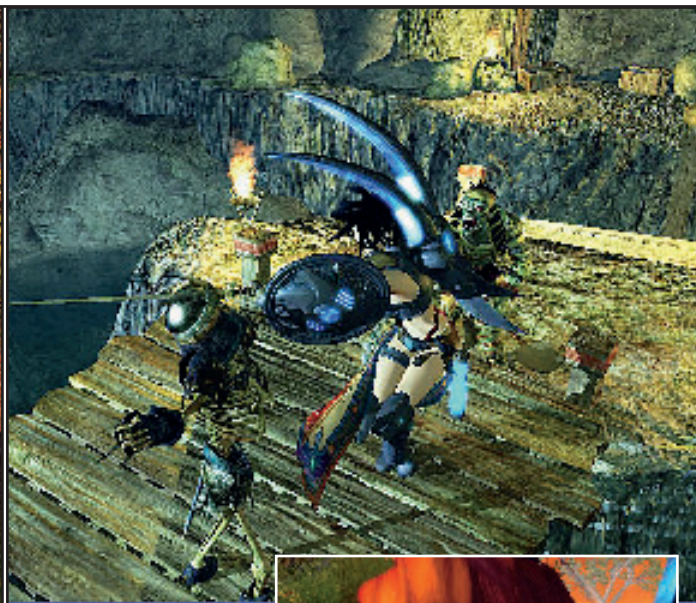




Sacred 2: Fallen Angel

Дата выхода | квартал 2008

Sacred очень близко подобралась к вершине, на которой, свесив ножки и поплеывая семечки, восседает бессмертная Diablo. На финише игра была тепло принята критиками и народом. А что за успешный проект без сиквела? Нонсенс. И вот аж за две тысячи лет до событий, описанных в первой части, шесть героев вынуждены прорубаться через полчища врагов к заветной цели. Сюжет эпический, картинка трехмерная, музыка героическая, ездовые существа (назвать животным тролля, на которого взгромоздился персонаж в рекламном ролике, все же нельзя) присутствуют, серафима тоже. Теперь она рыженькая. Ну не кавай?



PC



Mythos

Дата выхода 2007

Над этой казуальной многопользовательской ролевой игрой (ага, именно так) трудится недавно открытое в Сиэтле подразделение Flagship Studios, которая все тянет-потянет Hellgate London, а до релиза дотянуть пока не может. Зачем думать о босоножках, если еще коньки не сносили? А чтобы опробовать технологию, на которой будет работать сетевой режим Hellgate London. Все страньше и страньше, не находите? Радует, что разработкой руководит Тревис Балдри (Travis Baldree), lead designer игры Fate – невероятно симпатичной младшей сестренки Diablo. Даешь ручного тушканчика!

PC

Sid Meier's Pirates!

Дата выхода февраль 2007

Если вы не играли в пиратов гениального Сиды Мейера двадцать лет назад, не играли в ремейк трехлетней давности, непременно прикоснитесь к классике, упакованной в версию для PSP. Симпатичная графика, добавленный в данную сборку многопользовательский режим, новые сокровища и проверенный годами геймплей. Поднимаем паруса и вперед, к горизонту!

PSP



\$105

Razer Tarantula



Продукт предоставлен Eletek, www.eletek.com.ua

➔ В последнее время пошла мода на «геймерские клавиатуры». В отличие от некоторых конкурирующих продуктов у Razer Tarantula раскладка традиционная, дополненная только двумя рядами программируемых (включая возможность записи макросов) клавиш L1–L5 и R1–R5 и привычными медиа кнопками

\$550

ASUS EN8800GTS/HTDP/640M



Продукт предоставлен MDM, www.mdm.ua

➔ Компании NVIDIA первой удалось разработать графические чипы с поддержкой DirectX 10, а видеокарты на их основе уже активно начали продаваться в Украине. Новинка от ASUS основана на чипе GeForce 8800 GTS, который по сравнению с GeForce 8800 GTX несколько упрощен, однако даже в этом варианте его технические параметры, и особенно возможности, впечатляют. В имеющихся приложениях под DirectX 9 данная видеокарта демонстрирует очень хорошие результаты, позволяющие ей обходить таких конкурентов, как Radeon X1950 XTX и GeForce 7900 GTX. Во время экспресс-тестирования система с ASUS EN8800GTS показала следующее: 3DMark05 – 15 244 балла, 3DMark06 – 8799 баллов.

С видеокартой на GeForce 8800 GTS не возникнет проблем с установкой в корпус – по длине она заметно меньше, чем

GeForce 8800 GTX. На плате имеется массивный референсный кулер, занимающий два слота. Это вполне оправданно, так как и конструкцию радиатора с тепловыми трубками, и практически бесшумный вентилятор сложно улучшить – все продумано до мелочей. В состоянии покоя (работа в 2D) температура чипа не превышает 60 °C, под нагрузкой может увеличиваться до 75 °C. Важной особенностью видеокарт с чипами серии GeForce 8800 является умение достойно «держаться удар» во время игры на высоких разрешениях – производительность снижается не так стремительно, как в случае с видеоадаптерами предыдущего поколения. Это оценят владельцы широкоформатных дисплеев с большой диагональю. Но, безусловно, весь свой потенциал данные карты смогут раскрыть после появления игр под DirectX 10.

\$180

Samsung HD501LJ

➔ С выходом новой модели винчестера Samsung HD501LJ у нас появилась очередная возможность приобрести вместительное хранилище данных. HDD принадлежит к серии SpinPoint T166, в дисках которой используются пластины с высокой плотностью записи – 166 GB, к тому же HD501LJ оснащен 16 MB кэш-памяти. Все это самым положительным образом сказалось на скоростных параметрах винчестера: проведенный блицтест показал, что производительность диска несколько превышает таковую для моделей объемом 300–400 GB. Приятно удивляет цена накопителя – как правило, HDD такого объема от других компаний стоят заметно дороже. Что же, в этом отношении им теперь есть к чему стремиться.



Продукт предоставлен представительством компании Samsung в Украине, www.samsung.ua

по бокам. Функциональные клавиши имеют синюю подсветку, а в комплекте с клавиатурой поставляются сменные кнопки с пиктограммами на игровую тематику (аптечка, граната и т. п.), которые можно установить вместо стандартных. В принципе обычная раскладка является преимущест-

вом, так как в противном случае клавиатуру нельзя эффективно использовать в повседневной работе. Большой плюс Tarantula – отсутствие ограничения на количество одновременно нажатых кнопок, чем страдают многие простые клавиатуры.

В лучших традициях Razer устройство снабжено 32 KB встроен-

ной памяти для хранения пяти пользовательских профилей. Кроме того, в нем имеются USB-хаб на два разъема (увы, стандарта USB 1.1) и коннекторы для подключения наушников и микрофона. Исключительно удобно, поскольку всю периферию геймера (мышь, флэш-брелок и гарнитуру) можно подсо-

единить прямо к клавиатуре. Есть также разъем BattleDock для аксессуаров, среди которых на сегодняшний день доступны Web-камера и фонарик.

Единственный недостаток, выявленный в процессе эксплуатации, – очень маркое и легко царапающееся лаковое покрытие.

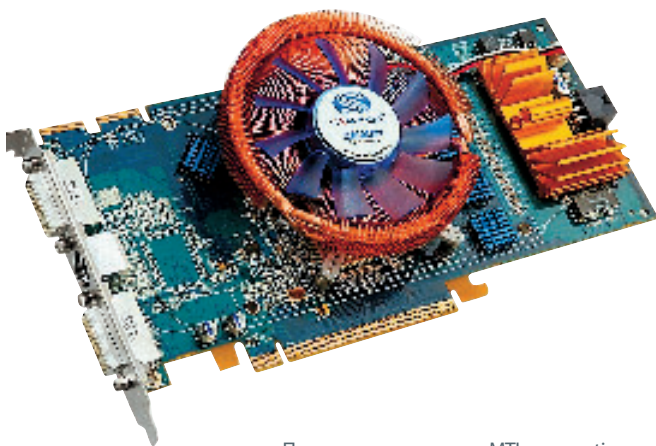
Sapphire Radeon Ultimate X1950 Pro

→ Одной из самых заметных новинок на сегодня является Radeon X1950 Pro, которую отличает удачное соотношение цены и производительности. Однако не всем видеокартам на данном чипе свойственно настолько хорошее сочетание бесшумности и эффективности охлаждения, как Sapphire Radeon Ultimate X1950 Pro.

Видеокарта оснащена радиаторами на чипах памяти и

медным кулером VF900-Cu с двумя тепловыми трубками производства Zalman. Последний в розничной продаже стоит порядка \$40–50 и является на сегодняшний день одним из наиболее эффективных решений для охлаждения видеокарт. За счет него дополнительные 5 MHz для ядра и целых 200 MHz для GDDR3, которые мы можем получить при разгоне, становятся бесплатным приложением.

\$270



Продукт предоставлен МТИ, www.mti.ua

Seagate NL35.1 ST3400632NS

→ Этот накопитель относится к категории продуктов, к которым предъявляются повышенные требования в отношении надежности. Такие HDD предназначены для организации RAID-массивов с быстрым физическим доступом к информации. Ввиду маленькой разницы в цене и применения SATA-интерфейса отлично подходят и для пользователей настольных PC, для которых критична именно сохранность данных. Время наработки на отказ линейки Seagate NL35.1 составляет 1 млн часов, что в несколько раз превышает показатели для типичных настольных HDD. Что касается производительности, то здесь ST3400632NS демонстрирует средние результаты или даже чуть ниже. Модель неплохо справляется с копированием крупных файлов, однако наблюдается снижение скорости при работе с мелкими и в реальных приложениях. Но за надежную работу в RAID-массиве приходится платить, в том числе и издержками в быстройдействии.

\$185



Продукт предоставлен ELKO Kiev, www.elko.kiev.ua

\$245

Logitech diNovo Edge

➔ Выполненная из плексигласа и полированного алюминия клавиатура diNovo Edge смотрится просто потрясающе, особенно в комплекте с акустикой Z-10. Оранжевая подсветка функциональных клавиш и сенсорного управления уровнем звука добавляют устройству шарма. Для зарядки diNovo Edge вертикально устанавливается в док-станцию – выглядит это, безусловно, очень необычно.

Встроенный литий-ионный аккумулятор заряжается достаточно быстро и избавляет вас от возни с батарейками. С компьютером клавиатура «общается» посредством Bluetooth 2.0, обеспечивающего бесперебойную работу устройства в радиусе 10 м.

У diNovo Edge нет блока цифровых клавиш, вместо него установлен сенсорный ползунок регулировки громкостью, пользоваться которым очень удобно. Чуть

ниже расположена круглая сенсорная панель TouchDisc, позволяющая управлять как перемещением курсора, так и вертикальным/горизонтальным скроллингом больших документов. Причем благодаря изменению чувствительности прокрутку можно ускорить чуть ли не в 10 раз. Часть функциональных клавиш традиционно настраивается с помощью специального ПО.

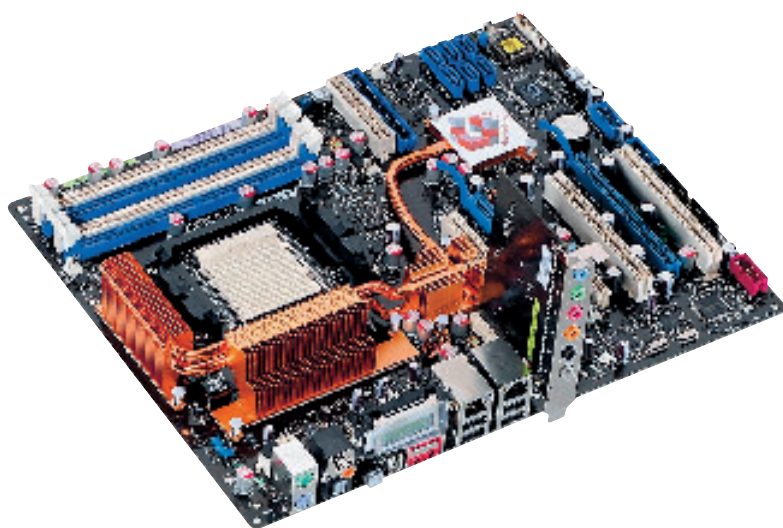
По сути, у обновленной клавиатуры только один недостаток – очень высокая цена. Впрочем, кому-то могут не понравиться и подпружиненные клавиши, выполненные по технологии PerfectStroke с механизмом распределения ударной силы. В любом случае diNovo Edge – в первую очередь имиджевое устройство, способное подчеркнуть статус и стиль владельца. Для игры по-прежнему рекомендуем клавиатуру Logitech G15.



Продукт предоставлен DataLux, www.datalux.ua

\$255

ASUS Crosshair



Продукт предоставлен «Технопарк», www.technopark.ua

➔ Достаточно крупная коробка Crosshair скрывает закрепленную в пластиковом боксе материнскую плату и еще одну отдельную с богатой комплектацией. Чего стоит только retail-версия 3DMark06! Здесь есть и уже известный аксессуар от ASUS – микрофон Array Mic, а HDA-звук реализован в виде отдельного модуля SupremeFX со специальным разъемом.

Сама плата в дополнение ко всем достоинствам топовых продуктов ASUS просто изобилует оригинальными функциональными возможностями. Наиболее заметной из них является 8-символьный ЖК-дисплей с синей подсветкой на тыльной панели, предназначенный для текстовой индикации прохождения процедуры POST или вывода произвольной надписи. Действительно полезным оказалось другое нововведение – заглушка для тыльной панели с электролюминесцентной

разметкой портов. Синяя же подсветка коннекторов на материнской плате выполняет скорее декоративную функцию, как и светящиеся кнопки Power, Reset и Clear CMOS.

К разводке платы лишь одна претензия – далеко не самое удобное размещение единственного IDE-коннектора и 24-контактного разъема ATX.

Функциональность BIOS выше всяких похвал. Границы регулировок напряжений и их разнообразие (есть Vref и Vddq для DDR2!) удовлетворят даже любителей экстремального разгона. На наш взгляд, возможность подачи на DDR2-модули 3,425 В является уже не избыточной, а опасной, так как не существует памяти, способной выдержать подобное напряжение. В итоге признаем, что у ASUS вышел потрясающий продукт, устанавливающий новые стандарты качества для материнских плат высшего класса.

\$310

BFG R7950512GTOCE

➔ Новинка заняла нишу между GeForce 7900 GT и GeForce 7900 GTX. По сравнению с предшественниками в ее архитектуре никаких изменений не произошло. Разница лишь в частоте работы памяти и GPU. Чип G71 с конвейерной формулой 24/8 на эталонной плате функционирует на 550 MHz, а память GDDR3 – на 1400 MHz. Модель от BFG уже форсирована производителем (565/1430 MHz), потому получила дополнительный индекс OC.

Что касается возможностей разгона, то они не столь велики, как хотелось бы. Технологический задел для G71 находится на уровне 650 MHz, но достижение даже такого значения будет скорее везением, поскольку исправно работающий на этой частоте чип, вероятнее всего, пойдет на производство 7900 GTX. В нашем случае стабильность терялась после

превышения 600 MHz. Потенциал разгона памяти также невелик. Дело в том, что на видеокартах с 7950 GT, как правило, устанавливаются микросхемы со временем выборки 1,4 нс, для которых 1400 MHz являются рабочим значением, на более высокой частоте они будут функционировать только при определенной доле везения. Для имеющейся модели от BFG удалось достичь лишь 1460 MHz.

Скромная по габаритам и маломощная система охлаждения справляется с нагревом видеочипа. Несмотря на его довольно высокую частоту и количество архитектурных блоков (а следовательно, и транзисторов), температура GPU под нагрузкой не превышала 70 °C. Радиатор не охлаждает чипы памяти, поэтому здесь приходится рассчитывать на естественное охлаждение или самостоятельно устанавливать алюминиевые теплоотводы.



Продукт предоставлен МТИ, www.mti.ua



hotline

IT&Consumer Electronics



новый раздел «Бытовая техника»



Ежедневно более
400 тыс. предложений
от 600 магазинов!

www.hotline.ua



«Бесконечное путешествие»/ The Longest Journey

Жанр: приключение
Издатель: «1С»
Локализатор: snowball.ru
Игра: 5/5
Локализация: 5/5

→ Эх, сколько людей, не владеющих английским языком, долгих шесть лет были лишены удовольствия погрузиться в чарующий мир, созданный замечательной норвежской командой Funcom. И все же дорога к локализованной версии оказалась не бесконечной, и, наконец, персонажи игры заговорили по-нашему.

Мы частенько вспоминаем о «Бесконечном путешествии», не забывая называть его одной из лучших в истории приключений. Увлекательная философская сказка-притча о мире науки и мире магии, суровой реальности и полете фантазии, о таком зыбком и вместе с тем основополагающем понятии, как баланс. Потрясающе выписанные характеры персонажей и блестящие диалоги. Увлекательный сюжет, неожиданная и нестандартная концовка.

Говорить о локализации не будем. Слов нет – одни эмоции.



«Величие Римской империи»/ Glory of the Roman Empire

Жанр: экономическая стратегия
Издатель: «Фабрика Игр»
Локализатор: «Акелла»
Игра: 2.5/5
Локализация: 4/5

→ В 2006 году появилось много проектов, посвященных Древнему Риму, и «Величие Римской империи» как раз один из них. В общем-то, ничего особенного разработчики не придумали, но хорошая и качественно сделанная экономическая стратегия с весьма неплохой графикой и вполне удовлетворительным звуковым сопровождением позволит скоротать несколько холодных вечеров.

Локализация от «Акеллы» в целом неплоха – качественный перевод, хорошо подобранные шрифты, не заметно никаких огрехов. Вот только к работе актеров есть претензии, и немалые: такое ощущение, что текст просто читался «по бумажке» без малейшего понятия о том, как, когда и в какой ситуации произносятся эти фразы. А потому зачастую интонации очень далеки от желаемых, да и пафоса слишком много.



«Повелители звезд»/ Sword of the Stars

Жанр: пошаговая стратегия
Издатель: «Одиссей»
Локализатор: «Новый Диск»
Игра: 4/5
Локализация: 3/5

→ Гениальные игры не дают спокойно спать многим начинающим разработчикам, вот, например, авторам «Повелителей звезд» застала глаза слава классической Master of Orion и пришедшей ей на смену Galactic Civilizations. Ребята из Kerberos Productions решили потеснить на пьедестале старших и представили на суд общественности Sword of the Stars. Основная фишка игры – полная трехмерность, хотя она лишь мешает. Главная проблема «Повелителей звезд» – дисбаланс в сторону военной части, которая к тому же организована довольно сумбурно (тактические бои почти неуправляемые и достаточно нудные).

Локализация от «Нового Диска» выполнена так себе: в переводе зачастую попадаются неточности, текст практически нечитаем из-за отвратительно выбранного шрифта, а интонации актеров излишне пафосны.

«Космическая федерация II»/ Galactic Civilizations II: Dread Lords

Жанр: пошаговая стратегия
Издатель: «1С»
Локализатор: snowball.ru
Игра: 4/5
Локализация: 5/5

→ Классика всегда остается классикой, и «Космическая федерация II» только подтверждает это правило. За бесконечной Master of Orion мы просидели долгие бессонные ночи, но, к сожалению, тот проект канул в Лету, а соперник в лице Galactic Civilization от Stardock Corporation продолжает радовать поклонников отличными сиквелами и дополнениями. Практически бесконечные баталии, конструктор кораблей, который мог бы быть вообще

отдельным продуктом, различные способы достижения победы и, конечно же, прекрасная графика и качественный звук.

Перевод в исполнении snowball.ru очень хорош, единственное, что вызывает недоумение, – русское название игры – «Космическая федерация II», так как проект под этим именем уже существует. В остальном идеально – качественный шрифт, приятные голоса актеров, отлично переведено все, что только было возможно.





Bad Day L.A.

Жанр аркада
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 3.5/5
Локализация 5/5

➔ Bad Day L.A. – очередное творение Американа МакГи, созданное в его излюбленном параноидальном стиле. Но особого восторга, в

отличие от переосмысления Кэрролловской «Алисы», уже не вызывает. И можно, можно было бы простить игре даже ее жалкую cel-shading-графику вместе с корявой анимацией персонажей, если бы только не ужасный геймплей. Триггеры буквально на каждом шагу, тупые шуточки в исполнении бездомного Энтони Уильямса, постоянно возрождающиеся враги и программные ошибки

портят неплохую в общем-то задумку.

Несмотря на своеобразие Bad Day L.A., локализация от «Акеллы» оказалась на высоте. Все диалоги (коих, скажем, немало) великолепно звучат на русском языке, а также продублированы субтитрами. Впрочем, может показаться, что голос артиста, озвучивавшего главного героя, не подходит данному образу. Но это исключительно дело вкуса.

CivCity: Rome

Жанр экономическая стратегия
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 4/5
Локализация 5/5

➔ CivCity: Rome удалось отобрать лавровый венок лидера в жанре экономических стратегий в античном сеттинге у Caesar. Игра вышла очень удачной и сразу же заслужила признание поклонников. Прекрасная графика, завораживающий звуковой ряд, объединение в одном проекте двух громких тайтлов – Civilization и SimCity, благодаря этому CivCity: Rome был просто обречен на успех. Некоторые досадные шероховатости есть и здесь, но с ними можно мириться.

Локализация от «1С» выполнена на самом высоком уровне: идеально подобранный шрифт прекрасно читается и не отвлекает от игры, голоса актеров звучат очень органично, хотя временами несколько пафосно. Отдельного упоминания заслуживает перевод «Цивилизации» – за ее чтением можно провести не один час, почерпнув при этом много интересного и занимательного об истории и государственном устройстве Древнего Рима.



Freelancer

Жанр аркадный космосим
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра 4/5
Локализация 4/5

➔ Космических симуляторов, даже аркадных, в природе существует немного – по сути, кроме собственно Freelancer (вышедшего в далеком 2003 г.), вспоминается лишь недавний Darkstar One. Посему можно сказать, что несмотря на довольно почтенный возраст (для игры такого жанра три года – это уже очень и очень), Freelancer по-прежнему остается весьма актуальной, и любители аркадных космосимов наверняка не обойдут ее вниманием. И хоть желанной «свободы в космосе» тут все-таки нет, да и геймплей получился довольно однообразный (похоже, это бич жанра), тем не менее игра заслуживает «четверки» даже спустя три года после своего появления.

Перевод выполнен хорошо (некоторые текстуры перерисованы!), однако озвучка восторгов не вызывает – голоса довольно неестественны и не всегда соответствуют ситуации.



LEGO Star Wars II: The Original Trilogy

Жанр аркада
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 4.5/5
Локализация 4/5

➔ Идея совмещения столь популярных в народных массах «Звездных войн» и кубиков LEGO была отлично реализована в первой игре цикла, долго не покидавшей списки бестселлеров. Вторая серия стала еще интереснее, веселее. В ней появились забавные новые опции, например редактор персонажей.

LEGO Star Wars II, как и ее предшественница, по характеру геймплея является типичной представительницей жанра beat'em up с небольшими добавками в виде головоломок адвентюрного характера. В результате вышла почти идеальная семейная игра, заслуженно получившая «Выбор редакции».

Локализация не требовала каких-то сверхусилий. Ведь персонажи изъясняются на тарабарском языке, не подлежащем переводу. Русификация меню и интродукций перед эпизодами сделана аккуратно, однако мы не согласны с интерпретацией некоторых знакомых до боли терминов и названий из «Звездных войн».



Топ 5

Сергей Галёнкин



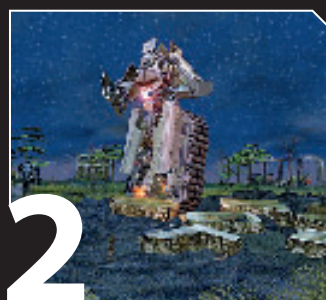
Ведьма, пришельцы, трава, RPG и каратисты

Последний месяц зимы не обещает ничего эдакого, ведь в марте PS3 запускается в Европе, и именно к этому периоду издатели припасают самые громкие проекты.



Bullet Witch

Соскучились по BloodRayne? Забудьте пока об этой кровососущей диве. Милая ведьмочка Алисия ничуть не хуже, она носит не менее вызывающий наряд, а еще у нее есть большая палка!



Maelstrom

Это, конечно, не «Периметр», но творческого задора команде KDV Games (половине «К-Д ЛАБ») не занимать. Мало нашим потомкам экологической катастрофы и сумасшедших ученых, так еще и инопланетяне пожаловали. Кто сказал «тибериум»? Вода – вот главный ресурс!



Hot PXL

Если вам не надоели клоны WarioWare (а как они могут надоест?), то вот еще один, на сей раз для PSP. Он превращает эту сверхмощную портативную консоль в подобие Game Boy Advance пятiletней давности. Играть тем не менее должно быть весьма интересно.



Jade Empire Special Edition

Те из вас, кто прочно держится за мантру «PC only and forever», может начинать радоваться – очередная RPG от BioWare спустя два года после победоносного захвата Xbox наконец-то попадет и на персональные компьютеры.



Virtua Fighter 5

Игры с такой графикой на next-gen-консолях следует раздавать бесплатно. Впрочем, VF5 и так почти ничего не стоит – ее можно будет загрузить через PlayStation Network за чисто символическую плату.