

# General

01

Февраль [02] 2006

\*002\*

24 страницы

# GAMES

Во что стоит поиграть

**NFS Carbon**

Heroes of Might and Magic V

FIFA 07

For you

Fallout 2

Grand Theft Auto San Andreas

# HEROES V

of Might and Magic

**NEW!**

Абсолютно новый журнал!

**Крупнейший компьютерно-игровой журнал в Казани!**

Абсолютно новый журнал! Новый дизайн, новые разделы!

©General Games 2007.



# GAMES



## Привет!

Наконец то вышел наш второй номер! Если честно я в это не верил! Но вот он перед вами. Сразу хочу сказать: В связи с переменами в журнале некоторые статьи будут повторятся. Но не страшно ведь будет много и других интересных статей!

Сейчас я вам расскажу о глобальных изменениях. Ну главное это то что теперь наш журнал будет выходить раз в месяц. Так же появилась и печатная версия журнала. Подробности на [www.generalgames.ucoz.ru](http://www.generalgames.ucoz.ru)

Теперь о содержимом журнале. Добавлен 1 раздел: Game News. К тому же мы переименовали и расширили предметы культа – теперь это рубрика For you. Вот пока все изменения. Теперь о статьях. Конечно статья номера NFS Carbon, так же интересная статья Heroes of Might and Magic V. Ну а так есть еще много интересного. Так что читайте. Ну все, пока!

Dh`oine

# 02

Февраль

[002] (02) 2007

## Редакция

Главный редактор

Dh`oine

Редакторы

Grom

Корректоры

Dh`oine, Grom

Дизайнерская группа

Dh`oine

Авторы

Grom, Dh`oine

Издательство и распространение

г.Казань, ул.  
Жуковского 18,  
Школа №116  
10"В" класс

Название игры/ <u>Раздел</u>	Страница
<a href="#">Game News</a>	3
<a href="#">Во что стоит поиграть</a>	4 – 18
<i>NFS: Carbon</i>	4 – 6
<i>Heroes of Might and Magic V</i>	7 – 9
<i>Psychonauts</i>	10 – 12
<i>FIFA 07</i>	13 – 15
<i>Gothic 3</i>	16 – 18
<a href="#">For you</a>	19 – 24
<i>Grand Theft Auto San Andreas</i>	22 - 24
<i>Fallout 2</i>	19 – 21



**Game News**

игры слухи индустрия интересности

## МЕГА ОБМЕН

Невероятное желание **SCI Entertainment** расширить свое лицензионное портфолио привело к тому что компания **Warner Bros** подписала с **SCI Entertainment** на сумму около 66,4 млн. евро.

## "Офицеры" в печати!

Отдел тестирования GFI завершил многоэтапную и всестороннюю проверку на игровую пригодность и отсутствие ошибок у финальной версии новой военной-RTS "Офицеры" от киевской студии GFI UA. Командный состав с честью выдержал все испытания, и на диск твердой рукой Главнокомандующего был поставлен штамп "ОДОБРЕНО".



В скором времени игра поступит в продажу, но для того, чтобы принять участие в масштабных боях на побережье Нормандии, не обязательно ждать официального релиза. Стальной кулак из танков и бронетехники уже готов нанести удар фашистам, оккупировавшим братскую Францию.

## Берегитесь, привидения!



Не так давно в сети прошел слух, подкрепленный несколькими роликами, о том, что студия Zootfly ведет работу над игрой по мотивам знаменитой лицензии

Ghostbusters.

Сегодня эту информацию подтвердил и знаменитый актер Дэн Экرويد, который заявил об участии в проекте. Он подарит свою внешность одному из героев Ghostbusters и запишет анимацию для него. Напомним, что права на марку Ghostbusters принадлежат Sony, однако студии Universal удалось получить лицензию на создание игры. Разработка Ghostbusters, скорее всего, завершится в 2008-м году.

## The Burning Crusade – каждому!



Дополнение World of Warcraft: The Burning Crusade, появившееся в продаже 16-го января и моментально разлетевшееся тиражом в два с лишним

миллиона копий, продолжает ставить новые рекорды. Но в ближайшее время продажи игры и, следовательно, прибыль Blizzard будут расти еще быстрее.

Разработчики сообщили, что отныне игру можно заказать с помощью каналов цифровой дистрибуции. Поэтому The Burning Crusade теперь открыт и для тех, кто раньше не мог найти игру в магазинах.



Жанр **симулятор**

Издатель:  
**Electronic Arts**

Разработчик:  
**EA Canada**

Похожесть:  
**Серия Need for Speed**

Мультиплеер:  
**Интернет, локальная сеть**

Диск:  
**Один DVD**

Ночь, непроглядная темень вокруг и только фары моего новенького Aston Martin DBG выхватывают небольшой кусок дороги. Узкая дорога каньона почти не дает возможности маневрировать, а он уже близко. Отстает от меня всего лишь на секунду. Неожиданно прохвост включил нитро ускорение и понесся вперед. Резкий поворот, удар в бок и вот я уже отправился в продолжительный полёт за счастьем на дно каньона.

Откровения больного на голову стритрейсера, чудом выжившего в страшной катастрофе? Конечно нет, это всего лишь рядовой эпизод из новой NFS Carbon. Эту игру ждали миллионы геймеров по всему миру и, наверное, не зря. Естественно у этого се-

риала за десять лет его существования появилось немало преданных поклонников, готовых играть в любую новую NFS, но я к их числу к счастью не отношусь. Поэтому моя статья будет по возможности справедливой и непредвзятой. Конечно же, я шучу, моя статья абсолютно субъективна, ибо я считаю лучшей из всех NFS Porsche Unleashed. Точка зрения не очень распространенная, но имеющая место.

Надеюсь, все знают, что для людей основным источником информации является зрение, так что начнем с графики. Как ни странно это прозвучит, графика не только не стала лучше, но даже стала хуже.



# NEED FOR SPEED CARBON

Во-первых, зачем-то убрали блюр, появлявшийся на высокой скорости в Most Wanted. Вместо этого вдоль нашего авто появляются белые линии символизирующие завихрения воздуха. Выглядит это отвратительно, а ощущение скорости, какое было в Most Wanted, не наблюдается вовсе. Вообще такая идея могла бы прокатить года три назад, но как она могла прийти в голову в наше время решительно непонятно. Вообще блюра в игре стало меньше что, естественно, вышло игре боком. Графически игра превратилась в Underground, причем первый. Решение по меньшей мере странное. Причина отсталости графики заключается в нежелании упускать солидный кусок рынка под названием «консоли прошлого поколения». EA вообще славится своей жадностью, благодаря которой она, собственно, и является крупнейшей игровой компанией в мире. Но ведь Most Wanted выглядела вполне пристойно.

Далее по списку идет сюжет. Тому кто писал этот бред срочно надо оторвать руки и держать их в запортом сейфе до конца существования человечества. Итак, вся территория города поделена на зоны, в которых



хозяйничает одна из четырех группировок. Ваша цель завоевать все зоны в городе. Самая точная ассоциация – войны группировок в GTA San Andreas. Наверное нелишним будет сказать что в реальной жизни, естественно, ничего подобного не происходит. отождествление стритрейсеров с гопниками вряд ли можно назвать правильным решением. Непосредственно сюжет же заключается в следующем: кто-то спер мешок денег энное количество лет назад, все думают на вас и вам надо найти эти деньги. Хорошо хоть ролики ничуть не уступают Most Wanted, если даже не превосходят его.



# NEED FOR SPEED CARBON



В Carbon есть три вида машин: «Гоночные», «Мускульные» и «Концепт-кары».



Но сюжет никогда не был сильной стороной NFS. Дальше по коридору у нас расположились новая система тюнинга и подозрительного вида люди со значками полицейских. Начнем с тюнинга: теперь нам позволено изменять внешний вид деталей купленных в магазине. То есть растягивать спойлеры, увеличивать решетку радиатора и т.д. Вообще, одна из немногочисленных действительно неплохих идей, воплощенных в новой NFS. Далее полисмены. Тут уже значительно хуже. В принципе система полностью перекечевала из Most Wanted, но и тут сумели напортачить. Во-первых, гонки с копами стали куда менее зрелищны, да и гоняются они за вами не очень то активно. Ну а во-вторых исчез напрочь резон с ними гоняться, ибо черный список канул в лету.

Следующее нововведение – это возможность нанимать людей и прохо-

дить гонки не одному, а с партнером. Тоже довольно интересная хоть и не очень полезная идея. По сути надо всегда брать собой скаута, который будет всегда идти впереди и выигрывать гонки независимо от вас. Естественно никакой нормальный гонщик не будет использовать эту возможность, так как это почти чистое.

Далее новый режим гонок – гонки в каньоне. Расписывать его нет никакого смысла, скажу лишь что режим удался, но на окончательное впечатление от игры он практически не влияет.



А впечатление это такое: это одна из худших NFS за всю историю серии. Очевидно что разработчикам надоело делать одну и ту же игру уже десять лет и они ударились в самокопирование.

Интересный сюжет	Что	Оценка	<b>Рейтинг</b> 7.0
Новизна	Геймплей	7.5	
Лёгкость освоения	Графика	7.0	
	Звук и музыка	7.0	
	Интерфейс	8.0	



**Жанр** Стратегия

**Издатель:**  
Ubisoft Entertainment

**Разработчик:**  
Nival Interactive

**Похожесть:**  
Серия Heroes of Might and Magic  
Disciples

**Мультиплеер:**  
Интернет, локальная сеть

**Диск:**  
Один DVD

Серия Heroes of Might and Magic начала свое победоносное шествие еще в девяностых годах. Самой лучшей из героев по мнению многих является третья часть сериала. В плане геймплея она была практически идеальна и казалось что дальше совершенствоваться уже некуда. Тогда разработчики пошли по другому пути. Они радикально изменили многие аспекты игры что привело многих фанатов в ярость. Все поклонники четко разделились на два лагеря: те, кому понравились четвертые герои и, соответственно, на тех, кому не понравились. Вторых оказалось больше и игра провалилась в продажах. 3DO – разработчики всех героев – не пережила таких стрессов и закрылась. Герои оказались под угрозой кануть в Лету. Однако замечательная компания Ubisoft решила реанимировать раскрученный бренд. Неожиданно для всех разработчиками была объявлена русская компания Nival. На их могучие плечи легла очень трудная задача: им надо было объединить воедино противоборствующие лагеря фанатов. Теперь, когда игра вышла, можно сказать, что им это в какой-то мере удалось.

Итак, начнем, как обычно, с графики. Посмотреть есть на что:

высокополигональные юниты; красивые, яркие спецэффекты; огромные, насыщенные разнообразными объектами карты; невероятно красивые города – все выглядит на твердую пятерку. К тому же игра прекрасно оптимизирована и вообще, с технической точки зрения проблем не наблюдается.

Сюжет в принципе не плох, но он играет сугубо второстепенную роль. Он тут подается в виде роликов в начале и конце миссий.

Ну и собственно геймплей. Пятые герои это все та же пошаговая стратегия в фэнтези стилистике. Мы все так же развиваем города, клепаем войско, развиваем героя и т.д. Вторую же половину игры мы проводим в тактических битвах.





Нижняя панель очень удобна. Можно полностью продумать свою тактику боя.



Вот так мы будем видеть бой.

Тут, передвигая войска по небольшому полю, мы планомерно уничтожаем войска противника или с ужасом наблюдаем за гибелью собственной армии. Играть в это всё очень увлекательно и интересно, особенно учитывая наличие режима хот-сит, который подразумевает возможность игры нескольких человек на одном компьютере по очереди.

Ну а теперь главное на мой взгляд. Эту игру нельзя называть пятыми героями. Если между третьей и четвертой частью существовало огромное количество различий, все же ни у кого не оставалось сомнений что это одна и та же игра. С пятыми героями обратная история. Вроде бы все так же, но есть ощущение, что что-то тут не так. Конкретно никаких претензий нет, лишь придирки. Например, замену текстовых брифингов в начале миссий на ролики на движке я считаю абсолютнейшим абсурдом. А вывод неутешителен, товарищи: ниваловцы взяли одну из лучших игр прошлых лет и превратили в обыкновенную фэнтези стратегию. Желание сделать что-нибудь своё вышло им боком. Особенно грустно за вселенную Might and Magic активно эксплуатируемую во всех предыдущих героях, а ныне отправленную на свалку истории. Взамен нам предлагают стандартный набор фэнтези-штампов, которые уже успели порядком надоесть. При этом исчезло все очарование героев и осталась красивая но бездушная стратегия без единой дельной и оригинальной идеи. Кстати, вселенная пятых героев абсолютно не связана с миром Dark Messiah of Might and Magic и игры очень разнятся как по дизайну юнитов так и по общему ощущению от атмосферы. Мне искренне жаль, но похоже Героям не суждено обрести новое рождение.

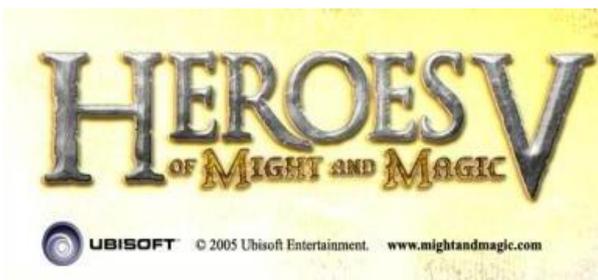
### Наше мнение

Конечно Герои 5 бесспорно хорошая игра. 3D вид, живописный дизайн. Но всё это не может конкурировать с 3 серией Героев. Конечно это только наше мнение, но Герои 5 отстают от своих предшественников.



Если вы никогда не играли в Heroes of Might and Magic, то не обращайтесь на все это никакого внимания. Вы вполне можете получить немалое удовольствие от игры. Тем же кто играл и любил третьих героев можно попробовать, но вряд ли она вам понравится, так что приберегите деньги на что-нибудь действительно стоящее.

Подводя итог можно сказать, что скинуть третьих героев с престола Nival'у оказалось не под силу. Игра конечно очень даже неплоха, но уж слишком был хорош прародитель. А жаль.



<p><b>Интересный сюжет</b></p> <p><b>Новизна</b></p> <p> <b>Да!</b> <b>Лёгкость освоения</b></p>	<b>Что</b>	<b>Оценка</b>	<p><b>Рейтинг</b></p> <p><b>8.0</b></p>
	Геймплей	<u>8.0</u>	
	Графика	<u>9.0</u>	
	Звук и музыка	<u>8.0</u>	
	Интерфейс	<u>8.0</u>	



# Psychonauts

Автор: Grom

Psychonauts – дебютная игра компании Double Fine Productions. Основателем этой компании является Тим Шафер – известный человек в игровой индустрии. Он ответственен за такие игры как Grim Fandango, Full Throttle и т.д. В 2001 году Тим ушел из Lucas Arts и основал свою собственную компанию Double Fine Productions. Его новый проект вызвал нехилый переполох в мире игровой индустрии. Psychonauts долгострой не хуже Half-Life 2, ибо он тоже разрабатывался почти 6 лет, а это, согласитесь, серьезный срок. Теперь можно с уверенностью сказать что, как и в случае с Half-Life это время было потрачено не зря.

Этот проект до последнего времени оставался темной лошадкой, так как обещания разработчиков казались слишком уж невероятными. По задумке разработчиков основное действие должно было происходить в подсознании различных людей. Самое замечательное, что они выполнили свои обещания, за что им как минимум надо поставить памятник. Особенно гению Тиму Шаферу, который несмотря ни на что довел свою крайне оригинальную концепцию до полноценного и вполне играбельного продукта, наплевав тем самым на всеобщую казуализацию игр. Игровая индустрия ему этого не простила и мстя её была страшна, но об этом позже.

Номинально Psychonauts это линейный платформер с не самым удобным управлением и замысловатой все-

ленной. Молодой парень Распутин (!). или как его все называют Раз, попадает в летний лагерь для детей с экстрасенсорными способностями и практически сразу его затягивает в водоворот событий. Сюжет очень оригинален и интересен, но пересказывать я его не буду – не хочу испортить удовольствие от игры. Тем, кто написал диалоги отдельное большое спасибо: они интересные, юморные, и очень поднимают настроение. Тут же поговорим об озвучке: она тоже страсть как хороша. Актеры на все роли подобраны практически идеально, но это в принципе характерно для игр столь высокого уровня, тем более из-за рубежа. Отметим жирным знаком «плюс» также и здешних персонажей: они очень детально прописаны, особенно те в чьем подсознании мы путешествуем.

Жанр платформер

Издатель:  
Majesco Games  
Разработчик:  
Double Fine  
Productions

Похожесть:  
American  
McGee's Alice,  
Beyond Good &  
Evil, Psi-Ops

Мультиплеер:  
Нет

Диск:  
Один DVD



Например в больнице для душевнобольных мы встретим чела, возомнившего себя Наполеоном. Его подсознание представляет собой гексагональную стратегию, хоть и с многими упрощениями. У параноика в голове ходят подозрительные личности неопределенной национальности, повсюду видеокамеры и все в таком духе. При этом у каждого есть свои скелеты в шкафу и истории из прошлого которые сильно повлияли на разум индивидуума. Они представляются в виде черно-белых слайдов написанных явно от руки, но это не плохо, а совсем даже наоборот: они выглядят неожиданно стильно и красиво, а истории о которых они рассказывают очень интересны и помогают лучше понять персонажей, которые тут сложны и многогранны.

Графика тут конечно неплоха, но её тяжело оценить из-за карикатурного дизайна. Все персонажи тут выглядят как карикатуры на людей. Виной тому является общая мультяшность игры. Однако Psychonauts только прикидывается детской игрой. Геймплей тут не то чтобы простой и уж точно не детский, а вполне взрослый человек, сев поиграть на часок, может просидеть до утра, гоняя Раза по замысловатым уровням. И это не говоря уже о том что ребенок вряд ли сможет понять эту игру, в том числе и прекрасный юмор. Поиграв же побольше понимаешь, что персонажи карикатурны не только внешне, но и характером: например, парень из России ходит в казачьей шапке, говорит с жутким акцентом и помешан на медведях. В целом, графика в игре выглядит вполне пристойно, а главное она помогает создать нужную атмосферу.

Наконец мы подошли к главному – геймплей, или как во всё это играется. Играется замечательно, товарищи! Здесь прекрасно сочетается акробатика «почти как в Prince of Persia», различные психические способности типа левитации и телекинеза, логические головоломки и обычный платформер. Правда поначалу вас встретит не слишком дружелюбное управление: сказывается консольная направленность. Но все же по сравнению с испорченными абсолютно бредовым управлением шедеврами Сарсом это далеко не самое худшее, что могло произойти. К тому же играть с клавиатуры вполне возможно, стоит лишь немного привыкнуть. Счастливым обладателям геймпада такие проблемы естественно не грозят. Но вернемся к геймплею. Про то, как играть в платформер я, пожалуй, распространяться не буду. Однако в игре есть несколько особенностей, в том числе не очень приятных, на которых мне хотелось бы заострить внимание. Во первых это вылетающее местами квестовое наследие игры. Оно, правда, не то чтобы мешает, скорее наоборот – аккуратно вписывается в геймплей. Однако, как и в большинстве квестов, тут есть головоломки, которые без сторонней помощи решит очень трудно. Иногда не помогают даже подсказки. Но неразрешимых задач тут фактически нет. Совсем другое дело это тупиковые места в игре. По факту в некоторых местах есть только один вариант действий, который не ведет в тупик и зачастую до него не так то просто догадаться. Лично мне похоже везло, так что я прошел игру до конца не застревая нигде больше чем на три дня. Тем, у кого есть не только голова на плечах, но и мозг в оной беспокоиться в принципе не стоит, ибо головоломки в большинстве своём логичны и довольно просты, по крайней мере не сложнее чем в Half-Life 2. Других прорех в геймплее обнаружить не удалось.



Это странное существо рядом с Разом - один из детей живущих в лагере. По совместительству прекрасный образец местного дизайна персонажей.



Первые ощущения от игры - непривычно. Карикатурный дизайн, не то чтобы обычное управление и некоторая детскость игры скорее всего отпугнут многих, но если вы поиграете в неё денек другой вы откроете для себя одну из самых гениальных игр за последние пару лет. Шафер вложил в эту игру душу, делали её энтузиасты любящие свое дело, а в наше время, когда игры превращаются в наиобычайший товар вроде колбасы эта игра натуральный глоток воздуха после продолжительного заплыва. К огромному несчастью для всех такие игры появляются очень редко и обычно проваливаются в продажах. Такая судьба ожидала и Psychonauts. И это очень грустно товарищи. Несмотря на откровенное восхищение игровой прессы и всевозможные награды, геймеры игру банально проигнорировали. Виной тому во-первых - никакая рекламная компания, а во-вторых та самая необычность. Куда привычнее играть в контру, чем в шедевр от Шафера. Но все-таки поиграйте пару дней и вы поймете, что никакая контра даже рядом не стояла с Psychonauts. На этой пафосной ноте я, пожалуй, и закончу.

Что	Оценка
Геймплей	<u>9.5</u>
Графика	<u>8.0</u>
Звук и музыка	<u>8.5</u>
Интерфейс	<u>7.0</u>

**Рейтинг**  
9.0

- ✓ Да! **Интересный сюжет**
- ✓ Да! **Новизна**
- ✓ Да! **Лёгкость освоения**



# FIFA 2007

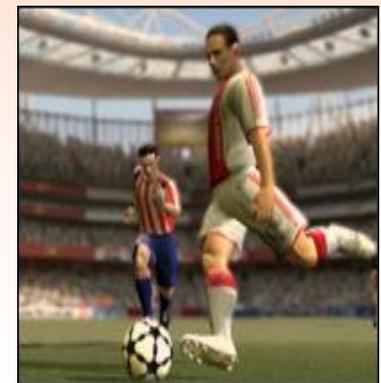
Автор: Dh`oine

## Война продолжается

Игры серии **FIFA** уже давно закрепились на рынке. И конечно никому из покупателей и не приходило в голову покупать какой-нибудь другой симулятор футбол. И продолжалась эта феерия до две тысячи третьего года.

Именно этот год стал переломным. В то время неизвестная для РС игроков японская компания **Konami** портировала на персональный компьютер своё новое творение – **Pro Evolution Soccer 3**. Не имея гигантских средств, как **EA Sports**, незнакомая с РС-рынком, кон-

сольная компания смогла произвестить настоящий взрыв в сфере футбольных симуляторов. Игра оказалась настолько интересной и реалистичной, что оторваться от нее попросту не было сил. В **PES** нужно было не просто знать кнопки управления, но и мыслить



На картинке видно что графика не потерпела глобальных изменений

Так что это за игрок, о эврика – это Rooney!



Жанр: Sports

Разработчик:

EA Canada

Издатель:

Electronic Arts

Издатель в России:

Софт Клуб

Похожесть

Все серии FIFA, Pro Evolution Soccer

Multiplayer:

LAN, Internet

Количество дисков

Один DVD

Разнообразие передач, реалистичность приёма мяча, непредсказуемые отскоки – всё это было фантастикой в то время. Игра становилась не просто развлечением, а настоящим виртуальным спортом. Таким образом, число приверженцев **FIFA** резко сократилось.

Грядущие двенадцать месяцев прошли относительно спокойно. Несмотря на появление отпрысков обеих серий, ситуация практически не изменилась. И на следующий год, когда вышли новые серии их симуляторов, в принципе не значительно раскачали качели популярности. Но сейчас, после выхода **Pro Evolution Soccer 6** и **FIFA 2007**, начался ещё один виток борьбы за место на рынке футбольных симуляторов. Сможет ли детище **EA** принести в родные пенаты баснословные прибыли и оказать противникам достойное сопротивление? Время покажет, а пока попробуем разобраться.

### Начало новой эры

Действительно за минувший год разработчики обеих компании славно потрудились. Возьмем, к примеру, **FIFA 2007**. По истине видно, что год прошел успешно. Наконец то «EAшники» смогли сделать нечто похожее на реальный футбол, хоть и не идеально, но об этом потом. Разработчики несомненно знают слабые места серии: не очень хорошая графика, я бы даже сказал – отвратительная, не интересный геймплей, и нулевая новизна. Но и в этом году их старания сделать идеал не увенчались успехом. Бесспорно, игра обновилась, стала намного интересней, была подтянута графика и реалистичность. Но всё это в принципе не важно, ведь сам процесс игры оставляет желать лучшего.

**Konami** же сделала достойное продолжение своей игры. Конечно, **PES** опять была обделена средствами и в игре мало лиг и игроков. Как

раз в этом **FIFA** и опередила **PES**, так что 1:0 в пользу **FIFA**. Ну вспомнили плохое и хватит! Теперь о хорошем. Игра получилась просто улёт. Реалистичность на грани фантастики. В игре вы можете играть за Henry и не попасть с пяти метров в пустые ворота. Конечно, бесспорно у **PES** это не отнять, так что 1:1.

Теперь о главном, а именно графике. Ну что можно сказать – обеим компаниям не удалось сделать **Best graphic**, но отметим их старания. У каждой из компании, на мой взгляд, была цель в первую очередь порадовать покупателя отменой графикой, но не получилось: в игре остались все те же непонятные тени игроков, нереалистичное касание мяча и т.д. Можно сказать что ничья, да наверное, это единственное правильное решение. Вывод: 2:2

Итак, музыка. Музыка в **FIFA 2007** – великолепная. Композиции потрясают; они настолько хороши, что достойны издания на отдельном диске. Так же не менее потрясает менеджер, встроенный в игру. Мало вероятно, что некоторые специально сделанные менеджеры сравнятся с ним. За все эти плюсы получается 3:2. Вид игры конечно лучше у **PES**. Разнообразие разных камер, меню и т.д., всё это, несомненно, лучше в **PES**. 3:3



Ну, бей же бей!

Газон в игре выглядит не очень реально!



А теперь решающий мяч. Интерфейс. Да, тут не поспоришь, ужасно подстроенный под PC интерфейс **PES** никуда не годится. Что бы найти кнопку паса надо затратить несколько секунд, за которые ты получишь мяч в свои ворота. А **FIFA** напротив всё четко, все кнопки управления рядом. «Элементарно Ватсон». Итог **4:3**. Славная победа **EA** над **Konami**. Будем ждать следующий год. И новых игр от этих компаний.



Как всегда игра оказалась без особых сюрпризов. Привычно-ужасная графика подпортила картину, в целом игра удалась



### Наше мнение!

Конечно **FIFA 07** не эталон футбольного симулятора, но имеет то что пока нет не у одного футбольного симулятора в мире: всемирную известность и большие деньги! С помощью этих преимуществ игра всегда долгожданна. Если вам не нравится реальность и у вас слабая машина, то эта игра для вас.

Интересный сюжет

Новизна



Лёгкость освоения

Что	Оценка
Геймплей	<u>5.5</u>
Графика	<u>5.0</u>
Звук и музыка	<u>10.0</u>
Интерфейс	<u>8.5</u>

Рейтинг

7.5



# Gothic 3

Автор: Grom

Gothic 3 – это вторая по важности RPG в этом году. Первой если помните был The Elder Scrolls 4: Oblivion. Он, конечно, не оправдал всех возложенных на него надежд, но оказался вполне сносной игрой. Главной проблемой Обливиона были некоторые невыполненные обещания разработчиков. Но несмотря ни на что игра была действительно хороша. Похожая ситуация произошла и с Готикой. Правда не без своих осо-

бенностей.

Начнем с графики. Она конечно хороша, но есть одно «но». Игра абсолютно не оптимизирована, то есть тормозит на самых мощных компьютерах, а на довольно слабых машинах может работать весьма пристойно. Иногда это выглядит как натуральное издевательство. К тому же нельзя не отметить, что загрузка уровней здесь длится целых 15 минут!



**Жанр:** RPG

**Разработчик:**

Piranha bytes

**Издатель:**

JoWood Productions

**Издатель в России:**

GFI / Руссобит-М

**Похожесть**

Fable, Gothic,  
Gothic 2

**Multiplayer:**

Отсутствует

**Количество дисков**

Один DVD

На мой абсолютно субъективный взгляд это и есть главная проблема Готики. Сама игра просто замечательна. Для фанатов серии может также стать проблемой отсутствие схожести по многим пунктам с остальными играми серии. Главное отличие это конечно общая казуальность игры. Она сильно упрощена по сравнению со второй Готикой. Правда, на мой взгляд, это пошло игре только в плюс. Интерфейс очень дружелюбен к игроку и разобраться в игре можно довольно быстро. К минусам можно приписать разве что чересчур простую боевую систему.

Практически любого орка или человека можно без особого труда убить элементарной барабанной дробью на левой клавише мыши. Но тут вырастает еще одна проблема игры – несбалансированность. Как уже было сказано выше орк или человек враги не серьезные, но при этом практически любое зверье становится настоящим противником. Убить стаю волков не в пример сложнее чем положить шайку бандитов. «Почему?» спросите вы, а всё очень даже просто: скорость атаки у зверей гораздо выше, чем у людей, вследствие чего вы просто не успеваете ответить на удар и стоит зазеваться, и ваш протагонист уже скорчился на земле в луже крови. Но самый опасный монстр в игре это кабан. У него самая высокая скорость атаки и он никогда не останавливается. В результате он практически непобедим в ближнем бою. На деле же это выворачивается весьма интересным фортелем: зверей удобнее убивать из лука. С кабаном это необходимость, а с другими животными просто желательно. В результате охотнику просто необходим лук, а это уже пахнет реалистичностью, господа. Как известно, я надеюсь всем, охотники никогда не ходили на охоту в полных латах и с огромным двуручным мечом. Итак, товарищи, задумка разработчиков или элементарная недоработка? Боюсь, эта загадка так и останется неразгаданной. Раз эта ошибка так забавно вплелась в геймплей, то ставим плюс за находчивость и везение.

Если верить популярным игровым журналам, то в игре тупой AI. По этому вопросу я не знаю что сказать. Мне в принципе до лампочки насколько умно будут умирать в драке NPC. Если же зайти в город, то поначалу кажется что город живет своей не зависящей от игрока жизнью. Но это только на первый взгляд. Если присмотреться, то на лицо цикличность действий NPC. Но ведь не обязательно присматривать-

ся. И так почти со всем в игре: вполне можно играть и просто получать удовольствие, но если искать недостатки то вы их обязательно найдете.

Нельзя не отметить замечательную озвучку, интересные диалоги и классную музыку. Особенно мне понравились диалоги: они написаны интересно, с юмором и лишены пафоса присущего многим современным RPG. Звуковое оформление – 10 баллов

Ну а теперь главное: геймплей. Играется замечательно. Особенно после недели, другой игры. Кстати,



этой недели вполне хватит на решение: нравится игра или нет. Мне понравилась. В игре еще и замечательная атмосфера, которая затягивает и не хочет отпускать. Лично меня особенно поразил вид полуразрушенного замка Монтеры. Лежащие по всей дороге камни из кладки стены, сама полуразрушенная стена, угрюмые орки часовые, называющие всех людей «Morra», рабы, закованные в кандалы, сносят камни в одну большую кучу, а недалеко другие рабы ведут раскопки. Всё это врезается в память и выглядит просто изумительно. Дизайнеры сработали на ять. Сразу видно, что в игру вложили много сил и трудились над ней талантливые люди. Просто игру элементарно недоделали. Почему?

Причина опять прозаически проста: издатель захотел получить, наконец, прибыль и решил выпустить довольно сырой продукт.

Так что вообще и в общем игра хорошая, хоть и с некоторыми огрехами. А то что эти огрехи вполне можно исправить с помощью патчей делает игру так и вовсе замечательной. Кстати, рекомендую покупать лицензионную версию, так как некоторые патчи там уже вложены, а остальные поставить не составит труда. Если вы хоть немного знаете английский, то локализацию лучше не покупать.

Как никак разработчики потратили немалые деньги на озвучку, а безызвестные русские актеры выглядят на этом фоне просто жалко.



Подводя краткий итог можно сказать, что перед нами одна из лучших игр года и по совместительству главный и единственный конкурент TES 4 Oblivion. При этом игра заключена до нельзя и играть можно только установив несколько патчей. Надеюсь вас это не остановит.



По нашему мнению Tes4 и Gothic 3 это лучшее что вышло на ПК в этом году. Гениальные, эпичные; с потрясающим, затягивающим геймплеем и атмосферой; однако с ворохом недоделок. Как знать, если бы у разработчиков было время, может они бы создали игру года. Ведь в Готике особенно сильно чувствуется огромный потенциал: за исключением TES 4 она наголову превосходит остальные проекты этого года. Но благодаря жадности издателей, лишь одна из лучших, но не лучшая игра года.



**Интересный сюжет**

**Новизна**



**Лёгкость освоения**

Что	Оценка
Геймплей	<u>8.5</u>
Графика	<u>8.0</u>
Звук и музыка	<u>10.0</u>
Интерфейс	<u>8.5</u>

**Рейтинг**

9.0

The background of the page is a dark, atmospheric illustration from the game Fallout 2. It depicts a character in a post-apocalyptic setting, possibly a wasteland, with a large, glowing yellow '11' and the text 'Fallout 2' overlaid in a stylized, outlined font. The scene is dimly lit, with some light sources in the background creating a sense of depth and mystery.

# Fallout 2

Специальный выпуск

Автор: Grom

Fallout – это настоящая легенда от мира компьютерных игр. Она вышла в 1999 году и практически сразу снискала огромную популярность. В немалой степени это было обусловлено новизной сеттинга игры и отличия его от вселенной Dungeons & Dragons. В то время почти каждая нормальная RPG была основана именно на вселенной Dungeons&Dragons и это сыграло на руку молодым гениям из Black Isle. Игра продалась очень неплохим тиражом, через год последовал сиквел Fallout 2, а затем затишье. Black Isle испытывала значительные трудности как с финансами так и с персоналом. Немало разработчиков работавших над предыдущими частями Fallout ушли из компании. Не так давно компания Black Isle прекратила своё существование. Права на разработку Fallout 3 перекупила Ubisoft и с тех пор, о нем ничего не слышно, кроме того, что он в разработке.

## **Для начала небольшой экскурс в мир Fallout.**

Итак, Fallout. Нефть в мире кончилась, последнее месторождение находилось на глубине пары тысяч метров под водой и за его разработку естественно взялись американцы. Китай пытался оспорить права на разработку месторождения, но из этого ничего не вышло. Начался общемировой энергетический кризис и первые вооруженные столкновения.

Случилось неизбежное – Третья Мировая Война. Планета содрогнулась от взрывов ядерных ракет и атомных бомб. Цивилизация была практически полностью уничтожена. Но люди выжили. Люди знали, что третья мировая неизбежна и построили на такой случай Убежища – огромные жилые комплексы, изолированные от внешнего мира. Они были призваны спасти цивилизацию от уничтожения. Когда ситуация снаружи убежищ становилась более или менее нормальной убежище открывалось и выпускало людей в уничтоженный мир. Мир изменился до неузнаваемости: большая часть суши превратилась в пустоши, единственными обитателями которых были радиация и мутанты порожденные ей. Но и это люди предвидели: на каждое убежище полагался G.E.C.K. – одна из довоенных технологий, призванная возрождать разрушенный войной мир. С помощью этих вещей возникли первые поселения. Люди учились выживать в этом новом, враждебном мире. Однако как выяснилось, люди выжили не только в убежищах. Существовало еще Братство Стали. Это полувойсковая организация, хранящая утерянные технологии и поддерживающая мир.

Убежище 13 вошло в историю как родина великого героя и мученика – Выходца из Убежища. Ему пришлось выйти во внешний мир чтобы спасти остальных жителей убежища и найти новый чип очистки воды. На самом деле его деяния оказались куда более важны для мира, нежели находка чипа. Мутант, называющий себя Повелителем собрал армию мутантов и хотел полностью уничтожить всех людей. Выходец из Убежища разрушил его планы и убил Повелителя. Но когда он вернулся в Убежище, люди не приняли его. Его изгнали в пустошь. Он основал деревню и назвал ее Аройо. Он прожил там остаток своей жизни и умер, несправедливо забытый всем миром.

Спустя два поколения, внук того самого Выходца из Убежища был вынужден покинуть свою родную деревню и отправиться на поиски древнего артефакта под названием G.E.C.K.. Его деревня погибала от малых урожаев и болезней, а Старейшина деревни узнала, что единственное, что может спасти деревню это G.E.C.K.

Этому герою предстоит долгий путь и деяния достойные его великого предка.

Экскурсия закончена, пожалуйста пройдите к кассе.

Я закончил на этом месте не случайно: здесь начинается сюжет второй части, а лучше будет если вы узнаете его сами, поиграв в игру. К тому же появился прекрасный повод – выход официальной русской локализации. Локализация конечно не идеальна, но поиграть во второй Fallout на русском языке – это дорогого стоит. Кстати, нельзя не отметить тот факт, что локализация вышла с опозданием на 6 лет(!) что впрочем вполне объяснимо: игра вышла очень давно и имеет огромную армию рьяных фанатов. Эти фанаты в случае неудачного перевода разорвут локализаторов в клочья, так что ребята из !С не торопились и сосредоточились на качестве.

### Игра, проверенная временем.

Ну, для начала о графике. Игра вышла 6 лет назад, так что многие шарахаются в ужасе

от экрана увидев допотопную картинку. Но при этом у игры есть одно гигантское преимущество: она запускается даже, ну на очень слабых компьютерах. Отмечу, что для своего времени у игры была почти совершенная графика. В наше же время у обладателей современных компьютеров такая графика вызывает в, лучшем случае, недоумение. И даже при таких скудных ресурсах игра умудряется впечатлять. В основном за счёт великолепной работы дизайнеров и художников. Этот мир, выполненный в 2D, выглядит намного живее и реалистичнее многих современных игр. Вообще графика в этой игре является лишь основой, детали дорабатываются воображением игрока. Немалую роль в этом играют различные текстовые вставки, описания местности и прочее. Таким образом создается неповторимая, почти осязаемая атмосфера, которая является главной гордостью Fallout. Эту игру недаром считают одной из самых атмосферных игр десятилетия.



Но главное естественно это не графика, а геймплей. Начнем, как водится, с начала, а началом для любой RPG является ролевая система. Как уже было сказано выше, в Fallout использовалась отличная от D&D система под кодовым названием S.P.E.C.I.A.L.. Это была действительно инновационная и проработанная ролевая система. И так, у персонажа есть ряд базовых параметров: сила, ловкость и т.д.; а также с полсотни навыков, таких как рукопашный бой, лечение, стрельба из пистолетов и т.д. Бои в игре пошаговые, и по сложности не уступают хардкорным стратегиям. Возможность стрелять прицельно в разные части тела, травмируя противника, необходимость перезаряжать оружие тратя при этом драгоценные очки действий, возможность лечения во время битвы и т.п. придают геймплею невероятную глубину. В мирное время игра представляет из себя RPG в изометрической перспективе, с огромным количеством диалогов и нелинейным, невероятно интересным сюжетом, где каждое действие игрока может повлиять на дальнейшие события.

И так поговорим о сюжете и в частности о диалогах. Диалоги, как и всё в этой игре, гениальны: тут вам и юмор, и какое-то невероятное количество персонажей с абсолютно разными характерами и взглядами на жизнь и несколько вариантов ответа на любую реплику. Всё это очень оживляет мир игры, а персонажи пугают своей реалистичностью. Ни в коем случае нельзя забывать о квестах, ибо от их разнообразия начинает рябить в глазах. Были замечены как обычные квесты типа отнести вещь в другой город; следом идут довольно оригинальные: разведать, что произошло на ферме и почему вдоль дороги к ней появились насаженные на колья трупы; и наконец вовсе невероятные: помочь огромному крысу мутанту в его стремлении захватить мир. Последний, кстати, жи-

вет в разрушенной шахте старого реактора и основал целый культ личности великого крыса. Теперь о персонажах: среди прочих были замечены шаман деревни Хакунин, постоянно находящийся под действием наркотических трав, уже упомянутый крыс, супермутант, а по совместительству мэр небольшого городка рядом с шахтой по добыче урана, и по другому совместительству спутник главного героя, проповедник работающий на мафиозный клан, прообраз Брюса Ли по имени Дракон и, наконец, президент США собственной персоной. Все они абсолютно разные, но при этом они поразительно качественно проработаны. Рассказывая о персонажах нельзя не упомянуть о реалистичности их поведения. Например, если вы скажете, что вы Избранный и что идете спасать мир - вам рассмеются в лицо и назовут сумасшедшим. Причем это не единственный пример. Придется смириться что альтруистов в мире нет и каждый ищет выгоду для себя. Это не значит, что хороших персонажей нет, они есть и некоторые из них даже присоединятся к вам. Но этот мир жесток и выживает в нем сильнейший. Как в жизни.

Об этой игре можно рассказывать бесконечно, но лучше просто сыграть.

P.S. Если не умеете читать, то лучше найдите какую-нибудь другую игру.

P.P.S. Казуалам не рекомендуется.





Colorful version

Автор: Dn'oine

## Пауза на миллион

Rockstar Games воодушевленная успехом своих предыдущих игр, решила на конец-то продолжить свои не лёгкий и опасный путь. Не доделав и пятидесяти процентов игры компания провозгласила её хитом и ударились в PR. Собирала неистовые армии фанатов, готовых почти на всё ради новых скриншотов. Все геймеры планеты замерли в ожидании новой GTA. Однако враги, как оказалось, не дремлют. Не успела игра выйти из рук разработчиков, как на неё налетели стаи недовольных противников насилия и жестокости. Да всё бы ничего, если бы не некие анонимные личности, которые рассказали всё про предыдущие версии этим протестующим. Узнав об этом они сразу перешли в наступление. Следующий их шаг был суд. Дело длилось достаточно протяженное время. А тем временем геймеры всего мира уже всё знали про игру. Скриншоты, демки, бета-версии, ролики. Им не хватало только одного: погрузиться в сам игровой процесс.

Пираты же напротив не собирались выяснять кто прав кто виноват. Они быстренько своровали игру, и начали лепить бесконечное количество копии. Игра шла нарасхват. А, тем временем, дело «пахло» завершением.

Наконец то все стороны были обоюдно согласны с мнением суда. Но когда настал «час х», а это был октябрь 2004, в то время игра вышла на PS 2, консольщики не больно разбирали лицензионную версию игры. Однако успех был без сомнения. Пока консольщики наслаждались игрой, патриоты PC с плохо скрываемой завистью смотрели на счастливые глаза «людей с приставкой». Ждать пришлось действительно долго. Лишь в мае 2005 года отчаявшиеся и уже мало верящие в то, что игра вообще выйдет, pc-геймеры дождались своего, бесспорно, главного часа. Игра появилась на PC. Но её ждала та же участь что и консольную версию. Вдоволь наигравшись в «Пират Edition» народ не желал покупать данную игру, так как просто не было ни какого смысла. Но всё таки нашлись такие люди, которые не поиграли в лицензию на PC.



## 1000 отличий

Ну, теперь отойдя от внешних дискуссий давайте поговорим о самом главном, а именно об игре. Игра представляет собой всё тот же движок что был в GTA 3. Несомненно, графика была улучшена и на много. Пространства игры просто ошеломили своими размерами. Перед игроком теперь были открыты тысячи километров бездорожья, шоссе и водяных просторов. В игре есть пейзажи на любой вкус, от запыленного городишка до самой настоящей пустыне, с песочными бурями. Вообще общий вид игры достоин похвалы. Однако «белым чёрное не закрасишь»! И графика опять подвела. Стоит лишь посмотреть на лицо главного персонажа как сразу кажется, что ты играешь не в старую, добрую GTA, а в самый настоящий Silent Hill. Графика была не чёткой, не доделанной, было видно, что разработчики делали её на скорую руку (хотя зачем: времени у них было предостаточно). Добавило приятных эмоции в игре то, что был полностью переделан сюжет игры. Хотя параллели с GTA 3 были. К примеру, наш герой приехал в штат San Andreas из Liberty City. После того как сбежал туда из Los Santos. Ну, об этом потом. Сейчас же говоря о внешнем виде игры можно с уверенностью сказать, что игра, по сравнению с предыдущей версией стала намного интересней, красивей и главное лучше!



конкурс у кого богаче словарный запас. Победители оказались полицейские. Они забрали у героя деньги, багаж и спокойно уехали восвояси.

Несколько слов о герое. Герой наш как ни странно был чернокожим пареньком. Пять лет назад он сбежал от ужасов жизни в городе Los Santos. До этого он состоял в местной группировке «Groove Street». Как раз в момент войны между группировками Карл, а именно так звали нашего героя, убежал в другой город. Герой наш интересная личность! В отличии от нашего старого знакомого Томми, он выполняет разные миссии не для того что бы набрать как можно больше денег, а для того что бы его семья и он могли жить спокойно, не и, конечно, за одно и стать королем преступного мира.

## Смена кожи

Игра начинается со вступительного ролика, где наш герой летит к себе домой на похороны своей матушки. По приезду он прямиком направился домой. Сел как порядочный человек в такси и направился к родственникам. Но не тут то было - двое старых знакомых полицейских решили, остановить такси, увидев, что там сидит наш герой. После того как они это сделали, начался



## 3, 2, 1 Пуск!

Интерфейс предельно прост, особенно если покопаться в настройках и поставить всё управление как вам удобно, то игра покажется просто детской. Но рано радоваться: в игре вам предстоит пройти более 100 миссий, среди которых будут и простые, как например, утопить одну звезду, так и супер сложные – угнать с военного авианосца засекреченный самолёт с вертикальным взлётом. Помимо обязательных миссий вам предстоят бонусные миссии пожарника, медика и т.д. Так же в игре есть много специальных навыков. Так, например стрельба из автомата или из пистолета, привлекательность и мускулатура, всё это вы можете развивать во время игры, отдыхая от миссий. Почти RPG система. В игре вы можете познакомиться с 3–5 девушками, развивать с ними отношения. Короче говоря игроку дана масса разнообразных опций и в данном виртуальном мире вас можно назвать королём. А всё потому что вы бессмертны и никогда не сядете в тюрьму. Ещё одна особенность игры так это то, что Карл научился плавать, прыгать с парашютом, играть в казино. Все эти навыки тоже можно «прокачать». Игра делится на три большие зоны, то есть на три основных города: Los Santos, San Fierro, Las Venturas. В каждом из них игроку предстоит завести новые знакомства и новых врагов. Теперь вспомним о двух ключевых ролях в игре. Это те самые полицейские. Дело



в том, что походу игры они решили, повесить многие преступления на шею Карла и его семьи. И из-за них Карлу приходится шататься по городам.

В игре происходят многие изменения, неожиданности, весь процесс заставляет игрока просто прилипнуть к монитору и с нетерпением ждать развязки игры. Которая, кстати, предельно проста: «Хэппи Энд». Те самые полицейские погибают. Причём Карл их и пальцем не тронул. Семья объединяется, враги не погибают, а лишь уходят в сторону, а игра тем временем продолжается. Ведь чем хорош GTA?

Тем что если ты и прошел все миссии то игровой процесс предлагает продолжить играть в свободном режиме, «гулять до упада». Бесконечная игра в бесконечной серии!

## На что боролись, на то и напоролись.

Итоги игры можно подвести так: «Игра стала культовой в своём жанре. Имея заранее армию поклонников, никто и не сомневался в успехе игры. А то что сделали разработчики: в прямом смысле этого слова «перевернули игру с ног на голову». Достоин только самых лестных слов. В общем игра действительно достойна вашего внимания».

