

В игру введут аж шесть новых классов-представителей различных подразделений, включая российский спецназ и две вымышленные повстанческие группировки.

ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ: ЗАТЕРЯННЫЕ В АСТРАЛЕ

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Kvazar Studio
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005
■ ОНЛАЙН:	http://www.akella.com/ru/games/enosta



ЦИКЛОП В КОЛЬЧУГЕ ВЫЗВАЛ БОЛЬШОЙ ИНТЕРЕС У ИГРОКОВ.



«Проклятые земли» — штучная работа, на любителя. Об этом говорит разброс мнений и по поводу самой игры, и по поводу нежданно нагрянувшего дополнения. Есть горячие фанаты, воспрянувшие духом после пятилетнего ожидания, есть и те, кто заснул на Гипате и совершенно не понимает, что будет сейчас играть в «это старье». Так что же готовит нам продюсерский отдел Nival, поручивший создание дополнения сторонней компании? Большинство «ключевых отличий от оригинальной игры» вполне предсказуемо. Четвертый остров, новые вещи, новые противники и союзники, новые модели персонажей и 120 разнообразных заданий. Кроме того, нам наконец обещают постоянного напарника (то есть напарницу), а также

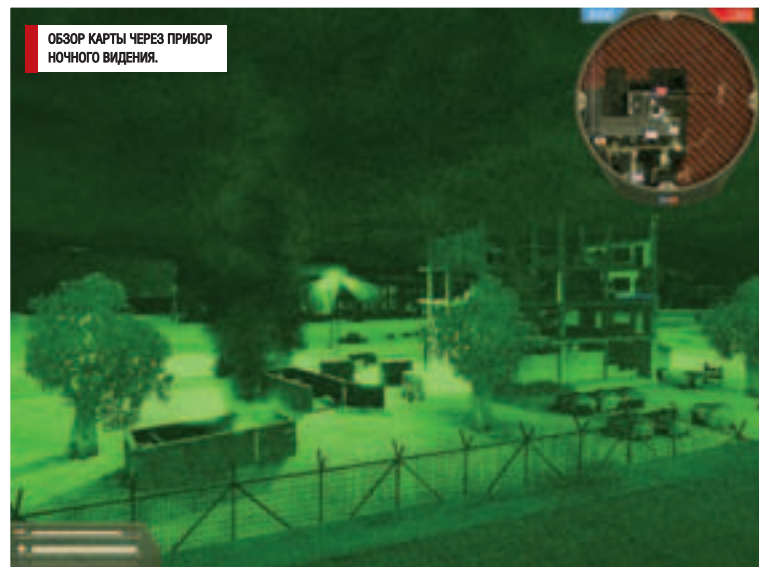
предлагают поучаствовать в массовых побоищах — до 35 персонажей с каждой стороны, что, согласитесь, по меркам игры весьма внушительная цифра. Наиболее загадочное нововведение — возможность подняться «на высоту» на лифте. Куда, зачем, на каком лифте и что здесь настолько особенного, чтобы упомянуть об этом отдельным пунктом, непонятно. Самое привлекательное, чем может похвастаться add-on, это новый сюжет, сплетенный с основной линией игры. По словам разработчиков, сюжет нелинейный, а три серии секретных заданий на трех островах и вовсе приведут к другой концовке. Дополнение выйдет отдельным комплектом, не требующим оригинальной игры. Когда — пока не объявлено, но судя по накалу страстей, скоро. ■

Даниил Соколов

skomopox@nm.ru

BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Digital Illusions CE
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 64
■ ДАТА ВЫХОДА:	15 ноября 2005 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.eagames.com/official/battlefield2/us/home.jsp



ОБЗОР КАРТЫ ЧЕРЕЗ ПРИБОР НОЧНОГО ВИДЕНИЯ.



Разработчики не дают скучать любителям сетевых побоищ с использованием современного оружия. Только в начале лета вышла Battlefield 2, а у Digital Illusions уже почти готово дополнение. Авторы особо обхаживают пехоту и снова предлагают нам влезть в шкуру солдата войск спецназначения. В игру введут аж шесть новых классов-представителей различных подразделений, включая российский спецназ и две вымышленные повстанческие группировки. Увы, подробности о свойствах классов разработчики пока утаивают, но обещают все сбалансировать (уже внесены небольшие изменения). О других дополнениях тоже не очень распространяются: 10 новых видов техники, 12 единиц оружия, семь

или восемь карт... и ни слова больше. Добавят гранаты световые и со слезоточивым газом. Но главное — прибор ночного видения и средства для ускорения передвижения бойца по карте. Из последних на выбор предлагается кошка и zip line, что-то вроде шкива для быстрого спуска по металлическим тросам. А о приборе ночного видения можно сказать чуть подробнее. С одной стороны, он уступает самым современным разработкам и яркий свет может игрока ослепить, не говоря уже о вспышке световой гранаты. С другой, его можно использовать даже в танках. Полезная вещь, но не панацея. А вообще о сражениях на ночных картах сами разработчики говорят так, что поневоле заражаешься их восторгом. Остается лишь немного подождать. ■

Даниил Соколов

skomopox@nm.ru