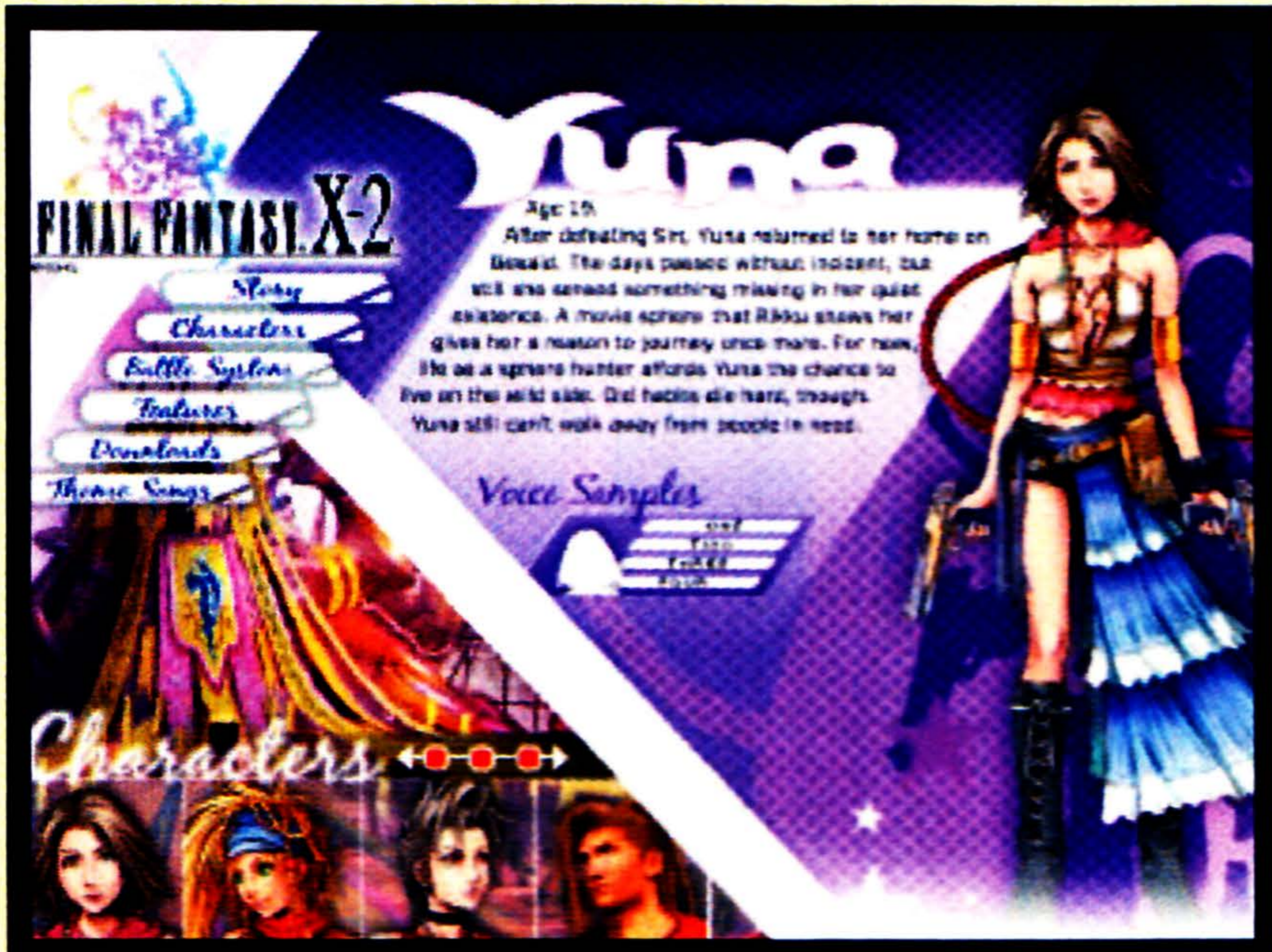
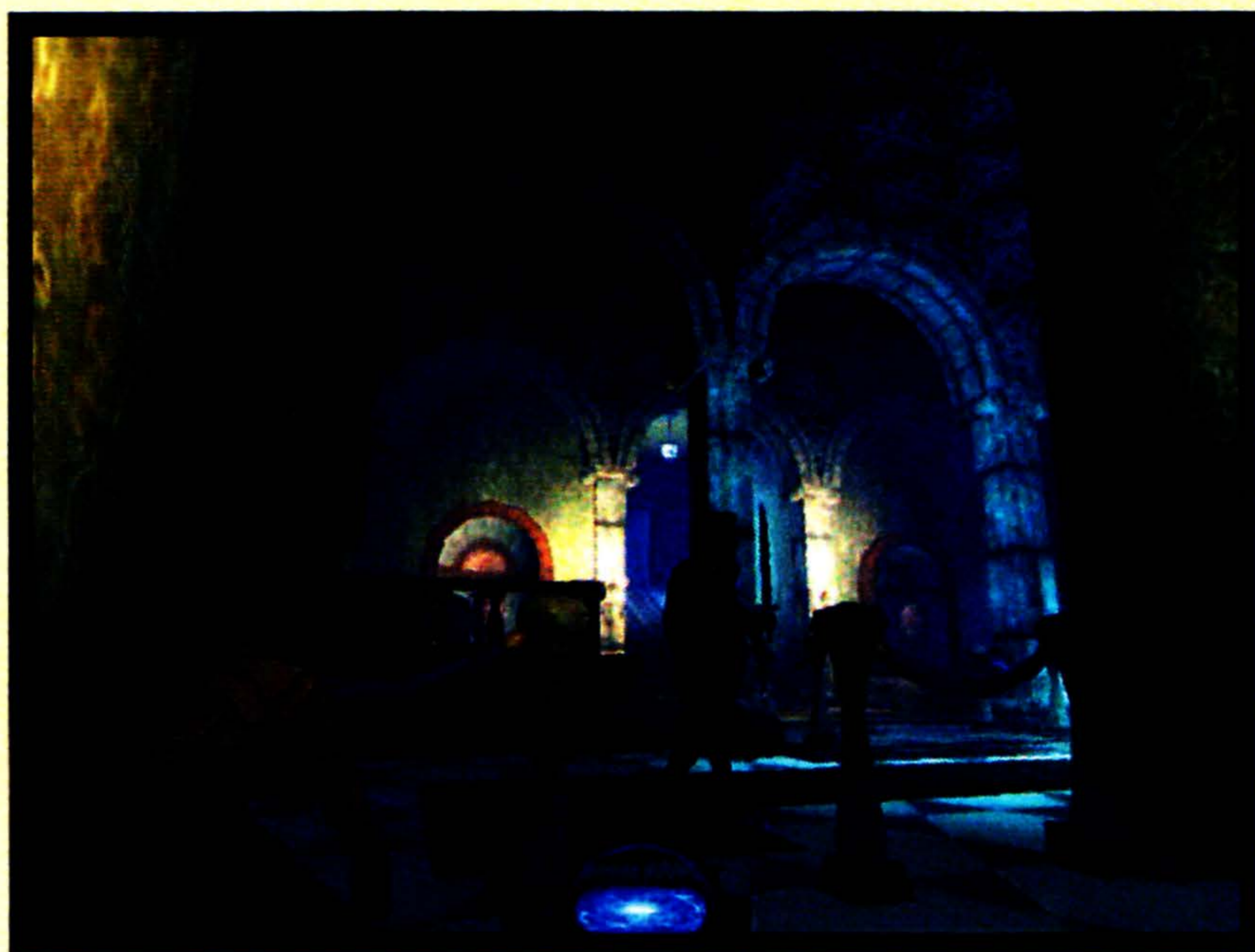




Final Fantasy X-2. Тема «ангелов Чарли» успешно прижилась в Японии.



Final Fantasy X-2. Если у Алсу отрезать половину юбки и вручить в руки по пистолету...



Thief: Deadly Shadows. Уровней сложности будет три, как в оригинальном Thief. Никогда не понимал, для чего там два первых уровня сложности.



Thief: Deadly Shadows. Мерзкий «сине-матриграфический» вид от третьего лица. Другое нововведение ION Storm — отображение конечностей Гаррета во время ползания по стене, вскрытия замков и заглядывания через край бездонной пропасти.

ntasy X-2 (www.square-enix-usa.com/games/FFX-2/index1.html), второй части так и не увидевшего ПК-свет суперхита Final Fantasy X (FF) от Square Enix (www.squaresoft.com). Последние фантазии Square стали навещать своих верных ПК-любителей весьма sporadически, не балуя. То вдруг осыплются на головы градом спелых приключений (части VII, VIII), то застрянут где-то на таможне между телевизором и дисплеем. И вот — снова осадки. Обязательно ознакомьтесь с рецензией на онлайн-овую Final Fantasy XI и... ждите «кроссплатформу» FFX-2. Потому что впервые Square отважилась на откровенный сиквел. До нумеро десять каждая часть FF была сагой обособленной, независимой от сестер-тезок. И дизайнеры ни за какие коврижки не соглашались продлевать жизнь той или иной сюжетной линии или герою. А на десятый раз — оскоромились.

Чем девелоперов зацепила именно девушка Yuna, summoner-героиня FFX, точно сказать не можем — таких персонажей в каждой Final Fantasy по товарному вагону, тюками. Тем не менее именно история ее жизни получает лакомый продленный день. Сначала карьера повелителя элементалей, затем жизнь поп-звезды и, наконец, участие в охоте за волшебными сферами — и все в жалкие девятнадцать лет! Это ли не пионер-герой в бикини? Да, бикини. А еще трусики, топики, маечки, чулочки, подвязки, туфельки и прочие неотъемлемые части первосортной японской РПГ. Фетишисты-интернационалисты, будьте ближе! Чтобы вы больше не стеснялись примеривать на своих боевых барби разные наряды, хитроумные дизайнеры возьми и сделай платица и пеньюары классовыми атрибутами героев. Короткие шорты и пара пистолетов превращают барышню в стрелка, бикини лепестком и бандана оборачивают вором, черная кожа и клепки заражают файтерским боевым духом, балахоны наделяют сверхъестественными силами. Три свежих розовых лепестка в возрасте от 17 до 19 лет путешествуют по миру на дирижабле, беспорядочно обмениваются тряпьем и стучат монстрам по головам.

Опять-таки впервые у Final Fantasy не шоссе-ро-ро-ро ровная сюжетная линия, но просторный вольер с определенной свободой выбора. С самого начала открыты все локации, и по мере выполнения квестов там и сям тяжелое колесо сюжета будет медленно раскрываться, пока вы

наконец-то не забегаете, аки известный грызун. И будете, кстати, счастливы.

МАЙН КАМПО Эфемерный гормон счастья еще раз попытается выжать из своих левонарезанных поклонников и команда Irrational Games (www.irrationalgames.com). Freedom Force vs The Third Reich не имеет официального индекса, но цифра «2» незримо витает над безоблачным небом Берлина — в обнимку с El Diablo. Гитлеровская Германия и ее активные союзники Япония и Италия вскоре пожалеют об идее закладки Третьего Рейха. Команда Freedom Force в полном составе отправляется в горлопанящие сороковые, где плодотворно проводит выходные не только в компании нацистских молодчиков, но супергероев и супермутантов того времени. Более подробную информацию об игре любезно согласился пожертвовать представитель звездной Irrational Кен Левайн (Ken Levine) в интервью Game.EXE (читайте в следующих номерах), мы же переносимся в Германию 2004 года и уделяем несколько строк ненаглядному средневековому детищу нашего любимого Тома Путцки (Tom Putzki) из Piranha Bytes (www.piranha-bytes.de).

Первого апреля ушедшего от нас 2003 года многие купились на изобретательную шутку о лицензировании движка DOOM 3 для Gothic 3. Вы можете смеяться, но еще в позапрошлом году мистер Путцки гордо представлял журналистам Game.EXE технологическую демо-версию нового графического мотора для своей следующей игры. То есть Gothic 3. Несмотря на конспиративное молчание девелоперов, скорое появление следующей итерации немецкого ролевого чуда неизбежно — современные технологии устаревают слишком быстро, чтобы держать их взаперти более двух лет. Правда ведь, Томек?

Александр Вершинин

Город Бога

Что: Thief: Deadly Shadows, теневой шутер

Где: www.thief3.com

Кто: Разработчик ION Storm (www.ionstorm.com), издатель Eidos Interactive (www.eidosinteractive.com)

Когда: Весна (март?) 2004 г.



По моему глубокому убеждению, окружающая Thief 3 (Deadly Shadows) глухая завеса — гениаль-



Ранее за Thief 3 прочно закрепился подзаголовок «All That Yours Soon Be Mine». Интересно, но длинновато для коробки. В конце января Thief 3 заклеили как «Thief: Deadly Shadows» путем на редкость невнятного официального объявления.



ный маркетинговый ход. Игрокам в ТЗ не пристало пастись на ухоженном сайте Eidos, они не получают морального удовлетворения, читая заботливо составленный пресс-релиз. Нет, будущие обитатели густых теней Сити предпочитают раскаленными клещами извлекать бесценные сведения из полуофициальных интервью (все они начинаются словами «ты уверен, что эта штука выключена?»), фрагментов с охраняемых выставок, снятых на утаенные в мобильных телефонах камеры, а также слухов, распространяемых ушедшими или еще не нанятыми толком сотрудниками ION Storm... Строить картину своей мечты на всем конфиденциальном, неподтвержденном, озвученном страшным шепотом. Поэтому и сайт Thief 3 пребывает в состоянии криогенной заморозки, и последний членораздельный пресс-релиз датируется 2000 годом – никаких уступок казуалам!

ИСТОРИЯ НЕЖНОЙ КОНТОРЫ Но вы, собственно, помните, о чем вообще речь? Thief: The Dark Project является лучшей компьютерной игрой из когда-либо созданных. Разработана в девяносто восьмом, в девяносто девятом вышел отличный сиквел, а уже ранней весной 2000-го Looking Glass Studios, безумно одаренная компания, сама вышла из бизнеса в результате серии фатальных совпадений. Невезения LGS хватило бы на десяток контор. Сначала дурацкий летный симулятор ухитрился съесть комбинированные прибыли от всех частей Thief и System Shock, затем Eidos не смогла приобрести LGS из-за общего кризиса индустрии, потом еще лопнул какой-то банк...

Но по капризу судьбы бывшее подразделение LGS, ION Storm Dallas, как раз летело по жизни с поднятыми парусами и капитаном Уорреном Спектором (Warren Spector) на мостике. Уже в августе 2000-го Eidos передала ION Storm лицензию на Thief с целью производства третьей части. Спектор, не долго думая, принял на работу добрую половину отставных сотрудников Looking Glass и свалил дело на плечи некоему Рэнди Смитту (Randy Smith), подносившему кофе с пончиками титанам, изваявшим Thief, Thief 2 и System Shock 2.

ИСТОРИЯ РЭНДИ Прошло три года. ION Storm Dallas стала ION Storm Austin, имя Уоррена Спектора после Deus Ex: Invisible War превратилось во внутреннее деве-

лоперское оскорбление, релиз Thief 3 на полном серьезе намечен на март 2004 года (впрочем, не задерживайте дыхания – шансов на это не больше, чем на то, что игра будет называться Thief 3), а известно о нем немногим больше, чем в день основания...

Итак, что же все-таки просочилось наружу касательно планов темной лошадки Смита в году 2004-м? Большая новость номер один: Thief 3 построен на том же самом, что и Deus Ex 2, многожды модифицированном графическом механизме Unreal Warfare, что означает сокрытие себя, любимого, в тенях, перемещающихся в полном согласии с траекторией натурально плюющегося искрами факела в руке стражника, плюс то, что огромный силуэт Гаррета будет вывешен на стене ко вниманию всех желающих при нескольких иных обстоятельствах. Большая новость номер два: перед нами кроссплатформа на PC и Xbox, и интерфейс раздет до одной-двух контекстно зависимых кнопок... И то и другое совсем не инновация. Beyond Good & Evil позволяла своим героям таиться не только в динамическом мраке, но и в разноцветном тумане, и местоположение вашей тени там охотно выдавали первому встречному проходивцу, а управление со всплывающими пиктограммами на все случаи жизни – общее, кажется, место в современных РПГ от первого лица. Чудом являлось как раз то разнообразие операций, какое прежние разработчики ухитрялись извлечь из статичных теней Dark Engine, а дикое количество клавиатурных функций служило аналогом заботливо уложенного арсенала настоящего домушника.

Смотрим дальше. ТЗ целиком угнездился в лабиринте Сити, фрагментарно знакомого псевдосредневекового мегаполиса. Гаррет – самый любимый нами одноглазый герой после Снейка Плискина – свободно режет карманы на улицах, пока не обретает задание Хаммеритов, Язычников или Киперов (по другой версии, Сикеров), после чего в ход идет весь джентльменский набор: задание, задания внутри задания, предательство со стороны работодателей, месть работодателям, поиск новых работодателей, которые, несомненно, окажутся куда хуже старых...

Население (простые горожане, купцы и зомби) ведет разговоры, из коих усердное ухо сумеет извлечь горячие наводки не

хуже, чем из сообщений на пейджере, устраивает безобразные драки и целиком занимает внимание подросших стражников. Мимика и трехмерное моделирование далеко ушли вперед: всматривающийся во мрак частный охранник артистично шевелит бровями. Если полис заживет на уровне Вайс-Сити, то Rockstar придется срочно делать средневековую версию GTA с запряженными мулами повозками вместо авто и привязанными между мулами бардами в качестве радиоприемников.

ИСТОРИЯ ПЕРА По утверждению Рэнди Смита, команда довольно быстро решила все вопросы с сюжетной и графической частью, что оставило уйму времени на работу с AI стражников и возню с тонкой акустикой распространения подозрительных звуков (Thief и акустика — одно неразрывное целое). Уровни гораздо просторнее и детальнее (всегда мечтал спрятаться за гигантской каменной горгульей или погибнуть из-за того, что проникший сквозь витражное окно лунный луч отразился в моем глазу), зато и патрулируются они плотнее, и соотношение света и тени не так просто рассчитать, и ищут Гаррета куда настойчивее, не сразу удовлетворяясь патетическим «это, должно быть, крыса». Отдельные товарищи вообще наделены экстрасенсорными характеристиками слепых шаолиньских монахов... Оптимистические высказывания г-на Смита несколько оттеняют слух о том, что базовый искусственный интеллект Thief 3 вчистую слизан с AI Deus Ex 2. Упс.

Большая новость номер три: появился позорный вид от третьего лица. Большая новость номер четыре: Гаррет сможет карабкаться по стенам!!! Причем не в специально отведенных местах! В очень подробно, по кирпичику, отображенных замках вы сумеете взобраться под потолок практически где угодно. Из экипировки: лук с четырьмя видами стрел, ослепляющие и оглушающие гранаты, верная дубинка и, на смену полуторному мечу, — Настоящая Воровская Финка. Попробуйте-ка теперь пофехтовать с честным рыцарем... Ну и, конечно же, не забудем про показанную полуграмотными медвежатными паханами в изолированных камерах последней E3 технику вскрытия замков при помощи двух аналоговых рукояток и форсфидбека.

Фраг Сибирский

Дежавю

Что: Геймплей, игры по лицензиям, сиквелы, приквелы и прочие блокбафтеры

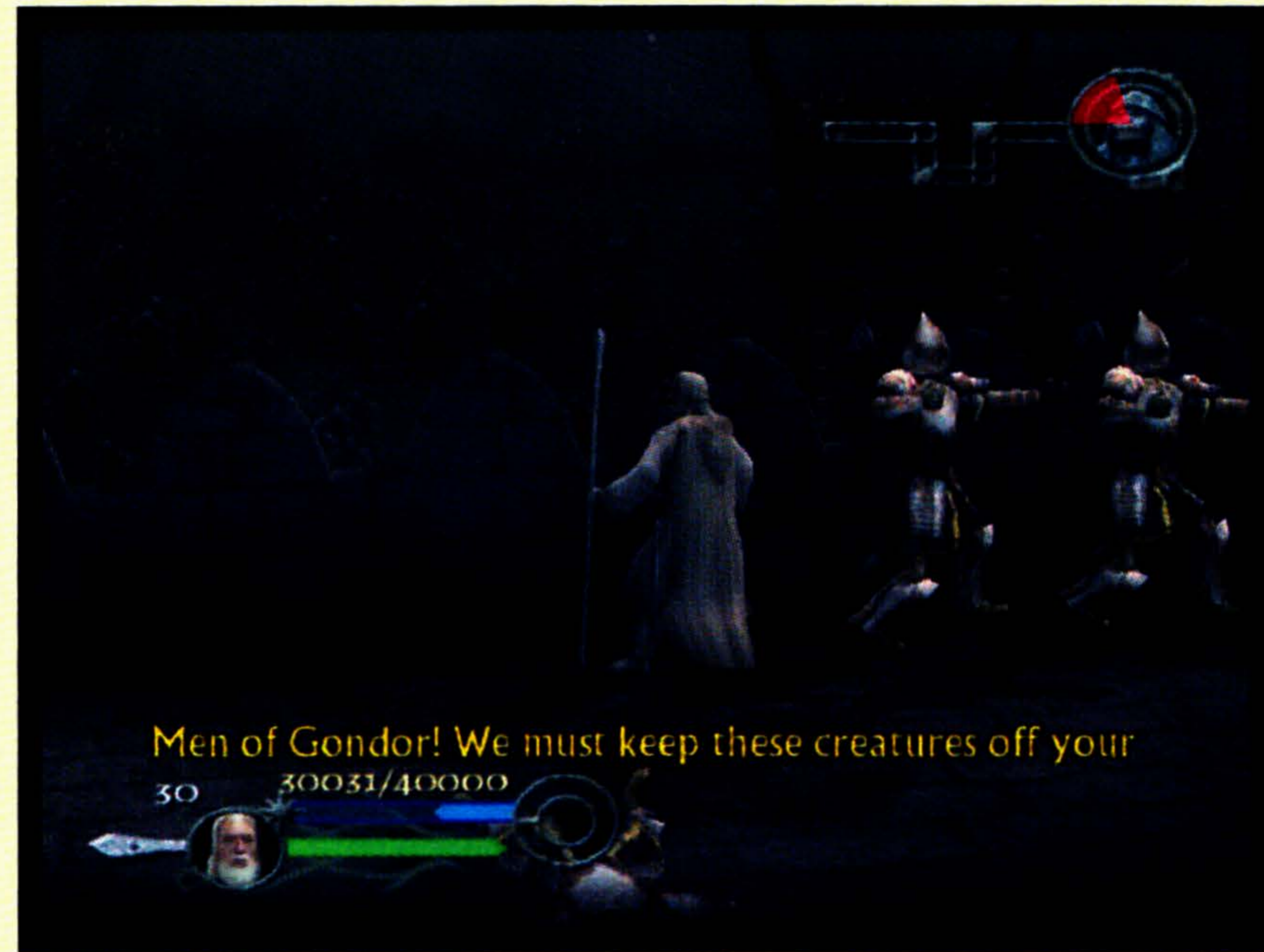
Когда: Уже, далее со всеми остановками



Я так и знал: Арагорн не умеет драться и прыгать. Как, впрочем, и Гэндальф, позорно не попадающий своей палкой и ножиком по врагу. У меня это получается намного чаще и точнее.

Поиграв в очередную игролицензию (Return of the King), я пошел в кино на то же самое... И увидел — что? Ровно то же, только во сто крат хуже! Эти, с позволения сказать, актеры пытаются повторить мой триумфальный путь, только вместо честного воинского мастерства (какового у меня лично хоть отбавляй) побеждают за счет банального везения. Им же враги подыгрывают! Соберутся в кучку — и топчутся, ждут, пока «наш» одного-двоих покромсает. Да и видно же — старичок крутится медленно, как и положено его возрасту и сединам, тщедушный Легалайз (см. Трип), тьфу, Леголас, вообще мышц не имеет, в отличие от заменяющего его каскадера... Дурят, дурят наш доверчивый народ, и, вы знаете, после такого даже как-то неприятно чувствовать себя тем народом. Я понимаю, если бы в этого Толкиена согласился заглянуть Арни, хоть на минутку — мы бы тогда с нескрываемым удовольствием в какой уж раз впились бы в интеллектуальное выражение его лица... А тут что? — сплошной массакр. У меня на компьютере такого добра столько, что... Домой из кино вернулся, за машинку сел — ба, и правда, все так и есть. Только я, понятно, круче, враги ложатся, как дети малые, хотя сопротивляются всерьез, как могут. Никаких китайских постановщиков трюков за углом не видно, я проверял. Киношная графика, конечно, подetailнее, видно, что не в реальном времени считали, зато в большой плюс идут укороченные диалоги: вместо десяти минут раздумий «бить врага или не бить» хватает пары минут делового брифинга: «враг — значит, будем бить».

Опять же, назад чуток мыслью растекся, Лару Крофт вспомнил. Где оригинал, радуя полигонами молочных желез, зани-



Return of the King. Да, в кино это тоже показывали. А потом там стало скучно, какие-то странные мужики долго рубились на мечах. В отличие от — ЗДЕСЬ сейчас станет очень весело.



Return of the King. Еще кино или уже игра? Осознание, что дело вовсе не в этом, приходит слишком поздно... «Here they come» — и организму больше ничего не нужно.



Return of the King. Нет, не кино: киношная графика, конечно, подetailнее...

