

ITC PUBLISHING

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

Обозреватель
ЯНОШ ГРИЩЕНКО

Литературная редакция
НАТАЛЬЯ НАУМЕНКО
ЮЛИЯ НЕТУНАХИНА
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**, № 10 (14), октябрь 2006

Подписной индекс
в Каталоге изданий Украины
Gameplay без DVD-диска 92494
Gameplay с DVD-диском 92493
Комплект из «Домашнего ПК»
с DVD и Gameplay с DVD 94938
Свидетельство о регистрации
КВ № 9963 от 15.06.2005 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издаётся с сентября 2005 г.
Учредитель – Сергей Арабаджи
Издатель – ООО «Издательский Дом ИТС»,
г. Киев, 2006 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.

Цветоделиение и печать –
ОТ «Блиц-принт»,
г. Киев, ул. Довженко, 3
Цена свободная

Тираж 21 000 экз.

Адрес редакции и издателя:
03110, Киев,
просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
редакция (044) 496-3463
отдел рекламы (044) 496-3465
..... (044) 270-3839
отдел распространения (044) 496-3469
..... (044) 331-0409
..... (044) 331-0401
Факс: (044) 270-3891
E-mail: editor@gameplay.com.ua
Web-сайт: www.itcpublishing.com

© «Издательский Дом ИТС», 2006 г.
Все права защищены

Кот в мешке

После посещения Electronic Entertainment Expo и Games Convention 2006 мне показалось, что на игровом рынке сложилась довольно необычная ситуация. Остался лишь месяц до старта PlayStation 3 и Wii, однако никто из конечных потребителей не видел этих консолей собственными глазами. Помнится, год назад Microsoft демонстрировала собственную Xbox 360 на всех региональных мероприятиях, где только можно было: как в США и Европе, так и в Японии и даже знаменитом своими пиратами Китае. Несмотря на массивную критику в адрес компании Билла Гейтса после запуска приставки (обвинения в обилии бракованных консолей, жалобы на спекулянтов и нехватку игр), Microsoft нельзя упрекнуть в том, что она продавала потребителям кота в мешке.

А вот Sony и Nintendo именно этим и занимаются. Конечно, прессе приставки они показывали еще в мае, и мы подробно описали собственные впечатления от личного знакомства с PlayStation 3 и Wii (см. репортаж с GC 2006 в этом номере). Но, согласитесь, прочитать о хваленном контроллере и поддержать его в руках – как говорится, две большие разницы.

Однако и это еще не все. Sony до сих пор ничего не рассказала о своей онлайн-службе, а Nintendo вообще хранит в тайне точную стоимость приставки. Что касается Microsoft, то ее представители сообщили цену консоли и продемонстрировали обновленный Xbox Live практически сразу после анонса Xbox 360.

Конечно, это можно объяснить различиями в американском и японском менталитете, но все равно подобная конспирация со стороны Sony и Nintendo выглядит довольно странно. Иногда возникает ощущение, что игровые компании считают конкуренцию чем-то вроде противостояния СССР и США в прошлом веке, настолько серьезно они оберегают свои секреты.

А пока руководители Nintendo и Sony делают туманные намеки и бросают оскорбления в адрес друг друга, компания Microsoft тихой сапой захватывает рынок.

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галенкин,
segal@itc.ua




46

Mass Effect

После Star Wars: Knights of the Old Republic хороших классических RPG о космосе не было. И если вы не поклонник Xenosaga и Star Ocean, то единственный шанс снова почувствовать себя жителем далекого будущего – дожидаться Mass Effect от BioWare.



№ 10 (14) октябрь 2006



Превью

Содержание



66 Paraworld

Параллельный мир, динозавры, паровые машины, дирижабли... и троика ученых среди всего этого безумия. Задача-минимум – выжить. Задача-максимум – предупредить население Земли и освободить жителей чужой, но такой похожей на нашу, планеты.

69 Eragon

Доходы от продуктов по лицензии «Властелина Колец» не дают спать спокойно – как киностудиям, так и игровым компаниям. Встречайте Eragon – историю о мальчике и его драконе, написанную подростком и превратившуюся в фильм и игру. И если картина выглядит довольно многообещающе, то игра до боли напоминает LOTR: The Two Towers.

Новости

- 6 Кратко
- 10 Киберспорт

Тема

- 14 Games Convention 2006
- 38 Интервью с Сергеем Климовым из snowball.ru
- 40 Небольшие квесты
- 44 Top 5: Блондинки

Превью

- 46 Mass Effect
- 52 Assassin's Creed
- 58 Rainbow Six: Vegas
- 62 Need for Speed: Carbon
- 64 Raid over the River
- 66 Paraworld
- 68 Ridge Racer 7
- 69 Eragon
- 70 Exteel
- 72 Devil Summoner

- 74 Overlord
- 75 Atelier Iris: Grand Phantasm
- 76 Cabal Online
- 78 Онлайн-игры для начинающих
- 80 Интервью с Александром Зоричем
- 84 Индустрия в лицах: Алексей Тугаенко

Рецензии

- 88 You Are Empty
- 92 Dead Rising
- 96 Reservoir Dogs
- 98 CivCity: Rome
- 100 Chromehounds
- 102 Black Buccaneer
- 104 WarPath
- 105 Super Robot Taisen: Original Generation
- 106 Заговор Темной Башни
- 107 Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII

- 108 Tekken: Dark Resurrection
- 109 Micro Machines V4
- 110 Deep Labyrinth
- 111 Age of Empires: The Age of Kings
- 112 New Super Mario Bros.
- 113 The Rub Rabbits!

- 114 Галерея

Гид покупателя

- 118 Железо
- 122 Локализации
- 124 Лучшие покупки
- 128 Top 5 октября



88

You Are Empty

Кто делает игру об ужасах советской действительности лучше наших соотечественников? Мрачная атмосфера недавнего прошлого – тем, кто голосовал за коммунистов, понравится.



Dead Rising

Шопинг в сезон распродаж – довольно опасное занятие. А если учесть, что торговый центр захвачен зомби, то становится еще интереснее. Впрочем, Фрэнк Вест здесь для того, чтобы снять репортаж всей своей жизни. Возможно, последний.

Age of Conan –	Frontlines Fuel of War	117	Ridge Racer 7	68
Hyborian Adventures	Gothic 3	23	Sonic: The Hedgehog	31
Age of Empires	Gray Matter	24	Spectrobes	29
Alone in the Dark:	Guild Wars: Nightfall	24	Super Robot Taisen	105
Near Death Investigation	Half-Life 2: Episode 2	25	Supreme Commander	30
Army of Two	Hotel Dusk Room 215	116	Tales of the Abyss	116
Assassin's Creed	Joint Task Force	24	Team Fortress 2	30
Atelier Iris: Grand Fantasy	Just Cause	25	Tekken: Dark Resurrection	108
Battalion Wars 2	Justice League Heroes	25	The Chronicles of Spellborn	31
Black Buccaneer	Kane & Lynch: Dead Men	25	The Legend of Spyro:	
Broken Sword:	Legend: Hand of God	26	A New Beginning	32
The Angel of Death	Lineage II Chronicle 5:		The Lord of the Rings Online:	
Cabal Online	Oath of Blood	26	Shadows of Angmar	34
Caesar IV	Lost Planet:		The Mark	115
Castlevania: Portrait of Ruin	Extreme Condition	26	The Rub Rabbits!	113
Chromehounds	Magical Starsign	114	The Wheelman	32
CivCity: Rome	Mario Strikers Charged	19	The Witcher	32
Command & Conquer 3:	Marvel: Ultimate Alliance	28	TimeShift	30
Tiberium Wars	Mass Effect	46	Tony Hawk's Downhill Jam	19
Crysis	Metal Gear Solid 4:		Tony Hawk's Project 8	116
Dead Rising	Guns of Patriots	28	Turok	32
Deep Labyrinth	MicroMachines v4	109	Undercover:	
Devil Summoner	Need for Speed: Carbon	62	Operation Wintersun	34
Dragon Age	New Super Mario Bros.	112	Viva Pinata	34
Duck Hunt	Overclocked	28	Warhammer Online:	
Dungeons & Dragons Tactics	Overlord	74	Age of Reckoning	34
Earthworm Jim	Paraworld	66	WarioWare:	
East India Company	Passport to...	28	Smooth Moves	20
Elebits	Pirates of the Caribbean 3	28	WarPath	104
Eragon	Portal	29	Wii Music	18
Exteel	Raid over the River	64	Wii Sports	21
F.E.A.R. Extraction Point	Rainbow Six: Vegas	58	World of WarCraft:	
Fatal Inertia	Rayman Raving Rabbids	29	The Burning Crusade	35
Final Fantasy VII:	Red Steel	18, 117	You Are Empty	88
Dirge of Cerberus	Reservoir Dogs	96	Заговор Темной Башни	106

14 Games Convention 2006

Крупнейшее игровое шоу этого года завершилось. Почти двести тысяч посетителей смогли своими глазами увидеть грядущие хиты для всех известных платформ. Читайте подробный репортаж с лейпцигской выставки Games Convention 2006!



Содержание

Gameplay DVD#10 (14)



Игры

Полные версии

F.E.A.R. Combat 1.07
King's Quest III: To
Heir Is Human 2.0
Plasma Pong 1.3b
The Silver Lining – Part
One: Shadows RC1 2.0

Демонстрационные версии

Broken Sword:
The Angel of Death
Caesar IV
Call of Juarez
Dark Messiah of
Might and Magic
Joint Task Force
Just Cause
Sword of the Stars

Shareware-игры

After the End
And Round Again 1.0.1
Avast!
Bounty: Special Edition
Bubble Odyssey
Bunny Bounce Deluxe
Chameleon Gems
Delicious Deluxe
Galapago
Jurassic Realm
LEGO Builder Bots
Luck Charm Deluxe
Scarabs of Pharaoh
Super Cooper Revenge
Treasure Pyramid
Virtual Villagers

Патчи

Русские версии

День Победы 2 1.31
День Победы 2:
Новая война 1.20
Линия фронта:
Барбаросса 1.03b
Линия фронта:
Нормандия 1.12Eb
Заговор
Темной Башни 1.05
Космические
рейнджеры 2:
Доминаторы 1.6.2
Age of Empires 3 1.08
F.E.A.R. 1.07
Keepsake:
Тайна Долины
Драконов 1.6

Английские версии

Age of Empires III 1.08
Birth of America 1.09c
DevastationZone
Troopers 1.34
Devil May Cry 3:
Dante's Awakening
Special Edition 1.1.0
F.E.A.R. 1.07
Kudos 1.12
Neverwinter Nights 1.68
Neverwinter Nights:
Hordes of the
Underdark 1.68
Neverwinter Nights:
Shadows of
Undrentide 1.68
Quake 4 1.3

Panzer Command:
Operation Winter
Storm 1.12

Rush for Berlin 1.20
Sailors of the Sky
5.95 Gold
Ship Simulator 2006 1.3
StarCraft 1.14
StarCraft: Brood War 1.14
Sword of the Stars 1.1.1
Titan Quest 1.15
Warhammer 40 000:
Dawn of War 1.51

Видеоролики

Мультиплатформа

Bad Day L.A.
Brothers in Arms:
Hell's Highway
Call of Duty 3

Marvel: Ultimate Alliance
Need for Speed: Carbon
The Wheelman

PC

Анабиоз: Сон разума
(Cryostasis: Sleep
of Reason)
Метро 2033
Command & Conquer 3:
Tiberium Wars
Medieval 2: Total War
Neverwinter Nights 2
Silent Hunter 4:
Wolves of the Pacific
Spore

Xbox 360

Enchanted Arms
Test Drive Unlimited

PS2

God Hand
Rule of Rose
Yakuza

PSP

GUN: Showdown

Обои для Рабочего стола



«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, сентябрь 2006» является
неотъемлемой составляющей журнала
Gameplay, № 10 (14), 2006 и продаже
отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:

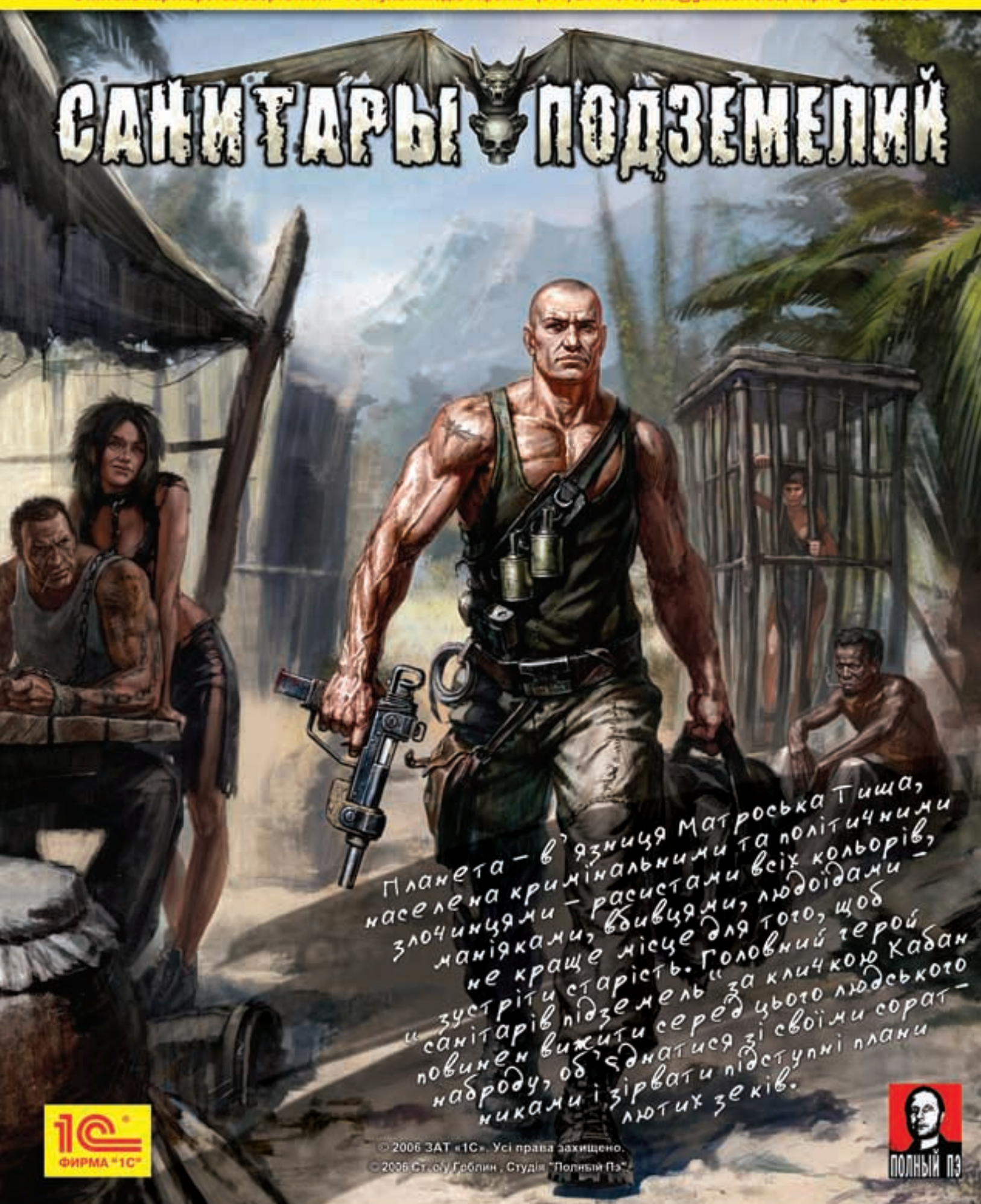
- процессор Pentium II 233 MHz
или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система
Windows 9x/Me/NT/2000/XP

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)

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛЬ



Планета – в'язниця Матроська Тиша,
населена кримінальними та політичними
злочинцями – расистами всіх кольорів,
маніяками, вбивцями, людододами –
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 Студія Гейблс, Студія "Полный Пэ"



Кратко

Подробнее на gameplay.com.ua/blog



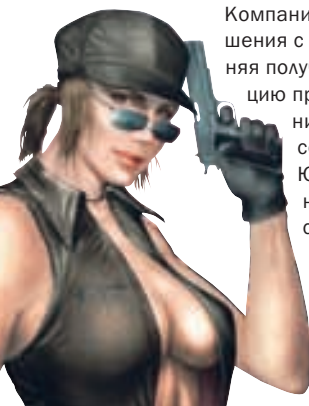
id Software

Кармак готовит сюрприз

Что-то мы давно не слышали о Джоне «Я запускал ракету» Кармаке. Однако на недавнем QuakeCon папа DOOM сообщил, что сейчас студия работает над сверхсекретным проектом, разумеется, под next-gen. Ну и PC не забудет, по старой памяти. Никаких подробностей о готовящейся игре за анонсом не последовало, Кармак лишь отметил, что графика будет «сногшибательной». Ну кто бы сомневался.

Jagged Alliance 3

Не сошлись характерами



Компания Strategy First сообщила о расторжении соглашения с Game Factory Interactive, по которому последняя получала права на разработку, издание и дистрибуцию проектов Jagged Alliance 3 и 3D. Фанаты знаменитой серии, сомневавшиеся в способностях сотрудников GFI Russia (бывшая «Мист Ленд-Юг»), могут вздохнуть спокойно. Strategy First намерена привлечь дополнительные ресурсы и сделать третью часть Jagged Alliance даже лучше двух предыдущих. А мы с нетерпением ждем, когда назовут студию-разработчика. Проект, создававшийся «Мист Ленд-Юг» как Jagged Alliance 3D, выйдет под другим названием.

От перестановки слагаемых...

Собака бывает кусачей

Rockstar переименовала свой проект, снискавший дурную славу еще до выхода. Вместо простого и знакомого каждому школьнику слова «bully» (с англ. – задира, запугивать) на обложке красуется непонятная обычному европейскому тинейджеру фраза «Canis Canem Edit», в переводе на русский означающая «пес пожирает пса». Американское название проекта, по всей видимости, останется без изменений. На радость негодующей общественности.



PC Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
02.10.2006	Neverend	Dreamcatcher	RPG
02.10.2006	Cabela's Alaskan Adventures	Activision	hunting
02.10.2006	Stronghold Legends	Take-Two	strategy
03.10.2006	FIFA 07	EA	sport
08.10.2006	Scarface: The World is Yours	Vivendi Games	action
10.10.2006	Shadows of War	н/д	strategy
17.10.2006	Flight Simulator X	Microsoft	simulator
17.10.2006	Neverwinter Nights 2	Atari	RPG
17.10.2006	Warhammer: Mark of Chaos	Bandai Namco	strategy
17.10.2006	UFO: Extraterrestrials	Tri Synergi	strategy
17.10.2006	Dark Messiah of Might and Magic	Ubisoft	FPS
17.10.2006	Battlefield 2142	EA	action
17.10.2006	Garfield 2	THQ	children
17.10.2006	The Sims 2: Pets	EA	simulator
19.10.2006	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	tactical
23.10.2006	Heroes of Annihilated Empires	GSC	strategy
24.10.2006	Anno 1701	Deep Silver	strategy
24.10.2006	Legend of the Dragon	On Games	action
24.10.2006	The Chronicles of Spellborn	Spellborn	MMORPG
24.10.2006	Sid Meier's Railroads!	Take-Two	strategy
24.10.2006	F.E.A.R.: Extraction Point	Vivendi Games	FPS
27.10.2006	Guild Wars: Nightfall	NCsoft	MMORPG
01.11.2006	Need for Speed: Carbon	EA	racing
07.11.2006	Left Behind: Eternal Forces	Left Behind Games	strategy
14.11.2006	Battleground Europe: World War II Online	Matrix Games	action
14.11.2006	EverQuest II: Echoes of Faydwer	SOE	MMORPG
20.11.2006	Gothic 3	JoWooD	RPG
21.11.2006	Seven Kingdoms: Conquest	CDV	strategy
21.11.2006	Eragon	Vivendi Games	action/adventure
21.11.2006	Genesis Rising: The Universal Crusade	Dreamcatcher	strategy
21.11.2006	Agatha Christie: Murder on the Orient Express	Dreamcatcher	adventure
21.11.2006	Dead Reefs	Dreamcatcher	adventure
21.11.2006	Happy Feet	Midway	action/adventure
21.11.2006	Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate	Ubisoft	strategy
04.12.2006	CellFactor Revolution	н/д	FPS
05.12.2006	Limbo of the Lost	G2 Games	adventure
23.01.2007	Tortuga: Two Treasures	CDV	action
20.02.2007	Monster Madness	South Peak	action
20.02.2007	Half-Life 2: Episode Two	Valve	FPS

PlayStation 2 Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
01.10.2006	NRA Gun Club	Crave	action
03.10.2006	Tokobot Plus: Mysteries of the Karakuri	Tecmo	puzzle
03.10.2006	FIFA 07	EA	sport
08.10.2006	Scarface: The World is Yours	Vivendi Games	action
10.10.2006	God Hand	Capcom	fighting
17.10.2006	Bully	Rockstar	action
17.10.2006	Garfield 2	THQ	action/adventure
17.10.2006	The Sims 2: Pets	EA	simulator
17.10.2006	Cabela's African Safari	Activision	hunting
19.10.2006	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	tactical
24.10.2006	Rogue Galaxy	Sony	RPG
24.10.2006	Mortal Kombat: Armageddon	Midway	fighting
24.10.2006	Flushed Away	D3	action
24.10.2006	Legend of Spyro: A New Beginning	Vivendi Games	action
31.10.2006	Final Fantasy XII	Square Enix	RPG
31.10.2006	Superman Returns: The Videogame	EA	action
01.11.2006	Kim Possible: What's the Switch?	Buena Vista	action/adventure
01.11.2006	Need for Speed: Carbon	EA	racing
14.11.2006	Guitar Hero II	Activision	music
14.11.2006	Capcom Classics Collection Vol. 2	Capcom	retro
15.11.2006	Thrillville	LucasArts	strategy
21.11.2006	The Grim Adventures of Billy & Mandy	Midway	fighting
21.11.2006	Eragon	Vivendi Games	action/adventure
21.11.2006	Happy Feet	Midway	action/adventure
05.12.2006	Karaoke Revolution: American Idol	Konami	music

Xbox 360 Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
19.10.2006	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	tactical
24.10.2006	Blitz: The League	Midway	sport
31.10.2006	Superman Returns: The Videogame	EA	action
01.11.2006	Need for Speed: Carbon	EA	racing
12.11.2006	Gears of War	Microsoft	action
17.11.2006	Sonic the Hedgehog	SEGA	action
21.11.2006	Eragon	Vivendi Games	action/adventure
21.11.2006	Dance Dance Revolution Universe	Konami	music
20.02.2007	Monster Madness	South Peak	action
27.03.2007	Assassin's Creed	Ubisoft	action
16.10.2007	Grand Theft Auto IV	Rockstar	action

Хбох для Лары

Посетители завершившейся лейпцигской выставки могли наблюдать в залах официальную Лару Крофт – модель Кариму Адебиде – причем безоружную. Оказывается, ее бесценные пластиковые пистолеты приглянулись охране лондонского аэропорта. Поэтому, дабы красавица не ходила с пустыми руками, ей вручили эксклюзивную Xbox 360, инкрустированную стразами Сваровски. **Ценный** образчик тюнингового искусства стоит ни много ни мало 11 тыс. долл.

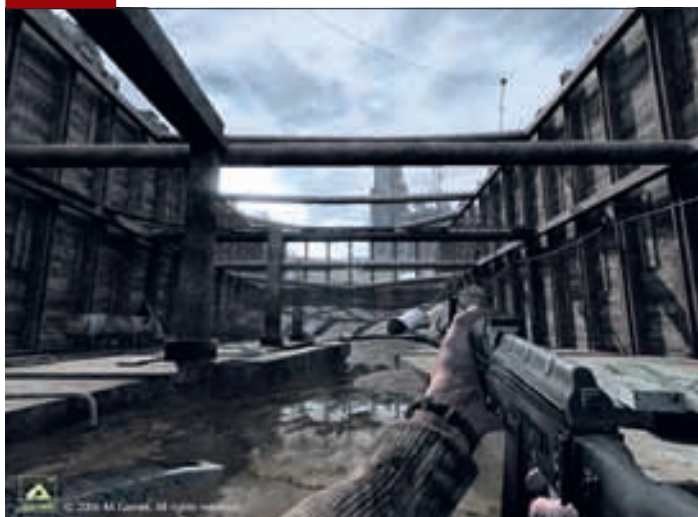
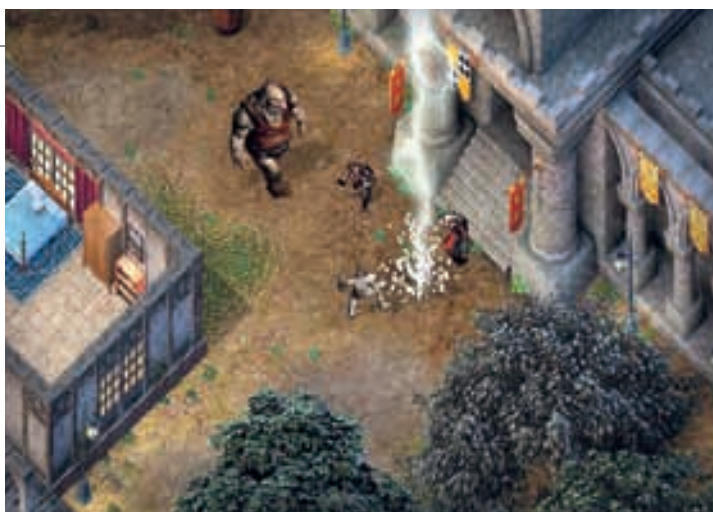


Улыбнитесь, вас снимают!

В декабре японские владельцы PSP смогут прикупить два новых гаджета для стильной портативной консоли. Первый – 1,3-мегапиксельная фотокамера с цифровым зумом, оснащенная микрофоном, обойдется всего в \$44. Второй – GPS-приемник весом всего 6 г и стоимостью около \$54. Зачем нужен последний? Играть в Metal Gear Solid: Portable Ops, Homestar: 21st Century Navigator и Hot Shots Golf, а, может, еще куда приспособят. Когда эти устройства доберутся до наших палестин и доберутся ли вообще, – пока неизвестно.

Extreme makeover

Electronic Arts готовит сюрприз жителям Britannia. Королевство ждет капитальный ремонт: новые графический движок, интерфейс и контент. Разумеется, девятилетнее наследие не выбросят на свалку, а наоборот, бережно отреставрируют. Пока сообщили лишь о появлении еще одной расы, но обещали вскоре порадовать нас подробностями. Команде, отвечающей за оригинальный проект, будут помогать ребята из свежкупленной EA Mythic. Мир Ultima Online: Kingdom Reborn откроет двери в 2007 г. Кстати, Ultima Online занесена в Книгу рекордов Гиннеса как самая долгоиграющая MMORPG.



Ба! Какие люди!

Команда специалистов, переместившаяся из офиса GSC Game World (где работала отнюдь не над стратегиями) в собственный и называющаяся теперь 4A Games, анонсировала свой первый проект – horror/action/survival/FPS с элементами RPG. Игра Metro 2033: The Last Refuge создается по роману российского писателя Дмитрия Глуховского «Метро 2033». В списке заявленных платформ, помимо традиционного PC, упоминается PS3. Издателя еще нет.

Игре Burnout 5 быть!

Electronic Arts подтвердила, что в 2007 г. ожидается пришествие следующей, уже пятой части великолепной Burnout. Несколько озадачивают слова о переосмыслении концепции и приближении ее к sandbox а-ля Grand Theft Auto. По утверждению представителя компании, мы сможем сеять хаос в Paradise City – арене, на которой сойдутся лучшие автогладиаторы. И каждый уголок виртуального города подарит нам уникальный геймплей в стиле Burnout. Разрабатывает проект орденоносная Criterion Games. Ну что еще можно сказать? Ждем.

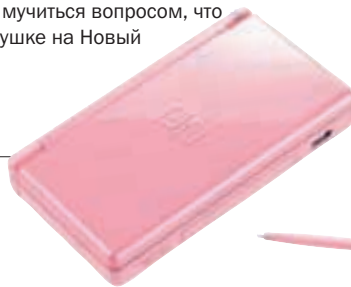




Для милых дам

Розовый нынче в моде

Осознав покупательскую мощь прекрасных дам, Sony решила не оставлять от Nintendo и выпустила версии своих консолей, как домашней, так и портативной, в нежно-розовом корпусе. И только Microsoft стойко сопротивляется эпидемии гламура. Все миленькие устройства, включая розовую DS Lite, будут доступны жителям Европы уже осенью. Поэтому можно не мучиться вопросом, что подарить девушке на Новый год.



Wii



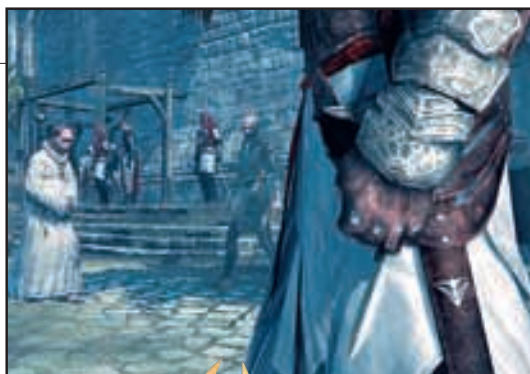
Старые добрые игры

В одном из последних интервью Сигеру Миямото намекнул, что некоторые проекты для GameCube обретут вторую жизнь на Wii. Естественно, их перепрофилируют под новый контроллер и, скорее всего, будут продавать по более низкой цене, возможно, через систему Virtual Console. Легендарный продюсер выразил надежду, что и другие издатели поддержат эту инициативу.

Assassin's Creed

Уже не эксклюзив

Ubisoft наконец-то прокомментировала слухи, витавшие в последнее время вокруг ее новой eye-candy Assassin's Creed. Игра отнюдь не станет эксклюзивом для PlayStation 3, принять участие в судьбе наемного убийцы смогут как владельцы Xbox 360, так и PC. А вот Capcom заявила, что ее проектам Dead Rising и Lost Planet вполне комфортно на Xbox 360, где они и останутся.



Статистика

Нематериальные, но вполне прибыльные вещи

По прогнозам сотрудников аналитического агентства Parks Associates, онлайн-игровой рынок в Северной Америке к 2010 г. вырастет до 4,4 млрд долл. Для сравнения: в 2005 г. этот показатель равнялся 1,1 млрд долл. А по данным агентства DFC Intelligence, мировой онлайн-игровой рынок (включая сетевую дистрибуцию) к 2011 г. достигнет 13 млрд долл. (3,4 млрд долл. в 2005).



Кавай!

Во что можно превратить скутер Choi Nori от компании Suzuki? Один из владельцев сделал из своего железного пони (двигатель мощностью две лошадиные силы, объемом 49 см³) пикачу-байк. Несколько косметических изменений – и на мопед с удовольствием фотографируются и дети, и симпатичные девушки.



Необычный байк

Парой строк

Индустриальный гигант Electronic Arts приобрел студию Phenomic, разработчика серии SpellForce.

Представители Microsoft сообщили, что 29 сентября Xbox 360 стартует в Южной Африке, 3 ноября – в Венгрии, Чехии, Словакии и Польше. Напоминаем: ранее было объявлено о предстоящем начале продаж консоли в Индии и Бразилии. Об Украине пока ни слова.

Эпатажный геймдизайнер Американ МакГи собирается открыть студию в Шанхае, там, мол, дешево. Первым проектом команды станет сериал (схема выхода по эпизодам), действие которого будет происходить в мрачном сказочном мире.

Продолжение Ryu ga Gotoku, более известной как Yakuza, выйдет в Японии уже в декабре этого года.

Чтобы ознаменовать десятилетний юбилей великой Biohazard (она же Resident Evil), в Японии выпускают комплект из серии марок и специального клястера для хранения сокровища.

Sony обещает показать на Tokyo Game Show аж двадцать семь проектов для PlayStation 3. Но в отличие от участников и гостей прошедшей GC посетители токийской выставки смогут поиграть на next-gen-консоли. Мероприятие состоится с 22 по 24 сентября. Запуск PlayStation 3 в Японии и США, напомним, должен произойти в ноябре, а Европа получит консоль только в марте 2007-го.

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)

YOU ARE EMPTY

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

PC ІГРИ.



© 2006 ЗАТ "1C". Всі права захищені.
© 2006 Mandel Art Plains. Всі права захищені.
© 2006 Digital Spray Studios. Всі права захищені.



Киберспорт

Дмитрий Веселов

ESPORTS AWARD

В Лейпциге на выставке Games Convention объявили обладателей eSports Award. Эта награда вручается лучшим киберспортсменам мира с 2004 года. Всего в шести номинациях были представлены тридцать претендентов, из них, естественно, выбрали самых достойных. В Counter-Strike примером для подражания оказался Патрик «f0rest» Линдберг из fnatic. Он обошел лучших игроков кланов SK Gaming, wNv Gaming и complexity. В дисциплине Warcraft III лидером был признан Мануэль «Grubby» Шенкуйцен, ему уступили другие яркие личности – ToD, Spirit_Moon, Sky и Sweet. Новичком года стал Навид «Карю» Джавади, игрок в Counter-Strike, а лучшим кланом года избран fnatic, опередивший сильные команды SK Gaming, Team3D, Mousesport и 4Kings. Но SK Gaming смогли отыграться: на их счету победа в номинации «Лучший киберспортивный портал» – www.sk-gaming.com. Здесь они обошли GotFrag (www.gotfrag.com), Fragbite (www.fragbite.com), ESReality (www.esreality.com) и Replays.net (www.replays.net). Ну и наконец, титул «Лучший киберспортсмен года» тоже завоевал Мануэль «Grubby» Шенкуйцен.



Grubby – лучший игрок «Европы 2006»

KODE5

А 26 августа на Games Convention прошел финал крупного международного турнира KODE5 в номинации Quake 4. Фаворит турнира Антон «Cooler» Синьгов был дисквалифицирован организаторами за неявку, и его заменил немец a-L|k1ller, который в результате уступил шведу SK.toxic и занял второе место. Третье и четвертое поделили американец [wzb]LoSt-CaUsE и итальянец stermu. Награды оказались достаточно приятные: чемпион увез 10 000 долл., серебряный призер – 4000, а остальные – по 1000 долл.

РОССИЯ. WCG 2006



Чемпионы России WCG 2006

Вскоре после украинского прошел и национальный финал WCG у наших северных соседей. 17–18 августа свое право на поездку в Монцу доказали: Virtus.pro (Counter-Strike); SK.Deadman, XyliGan и ROB (WarCraft III); 3D.Androide, aFz)EX(rox и Notforu[S2] (StarCraft); USSRxALAN и USSRxMrRaser (NFS: MW); x4-Alexx, Xaxotun и Master Show (FIFA 2006).

QUAKECON

В начале августа сотни профессиональных игроков и просто фанатов собрались в Далласе на ежегодный QuakeCon. Параллельно с выступлением Джона Кармака, презентациями и прочими развлечениями состоялся большой киберспортивный турнир с приятными призами. Чемпионом в дисциплине Quake 4 стал швед SK.toxic, победивший в финале россиянина mouz.Cooler. Скандинав увез домой 15 000 долл., Cooler получил 7000. Третье место занял еще один швед fnatic.Ztrider, за что и был награжден 5000 долл. В парных боях не нашлось равных свежесформированной команде Britney, в составе которой toxic и Ztrider заработали еще 13 000 долл. Второй стала группа fnatic/atr, чьи игроки 2GD и blue завладели 7000 долл. Дуэт mousesports (Cooler и Jibo) – бронзовые призеры – разбогатели на 5000 долл. Ну а в командном турнире Quake Wars: Enemy Territory лидерство завоевали быстро освоившие новую игру эстонцы idle.ee. Им досталось



Турнир на QuakeCon 2006

15 000 долл. призовых. Международная команда Crossfire получила 10 000 долл. за второе место, а шведы KiH – 5000 долл. за третье.

ASUS SUMMER CUP 2006

С 25 по 27 августа в Москве проходил очередной этап крупнейшей серии чемпионатов в СНГ – турнира ASUS Cup, на котором, как обычно, были представлены сильнейшие игроки и команды Украины. Наши оккупировали подиум Counter-Strike: первое место у pro100.XADO, второе – у A-Gaming. Клан eXplosive остановился в шаге от



pro.100 побеждают

заветной ступеньки – они четвертые. Еще один украинский киберспортсмен – Hunter – увез домой серебро в Quake 4. Отличные результаты показали наши соотечественники и в других дисциплинах. В Need for Speed: Most Wanted победил USSRxInjeKToR, золото в StarCraft досталось одесситу White-Ra[LKI], а чемпионом FIFA 2006 стал H2k|Strim.c-club. Только SK.NoT, хотя и не ушел без приза, в финальной сетке Warcraft III оказался на 5–6 месте. Кроме украинцев, сильной игрой на чемпионате отметился также известный международный клан fnatic.



eXplosive на ASUS Summer

РЕЗУЛЬТАТЫ ASUS SUMMER CUP 2006

Counter-Strike			
Место	Команда	Страна	Приз
1	pro100.XADO	Украина	7500 долл.
2	A-Gaming	Украина	4500 долл.
3	Virtus.pro	Россия	2600 долл.
4	eXplosive	Украина	1900 долл.
Quake 4			
Место	Игрок	Страна	Приз
1	Cypher.fnatic	Белорусь	\$870
2	hoorai.Hunter	Украина	\$650
3	Jibo	Китай	\$450
4	Nike	Россия	\$300
WarCraft III: The Frozen Throne			
Место	Игрок	Страна	Приз
1	fnatic.XyLigan	Россия	\$870
2	fnatic.Rotterdam	Голландия	\$650
3	fnatic.Abver	Россия	\$450
4	Neytpoh	Россия	\$300
FIFA 2006			
Место	Игрок	Страна	Приз
1	H2k Strim.c-club	Украина	\$600
2	RFT Shurshik	Россия	\$375
3	Vrus Shashlik	Россия	\$300
StarCraft: Brood War			
Место	Игрок	Страна	Приз
1	White-Ra[LKI]	Украина	\$870
2	aFz)EX(rox	Россия	\$650
3	Notforu[S2]	Россия	\$450
4	3D.Escape	Россия	\$300
Need for Speed: Most Wanted			
Место	Игрок	Страна	Приз
1	USSRxInjeKToR	Украина	\$600
2	USSRxMrRaser	Россия	\$375
3	N1trous	Россия	\$300
3	USSRxNeonion	Украина	\$225

территориЯ ИГР

КРАЩЕ ОДИН РАЗ ПОБАЧИТИ

GAME-EXPO.COM.UA

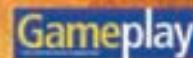


В межах виставки
цифроМанія 2006

Золотий
спонсор:



Організатори:



26-29
ЖОВТНЯ

Київ,
виставковий
центр



вул. Салютна, 2

- Чемпіонати з новітніх ігор
- Конкурс ігрового костюма

- Презентації нового ігрового заліза
- Показовий виступ кіберспортивної команди

Та багато іншого...

Технологічний
партнер:



Срібні спонсори:



datalux
THE ART OF DISTRIBUTION





Приходит час, коли відкриваються таємниці давнини...
Знайди відповіді в трилогії "Герои Уничтоженных Империй".**



* - Магія існує. Просто подивись. ** - Герої Уничтожених Імперій. *** - Некромагія, Магія в крові, Битва дерев'я.

МАГІЯ СУЩЕСТВУЄ. ПРОСТО ПРИСМОТРИСЬ.*

Гра "Герои Уничтоженных Империй" выпускается разом з однойменною серією книг від сценариста гри, володаря премії Еугосоп "Кращий письменник-дебютант Європи" Іллі Новака. Читайте перші три романи серії: "Некромагія", "Магія в крові" та "Битва дерев'я".***

www.heroesofae.com

Герои Уничтоженных Империй.** © 2006 GSC Game World, GSC World Publishing. Усі права захищено.





НЕМНОГО О GC

GAMES CONVENTION

Выставка Games Convention является самым массовым игровым мероприятием в мире. 183 000 посетителей – фактически население небольшого города! Учитывая смену формата E3, GC стала еще и крупнейшим событием в индустрии игр.

В этом году наша команда на Games Convention оказалась довольно солидной. От издательства на выставку отправились Сергей Галёнкин и Александр Птица, а Анна Зинченко поехала за свой счет. Да, она действительно настолько любит собственную работу. Но и трех человек недостаточно, чтобы увидеть все представленные игры. На наше счастье, ряд компаний ограничились повторным показом материалов, уже продемонстрированных ранее, в частности на E3. Поэтому мы старались смотреть только те проекты, о которых до сих пор не писали подробно. Охватить всю GC невозможно, но самое интересное и заслуживающее вашего внимания есть в этой статье.

GC 2006

Сергей Галёнкин, Анна Зинченко, Александр Птица

Вот уже пять лет в августе самые любопытные европейские геймеры отправляются в Лейпциг. Games Convention – место, где можно увидеть игры задолго до их выхода, пообщаться с разработчиками и пощупать консоли следующего поколения. О наиболее важном на GC читайте в нашем развернутом репортаже.



А ГДЕ PLAYSTATION 3?

К сожалению, компания Sony решила не демонстрировать потенциальным покупателям свою консоль следующего поколения. Все, что могли увидеть гости, – это старые ролики с E3. И только избранным журналистам за закрытыми дверями показывали игральные версии... опять-таки с E3.



НЕМЕЦКИЕ ПОСЕТИТЕЛИ

Отличительной особенностью Games Convention является свободный доступ широкой публики. Выставка ориентирована не только на профессионалов (им отведено два зала: Hall 2 и бизнес-центр), но и на обычных геймеров. Разумеется, последние съезжаются на Games Convention со всей

Европы, благо с транспортом в Лейпциге проблем нет: имеются и аэропорт, и железнодорожный вокзал. В общем есть все для удобства посетителей.

Но там, где толпа, – там и стадный инстинкт. Довольно забавно было наблюдать (с безопасного расстояния, конечно), как тысячи детей

и подростков метались от стенда к стенду, стоило только начать раздачу бесплатных сувениров. Вечером в городе мы видели ребят с тремя-четырьмя огромными сумками, набитыми разнообразным лутом, и парой надувных кресел, тоже полученных на GC, за спиной.



BOOTH-BABES

Как и любая выставка, ориентированная на массового потребителя преимущественно мужского пола, GC не обходится без девушек в символических одеяниях. Приятно, что немецкие законы в этом плане либеральнее американских, поэтому местные booth-babes были наряжены куда интереснее, чем на E3.

ЛЕЙПЦИГ

Лейпциг – удивительный город. Вот уже почти тысячу лет он знаменит своими ярмарками, которые проводят здесь фактически со дня основания. Все тут организовано так, чтобы посетителям выставок было удобно: масса гостиниц, объявления в общественном транспорте на трех языках, специальные рейсы трамваев и автобусов в дни крупных мероприятий. А поскольку Лейпциг – это Восточная Германия, цены вполне демократичные даже для украинского кошелька. Единственный недостаток – непривычный распорядок работы магазинов: в будни до шести вечера, в субботу до четырех, а в воскресенье и вовсе выходной.



ГС 2006 В ЦИФРАХ

- Выставка Games Convention, существующая уже пять лет, продолжает расти. И в 2006 г. мероприятие в очередной раз побило все рекорды. Судите сами:
- 183 000 посетителей (134 000 в 2005 г.);
 - 2600 журналистов из 38 стран (2000 из 25 стран в прошлом году);
 - 368 компаний из 25 стран выставяли свои стенды;
 - 90 000 квадратных метров стендов.



ВСЕ В СЕТЬ!

Онлайновых проектов на GC было представлено на удивление много. Казалось, что все стенды, где не показывают игры для Xbox 360, DS или PS2, заняты демонстрациями MMORPG. Причем в Европе активно внедряется азиатская бизнес-модель – солидная часть подобных продуктов совершенно бесплатны, а прибыль они должны приносить за счет микроплатежей. Впрочем, традиционные MMOG в сти-

ле «13 евро в месяц» пока лидируют, но, как нам кажется, это ненадолго.

Тем более что на арену вышли крупнейшие корейские компании: NCsoft, Webzen, Nexon и другие. Рынок Южной Кореи насыщен MMORPG: количество активных аккаунтов во всевозможных играх там превышает численность населения страны, так что борьба за европейскую аудиторию будет очень интересной.





Wii!

Думаем, все согласятся, что консоль Wii – самая необычная из приставок следующего поколения. Поэтому детищу Nintendo мы решили посвятить отдельный материал в рамках нашего репортажа.

WII BELIEVE!

Попасть на закрытую презентацию Wii было ой как непросто. Компания Nintendo показывала приставку преимущественно владельцам европейских розничных сетей: мол, налетай, торопись, покупай next-gen! Журналистам пришлось стоять в длинной очереди – пусть и не такой большой, как на ЕЗ, но во время выставки каждый час на вес золота.

К нашему счастью, российский представитель Nintendo, компания «Новый Диск», провела украинскую делегацию на демонстрационную площадку, так сказать, по блату. Поэтому мы смогли целый час побывать в «обществе» нескольких игр для новой консоли и теперь представляем вашему вниманию подробный отчет о наших впечатлениях от Wii.

Сначала контроллер вызывает недоумение. В руках натуральный ТВ-пульт, который так и хочется навести на телевизор и пощелкать каналами. Наводим – появляется прицел. Щел-

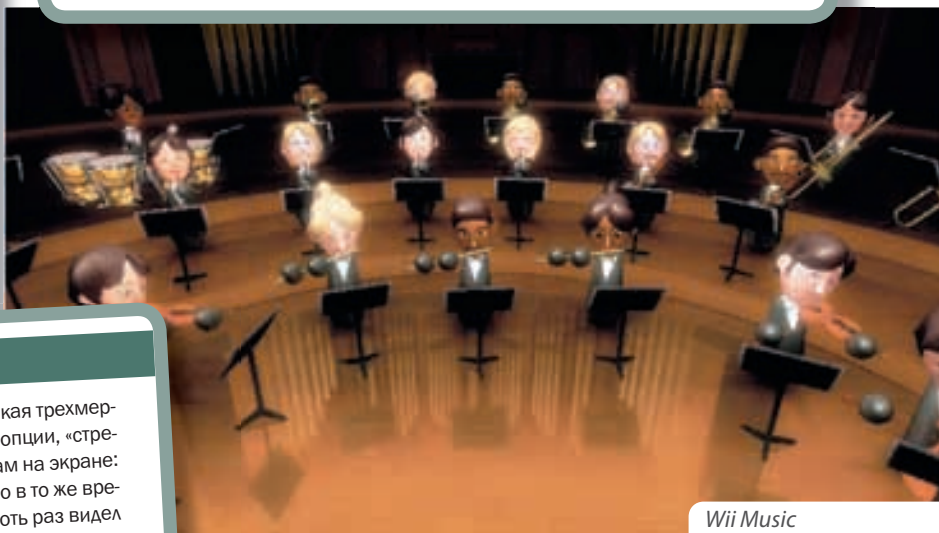
каем – работает как эдакая трехмерная мышка. Выбираем опции, «стреляя» по большим кнопкам на экране: немного непривычно, но в то же время знакомо всем, кто хоть раз видел компьютер.

В самих же играх управляем размахивая пультом. Причем чувствительность контроллера поражает: отлично распознаются как размашистые удары с плеча (в той же Red Steel), так и небольшие движения с практически ювелирной точностью (Wii Golf). Подобный геймпад осваивается буквально за несколько минут. Довольно забавно, кстати, наблюдать за новичками: вот он держит в руках пульт, на лице недоуменное выражение – «это еще что за штука?» Затем начинает играть, и буквально через минуточку на лице появляется улыбка – «теперь я знаю, как оно работает!»

Впрочем, давайте поговорим о собственно играх.

Никогда бы не подумала, что роль дирижера симфонического оркестра придется мне по вкусу. С детства была убеждена – слухом меня природа не наградила, а вот с первой попытки в Wii Music удалось набрать рекордное количество баллов за день (по словам девушки промоутера). Виртуальные музыканты повинуются движениям дирижерской палочки, т. е. контроллера Wii, размахиваем быстрее – музыка ускоряется, медленнее –

наоборот. Если указываем на определенную группу инструментов, например скрипок, – звучит их партия. Чем ближе ваша интерпретация произведения к оригиналу, тем больше очков получаете. В демонстрационной версии посетителям выставки предлагали исполнить фрагмент из балета «Кармен» и музыкальную тему из Zelda. Невероятно полезное занятие, скажу я вам, и к классике приобщаешься, и мышцы плеча разминаешь.



Wii Music



Red Steel

RED STEEL Wii • FPS • конец 2006 • Ubisoft

Как ни странно, на фоне остальных проектов для Wii Red Steel теряется. Но не подумайте, что игра плохая, – вовсе нет. Для современного шутеростроения Red Steel – огромный скачок вперед! Наведение на цель производится с помощью пульта, процесс очень напоминает стрельбу из пистолета. Кстати, забавный факт: поверните руку – и герой сделает то же самое, благодаря чему вы сможете держать оружие модным способом, популярным среди персонажей гонконгских боевиков.

Наши опасения насчет того, что стрелять и бежать одновременно (за

это отвечает аналоговый стик на нунчак-аддоне) будет сложно, оказались напрасными. Да, к управлению необходимо привыкнуть, но осваиваешься быстро – за две-три минуты.

Расстроили фрагменты с поединками на мечах. Нам показывали раннюю версию, в которой фактически были представлены только два удара, отрабатывающихся вне зависимости от того, как именно рубит игрок. По словам очевидцев, уже на следующий день на выставке демонстрировали обновленный вариант со свободным управлением катаной, но мы, к сожалению, его так и не увидели.





Elebits



Tony Hawk's Downhill Jam



Mario Strikers Charged

DUCK HUNT (NINTENDO WII SHOOTING DEMO) Wii • shooter • н/д • Nintendo



MARIO STRIKERS CHARGED

Wii • н/д • sports • Nintendo

Скажу честно, имя Mario не действует на меня, как звуки флейты Гамельского Крысолова, и заочного восторга от нового «почти футбола» с уса-тым водопроводчиком и К° я не испытывала. Но все изменилось, стоило сыграть первый тайм. Для управления спортсменами используется и дополнение к контроллеру с аналоговым стиком. Необходимо перемещаться по полю, переключаться между членами команды, отбирать у соперника мяч, забивать в конце концов. Разумеется, второй игрок в это время тоже не чай пьет, так что поначалу испытываешь легкое замешательство. Но несколько минут тренировки – и мяч уже в воротах, не моих. Кстати, капитаны команд, в демонстрационной версии ими были Донки Конг, Принцесса, Марио и Дозер, обладают суперударами. И если видите, что соперник готовит вам столь неприятный сюрприз, начинайте быстро махать контроллером, дабы сбить настрой капитана. Ну а коль не удалось, и три мяча летят прямо в ваши ворота, настройтесь на мини-игру и отразите все атаки противника. Признаться, тот самый матч я продула, и из-за наплыва желающих реванш взять не удалось. Но ничего, после старта консоли мы с Дозером непременно победим.

ELEBITS (РАБОЧЕЕ НАЗВАНИЕ)

Wii • ноябрь 2006 • action • Konami

Первый проект Konami под новую консоль Nintendo оказался, пожалуй, самой яркой игрой для Wii. С помощью аналогового стика мы передвигаемся по помещению; указывая контроллером вверх или вниз, соответственно перемещаем камеру, а нажимая на заветную кнопку, вызываем луч. Последний помогает или переносить предметы обстановки,

или ловить зазевавшихся элбитсов. К управлению привыкаешь очень быстро, после чего полностью погружаешься в охоту за невероятно славными разноцветными существами. Они хитрые и любят прятаться во всяких труднодоступных местах, например в раковине, под грудой грязной посуды, за тостером, в буфете, под чашками и т. д. Устроив на кухне полнейший погром, перемещаемся во двор, где можно попытаться поднять автомобиль, забросить в корзину баскетбольный мяч и прочая и прочая. В итоге: да будет свет!

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

Wii • ноябрь 2006 • action •

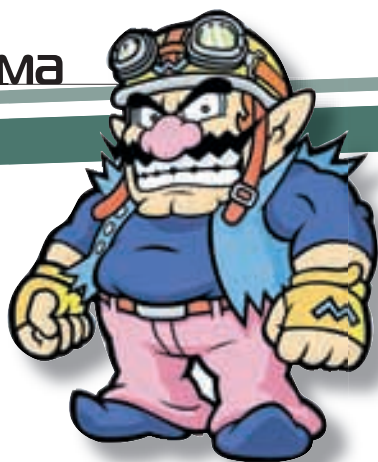
Toys for Bob/Activision

Старина Тони Хоук вновь приглашает прокатиться с ветерком. Выбираем одного из представленных в игре скейтеров или создаем своего (эта возможность в демо-версии была отключена) и вперед – наперегонки с ветром или живым соперником в режиме *split screen*. Управление достаточно интуитивное: держим контроллер горизонтально, нажимая на кнопки, совершаем прыжки, наклоняя его, смещаем персонажа соответственно влево или вправо, а если вращать устройство, то он сделает головокружительный кульбит. В процессе гонки мы, разумеется, выполняем трюки, уклоняемся от прохожих и авто, толкаем оппонентов и проламываемся сквозь, казалось бы, закрытые зоны. Аркадно, забавно и достаточно весело.



Здесь мы используем революционный контроллер Wii в качестве старого доброго светового пистолета и, нажимая на кнопку А, стараемся сбить максимальное количество уток (да-да!), тарелок и маленьких серебристых НЛО. К сожалению, на этом список потенциальных мишеней демо-версии заканчивался. За пораженную цель, как водится, начисляют заветные очки. Примитивность идеи компенсируется невероятным фан-фактором многопользовательского режима. Ведь, несмотря на то что игроков вдвое больше, число уток,

тарелочек и т. д. не удваивается. А значит, нужно непременно отобрать бонусный золотистый НЛО (дает больше очков) у противника. Море смеха и положительных эмоций. Полагая, в финальной версии могут добавить драконов и мех, жаль, Годзилла не летает.



WARIOWARE: SMOOTH MOVES

Wii • Н/Д • action • Intelligent Systems/
Nintendo

Тем, кто играл в WarioWare Touched!, скажу лишь, что механизм остался в неприкосновенности, только теперь геймплей заточен под оригинальный контроллер Wii. Если же вам не посчастливилось познакомиться с безумным творением Nintendo, – вот небольшой экскурс в историю. Проект является набором слегка сумасшедших мини-игр, и в каждой из них нужно за 2–3 секунды совершить определенное действие или их комбинацию. Смотреть на играющего со стороны очень занятно. Представьте себе серьезного немецкого бизнесмена в деловом костюме, который судорожно машет контроллером, разрубая пополам нарисованную цистерну или накачивая шарик, приседает, прижав белую пластмассовую палочку к голове, крутит виртуальный хула-хуп или загоняет мячик в лунку. Играть же самому еще веселее и, несмотря на кажущуюся простоту геймплея, здесь требуется кое-какая сноровка. К слову, вставить неизвестной старушке виртуальную челюсть мне удалось только со второй попытки. Опыт, как говорится, сын ошибок трудных.



BATTALION WARS 2 Wii • 2007 • action • Kuju Entertainment/

Здесь мы сможем порулить танком, военным пароходиком, подводной лодкой, самолетиком, вертолетиком и, разумеется, побывать в шкуре бойца царицы полей любой из пяти совершенно непохожих рас. О сюжете не будем, хотя, по словам разработчиков, он здесь предусмотрен, равно как и 20 одно- и 15 многопользовательских миссий. Признаю, поначалу, взяв в руки контроллер, теряешься, управление, по сравнению с другими показанными проектами, не са-



Battalion Wars 2



Wii Sports

ЧТО ВНУТРИ?

По скриншотам видно, что по части графики Wii – не самая мощная приставка. Фактически она лишь немного превосходит первую Xbox и заметно отстает от своих соперниц – Xbox 360 и PlayStation 3.

Однако, как вы уже знаете, не в полигонах счастье. В Nintendo отлично понимают – Wii обязательно будут сравнивать с другими консолями, поэтому компания сделала все возможное, чтобы в остальных аспектах ее детище выглядело не хуже.

Пойдем по пунктам feature-списков конкурентов. Онлайн-сервис? Имеется! Причем Wii24 (местный аналог Xbox Live) работает круглосуточно. Вы ложитесь спать ночью, а утром приставка радует вас свежей демо-версией игры для Wii или любими-

мой Nintendo DS. Что интересно, в отличие от Xbox 360, которая функционирует только в своем закрытом мире Xbox Live, Wii способна выбираться в «открытый» Интернет с помощью специальной версии Opera, поддерживающей JavaScript и, возможно, Flash.

Обратная совместимость? Тут у Wii вообще нет равных. Если Xbox 360 «понимает» часть игр с Xbox, а PS3 – проекты от PS2 и PS One, то на Wii благодаря системе Virtual Console запускаются игры практически для всех старых платформ: от NES и MegaDrive до N64 и GameCube! Причем классические игрушки можно скачать через Wii24 за умеренную плату, а диски от GameCube вставляются прямо в привод Wii.



мое простое. И вдобавок всюду взрывы, грохот, и войска продвигаются вперед под шквальным огнем противника... Необходимо оценить расстановку сил (здесь пригодится общая карта зоны) и при необходимости переключаться с отчаянно смелого, но очень уж уязвимого пехотинца на танк или самолет. После чего навалить по ушам противнику, захватить важные здания и победить. Это вам не уточек сбивать, тут думать надо!



Wii Sports



Wii Sports

WII SPORTS Wii • Arcade • конец 2006 • Nintendo

Сборник мини-игр на спортивную тематику до выставки не вызывал у нас особого энтузиазма. Все внимание было приковано к большим проектам: Red Steel, Tony Hawk's: Downhill Jam, Elebits. Однако, попробовав Wii Sports вживую, мы выяснили, что это одна из самых увлекательных разработок для новой консоли Nintendo.

На Games Convention демонстрировались все три раздела игры – гольф, теннис и бейсбол. Ходят слухи, что в финальной версии будет еще и настольный теннис, но официального подтверждения пока нет.

Самым интересным нам показался Wii Tennis. Возможно, дело в том, что никто из нас вживую не играл ни в бейсбол, ни в гольф и потому не в состоянии оценить реалистичность симуляции движений. А вот с теннисом проще – нужно бить контроллером по виртуальному мячику именно так, как это делается в настоящем спорте. Кажется, учитывается абсолютно все – от силы удара и направления до подкручивания. Персонажи бегают по корту без участия геймера, потому наша задача – вовремя нанести правильный удар. Представители «Нового Диска» рассказывают историю о немецком бизнесмене, большом фанате тенниса, который долго не мог понять принцип игры в Wii Tennis, пока ему, совершенно обозленному, не посоветовали бить, как в реальной жизни. «Ну погодите, сейчас я так ударю, мало не покажется», – пригрозил он, замахнулся в полную силу и... ЭЙС! Немец, говорят, ушел невероятно довольным.

В местном бейсболе правила несложные – всего-то надо отбить летящий мячик вовремя. Естественно, учитываются и сила, и время, и направление удара: одно дело обеспечить себе home run, а другое – выбросить мяч за пределы стадиона.

Гольф и вовсе упрощен, определяется только сила удара, но не направление. Впрочем, выбор правильной силы удара в гольфе – та еще задачка, потому нам и эта мини-игра показалась сложнее других. Но все равно, лично мы ждем Albatross 18 (Pangya) на Wii, благо замечательный многопользовательский гольф обещают портировать на консоль Nintendo к концу 2006 года.

Проигрывание видео? Конечно же! Правда, консоль Nintendo не поддерживает HDTV, но DVD-диски на ней просмотреть можно. А также, разумеется, свежие ролики, скачанные из Wii24.

Беспроводные интерфейсы? Наличествуют. Wi-Fi для соединения с Интернетом и Nintendo DS, Bluetooth для контроллеров. Кстати, к основному пульту подключаются разные дополнительные устройства – от классического пада для старых игр до микрофона для местного аналога Singstar.

И немного об остальном: защита детей от жестоких игр и видео есть (в каждом диске защитный возрастной рейтинг), система онлайн-профилей имеется, поддержка маленьких независимых разработчиков (а-ля Xbox Live Arcade) обещана.



Игры GC



Все заслуживающие
вашего внимания проекты
с Games Convention 2006 –
в нашем огромном
эксклюзивном репортаже.

AGE OF CONAN – HYBORIAN ADVENTURES PC • MMORPG •

весна 2007 • Funcom/
Funcom и Eidos
Согласитесь, экран созда-
ния персонажей, оформлен-
ный в виде трюма галереи, –
это стильно, мрачно и на-
страивает на определенный
лад. Несмотря на неболь-
шой выбор игровых рас,
возможности кастомизации
героев действительно ог-
ромны, правда, внешность
их скорее оригинальна, чем
привлекательна. Вопреки
всем опасениям управле-
ние оказалось достаточно
удобным – воюем мы без
помощи мыши, а удары на-
носим, нажимая на клави-
ши направления на Num
pad. К сожалению, в этой
версии продемонстрирова-
ны бойцовские качества
только мастеров холодного

оружия, но и тут было на что
посмотреть. В игре реали-
зованы полноценные сра-
жения верхом на лошадях,
а сами животные анимиро-
ваны с применением тех-
нологии motion capture (!).

Выглядит Age of Conan стиль-
но, картинка порадует тех,
кто устал от ярких пейзажей,
остроухих эльфов в кружев-
ном белье и ядовито-зеленых
орков. Мрачные пейзажи Ги-
берии, величественные хра-
мы. Последние могут постро-
ить и игроки, и NPC, – во-
первых, оригинальная находка,
во-вторых, она даже работа-
ет. Нам показали, правда, в
ускоренном режиме, как пер-
сонажи, управляемые AI, со-
здают укрепленное поселе-
ние, после чего идут брать
наш город штурмом. В об-
щем, с еще большим нетер-
пением ждем открытого бе-
та-тестирования.

Age of Conan – Hyborian Adventures

ALONE IN THE DARK: NEAR DEATH INVESTIGATION PC/PS3/Xbox 360 •

survival horror • 2007 •
Eden Studios/Atari
Многообещающий дедушка
всех хорроров на выставке
был представлен только лишь
одним роликом. Красивым,
нужно отметить, роликом, но
хотелось бы посмотреть иг-
рабельную версию – как-ни-
как выход не за горами. Ви-
део же сделано в лучших тра-
дициях трейлеров к фильмам
ужасов – темно, страшно и
ничего не понятно.

BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH PC •

адвентюра • сентябрь
2006 • Sumo Digital/THQ
Как поведал нам в Лейпци-
ге отец сериала Broken Sword
Чарли Сесил, недавно, кста-
ти, получивший очень пре-
стижную награду Development
Legend от журнала Developer,
«Сломанный меч» должен был
быть трилогией. Однако, «идя
навстречу пожеланиям тру-
дящихся» и издателя THQ, он
взялся за четвертую историю
о Джордже Стоббарте.

Поскольку после заверше-
ния третьей серии персонал

Revolution Software был от-
пущен на вольные хлеба, ува-
жаемый игродел к реализа-
ции нового проекта привлек
шеффилдскую команду Sumo
Digital. Игра выйдет уже сов-
сем скоро, и тогда любители
адвентюр получат шанс рас-
путать очередную историчес-
кую загадку.

Демонстрируя игру, Сесил
рассказал нам, что он, как и
прежде, интересуется тайны-
ми знаниями прошлого и их
проявлениями в современ-
ности. Дабы избежать спой-
лерства, напомним лишь, что
история будет напрямую свя-
зана с Египтом.

Что касается дел на личном
фронте Джорджа Стоббарта,
то предметом его воздыханий
в Broken Sword окажется та-
инственная и нуарная Анна-
Мария. Однако поклонники
Нико также не будут обиже-
ны: появится и их любимица,
а в некоторых фрагментах ео
можно даже управлять.

CAESAR IV

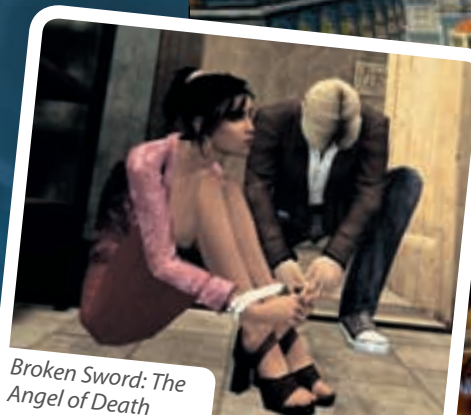
PC • экономический
симулятор • осень 2006 •
Tilted Mill/Vivendi Games
Пусть вас не смущает смена
разработчика – ведь в ком-
пании Tilted Mill трудятся мно-

гие из тех, кто создавал ори-
гинальную трилогию. Вот по-
чему авторы Caesar IV и не
стремятся устроить револю-
цию в жанре. Это вполне ло-
гичное, аккуратное и береж-
ное усовершенствование пре-
дыдущей части. Управление
древнеримскими городами
стало еще удобнее и нагляд-
нее – можно посмотреть, чем
занимается каждый горожа-
нин, чего ему хватает, а чего
наоборот – в избытке. Ваша
задача – сделать поселение
привлекательным для всех
трех категорий жителей (ра-
бы, средний класс, патриции)
и при этом успешно противос-
тоять атакам варваров. Се-
тевой режим предложит ав-
томатический обмен сохра-
ненными играми, а через
несколько месяцев после вы-
хода проекта появится и SDK
для создателей модов. Если
повезет, Caesar IV займет лю-
бителей жанра аккурат до сле-
дующей SimCity.

CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN

DS • action • 2007 • Konami
Что может дать новое желе-
зо консоли Nintendo старому,
как сама индустрия, сериа-
лу? Два экрана – два героя!

Caesar IV



Broken Sword: The
Angel of Death





Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Вместо одного персонажа вы управляете сразу двумя, переключаясь между ними по мере необходимости. Естественно, все головоломки теперь будут требовать участия обоих борцов со злом: Дэвида и Шарлотты.

Действие происходит во времена Второй мировой, но (это уже стало привычным явлением) в замке Дракулы. Впрочем, придется побывать и в разрушенных войной европейских городах, и даже в египетских пустынях.

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

PC • RTS • 2007 • EA

В этот раз компания Electronic Arts показала две, если можно так выразиться, новые фишки. Следуя поговорке «все новое – хорошо забытое старое», разработчики представили нам актера, который будет играть Кейна, – им оказался всеобщий любимец Джозеф Кьюкан. Приятно, согласитесь, встретиться со старым знакомым. Правда, пока неизвестно, будет ли он, как и прежде, режиссировать ролики, но мы на это искренне надеемся.

И второе «новшество» – сетевой режим. Это слово написано в кавычках потому, что на самом деле ничего нового здесь нет, все та же классическая C&C (о Generals пока забудьте), только на более высоком графическом уровне.

CRYSIS

PC • FPS • начало 2007 • Crytek/EA

В Лейпциг братья Йерли привезли новую улучшенную версию своего грядущего хита (никаких сомнений в успешности игры у нас нет), но теперь – с поддержкой сетевого режима. Кроме классических *deathmatch*, *team deathmatch* и *capture the flag*, показывали и *power struggle* – нечто среднее между Counter-Strike и Battlefield. Действие происходило на тропическом острове, где США воевали с Северной Кореей. Территория действительно огромная – кажется, там могут поместиться не шестнадцать, а все сорок восемь игроков. Американцы атакуют с берега (первая контрольная точка находится на подводной лодке). По-видимому, это сделано намеренно, чтобы дать геймерам насладиться

ся потрясающими водными эффектами Crysis. Сама же высадка напоминает мясорубку из «Спасения рядового Райана», но с поправкой на футуристический сеттинг.

Также на выставке показывали раннюю версию для Vista с поддержкой DirectX 10. Главным отличием был, как это не удивительно, новый уровень физики, которая применялась буквально ко всем объектам в игре. Дым относит ветром, проходящие солдаты задевают листья, и те очень реалистично покачиваются. Весьма впечатляет. Хотя сказать, ка-



Castlevania: Portrait of Ruin

кое железо потребуется для полной поддержки DX10-винонок, сотрудники Crytek пока затрудняются.

F.E.A.R.

EXTRACTION POINT

PC • FPS • 24 октября 2006 • TimeGate/Vivendi Games

Маленькая готичная девочка, она же по совместительству – мама главного героя, продолжает мстить всему миру. Действие игры начинается уже через 30 секунд после знаменитой финальной сцены оригинальной F.E.A.R. Что произошло, говорить не будем, но события развиваются более чем стремительно. Кто-то опять командует клонами, а наша любимая мамочка истребляет всех без разбору, и главное – не попасться ей под горячую ладошку.

Из нового оружия есть лазерная пушка, особенно эффективная против новых же невидимых противников, а также пулемет с практически

нескончаемым (900 патронов!) боезапасом.

Продолжительность аддона составит 6–7 часов – очень даже неплохо для дополнения.

GOthic 3

PC • action/RPG • конец 2006 • Piranha/JoWoOD

Нужно отметить, что на третью часть Gothic мы возлагали особые надежды. Жанр RPG в этом году на подъеме, и хотелось бы, дабы очередной эпизод одного из лучших сериалов оказался достойным предшественников. К сожалению, впечатления от личного знакомства с бета-версией проекта двойственные.

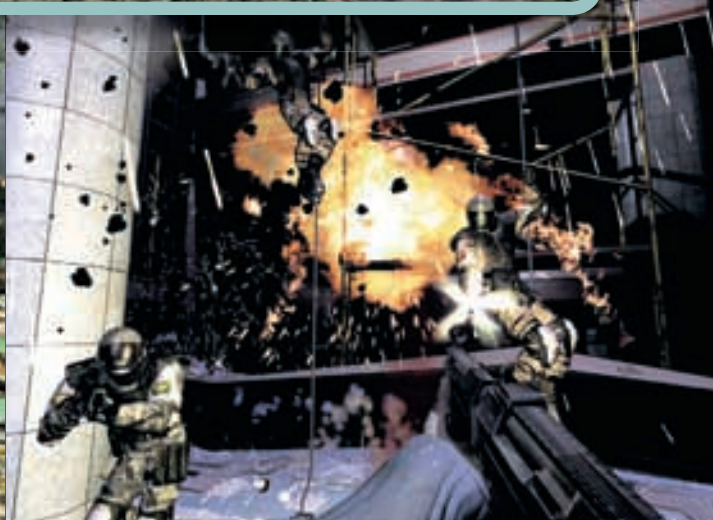
Очень понравился огромный мир, создаваемый при запуске игры. Хотя старт и занимает 7–8 минут, но зато потом Gothic 3 обходится без подзагрузок – я не встретил ни одной за полчаса. Мир населяет масса существ и NPC, с большинством из которых



Gothic 3



Crysis





Gray Matter

можно пообщаться и буквально каждого убить. К сожалению, AI противников оставляет желать лучшего: с помощью базового лука я истребил подчистую несколько десятков животных и полный лагерь орков.

Вторая проблема – глюки. Их было невообразимо много. Заклинания использовать в демо-версии нельзя, это червато синим экраном. Заходить в воду тоже не рекомендуется, потому что персонаж тут же взмывает в небо.

Графика довольно приятная, правда, как и в остальном, имеется ряд «но». К примеру, Level of Detail убирает траву уже в паре метров от

героя – в динамике это выглядит забавно: будто мы не ходим, а летаем на своеобразном травяном коврике. Модели персонажей очень детальные, но до Oblivion не дотягивают. И к тому же игра нещадно тормозила на довольно мощном выставочном компьютере.

Есть два предположения: либо версия была очень уж старой, либо Gothic 3 так и не выйдет до конца года.

GRAY MATTER

PC • адвентюра • IV квартал 2007 • Tonuzaba Entertainment/dtp Джейн Дженсен и ее блестящий сериал о Гэбриэле Найте

навечно вписаны в историю жанра адвентюр. В 2003 г. на Е3 уже шли разговоры о новом проекте, который она готовит, но в то время что-то не сложилось с издателем, и в течение нескольких лет о нем ничего не было слышно. Поэтому появление Джейн в Лейпциге стало приятным сюрпризом для всех. Зал для пресс-конференций был заполнен журналистами, ожидавшими подробностей о Gray Matter, которую под ее руководством разрабатывает венгерская команда Tonuzaba и будет издавать компания dtp.

Пока что игра находится на стадии pre-production, посему демонстрация ограни-



Joint Task Force

чилась кое-какими концепт-набросками и раскадровками вступительного ролика. Зато Джейн много рассказала о сюжете, в котором исследуются тайны взаимодействия материи и сознания. Короче говоря, Gray Matter станет неким мистико-психологическим триллером. О классических адвентюрах от Дженсен игроки вспомнят, когда познакомятся с двумя героями – бродячей музыканткой Самантой Эверетт и нейробиологом доктором Дэвидом Стайсом. Во время прохождения нам придется попеременно управлять обоими персонажами.

Технологический подход достаточно традиционен – point-and-click и трехмерные персонажи на пререндеренных бэкграундах.

Нам удалось взять интервью у Джейн, и значит, ждите дальнейших подробностей

о Gray Matter в ближайших номерах журнала.

JOINT TASK FORCE

PC • RTS • конец 2006 • Most Wanted Entertainment/Vivendi Games

Современные антитеррористические операции – это не просто «построить базу, заказать полсотни базутчиков и устроить раш», как, очевидно, полагают поклонники классических RTS. Войска доставляют на вертолетах, техника стоит денег, а за вашими действиями пристально следят многочисленные журналисты, готовые в случае малейшей оплошности («Какая такая мечеть?») сообщить всему миру о вашей некомпетентности.

Joint Task Force – тактическая стратегия с упором на правдоподобность. Не реализм (это, пожалуй, для wargame), а именно правдоподобность. Вашему небольшому подразделению пред-

GUILD WARS: NIGHTFALL PC • MMORPG • октябрь 2006 • ArenaNet/NCsoft

В этом дополнении разработчики делают упор на кампанию и PvE-контент. Они не только предлагают новую историю, но и сделают квесты более разнообразными. Теперь в храмах установлены хитрые ловушки – обезвредить их нельзя, можно лишь выждать и проскользнуть, например под массивным колоколом. Миссии по-прежнему позволят выполнять в компании с ботами, но здесь, если задание закончено быстрее, мы получим бонус. Что, по мнению разработчиков, должно стимулировать нас объединяться с другими игроками.

Кроме того, в аддоне появится новый тип NPC – герои. Эти бойцы будут, как и прочие, управляться AI, но зато мы сможем подбирать им скилы и экипировку. Нанимаются герои там же, где и их менее ручные собратья. Жаль только, что, в отличие от стандартных ботов, данных NPC позволено брать не более трех на миссию. Представитель NCsoft подтвердил: свои планы – выпускать аддоны к Guild Wars каждые полгода – компания не меняет, но рассказать, что нас ждет после Nightfall, отказался наотрез. Увы...





Just Cause



Justice League Heroes



Kane & Lynch: Dead Men

стоит выполнять миротворческие операции в различных регионах планеты – от Ирака и Сомали до Восточной Европы. Причем миссия никогда не будет простой вроде «дойдите до точки А и сожгите все в порошок». После того как вы завершите одно задание, карта может неожиданно обрести дополнительные сегменты, а ваш task list – парой-тройкой новых приказов от руководства. Вы никогда не знаете заранее, сколько всего миссий предстоит.

Графика JTF выглядит вполне прилично, хотя до уровня World in Conflict недотягивает. Но зато игра появится уже в конце этого года.

JUST CAUSE

PC/Xbox 360 • action • осень 2006 • Eidos

Западная пресса называет этот проект не иначе как GTA meets Far Cry. От пер-

вой здесь – полная свобода перемещений и уйма миссий, от второй – тропический архипелаг, потрясающая графика и общее ощущение вечного курорта. На самом деле стоит уточнить, что в смесь добавили изрядную порцию стиля Родригеса (помните трилогию «Эль Мариачи»?). Главный герой ходит в черном, несмотря на +40 по Цельсию, стреляет исключительно с двух рук и выделяется среди местных жителей парашютом за спиной. Нет, серьезно – загарпуньте встречный автомобиль, и вы сумеете подняться в небо на своем парашюте. В полете можно «подстрелить» следующую машину, стремительно спикировать вниз, выбить дверь и выкинуть водителя. Естественно, позволено летать и на самолетах (вертолетах, дельтапланах), тем более что архипелаг Just Cause

невероятно большой, и вам всегда есть чем здесь заняться.

JUSTICE LEAGUE HEROES

PS2/PSP/Xbox/DS/GBA • action • октябрь 2006 •

Snowblind/Warner Bros
Невероятный успех X-Men Legends заставил вечных конкурентов Marvel, издательство DC Comics, тоже задуматься об action-проекте с элементами RPG. Создание поручено отцам-основателям поджанра, компании Snowblind Studios, сделавшей в свое время Baldur's Gate: Dark Alliance.

Однако что-то не выходит. Два героя (в нашей версии это были Бэтмен и Супермен), к сожалению, не могут похвастаться ничем выдающимся. Да, Бэтмен способен парить, а Супермен – швыряться машинами, но все это мы уже видели в X-Men Legends!

KANE & LYNCH: DEAD MEN

PC/Xbox 360 • action • 2007 • Io Interactive/Eidos

Компания Io Interactive знаменита своим сериалом о человеколюбие и доброхоте с кодовым именем 47-й. Вот и Kane & Lynch рассказывает историю о двух импозантных мужчинах среднего возраста. Один – путешественник, второй – примерный семьянин. И познакомились они совершенно случайно – в рейсовом автобусе. В том самом, который вез их к месту исполнения смертного приговора. Дело в том, что Кейн (лысый тип со сломанным носом), работавший в свое время на могущественную организацию The 7, оказался предателем, в результате чего несколько членов этой организации погибли. А Линч (пожилой мужчина, похожий на Ленина) – маньяк, судя по всему, убивший собственную жену.

Хорошее начало, не так ли?

Дальше еще веселее. Выжившие представители The 7 похищают эту парочку и предлагают Кейну выбор: верная смерть или... верная смерть. Но во втором случае члены его семьи останутся живы, главное – принести чемоданчик с круглой суммой денег, который когда-то был у Кейна. А Линча назначают его сторожевым псом, обязанным докладывать обо всем происходящем.



Kane & Lynch: Dead Men

HALF-LIFE 2: EPISODE 2 PC/Xbox 360/PS3 • FPS • начало 2007 • Valve

Нет покоя Гордону Фримену. Следующий эпизод сериала продолжит историю о его борьбе за освобождение родной планеты, только в этот раз все куда серьезнее. Таинственный G-man совсем распустился и не стесняется использовать бывшего ученого в своих личных целях, а противники приволокли новую технику на поле боя. Сцену, в которой Гордон убегает от трех маленьких треножников, забрасывая их всем, что находится поблизости, зал встретил апло-

дисментами. Вообще в игре стало больше кинематографичности – не зря Valve наняла специалиста по эффектам из WETA, работавшего в свое время над фильмом «Кинг-Конг». Он же посоветовал сделать окружение разрушаемым, поэтому теперь Гордон никогда не будет в безопасности – каждый дом враги могут разнести до основания, каждую балку – обрушить, а каждую машину – взорвать. О сюжете разработчики традиционно не говорят ничего. А жаль.





Lineage II Chronicle 5: Oath of Blood



Lost Planet: Extreme Condition



Kane & Lynch: Dead Men

С точки зрения игрового процесса Kane & Lynch – это кооперативный боевик. Причем боевик кинематографический, с массой эффектных сцен (чего стоит только спуск с крыши здания по канатам!) и довольно жестким рейтингом. Так, в одной из миссий наша парочка похищает владелицу дискотеки и пытается выбраться с ней из здания, в котором в настоящий момент находятся около тысячи NPC. Естественно, начинается перестрелка. Несчастные посетители мечутся в панике, попадают под перекрестный огонь и гибнут десятками. «Это еще что, – улыбается Мартин Гудбак, арт-директор игры, – вот сейчас я достану гранаты...» Кейн действительно достает гранаты, и дискотека превращается в бойню. «Не уверен, что даже с рейтингом 18+ мы сможем оставить это оружие в данной миссии, – расстраивается Мартин, – но

постараемся. И уж перестрелка будет точно».

Графика Kane & Lynch выглядит весьма стильно. По большому счету, здесь все тот же движок Hitman: Contracts, правда, несколько усовершенствованный. Впрочем, об этом вы можете судить сами по представленным скриншотам.

Дата выхода игры пока не назначена. Создатели говорят о конце 2007 года, но все еще может измениться. В любом случае, lo Interactive из тех студий, которые редко разочаровывают своих поклонников.

LINEAGE II CHRONICLE 5: OATH OF BLOOD

PC • MMORPG • сентябрь 2006 • NCsoft

Удивительно, но факт – несмотря на почтенный как для MMORPG возраст (Unreal Engine, часть первая), выглядит проект по-прежнему восхити-

тельно. Немалую роль здесь играет отменный дизайн персонажей, особенно женских. Менеджер, проводивший презентацию очередных хроник, отметил, что компания сейчас вплотную занялась продвижением Lineage II на европейский рынок и привлечением новых геймеров. В свежем дополнении предусмотрен голо-совый tutorial, который поможет нубу освоиться в неизвестном ему мире, научит держать оружие и добывать из мобов полезный лут. Кроме того, персонажи младше 40-го уровня смогут вступать в академии, своеобразные гильдии внутри гильдий, ведь, как известно, один в поле – желанная добыча для ПК. Собственно, все дополнение, по словам разработчика, направлено на усиление социальной составляющей игры. Ну и, само собой, добавят восемь новых dungeons, двух рейдовых боссов, сбалансируют PvP и т. д.

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

Xbox 360 • action • осень 2006 • Capcom

На выставке нам наконец-то показали сетевой режим, и он играет просто замечательно. Хорошего многопользовательского TPS на Xbox 360 еще не было, так что у Lost Planet есть все шансы занять пустующий пока трон.

Основная особенность мультиплеера – наличие grappling hook, знакомого фанатам FPS по CTF для Quake. С этим хитрым устройством, с помощью которого можно быстро перемещаться по уровню, игра становится более динамичной.

Еще одна фишка – захват контрольных точек – дает не виртуальные очки, а вполне реальные преимущества, например возможность видеть на радаре дислокацию всех врагов и друзей.

Постоянно исчезающая тепловая энергия, нехватка

LEGEND: HAND OF GOD PC • RPG • весна 2007 • Master Gaming/dtp

Народ «Дьяблу» любит и с удовольствием потребляет дьяблоподобные забавы. На этой всенародной любви возмарились сыграть и разработчики из Master Gaming. По поводу сюжета и сеттинга создатели особо не напрягались. История молодого воина, по совместительству – члена Ордена Пламени, сокрушающего монстров на своем пути, оригинальностью не блещет. Тем не менее стремление освежить затертые клише жанра у создателей игры чувствуется. Но пока оно выражается только в некоторых косметических изменениях. Курсор в виде феи, освещающий темные уголки подземелий, все амулеты и кольца, видимые непосредственно на модели персонажа и, наконец, гигантские боссы, вдохновленные, по словам разработчиков, великолепной Shadow of Colossus. Кроме того, они гарантируют 30–40 часов интенсивного hack'n'slash и элементы нелинейности.



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

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

ОНІБАЙД



© 2006 ЗАТ "1С". Усі права захищено
© 2006 Gaijin Entertainment. Усі права захищено



Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots



Overclocked

которой заставляла игрока в однопользовательском режиме как можно быстрее находить новых соперников, на геймплей практически не влияла – уж слишком медленно она убывает в мультиплеере. В целом впечатления самые положительные.

Ждать игру осталось недолго, к тому же демо-версия Lost Planet должна появиться на Xbox Live в ближайшее время.

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF PATRIOTS

PS3 • stealth/action • 2007 • Kojima Production/Konami
Дорогие поклонники Снейка, вам наверняка будет приятно узнать, что в свежем ролике появилось еще 30 секунд невиданной ранее расправы гигантских роботов над арабскими повстанцами. Остальным нашим читателям сообщаем – ничего радикально

нового из Metal Gear Solid 4 на Games Convention 2006 показано не было. А следующие 30 секунд CG-роликов, наверное, продемонстрируют на Tokyo Game Show.

OVERCLOCKED

PC • адвентюра • апрель 2007 • House of Tales/dtp
Тему насилия, оказывается, можно раскрывать не только в играх в стиле action, но и в адвентюрах. По крайней мере, так считают разработчики Overclocked, задумавшие скрестить квест с survival horror. Для этого они придумали историю о военном психиатре, исследующем закоулки душ

пяти пациентов. В конечном итоге все пять судеб сплетаются в единый сюжетный узел. Судя по фрагментам, показанным на Games Convention, команда создателей большое внимание уделяет кинематографичности действия – свидетельством тому являются весьма изысканные ракурсы, зумы и обилие спецэффектов (real time particles, тени, динамическое освещение).

PASSPORT TO...

PSP • interactive city guide • сентябрь 2006 • Sony
Этот продукт не имеет отношения к играм, но зато пригодится путешественникам. Sony

решила задействовать мультимедийные функции своей портативной консоли на полную катушку и совместно с австралийской компанией Lonely Planet, знаменитой своими путеводителями, выпустить интерактивный гид по туристическим жемчужинам мира. Скоро мы сможем познакомиться с Амстердамом, Барселоной, Лондоном, Парижем, Прагой и Римом, в планах еще несколько городов. В Passport to... есть такие необходимые вещи, как карты города и метрополитена, маршруты транспорта, описания достопримечательностей, магазинов, клубов, ресторанов и кафе и прочая, необходимая туристу информация. Кроме того, специалисты подготовили аудиотуры по городам и небольшие видеозарисовки. Но самым полезным, на наш взгляд, элементом является разговорник в буквальном смысле этого

слова. Все фразы озвучены, так что вполне можно использовать вашу PSP в качестве переводчика. Смущает только цена в \$50.

PIRATES OF THE CARIBBEAN 3

PC/Xbox 360/PS3/Wii • action • 2007 • Eurocom/Buena Vista Games
Женская половина редакции Gameplay с огромной симпатией относится к капитану Джеку Воробью (ну как его можно не любить, он ведь такой лапочка!). Тем печальнее было видеть невнятную Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow. BVG обещала исправить и следующую игру сделать на более высоком уровне. Нам продемонстрировали маленькие демо, где Джек и Уилл, стоя спина к спине, расправляются с четверкой неприятелей, или же бравоый капитан, заманив противника

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE PC/PS3/Xbox 360/PSP/ DS/GBA/PS2 • action • осень 2006 • Raven/Activision

Неофициальное продолжение X-Men: Legends от предыдущих частей, честно говоря, практически не отличается. Только усовершенствовали графику и добавили персонажей – вот и все новшества. Мы поиграли в M:UA минут десять и убедились в том, что никакой разницы действительно нет. Естественно, поклонникам замечательной игры это придется по вкусу.





Rayman: Raving Rabbids

на балкон, точным движением выбивает из пола доску, которая лупит врага по лбу. А еще герой Джонни Деппа ловко лазает по карнизу. Делать какие-либо выводы пока очень рано. На данном этапе игра смотрится симпатично, хотя поединкам не хватает динамичности, но это исправят. Разработчики обещают уделить больше внимания фехтованию, что радует. И, разумеется, мы встретим хорошо знакомых и любимых героев.

RAYMAN: RAVING RABBIDS

PC/Xbox 360/PS3/Wii • arcade • конец 2006 • Ubisoft
Один из самых странных платформеров стал еще необычнее. Злобные инопланетные

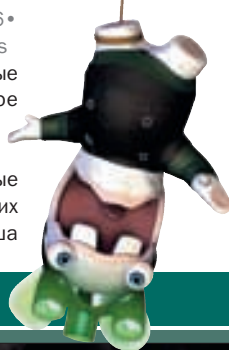
кролики («кролеги», если переводить Rabbids с учетом своеобразного написания слова) захватили Рэймена и намерены издеваться над ним на протяжении 80 минут: танцевальных, шутерных, гоночных и просто безумных в духе незабвенной WarioWare – от швыряния коровами до поливания бешеных зверюшек морковным соком. Управление оптимизировано под Wii, так что нам не совсем понятно, каким образом Ubisoft планирует портировать проект на другие консоли с их классическими геймпадами.

P.S. Игра выйдет на Wii в конце этого года, а на всех остальных платформах – в марте следующего.



SPECTROBES

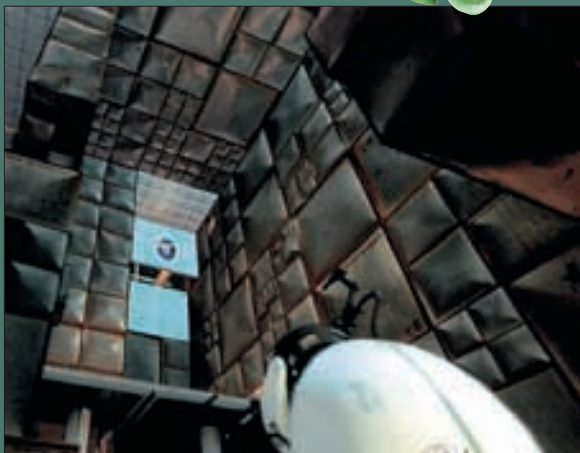
DS • breeding • октябрь 2006 • Jupiter/Buena Vista Games
Галактике, где живут главные герои, угрожает страшное зло! Разумеется, дом родной нужно спасать, а помогут в этом занимательные существа – спектробы, коих в игре более пятисот. Наша



PORTAL PC/Xbox 360/PS3 • FPS/puzzle • начало 2007 • Valve

Забавная головоломка, выросшая из новой технологической фишки, которая появилась в очередной версии движка Steam, превращается в полноценную игру. Главный герой оказывается заперт в странном месте, где неизвестная раса проводит испытания портального оружия. Нас благодарят за участие и тут же сообщают, что выжить не получится. Как бы не так! Ведь пушка, способная создавать порталы в пространстве, будет мощнее ядерной установки! Перебираясь из комнаты в комнату с помощью этого хитрого оружия, наш герой должен выбраться из ловушки, в которой он очутился.

Вообще-то Portal будет распространяться в комплекте с Half-Life 2: Episode 2, но поговаривают и о полноценной игре на основе этой технологии.



SWEEX

My Digital Life

ТЕХНІКА З ГОЛАНДІЇ

WEB КАМЕРИ



АДАПТЕРИ ДЛЯ HDD ТА DVD-RW

ЛУЧШАЯ ПОКУПКА



АКУСТИЧНІ СИСТЕМИ

ЛУЧШАЯ ПОКУПКА



IP ТЕЛЕФОНИ



Київ (044) 404 8-40, 206-02-22, 412 06-8, 115-23-27, 501-73-01, 599-01-31, 461-81-11, 563-00-48, 1301-40-31, Дніпропетровськ (0562) 170-98-80, 775-00-21, 370-47-80, 34-06-04, 33-79-33, 37-243-37, Одеса (048) 777-22-66, 233-66-45, Харків (057) 751-18-52, 714-19-99, 715-81-90, Львів (032) 240-32-02, Алушта (06442) 26-706, Бердянськ (06153) 6-43-43, Ізмаїль (048) 413-15-42, Ілутчівськ (048) 604-35-86, Кіровоград-Подільський (03043) 3-56-67, Криворізьк (05264) 7-34-44, Кривий Ріг (0564) 92-39-29, 40-16-19, 32-03-30, Луцьк (0332) 77-43-00, Миколаїв (06732) 6-26-82, Маріуполь (0629) 41-01-28, Нікополь (0566) 639-081, Новоград (0512) 55-15-21, Рівне (0362) 26-58-48, Сєвєродонецьк (06452) 6-11-56, Сімферополь (0652) 311-901, 600-715, 600-736, Тернопіль (0332) 32-38-48, Херсон (0532) 42-54-03, 42-25-91, 42-04-14, Хмельницький (0382) 70-79-79, Черкаси (0472) 45-04-80, 17-60-74, Чернівці (0372) 27-28-02, 584-442, 51-67-11, Ужгород (01122) 3-40-58.

Ексклюзивний представник в Україні
ТОВ AGATIC (044) 537-35-18

www.sweex.com.ua

Гарантія 3 роки



Spectrobes

задача – находить невиданных зверушек, пробуждать, тренировать и вести их в бой. Проект сочетает элементы симулятора археолога, breeding и action. Для начала необходимо обнаружить спящего спектроба – на этой стадии они больше похожи на окаменелости – и, орудя стилусом, аккуратно выкопать его. Потом в специальной лаборатории мы голосом будим наших маленьких помощников, после чего кормим их, халим и лелеем. Питаются эти лапочки специальными кристаллами (их тоже находим и выкапываем), которые влияют на характеристики спектробиков. Выглядит игра очень мило и занятно.

SUPREME COMMANDER

PC • RTS • 2007 • Gas Powered Games/THQ

Безусловно, новое творение Криса «Total Annihilation» Тейлора Supreme Commander относится к числу самых ожидаемых игр 2007 г. Мы уже видели ее на E3 2006, но тогда знакомство было весьма кратким и поверхностным. Зато на выставке в Лейпциге игральную версию нам демонстрировали ассистент продюсера Джереми Эйблс и сам гуру, руководитель Gas Powered Games Крис Тейлор.

Первое, что бросилось в глаза, – исключительная дружелюбность интерфейса по отношению к пользователю. Поэтому несмотря на



Supreme Commander

размах сражений удовольствие от игры получают даже те, для кого стратегии являются неизведанной территорией. Этому способствует потрясающая масштабируемость – от глобальной карты, где видны все «горячие точки», до наблюдения за боевыми машинами в непосредственной близости от них. Впечатляет и возможность отслеживать баллистические траектории запущенных ракет. А о таких нововведениях, как поддержка двух мониторов (представляете, как здорово будет заниматься стратегическим



планированием боевых действий на одном из них и наблюдать за результатами на другом!), и говорить нечего. Если в распоряжении только единственный дисплей – не беда, делим экран на две части и в итоге имеем практически то же самое.

Кроме всего прочего, на лейпцигской презентации нам показали невиданную доселе мощную боевую машину Galactic Colossus, по размерам примерно вдвое превосходящую самый крупный юнит из демонстрировавшихся на E3.

Подробнее о концепции Supreme Commander и о других интересных вещах вы узнаете из интервью с Крисом Тейлором (нам удалось побеседовать со знаменитым разработчиком на выставке). Оно будет опубликовано в одном из ближайших номеров журнала.

TIMESHIFT

PC/Xbox 360 • FPS • начало 2007 • Saber Interactive/Vivendi

Выход многострадального пиратского шутера в очередной раз перенесен. Но сейчас

TEAM FORTRESS 2 PC/Xbox 360/PS3 • многопользовательский FPS • начало 2007 • Valve

Забавно, что сиквелы прошлых хитов в последнее время появляются преимущественно на платформе Steam. Сначала SiN Episodes и вот теперь – полумифической Team Fortress 2. Но в отличие от детища Ritual продолжение TF (по сути, третья часть, если считать Team Fortress Classic) выполнено в совершенно новом стиле.

Вы наверняка видели ролики на прошлом Gaterplay DVD и уже знаете, что вместо сурового визуального реализма нас ждут намеренно карикатурные персонажи. Разработчики утверждают: это сильно помогает игрокам – ведь теперь от-

личить солдата от, скажем инженера, станет несравненно проще.

Главная идея осталась прежней. Игроки все так же выбирают один из девяти классов (о гражданских речи пока не идет), причем их задачей является грамотное координирование действий внутри команды. Даже чрезвычайно мощные бойцы бессильны против шпионов, а без медика на поле боя делать нечего. Как обещает Valve, в новой версии различия между персонажами станут еще значительнее, чтобы исключить случаи, когда в игре побеждает отряд, состоящий из одних только снайперов.





TimeShift



TimeShift

проблема не в том, что проект не готов, – на выставке нам показывали полностью рабочую версию. Причина в желании Vivendi улучшить игру: записать озвучку всех персонажей, усовершенствовать геймплей, сбалансировать мультиплеер.

Тем, кто пропустил демо-версию TimeShift, напомним – речь идет о FPS, в котором главный герой способен управлять временем. Причем ему доступны не только медленные падения в духе Макса Пэйна, здесь все куда интереснее. Можно ос-

тановить время, подойти к врагу и вытащить из замерших рук оружие. Или сбить ящик с вышки, забраться на него и отмотать время назад – вы взлетите вверх вместе с ящиком. Или разведать, что происходит в какой-то из комнат, затем *Rewind* – и теперь, зная, кто где стоит, вы сможете уничтожить противников куда быстрее.

Нас весьма интересовало, как же будет реализовано управление временем в сетевом режиме. Очень не хотелось, чтобы у такого необычного проекта оказался

банальный мультиплеер. И разработчики не подвели. Данный процесс станет не глобальным, а, так сказать, локальным. Швыряете специальную гранату – и все в зоне ее действия начинает двигаться медленнее. Так, например, легко убивать противников, поймав их в своеобразную вязкую ловушку. А еще с помощью темпорального оружия можно сбежать от врага – бросаем тайм-бомбу вниз с откоса и прыгаем за ней: из-за замедления мы не получим повреждений от падения.

В общем, несмотря на слегка устаревшую графику, TimeShift – проект чрезвычайно интересный. Ждем с нетерпением.

THE CHRONICLES OF SPELLBORN

PC • MMORPG • 2006 •

Spellborn International
Интересный случай: молодая команда с достаточно смелыми идеями, не имея за спиной ни мощного франчайза, ни пары-тройки успешных MMORPG-проектов, пытается отхватить кусочек уже поделенного пирога. Зато энтузи-

азма, желания творить и принести в жанр нечто новое у ребят хоть отбавляй. Проект занятен во всем, начиная с генерации персонажа (включая одежду), графики, классов и заканчивая боевой системой и управлением. Последнее, кстати, больше подошло бы сетевому шутеру, чем MMORPG, но на такое мое замечание разработчики ответили, что сделано это намеренно, дабы отойти от традиционных решений. Привычки по одежке определять персонажа? Забудьте, теперь маги могут носить броню, а воины – яркие хламиды, ведь исход боя зависит не от нарядов, а от радиуса кривизны рук игрока. Ребята определенно заслуживают уважения за смелость, а непри-

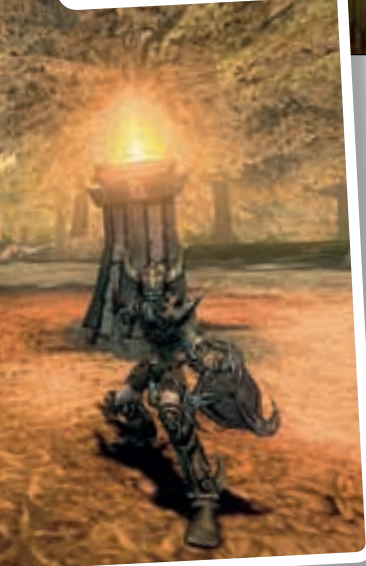
SONIC: THE HEDGEHOG PS3/Xbox 360 • arcade • конец 2006 • SEGA

Неугомонный сверхзвуковой еж не может стоять в стороне, когда идет война консолей следующего поколения! Поэтому Sonic появится сразу на всех трех платформах, но в разных версиях. На Games Convention мы поиграли в вариант для Xbox 360, однако заметных отличий от PS3-варианта с Е3 не обнаружили. Если же сравнивать с предыдущими инкарнациями синего колючего спринтера, то главным новшеством next-gen-версии стала физика. Да, конечно, и графика была заметно улучшена, но физика в Sonic: The Hedgehog действительно влияет на геймплей. Выбивайте ящики из-под роботов, швыряйте их в противников, стройте пирамиду, чтобы добраться в недоступные места, – специальные способности Соника работают почти как gravity gun из Half-Life 2.





The Chronicles of Spellborn



вычные решения не всегда оказываются неудачными. Кстати, несколько треков к The Chronicles of Spellborn написаны готик-рок-группой Within Temptation. В первый день Games Convention желающие даже могли попасть на ее концерт, который проходил в одном из выставочных залов. Было здорово!

THE LEGEND OF SPYRO: A NEW BEGINNING

PS2/Xbox/GC/GBA/DS • platformer • октябрь 2006 • Krome Studios/Vivendy

Признаюсь честно, во время игры в шутеры меня укачива-

The Chronicles of Spellborn

ет, поэтому пока остальные редакторы изучали TimesShift и дополнение к F.E.A.R. я, воспользовавшись приглашением PR-менеджера Vivendy, отправилась на поиск приключений вместе с очаровательным фиолетовым дракончиком. Spyro предстоит новое путешествие, и он должен ответить на два невероятно важных вопроса: «Кто я? Что я здесь делаю?» Помогут отважному малышу большой красный дракон Ignitus (озвучивает Гэрри Олдман) и стрекоза Sprax (озвучивает Дэвид Спэйд), а главный герой заговорит голосом любимца назгулов Элай-

The Legend of Spyro: A New Beginning



джи Вуда. Играть в The Legend of Spyro очень весело, управление достаточно простое, дизайн уровней вполне логичный, а задания понятны. Бежим, испепеляем огнем, а также лупим хвостом и крыльями злобных (на самом деле они вполне милые на вид) монстров, собираем кристаллы, совершенствуем атаки дракончика, выполняем квесты, разделяемся с боссом – и так до победного конца. Даже горячо «любимый» элемент дизайна уровней – пропасти и провалы – мы со Spyro научились преодолевать достаточно быстро.

THE WHEELMAN

Next-Gen/PC • action • н/д • TIGON Studios/Midway

Разговоры о том, что команда TIGON, возглавляемая небезызвестным Вином Дизелем, работает над следующей иг-

рой, велись уже давно, однако подробности о проекте впервые прозвучали из уст президента Midway Дэвида Цукера только в Лейпциге. Глава компании сообщил: одновременно создаются как видеоигра, так и фильм. Оба продукта должны дать старт новому франчайзу The Wheelman.

Судя по продемонстрированному ролику, нас ожидает весьма интенсивный action с автомобильными погонями, кинематографичной картинкой, своеобразным юмором и... Вином Дизелем в главной роли.

THE WITCHER

PC • action/RPG • II квартал 2007 • CDProject

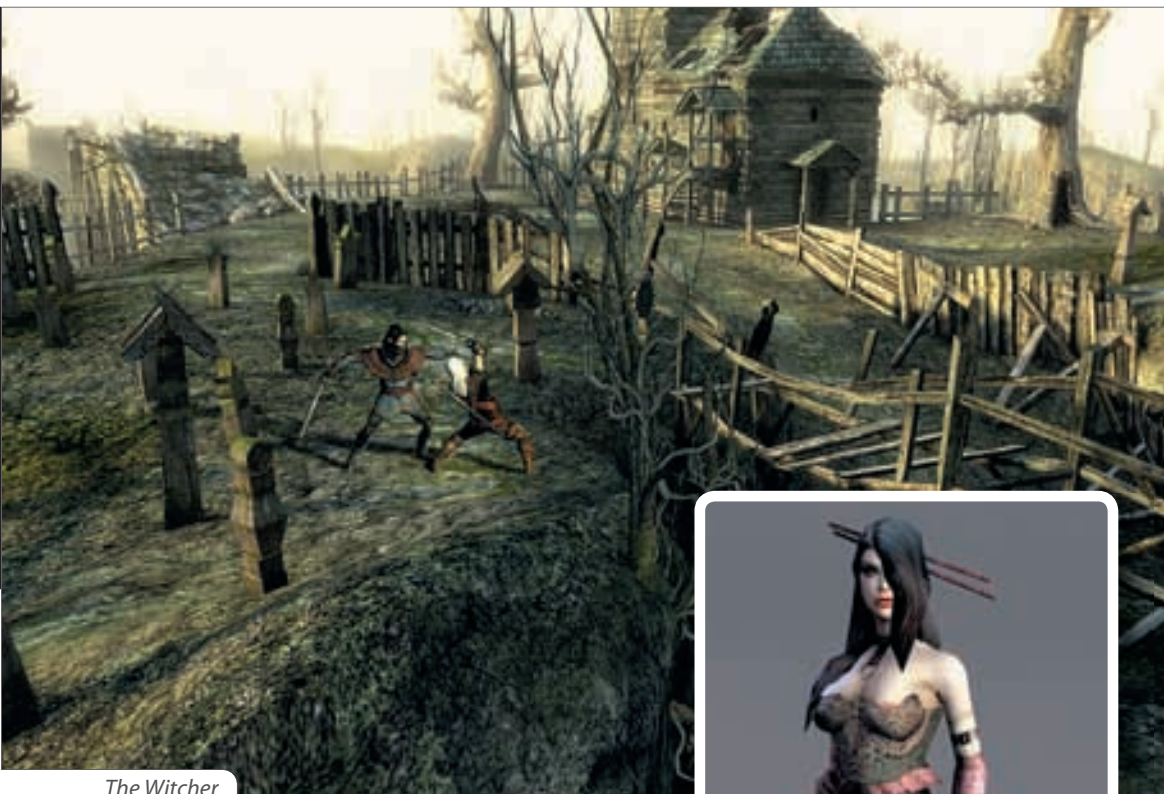
Глядя на проект наших польских друзей, понимаешь: лучшее – враг хорошего. Ребята прилагают множество

TUROK Xbox 360/PS3 • FPS • 2007 • Propaganda/Buena Vista Games

Первое впечатление от Turok: «Это что, продолжение Gears of War?» Неудивительно, ведь основой игры является красноречивый Unreal Engine, ответственный за графическую часть многих next-gen-хитов. Джозеф Турок, бывший спецназвец, отправляется на планету в поисках беглого преступника по имени (не смейтесь!) Кейн. Планета, как заведено в играх серии, населена не только роботами, но и гигантскими динозаврами, которые совсем не против закусить представителями вида homo sapiens. Это, кстати, можно использовать в своих целях – натравить тираннозавра на врагов и сэкономить массу патронов.

Периодически к Джозефу будут присоединяться друзья. Ими, впрочем, управлять не позволено. В демо-миссии товарищ по оружию не только давал полезные советы, но и активно помогал в бою. Что, согласитесь, всегда приятно.

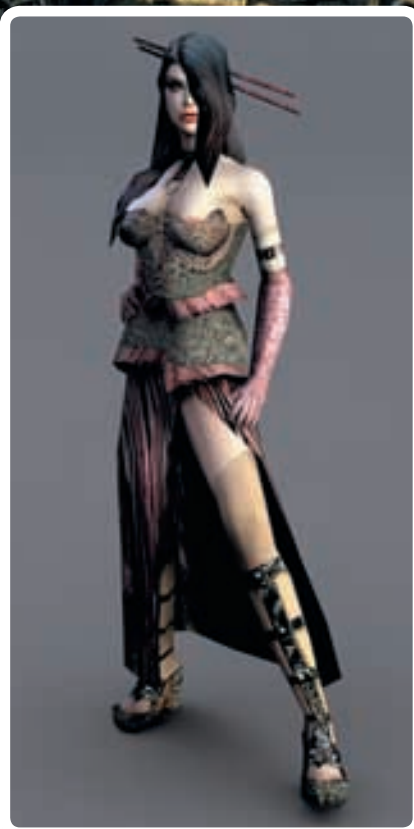




The Witcher

усилий, чтобы дать великолепному персонажу Анджея Сапковского достойное игровое воплощение. CG-интро и ауто к The Witcher делает Tomek Bagiński, автор великолепной короткометражки The Cathedral. Музыка заслуживает всяческих похвал, и даже предусмотрительно пятьдесят роликов на движке. Сотрудники CDProject поменяли боевую систему, создают несколько сюжетных линий, которые приведут к одной из трех концовок. Выглядит игра вполне достойно, и нас предупредили, что картинка еще будет дорабаты-

ваться (странно видеть всех ведьмаков с одинаковыми медальонами). Кое-какие сюжетные решения вызовут у внимательного читателя оригинального произведения недоумение, но мы не станем вредничать. Ведь право, не так важно, что Геральт вновь получил «подаренный» эльфу Ширру медальон, а злоумышленники ухитрились украсть давно утерянные секреты создания ведьмаков. Главное – чтобы ребята, увлекшись усовершенствованиями, не забыли выпустить игру. Ведь проект действительно интересный.



MP3-плеєри та
аксесуари

*Тільки
музика!*



Kolibri 290



Kolibri 170



Kolibri 121

Kolibri 110



Kolibri 110



Kolibri 110

АПСІ м.Київ т.(044) 484-49-00,
484-49-37 www.abi.com.ua

Вепчі м.Київ т.(044) 554-27-47
www.versiya.com

Домест м.Київ т.(044) 261-11-11
www.domest.ua

МДМ м.Київ т.(044) 464-55-55
www.mdm.ua

Патлааселекціоніст м.Патна
т.(0532) 50-89-02, 60-57-90

Техносервіс м.Київ/Київ-Подільський
т.(03845) 2-32-84, 2-11-60

НБС м.Київ т.(044) 234-38-38
www.nb.com.ua

ПІ Батурин м.Житомир т.(0412) 41-81-86

ПІ Полеско м.Одеса т.(0482) 49-67-17

ПІ Шестопал м.Харків
т.(057) 717-81-12, 751-83-11



The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar



UNDERCOVER: OPERATION WINTERSUN

PC • action/адвентюра •
сентябрь 2006 • Sproing
Interactive/dtp

Вторая мировая, уже оккупировавшая жанры шутеров и стратегий, протянула свои щупальца и в сферу адвентюр. Понятное дело, здесь не будет воздушных боев или всенепременного эпизода на побережье Омаха, зато игроку предложат вместе с главным героем, британским физиком Джоном Расселом, посланным славной MI6 в Берлин, выяснить,

действительно ли у нацистов все на мази с подготовкой к производству ядерного оружия. Итак, совсем скоро квестоманы станут непосредственными участниками весьма увлекательного шпионского триллера.

THE LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

PC • MMORPG • осень
2006 • Turbine/
Codemasters

Средиземье от Turbine напоминает Эберрон из D&D Online: те же мягкие тона,

затянутые дымкой bloom пейзажи, псевдореалистичные персонажи и т. д. Управление и интерфейс тоже покажутся знакомыми всем, кто играл в предыдущее творение американских разработчиков. Но вот геймплей так отличается. Вполне очевидно, что MMORPG со столь богатым сеттингом, превосходной сюжетной базой и харизматичными персонажами будет PvE-ориентированным, однако выполнением квестов и прокачкой героя наше времяпрепровождение не ограничится.

Разумеется, игрока ждут instances, боссы, которых можно убить только гуртом, и даже PvP. На вопрос о последнем разработчики отвечали весьма уклончиво, мол, делаем, выдумываем, расскажем позже. Что интересно, нам позволяют побывать в зеленых шкурах гоблина, орка и прочих служителей Саурана – для этого предусмотрен специальный режим. Более того, обещают квесты и задания именно для темных жителей Средиземья. Когда я спросила, разрешат ли

игроку перевоплотиться в назгула, сотрудник Codemasters многозначительно промолчал...

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

PC • MMORPG • осень 2007 •
EA Mythic/Electronic Arts
и GOA

Один из безусловных фаворитов следующего года. Популярный сеттинг, опытная команда разработчиков и финансовые вливания гиганта EA обещают гурманам многопользовательских вселенных настоящее пир-

VIVA PIÑATA Xbox360 • mix • ноябрь 2006 • Rare/Microsoft

Ух ты, это же та самая игра с замечательными зверушками! Беру контроллер, навожу курсор на белую гусеницу, мирно ползающую по моему участку, и, следуя подсказке, посыпаю гостью семенами травы из пакетика. Червяк моментально стал оранжевым в фиолетовую крапинку, прошелся колесом по садику и заявил, что ему тут нравится и он остается у меня жить. И я поняла – именно ЭТО я определенно жду и играть в него буду, даже если мне придется отобрать у начальства Xbox 360. Viva Piñata – потрясающе мирный, сказочно кавальный и

чрезвычайно креативный продукт (еще бы, ведь разработчики приложили руку к Conker!). Промедитировав перед экраном телевизора более получаса, я засеяла свой садик травой, размножила двух червячков (для этого есть специальная мини-игра), посадила два неизвестных науке растения и приманила странную моль, совершенно лапочного лисенка и зубастую змею. И пусть адепты ультрареалистичности, интерактивности, глобальности и полигональности крутят пальцем у виска, для меня Viva Piñata – одна из лучших игр выставки.





Undercover: Operation Wintersun



Warhammer Online: Age of Reckoning

шество. Представьте себе мир, пропитанный кровью тысяч павших в бесконечной битве сил Разрушения и Порядка. Война – смысл существования местных жителей, и каждый из них – винтик в гигантском механизме уничтожения. Геймплей сконцентрирован на PvP, даже, казалось бы, традиционные для PvE задания по сбору ящиков, истреблению мобов и т. д. направлены на усиление одной из сторон конфликта. Чем больше квестов вы выполните, чем больше врагов уничто-

жите, тем быстрее ваша фракция сможет занять нейтральную зону, открывающую доступ на территории противника, и начать полномасштабное вторжение (цель – захватить столицу). Достаточно сложная боевая система, многовариантность развития персонажей, уникальный графический стиль, различные виды PvP и т. д. Мы в абсолютнейшем восторге и с нетерпением ждем, когда представится шанс врезать гномским боевым молотом по наглой орочьей морде.

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

PC/Mac • MMORPG • осень 2006 • Blizzard

Желающих посмотреть аддон к самой популярной неазиатской MMORPG было не просто много, а очень много. Даже в первый день выставки, закрытый для игроков, полюбоваться новыми территориями и расами разрешали не больше пятнадцати минут. Мне удалось нахально занять компьютер на полчаса, после чего сотрудник Blizzard сказал: «Ну дайте же и другим посмот-

реть», – и попросил покинуть боевой пост. В остальные дни подойти к стенду было просто невозможно. Однако вопреки моим ожиданиям контент показали немного. Начальные зоны кровавых эльфов и дрениев, выполнены как всегда стильно, с вниманием к деталям; небольшой кусочек Outlands, сразу за Темным Порталом, поражает невероятным небом. К сожалению, покатайтесь на летающих маунтах не удалось, древа талантов в демонстрационном билде были ста-

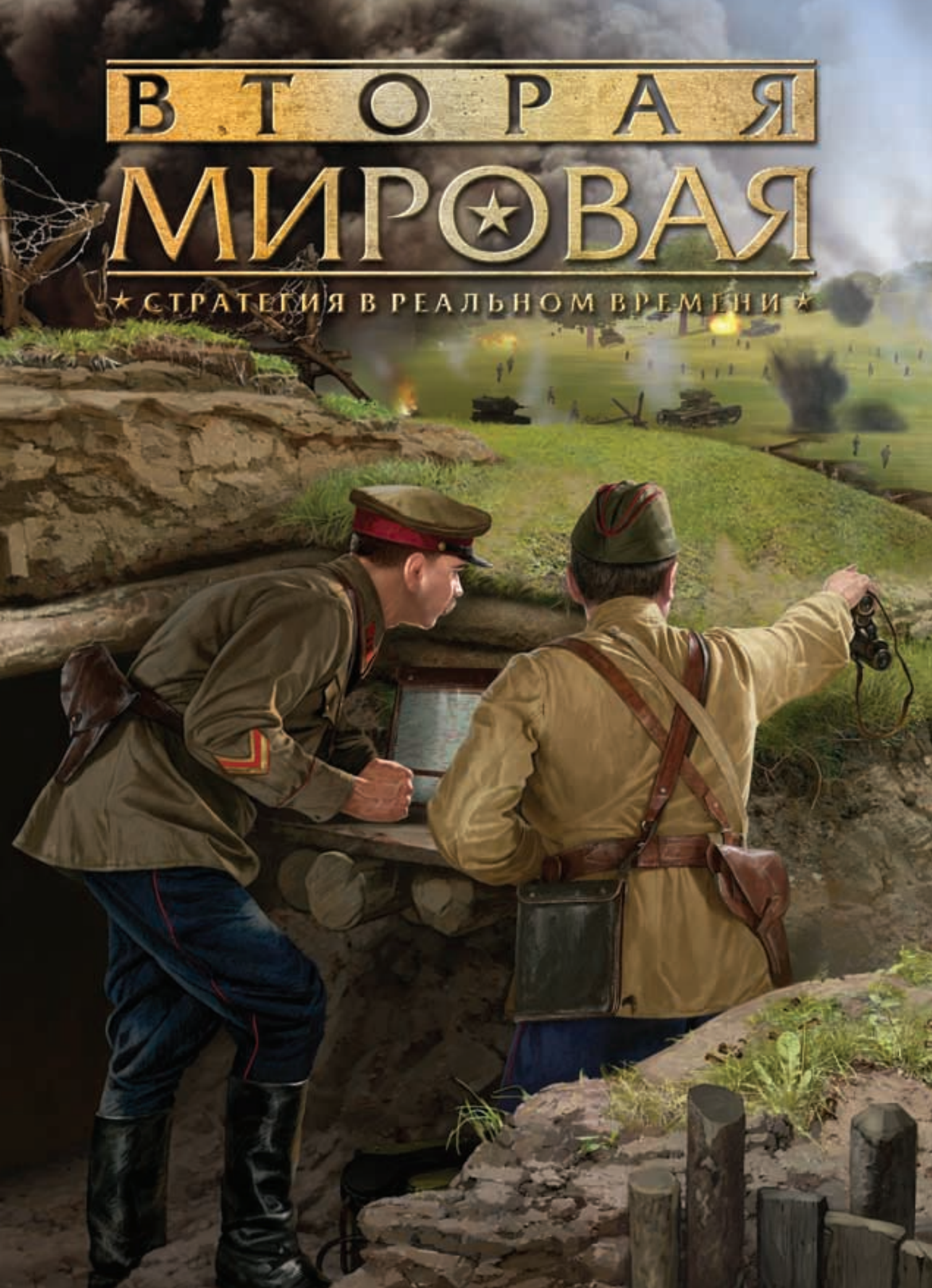
рые, да и поэкспериментировать с генератором персонажей не разрешили. Зато сейчас уже после выставки Всемирная Паутина пестрит новыми подробностями об ожидаемом аддоне. Разумеется, мы договорились об участии в бета-тестировании, которое начнется уже совсем скоро, а значит, ждите развернутый репортаж из Outlands. For the Alliance!

P.S. Кстати, по неутешительным слухам, открытого бета-тестирования разработки не планируют.

World of Warcraft:
The Burning Crusade

ВТОРАЯ МИРОВАЯ

★ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ★





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

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

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

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

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



Сергей Климов: «Мы рассматриваем возможность выпуска игр на украинском языке»

Локализованных игр на нашем рынке становится все больше и больше, причем качество переводов неуклонно растет. Мы беседуем с Сергеем Климовым, директором snowball.ru, одной из старейших московских студий, работающих в этом сегменте.

Почему в ваших переводах иногда задействованы те же звезды, что и в фильмах, а иногда – совсем другие актеры?

В наших играх всегда задействованы те же актеры, которые участвовали в соответствующих фильмах. Мы просто не имеем правовых оснований для работы с дублерами, ведь в контракт включено обязательство озвучивать персонажи голосами, знакомыми зрителю по фильмам. И это условие распространяется не только на последние широко известные киноленты, но и вообще на любые первоисточники: например, голоса для «Короля Льва» мы писали в Питере, потому что он переводился именно там, а для «Русалочки» – в Москве, и по той же причине. Мы работаем для детей, и было бы недопустимо при переходе от мультфильма к игре подменить знакомый голос, это смазывает ощущение, а тем более у ребенка.

Лучше всего, кстати, дублирование организовано на студии Disney – оно выделено в особое подразделение, Disney Character Voices, которое координирует работу и с играми, и с фильмами, и с телевизионными программами, обеспечивая единство голосов, где бы диснеевские персонажи не появились. За переводы на русский отвечает опытейший человек – Мариуш Яворовски, он знает уйму языков, включая и русский. По сравнению с другими игровыми компаниями здесь совершенно иной уровень требований, и, как следствие, – качества.

Что касается бюджета, это, конечно, отдельный вопрос, так как преимущественно актеры ожидают гораздо больших гонораров, чем игровые компании готовы платить. Но при профессиональном подходе, ранней подготовке материалов, взаимодействии с киностудией, занимающейся дублированием фильма и прочим, задача все-таки решается.

То есть локализации задерживаются не по вашей вине?

Локализации, как правило, запаздывают по трем причинам: а) студия вовремя не получила ресурсов; б) задержалась с переводом; в) разработчики не успели интегрировать возможность перевода в проект. Вариантов б в последние годы в России становится все меньше, потому что сотрудники конкурентоспособных студий набираются опыта, а совсем уж безнадежные всем известны, и с ними избегают сотрудничества. Проблемы а и в всецело зависят от разработчика и нашей возможности повлиять на степень приоритетности перевода на русский. Например, недавно мы выпустили локализацию очень известной игры, средства на которую пришли только после выхода английской версии. И не потому что приоритет был низкий, а потому что разработчик не укладывался в сроки и последние три месяца, забросив все другие дела, в том числе и локализации, доделывал продукт, лишь бы успеть к американской премьере. Обратный пример – «Хроники Нарнии». Изначально русская была включена в число семи наиболее важных региональных локализаций, сборка и отладка происходили одновременно с немецкой и французской – как результат, мы вышли день в день с фильмом, успев и собрать, и протестировать, и даже утвердить у Sony русскую версию для PS2.

Вы делаете локализации практически всех игр по фильмам Disney/Buena Vista. Учитывая, что сейчас вышли замечательно переведенные на украинский «Тачки» и «Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца», не думаете ли попробовать себя и в создании украинских версий?

Вы знаете, очень многие хвалят украинский дубляж «Тачек» – я об этом слышал и в Москве от кол-

лег-кинопрокатчиков, и в Лондоне от ребят из телевизионной студии, сотрудничающих с Украиной. Здорово, что пилотный проект вышел таким удачным, это показатель профессионализма Мариуша, который ради записи фильма сам приехал в Киев. Не могу пока назвать конкретные работы, но готов подтвердить, что украинские версии некоторых детских игр, запланированных на 2007 г., мы в студии обсуждаем, и вполне вероятно, что уже весной вы увидите первый экспериментальный проект.

Компания snowball.ru знаменита своими нестандартными рекламными ходами: макет «Галактических Цивилизаций II» был выполнен в виде страницы учебника, а для Incubation представлял собой просто зеленый текст на черном фоне. Работает ли это?

Да, работает, причем лучше, чем обычные макеты. Мне кажется, суть игровой рекламы сейчас – заявить о существовании продукта и сделать так, чтобы его заметили. Потребитель привык к маркетинговым текстам вроде: «Лучшая стратегия года», «Лучшая игра всех времен» и так далее и этому уже не верит – слишком много раз его обманывали. Неизбежно вырабатывается здоровый цинизм. А реклама snowball.ru производит на него приятное впечатление, и проект запоминается. Мы выпускаем игры почти 10 лет и не ставим перед собой задачу продать последнюю из них ценой репутации студии, наша цель – показать, что есть продукт для определенной аудитории, а дальше геймеры сами должны сделать выбор.

Snowball.ru известна не только как локализатор, но и в качестве издателя детских игр – у вас даже целое специальное подразделение есть. И, насколько нам известно, вы сейчас собираетесь выпустить серию проектов для малышей, причем разработка ведется в России и Украине. Как обстоят дела с этим?

Очень хорошо. Вот в Киев специально приехали – еще раз посмотреть на некоторые игры. Все

идет по плану, думаю, через несколько месяцев нам будет что показать.

Вообще разработка детских игр очень отличается от создания проектов для взрослых. И, к сожалению, не все это понимают. Приятно, конечно, что в Украине сейчас много делается для данной возрастной категории, но расстраивает стимулирующий фактор, ведь компании взялись за них от безысходности, когда увидели, что лепить местные клоны Fallout – дорого и бесперспективно. Проблема вот в чем: студии подходят к проекту для детей с той же меркой, что и к игре для взрослых. Нам, к примеру, показывали один такой – в средневековом антураже – все очень красиво и стильно, но вдруг появляется персонаж из области научной фантастики с летающими тарелками и лазерами, а затем так же внезапно исчезает. Да, для взрослых оно, может, и забавно, эдакий китч в стиле «Петьки», но детям, особенно в возрасте до семи лет, нужен единый стиль, единое пространство сказки. Когда обсуждаешь с разработчиками разницу между Nintendo DS и PC, все уже понимают, что и дизайн должен быть другим, и даже думать об играх под DS надо иначе. А вот если пытаешься говорить об отличиях между проектами для детей от 4 до 7 и обычными квестами, к сожалению, пока мало кто осознает их ясно, хотя жанры, требования, задачи – все иное до такой степени, как если бы это были разные игровые платформы.

Еще один проект из увиденных страдает другим недостатком: там большая часть геймплея связана с переходом от локаций к локациям. Они богатые, есть много всего красивого, но между ними – тоска смертная. И получается, что пять минут ребенок ведет своего персонажа, потом минуту радуется всяким анимациям, украшениям и прочему, а затем опять идет дальше. То есть темп игры рваный, малыш то ошарашен возможностями, то скучает. Первый же фокус-тест показывает, что это вызывает отрицательную реакцию, эмоции будут смешанными, возникнет много негатива из-за непонятного (для ребенка!)

риваем ИНСКОМ ЯЗЫКЕ»

поведения игры. Мне кажется, если бы местные разработчики больше ориентировались на собственных детей, им было бы гораздо проще!

Говорят, snowball.ru иногда заказывает игры за рубежом. Почему?

Потому что там заказать проект бывает целесообразнее. Мы предлагаем разным студиям: «Сделайте нам игру на основе такой-то истории, с такими-то функциями, в таком-то объеме» и слушаем, что они скажут. Иногда доходит до смешного – в России берутся завершить продукт за девять месяцев силами пятнадцати сотрудников, а скандинавская команда (с 17 проектами за плечами) готова выполнить то же самое за пять месяцев, при штате в пять человек. И даже с учетом того, что у иностранцев зарплаты выше, имеет смысл разместить заказ не в России и не в Украине, так как работа будет сделана быстрее, процесс производства прозрачнее, а бюджет практически одинаков.

Что это за два секретных проекта: один TBS, а другой и вовсе без жанра?

Это действительно секрет. У нас теперь есть автономная внутренняя студия, которая полтора года занимается созданием пошаговой стратегии, но не копирует Heroes of Might & Magic или King's Bounty. Мы, как мне кажется, придумали совершенно новый игровой процесс. Для обкатки потребовалось построить несколько разных прототипов – версий с рабочей графикой, с минимумом интерфейса, но которые могут полноценно функционировать. Практически год лишь то и делали, что создавали новый прототип, развивали, играли, откатывались назад, выбирали другое направление движения... Сейчас проект в стадии pre-production, производство начнется через месяц, как только завершится тестирование всех игровых карт и будем готовы работать над ресурсами. Думаю, где-то спустя полгода мы сможем вам кое-что показать.

Второй проект – мультиплатформенный – делаем совместно с

коллегами из Британии. Англичане занимаются консольными версиями, а мы создаем вариант для PC. Там уже готово больше, но пока рано раскрывать все карты. Скажу лишь, что действие происходит на Кубе, по жанру это боевик.

Как вы оцениваете перспективы разработки игр под next-gen в наших странах?

Сейчас все хотят делать под next-gen. И некоторые российские и украинские компании уже этим занимаются. Но есть проблемы с управлением и планированием работы, а это большой риск для западного заказчика. Они приезжают сюда и видят талантливых, но неорганизованных людей. Как сказал мне директор по производству крупного международного издательства: «Они явно лучше центральноевропейских специалистов и ненамного хуже английских, но они даже не знают, когда сумеют закончить проект!» Бюджеты под next-gen невероятно высоки, и я полагаю, что передавать полностью игры местным разработчикам западные издатели в ближайшее время не будут, за исключением 2–3 российских команд, которые уже сейчас умеют трудиться профессионально и сами себя продюсируют. А вот отдать какую-то часть проекта – моделирование, графику или создание версии для PC/PSP/DS – вполне приемлемо, здесь украинские студии показывают замечательные результаты, русские тоже стараются.

И напоследок: читатели очень интересовались судьбой «Всеслава Чародея».

Он в холодильнике. Заморожен на неопределенный срок. Когда будем готовы его воскресить, прежними останутся лишь идея и игровой мир, но технология, конечно, изменится в корне. Мы в июне отмечали 10-летие студии, и очень многие мои коллеги сказали: не реализованной оказалась, пожалуй, только одна глобальная задача – выпустить «Всеслава». Так что желание у нас есть, уверен – вскоре найдется и время.

Фото: Константин Самоцегов

Квесты в подполье



Игорь Брэйн

Как это ни печально для фанатов квестов, любимый ими жанр сейчас уже далеко не так популярен, как лет десять назад. Однако квесты еще рано списывать со счетов – у них достаточно много верных поклонников, которые не просто ждут выхода новых проектов, но и сами создают их.

Зачастую подлинные жемчужины жанра появляются благодаря маленьким компаниям, не рассчитывающим на серьезную прибыль. А иногда действительно качественные проекты вообще делают один-два человека, выполняющих одновременно функции сценаристов, геймдизайнеров и программистов. Именно поэтому солидная часть квестов сейчас создается на базе относительно легкой в освоении технологии Flash. Ну а на просторах Интернета можно найти множество интересных продуктов, с самыми примечательными из которых мы и собираемся вас познакомить.



5 Days a Stranger

Разработчик Ben Croshaw
(Fully Rambromatic)
Web-сайт
www.fullyramblomatic.com

В игре рассказывается о воре, который проникает в давно заброшенное, по его мнению, помещение. Однако мистер Трилби (сценический псевдоним нашего героя) обнаруживает еще четверых посетителей. Каждый из них попал в особняк по своим мотивам, но так и не сумел выбраться – все возможные выходы закрыты, двор окружен непреодолимой стеной. Мы оказываемся в компании охотника за сокровищами (а точнее – мародера), журналистки, школьника и таинственного мужчины. Вскоре небольшое сообщество не досчитывается одного из своих членов... Так начинается цепь загадочных убийств. Прекрасная детективная история с примесью мистики недаром получила целых пять наград (за лучшие сюжет, геймплей, загадки, диалоги и звание «Игра года») от Adventure Game Studio 2003. Кстати, именно с помощью технологии AGS был создан этот квест.

нием «Мефистофель». Цель экспедиции – картографирование галактики – отступает на второй план, когда экипаж корабля обнаруживает в межзвездном пространстве запаянный металлический ящик. Вопреки здравому смыслу экипаж собирается его открыть...

Trilby's Notes

Разработчик Ben Croshaw
(Fully Rambromatic)
Web-сайт
www.fullyramblomatic.com

Совсем недавно вышедшая игра рассказывает нам о будущем Трилби из 5 Days a Stranger. После событий первой части прошло четыре года, а убийца остался безнаказанным и продолжает свое черное дело. Как говорит сам автор, из уважения к квестам прошлых лет от Sierra, а также просто потому, что ему захотелось поэкспериментировать, управление персонажем стало текстово-командным. То есть для того чтобы заставить Трилби выполнить действие, мы должны написать в блокноте простые приказы вроде open, look и т. д.

Blorp Zingwag – Elf Detective

Разработчик Mark Hall
Web-сайт abstract-productions.net/blorpgstory.php

Почему Марк Холл (разработчик, начинающий писатель и композитор) считает, что его замечательный квест относится к жанру RPG,

7 Days a Skeptic

Разработчик Ben Croshaw
(Fully Rambromatic)
Web-сайт
www.fullyramblomatic.com

Как вы, наверное, догадались, – еще одна игра от создателей 5 Days a Stranger. Действие происходит в далеком будущем на космическом корабле под назва-



Crimson Room

Вы очнулись в комнате и не помните, как оказались здесь. Более того – не знаете, как открыть дверь, ведущую наружу. Пора выбираться из четырех стен! Первый ключ, который вы найдете, не подходит к замку, второй тоже... И вообще, дверь открывается не ключом. Следует сказать, что в какой-то момент квесты от первого лица, требующие выбраться из закрытого помещения, оформились в своеобразный субжанр *Escape from the Room*. Основоположником принято считать Тошимицу Такаги (Toshimitsu Takagi), автора *Crimson Room*, *Viridian Room*, *Blue*

Chamber и *White Room*. А потом дружной толпой последовали подражатели...

Viridian Room
Blue Chamber
White Room
Abandoned Garage (My Hemal)
Black Room
Dr. Metoro
Escape from the Toilet
Escape the Room
Escape the Tower
Esk
Flooded Room
Konbai Escape (Mario Room)

Locked Forever
Maama Room
Mu Ou Zhan Ji
Mystery Mansion Flash Game
Mystery Of Time And Space
Noob's Room
Quaint Room
Ray Room
Succeed in Escaping
Swan's Room
The Dark Room
The Doors
The Grey Room
The Office
The Pink Room
The Unforgiven Room

просто загадка. Каким образом игра умудрилась стать победителем конкурса mini-RPG на rpgdx.net – тайна еще большая. По нашему мнению, это все-таки типичный квест.

Главный герой – всемирно известный эльфийский детектив по имени Blorp Zingwag. На Северном полюсе, прямо в резиденции Санта-Клауса, произошло зверское убийство. Причина смерти рождественского эльфа – карамельная трость в черепе. Отличная история с множеством необычных персонажей: эльф, который не верит в существование Санта-Клауса – своего работодателя, сам Санта, имеющий интимные отношения с одним из эльфов, олень Рудольф, жалующийся на невыносимые условия содержания в загоне... И не стоит забывать, что Марк еще и композитор – музыка подбрана очень правильно, чего стоит хотя бы похоронный марш с вариациями на тему *Jingle Bells*!

Sofias Debt

Разработчик Santiago de Matos Lima
Web-сайт нет данных

Мини-квест о женщине по имени Анна – ее отец умер, а мать и бабушка покончили с собой. Это произошло, когда родственники узнали о том, что будущий ребенок героини, который появится на свет через месяц, будет страдать редкой формой шизофрении. Итак, усталая Анна приходит в пустую квартиру, находит там дневник своей бабушки, а потом кто-то звонит по телефону и рассказывает об ужасных смертях женщин в этом роду...

Grr! Bearly Sane

Разработчик David «Duzz» Lloyd (Wintermute Studios)
Web-сайт www.wintermutestudios.tk

Главный герой игры – законченный неудачник. Его бросила жена, над ним издевается начальник. Да и работа по сути своей унижительна – развлекать наглых детей, одевшись в костюм плюшевого медведя. К слову, один из юнцов хорошенко бьет героя промеж ног. А потом, как назло, подбегает собачонка и портит и без того противный костюм. Итак, основная цель – месть. Нужно отобрать у парнишки в тире ружье, а дальше... Но вдруг наш «мишка» робеет, начинает сомневаться в целесообразности своих поступков. Что делать? Специально для таких ситуаций в левом верхнем углу есть индикатор злости, о нарастании которой дает знать учащенное сердцебиение и то самое «Grrr!». Чем длиннее «р-р-р» на полоске злости, тем решительнее наш персонаж воплощает в жизнь свой ужасный план. Ключевые действия, естественно, выполняются именно в состоянии аффекта. Как разозлиться? Очень просто – стоит только пристальнее присмотреться к окружающему миру, в нем ведь все так раздражает...

Sigma

Разработчик Alan Thorn
Web-сайт www.alanthorn.net

Алан Торн в одиночку создал довольно интересный MYST-подобный квест. Красиво нарисованное окружение, спокойная музыка, довольно простая завязка. Кто мы и где находимся – неизвестно, имеется лишь странное письмо,

суть которого сводится к тому, что полная дезориентация – это нормально, мы все вспомним и поймем, но только когда придет время. Время пришло – исследуем жилище и освежаем память, попутно выясняя, что же такое «Сигма»...

Wild West – Act I

Разработчик Cole Jefferies
Web-сайт нет данных

Довольно простенький квест, который предложит нам побывать на Диком Западе. Здесь люди привыкли делать все добросовестно и тщательно. Например, если уж красть, так целый дом, чтобы остался лишь фундамент. Главный герой, естественно, сразу же бросается на поиски своего имущества.

Dead City

Разработчик NiHiLiS
Web-сайт nihilis.xhosting.cz

Великолепный детектив в мрачном и депрессивном антураже. Герой вернулся из психлечебницы, в которую попал после стресса, вызванного гибелью любимой девушки. Пытаясь выяснить, кто же все-таки виновен в смерти несчастной, мы обнаруживаем, что ее убийство – лишь звено в кровавой цепи... Расследовав эту запутанную историю, нам придется побывать в прокуренных барах, на кладбище, принять дозу наркотиков и лично совершить не одно преступление. Заставки в начале и конце игры выполнены в стиле комикса, сильно напоминающего Max Payne, игровые локации так же неуютны и печальны, а минорная музыка прекрасно вписывается в атмосферу. Нравятся вам мрачные

детективные истории или нет – обратить внимание на *Dead City* стоит в любом случае.

Found Lost

Разработчик EhFilms
Web-сайт www.ehfilms.com

Детективный флэш-квест: друзья пригласили героя на вечеринку. И все было бы хорошо, если бы он не заблудился и потом не вышел прямиком к заброшенному дому с многочисленными пятнами крови внутри. Пресловутый пиксел-хантинг здесь реализован довольно оригинально: действие происходит ночью, а вместо привычного курсора у нас фонарик. Просвечивая лучом различные поверхности, можно увидеть немало интересного!

Darkness

Разработчик нет данных
Web-сайт нет данных

И снова флэш-квест, который поначалу кажется простым в исполнении, – схематично нарисованные локации, анимации практически никакой. Но тем более атмосферно смотрятся на фоне яркой обстановки пугающие расплывчатые фигуры. Отличный horror.

Hapland (Hapland 2, Hapland 3)

Разработчик Robin Allen
Web-сайт www.foon.co.uk

Три замечательных квеста, для каждого из которых есть всего по

Tales of the Odd: Brain Hotel



одной локации. Но и единственного экрана с множеством интерактивных объектов вполне достаточно – любое действие влечет за собой необратимые последствия, а нужно ли было нажимать на красный рычаг сейчас или после того, как человек разобьет лампочку, теперь нам никак уже не выяснить. Без преувеличения, эта игра – необычный образец жанра, ведь здесь одна ошибка может все испортить, и придется начинать заново.

Cauchemars, Les Aventures

Разработчик Sarbakan
Web-сайт www.radio-canada.ca/jeunesse/jeux/index.shtml

Очаровательный квест, рассказывающий нам о мальчике по имени Виктор, который блуждает в мире собственных кошмарных снов. Почти все мы в детстве боялись темноты, правда? Каждый неверный шаг грозит напугать Виктора настолько сильно, что он проснется. А вместе с кошмаром закончится и наше приключение, потому распутывать клубок загадок следует особенно аккуратно. И хотя обитатели снов ребенка – довольно неприятные личности, они нарисованы в таком карамельном стиле, что невольно начинаешь симпатизировать им. Кстати, этот квест – повесть из трех глав, и каждую из них вы можете посмотреть отдельно, нужно просто запустить соответствующую часть из папки с игрой.

Exmortis

Разработчик Leffler Web Design
Web-сайт нет данных

Игроков со слабой психикой Exmortis может напугать уже всту-

Cauchemars, Les Aventures



пительными титрами. За стандартной завязкой «вы ничего не помните и оказались в лесу у какого-то дома» нас ждут ветхий особняк, кровь, странные голоса и видения. Этот квест – настоящий horror, особенно если играть в него ночью, перед сном. Выключите свет и сделайте звук погромче...

Indiana Jones and the Sacred Fortune

Разработчик Kristjan Luts
Web-сайт нет данных

Игра, состоящая из семи локаций, как рисованных, так и в виде фото с добавлениями графики, причем каждую из них можно проходить отдельно. Жесточайший пиксельхантинг доставляет нам подчас неопишное удовольствие!

My Head

Разработчик Minijuegos.com
Web-сайт www.minijuegos.com

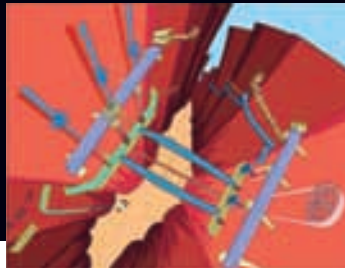
Милая история о девочке, которая потеряла голову в прямом смысле слова. Красивая картинка, напоминающая аниме, и оригинальные локации – жаль, что их всего три.

Sangar Sabrina

Разработчик Gamershodd.com
Web-сайт www.gamershodd.com

Маленькая Сабрина отправляется отдохнуть на некий остров. Проводим ребенка в оранжевом плаще по нескольким простеньким локациям и с чувством выполненного долга играем во что-нибудь другое.

Chasm



Shift

Разработчик White Kiwi
Web-сайт www.whitekiwi.net

Квест о маленьком эльфе в сказочно красивом и загадочном лесу. Великолепная расслабляющая обстановка, приятные мелодии и милая графика плюс музыкальные загадки. К сожалению, есть лишь две локации – каждая в отдельном файле.

Swedish Saveloy

Разработчик Beast0
Web-сайт www.newgrounds.com/portal/view/170691

Не часто в дверь вашей квартиры стучит мафиози с автоматом наплевеш, требуя возврата долга. Но такое случается, например в этом квесте. Денег, ясное дело, нет. Приходится исхитряться и искать нужную сумму, попутно получая удовольствие от красивой мультяшной анимации и смешных диалогов.

Tales of the Odd: Brain Hotel

Разработчик PinHead Games
Web-сайт www.pinheadgames.com

Интересный квест, выполненный в стиле комикса. История рассказывает нам о сотруднике компании по доставке посылок. Простое задание оборачивается кучей проблем – от невыносимо придиричивого клерка на входе в отель до безумного доктора с планами мирового господства. Помимо этого есть и другие колоритные персонажи, например высокоморальный робот-прислужник злодея, который хочет помешать своему хозяину.

Samorost (Amanita)



Nick Bounty: A Case of the Crabs

Разработчик PinHead Games
Web-сайт www.pinheadgames.com

Ник Баунти был придуман в 1986 г. Марком Дэрином (Mark Darin). Впервые детектив появился в скетче Under the Boardwalk. Затем Otter Productions занялась производством кинолент о бескорыстном Нике. Режиссером, естественно, был Дэрин. В середине 90-х годов у Марка появилась идея сделать фильм о молодости Ника Баунти, но Young Bounty: Gumshoe так и не вышел на экраны, и чтобы готовый сценарий не пропадал зря, Дэрин использовал его при создании игры The Tale of the Vengeful Curtain Rod для Amiga в 1997 г. (копии ее, к сожалению, не сохранились).

Ну а Nick Bounty: A Case of the Crabs выполнена в ретро-стиле: черно-белый экран, стильные персонажи и оригинальный сюжет. Завязка действительно необычна – детективу приносят коробку с крабом, а посылный внезапно падает замертво с ножом в спине.

Nick Bounty – The Goat in the Grey Fedora

Разработчик PinHead Games
Web-сайт www.pinheadgames.com

Продолжение приключений Ника Баунти, теперь с использованием сюжета одноименного фильма. Детективная история выполнена в стиле классических игр от LucasArts со свойственным им легким юмором. Красивая девушка просит Ника найти некую статуэтку – как он может отказать? Но все оказывается намного серьезнее...

Crimson Room



Adventure In Laboratory

Разработчик Gamezhero
Web-сайт www.gamezhero.com

Флэш-забава о мальчике в странной лаборатории. В стеклянных колбах сидят различные существа, а с помощью специального устройства их можно скрестить с главным героем, благодаря чему юный экспериментатор приобретает всяческие полезные способности. Вот мы превращаем подопытного в спайдербоя, теперь в мальчика-пчелу, а потом...

Things Came Up to My Brain Museum

Разработчик Nanahiro Che Wada
Web-сайт www.nanahiro.com

Относительно простой квест, в котором мы должны найти пять звездочек, чтобы освободить свою возлюбленную. Причем некоторые комнаты в доме вообще не нужны для прохождения, в других же находятся мини-игры, требующие не только ума, но и ловкости рук... Данный продукт примечателен удивительным стилем графики, напоминающим карандашные зарисовки.

Other Worlds

Разработчик Alkis Polyraakis
Web-сайт www.alkis.org/eworlds.html

Этот квест тоже основан на технологии Adventure Game Studio, а единственный разработчик игры не умел программировать и писать музыку. И, собственно, рисовать он тоже не умел. Но был гени-

Swedish Saveloy



альный сюжет: с пародиями на MYST, с завязкой под стать Syberia и The Longest Journey – хотя сценарий для Other Worlds был придуман достаточно давно. Еще в 1997 г. автор попытался создать текстовую адвентюру, но понял, что она не будет иметь успеха. Алкис Полиракис хочет рассказать нам историю девушки Наталии, которая в поисках возлюбленного обнаружила параллельные миры. И пусть вас не пугают фотографии плохого качества, использованные для задников, – к ним вскоре привыкаешь.

Chasm

Разработчик Transience
Web-сайт www.transience.com.au

В горном поселении утконосов жизнь идет своим чередом, пока не портится замысловатая система трубопровода. Наша задача – устранить поломку, получив при этом максимальное удовольствие. Игра представляет собой своего рода интерактивный мультфильм: необычные ракурсы и переходы между локациями в виде очень качественных мультяшных роликов.

Soviet Unterzegersdorf

Разработчик Monochrom
Web-сайт www.monochrom.at

Самый настоящий трэш. Последний оплот СССР – территория в 2,5 км², а главный герой, секретарь партии, начинает свой день с уборки мусора. Весь интерфейс – на немецком, тогда как озвучка – русская. В общем, теперь по Европе бродит призрак СССР.

Nick Bounty: A Case of the Crabs



Rocketman VC

Разработчик Amanita Design
Web-сайт www.amanitadesign.com

Очень короткий квест (с элементами адвергейминга) об ученых, создающих для баскетболиста Винса Картера суперкресовки. Зачем? Чтобы Винс смог забросить мяч на орбиту.

Samorost (Amanita)

Разработчик Amanita Design
Web-сайт www.amanitadesign.com

Удивительный квест-настроение: на астероиде, состоящем из частей деревьев, камней и мха, живет человек. Навстречу этому небесному телу движется другой астероид, что грозит катастрофой. Нас ждут заманительный пиксел-хантинг и красивые локации – коллажи из фотографий природы и рисованной графики. Мы будем драться с огромным муравьем, кататься на лыжах летом и получим аудиенцию у горца, курящего кальян.

Last Half of Darkness – Shadows of the Servants

Разработчик WRF Studios
Web-сайт www.lasthalfofdarkness.com

Нам предстоит посетить поместье доктора Муретты, ныне покойной, в Новом Орлеане. Но вот незадача, в доме поселились всевозможные злые духи и призраки. Качественная работа – мрачные декорации и соответствующая атмосфера.

Grr! Bearly Sane



Tork

Разработчик Nectarine
Web-сайт www.nectarine.com.au

Гениальный квест, который достоин отдельного обзора. В этой игре мы управляем пареньком с джет-паком за плечами – юноше предстоит постигнуть все трудности перевода с инопланетного языка. Здесь нам предлагают оперировать не предментами, а смысловыми значениями иероглифов, которые мы подсматриваем, выключиваем, получаем с помощью комбинаций нескольких закорючек в целую фразу...



Top 5

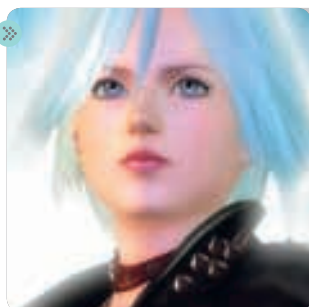
Сергей Галёнкин

Отличаются умом и сообразительностью

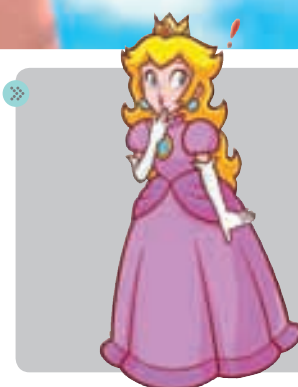
Легендарная глупость блондинок сильно преувеличена. По крайней мере героини этого списка дадут сто очков форы многим маскулинным персонажам. Потому что красота – страшная сила.



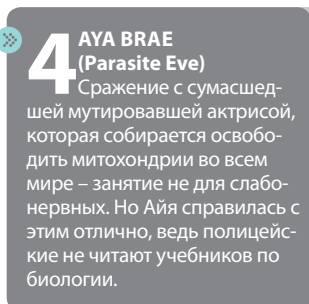
1 LULA
(Wet: The Sexy Empire)
Она не просто красива, но еще и невероятно умна. Потому что для создания самой мощной порнографической корпорации в мире одной красоты недостаточно. Путь к вершине непрост: шантаж, подпольное производство фильмов непристойного содержания, сеть магазинов и мультимиллионный концерн.



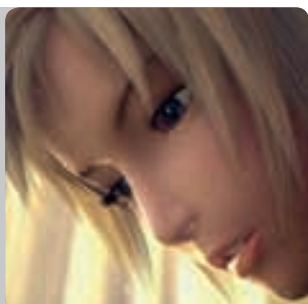
2 HELENA
(сериал Dead or Alive)
Оперная певица, ставшая одним из лучших бойцов в серии подпольных чемпионатов Dead or Alive, – головокружительная карьера! И боевой стиль у нее под стать – шаолиньский пи-куан, сбивающий противника с толку.



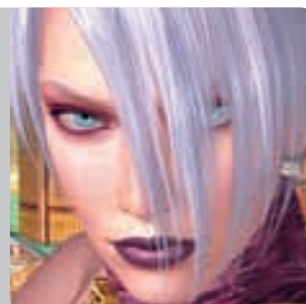
3 PRINCESS PEACH
(Super Princess Peach)
Безмолвная подружка Марио известна в первую очередь тем, что злобный Боузер похищает ее в каждой серии Mario Bros. и перепрыгивает в различных замках. Но недавно Принцесса наконец-то обзавелась собственной игрой!



4 AYA BRAE
(Parasite Eve)
Сражение с сумасшедшей мутировавшей актрисой, которая собирается освободить митохондрии во всем мире – занятие не для слабонервных. Но Ая справилась с этим отлично, ведь полицейские не читают учебников по биологии.



5 IVY
(серия Soul Calibur)
Аристократка в садомазо-наряде, вооруженная демоническим змеемечом, – классический стереотип. Но в действительности Айви была одной из немногих, кто разгадал секрет Soul Blade и сумел победить самого Nightmare!



Превью

Путешествия в будущее и материализация духов



Вселенная на краю гибели. Вторжение неизвестной расы, уничтожающей все живое, близко как никогда, и только наш герой может спасти мир. Банально? Только не в этом случае, ведь за дело взялась великая BioWare!

Слово редактора

С недавних пор я перестал верить заявлениям издателей о платформах, на которых выйдет та или иная игра. Вот хотя бы Assassin's Creed (см. превью в этом номере) – сначала Ubisoft божится, что проект станет эксклюзивом для PS3, затем курсируют слухи, что позже он будет перенесен на Xbox 360, а потом и вовсе оказывается, что изначально игра делалась на PC и таки появится на персональных компьютерах.

Похожая ситуация и с другими играми. GTA4 ожидается не только на PS3, но и на Xbox 360, а через некоторое время на PC. C&C 3: Tiberium Wars тоже собирается осчастливить владельцев консолей. Игры нового поколения стоят огромных денег. Так что пока в войне консолей нет однозначного победителя, компаниям остается вести, как любят выражаться наши депутаты, многовекторную политику. А это в принципе не так уж и плохо.

DVD-диск

Массу полезной информации вы обнаружите на нашем DVD-диске (конечно, если приобрели его в комплекте с Gameplay). Видеоролики из рассмотренных в журнале игр и тех, что в этот номер не попали, а также демо- и trial-версии интереснейших проектов, которые выйдут в самом ближайшем времени.

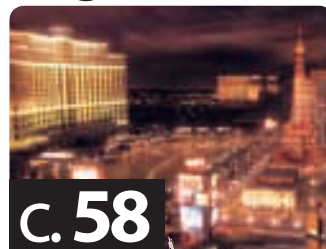
- 46 Mass Effect
- 52 Assassin's Creed
- 58 Rainbow Six: Vegas
- 62 Need for Speed: Carbon
- 64 Raid over the River
- 66 Paraworld
- 68 Ridge Racer 7
- 69 Eragon
- 70 Exteel
- 72 Devil Summoner
- 74 Overlord
- 75 Atelier Iris: Grand Phantasm
- 76 Cabal Online

Assassin's Creed



с. 52

Rainbow Six: Vegas



с. 58

Paraworld

с. 66



Xbox 360

Mass Effect

Ярослав Сингаевский

Чужие звезды

Создать эпическую научно-фантастическую сагу сложно. Создать эпических размахов Sci-Fi RPG – сложнее вдвойне. Но когда за дело берутся такие профессионалы, как BioWare, результат может превзойти все ожидания.

Паспорт

Жанр RPG

Разработчик BioWare

Издатель Microsoft

Дата выхода II квартал 2007

Web-сайт masseffect.bioware.com

О разработке

BioWare

Игры Shattered Steel, MDK 2, Neverwinter Nights, дилогия Baldur's Gate, Star Wars: Knights of the Old Republic

Web-сайт www.bioware.com

Основанная в 1995 г., BioWare сегодня – крупнейший независимый разработчик и участник холдинга BioWare/Pandemic, финансовую поддержку которого обеспечивают небезызвестные Elevation Partners во главе с фронтменом U2 Bono.

Вопреки предсказаниям Нострадамуса и календарю индейцев майя Армагеддон так и не произошел. Как ни старались примкнувшие к французскому пророку астрологи, гадалки и прочие мистики всех мастей, как ни наколдовывали всяческие вселенские катастрофы – ничего не помогало. Человечество сумело прекратить межнациональные распри, справиться с насущными проблемами и уверенно зашагать навстречу новой эре.

На дворе XXIII век. Научно-техническая революция осуществила давнюю мечту – открыла путь к звездам. Корабли поселенцев, не рисковавшие поначалу выходить за пределы родной Солнечной системы, устремились в глубокий космос. И тут выяснилось: нам не особо-то и рады. Лыстивая мысль о том, что мы – единственный разумный вид во Вселенной, оказалась в корне неверной.

Теплые места под чужими солнцами уже давно заняты другими расами. На детей Земли братья по разуму смотрят с недоумением, а некоторые – и вовсе с явным презрением. Но

у людей хватило благоразумия не ввязываться в конфликт. Человечество предложило вариант взаимовыгодного сотрудничества и стало неторопливо тянуть космическую лямку, терпеливо дожидаясь подходящего момента.

И он не заставил себя ждать. Так называемые искусственные расы (artificial races, кибернетические организмы) уже давно обсуждали между собой целесообразность сосуществования с расами органическими. Мол, у нас, киберов, все подчинено непоколебимой компьютерной логике, вместо непредсказуемых чувств – четкие алгоритмы, а от этих «органиков» непонятно чего можно ожидать. На просторах галактики вспыхнул конфликт между природой и технологией.

И тут оказалось, что люди – те самые люди, которых до нынешнего момента так недооценивали, – одни из лучших бойцов в известной части вселенной. Человечество за свою относительно недолгую историю лучше всего научилось воевать, что эффектно продемонстрировало своим шокированным космическим собратьям. Ловкие, хитрые, умелые земляне



становились победителями в, казалось бы, безвыходных ситуациях. Неожиданно для себя из вчерашних бедных пасынков они превратились в главную надежду галактики.

Были организованы specter-группы – отряды профессиональных солдат, основными задачами которых являлись поддержание мира и защита обитаемых планет. Главный герой игры (на выбор – героиня) по имени Шепард (Shepard) – командир подобного отряда. Но даже среди преданных, храбрых и по-хорошему отчаянных ребят находятся мелочные, циничные личности. Таким оказался и один из членов команды. Он переметнулся на сторону неприятеля и теперь возглавляет атаку на отдаленную мирную планету. Остановить предателя – наша первоочередная задача.

Как это часто бывает в подобной ситуации, текущие проблемы – **только** цветочки по сравнению с теми ягодами, что ждут впереди. После поимки предателя в ваших руках окажется шокирующая информация. Конфликт органических и кибернетических рас, конечно же, не случаен. Война – это один из

способов поддержания баланса. Неудобные уничтожаются, достойные выживают. А стоит за всем происходящим Демиург. Вселенский разум, по-видимому, отвел человечеству роль своеобразного воинствующего мессии, который своим самопожертвованием спасет галактику от раздора. Но смогут ли люди победить в этой битве богов? Воистину вопрос вопросов.

Сюжет столь эпического размаха разработчики даже и не пытаются уместить в одну игру. Mass Effect заявлена как первая часть будущей трилогии. Мы уже успели поучаствовать в первых «эпизодических» шутерах, похоже, теперь дело за RPG-сериалами. Примечательно, что сроки создания трилогии рассчитаны в соответствии с предполагаемым жизненным циклом next-gen-консолей, а это около шести лет. Выходит, геймеры будут получать следующую часть с промежутком в 2–3 года. Немало. Впрочем, создание ролевой игры – процесс отнюдь не быстрый. А чтобы вы не скучали в перерывах между сериями, разработчики обещают распространять через Интернет не-

большие, но регулярные дополнения. Пока, правда, их состав не оговаривался, равно как и цена. Понятное дело, всем хочется бесплатного дополнительного контента, но подобное маловероятно. Скорее всего, платить придется, пусть даже это будет чисто символическая сумма. Взамен предложат новые локации, оружие, предметы инвентаря, а также свежих противников, за которых можно получить еще немного опыта. Последний пункт, кстати, немаловажен – в игре предусмотрена функция импорта вашего алтера эго из текущей части сериала в следующую. Настоящие манчкины точно не упустят возможности лишний раз прокачаться.

Об одном из краеугольных камней любой RPG – системе генерации персонажа – никаких подробностей пока не сообщают. Зато уже сейчас можно с определенной уверенностью говорить об игровой механике. В целом она напоминает усложненный и намного более масштабный KOTOR. В вашем распоряжении личный корабль, одновременно являющийся и своеобразной мобильной базой. В капитанской рубке все так же таинственно мерцает карта галактики, взглянув на которую, легко оценить объем игры. Млечный Путь разбит на отдельные секторы со звездными системами, в каждой – несколько планет, орбитальных баз, астероидов и прочих доступных для посещения локаций. На планете зачастую имеется не одна возможная точка высадки. Короче, голова идет кругом.

Дабы вы не потерялись в этом звездном калейдоскопе, за вашими действиями на первых порах пристально следит руководство. Ведь следует помнить, что главный герой – лицо, в общем-то, подчиненное. Военная иерархия specter-групп требует определенной субординации, поэтому Шепард время от времени обязан являться к начальству на ковер. Координационным центром служит база «Цитадель» (Citadel), эдакий космический левиафан длиной в 30 миль. Здесь можно прослушать брифинг для следующего задания, проверить на предмет интересных новостей внутренние информационные каналы, а также похлопотать о технической поддержке очередной миссии.

Грязь чужих планет теперь вовсе не обязательно месить собс-

твенными сапогами. Для облегчения нелегкой военной службы specter-группы могут обеспечиваться вспомогательными транспортными средствами. Разработчики демонстрировали мощный шестиколесный багги, лихо рассекающий вязкие песчаные дюны местного Татуина. Путешествовать «верхом», безусловно, намного комфортнее. Приятной неожиданностью стала новость о возможности тюнинга этой машинки. Разрешено менять навесное оружие, ставить более мощную силовую установку и т. д. Интересен и тот факт, что «Нормандия» (Normandy) – ваш боевой звездолет – также подвержен кастомизации. Правда, с какой целью она будет проводиться, не сообщается. Но авторы игры сразу же отвергли напрашивающееся предположение о космических битвах.

Поручения, коими щедро снабжают вас засевшие в «Цитадели» армейские шишки, одновременно являются и главными заданиями, продвигающими игрока вперед по сюжетной линии. Безусловно, в свободное от службы время вы вольны действовать как душе угодно. Помимо выполнения огромного количества побочных квестов, можно заняться опасным, но увлекательным исследованием неизвестных миров. Здесь будет немало сюрпризов: и невиданные ресурсы, способные повлиять на ход войны, и пыльные остатки иных цивилизаций с их древними артефактами, и даже новые, неизвестные расы.

Так уж вышло, что редкая планета встречает своих гостей с распростертыми объятиями. Вместо приветливых любезностей и обмена подарками приходится расчехлять стволы и невольно прибегать к силе. В этом месте самое время удивиться еще раз – боевая система Mass Effect представляет собой... тактический шутер. Разумеется, он не перегружен тщательным планированием, многочисленными типами поведения, способами взаимодействия и прочими деталями. Это облегченный, более простой и зрелищный вариант. Вы управляете героем от третьего лица, одновременно стараясь не упустить из виду двух ваших напарников. В любой момент доступно переключение между персонажами. Если ситуация выходит из-под контроля, можно задействовать паузу и неспешно раздать подчиненным простейшие команды: стоять, переме-





Женские скафандры делал какой-то фетишист



Стыковка



Враги где-то рядом!

щаться, атаковать определенную цель и т. п.

Боевая тактика конкретных персонажей напрямую зависит от их умений. Последние условно разделяются на три группы. За навыки обращения с различным оружием отвечают *fighting skills*, способность грамотно эксплуатировать всевозможную технику определяют *tech skills*, а для тех, кто не доверяет ни оружию, ни технике, предусмотрены *biotics* – некий аналог магических заклинаний. О них очень хотелось бы услышать поподробнее, но BioWare хранит гробовое молчание. Единственный spell, показанный публично, представлял собой энергетический сгусток, расщепляющийся в разные стороны все, что оказывалось у него на пути.

Описываемое в *Mass Effect* будущее традиционно изобилует кибернетическими имплантатами на все случаи жизни. Стоят они недешево, зато помогут увеличить некоторые критически важные характеристики персонажей. Помимо этого, в заявлениях разработчиков промелькнули загадочные *superhuman abilities*. Недо-

ступные с самого начала, они, вероятно, проявят себя по мере профессионального роста героев. С нетерпением ждем подробностей.

Сотрудники BioWare говорят о совершенно новом уровне отношений вашего протеже с членами команды. Если в бою напарники беспрекословно следуют приказам Шепарда, то в других ситуациях они не стесняются продемонстрировать свой зачастую непростой характер. Соратники не преминут отпустить комментарий по поводу практически любых ваших действий. Когда линия поведения Шепарда совпадает с их собственной позицией, отзывы будут положительными. В ином случае ждите в свой адрес наставлений, насмешек и язвительных шпилек. А особо вспылчивые персонажи могут даже самовольно покинуть группу.

Беседы с напарниками, равно как и с другими персонажами, теперь строятся по несколько иному принципу. Варианты ответов представляют собой не заранее заготовленные фразы, а скорее типы поведения. Можно пох-

валить, наглубить, остаться нейтральным, промолчать, пошутить, сказать колкость и т. д. Разрешено отвечать, не дожидаясь окончания фразы собеседника, что должно сделать диалоги более естественными.

Продукты от BioWare частенько грешили нарочитым делением доступных вариантов поведения на Добро и Зло. Теперь же для игрока предусмотрена истинно нейтральная линия. Другой вопрос, конечно, к какому результату она приведет. Если «моя хата с краю» – не ваш принцип, разрешено стать пай-мальчиком, со смиренной покорностью взваливающим на себя проблемы окружающих, или же превратиться в отпетого космического негодяя. Опять же с вытекающими из этого последствиями.

Планируется, что игровой мир будет достаточно адекватно реагировать на ваши действия. Репутация главного персонажа создается из принимаемых решений и совершаемых поступков. Будете добрым и услужливым – вас встретят приветливой улыбкой, помогут, поделятся важной инфор-

мацией. Предпочтете действовать силой – вас станут бояться, при разговоре смущенно запинаться и прятать глаза, иные же проявят ответную агрессию. Нечто подобное уже было в *Fable* Питера Молинью. В *Mass Effect* все, конечно же, серьезнее. Без приветливых аплодисментов и бабочек (вариант – рогов) над головой.

Во время общения с NPC стоит иметь в виду, что многие из них, вопреки мудрой пословице, вовсе не провожают по уму. Зато они предпочитают встречать по одежке. Внешний вид персонажа будет непосредственным образом влиять на собеседника, и значит, появится новое развлечение – игра в переодевание. Упоминалась даже возможность нанесения грима (!).

Переходя к описанию графической составляющей проекта, прежде всего упомянем выверенный до мелочей визуальный ряд. Он способен привлечь даже человека, весьма равнодушного к Sci-Fi. А если вы поклонник данного жанра, *Mass Effect* вполне способен превратиться в своеобразную икону. Стараясь исповедовать



Стой, кто идет?

стиль «реалистичного будущего», разработчики тщательно избегают бессмысленного футуризма. Да, здесь есть масса необычных конструкций, механизмов, образов фантастического оружия и разнообразных гаджетов. Но глядя на них, веришь, что все это работает, что возможный вариант плазменной винтовки по-видимому, будет выглядеть именно так, как представили его дизайнеры. А интерьер звездолета XXIII века именно такой, какими вы хотели их увидеть. Подобная продуманность арта не часто встречается, согласитесь.

Игра впечатляет пейзажами изумительной красоты и очень атмосферными локациями. «Цитадель» блещет особым холодным военным шиком. В пустынном мире нестерпимо жжет солнце, застывая глаза колышущимся маревом. Какой-нибудь кабак на краю галактики непременно мрачен и забит подозрительными личностями, внимательно следящими за каждым движением героя. По спецэффектам и игре со светом Mass Effect легко даст фору любому next-gen-шутеру.

Во время работы над персонажами особое внимание уделяется анимации. Применение технологии motion capture позволяет добиться требуемой естественности всех движений. Ваши собеседники теперь не туповатые болванчики, механически бубнящие заготовленные фразы. Они жестикулируют, их мимика выразительна. Система лицевой анимации – гордость BioWare, о ней сотрудники упоминают постоянно. Благодаря такому нововведению персонажи научились отображать весь спектр эмоций, а это делает беседы с ними более разнообразными и драматичными. Разработчики предпочитают характеризовать их как «цифровых актеров» (digital actors).

Mass Effect – один из самых ожидаемых и масштабных ролевых проектов. Профессионализм его создателей вселяет веру в то, что они сумеют справиться с игрой такого объема, удержав при этом высокую планку качества. Опытная BioWare не пытается совершить революцию, а переводит успешно опробованные решения на новые, впечатляющие тех-

нологии. Некоторые опасения вызывает лишь эксперимент с боевой системой. Но судя по скорой дате релиза, у разработчиков будет достаточно времени для ее балансировки.

И напоследок хорошая новость для приверженцев PC. Глава BioWare Рэй Музика сообщил о том, что, несмотря на заявленную эксклюзивность для Xbox 360, он не исключает вероятности порти-

рования игры сразу же после релиза на консоли Microsoft. Перенос на альтернативную платформу будет, по возможности, максимально быстрым. Заявление имеет вполне объективное обоснование. Создание подобных проектов – сложный и дорогостоящий процесс. Для обеспечения его финансового успеха издатель постарается охватить все доступные рынки.





PS3 / Xbox 360 / PC

Assassin's Creed

Ярослав Сингаевский

Паспорт

Жанр stealth/action

Разработчик Ubisoft Montreal

Издатель Ubisoft

Дата выхода март 2007

Web-сайт

assassinscreed.uk.ubi.com

О разработке

Ubisoft Montreal

Игры Дилогия Batman, Disney's Tarzan Untamed, Open Season, Peter Jackson's King Kong, сериалы Prince of Persia и Splinter Cell, Far Cry Instincts

Web-сайт www.ubi.com

Канадское подразделение французской компании Ubisoft было основано в 1997 г. и сейчас насчитывает более 1000 сотрудников. Главными заслугами монреальской студии можно считать возрождение классики в лице Prince of Persia и появление шпионского сериала Splinter Cell.

Смерть по вызову

Вы никогда не пробовали представить себе роль наемного убийцы немного иначе? А если ему совсем не обязательно действовать обманом, красться в тени, избегать свидетелей? Он настолько умен и силен, что способен достигнуть своей цели, не таясь и не прибегая к каким-либо фокусам.

Лето 1191 г. от Рождества Христова. Объявлен Третий крестовый поход. Армия рыцарей-христиан, в очередной раз устремившись в Святую землю, подошла к стенам города Акра и начала приготовления к штурму. На эпическом фоне этих событий действует главный герой по имени Альтаир (Altair), что в переводе с арабского означает «орел». Его не заботят ни горячие призывы католической церкви, ни строгий рыцарский кодекс. Он принадлежит к секте ассасинов, таинственному клану наемных убийц,

подвластных только своему духовному лидеру и воле Аллаха.

Согласно предположению разработчиков, ассасины вопреки историческим фактам вовсе не были беспощадными и бессмысленными палачами. Все их действия преследовали единую, можно сказать благородную, цель – прекращение войны, окончание крестовых походов. Считалось, что для такой цели хороши любые средства, и особенно убийство ключевых фигур крестоносцев.

Впрочем, на деле все оказывается не так просто, как на словах.

За, казалось бы, абсурдной идеей завоевания Святой земли на самом деле кроется некая мистическая тайна. Перед лицом смерти (т. е. перед вашим лицом) жертвы сообщают Альтаиру обрывки информации, предположения, детали, из которых в итоге соберется действительная картина происходящего.

Главной особенностью Assassin's Creed должно стать ее полное пренебрежение к канонам жанра stealth. В играх киллеры, как правило, либо вообще избегают показываться кому-либо на глаза, либо прибегают к маскировке, переоде-



ванию и прочим фокусам. Альтаир же ни от кого особенно не скрывается. Он предпочитает прямой подход и настигает свои жертвы, когда те находятся под мнимой защитой городских стен. А в качестве надежного укрытия ассасину служит... толпа. Да, да, обычная, повседневная, шумная толпа вечно спешащих куда-то граждан. Ключ к успеху – в естественном и непринужденном поведении. Если вы, приближаясь к жертве, спокойно идете вперед и вежливо просите уступить дорогу, никто на вас не обратит внимания. А если ринетесь напролом, грубо отталкивая всех встречных, то кто-нибудь из бдительных горожан наверняка позовет стражу.

По заявлению разработчиков, игровой движок способен держать в кадре до 60 персонажей одновременно. И это при том, что для каждого из них рассчитывается своя собственная манера поведения. Праздношатающийся лентяй ищет развлечений. Чинный вельможа направляет с поручением своего слугу. Уставший плотник выходит из мастерской и грузно опускается на небольшую лавку, чтобы отдохнуть и перекусить.

Звучит, без сомнения, интригующе. Хотя вспомните – не так давно создатели TES IV: Oblivion обе-



щали нечто подобное и даже демонстрировали в доказательство своих слов весьма красноречивые игровые ролики. Но, как выяснилось позднее, они были заранее срежиссированы, а действия NPC в игре – серьезно ограничены. Так что доверия такие заявления вызывают немного.

Тем не менее, помимо системы симуляции жизни, обещают еще и вполне реалистичную реакцию толпы на ваши действия. От главного персонажа, эффектно спустившегося с помощью веревки вдоль отвесной стены, все будут шарахаться в разные стороны. Прыгающего

по крышам Альтаира вполне может заметить случайный зевака, и спустя пару минут прохожие станут удивленно задирать головы вверх, стараясь не пропустить столь необычное зрелище. Посему злоупотреблять игрой на публику не стоит. Чем больше внимания к себе привлечете, тем больше вероятность появления охранников общественного порядка. Фактически степень «взволнованности толпы» является аналогом вашего криминального рейтинга. Вспомните прибавляемые за правонарушения wanted stars в серии GTA, и сразу поймете, о чем речь. Хотите, чтобы вас на время забы-

ли? Спрячьтесь где-нибудь, зайдите в храм или затаитесь в одном из заранее обустроенных укрытий.

Как вы уже, наверное, поняли, Assassin's Creed пропагандирует открытый геймплей. Четкого разделения на различные миссии и отдельные локации нет. Есть лишь контракт, который необходимо выполнить. А для этого прежде всего предстоит выяснить, в каком из городов находится жертва. Места поиска ограничены Акрой, Иерусалимом и Дамаском, перемещения между ними происходят мгновенно, для чего используются специальные караваны.



Происхождение ассасинов

Принято считать, что слово «ассасин» является искаженным вариантом арабского «хашишйун». В вольном переводе это означает «находящиеся под влиянием гашиша». Подобная трактовка естественным образом позволила сделать следующее предположение: ассасины, отправляясь за новой жертвой, употребляли гашиш. В последнее верится с трудом, так как длительное выслеживание цели и необходимость постоянно анализировать обстановку вряд ли совместимы с применением наркотических веществ.

Но существует иная версия, согласно которой «ассасин» происходит от арабского корня «асас» – «основа». Это толкование подразумевает то, что «ассасины» были «фундаменталистами». Любители исторических мистерий заявляют: глава секты ассасинов являлся носителем неких эзотерических знаний, и будто бы существуют параллели между сектой убийц и прародителем масонов – орденом тамплиеров. Поговаривают также и о том, что сегодня потомки ассасинов живут в небольших поселках в труднодоступных горных областях Ирана.



Прибыв в город, рекомендуется забраться повыше и применить специальное умение под названием *Eagle Vision*. В этом режиме камера переключается на вид от первого лица и автоматически наводится в сторону цели, причем все лишние детали на экране смазываются с помощью эффекта blur. Данное игровое решение кому-то наверняка покажется излишне прямолинейным, но, с другой стороны, такой подход позволяет сэкономить нервы и время, избежав монотонного блуждания по улицам в поисках «клиента».

Кстати, некоторые жители способны оказать вам содействие. Скажем, представитель благочестивого, но тем не менее продажного духовенства может выдать Альтаира за своего помощника и беспрепятственно подвести его к цели. Ясное дело, напрягаться просто так никто не станет. Придется сперва оказать предварительную услугу. Скорее всего, в некоторых случаях такие взаимовыгодные соглашения будут обязательными. Например, уличная банда не пропустит вас через свой квартал, пока не сумеете договориться с их лидером.

Но вот все препятствия позади, и вы практически настигли жертву. В этот момент игровое время замедляется, а камера приближается к главному герою, демонстрируя событие в деталях. Вам дадут насладиться моментом, потому что спустя несколько секунд после убийства, происходящего, напомним, на глазах у изумленной городской публики, необходимо будет

как можно скорее скрыться с места преступления.

Разумеется, просто так уйти вам не дадут. Пусть городские стражники немного неуклюжи, но настойчивости и служебного рвения им не занимать. Порой их удастся обмануть ловким приемом, например, быстро спрятавшись в толпе монахов, носящих почти такие же одеяния, как у главного героя. Но зачастую оторваться от погони отнюдь не легко.

И здесь очень пригодятся поразительные акробатические способности Альтаира, который за просто может взбежать по стене до уровня второго этажа и зацепиться практически за любой выступ. В динамике это выглядит потрясающе. Все-таки сотрудники Ubisoft Montreal имеют огромный опыт в создании подобных трюков. Ведь именно они являются авторами последних трех приключений персидского Принца. К слову сказать, никаких специальных путей и нарочитых «лесенок» для главного героя не планируется. Город – это своего рода огромная игровая площадка, по которой можно перемещаться как вашей душе угодно.

Поскольку Альтаир «по долгу службы» бывает в местах весьма неблагополучных, то встречи с разным городским отребьем не избежать. Воры, головорезы, бандиты всех мастей в поисках наживы станут мешать вашему персонажу. Хочешь не хочешь, а придетсяшний раз продемонстрировать свое смертоносное мастерство.



Надо сказать: несмотря на то, что Альтаир прекрасно владеет мечом, он вряд ли сумеет противостоять нескольким противникам одновременно. Поединки в Assassin's Creed стараются приблизить к реальности. Пара случайно пропущенных в вашу сторону выпадов может обернуться летальным исходом. Намного предпочтительнее не ввязываться в драку, а уходить от нее. Ну а если не получилось, лучше покончить со всем быстро: стремительным движением повалить на падающего стража на землю и при желании прикончить его одним коротким ударом.

Создатели игры условно разделяют противников Альтаира на три типа. Первые предпочитают силу и незастойливо ломаются к вам по прямой. Другие более хитры и стараются зайти с флангов, дабы окружить вас. А третьи держатся на расстоянии, используя дистанционное оружие. Предполагается, что разнообразное сочетание этих приемов должно максимально усложнить и без того непростую жизнь наемного убийцы. Более того, противники отнюдь не похожи на тугоголовых болванов. Они способны отступать, звать на помощь и даже преследовать вас, прыгая с крыши на крышу.

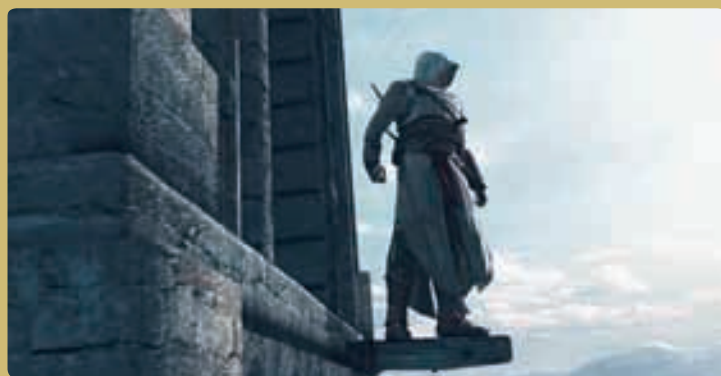
При необходимости быстро уйти от опасности пригодится небольшой арбалет, который Альтаир носит за спиной. Большинство врагов просто не успевают среагировать на выпущенный в их сторону арбалетный болт, так что шанс промахнуться минимален. Но без-

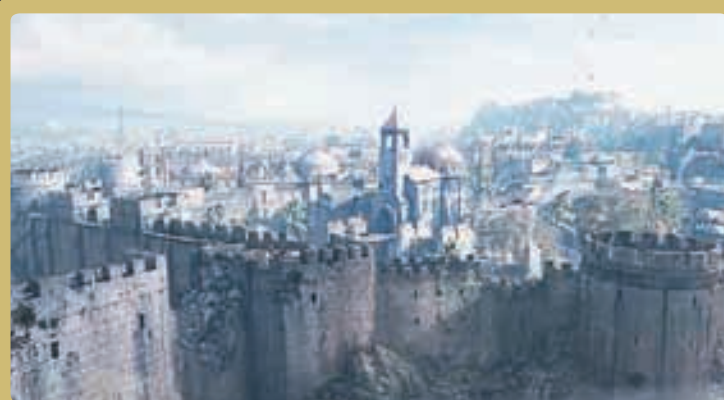
наказанно расстреливать живые мишени не получится. Во-первых, запас болтов ограничен, а во-вторых, перезарядка оружия длится довольно долго, оставляя вас практически беззащитным.

Главным же «аргументом» ассасина является особым образом закрепленный на запястье выдвигающийся кинжал. Это своего рода знак принадлежности к мистическому ордену наемных убийц, и чтобы получить его, Альтаир вынужден был расстаться с безымянным пальцем левой руки. Но вряд ли ему придется жалеть о потере — острое разит насмерть, любой жертве хватает одного стремительного, точного удара.

Появятся ли в арсенале ассасина еще какие-нибудь «игрушки» — неизвестно. Возможно, новые виды оружия (или улучшение старых) станут доступными по мере прохождения игры и развития ее главного персонажа. Есть некие намеки на то, что определенные профессиональные навыки Альтаира со временем будут расти. Но разработчики сохраняют интригу и пока конкретно говорят лишь о поэтапном увеличении запаса «жизни» героя.

Графическая составляющая Assassin's Creed достойна самых высоких похвал. Каждый из трех городов наполнен тонкой восточной экзотикой и имеет собственную специфическую архитектуру. Окружение смоделировано с большой любовью и выглядит очень реалистично. Недостаток деталей и мелких объектов умело маскиру-





Жертвы ассасинов

Согласно историческим данным, в секту ассасинов входили, прежде всего, представители радикального направления в шиитском исламе – исмаилиты. Некоторые исследователи склонны считать их предшественниками современных террористических организаций, и, надо сказать, небезосновательно. За время своего существования ассасины успели оставить заметный след в истории. Они наводили ужас на Иран, убив трех халифов, шесть визирей и несколько десятков наместников и правителей мелких городов. От рук ассасинов погибли два европейских государя: князь Раймонд I, граф Триполитский и глава Иерусалимского королевства Конрад, маркиз Монферратский (в 1192 г.). Согласно определенным источникам, ими же по заказу Фридриха II в 1240 г. был убит герцог Баварский.

ется с помощью мягких теней – они и смотрятся благородно, и придают атмосфере дополнительную загадочность.

Если вы играли в последние части Prince of Persia, то наверняка обратили внимание на великолепную визуализацию всех движений главного героя. В Assassin's Creed работники Ubisoft Montreal обещают превзойти самих себя. Для «Принца» они использовали «всего лишь» 800 фаз анимации, а для Альтаира уже приготовили около 4000 (!), причем выполненных вручную, и это позволило создать совершенно оригинальный стиль. Счастливицы, побывавшие во время E3 2006 на закрытой презентации игры, однозначно сошлись во мнении, что анимация главного героя на данный момент лучшая в жанре.

В материалах, посвященных next-gen-играм, мы немало говорим о различных эмоциональных элементах, которые призваны усилить драматизм происходящего. Есть они и в этом проекте. Patrice Desilats, креативный директор Ubisoft Montreal, высказывался о фильме «Спасение рядового Райана», во многом знаковым для игровой индустрии: «Помните сцену,

где немецкий солдат убивает ножом солдата американского, при этом успокаивающе приговаривая: "Ш-ш-ш....Ш-ш-ш"? Понимаете, это совершенно особый момент. Мы хотим достичь того, чтобы в игре каждая сцена убийства обладала определенным эмоциональным весом. Чтобы игрок ощущал противоречие: он действует ради великой цели, он хочет помочь остановить войну, но для этого должен убивать».

Немного о платформе. Проект заявлен как временный эксклюзив для PlayStation 3 – примерно так выпускались раньше эпизоды Grand Theft Auto. Но затем игра будет портирована на консоль Microsoft, правда, неизвестно, сколько времени это займет.

Assassin's Creed – проект очень высокого уровня. После громкой премьеры он был незамедлительно включен в число наиболее ожидаемых next-gen-тайтлов. Нетрудно понять почему – ведь у него практически нет слабых сторон. А к неоспоримым достоинствам можно отнести редко используемый сеттинг, открытый игровой процесс, отличную технологию и, безусловно, нововведения в геймплее, способные пошатнуть устои жанра. Не забывайте также и о потенциально сильном сюжете, повествующем о мистической первопричине крестовых походов. Дух захватывает! Нам остается только дожидаться весны 2007-го, надеясь на то, что разработчики сумеют полноценно воплотить заявленные идеи в жизнь.

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



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



www.4x4game.ru

© 2006 3AT "1C". Усі права захищено.
© 2006 Avalon Style Entertainment. Усі права захищено.





Паспорт

Жанр tactical shooter

Разработчик Ubisoft Montreal

Издатель Ubisoft

Дата выхода ноябрь 2006

Web-сайт

www.rainbowsixgame.com

О разработчике

Ubisoft Montreal

Игры Peter Jackson's King Kong, цикл Prince of Persia, серия Tom Clancy's Splinter Cell и др.

Web-сайт

www.ubi.com/enca

Это подразделение корпорации Ubisoft было организовано в 1996 г., а сейчас приоритетным для него стало next-gen-направление.

PS3 / X360

Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas



Дмитрий Шишов

Страх и ненависть в Лас-Вегасе

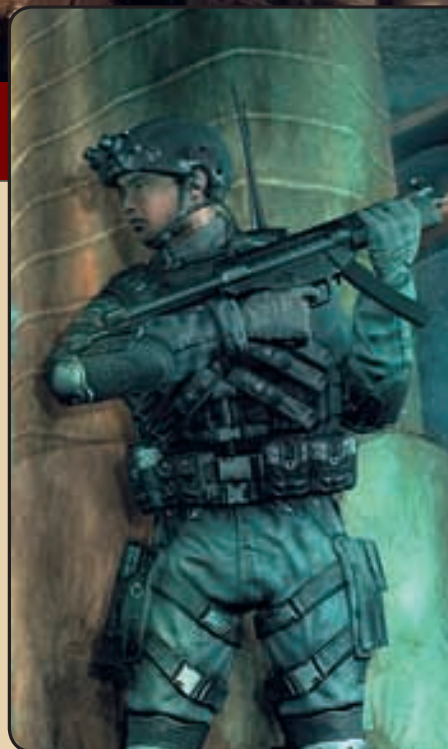
Лас-Вегас, как известно, – мировая столица азартных развлечений, а подобное положение обязывает. Там все хорошо умеют решать и свои, и чужие проблемы. Но что произойдет, если Город греха не сможет справиться сам?

Собственный вариант развития событий Ubisoft нам предложит уже этой осенью. Как обычно, бессмертная гидра всемирного терроризма поднимает одну из своих голов, и команда Тома Клэнси, конечно же, не может пустить дело на самотек. Создаваемый в недрах Ubisoft Montreal проект Rainbow Six: Vegas должен вывести серию на новый уровень, и его авторы ориентиру-

ются в основном на консоли next-gen. Кроме того, разработчики планируют существенно изменить привычный геймплей серии, сделав игру более интересной для тех, кто не имеет достаточного опыта в тактических шутерах, и сохранить при этом целевую аудиторию хардкорных геймеров.

В Rainbow Six: Vegas нашим воплощением станет Logan Keller, глава команды борцов с терроризмом.

Его напарниками будут эксперт по оружию и взрывчатке Michael Walter и компьютерный червь по имени Jung Park. Подобная персонификация персонажей обусловлена желанием разработчиков ввести в игру более насыщенный сюжет, чем в предыдущих частях, а также заставить геймера бережнее относиться к своим бойцам. Кроме того, мы уже не увидим брифингов перед миссиями, во время которых





Будущее поле боя

тщательно планировался предстоящий бой. Все приказы будут отдаваться по ходу дела.

Для Логана и его команды в Vegas откроются широкие перспективы. Нам разрешат использовать разнообразное оружие и ультрасовременные гаджеты, среди которых будет даже камера-змея из арсенала Сэма Фишера. А кроме того, наши бойцы в своем искусстве убивать смогут достичь больших высот, причем в прямом смысле слова. Теперь они сумеют с помощью веревок и специальных приспособлений карабкаться по стенам, проникать внутрь зданий через окна, круша неприятелей еще на подлете. Во время таких маневров камера будет менять обзор с первого лица на третье, позволяя точнее управлять персонажем и вести прицельный огонь (даже если protagonista висит над врагами вниз головой).

Наши антитеррористы не только осваивают основы эквилибристики и выучат новые приемы ближнего боя, они еще и станут уделять больше внимания окружающей обстановке, применяя отдельные ее элементы для прикрытия или в качестве точек наблюдения. Умение правильно находить и использовать

укрытия – залог успешного выполнения миссии, ведь здесь будет задействована такая же система повреждений, как в Halo и Call of Duty 2. Попав под вражеский огонь, вы получите шанс избежать смерти, если вовремя найдете, где спрятаться, чтобы восстановить здоровье.

Игра разрабатывается на собственном движке Ubisoft и будет

иметь мощную графическую и физическую базу. Авторы уделяют большое внимание анимации не только персонажей, но и всего, что вообще может двигаться, – специально для Rainbow Six: Vegas работает целая motion-capturing-студия. Кроме того, акцент делается на достоверное изображение людей. Забудьте об отдельно отрендеренных

частях тела – тут индивидуальному рендерингу подвергнутся даже ногти персонажей. А динамическое и реалистичное освещение будет реагировать на малейшие движения, правильно отображая свет и тени. Следует помнить еще о баллистических характеристиках оружия, разрушаемом окружении и, конечно же, AI. Ведь для такой иг-



Зал игровых автоматов закрыт на переучет



Еще сорвавшие джек-пот в зале есть?

ры необходим качественный AI, который способен адекватно реагировать на наши действия и наравне с геймером использовать все предоставляемые возможности. Надеемся увидеть в Vegas нечто подобное.

Естественно, такой проект не может обойтись и без онлайн-сервисов. Мультиплеер, помимо коопе-

ративного режима, предложит встретиться еще с пятнадцатью игроками на различных территориях, выполняя разнообразные миссии. Кроме того, здесь нам предоставят не только детальный конструктор внешнего вида персонажа, но и оружейную мастерскую, где мы сможем улучшить любое оружие по своему усмотрению.

В общем, Rainbow Six: Vegas действительно имеет все шансы стать более открытой для новичков в жанре тактических шутеров. В том числе и потому, что всеми способами пытается покинуть его тесные границы и перейти на качественно другой уровень. Возможно, это и к лучшему, но что будет на самом деле, узнаем в ноябре.

Кстати

Настоящий мэр города Лас-Вегас Оскар Гудман весьма недоволен скорым выходом Rainbow Six: Vegas: «Эта игра может нанести экономический вред и, возможно, не попадает под положение о свободе слова». Мэр и некоторые владельцы казино Вегаса даже наняли адвокатов, чтобы те усложнили выпуск игры проверками соблюдения авторских прав. По словам Гудмана, Rainbow Six предоставляет неправдивые сведения о безопасности в Лас-Вегасе и способна навредить туристическому бизнесу.

Почався осінній кіберспортивний сезон!

VAULT AUTUMN SEASON

Starcraft, Warcraft, FIFA, Dota - якщо ці слова тобі добре знайомі - прийди та прийми участь в осінніх лігах комп'ютерного клубу Vault® City.

Змагайся на рівних - учасники розділяються на групи в залежності від майстерності гри! Кожна група змагається за свій призовий фонд!



“приз” - копіювати ігрові монітори офіційного спонсора кіл - представництва компанії Logitech в Україні.

Подорожчати на сайтах: <http://www.getinflight.com> <http://www.csv.net.ua>

чемпіонати по fifa'06

24.09.2006 UFL #1 Autumn Season 1000 грн.
22.10.2006 UFL #2 Autumn Season 1000 грн.
19.11.2006 UFL #3 Autumn Season 1000 грн.
02.12.2006 UFL Autumn Season Final 2000 грн. + призи*

чемпіонати по starcraft

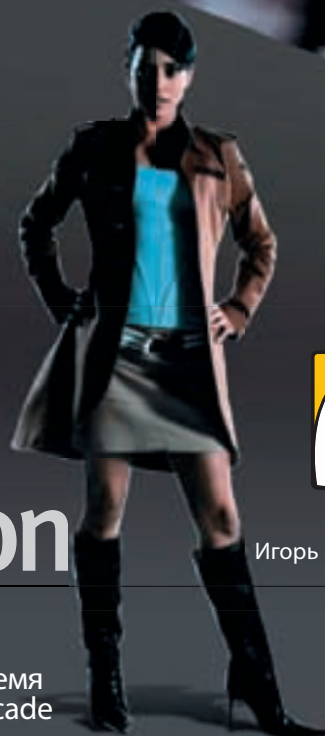
17.09.2006 USL #1 Autumn Season 1100 грн.
15.10.2006 USL #2 Autumn Season 1100 грн.
12.11.2006 USL #3 Autumn Season 1100 грн.
03.12.2006 USL Autumn Season Final 2000 + призи*

чемпіонати по warcraft

24.09.2006 UWL #1 Autumn Season 1000 грн.
22.10.2006 UWL #2 Autumn Season 1000 грн.
19.11.2006 UWL #3 Autumn Season 1000 грн.
02.12.2006 UWL Autumn Season Final 2000 грн. + призи*

чемпіонати по dota allstars

03.09.2006 Dota #1 Autumn Season 3000 грн.
08.10.2006 Dota #2 Autumn Season 3000 грн.
05.11.2006 Dota #3 Autumn Season 3000 грн.



Игорь Климовский

PC / PS2 / PS3 / PSP / Wii / Xbox / X360 / GC / DS / GBA

Need for Speed: Carbon

Десятое пришествие

Серии NFS исполнилось уже ни много ни мало целых 12 лет! За это время цикл стал, прямо скажем, культовым для почитателей жанра racing/arcade и просто любителей быстрых и красивых машин.

Паспорт

Жанр racing/arcade
Разработчик EA Black Box
Издатель Electronic Arts
Дата выхода ноябрь 2006
Web-сайт www.ea.com/nfs/carbon/us/index.jsp

О разработке

EA Black Box
Игры NFS: Underground, NFS: Most Wanted, проекты из серии NBA и т. д.
Web-сайт eacanada.ea.com
Канадская компания Black Box с офисом неподалеку от Ванкувера была приобретена Electronic Arts в 2002 г. С того времени студия занимается в основном серией NFS.

А сеттинг street-racing по-прежнему привлекает внимание разработчиков и игроков – создатели NFS умело эксплуатируют его уже несколько лет. Вообще-то, фанаты серии спорили о том, как будет называться очередной эпизод – Underground III или Most Wanted II, и, соответственно, какую из двух линий он продолжит. Однако EA дала проекту гордое имя Carbon, тем самым подчеркнув, что планирует представить нам игру с новой концепцией. Слово «carbon» звучит сочно и стильно, вызывая ассоциации и с карбоновыми деталями для тюнинга кузова, и с одноименным каньоном на западном побережье США, в штате Калифорния.

А рядышком с каньоном находится город Palmdom. Именно здесь нашей команде предстоит показать себя во всей красе и заслужить репутацию самой крутой из местных автобанд, поочередно завоевывая лидерство в

каждом из районов. Жизнь гонщиков слегка облегчит то, что полицейских патрулей по сравнению с Most Wanted станет существенно меньше.

Одной из важнейших игровых задач будет создание команды стрит-рейсеров. Нечто похожее пытались реализовать в Juiced, но EA предлагает более интересную и продуманную концепцию. Обязанности всех членов команды четко дифференцированы. Один доводит до совершенства двигатель, коробку передач и подвеску машины, другой занимается внешним тюнингом и беспокоится об аэродинамических свойствах авто, а третий – не слишком опытен, зато имеет широкие связи в нужных кругах. Группа может состоять максимум из шести человек. Однако Carbon хорошо сбалансирована, и потому сразу нанимать помощников игроку не позволят – для этого необходимо получить соответствующий рейтинг, который, судя по

всему, будет зависеть от ваших профессиональных достижений и/или крутизны железного коня.

Автопарк, традиционно для NFS, огромен, но, к сожалению, автомобилей, ранее не появлявшихся в серии, не слишком много. Разработчики еще не объявили точное число машин, но их будет не менее 50, а может, и больше. Мы увидим как классических монстров вроде Chevrolet Camaro SS, так и современные спорткары от Lamborghini, Aston Martin, Porsche, BMW и т. д. С особенным нетерпением ожидаем BMW M3 GTR и Audi Le Mans Quattro: оба автомобиля должны пойти в серию только в 2007 г., но у нас появится шанс устроить им тест-драйв еще в этом году.

Игровые режимы обещают быть не менее интересными. Помимо классических кольцевых гонок, спринтов, дрифтов, дрезгов и прочего, нас порадуют еще и гонками по дну каньона. Примечательно, что и на самом деле здесь проходят со-



ревнования стрит-рейсеров. В новой NFS мы увидим *canyon duel*, *canyon race*, *canyon drift*. Что собой представляют два последних режима, несложно догадаться из названий, и дрейф, судя по всему, будет парным. Дуэль же окажется разделена на два этапа: сначала соперник стартует первым, а вы – вторым. Цель – держаться у него на хвосте, при этом не покидая трассы. Чем ближе авто к его машине, тем больше начислят очков. Второй этап дуэли представляет собой зеркальное отражение первого, здесь ваша задача – уйти от преследования.

Одной из новых фишек Carbon станет *autoskulpt* – прогрессивный режим настройки внешнего вида автомобиля. Разработчики справедливо решили, что тюнингом да установкой навороченных апгрейдов сейчас мало кого удивишь. А *autoskulpt* позволит вручную регулировать огромное количество параметров: от расположе-

ния наклеек до угла наклона спойлеров. Но, похоже, на физические характеристики машины эти красоты не повлияют, ведь перед нами все-таки не хардкорный симулятор.

С учетом современных тенденций в Carbon лицензирован известный на Западе бренд 55DSL. Все персонажи игры будут одеты в джинсы, футболки и куртки от этого производителя. Не исключено, что нам даже предоставят возможность экипировать «куклу» протагониста.

Графика соответствует гордому званию next-gen, в новом эпизоде используется существенно модифицированный движок Most Wanted. Что касается звукового ряда, подробности пока не разглашаются. EA, судя по всему, готовит своим почитателям сюрприз, и не один. Чего стоит только грядущее появление в NFS: Carbon голливудской актрисы Emmanuelle Vaugier в роли бывшей девушки главного героя!





Nintendo DS

Raid over the River

Марат Баширов



Хорошо забытое старое

Бравые поляки из Nibris затевают серьезную реформу в жанре вертикального скроллера, планируя удивить нас в своей *Raid over the River* нелинейным сюжетом, современными технологиями и элементами менеджмента. Готовьтесь к путешествию длиной в три тысячи лет!

Паспорт

Жанр scroller/shooter

Разработчик Nibris

Издатель нет данных

Дата выхода

первое полугодие 2007

Web-сайт www.nibris.net

О разработке

Nibris

Игры нет

Web-сайт www.nibris.net

Похоже, краковская компания Nibris искренне полюбила продукцию Nintendo. Дебютный проект этой студии – черно-белый horror *Sadness* – должен выйти на революционной Wii, а вторая игра – *Raid over the River* – на DS.

Raid over the River окутана покровом тайны, как и готический хоррор *Sadness* от той же студии.

Сначала в Сети всплыло несколько сочных концептуальных скриншотов, к которым недогнущей рукой приклеили ярлык Nintendo Wii, затем были опубликованы первые интервью, и лишь спустя многие месяцы к нам попала более или менее достоверная информация от самих разработчиков.

Сотрудники Nibris имеют серьезное намерение сотворить революцию в, казалось бы, самом консервативном жанре – скроллере. Оптимизированный под необычное железо геймплей с кучей нововведений может стать настоящей находкой для «королевства Марио». Но обо всем по порядку.

ВЕРХОМ НА DS – В ПАРАЛЛЕЛЬНОЕ БУДУЩЕЕ

Оригинальность подхода чувствуется уже при первом знакомстве

со сложным и запутанным сюжетом *Raid over the River*. Действие начинается в жарком Перу, где группа археологов раскопала артефакт неизвестного происхождения. Находка позволит осуществить давнюю мечту человечества – путешествие во времени и пространстве. Причем перемещаться можно не только в будущее или прошлое, но и в другие измерения!

К сожалению, далеко не во всех параллельных вселенных царит мир и утопическое спокойствие: тамошние аборигены настроены зачастую весьма агрессивно и любят кровопролития. С учетом сложившейся ситуации было принято решение организовать TAPPA – специальное агентство, главной задачей которого является предотвращение подобных атак. Нашей героине – сотруднице TAPPA, 29-летней пилоту Кэрри Коллинз (Carrie Collins), – предстоит начать масштабное уничтожение в

воздушном пространстве Земли вражеских летательных аппаратов и не только.

Разработчики настаивают на том, что сюжет, который собираются скормить геймеру небольшими порциями в виде комикс-вставок, сыграет очень важную роль в проекте. А принятые на протяжении шести глав решения напрямую повлияют на будущее главной героини и всего мира!

УХОДИМ ОТ СТАНДАРТОВ

Действие каждой отдельной истории разворачивается в новом измерении и в собственном сеттинге. Авторы, не сдерживая своей фантазии, позволят геймеру побывать в Древней Греции, Европе времен Второй мировой, СССР, Японии далекого будущего и во множестве других интересных миров. Каждая глава начинается с презентации аутентичного средства передвижения: от летательного аппарата Леонардо да





Винчи до сверхсовременного истребителя. Оружия также будет немало. Бластеры, ракеты, лучевые пушки, гравитационные бомбы, лазеры – вполне достаточно для того, чтобы привести в экстаз истинного фаната.

Весь транспорт обладает отличной маневренностью. Игрокам позволено не только перемещаться из стороны в сторону, но еще и выполнять фигуры высшего пилотажа, чтобы избежать попадания вражеских снарядов, а также упростить бомбардировки наземных объектов. Кроме того, придется заниматься и менеджментом ресурсов (топлива, боеприпасов).

На этом инновации не заканчиваются. Используя особенности карманной платформы от Nintendo, разработчики смогли значительно изменить управление. Задействованы будут не только все имеющиеся D-pad, кнопки, сенсорный экран, но и микрофон!

С помощью стилуса прокладываем маршрут, крестовину используем для маневров, клавиши – для стрельбы. А микрофон-то зачем? Об этом сотрудники Nibris пока не распространяются.

НЕДАЛЕКОЕ БУДУЩЕЕ

На данный момент Raid over the River выглядит довольно аппетитно. Трудно сказать, насколько интересно будет отстреливать многочисленных неприятелей, выкрикивая команды и судорожно выделывая головокружительные пируэты в воздухе. Главное – чтобы разработчики смогли соблюсти баланс между захватывающим сюжетом, богатством возможностей и классическим геймплеем. Впрочем, планы у Nibris самые оптимистичные. После релиза на DS создатели намерены перенести идею на Nintendo Wii: без путешествий в иные измерения, зато с Ираком и служителями Бафомета в комплекте. Но это уже совсем другая история.

ПРОФЕСІОНАЛИ РЕКОМЕНДУЮТЬ

Edifier X3
(оцінюється 10/2006)

Гаур Борис
керівник відділу продажу компанії ВЕРСІЯ

Компанія ВЕРСІЯ вже не перший рік займається дистрибуцією та має досвід у продажу комп'ютерних акустичних систем. Нам мало чим можна замишувати в цьому сегменті товарів. Досвід, який ми отримали від співпраці із такими брендами як CREATIVE та GENIUS, дає нам можливість так стверджувати. Ми знаємо про що говоримо.

Чому нам подобається EDIFIER? Я вважаю, що це добротна та якісна продукція. Я особисто слухаю EDIFIER та отримую велике задоволення. Ми не маємо ніяких проблем з гарантією. Також я вважаю, що EDIFIER має гарні цінові показники. На мою думку, період дешевих речей минув. Настав момент підвищеного попиту на якісні товари, такі як EDIFIER.

Крім того, EDIFIER є екологічно чистою продукцією. З травня 2006 року виробництво EDIFIER відповідає вимогам жорсткого стандарту RoHS, який забороняє використання шкідливих речовин в товарі. Це означає, що купуючи EDIFIER, Ви дбаєте про чистоту нашого навколишнього середовища. Обираючи EDIFIER, Ви обираєте чисте майбутнє для Ваших дітей та онуків, для України. Я думаю, воно того варто. Я щиро рекомендую Вам EDIFIER!

Edifier

The Audio Artist

ВЕРСІЯ
ТРЕЙДІНГ

Дистрибутор продукції EDIFIER в Україні - ТОВ "ВЕРСІЯ", (044) 461-89-23



PC

Paraworld

Сергей Галёнкин

Затерянный мир

Судьбу проекта Paraworld мы отслеживаем довольно давно – вы наверняка читали превью Андрея Грабельникова в самом первом номере Gameplay. Однако до сих пор все не представлялось случая познакомиться с этой RTS поближе – на выставках особенно не поиграешь.



Паспорт

Жанр стратегия реального времени

Разработчики SEK Ost/Sunflowers

Издатель Aspyr

Дата выхода конец 2006

Web-сайт paraworld.com

О разработке

SEK Ost

Игры Diggles

Web-сайт www.sek-ost.de

Сравнительно небольшую немецкую студию прославили странные гномы Diggles (Wiggles). Необычная игра продавалась не слишком хорошо, что, к счастью, не отбило у сотрудников SEK Ost любовь к экспериментам. Paraworld они делают совместно с продюсерами из Sunflowers.



На E3 я провел на стенде SEK почти два часа, но ведь для того, чтобы оценить RTS, этого времени явно недостаточно.

Однако разработчики были настолько любезны, что передали нам через российского издателя «Новый Диск» полноценную бета-версию с несколькими уровнями и многопользовательским режимом. Поэтому ниже – впечатления от личного знакомства.

Для тех из вас, кто все же пропустил наше превью, напомним: действие Paraworld происходит в альтернативном мире, где технологии XIX в. не совсем мирно соседствуют с динозаврами. Группа исследователей обнаружила портал в эту удивительную местность, но держит его в секрете, предпочитая использовать открывшиеся широкие возможности в целях персонального обогащения. Дело в том, что в параллельном

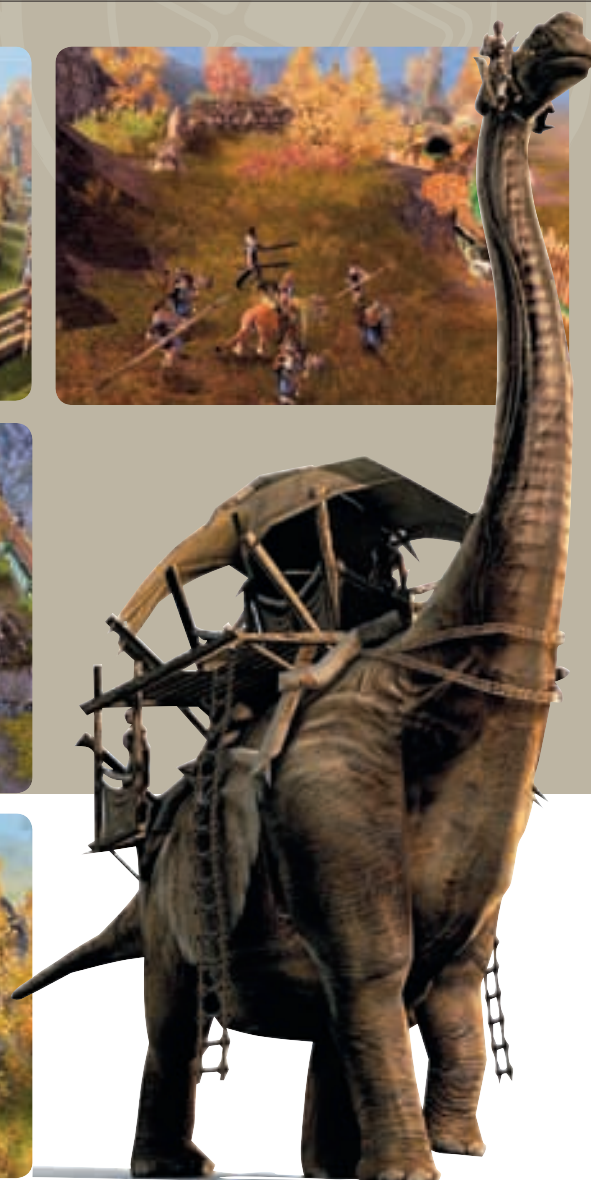
мире они не стареют. Применяя свои знания, ученые быстро становятся предводителями полудиких племен и начинают потихоньку осовременивать планету. Спустя почти полстолетия еще одна группа деятелей науки находит портал в Paraworld и попадает в западню, устроенную его новыми хозяевами. Незадачливая троица исследователей должна познакомиться с жителями мира динозавров, победить Бессмертных и найти путь обратно на Землю.

События разворачиваются более чем стремительно. Геолог Эндрю Коул оказывается в Paraworld, через

минуту знакомится с местными жителями, а еще через десять – освобождает двух своих товарищей по несчастью. Если и остальные миссии (обещано шестнадцать) будут такими же захватывающими, то за single можно не волноваться.

Поэтому поговорим лучше о механике игры. Глубоко внутри Paraworld – классическая RTS со





сбором ресурсов, постройкой зданий, наймом бойцов и прочими проверенными временем элементами геймплея. Однако отличия от WarCraft-клонов здесь куда серьезнее, чем может показаться на первый взгляд.

К примеру, интерфейс. Список всех ваших бойцов всегда выводится на специальной панели слева (которая легко сворачивается, разумеется). Они отсортированы по уровням и по типам так, чтобы вы без проблем выбрали нужных вам подчиненных. Маленькие иконки возле портретов позволяют контролировать, чем в данный момент занят каждый конкретный солдат, а по полоске жизни можно догадаться о его состоянии. Предположим, что враги вероломно напали на вашу деревню. Группа бойцов, охранявших данное направление, тут же вступит в бой, о чем будут свидетельствовать значки с изображением меча на их физиономиях.

Но что делать, если вы озабочены более важной проблемой или не хотите гонять по карте, управляя одновременно двумя битвами? Просто выделите несколько свободных солдат и щелкните правой кнопкой по портрету одного из тех, кто принял неравный бой, – подмога тут же направится к месту сражения. Подобным способом, кстати, отдаются приказы и лекарям.

Когда у вас активирована группа воинов, все их специальные возможности вынесены на отдельную панель и легкодоступны. А заказав постройку здания, вы вольны тут же отдать приказ о найме бойцов в нем – невероятно удобно, особенно в сетевых сражениях.

Как я упоминал выше, все ваши подчиненные способны набирать уровни. Но не самопроизвольно: игрок решает, кого повысить, а кто пусть походит в рядовых. Фокус в том, что количество солдат каждо-

го уровня жестко ограничено, а ресурс на их апгрейд единый (черепа), поэтому от вашего решения может зависеть исход битвы. Причем не всегда следует «прокачивать» и без того сильных героев – в skirmish иногда полезнее оказывается мощный динозавр. К тому же level up автоматически исцеляет бойцов, следовательно, его можно использовать вместо вызова врача.

Три противоборствующие фракции различаются довольно сильно, а их происхождение легко прослеживается. «Европейцы» Norsemen, «египтяне» Dustriders и «азиаты» Dragon Clan будут вашими подчиненными по мере того, как сюжет Paraworld забрасывает героев из одной зоны в другую. Norsemen больше полагаются на млекопитающих (носорогов, к примеру), Dustriders способны переносить свой лагерь с места на место, а Dragon Clan используют бомбы и примитив-

ную технику. Все это делает мультиплеер довольно необычным, в лучших традициях стратегий Blizzard.

Еще одна интересная фишка – покупка солдат перед началом сражения. Это немного похоже на систему «Демигургов»: на имеющиеся средства вы приобретаете необходимых бойцов выбранного уровня. Понятно, что всадник четвертого уровня обойдется дороже, чем рабочий первого. Особо удачные наборы можно сохранять, это, уверен, приведет к появлению готовых «билдов» в Интернете, как то и произошло с другими популярными стратегиями.

В общем, я лишний раз убедился, что не зря мы с Александром Птицей из «ДПК» выбрали Paraworld лучшей RTS прошедшей Е3. Глубокая, необычная, чрезвычайно интересная стратегия имеет все шансы побороться с WarCraft III за трон королевы жанра.



PS3

Ridge Racer 7

Игорь Климовский

Next-gen racer

Ridge Racer – одна из «долгожителей» PlayStation: первая часть этого цикла вышла еще в 1995 г. Спустя одиннадцать лет серия по-прежнему остается популярной, как, впрочем, и большинство творений Namco.

Паспорт

Жанр racing
Разработчик Namco
Издатель Namco
Дата выхода 17 ноября 2006
Web-сайт namco-ch.net/ridge racer7/index.php

О разработке

Namco
Игры серия Ridge Racer и еще приблизительно 300 проектов для разных платформ
Web-сайт www.namco.com
 Ну неужели о Namco еще кто-то чего-то не знает? Одна из самых известных японских компаний, делающая игры практически для всех платформ.



Циклу Ridge Racer уже в третий раз выпадает честь оказаться в стартовой линейке игр для новой платформы – в свое время соответствующие проекты серии появились на прилавках одновременно со свеженькими PS2 и PSP.

А пока Namco не спешит раскрывать секреты и выдает информацию мелкими порциями. Жаждающей публике показали всего-то десяток скриншотов да два небольших teaser-ролика. И хотя мы увидели лишь до неприличия короткие фрагменты, а на скриншотах зачастую вообще нет автомобилей (!), даже эти материалы позволяют предположить, что Ridge Racer окажется вполне достойной гордого звания next-gen-проекта.

Конечно, геймплей вряд ли изменится коренным образом, очередной эпизод серии останется аркадой, ведь игре отведена роль launch-title. Тем не менее офици-

альный список оригинальных фишек немал. К нашему удовольствию, разрабатывается принципиально новый интерфейс для максимально комфортной навигации. Еще нас ожидают порядка 160 различных трасс в режиме одиночного прохождения, множество автомобилей (точное количество пока неизвестно, но гибкая система тюнинга позволит получить до 200 тысяч модификаций каждой машины), планируется и корпоративный режим.

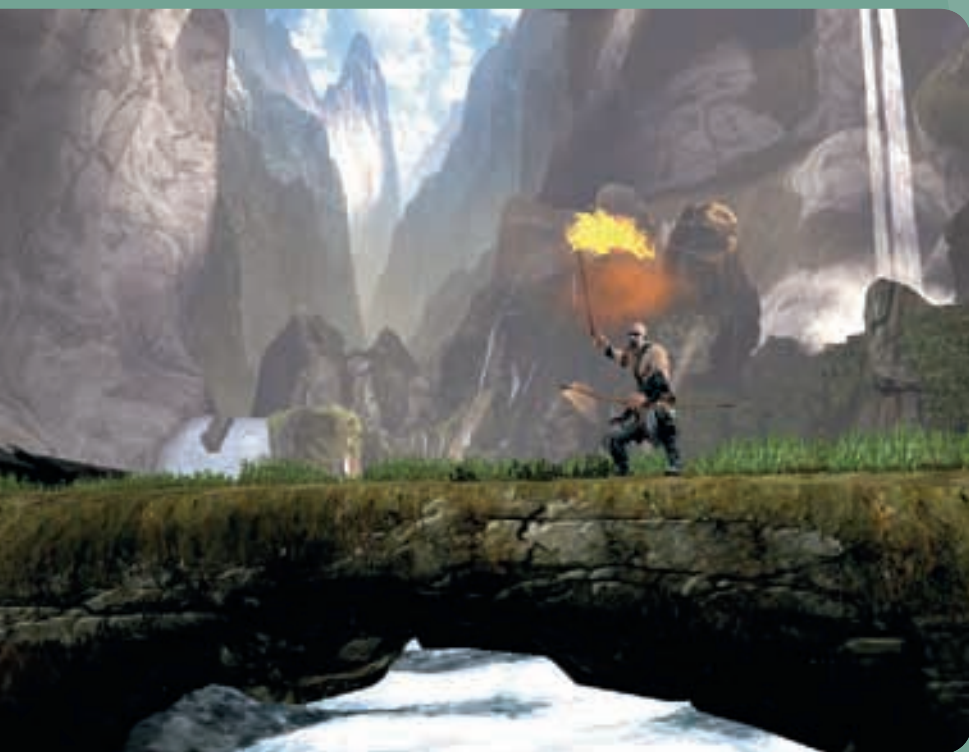
Один из козырей PS3 – онлайн-овая служба PlayStation Network Platform (PNP), и в RR7 этот сервис будет использоваться на полную катушку. В сетевом режиме на одной трассе смогут состязаться до 14 игроков, что, согласитесь, немало. Помимо обычных соревнований, время от времени Namco собирается проводить всеобщие чемпионаты – о таких важных событиях пользователей предупредят заранее. В придачу будет функ-

ционировать система глобального рейтинга наподобие реализованной в TrackMania Sunrise. А общаться друг с другом игроки станут посредством голосового чата, причем, вероятно, даже во время заездов.

Кроме того, к радости поклонников цикла Ridge Racer, в сольную часть возвращают Рейко Nagase (Reiko Nagase) – неофициальный символ серии: судя по всему, она примет активное участие в игровых событиях.

С нетерпением ждем новую консоль и новую Ridge Racer!





PC / PS2 / PSP / Xbox / Xbox 360 / DS / GBA

Eragon

Игорь Брэйн

Дракон и его мальчик

Зима обещает быть необычайно жаркой: нам предстоит лицезреть мальчика с драконом на экранах кинотеатров, мониторах персональных компьютеров, дисплеях различных консолей...

Паспорт

Жанр action/adventure
Разработчики Stormfront Studios (console)/Amaze Entertainment (handheld)

Издатель Vivendi

Дата выхода ноябрь 2006

Web-сайт www.eragongame.com

О разработке

Stormfront Studios

Игры Forgotten Realms: Demon Stone, Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor, The Lord of the Rings: The Two Towers, Blood Wake и др.

Web-сайт

www.stormfront.com

Офис этой студии, имеющей восемнадцатилетнюю историю, расположен в Сан-Рафаэле (штат Калифорния). У Stormfront солидный список наград, в том числе от Академии интерактивных искусств за выдающиеся достижения в разработке визуального ряда игры The Lord of the Rings: The Two Towers.

Для тех, кто не знаком с творчеством Кристофера Паolini (Christopher Paolini), кстати, написавшего свою фэнтези-повесть в возрасте 15 лет, стоит вкратце рассказать о сюжете. Простой деревенский мальчишка по имени Эрагон (Eragon) случайно находит большое голубое яйцо, из которого вскоре вылупляется дракончик Сафира (Saphira). Позже выясняется, что парень способен общаться с огромными рептилиями, а значит, может стать настоящим Наездником Драконов. И, как заведено, именно от него будет зависеть судьба целой империи.

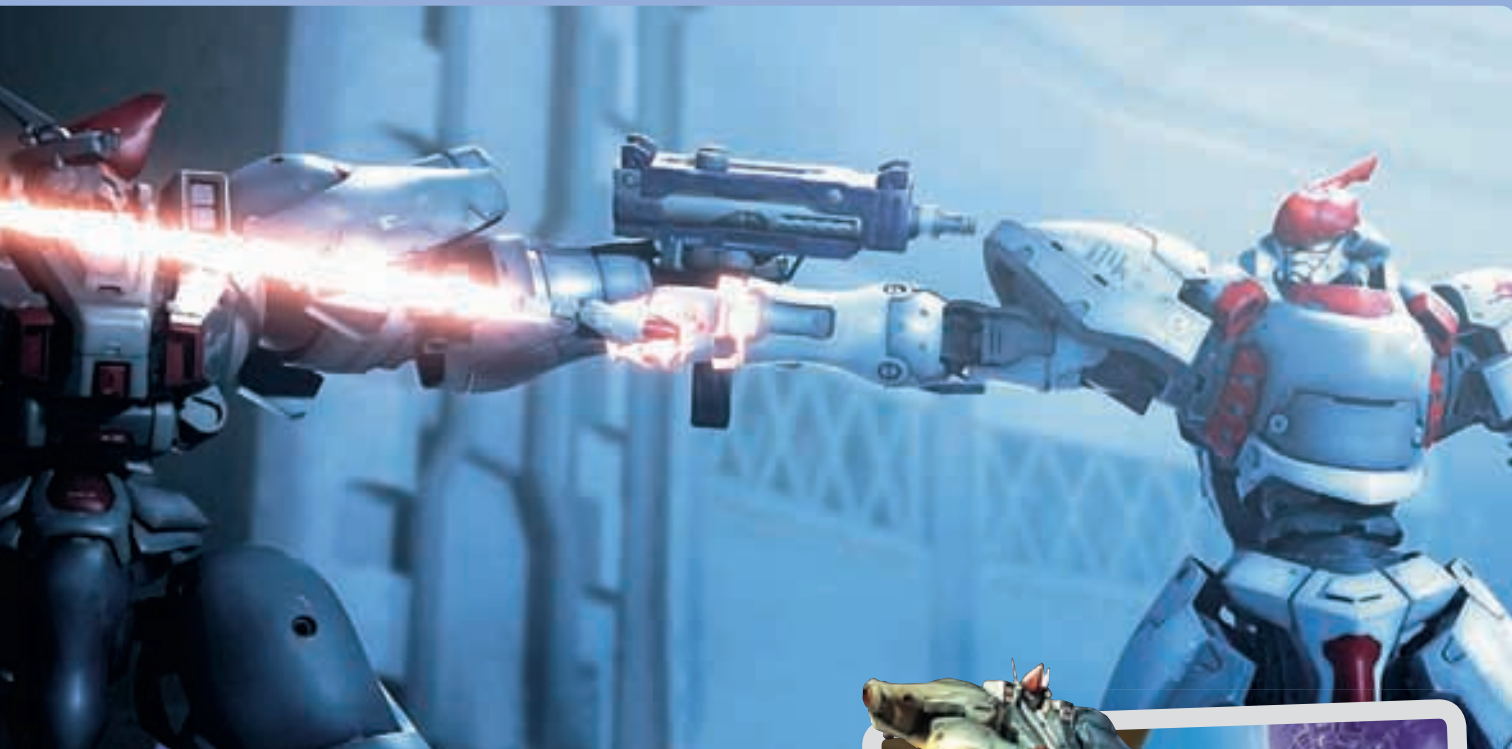
Версия игры для PC, PS2, Xbox и X360 окажется action с элементами adventure. По заверениям разработчиков, боевая система очень логична и продумана, здесь в избытке представлены всевозможные комбо, блоки, контратаки и фаталиты. Победить

соперника – только половина дела, прикончить его красиво – вот в чем задача! И, естественно, нам позволят покататься на собственном драконе, поливая врагов огнем. О кооперативном режиме пока известно очень мало, ясно лишь, что таковой действительно будет реализован.

А владельцы карманных консолей увидят совершенно иную версию. На Game Boy Advance выйдет чистойшей воды RPG – девять игравельных персонажей с возможностью прокачки, пошаговые бои, а также создание оружия и зелий... На Nintendo DS нас ожидает action/RPG, причем с использованием всех специфических особенностей консоли на полную катушку – к примеру, заклинания придется рисовать с помощью стилуса на экране. Впрочем, покататься на драконе здесь тоже удастся благодаря мини-играм. Наконец, наиболее оригинальная версия появится

на PSP. Она будет выделяться не только названием (Eragon and Saphira) – главным героем здесь станет... правильно, дракон. А это значит, что нам предстоит управлять боевой рептилией. Воздушные сражения здесь проходят на боевых аренах, а multiplayer рассчитан на четырех игроков одновременно. Обещано целых 12 типов арен, правда, пока неясно, насколько сильно они будут отличаться друг от друга.

Кстати, привлечение двух команд разработчиков для выпуска игры на карманных и стационарных консолях – очень интересный шаг. Буквально через пару-тройку месяцев мы сможем оценить рациональность подобного решения. Хочется верить в проект уровня LOTR: The Two Towers. А с учетом того, что рекламная атака на игроков идет во всех направлениях, шансы на успех нового action возрастают многократно.



PC

Exteel

Дмитрий Веселов

Армагеддон на Шелезяке

Зимой NCsoft если и не потрясет мир, то по крайней мере слегка раскачает рынок электронных развлечений. Почему? Об этом ниже.



Паспорт

Жанр MMOG/action

Разработчик Team Beam

Издатель NCsoft

Дата выхода декабрь 2006

Web-сайт www.exteel.com

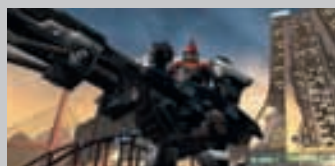
О разработчике

Team Beam

Игры нет

Web-сайт www.ncsoft.com

О Team Beam известно пока лишь то, что это внутренняя студия крупного корейского издателя MMORPG компании NCsoft. Зато NCsoft мы знаем и любим уже давно, потому и нового проекта будем ждать с большим нетерпением.



Ураганный action с двуногими роботами в главной роли – такое описание проекта само по себе является залогом его успеха. Подобного на PC мы не видели со времен серии MechWarrior, да и то она была скорее сложным симулятором. В принципе, если в Unreal Tournament выбрать в герои исключительно механизмы, получится нечто похожее, хотя это все-таки весьма условно. Конечно, когда-то еще была Shogo. Но кто ее помнит, кроме многоопытных фанатов? А ведь народ любит роботов. В Японии, например, этот жанр просто процветает. Однако есть любители мех и за пределами Страны восходящего солнца! По статистическим данным, 25 миллионов человек либо играли в настольную Battletech, либо читали ее новеллизацию. Целых 25 не охваченных игровой индустрией миллионов душ!

Что же готовит нам NCsoft к ближайшей зиме? Чем она собирается поразить в самое сердце среднестатистического фаната агрессивных механизмов?

В мире будущего, искореженном войной, немногие пережившие глобальный конфликт продолжают истреблять себе подобных. Присоединиться к их веселой компании можно в любой момент – достаточно запустить игру, создать своего персонажа и войти на сервер. Там будут deathmatch, командные сражения и специальный тактический режим, где группы бойцов сойдутся в битве за контроль над картой. А вот при генерации мехи нас ждет первая приятная неожиданность. Когда мы в конструкторе создаем живое существо, нам ведь не предлагают выбрать для него суставы, сердце, трахею? А здесь можно менять практически все! Мы сами решим, какие детали лучше подойдут под наш стиль игры, попробовав

множество различных шасси, движков, видов брони, вариантов головы и типов конечностей... Это, естественно, влияет на скорость, защиту, выносливость полученной конструкции. Мы самостоятельно присмотрим для робота оружие, которого, к слову, будет два набора: один для дальнего боя (лазерные пистолеты, ракетницы), а другой для ближнего (мечи, щиты). Переключение между наборами осуществляется нажатием одной кнопки. Так что в этой игре мы не увидим двух одинаковых солдатиков, да и количество классов, похоже, станет практически неограниченным. Осталось нацепить джет-пак – и вперед. Пора на поле битвы.

Сражения будут происходить на больших футуристических аренах измученной планетки, внутри баз и прочих помещений, в радиоактивных пустынях и исчезающих городах. Каждая арена вмещает до 16 машин. Все победы и пора-

жения станут учитываться в официальном общемировом рейтинге. Видео с ЕЗ демонстрирует быстрый, командный, зрелищный геймплей, который в пресс-релизе нескромно сравнивается с динамикой гонконгских фильмов о боевых искусствах. Управление от третьего лица, по утверждению разработчиков, не сведется только к «навел и выстрелил», в нашем распоряжении будут специальные атаки и комбо, в том числе командные. Роботы с джет-паком за спиной смогут уворачиваться от ударов – этот маневр знаком еще по Unreal.

Графика симпатичная. Игра делается с помощью мегапопулярного в свое время Unreal Engine 2, который применен в более чем сорока проектах. К сожалению, сегодня этот движок уже нельзя считать прогрессивным. Спецэффекты можно реализовать только несложные, анимация получается дерганой. Конечно, в плане графи-

ки Exteel – не конкурент современным играм высшего класса вроде F.E.A.R. или Crysis. Тем не менее хороший дизайн в духе меха-аниме и оригинальный стиль авторов вытягивают картинку на вполне приемлемый уровень. Кроме того, пилюля подслащена невысокими системными требованиями Unreal Engine 2. И конечно, многолетний обкат кода, особенно сетевого, гарантирует минимальное число ошибок.

А теперь главный сюрприз. Все это счастье мы получим абсолютно бесплатно. Проект Exteel продвигается NCsoft как средство популяризации сетевых игр, в связи с чем и подключение к серверам, и весь контент, который можно будет выкачать из Сети, обойдутся нам в ноль гривен ноль копеек. Посмотрев на ценник, мы сразу найдем множество позитивных моментов, да и графика покажется гораздо лучше. Конечно, вряд ли стоит надеяться, что альтруизм будет абсо-

лютным, ведь корейцы на маркетинге в онлайн-играх собаку съели, и, вероятно, станут за отдельную плату продавать специальные апгрейды, особенно мощное оружие или, скажем, под заказ задизайнированный корпус робота. А на скриншотах уже видны рекламные щиты... Но все же, согласитесь, слово «бесплатно» греет душу.

Прошли те времена, когда бесплатная игра ассоциировалась с маленькой фанатской поделкой типа сокобана, пасьянса, очередного тетриса или арканоида. Теперь мы ожидаем за ту же сумму получить полноценный увлекательный проект с оригинальным геймплеем. NCsoft, не подведи!





PlayStation 2

Shin Megami Tensei: Devil Summoner

Олег Овсиенко

Семейный бизнес

У каждой уважающей себя нации есть свой супергерой. Например, Новый Свет приходится постоянно спасать парню в красно-синем трико, Индию – Хануману. Страна восходящего солнца в этом плане тоже не исключение.

Паспорт

Жанр action/JRPG
Разработчик Atlus
Издатель Atlus
Дата выхода октябрь 2006
Web-сайт www.atlus.co.jp/cs/game/psstation2/summoner/index.html

О разработчике

Atlus
Игры серии Shin Megami Tensei, Persona и др.
Web-сайт www.atlus.com
Культовая компания, которая одарила игроков целым рядом «нуарно-киберпанковых» продуктов Megaten-вселенной. В последнее время активно занимается локализацией проектов небольших японских студий, пытаясь создать соответствующую рыночную нишу за океаном.

Ассортимент суперменов в Японии весьма широк, и когда Сонгоку, парящий на крыльях ветра, занят изгнанием инопланетных завоевателей, а доблестные полицейские верхом на мехах охраняют правопорядок, кто же следит за потусторонними силами? Парень по имени Райду Кадзуноха (Raidou Kazunoha) является уже энным по счету владельцем одноименного частного детективного агентства, задача которого – искоренение всяческих проявлений зла, а заодно и разборки с его приспешниками во всех японских префектурах.

Восточный охотник за привидениями, в отличие от своих заокеанских коллег, не пользуется кевларовыми костюмами, лучевым оружием, пси-ловушками и ударной силой в образе зеленого Лизуна. Да и зачем? Главное – выглядеть стильно. Строгий черный костюм, короткий плащ такого же цвета,

фуражка и комплект капсул для содержания в них эфирных тварей – вот и вся амуниция.

Действие Devil Summoner происходит в Японии, в 20-е годы прошлого века, а противостоять главному герою будет, как можно предположить из оригинального названия игры, Сверхсильная Армия. Одним прекрасным вечером Райду получает весьма странный заказ от новой клиентки, которая требует немедленно порешить ее на месте. Дальнейшая беседа не клеится, так как юную фаталистку похищают у детектива прямо из-под носа не-

обычайно сильные существа в железных доспехах.

Завязка увлекательная, впрочем, создатели Shin Megami Tensei никогда не опускались до банальностей. Несмотря на довольно большое количество игр в линейке Megaten, разработчики из японского отделения Atlus каждый раз преподносят нам нечто новенькое, а мы с нетерпением ожидаем от них сюрпризов. Devil Summoner – это еще один spin-off профильной SMT-серии, причем единственный из трех имеющихся, который издается за пределами Японии. Как повелось, определенные отсылки к более ранним проектам здесь обязательно появятся. В то же время в Devil Summoner будет множес-





тво изменений, и некоторые из них окажутся довольно значительными.

За графику опасаться не стоит: за художественную часть отвечает бесменный гений Atlus – Кадзума Канэко (Kazuma Kaneko). Рисунки его легко узнаваемы и достаточно популярны даже для того, чтобы выходить отдельными арт-буками. Но в отличие от предыдущих игр серии в данном проекте не окажется трехмерного окружения. Полигональные модели героев будут соседствовать со статичными пререндеренными задниками, и, судя по японской версии, это удачное решение: двухмерный Токио начала XX века выглядит на удивление стильно, живо и красочно.

Разработчики очень серьезно подошли к системе ведения боя. Забудьте о пошаговом режиме, бою с противниками и битвах «стенка на стенку»: нас ждет настоящий action. Случайные встречи с врагами никуда не денутся, однако

разборки будут происходить на небольшом боевом экране. Наш рыцарь плаща и фуражки вооружен традиционной для истинных самураев катаной, а так как наука на месте не стоит, в другой руке он держит пистолет, заряжаемый пулями разных видов. Кроме того, Райду теперь позволено брать себе в помощь одного из побежденных ранее духов, заточенных в капсулы. Призраки, само собой, также прокачиваются наравне с главным героем, приобретая новые способности. Количество помощников обещают немалое, есть шанс встретить старых знакомых из ранних проектов Atlus. Пресловутый fuse тоже остался, более того, монстров даже разрешат впалять в оружие для придания ему дополнительных полезных свойств.

Пленники капсул станут не только активно участвовать в сражениях, но и помогать хозяину в решении разнообразных головоломок и продви-

жении по сюжетной линии. Похоже, в Devil Summoner большое значение приобретут элементы авантюры (вы ведь не забыли, что главный герой – частный детектив?) Значит, игрокам придется еще и пораскинуть мозгами. А процесс передвижения по карте будет сильно напоминать SMT: Nocturne – схематическая фигурка бесстрашного сыщика перемещается в активной зоне, беседуя со встреченными персонажами и заходя в нужные локации.

В общем, если не произойдет никаких пренеприятнейших событий в духе «почти переведенный сценарий таинственным образом попал в машинку для уничтожения документов», уже в этом году англоязычные игроки смогут познакомиться с очередным проектом серии Shin Megami Tensei. Причем выглядит он ничуть не хуже своих предшественников, а по сравнению с Digital Devil Saga: Avatar Tuner – даже лучше: куда радостнее и оптимистичнее.





Гости пожаловали



PC / Xbox 360

Overlord

Александр Чепелев

Что такое плохо

Сознайтесь, ну неужели вам не надоело постоянно играть за доброго молодца/красну девицу и мочить несчастных монстров почему зря? Еще в *Dungeon Keeper* нам дали понять, что Зло – это звучит гордо. Добавим: быть злым еще и весело.



Паспорт

Жанр action/adventure
Разработчик Triumph Studios
Издатель Codemasters
Дата выхода лето 2007
Web-сайт www.triumphstudios.com/press.php

О разработчике

Triumph Studios
Игры серия Age of Wonders
Web-сайт www.triumphstudios.com
Нидерландская студия, основанная в 1997 г. Первым ее проектом была фэнтези-стратегия Age of Wonders, впоследствии собравшая множество наград от прессы, однако ничего, кроме одноименного цикла, за все девять лет своего существования фирма не выпустила.

А пока большинство игровых разработчиков придерживаются противоположной точки зрения, регулярно потчуя нас патристическими стратегиями и слащавыми аркадами. Однако не все потеряно, и в этом светлом царстве мелькнул спасительный темный лучик. Вспомните Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse», а теперь вот анонсирована еще и откровенно стебная Overlord. В некоторых проектах у нас уже было право выбора – играть за плохого или за хорошего, а Triumph Studios пошла еще дальше, предлагая нам стать злым или... еще злее. Главный герой Overlord – восставшая из пламени ада таинственная личность, которая по необъяснимым причинам объявляется наследником вселенского зла и теперь, пользуясь случаем, стремится захватить королевство. И если все сложится удачно, то в итоге наш красавчик станет Великим и Ужасным Всемогушим Повелителем.

Хотя, впрочем, неисправимым добрякам также разрешат проявить свойственное им коварство и переметнуться на сторону Света. Ключевая особенность проекта – введение в игру злобных грелинообразных существ, которые считают героя хозяином и выполнят его команды: нападают на противников, подбирают трофеи и т. д. Нам предоставят целую армию этих ушастых тварей, готовых сражаться и умереть за своего господина. Руководя ими, игроку предстоит огнем и мечом подчинить себе сказочное королевство, по возможности максимально пафосным и brutальным способом. Как вы, наверное, уже догадались, мир Overlord – пародия на классические фэнтези-истории, высмеивание штампов и тонна сочного черного юмора прилагаются. Картинка представляет собой типичный образец применения next-gen-технологий. Всяческих bump и parallax mapping здесь хоть

пруд пруди, пожаловаться можно лишь на угловатость моделей и размытость текстур ландшафта. Хотя мы уверены, что к релизу этот недочет будет устранен, благо времени на доработку игры у Triumph Studios – вагон и среднего размера тележка. По стилю графики Overlord напоминает Elger Scrolls IV: Oblivion – живописные средневековые пейзажи соседствуют тут с откровенно пародийными персонажами (чего стоит один только фермер с гнилыми зубами и огромным фурункулом на носу). О геймплее известно пока совсем немного, разработчики предпочитают ограничиваться расплывчатой фразой «инновационная и неотразимая игровая механика». Ну, в свете всего вышесказанного мы им охотно верим. Итак, зло, юмор, грелины, next-gen... Что еще нужно для счастья? Пожалуй, только машина времени, ибо, увы, Overlord выйдет очень нескоро.



PlayStation 2

Atelier Iris: Grand Phantasm

Олег Овсиенко

К своеобразному юбилею

Мало кто догадывается, что не так давно ставшая доступной англоязычным игрокам серия Atelier от Gust включает ни много ни мало восемь полноценных проектов, не считая аддонов.

Паспорт

Жанр JRPG
Разработчик Gust
Издатель нет данных
Дата выхода нет данных
Web-сайт atelier-iris.jp/gf/index.htm

О разработке

Gust
Игры цикл Atelier
Web-сайт www.gust.jp
 Японская компания Gust с офисом в Нагано была основана еще в 1993 г. За прошедшие 13 лет студия успела порадовать игроков из Страны восходящего солнца всего одной серией JRPG, зато какой!



А Grand Phantasm – третий эпизод цикла Atelier, посвященный миру Iris. При чем одной вселенной дело не ограничится, и персонажам придется странствовать по нескольким измерениям через уже знакомые нам порталы.

В начале игры в наше распоряжение поступят парень по имени Эдж (Edge), рыцарь по призванию с огромным клинком за спиной, и хрупкая девушка-маг Айрис (Iris). Пока неизвестно, является ли она той самой волшебницей из двух предыдущих частей или просто ее тезкой, однако некоторое внешнее сходство налицо. Встретятся нам и другие отсылки на первые эпизоды серии.

Эдж и Айрис дружат с самого детства и промышляют тем, что выполняют поручения местной гильдии работодателей. Естественно, побочные квесты мало влияют на продвижение по основной сюжетной линии, однако, бесспорно, вносят разнообразие в игровой процесс. К неразлучной парочке

тем временем присоединяется целая команда друзей, а конечной целью их мытарств станет Grand Phantasm – Книга сокрытых истин, которая, по преданию, способна исполнить любое желание своего владельца. Путь, конечно же, предстоит долгий и тернистый, а желающих обрести абсолютную власть, как обычно, немало.

Из базового города персонажи могут переходить в новые, альтернативные измерения. Процесс исследования обещает быть интересным, ведь срок пребывания в каждой локации ограничен – как только показатель оставшегося времени на специальной шкале приблизится к нулю, путешественники автоматически телепортируются домой. Вышеупомянутый параметр растет, если герои успешно справляются с заданием или получают следующий уровень.

Кардинальных изменений в боевом режиме не предвидится: все тот же привычный двухмерный экран и шкала очередности ходов из Azoth

of Destiny, однако обещают добавить и пару новых фишек, например профессии для каждого действующего лица. А вот графика значительно переработана. Видимо, ребята из Gust прислушались к игрокам, упрекавшим их в использовании одинаковых фонов в двух первых «Ирисках», и решили разнообразить картинку – она станет гораздо ярче и красочнее. Да и пропорции персонажей изменились: теперь они больше напоминают реальных людей, а не мультяшных карапузов. Музыка в японской версии, по мнению многих фанатов, лучшая во всей серии, а уровень сейю-озвучки традиционно на высоте.

В Сети упорно курсируют слухи о клятвенных заверениях Nippon Ichi непременно приобрести англоязычных любителей JRPG и к данному проекту, тем более что и предыдущие эпизоды продались неплохо. Огорчает лишь одно – скорее всего, это окажется последняя игра из цикла Atelier, предназначенная для PS2.



PC

Cabal Online

Дмитрий Курятник

Восточная экспансия

Сорок тысяч зарегистрированных пользователей и восемь игровых каналов за неполных два месяца практически без массовой рекламы – таковы результаты закрытого бета-тестирования европейской версии Cabal Online.

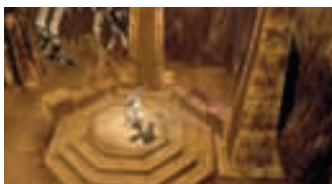


Паспорт

Жанр MMORPG
Разработчик ESTsoft
Издатель Games-Masters.com
Дата выхода 2006
Web-сайт www.cabalonline.com

О разработчике

ESTsoft
Игры нет
Web-сайт www.estsoft.com/en
Корейская компания, организованная в 1993 г., занимается разработкой пакетов программного обеспечения (в их числе ALTools и InternetDisk). Cabal Online – дебют EST на игровом рынке.



Чем же привлекает пользователей этот, скажем прямо, не блещущий новомодными графическими фишками проект? Во-первых, игра динамична. Как утверждает представитель EST Ким Джанг Джунг (Kim Jang-Joong), в Cabal Online попытались сохранить драйв, присущий консольным action/RPG, и многие геймеры отмечают, что разработчикам это удалось. Во-вторых, нас решили избавить от так называемого «долгого старта», свойственного большинству MMORPG. Опытный игрок сумеет достичь максимального сотога уровня приблизительно за 20 часов, начинающему же понадобится от 30 до 60. Кстати, в освоении Cabal Online довольно проста, а интерфейс напоминает виденный в World of Warcraft, хотя и не является полной копией.

Классов персонажей здесь шесть, они сбалансированы (что радует), но оригинальностью не

отличаются: воин, маг и их производные. Опыт, необходимый для достижения следующего уровня, мы получаем как за убийство мобов, так и за выполнение различных квестов. К слову, задания бывают двух видов: первые заключаются в банальном истреблении различных монстров, и от этих миссий можно легко отказаться. А вот вторые – обязательны, поскольку необходимы для дальнейшего продвижения по сюжетной линии, благо данные квесты довольно интересны. Однако разработчики вовсе не скрывают, что уничтожение всевозможных неведомых зверушек занимает львиную долю игрового времени.

Мир, открытый для исследования в бета-версии, в отличие от привычных MMORPG-вселенных не является целостным – перед нами, скорее, набор карт, напоминающий Diablo. Авторы игры явно вдохновлялись детищем Blizzard – нас ждут хорошо знакомые «сеты», «уники», сокеты, вещи, разные кристаллы

и бутылочки. Есть в Cabal Online и dungeons, многие из которых необходимо пройти за определенный отрезок времени. Вот тут-то и пригодится нововведение – комбо. Именно возможность использовать спецудары без полагающейся перезарядки (cooldown) позволяет в срок выполнить задание – иначе просто не успеваешь расправиться с толпой монстров. Естественно, кроме традиционного уничтожения местной фауны, именуемого PvE, в Cabal Online реализовано и PvP, но оно в бета-тесте ограничено – единственной возможностью сразиться с живым противником и не понести наказания были дуэли.

И хотя окончательные выводы делать еще рано, с уверенностью скажем, что играть интересно, комьюнити дружелюбное, а разработчики обещают сохранить персонажей, созданных во время бета-тестирования. Остается один важный вопрос – цена. А пока welcome to open beta!

БРАТВА и КОЛЬЦО

СМЕШНАЯ ИГРА ОТ ГОБЛИНА



1C
ФИРМА «1C»



Gaijin
ENTERTAINMENT

Путеводитель по MMORPG для путешествующих автостопом

Анна Зинченко

Начать играть в MMORPG проще, чем думают многие. Для этого необходимы желание и финансовые вливания, собственно, как и для прочих электронных развлечений. Причем, вопреки распространенному мнению, чтобы получать удовольствие от исследования сетевых миров, не нужно быть Рокфеллером и проводить у компьютера по 13 часов в день. Надеюсь, данная статья поможет вам сделать первые шаги в далекие сказочные королевства.

Итак, чтобы приобщиться к огромному комьюнити, для начала понадобятся подключение к Интернету (желательно не модемное) и кредитная карточка. Уверена, в вашем городе есть фирмы, предоставляющие быстрый доступ во Всемирную Сеть. Поскольку лицензионных серверов на территории Украины нет, трафик на подобные развлечения уходит зарубежный. Я специально не указываю объем потребляемого в час трафика, потому что так называемые средние цифры очень уж приблизительны. Например, если вы выполняете квесты соло, изред-

ка забегая в деревню, чтобы починиться, World of Warcraft требует смешные полтора мегабайта. Зато когда решите собрать группу для зачистки подземелья, влиться в рейд или же отдохнуть в массовом PvP, эта цифра вырастет в несколько раз, так что берите сразу гигабайт в месяц – не ошибетесь.

Получить кредитку тоже нетрудно. Сейчас банки открывают специальные карточки для оплаты товаров и услуг через Интернет. Например, Visa Virtuon у «Правэкс-Банка» (www.pravex.com) и «Интернет карта» у «ПриватБанка» (www.privatbank.com.ua) работают, как Visa, а «Гроші

онлайн» у «Авалы» (www.aval.ua) функционирует, как MasterCard. Для оформления подобного счета понадобятся паспорт и идентификационный код. Разумеется, если вы являетесь обладателем полноценной MasterCard или Visa, получать виртуальную смысла нет. С помощью такой кредитки вы не только сможете обеспечить себе доступ к желаемой многопользовательской вселенной, но и заказывать товары в различных интернет-магазинах, что, согласитесь, очень удобно.

Оплата за MMORPG проходит в два этапа. Вначале вы приобретаете аккаунт (учетную запись пользо-

Название игры	Разработчик	Издатель	Дистрибьютор в СНГ	Официальный сайт	Абонентная плата в месяц, евро	Рекомендуемые системные требования	Где заказать клиент
World of Warcraft	Blizzard	Vivendy	«Софтпром» (Украина), SoftClub (Россия)	www.wow-europe.com	12,99	ОС Windows 2000/XP Процессор Intel Pentium 4 1,5 GHz или AMD XP 1500+ RAM 1024 MB Видео класса GeForce FX 5700 и выше	www.ozon.ru
Anarchy Online	Funcom	Funcom	«Медиахауз»	www.anarchy-online.com	базовый контент – бесплатно, с аддонами 14,95	ОС Windows 98/Me/2000/XP Процессор Intel Pentium III 1000 MHz RAM 512 MB Видео класса GeForce 4 Ti и выше	www.anarchy-online.com
Lineage II	NCsoft	NCsoft	«Бука»	www.lineage2.com	12,99	ОС Windows 2000/XP Процессор Intel Pentium 4 2 GHz или AMD Athlon XP 2000+ RAM 1000 MB Видео класса GeForce FX 5600 и выше	www.ozon.ru и www.plaync.com
Guild Wars и Guild Wars: Factions	ArenaNet	Cryptic Studios	«Бука»	www.guildwars.com	нет	ОС Windows 2000/XP Процессор Intel Pentium III 1 GHz и выше RAM 512 MB Видео класса GeForce 4 Ti или ATI Radeon 9000	www.ozon.ru и www.plaync.com
City of Heroes/Villains	Cryptic Studios	Cryptic Studios	нет	www.cityofheroes.com/ www.cityofvillains.com	12,99	ОС Windows 2000/XP Процессор Intel Pentium 4 2 GHz или AMD Athlon XP 2000+ RAM 1000 MB Видео класса GeForce 6200 или Radeon 9500	www.igroshop.ru и www.plaync.com
Dungeons & Dragons Online: Stormreach	Turbine	Atari	«Акелла»	www.ddo.com	12,99	ОС Windows 2000/XP Процессор Intel Pentium 4 3 GHz или AMD Athlon XP 3000+ RAM 1000 MB Видео класса GeForce 6600 или Radeon 9800	www.ozon.ru
EVE Online	CCP	Simon and Schuster	нет	www.eve-online.com	14,95	ОС Windows 2000/XP Процессор Intel Pentium III 1 GHz и выше RAM 512 MB Видео класса GeForce 4 Ti или ATI Radeon 9000	www.eve-online.com

А что же в Украине?

Приятно, что в последние годы отечественные издатели пошли навстречу ценителям MMORPG. Сейчас на территории СНГ официально представлены Anarchy Online («Медиахауз»), Lineage II и Guild Wars («Бука»), EverQuest II и Dungeons & Dragons Online: Stormreach («Акелла»), а в Украине компания «Софтпром» дистрибутирует любимую MMORPG редакции World of WarCraft. Более того, в состоянии бета-тестирования находятся локализованный Ragnarok Online (клиент см. на диске Gameplay) и уже стартовала EverQuest II, а это говорит о многом. И не будем забывать о первой отечественной MMORPG, «Сфера» еще живет и даже предлагает VIP-подписку.



вателя). Для этого необходимо купить или коробку с игрой и регистрационным ключом, или ключ отдельно (если клиент вам уже переписал хороший знакомый). Подобную услугу предоставляют некоторые компании, например NCsoft (сервис www.plaync.com, регистрация бесплатна). Отмечу, что, приобретя заветную коробочку, установив игру и зарегистрировавшись на официальном сайте, вам, скорее всего, придется загрузить из Сети пару десятков (если не сотен) «метров» патчей, и значит, помощь друга с уже установленным клиентом не помешает в любом случае. Как правило, вместе с аккаунтом вы получаете подписку на тридцать дней, по истечении которых с вашего счета будет сниматься абонентская плата. Последнюю разрешается вносить и с помощью специальных тайм-карт, но это дороже и не для всех MMORPG в Украине можно приобрести тайм-карты. Отмечу, что при регистрации аккаунта вас, ско-

рее всего, попросят указать номер кредитной карты, будьте готовы. Кстати, если вы оплачиваете подписку на несколько месяцев вперед, то получаете скидку. А справиться в банке о состоянии вашего счета и наличии денег на нем всегда можно, позвонив в службу круглосуточной поддержки пользователей.

Еще один немаловажный момент. В некоторых проектах, например Guild Wars и Lineage II, жители Старого и Нового Света играют вместе, а вот в World of WarCraft и City of Heroes европейские и американские серверы разделены – существуют разные версии клиента, это стоит учитывать при приобретении аккаунта. И, само собой разумеется, все внутриигровые тексты, описания, квесты и т. д. будут на языке туманного Альбиона, равно как и общение с соратниками по оружию или противниками. Для некоторых проектов существуют официальные французские, немецкие и даже испанские серверы (не говоря

уже о китайских). Но даже если вы не владеете свободно языком Гете, Бодлера или Хемингуэя, не отчаивайтесь: русскоязычное комьюнити в большинстве MMORPG достаточно велико, главное – попасть на нужный realm. Кстати, в этом случае серьезным подспорьем станет портал go.ru. Здесь не только ссылки на фан-сайты, посвященные крупнейшим современным MMORPG, но и достаточно населенные форумы, на которых можно получить массу полезной информации.

Стоит ли развлечение потраченных на него средств? Да, стоит. Причем вся прелесть заключается не в новой эпической хламиде или достижениях в PvP, а, как это ни странно звучит, в общении. Походы в нарисованные подземелья за нарисованными же вещами перерастают в общегильдейские выезды на шашлык, хождение друг к другу в гости и даже свадьбы с последующими крестинами. Так что айда к нам, здесь весело!

Название игры	Разработчик	Издатель в СНГ	Официальный сайт	Абонентная плата в месяц	Рекомендуемые системные требования	Где заказать клиент
Ragnarok Online	Gravity	«Мадос»	www.ragggame.ru	бета	OC Windows 98/Me/2000/XP Процессор Intel Pentium 4 1,6 GHz RAM 512 MB Видео класса GeForce 4 Ti или ATI Radeon 9000	www.ragggame.ru
EverQuest II	SOE	«Акелла»	eq2.akella-online.ru	249 руб.	OC Windows 2000/XP Процессор Intel Pentium 4 3 GHz или AMD Athlon XP 3000+ RAM 1000 MB Видео класса GeForce 6600 или Radeon 9800	www.ozon.ru
«Сфера»	«Никита»	«1С»	sphere.yandex.ru	\$5	OC Windows 98/Me/2000/XP Процессор Intel Pentium III 1 GHz и выше RAM 512 MB Видео класса GeForce 4 Ti или ATI Radeon 9000	sphere.yandex.ru

Александр Зорич:

«В играх можно создавать фантастические миры, выводить на поля сражений орды необычных существ и взрывать целые планетные системы»

Яна Боцман и Дмитрий Гордевский хорошо известны нашим читателям. Именно они под псевдонимом Александр Зорич пишут замечательные фантастические книжки и сценарии к компьютерным играм, в частности «В тылу врага». На подходе еще два проекта, в которых Яна и Дмитрий принимали участие: «Завтра война» и «В тылу врага 2». Вот и представился случай узнать у знаменитых украинских творцов миров, чего нам ждать от книг и игр в будущем.

Скажите, поучаствовать в создании игры вы решили после той знаменитой беседы с Дмитрием Морозовым или интерес был и раньше?

Яна: Знаете, мы никогда об этом не думали. В принципе, механизм создания игр был интересен, да и на форумах читатели предлагали воплотить наши книги в игру. Но о том, чтобы полностью посвятить себя сценарию и три месяца ничем, кроме него, не заниматься... О таком точно речь не шла. Вот если вас спросят: «Вы хотите съездить в Африку?» Что ответите?

Хочу.

Яна: Да, на уровне идеи. А куда именно?

Дмитрий: А если бы не спросили, так, может, и не вспомнили.

Яна: Вот аналогичная ситуация у нас была с играми. Про Африку и не вспомнили бы, если бы эта Африка сама нас не нашла.

Ну а почему согласились поучаствовать в работе именно над «В тылу врага»? Захотелось попробовать себя в исторической тематике, вы ведь культурологи?

Дмитрий: Да, кандидаты философских наук, всю жизнь интересовались историей, в частности античного мира, европейского Средневековья и т. д., а еще периодом Второй мировой. Как оказалось, у нас с Яной были чуть-чуть разные подходы к данному проекту и разные ожидания. Последние лет пять мне вообще-то хотелось поработать в геймдеве. Другое дело, что выступать

инициатором недосуг – надо же книжки писать. А когда к нам обратился Дмитрий Морозов, это нас приятно удивило. Я лично воспринял его предложение о сотрудничестве как событие, которое должно было произойти рано или поздно, и вот, наконец, свершилось.

Яна: На самом деле мы очень хотели поработать с киношниками или мультипликаторами, только непонятно было, как это организовать. Космическая тема требует немалого бюджета. С играми оказалось проще. Но с мыслью о кино я пока не расстаюсь.

Изменилось ли ваше представление о создании игровых историй после работы над «В тылу врага»? Создавая два новых сценария, учитывали ли вы собственные ошибки?

Дмитрий: При подготовке сценария «Завтра война» было трудно опираться на опыт «В тылу врага», поскольку это игры разных жанров и «долевое участие» сценария в них разное. Зато можно сказать, что работая над второй половиной сценария «Завтра война», мы опирались на опыт, полученный при написании первой половины.

Яна: А вот «В тылу врага 2» – да, опыт был учтен. Сражения сделали помасштабнее, больше внимания уделили сопутствующим событиям, неожиданным ситуациям, которые возникают из-за появления на поле боя свежих сил, как своих, так и противника. Герои игры наконец обрели индивидуальность: мы ввели что-то вроде коротких дневниковых заметок, подчас достаточно экспрессивных. В то же время по сравнению с первой частью улучшена озвучка: теперь в ходе миссии мы слышим реплики солдат, написанные специально под данную игровую ситуацию, приказы командиров и т. д.

В процессе работы сталкивались ли вы с техническими ограничениями, которые мешали воплотить задуманное?

Яна: Если говорить о «Завтра война», то немного рекламы. С технологической точки зрения движок игры предоставляет сценаристу очень большую свободу. Можно задавать произвольные локации внутри баз и боевых кораблей, помещать в них персонажей, показывать их крупным планом, заставляя ходить, двигать предметы и т. д. Само собой разумеется, герои говорят, ведут диалоги с вариантами ответов, совершают торговые операции. В то же время в космосе можно создавать планеты со спутниками, с разными параметрами атмосферы, летать над этими планетами на любой высоте, садиться на их поверхность (или на астероиды) в любой

точке. Опять же: воевать, обмениваться ракетными залпами, лавировать в поясах астероидов, проходить через кольца Сатурна или похожих небесных тел и многое другое. В некоторых случаях игровая технология стимулировала нашу фантазию. Однако есть два «но». Первое – производительность типовых современных компьютеров. Движок позволяет составить боевой порядок хоть из 200 флуггеров, но ни одна стандартная конфигурация такую армаду не потянет, игра превратится в слайд-шоу. Второе «но» это ресурсы Crioland, а они, ясное дело, не безграничны. Скажем, легко представить себе пафосную сцену: под героическую музыку 25 пилотов бегут по гигантскому ангару к своим флуггерам, занимают места в машинах, которые после подаются на катапульты... Хорошая была бы сцена! И технологически возможная. Но невероятно трудоемкая. Именно эти два фактора – производительность железа и ресурсы команды – конечно, в чем-то нас ограничивают. Но справедливости ради скажу, что в игре «Завтра война» все же будет ряд очень оригинальных геймплейных и чисто антуражных моментов, каждый из которых стоил команде Crioland больших эксклюзивных усилий (то есть кое-что прикручивалось к движку исключительно из-за диктата нашего сценария). Поэтому если иных разработчиков можно назвать, как в свое время называли на Западе Молотова, Mister No, то Crioland – это Mister Yes. Например, мы говорим: «Ребята, а давайте залетим внутрь астероида джипсов». Они отвечают: «Ну ничего себе!.. Это ж как сложно!.. А впрочем, классно. Нам нравится. Сделаем!»

Дмитрий: В случае с «В тылу врага 2» – та же картина. Движок и редактор карт очень мощные. И при желании можно было бы делать такие нетипичные для RTS вещи, как окапывание в реальном времени или наведение понтоновых мостов под огнем противника. Но подобные фишки, даже вполне реализуемые теоретически, обязательно попадают под гильотину сроков (нельзя же переносить выход игры пять раз!), а вместе с ними пропадают и кое-какие лакомые кусочки сценария.

Многими ли задумками пришлось пожертвовать в процессе работы над «Завтра война»?

Дмитрий: И продюсеры «1С», и непосредственно разработчики, надо отдать им должное, очень внимательно и бережно отнеслись к нашему сюжету. В тех фрагментах, где нужно было чуть-чуть сократить или что-то изменить, они обязательно согласовывали с нами все, до самой последней запятой. Я не ожидал.

Яна: В самом начале нашего сотрудничества мне показалось, что они нас боятся. (Смеется. – Прим. ред.) Помню, мы встретились еще на КРИ 2005, и один парень говорит: «Вот над этим сюжетным решением мы просидели две недели, казалось бы, вы один абзац написали, а мы столько мучились». Представляете, они даже не обратились, постеснялись попросить внести изменения, хотя мы с ними все время общаемся. Я уже подумала, что мы их запугали (шучу, конечно). Очень добросовестные ребята.

Как вы уже говорили, сценарий первой «В тылу врага» в последний момент переписывался, и кое-что пришлось сократить. В ходе работы над «В тылу врага 2» не пришлось наступать на горло собственной песне?

Дмитрий: «В тылу врага» в свое время осталась без развернутых диалогов между персонажами. Когда мы взялись за вторую часть, то уже были стреляными воробьями, поэтому весь сюжетно необходимый обмен репликами реализован очень экономно. Причем хотя и диалоги, и отдельные реплики довольно короткие, их написано немало, надеюсь, игроки скучать не будут.

Яна: А наступать на горло все равно пришлось, но уже другим песням. Дело в том, что мы, как любители периода Второй мировой, накрутили на сей раз довольно сложные схемы нелинейных кампаний. Их воплощение потребовало бы от Best Way создания большого количества карт. К счастью для игроков, студия исключительно серьезно относится к дизайну каждой карты и формированию в любой миссии штормового геймплея с неожиданными поворотами тактического сценария. Из-за этого всякая карта оказывается для команды невероятно ресурсоемкой. И, как следствие, уже не остается возможности реализовывать наши амбициозные прожекты вроде «кампания на 15 миссий с тремя совершенно разными вариантами ее прохождения». То есть в ходе работы над игрой пришлось переориентироваться с макро-дизайна на уровне кампаний на микродизайн на уровне миссий и в отношении сценария в том числе.

В последнюю часть трилогии «Завтра война» – «Время московское» – вы вписали персонажа игры Андрея Румянцева и познакомили его с главным героем Александром Пушкиным. Это была ваша идея или «1С», и обязательно ли, по вашему мнению, такое было делать? Все же ощущается некоторая искусственность данного эпизода.

Дмитрий: Да нет, идея наша. Как и все идеи в наших книгах. Эпизод, возможно, и не самый органичный, но он вполне нормально вписывается в рамки принятого в трилогии расширения ряда критериев достоверности.

Яна: Возьмем, к примеру, момент, когда Меркулов появляется на космодроме «Глетчерный» в третьей главе книги «Время – московское!», его ведь тоже можно назвать искусственным. Или эпизод с курицей, пойманной Пушкиным на Глаголе (в романе «Без пощады»). Именно такие «неправдоподобные» случаи подчас более реальны, ведь жизнь на самом деле шире, чем наши представления о «правдоподобии» и «естественности». Как остроумно заметил Д. Быков в своем романе «Орфография» (цити-



Фото: Сергей Светличный



рую по памяти): «Кажется, войны и революции только для того и придуманы, чтобы старые знакомые встречались в самых неожиданных местах по самым неподходящим поводам».

Вам понравилось, как ребята из Crioland визуализировали ваших персонажей и придуманную вами технику? Много ли споров возникало в процессе работы над графикой?

Яна: О, это одна из любимых тем у посетителей официального форума игры. Вот где мы всласть наспорились по этому поводу! Если вкратце, то нам нравится.

Ряд моделей, например конкордианские звездолеты, куда смелее и лучше, чем мы с Димой могли бы придумать. Много было дискуссий в свое время, как ни странно, об одежде персонажей. Помню, женскую военную форму Конкордии (в которой щеголяет, например, Исса Гор) мы окончательно утвердили только раза с пятого.

Дмитрий: У нас сейчас есть художник Евгений Деко, который создает обложки для наших книг – как свежих, так и переизданий. Галерея его иллюстраций размещена на нашем сайте. Художник отличный, с академическим образованием, большим опытом. Прекрасно работает с лицами, фактурой одежды, динамичной многофигурной композицией, но не технократ. Обложку «Без пощады» он делал по нашему описанию. Получилось все очень хорошо, но вот с флуггерами что-то не так. Позже мы заказали ему обложку «Времени – московского!» и новую иллюстрацию для переизданий «Завтра война», а в качестве отправной точки для работы над дизайном техники передали Евгению скриншоты с флуггерами («Фульминатором», «Горынычем» и «Хагеном»). И, признаю, все сразу стало намного лучше!

А вообще, я так считаю, по-хорошему, сценаристы не должны заниматься дизайном (любим, не только техники). Зона нашей ответственности – сюжет, драматургия, персонажи. Конечно, работая над «Завтра война» мы, как авторы мира, где происходит действие игры, были просто обязаны выдать множество ценных (и не очень) указаний по дизайну. Последние оформлялись в виде отдельных документов, которые потом перерабатывались в справочные материалы (их можно увидеть на сайте игры). Какие-то принципиальные решения, скажем космические авианосцы с косой полетной палубой или линкоры с орудийными башнями главного калибра, мы дизайнерам навязывали. Хотя они, возможно, несовременны и могут быть оспорены техническим специалистом, но тут уж, извините, – это фишки нашего сеттинга. Но в конечном итоге художественной правдой оказалось видение деталей того или иного звездолета художником, дизайнером и 3D-модельером: геометрия флуггера, которая показалась им наиболее выразительной. Мы к чужой инициативе относимся дружелюбно и с пониманием.

В игре достаточно много диалогов. Не повредит ли это динамичному геймплею космического симулятора? Не слишком ли разителен будет контраст между горячей боей и неспешными прогулками по кубрикам и помещениям кораблей?

Дмитрий: По моему мнению, самое неспешное занятие, которое может встретиться игроку в космическом симуляторе, – это длительный перелет между двумя сильно разнесенными точками пространства – спутником и планетой, например. Игра позволяет, скажем, добраться от Сатурна до Титана, не используя X-переход, – хватило бы терпения. По сравнению с такими космическими променадами все события на борту баз и звездолетов, все разговоры с сослуживцами и общение с техниками покажутся образчиками ураганного геймплея. Тем более что любой диалог можно прервать и двинуться дальше, а вот все перемещения по космосу честные: сколько тысяч километров есть, столько ты и должен пролететь. Сразу стало ясно: главная задача, которую надо решать одновременно и сценаристам, и геймдизайнерам, – строить космос и события в нем таким образом, чтобы не возникало длиннот именно в ходе выполнения летных заданий. Или точнее: чтобы таких длиннот оказалось не больше, чем необходимо для контраста с остальными боевыми заданиями, где события разворачиваются стремительно.

Яна: Кроме того, эпизоды на базах и кораблях построены так, чтобы игрок-торопыга имел возможность ринуться в бой буквально в три-четыре клика. Не пошел в кают-компанию кофе пить, а сразу направился в инструктажную за заданием, в начале брифинга ударил по пробелу, пропустил ролик, кликнул в меню на пункте «Ангар», попал в ангар, щелкнул на технике, по пробелу оборвал диалог, кликнул в меню на пункте «Вилет»... и все, ты уже в космосе, вой! Задачи миссии можно посмотреть в летном меню, впечатления героя от пропущенных роликов и диалогов узнать из «Дневника». Конечно, при таком подходе к прохождению игрок пропустит кое-какие занятные сюжетные повороты и лишит себя удовольствия от общения с сослуживцами и другими персонажами, которых в игре за шестьдесят, но хозяин – барин.

Как мы понимаем, вы планируете продолжить сотрудничество с разработчиками игр, в частности с Дмитрием Морозовым. В каких жанрах вам хотелось бы попробовать себя в дальнейшем?

Яна: Да, сейчас мы кое-что обсуждаем с Морозовым, общаемся с командой Cgioland и другими разработчиками. Эти проекты предполагается анонсировать осенью или зимой – все зависит от продюсеров фирмы «1С», которые отвечают за информационную политику. Возможно, будет шутер по роману «Консул Содружества», но я не открою пока, кто его делает, – тайна.

Дмитрий: Планы есть. Но, по-моему, у Морозова их больше, чем можно реализовать. Он хочет практически все и при этом прекрасно понимает, что тянуть в состоянии только один проект. Поэтому сперва «В тылу врага 2», а там посмотрим.

А что касается жанров, то, наверное, нет человека, причастного к игровой индустрии, который не мечтает о шутере. И мы не исключение: интересно было бы сделать масштабный, высокотехнологичный шутер по одному из наших фантастических миров.

Представьте себе – книги исчезли, и их место заняли игры. Что потеряет и что приобретет такой мир?

Яна: Честно говоря, потеряет куда больше, чем приобретет. У книг есть одно неоспоримое преимущество перед играми и кинематографом: они не навязывают человеку жесткую интерпретацию визуальных образов. Книжки оставляют простор для фантазии и даже, если угодно, дают свободу воли. Кроме того, в подобной ситуации многие жанры почти полностью исчезли бы, например философская проза.

Дмитрий: А что мы приобретем взамен? Ну, вероятно, качество сюжетов и диалогов в играх в среднем резко повысится за счет того, что множество литературно одаренных людей при отсутствии альтернативы будут заняты только на игровом поприще.

А вы сами играете в компьютерные игры?

Яна: Сейчас мало, а вот в студенческие годы играли очень много, были типичными манчкинами. А еще в детстве я по сто раз проходила с дедом простейшие аркады от Konami, мы набирали огромные score.

Дмитрий: Вообще-то мы с Яной довольно азартны. Например, в свое время могли серьезно, вдумчиво играть в Duke Nukem и Mortal Combat. А сейчас времени не хватает.

А какие жанры предпочитаете?

Дмитрий: Шутеры от первого лица и симуляторы.

Яна: Мы все-таки очень кровожадные люди (Смеется. – Прим. ред.).

Скажите честно, над чем интереснее работать? Над книгами или играми?

Дмитрий: Над книгами. Хотя вопрос на самом деле сложный, потому как сам процесс работы интересен. Я не понимаю, как можно заниматься тем, что неинтересно. Игры более трудоемки, я бы так сказал, в техническом плане, а книги – в художественном.

Яна: Над книгами, конечно, интересней. На самом деле игры, сценарии – они полностью выжимают тебя, как будто на станке работаешь. Каждый шаг приходится продумывать и описывать. Например, в книге можно сказать: «Они поцеловались, занавес». А в сценарии нужно четко все расписать – декорации, цвет занавеса и т. д.

То есть сценарий игры ближе к пьесе?

Дмитрий: Да, причем с куда большим, чем в пьесе, количеством ремарок. Они могут занимать целые страницы, чтобы художник ясно видел, например персонажа, когда будет делать скетч.

Можете назвать игру, в которой, по вашему мнению, наилучшим образом рассказана история?

Дмитрий: Вообще игру или по нашему сценарию? Если вообще, то из недавнего – Fahrenheit. Если по нашему сценарию – то «Завтра война».

Сейчас есть два основных принципа построения сюжета в играх. Первый – sandbox, полная свобода геймера, второй – storydriver, т. е. жесткий сюжет, по которому тебя ведут. Какой из этих подходов, по-вашему, лучше?

Дмитрий: Трудно ответить однозначно, зависит, безусловно, только от реализации. И, кстати, от жанра. Но мы, конечно, склоняемся в сторону жесткого сюжета. Однако некоторая степень свободы все же должна оставаться, человек может выполнить какую-то часть предписанных ему действий, а может не выполнить, и от этого история изменится.

Яна: Мне кажется, если говорить о будущем, то story-driven более перспективный подход. Игра должна быть интересной. Ведь, скажу честно, геймер часто сам не знает, чего он хочет, знает только – все должно бабахать и чтоб весело было... А если скучно, то виноватыми останемся мы, сценаристы, а также разработчики и издатели.

Дмитрий: Кстати, вот вам пример: MMORPG, в которой 40 наборов квестов по 50 заданий в каждом, сделанных «руками». Там мощная команда сценаристов, вы представьте две тысячи квестов. И в «Завтра война» мы попытались все миссии сделать вручную, а это так или иначе обязывает создавать относительно сложную, сильную сюжетную линию.

Вас радует, что писателей-профессионалов приглашают участвовать в создании компьютерных игр?

Яна: Очень. Разработчики поняли, что сами с этой задачей не справляются и им нужна помощь. Без хорошей истории, по-моему, дальше индустрия не поедет. И я думаю, что эти два рынка – литературы и компьютерных игр – таки сольются в экстазе. (Смеется. – Прим. ред.) Ведь с кинематографом была аналогичная ситуация, там сначала тоже обходились без писателей, сценаристов.

Дмитрий: Ведь в играх можно за разумные деньги (в отличие от кинематографа, где деньги требуются не очень разумные) создавать фантастические миры, выводить на поля сражений орды необычных существ и взрывать целые планетные системы – в общем, делать вещи совершенно нереальные. Поэтому мы стремимся использовать потенциал игровой индустрии для материализации своих миров и сюжетов. И тех, которые уже описаны в наших книгах, и тех, что существуют пока только в виде замыслов или неоконченных произведений.

Сейчас ведутся споры о массовых играх и нехватке авторских проектов. Получается своеобразное противостояние. Что вы думаете по этому поводу?

Дмитрий: А нет на самом деле жесткой границы. Авторская игра превращается в коммерческую, как только получает хорошего издателя. Либо никогда в нее не превращается, оставаясь маленьким культовым произведением.

Яна: Вставляю свои пять копеек. Если понимать авторское как нечто более сложное, то, я уверена, ситуация будет та же, что и в литературе. Сформируется класс потребителей, которые станут отдавать предпочтение необычным проектам.

Ну и завершающий вопрос. По мнению писателей, IT это хорошо или плохо?

Дмитрий и Яна (хором. – Прим. ред.): Неизбежно.

Дмитрий: Да и творить за компьютером в десять раз удобнее, чем за пишущей машинкой. (Смеется. – Прим. ред.)

Место работы Action Forms

Образование Национальный технический университет Украины «КПИ», компьютерные системы проектирования

Возраст 26 лет

Семейное положение не женат

Стаж в индустрии более 7 лет

Над какими играми работал
Duke Nukem: Endangered Species,
Vivisector: Beast Inside и др.

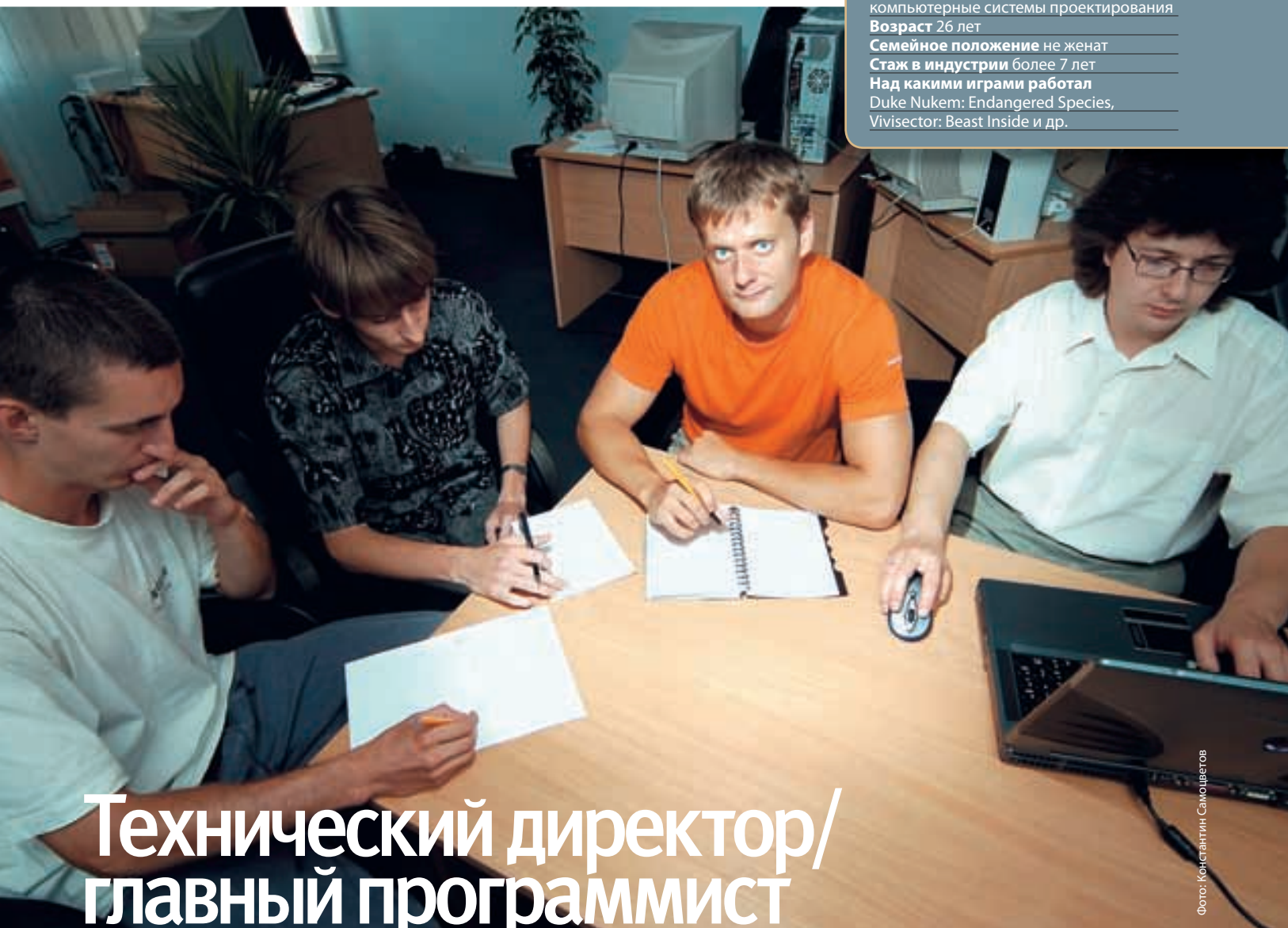


Фото: Константин Самоцветов

Технический директор/ главный программист Алексей Тугаенко

ВКЛАД В СОЗДАНИЕ ИГРЫ

Моя работа совмещает многие аспекты технической стороны создания игр. Основная задача – обеспечить на момент выхода готового продукта его соответствие не только современным стандартам качества, но и нашим изначальным замыслам. Еще очень важно, чтобы на стадии preproduction у дизайнеров была возможность сделать прототип игры, иначе придется вносить изменения непосредственно на этапе production, а это задержит выпуск проекта.

ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ

Утро начинается с пробежки, а рабочий день – с просмотра новостных сайтов, и не только игровых. Затем общаюсь с дизайнерами, программистами, занимаюсь переделкой существующего инструментария, созданием нового, а также усовершенствованием движка. Вечером мы с коллегами обычно подводим итоги и планируем нагрузку на завтра.

КАКИМ ОБРАЗОМ УСТРОИЛСЯ НА РАБОТУ

Дело в том, что я давно был знаком с основателями компании, в том числе с Денисом Верещагиным. А все началось с моей переписки с еще одним «отцом-основателем» – Олегом Слюсарем, автором легендарной Chasm: The Rift. К тому времени я уже занимался разработкой собственного движка для игры в жанре гонок на открытых пространствах и однажды показал игральную демо-версию своего проекта в Action Forms. Демка оказалась качественной, особенно понравилась ребятам реалистичная физика автомобиля. Конечно, это не осталось незамеченным, и уже через несколько дней мне предложили должность в компании.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ ПРОФЕССИИ

Моя профессия предоставляет возможность сотрудничать с интересными людьми из довольно известных компаний – Intel, NVIDIA, ATI, постоянно узнавать что-то новое в области игровых технологий.

Ну а недостатки... Случается, что процесс разработки затягивается, и тогда технологическая часть устаревает, а новую внедрить практически невозможно, так как нужно переделывать весь контент. Поэтому приходится мириться с обстоятельствами и искать компромиссы.

ИНСТРУМЕНТЫ

Во-первых, это продукты Microsoft: Microsoft Visual Studio, Open Office. Еще пользуюсь SVN Tortoise, Alienbrain (для контроля версий), Photoshop, 3D Studio Max (для работы с игровыми объектами и текстурами), EditPlus (для редактирования скриптов, HTML-страниц и пр.), NVIDIA FX Composer (для создания различных эффектов). Применяю и ряд наших собственных программ: редактор уровней, ПО для анимирования и просмотра анимаций и др.

ФИНАНСЫ

Обычно зарплата технического директора составляет \$1000–2000.

АКЦИЯ

СОБЕРИ СЛОГАН

и жди жеребьевки

ТОЛЬКО ДЛЯ САМЫХ ВНИМАТЕЛЬНЫХ ЧИТАТЕЛЕЙ!

Вы, а только Вы можете нам получить в подарок
превосходные акустические системы:
microlab H500, microlab A6662, microlab X23,
microlab X23

ДЛЯ ЭТОГО ВАМ НУЖНО:

- прочитать сентябрьский и октябрьский номера журнала *Gameplay*;
- найти в каждом из этих номеров слова "мифы", выделенные синим цветом (ВНИМАНИЕ! в одном номере их может быть несколько!);
- составить все слова в предложение;
- прислать полученную фразу по адресу: *Gameplay*, Краснозвездный пр., 31, г. Киев, 03110, не позднее 20 октября 2006 г.;
- в конверте указать декабрьский номер журнала, где будут названы имена победителей!

Редакция журнала *Gameplay* методом жеребьевки определит составителя из числа приславших ответы.

Удачи!

на конкурс благодарности прислать письмо по 1 руб.

A6662



H500



X23



H520



microlab

www.microlab.ua

Gameplay

всё в компьютерном и игровом мире

microlab

feel different

Суперпредложение для подписчиков!

УБОЙНЫЙ

КОМПЛЕКТ ЖУРНАЛОВ
для любителей
железа и игр

Универсальный
«Домашний ПК»+DVD
и драйвовый
Gameplay+DVD

Два лучших
компьютерных журнала
Украины с двумя
DVD-дисками ежемесячно!

~~35 грн~~

Всего в месяц.

23,65
грн

Вы экономите 30%
от розничной цены!

Подписной индекс 94938.
Подписка осуществляется во всех
почтовых отделениях страны.



Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны



You Are Empty

Украинский постмодерн. Киевский хоррор. Советский нуар. Как только не называли совместный проект Mandel Art Plains и Digital Spray Studios! И вот наконец-то мы можем познакомиться с игрой лично. Что же получилось у наших соотечественников?

с. 88

Началось

Помнится, несколько лет назад в «Домашнем ПК» писали о You Are Empty как о S.T.A.L.K.E.R. Zero. Мол, стиль графики двух игр явно перекликается (еще бы, текстуры-то снимали в одном и том же месте – в Киеве), атмосфера безысходности в наличии, да и сюжеты особым оптимизмом не отличаются. Естественно, все думали, что You Are Empty выйдет позже своего «побратима», разработчика которого началась на несколько лет раньше.

Однако прошло время – и вот вы читаете рецензию на одну из лучших украинских игр года. Похоже, нужно просто уметь ждать.

Dead Rising

Компания, подарившая нам великий сериал Resident Evil, завершила совершенно новый проект о зомби – и история о супермаркете с живыми мертвецами вышла даже лучше, чем бесконечный кошмар Raccoon City. Жестко, заодно, агрессивно!

с. 92



- 88 You Are Empty
- 92 Dead Rising
- 96 Reservoir Dogs
- 98 CivCity: Rome
- 100 Chromehounds
- 102 Black Buccaneer
- 104 WarPath
- 105 Super Robot Taisen
- 106 Заговор Темной Башни
- 107 Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII
- 108 Tekken: Dark Resurrection
- 109 Micro Machines V4
- 110 Deep Labyrinth
- 111 Age of Empires: The Age of Kings
- 112 New Super Mario Bros.
- 113 The Rub Rabbits!

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.



PC

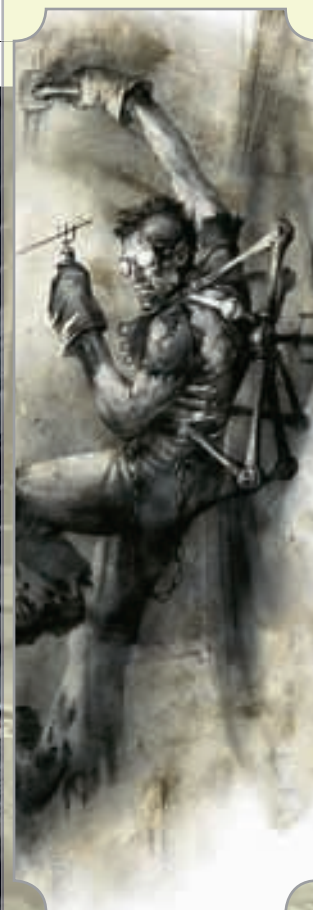
You Are Empty

Янош Грищенко

Комикс советской эпохи

You Are Empty чем-то напоминает комикс. Но не яркое и патетическое произведение о Супермене, а скорее SinCity или книги о Бэтмене. Даже выдуманный разработчиками холодный и мрачный советский мегаполис подозрительно смахивает на Готэм-сити.





Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчики Mandel ArtPlains/Digital Spray Studio
Издатель «1С»
Web-сайт
www.youareempty.com
Возраст нет данных

Оценка 4/5

Идея Страшный призрак коммунизма и его монстроподобные приспешники

Графика Приятная глазу картинка, но не слишком прогрессивный движок

Звук Неплохое звуковое оформление, соответствующее духу игры

Игра Обычный FPS с замечательным дизайном уровней и великолепной атмосферой

О разработчике

**Mandel ArtPlains/
Digital Spray Studio**

Игры нет

Web-сайт www.mandel-art.com,
www.digitalspray.com

Две весьма «близкородственные» киевские студии совместно трудились над проектом You Are Empty, причем Mandel ArtPlains отвечала за геймплей и дизайн уровней, а Digital Spray Studio – за движок.

Лучшая игра без издателя КРИ 2003 и лучший дебютант КРИ 2004, ожидаемый преданными фанатами еще год назад, наконец-то добрался до полок магазинов. К моей большой радости обещанная атмосфера социалистического нуарного гротеска ощущается практически с первых минут – призрак коммунизма так и норовит вылезти из монитора, размахивая портретом Великого вождя. Город выглядит утрированно советским и сверхидеологизированным: поблекшие агитационные плакаты на стенах сталинских домов, потрепанные красные флаги на улицах, «идеальные» представители рабочего класса и т. д. События игры относятся к альтернативной истории, и населенный пункт образца начала 50-х годов, который brave ученые превратили в стройплощадку для прекрасного нового мира, буквально кишит ужасами социализма.

Главный герой приходит в чувство в больнице: из коридоров слышны крики, мебель перевернута, входы забаррикадированы, а вдали мелькают силуэты странных существ. Вый-

дя на улицу, протагонист понимает: здесь произошло что-то ужасное, жители города превратились в настоящих монстров. Естественно, разобратся в этой ситуации предстоит именно ему.

Игра действительно очень динамична. Уже буквально на третьей минуте на героя нападает чудовище – и потом стремительная череда событий просто не дает ему передохнуть и обдумать свои действия. Пациенты клиники в смиренных рубашках, медсестры, выбивающие одним ударом в переносицу с десятком hp, – это только начало. На улице нас поджидают дворник с берданкой и дюжина гикающих и притопывающих «новых советских» людей.

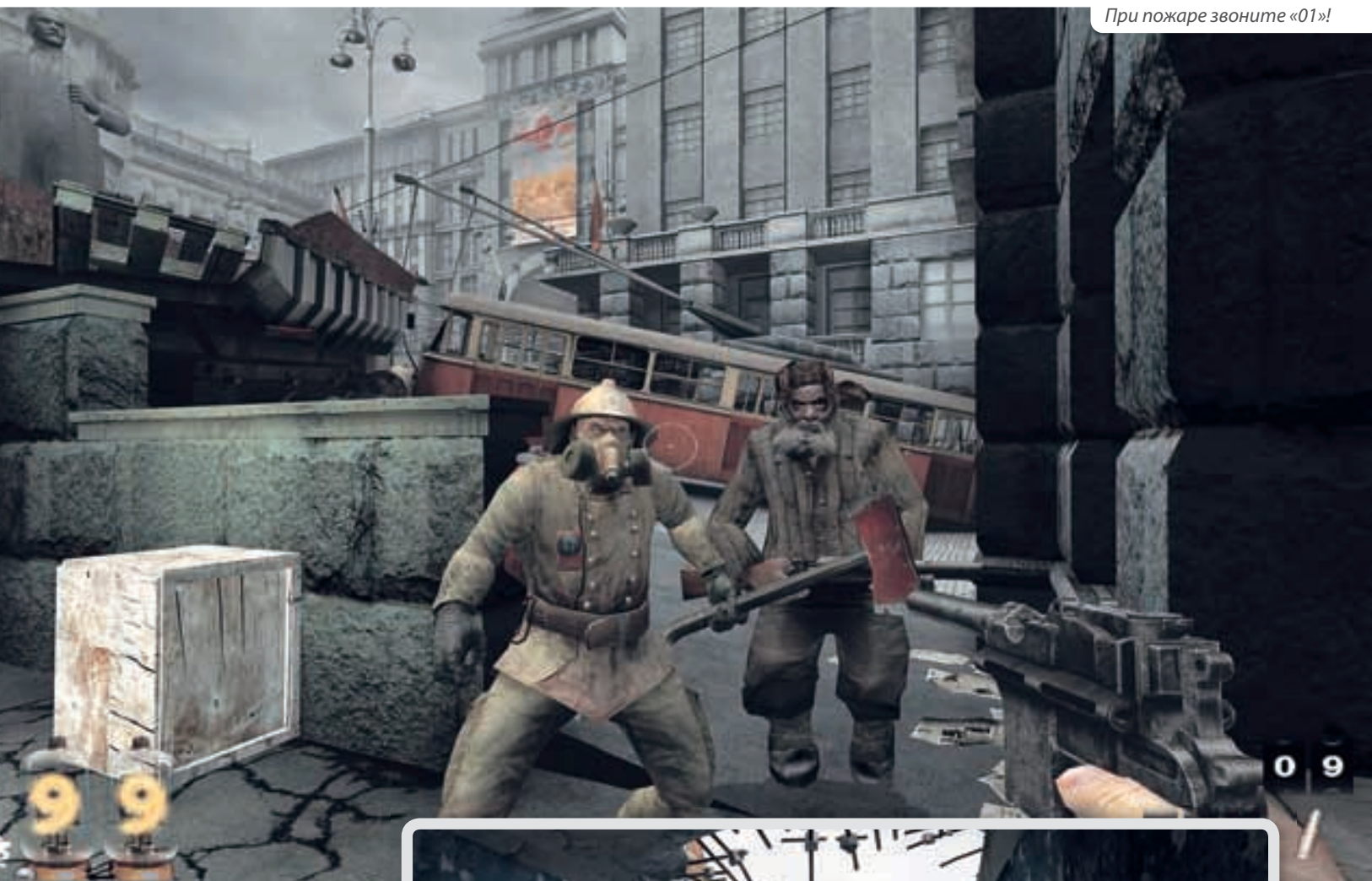
По геймплею You Are Empty – самый что ни на есть классический шутер. В наличии один герой с целой авоськой оружия, от «маузера» до странной штуки, отдаленно напоминающей плазмаган. За всю игру нам повстречается всего трое NPC, один из которых, страшно вращая глазами и гримасничая, превратится в монстра, а другой покончит жизнь самоубийством, выстрелив

А ты записался добровольцем?

себе в голову (к вопросу о рейтинге ESRB). Скучать, впрочем, не придется – игровые уровни плотно заселены мутантами: колхозницами с колюще-режущими предметами в руках и нездоровым цветом лица, стаями сварщиков с горелками, а также прочими агрессивными чудовищами. Таинственный эксперимент оказал влияние не только на людей, но и на животных. Вас то и дело пытаются заклевать огромные куры с птицефермы, а большие крысы терпеливо ждут в темных городских тоннелях.

Но хотя здесь и присутствуют оригинальные монстры (например, дискбол, который метает чугунные канализационные люки), периодически возникает ощущение, что это атака клонов. Случается, весь уровень почти полностью оккупируют противники одной разновидности. Кстати, об уровнях. Они бесспорно великолепны и прямо-таки монументальны. Страшно даже подумать, сколько сил было отдано созданию всех этих игровых локаций. И несмотря на то что нам предстоит очутиться в вымышленном мегаполисе, мос-

При пожаре звоните «01»!



Учим матчасть

Некоторые уровни так и не вошли в предрелизную версию, и, соответственно, не появятся в игре. Так, например, нам не покажут локацию со станцией метро, очень напоминающей «Днепр». Причина этого, по словам разработчиков, – катастрофическая нехватка времени. Впрочем, часть уровней публика имеет шансы увидеть в... You Are Empty 2. Если все получится, конечно.

Кивчи и киевляне увидят здесь несколько знакомых мест: элеватор на Почтовой площади, станцию метро «Университет», Киевский оперный театр (балет в исполнении красноармейцев в буденовках просто великолепен).

А вот о графическом движке мы ничего хорошего сказать не можем. Он не поддерживает шейдеров, да и вообще, мягко говоря, устарел. Правда, это порадует владельцев слабых РС, которые всеми фибрами души

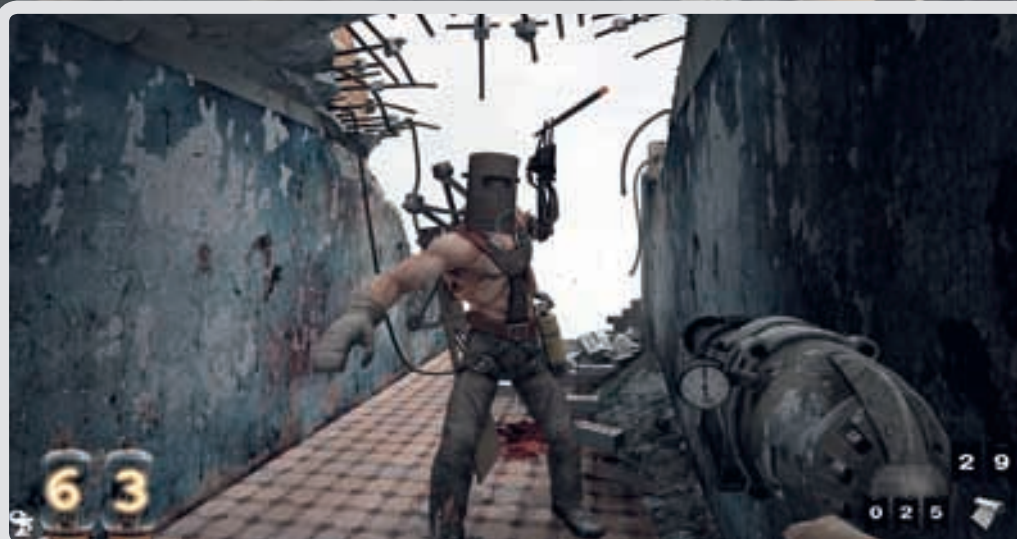
ненавидят словосочетания «динамические тени» и «пиксельные шейдеры 2.0» – You Are Empty прекрасно работает даже на процессорах с 2 GHz и видеокартах уровня GF 6600. А картинка получается все равно неплохая. То же можно сказать и о физике: в игре есть ragdoll, и, что особенно приятно, тела поверженных врагов, околеченная, не имеют привычки принимать самые экзотические позы из «Камасутры». Более того, выстрел из двустволки с близкого

расстояния отбросит противника назад. В увиденном нами варианте You Are Empty вполне реально дуплетом снести голову врагу. Но до релиза этот фокус, очевидно, не доберется.

Несмотря на то что игра полностью линейна, разработчики решили разнообразить процесс прохождения забавными скриптовыми сценками, главное – не проморгать их. Время от времени самозабвенный отстрел противников и беготня из пункта А в пункт Б будут прерываться квестовы-

ми заданиями типа «найди ключ – открой ворота – получи пять монстров бесплатно». Вдобавок по уровням в изобилии разбросаны всевозможные записки, предназначение которых – пролить свет на трагические события недавнего прошлого.

В общем, You Are Empty – игра особенная. Вроде бы по механике это банальный шутер от первого лица, но благодаря своей атмосферности он несомненно привлечет внимание широкой аудитории.



Генеральний спонсор



20-22 вересня



Парад Кращих Розваг non-stop!

Приходь:
Броварський
проспект, 15, МВЦ

Дивись:
best-шоу клубного
формату!

Вигравай:
щедрі призи в іграх
HAZZARD
з Г. Делієвим
і Б. Барським!

Організатор



Технічні партнери



Генеральний інформаційний партнер



Корпоративні партнери



Xbox 360

Dead Rising



Сергей Галёнкин

Экстремальный шопинг

Тема оживших мертвецов сейчас популярна как никогда. Узколобые критики считают подобные произведения пародией на общество потребления, вечно озабоченные политики осуждают их за чрезмерную жестокость, а поклонники жанра смотрят, читают, играют и требуют еще.



Рабочий инструмент журналиста



А кому, как не отцам Resident Evil, братья за игру о зомби? Лучше Сарсом никого нет, возражения не принимаются. Почему же в таком случае проект не назвали Resident Evil 5? Вопрос, конечно, интересный. Дело в том, что, в отличие от чистого survival horror RE, Dead Rising ближе к трэш-кино: это веселая, кровавая, натуралистичная и безумная игра.

ИНВЕНТАРЬ

Где еще, скажите, вам разрешат избивать противников несколькими сотнями различных способов? Здесь все, что не прибито к полу, является оружием. Вас окружают десятки тысяч кровожадных монстров, поэтому в борьбе за свою жизнь любые средства хороши. Фрэнк Вест, фотожурналист, неожиданно оказавшийся в эпицентре зомби-кошмара, – крепкий орешек. Все предметы он с легкостью превращает в орудия убийства. Нашли косу – отрежем неприятелям ноги или головы, появилась газонокосилка (привет, Питер Джек-

сон и «Живая мертвечина») – аккуратно нашинкуем мертвецов. Тарелки – это отличный снаряд для метания, тележкой можно расталкивать противников, а футбольным мячом – сбивать их с ног. А что акула пера вытворяет с помощью катаны, мотопилы и молотка, нужно видеть своими глазами. Даже без оружия Фрэнк опасен: он умеет сбивать врагов в прыжке, ходить по головам, бросать зомби через себя и просто разбивать прогнившие черепа кулаками.

Имеется и транспорт. Мотоциклы, легковые машины, джип (его придется отбить у троицы зэков), фургоны – все как положено. Уехать из торгового центра нельзя, но уж по парку и подземным туннелям позволено покататься вдоволь, наматывая встречных зомби на колеса.

Для сохранения духа B-movie в игру добавлено множество необязательных элементов. Например, переодевания. В гипермаркете есть уйма футболок, рубашек, костюмов, платьев, шляп и т. д. – и все можно примерить. На геймплее это никак не сказывает-



Не толпитесь, медведей на всех хватит!

ся, но выглядит здорово, особенно в многочисленных роликах на движке.

Еще Фрэнк умеет готовить. Если смешать в блендере различные ингредиенты, то, скажем, из батона и капусты получится напиток, ускоряющий движения нашего героя, восстанавливающий энергию или, наоборот, какая-нибудь отравка. Экспериментируйте!

И с зомби можно весело развлечься. Например, надеть каждому на голову маску медвежонка и сделать групповое фото. Или швырять мертвецов в толпу их «родственников». Или просто засесть где-нибудь со снайперской винтовкой и отстреливать одного за другим.

СЮЖЕТ

История Dead Rising явно навеяна фильмом Джорджа Ромеро Dawn of the Dead (и недавним ремейком Зака Снайдера). Апокалипсис случился в одном отдельно взятом провинциальном городишке. Почти все 55-тысячное его население превратилось в зомби, а немногие выжившие ук-

рылись в крупном торговом центре. Естественно, жаждущие свежего мяса мертвецы направились именно туда. При помощи одной ненормальной старушки они без труда проникли внутрь, и теперь задача Фрэнка Веста – спасти как можно больше народу, одновременно разбираясь с местными психами и пытаясь выяснить, что же, черт возьми, делается. И в придачу управиться за 72 часа.

От игрока не требуется четко следовать сюжету. Имеется ряд миссий, которые необходимо пройти (если вас интересует подоплека происходящего), а в остальное время Фрэнк может заниматься своими делами. Не GTA, конечно, но чем-то похоже. И сценарий, и дополнительные задания чрезвычайно интересны. А поскольку выполнить их за один раз не получится, заранее приготовьтесь к повторному прохождению.

Дел у фотожурналиста в кишащем зомби супермаркете немало. Во-первых, наиважнейший репортаж всей его жизни должен быть снят, поэтому выискивайте удачные ракурсы,

зажимайте левый *Shift* – и вперед! Если уцелеете, любая газета с радостью заплатит миллионы за такой эксклюзив. Во-вторых, несчастные, спрятавшиеся в различных отделах торгового центра, нуждаются в помощи, и за их спасение вас щедро награждают очками опыта. О важных событиях будет сообщать по рации охранник Отис, так что вы ничего не пропустите. Кстати, Отис – тот еще тип. Он, кажется, всегда выбирает наиболее неудачный момент для сеанса связи. И если вас угораздит ответить ему в процессе истребления очередной сотни мертвецов, то вы не сможете ни атаковать, ни даже прыгать. Быстрая смерть обеспечена.

Впрочем, вернемся к делам. Третьей и самой опасной задачей Фрэнка является нейтрализация местных психов. Некоторые люди в экстремальных условиях сходят с ума, и единственный способ их успокоить – всадить несколько килограммов свинца. Должен заметить, что живые куда опаснее мертвых. Справиться даже с несколькими сотнями зомби довольно легко, ведь



Паспорт

Жанр action

Разработчик Capcom

Издатель Capcom

Web-сайт www.dead-rising.com

Возраст 17+

Оценка 4,5/5

Идея Интерактивный зомби-хоррор

Графика Несколько сотен высокодетализированных мертвецов в кадре, и это без падения fps!

Звук Отличная актерская работа, неповторимая озвучка зомби, хорошая музыка

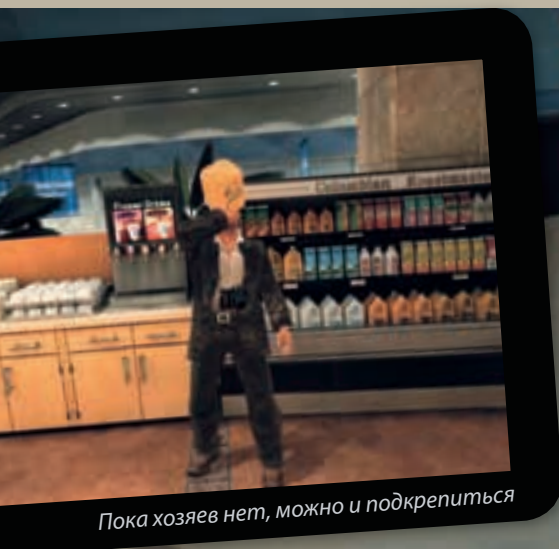
Игра Лучшая игра о зомби со времен *Zombies Ate My Neighbors*

О разработчике

Capcom

Игры серия Resident Evil, Breath of Fire, Mega Man и др.
Web-сайт www.capcom.com

Японский издатель и разработчик, создающий игры для всех существующих платформ. Нашим геймерам компания знакома в первую очередь по сериалу Resident Evil, но вообще Capcom выпустила почти две сотни проектов, причем большинство из них стали хитами.



Пока хозяев нет, можно и подкрепиться



Кто еще хочет автограф?



они медлительные и глупые. А один хорошо вооруженный паранойк может доставить немало хлопот, тем более что с сохранениями разработчики из Сарсот намудрили.

СПАСИ И СОХРАНИ

Система сохранений Dead Rising беспокоила меня с самого начала. Представьте себе: для Save game есть только один слот, причем сохраняться можно лишь в определенных местах, которых, между прочим, в игре очень и очень мало. А если вы не успели к очередной сюжетной миссии, то настоящей концовки вам не видать, остается просто доживать 72 часа до возвращения вертолета. Или начать заново, но с уже развитым персонажем, со всеми полученными очками опыта, умениями и параметрами (без RPG-элементов сейчас никуда). Это, кстати, хороший способ облегчить себе жизнь.

У меня лично проблемы возникли уже к вечеру первого дня. В 19.00 зомби активизировались, в 21.00 в торговом центре выключили свет, а примерно в 21.30 я понял, что мне нужно огнестрельное оружие помощнее трофейных пистолетов и «Узи». На карте, любезно выданной Отисом, имелся оружейный магазин, куда я и отправился.

Но только для того, чтобы умереть практически мгновенно. Клетус, хо-

зяин лавки, оказался совершенно без тормозов. Он убил Фрэнка примерно пять раз подряд – и каждый раз мне приходилось бежать сквозь толпу агрессивных мертвецов супермаркета. Коллеги слышали, какими словами я называл того, кто придумал подобную систему сохранений.

Но потом мне стала понятна Dead Rising. Я подошел к проблеме моих отношений с Клетусом со всей серьезностью. Впервые за несколько последних лет я действительно воспринял игру как вызов, а не как развлечение. В девять часов вечера, когда в супермаркете выключили свет и все мертвецы вышли на променады, я начал охоту. Отбываясь от нежити исключительно трофейными бейсбольными битами и подобранными кусками арматуры, добыл два «Узи»: один вытащил из фонтана, который окружала толпа в полторы сотни живых трупов, а второй нашел на крыше, куда я взобрался, использовав зомби в качестве лестницы. Чтобы тот ничего не видел, ему на голову пришлось надеть маску. По дороге разжился двумя пистолетами – мертвым, хотя и по-прежнему подвижным полицейским они уже не понадобятся. Зашел в гастроном, прихватил несколько пакетов молока.

Наступила полночь. В коридорах к тому моменту мертвецов было так



Вы имеете право хранить молчание!

много, что часть пути я просто шел по их головам. Самых наглых отстреливал – точно между глаз, дабы не тратьте патроны зря. К Клетусу зашел как к старому знакомому. Вместо бессмысленной драки на его территории открыл двери и выскочил назад в проход. Мертвецы снаружи почуяли еду и поперли внутрь. Не все, конечно. Примерно полсотни я угомонил с помощью найденной неподалеку раскладной лестницы и обрезка трубы. И только затем, убедившись, что с тыла мне ничего не угрожает, устроил себе снайперское гнездо около входа в оружейный магазин.

Наша дуэль длилась полчаса. Клетус подкреплялся виски и быстро косел, я же пил прихваченное с собой молоко и стрелял одиночными. На мое счастье, он вооружился одним дробовиком, хотя за спиной у него был целый ящик со снайперскими винтовками. Идиот! Я всадил в него две полные обоймы из «Узи». Когда же хозяин магазина вылез подышать и попал в лапы зомби, я без колебаний добил его выстрелом в голову. Затем зашел внутрь и закрыл за собой двери.

Магазин был полон оружия. Ружья, пистолеты, снайперские винтовки – все чего душа пожелает. Испытанные мною чувства были похожи на ощущения героев «От заката до рассвета», когда они обнаружили спрятанный в подвале арсенал. Назад (успеть бы к

шести утра) я шел с гордо поднятой головой. Дробовик – лучший аргумент в споре с зомби. Я взял три.

СОЛЬ

Авторы Dead Rising сделали все для того, чтобы игрок наконец-то прекратил распускать нюни и снова почувствовал себя героем. Ведь были же времена SNES: без сохранений, читкодов, Интернета и gamefaqs! Это как раз тот случай. Сражайся или умри, и никаких поблажек. Поначалу привыкший к более простым и доступным играм («а теперь, деточка, мы покажем тебе, как стрелять из винтовки») геймер будет возмущен. Почему лишь один Save game? Как это реальное время, сохранение только в четырех (в четырех, представляете!) местах во всем торговом центре, а дел, которые надо успеть сделать за 72 часа, – миллион?

Но вы же хотели атмосферности? Получите. Постоянный страх, чувство собственной уязвимости, необходимость бороться за свою, пусть и виртуальную, жизнь. На самом деле испортить Dead Rising очень просто – сделав сохранение по горячей клавише. Если игроку будет нечего терять, он не станет бояться по-настоящему. А игра пугает не меньше, чем самый первый Resident Evil (помните ленты для печатной машинки?).

ГРАФИКА

На скриншотах этого не заметно, но Dead Rising выглядит невероятно стильно и вместе с тем реалистично. Во всех роликах использованы внутриигровые модели, в чем вы можете убедиться, обратив внимание на костюмы Фрэнка и просто фотографируя окружающих с максимальным приближением. Зомби потрясающе в своей отвратительности. Более мерзкие и вместе с тем настолько похожие на стандарт B-movies существа в играх еще не встречались. Причем Dead Rising спокойно «держит» до полутысячи монстров в кадре без падения fps. Здесь, конечно, не обошлось без LOD, но заметить его практически невозможно. При этом все витрины бьются, деревянные предметы ломаются, а трупы никуда не исчезают, пока вы не покинете зоны.

ЕЩЕ!

Пресытиться Dead Rising нельзя. За первым прохождением (и последующим сюрпризом) открывается захватывающий infinity mode, в котором наша цель – просто продержаться как можно дольше, в то время как показатель жизни главного героя неумолимо уменьшается. А чтобы фанаты зомби не скучали, заботливая Capcom регулярно выкладывает в Xbox Live разнообразные дополнения. Пока только с новыми костюмами, но, вероятно, скоро нас порадуют и чем-то посущественнее.

Если вы владелец Xbox 360, ни в коем случае не пропустите лучшую игру ушедшего лета. А если еще нет, то Dead Rising относится как раз к тем проектам, ради которых можно раскошелиться на новую консоль.

Учим матчасть

ZOMBIE SURVIVAL GUIDE

www.zombiesurvivalguide.com

Одна из самых смешных книг о зомби отлично подходит в качестве руководства по выживанию в мире Dead Rising. И хотя автор Макс Брукс и создатели игры не сходятся во мнениях относительно причин появления живых мертвецов, в плане методов борьбы с нежитью они вполне единодушны.

К сожалению, книга еще не переведена на русский язык.



PC / PS2 / Xbox

Reservoir Dogs

Игорь Климовский

Свора

Дебютный фильм режиссера Квентина Тарантино, вышедший еще в 1992 г., шокировал критиков необычными типажам героев и обилием жестоких сцен, но все-таки прославил своего творца.



Паспорт

Жанр action**Разработчик** Volatile Games**Издатель** Eidos Interactive**Издатель в Украине**

«Одиссей»

Локализатор «Новый Диск»**Web-сайт** www.eidos.co.uk/gss/reservoirdogs**Возраст** 18+

Оценка 3/5

Идея Игроизация классического гангстерского фильма Квентина Тарантино

Графика Ничего выдающегося, но вполне современно

Звук Оригинальный саундтрек фильма, великолепная озвучка диалогов

Игра Достаточно интересный проект, хотя и несколько однообразный

Ну а разработчики решили, что незачем улучшать и без того хорошее произведение, и постарались сделать игру максимально близкой к фильму. В перерывах между миссиями нам даже показывают соответствующие фрагменты кинооригинала. Казалось бы, что проще – сделать видеонарезку. Однако ребята из Volatile Games, вероятно, с целью придания проекту некоей целостности (а еще из-за отсутствия необходимой лицензии), создали ролики на движке, сохранив при этом «киношную» манеру подачи сюжета, благодаря чему игра воспринимается как интерактивный фильм. За полтора десятка уровней (т. е. за два-три вечера) это надоесть не успеет. А еще в Reservoir Dogs очень гармонично реализованы переходы от скриптовых роликов к действию и наоборот.

Играть позволяет по очереди за всех членов «разноцветной» группировки. Учтите, что у каждого персонажа, как и в кино, есть свои характерные черты: например, Mr. Blonde по-прежнему считает

уши самой важной частью человеческого тела... Однако мы всегда имеем возможность выбрать тактику прохождения. Разрешается без особых раздумий убивать всех противников (в основном полицейских и спецназовцев) – этаким режим мясника. А тем, кто не любит лишнего насилия, советуем взять заложника и, угрожая расправиться с ним, обезоружить служителей закона и выстроить их у стеночки – ноги на ширине плеч, руки на затылке. Чтобы играть не было совсем уж просто, время «использования» заложника ограничено – через несколько минут вопрос его безопасности станет беспокоить полицейских уже не слишком сильно.

В зависимости от стиля прохождения меняется ваш рейтинг: от «психопата» до «профессионала». В нашем распоряжении есть и *bullet time* (режим slo-mo) – чтобы воспользоваться им, необходимо сперва обезвредить определенное число противников.

Кроме TPS-эпизодов, в игре имеются и сцены-погони, где востребованы ваши навыки вождения авто-



мобиля. Физика, конечно, аркадная, но серьезный симулятор нам здесь и не нужен, а из дополнительных фишек доступно «нитро» – его запасы пополняются, как в Burnout, за счет исполнения разнообразных трюков.

А еще в Reservoir Dogs оказался на удивление грамотный AI: враги достаточно ловкие и хитрые. Да и дизайн уровней хороший, весьма стильный и детализованный. К сожалению, игру нельзя назвать шедевром: на самом деле она довольно скучна и однообразна. В общем, фанатам творчества Тарантино рекомендуем, остальным – по желанию.

2006

Sony Ericsson
M600i

Мы снова
полюбим
Symbian OS?



ASUS
P525

Windows-коммуни-
катор для любителей
позвонить



MOBILITY

МОБИЛЬНЫЕ • ТЕЛЕФОНЫ • PDA • НОУТБУКИ • СМАРТФОНЫ

Политика
Мидж — все...
Видержит?
Таш-тест Motorola
R и SLVR
ой тест

Польный,
легкий

Выбираем
ноутбук
Intel Core Duo
экраном 13-14"

ia N93

и скрестили
кордер с телефоном!

против Black Label
икт выбирает
й телефон до \$300

➔ Nokia 6131
Такого экрана
вы еще не видели!



Carl Zeiss
Vario-Tessar
3x Optical Zoom 3.2 Megapixel
3.3/4.5-12.4

NOKIA

будь мобильным
НА ВСЕ
100%

щомісяця новий журнал Mobility



PC

CivCity: Rome

Георгий Чекан

Кто тут в цезари крайний?

Новое – это хорошо забытое старое. Если применить данный тезис к индустрии компьютерных игр, получим например CivCity: Rome.

Давным-давно, в прошлом тысячелетии, компания Impression Games фактически открыла еще одно направление развития градостроительных стратегий. Ценители жанра, которые находили механику SimCity упрощенной и неинтересной, буквально влюбились в серию игр Caesar. Не заставили себя ждать два сиквела, а затем и приличное количество вариаций на тему. Причем поскольку античный антураж набил порядочную оскомину, действие перенесли сначала в Египет (Pharaoh и Cleopatra), а потом в Китай (Emperor: Rise of the Middle Kingdom). Несмотря на успех «цезареподобных» игр, дальнейшего развития в антураже, например Японии или империи ацтеков, идея не получила. И вот сейчас Firefly Studio решила не изобретать велосипед, а сделать усовершенствованный клон Caesar, причем современный, а значит, в 3D.

Хотя если присмотреться поближе, CivCity: Rome напоминает скорее третью часть великой серии. Построение города все так же завязано на жилищах, которые необходимо улучшать, попутно развивая инфраструктуру мегаполиса на семи холмах. Однако на этот раз разработчики значительно более индивидуализированно подошли к обустройству его обитателей – в доме, независимо от величины, живет лишь один человек. Сразу оговорюсь: в игре за душу населения считается исключительно homo sapiens мужского пола, впрочем, трудиться приходится тоже только сильной половине. С повышением уровня жизни хибара постепенно превращается в виллу. Это непременно сказывается на налогах, поступающих в городскую казну, и, что важнее, на радиусе влияния дома. Данный параметр имеет большое значение, поскольку в игре отсутствует такой существенный элемент как рынок, а товары разносят сами жители в свободное от работы время. Скажем, владельцу маленькой хижинки нужны только вода из колодца и пища, а

значит, и территория, где он будет это искать, невелика. А вот обитателю insula требуется уже порядка десяти различных товаров и услуг, которые должны находиться в зоне влияния дома.

С одной стороны, отсутствие рынков довольно неудобно – все товары хранятся в амбаре или на складе. Но не строить же в каждом районе по амбару, ведь подобные сооружения достаточно велики, да и развозить по ним продукты неудобно и долго. Firefly предложила альтернативную схему, в которой рынок не нужен: жители приобретают все прямо в «мастерских». В принципе это довольно логично – где еще купить мясо, как не в мясной лавке? А разделкой туш и их доставкой занимается сам мясник. Но главное заключается в том, что лавки можно размещать на первых этажах домиков-инсул! Нововведение потрясающее и имеет массу позитивных следствий. Во-первых, экономится место, которого много не бывает, отметим – соотношение размеров зданий в CivCity: Rome весьма реалистично: римские бани занимают территорию примерно 5–6 жилых домов, а есть еще амфитеатры и ипподромы. Во-вторых, если заняться переселением, можно сделать так, что горожанам до работы будет рукой подать.

Система, когда жители сами ходят по магазинам, понравилась мне намного больше централизованных рынков. Это решение не только интереснее, важно в нем то, что горожане берут лишь соответствующие их статусу товары, в отличие от серии Caesar, где каждый бесребренник расходовал предметы роскоши. Правда, такой способ несколько тормозит усовершенствование жилья –

самому везде не успеть. Однако стоит гражданину жениться, все становится проще – муж работает, жена обустраивает жилье, занимаясь шопингом, а также посещает термы и библиотеки.

Но какое же нововведение обойдется без традиционной ложки дегтя? Помимо досадных багов, когда приходится сносить и заново строить здания, чтобы их «увидели», есть еще довольно неприятные неувязки. К примеру, на козлых фермах производят ресурс «козья туша», который мясники перерабатывают в «мясо». Проблема состоит в том, что туши не принимают ни амбары, ни склады, и мяснику приходится топать за сырьем прямо на ферму. У лавок тоже есть радиус влияния, и если соорудить производство на отшибе (зайтись о красоте площадей и улиц), то наблюдаем следующую картину: мясники плюют в потолок, а жители района голодают. И приходится разводить коз посреди города. Впрочем, даже самым богатым патрициям до пасущегося по соседству скота нет никакого дела – и этот факт расстраивает еще сильнее.

Однако если смириться с подобными недоработками, то проект довольно хорош. Очень радует использование правдоподобного масштаба зданий, это заставляет хорошенько подумать, ведь чтобы построить, например, ипподром для гонок на колесницах, придется расчистить приличный участок земли, а в городе с развитой инфраструктурой это не так просто. Кроме того, в игру добавили древо знаний, похожее на виденное нами в Civilization. Продвигаясь по нему, вы повышаете производительность некоторых зданий или получаете другие приятные бонусы. Интересна система усовершенствования дома: при переходе его на следующий качественный уровень жилище иногда приходится переставлять. Например, пос-



Паспорт

Жанр экономическая стратегия

Разработчики Firefly Studios и Firaxis

Издатель Take-Two

Web-сайт www.2kgames.com/civcityrome

Возраст 7+

Оценка 4/5

Идея Великая Caesar в 3D и с некоторыми дополнениями

Графика Не особо впечатляющая картинка и неудобная камера

Звук Музыка а-ля Древний Рим и постоянный треп помощника несколько раздражают

Перевод Немного переборщили с пафосом, но сделано качественно

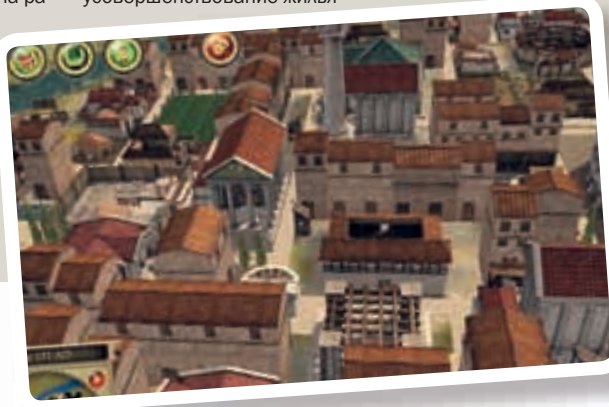
Игра Обязательна для любителей жанра

О разработчике

Firefly Studios

Игры Space Colony, серия Stronghold

Web-сайт www.fireflyworlds.com
Британская студия с подразделениями в Шотландии и США. Занимается развитием экономики и градостроения виртуальных миров, и, судя по серии Stronghold, получается у нее это довольно неплохо.





Русские туристы опять шалят



Маловато пушек будет, маловато!

Xbox 360

Chromehounds

Сергей Галёнкин

Мехакоммандер

Когда создатели краснознаменной Armored Core взялись за изготовление новой игры о гигантских шагающих роботах, все поклонники жанра бросали чепчики в воздух и насвистывали бравадные марши. А зря.

Первое впечатление после запуска Chromehounds трудно описать. Примерно полчаса мы гоняли роботов по окрестностям, палили по всему, что не является ландшафтом и разглядывали, как живописно взлетают обломки бронетехники, укреплений, зданий и подвернувшаяся под стальную лапу пехота. Сначала даже казалось, что взрывы здесь сделаны по старинке, двухмерными спрайтами, — слишком уж правдоподобно они выглядели. Но это не так — все честное, трехмерное, обсчитывается в реальном времени. Разницы в графике между роликами и геймплеем нет. Одни и те же пейзажи, одни и те же модели, только камера в заставках работает удачнее.

Но когда восторг прошел, выяснилось: Chromehounds — не совсем то, чего мы ожидали от создателей Armored Core.

Начнем с того, что все без исключения роботы в игре медленные и неповоротливые. Нет, я, конечно, понимаю: существуй мехи в реальной жизни, они были бы еще более неуклюжими. Но ведь это игра! После Armored Core наша Chromehounds выглядит как slo-mo-мод, а не как динамичный боевик.

Кто-то скажет, что виной тому гоня за реализмом. Это было бы понятно, если бы From Software делала (полу)серьезный робосимулятор а-ля Mech Warrior. Тогда легко объяснить и скорость перемещения, и неудобный механизм наведения у артиллерии, и даже отсутствие прыжковых двигателей. Однако для симулятора

Chromehounds слишком проста и бестолкова. Примитивная система точечных повреждений и конструктор — единственное, что отличает ее от той же GunMetal. Экономить топливо и патроны не нужно, ведь миссии заканчиваются задолго до того, как вы исчерпаете боезапас. Скорость передвижения по различным поверхностям, похоже, не учитывается. Приказы подразделению отдавать можно, но слушаться вас товарищи все равно не будут.

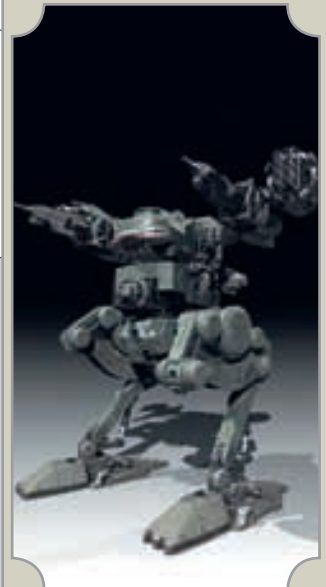
Сюжета как такового в Chromehounds нет. На выбор предлагается несколько сценарных веток для каждого класса роботов — от солдата до командира. Сначала обучающее задание, потом пять настоящих боев. Во вступительных роликах много говорится о том, как одно государство напало на другое, но на игре это никак не сказывается, а голоса настолько занудные, что вы начнете проматывать заставки буквально со второго ролика.

Однопользовательская часть Chromehounds проходится всего за четыре-пять часов, и единственным препятствием на вашем пути будут дурацкие брифинги, ровным счетом ничего не объясняющие. Если уж решили играть в сингл, скачайте лучше советы с gamefaqs.com, там задачи расписаны понятнее. Миссии в кампании довольно просты и незамысловаты: сдержать наступление врага на определенном участке фронта, захватить в плен важную персону, уничтожить тюрьму, взять штурмом базу противника. Вроде бы и разно-

образно, но на практике все обычно сводится к «убей всех в определенной зоне и двигайся дальше». Неприятель ведет себя вполне разумно, выбирают тактику в зависимости от того, какой мехой управлять: от солдата будут убегать, а к heavy gunner, наоборот, постараются приблизиться вплотную. Командный AI очень хорош: пока вы гонитесь за одним противником, другие расстреливают вас с тыла. Развернетесь — и они бросятся наутек, а тот, кого вы преследовали, перейдет в наступление.

Однопользовательский режим надоест вам довольно быстро. Слишком уж похожи друг на друга все задания. И это не было бы проблемой, ведь командный мультиплеер — то, ради чего Chromehounds и затевалась. Предполагалось некое подобие Battlefield 2, но исключительно с роботами. К сожалению, статистика показывает, что на момент написания статьи в Сети присутствовали только два игрока, желающих погонять по Xbox Live. Маловато, поскольку для нормального матча требуется 8–16 человек.

Конечно, при отсутствии конкурентов на Xbox 360 Chromehounds можно смело рекомендовать всем заданным поклонникам гигантских шагающих роботов. Это хоть и далеко не идеальная, но крепко скроенная игра, способная занять меха-фаната на несколько часов. Остальным же советуем одолжить ее у товарища, насладиться графикой и вернуть назад. Ждем Armored Core 4.



Паспорт

Жанр робоаркада**Разработчик** From Software**Издатель** SEGA**Web-сайт**www.chromehounds.com**Возраст** 13+

Оценка 2,5/5

Идея Аркадный шутер с огромными шагающими роботами**Графика** Выше всяких похвал. Детализация механизмов и пиротехника не имеют себе равных**Звук** Голоса без эмоций, а эффекты тусклые**Игра** Посредственный проект с большим потенциалом, загубленный отсутствием динамичности

О разработчике

From Software**Игры** сериалы Armored Core, Otogi, Tenchu, Echo Night, Lost Kingdom и еще уйма всего**Web-сайт** www.fromsoftware.jp

Одна из самых крупных независимых японских студий, создававшая в разное время игры для 13 всевозможных платформ. Сейчас делает проекты преимущественно для Xbox 360, отменив два для PS3.





PC / PS2 / Xbox

Black Buccaneer

Андрей Грабельников

Морские акробатики

Удивленно вскинув кустистые брови, мы второй раз за этот сезон привечаем игру с характерным карибо-пиратским ароматом. Рецепторы, однако, не улавливают главного ингредиента сомнительного лакомства – где, скажите, Джонни Депп?

Понятно, что разработчикам Black Buccaneer очень хотелось заполнить за кадромый голос харизматичного киноактера, заручиться поддержкой администрации диснеевского аттракциона и усадить в кресло консультанта Джерри Брукхаймера лично. Но фортуна отчего-то улыбнулась гастарбайтерам из 7 Studios (создатели The Legend of Jack Sparrow – читайте разгромную рецензию в предыдущем номере), а сотрудники игроартели WideScreen Games вынуждены называть основным плюсом своего проекта его схожесть с приключениями персидского царевича. Видите ли, если родители сами не ждут от собственного детища ничего путного и, отбросив амбиции, изготавливают средненькую поделку, то такую игру даже не хочется показательно клеймить. Хочется, широко зевнув, вывести «два», поставить точку и пойти спать.

Дело в том, что Black Buccaneer – игра без особых достоинств, но и без позорных недостатков. Это квинтэссенция приключенческого action, лишенная всякой индивидуальности. Да, сравнение с принцем всея Персии не случайно, однако фраза «в лучших традициях» здесь неуместна. Большую часть времени нам придется в роли безобразного (и хуже того – безмол-

вного) Френсиса Блейда невесело скакать по уступам скалистого острова, двигать в изобилии рассыпанные дизайнерской десницей деревянные ящики, решая таким образом нехитрые логические задачи, построенные по принципу «пятнашек», и вести неравную борьбу с популяцией диких обезьян (там их много-много, уж поверьте!).

Впрочем, кровожадный дофин справлялся с подобными обязанностями куда лучше. Когда вы вспоминаете, с какой невыносимой и завораживающей легкостью цесаревич исполнял самые сложные каскадерские номера (поставленные, само собой, гораздо изобретательнее), то отдувающийся на жердочке после пары жалких кувырков Френсис покажется вам каменной горгульей.

И коль создатели Black Buccaneer взялись за гуж, то мы не умолчим и о боевой системе. В заглавнике игры имеются кнопки, отвечающие за простой удар, сильный удар и блок, а их сочетание дает нам нехитрые комбо, некоторые из них даже смотрятся вполне пристойно. Но постановка и эти ужасные склейки анимации... Под градом ударов супостаты лишь чинно отъезжают назад без всякого видимого ущерба для себя, пожалев выдать из гипотетических ран хоть ка-

пельку крови. Как правило, достаточно ровно трех комбо подряд, дабы неприятель издох. Чистая механика. Граждане макаки и пираты, сдавайте кровь, не будьте скопидами, а то очень скучно. Представьте, что герой набрасывается с саблей на деревянный комод на колесиках – здесь бои приблизительно так же зрелищны.

Чего еще жаждет преданный поклонник этого жанра? Из последней части Prince of Persia заимствована способность Френсиса обращаться в огромного черного гаитянца, обильно разукрашенного белым татуажом. Правда, схожая опция в PoP была накрепко прикручена к сюжету, а в данном проекте метаморфоза с Френсисом может произойти в любой момент, лишь бы шкала энергии вуду заполнилась до краев. Пускай Black Buccaneer забавно выглядит и помощнее охаживает неприятелей, практической пользы от этого раздвоения личности немного – игру нетрудно пройти, так ни разу и не взглянув на форменный черный цилиндр свирепого язычника.

В отличие от сонма своих электронных родственников, Black Buccaneer представляет собой не спринт по прямой от заставки к титрам, а беспорядочное движение по доступным локациям, зачастую просто по кругу. Каждый из немногочисленных мини-уровней насыщен предметами, о которых Френсис до определенной поры боится говорить открыто. Он только нехотя выдаивает из себя что-то вроде: «Этот каменный блок пока слишком тяжел для меня» или «Возможно, эта стена взорвется от взрыва», оставляя игрока в недоумении.

Когда же вы, наконец, откроете большинство локаций, придется набегать немало кругов по знакомым местам, пытаясь все-таки найти способ отворить ту самую «дверь с мистическими печатями». Процесс до боли напоминает мытарства квестеров или, скажем, игру Нехел и неизбежно приводит к рефлексаторному осмотру каждого ключ-



Паспорт

Жанр action/adventure
Разработчик WideScreen Games
Издатель 10Tacle Studios
Издатель в Украине «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Web-сайт
www.blackbuccaneer.com
Возраст 12+

Оценка 2/5

Идея Приключенческий action о пиратах Карибского моря без Джонни Деппа
Графика Устаревшая
Звук Заунывный и монотонный
Игра Довольно интересный «квестовый» подход к геймплею. Все остальное – весьма посредственно

О разработчике

WideScreen Games
Игры Frank Herbert's Dune, Dead to Rights 2, Star Academy, Airborne Troops, Wild Water Adrenaline Featuring Salomon
Web-сайт www.wsg.fr
 Кажется, эта французская многопрофильная игростудия всеми силами старается соответствовать амплуа стабильного середнячка. А судя по выпускаемым ею проектам, постарается сохранить данный статус и в будущем.

ка земли и судорожным попыткам в сотый раз «запрыгнуть на тот камушек». А иначе как?

И последний гвоздь в крышку гроба Black Buccaneer – категорическое отсутствие стиля при полном идейном дефиците. Мы бы смотрели на игру с большей благосклонностью, если бы все корсары не так сильно походили на средневзвешенного пирата, каким он представляется детям дошкольного возраста, а Френсис Блейд не носил бы красной повязки, ботфорты до колен и не имел бы такой дурацкой фамилии. Ну и если бы главный босс не был гигантским крабом. Тыфу!



Пустынное побережье



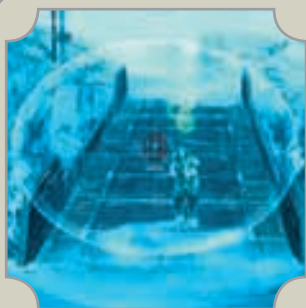
PC / Xbox

WarPath

Дмитрий Шишов

Шагая в никуда

Представьте себе все самое худшее, что можно сотворить руками, имея в своем распоряжении графический движок Unreal и физику Havok. Не получается? Тогда мы идем к вам!



Паспорт

Жанр first person shooter**Разработчик** Digital
Extremes**Издатель** Groove Games**Издатель в Украине**

«Фабрика Игр»

Локализатор «Акелла»**Web-сайт**

www.playwarpath.com

Возраст 13+

Оценка 1/5

Идея Сингло-мульти-плеер
против ботов**Графика** Средневековые**Звук** Невыразительные

музыка и эффекты

Игра Unreal Tournament для
бедных

Когда впервые загружаешь WarPath, возникает ощущение, что вы каким-то непостижимым образом переместились из своей уютной и светлой квартиры в грязные трущобы. Убожество игры ощущается еще при просмотре стартового ролика, и чувство отвращения растет с каждым новым загруженным уровнем. А если вспомнить предыдущий опус этой же команды – Pariah, становится очевидным тот факт, что разработчики из Digital Extremes настолько глубоко увязли в болоте бездарности и лени, что вряд ли смогут когда-нибудь отсюда выбраться.

WarPath представляет собой обычный мультиплеерный шутер, неумело замаскированный под однопользовательский проект. Для создания подобного геймплея была использована идея экспансии: игрок, проходя мультиплеерные карты, как бы захватывает территории, принадлежащие врагу, и благодаря этому продвигается по сюжетной линии. Хотя никакого сценария в прямом смысле слова здесь нет. Просто для того, чтобы хоть как-то оправдать действия

игрока, разработчики придумали слезоточивую историю о трех расах, сражающихся за планету Kaladi. Этот утопический мир для одного народа служит религиозным алтарем, другому необходим как источник ресурсов для вечной жизни, а третьему дает надежду на светлое будущее.

Все двадцать шесть уровней, которые нам по очереди придется отвоевывать, имеют четыре режима игры: *capture the flag*, *deathmatch*, командный *deathmatch* и *assault*. Мы будем сражаться против заранее определенного количества врагов определенной же степени мастерства. А за заработанные фраги можно улучшать оружие. Но не обольщайтесь! Стволов в игре всего шесть, и никакие модификации не сделают их хоть сколько-нибудь привлекательными.

То же самое можно сказать и о графике WarPath. Как бы вы ни пытались с помощью настроек игры и видеокарты улучшить изображение, красивее оно не станет. Нечем оправдать такое безграмотное использование лицензии на Unreal Engine 2! Однообразные и невыразительные уровни, склеенные из одинаковых

текстур, порой неотличимы друг от друга, особенно когда дело касается помещений. А псевдооткрытых пространств в игре так мало, что они практически незаметны. Добавьте к серой картинке еще и криво настроенную физику Havok, а также всего три модели персонажей (по одной на расу) – и получите пособие для начинающих разработчиков под названием «Как не надо делать игры».

В общем, остается открытым лишь один вопрос: кому и зачем понадобилось издавать этот проект? Ведь любой игрок, у которого есть глаза, не станет тратить свои деньги на подобное убожество.





Олег Овсиенко



GameBoy Advance

Super Robot Taisen: Original Generation

На страже мира во вселенной

Серия Super Robot Taisen (Super Robot Wars) насчитывает уже несколько десятков игр, имеет фан-базу, которой позавидует даже WoW, и каждый новый эпизод ожидают в Японии (да и во всем мире) с огромным нетерпением.



Паспорт

Жанр tactical JRPG
Разработчик Banpresto
Издатель Atlus
Web-сайт www.atlus.com и www.suparobo.jp/srw_lineup/srw_og1/index.html
Возраст 13+

Оценка 5/5

Идея Mex много не бывает!
Графика Не слишком устарела с 2002 года
Звук Audio-CD с музыкой раскупаются не хуже самих игр
Игра Лучшая тактика на GBA

До сих пор англоязычным геймерам приходилось играть только с любительскими переводами, правда, проект и не требовал совершенного знания японского. Частично локализация осложнялась невероятно большим объемом лицензированного материала разных анимационных студий и тем фактом, что Banpresto не имела достаточного опыта выпуска своих продуктов за рубежом. Теперь благодаря Atlus культовый сериал стартует и за океаном.

В Original Generation вы не увидите персонажей из Gundam или Rahxerhon, все герои здесь – исключительно творения компании Banpresto, но это отнюдь не значит, что сюжет плох. Он настолько сложен и глобален, что описывать его в нескольких словах – дело неблагодарное. Огромное количество текста как для портативной игры и отлично проработанные действующие лица – фишки серии. Кстати, изначально вам предстоит выбрать одного из двух протагонистов, и соответствующие

сюжетные линии до определенного момента значительно отличаются.

Довольно длинная (25–30 часов) история делится на множество эпизодов-миссий, сопровождаемых сюжетными вставками. Как правило, игроку дается конкретное задание, от качества выполнения которого зависит его будущее. Поле битвы здесь весьма масштабное, а боевые единицы представлены на нем схематическими значками. Мощности GBA явно не хватает для игр подобного класса, но тем не менее разработчики смогли сделать рисованные вставки для каждой из огромного количества атак наших подопечных.

Тактика, кажущаяся на первый взгляд стандартной, является на самом деле хорошо продуманной системой с множеством вариантов планировки действий. Легких битв практически нет, приходится попотеть, чтобы правильно прокачать роботов, снабдить их нужными способностями и в то же время умудриться не погибнуть во время яростных атак противников. С одной командой Attack

далеко вам не пройти, а уж о секретных боссах и говорить нечего.

SRT: Original Generation – добротный продукт, интересный как фанатам серии, так и ветеранам тактических игр. Must have для владельцев GBA!





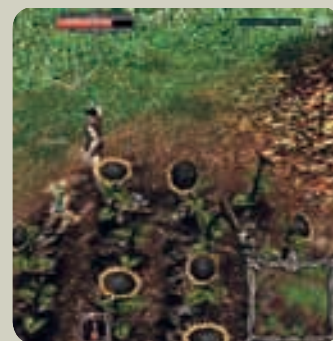
PC

Заговор Темной Башни

Александр Серый

Эх, дубинушка, ухнем!

После часа игры в «Заговор Темной Башни» пришла мысль: «Ба, да это же первая Diablo, только трехмерная!» Спустя еще час выяснилось, что не все столь радужно, как казалось вначале, а дня через три – что все не так уж и плохо.



Паспорт

Жанр action/RPG

Разработчик Game Studio «SEMARGL»

Издатель «Акелла»

Web-сайт www.akella.com/ru/games/ztb

Возраст нет данных

Оценка 2,5/5

Идея Diablo в 3D

Графика Местами картинка излишне кислотная и режет глаз, но в целом достаточно мило

Звук Озвучка персонажей выполнена на «отлично»

Игра Запаситесь терпением, оно вам наверняка пригодится

Дебютный проект одесской команды из шести человек был сделан меньше чем за год. Результат при всех его недостатках оказался весьма занятным. Как и полагается в подобной сказке, наш протезе призван спасти небольшой мирок от орд всевозможной «средневековой» скверны. Выбор класса (комплект стандартный – воин, лучник и маг) на прохождение особо не влияет, ибо параметры и умения совершенствуются с помощью книг, которые доступны абсолютно всем, – хватило бы опыта. И вот уже наша карающая длань несет идеалы добра и справедливости местным паучкам и осам-мутантам. В дальнейшем их сменяют кровожадные гоблины, тех, в свою очередь, – обезумевшие друиды, затем – разъяренные арахниды метра по три в обхвате и так далее, вплоть до полной победы действия над неокрепшей геймерской психикой.

Большим количеством NPC игровой мирок не блещет, однако благодаря восхитительной работе актеров история борьбы с очередным мега-злом становится нам ближе. Хотя мо-

нологи можно было сделать и покороче – иногда возникает желание их промотать. Графика в «Заговоре Темной Башни» – аналогичный коктейль из меда и дегтя: достаточно неплохо сделанные персонажи и противники соседствуют с весьма посредственным и однообразным окружением.

Добрый совет: как только накопите необходимую сумму денег (они здесь, к слову, практически бесполезны), непременно пригласите в команду всех местных наемников и научитесь их хоть немного лечить. Тогда и крушить преграды на своем пути станет веселее, и враги уже не будут казаться слишком грозными. Последний фактор немаловажен, ведь смерть в «Заговоре Темной Башни» фатальна. И еще: обязательно посетите самые интересные локации игры ночью – бестиарий врагов более разнообразный, да и просто сменить обстановку никогда не помешает.

Помните, четыре года назад на игровом небосклоне промелькнуло занятое небесное тело – hask'n'-slash Divine Divinity? Пугать тот проект было практически не за что, од-

нако заставить себя добраться до счастливого финала мог далеко не каждый. Похожая ситуация и с «Заговором Темной Башни» (только вот история здесь попроще) – на определенном этапе игра становится просто скучной.

Однако если неторопливая очистка весьма обширных территорий от полчищ монстров вам по душе – смело вычеркивайте в своем календаре несколько недель. Вы сами найдете, чем заняться в этой длинной сказке.

P.S. В первом патче разработчики уже исправили наиболее раздражающие баги, так что для игры он просто обязателен. Вот только карта в нашем распоряжении осталась лишь глобальная, а локации, как на подбор, достаточно велики и однообразны.



PlayStation 2

Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII

Олег Овсиенко

Army of one

Пока фанаты одной из самых успешных частей долгоиграющего сериала Square ныли и умоляли о продолжении, разработчики лишь нехотя предъявляли народу качественные CGI-ролики.



Паспорт

Жанр action/jRPG
Разработчик Square Enix
Издатель Square Enix
Web-сайт
na.square-enix.com/dcff7
Возраст 13+

Оценка 3,5/5

Идея Опиум для народа
Графика Местами очень неплохая
Звук Хорошие музыка и актерская работа
Игра Все еще неудобная в управлении жанровая смесь с отличным сюжетом

Однако после Advent Children словно плотину прорвало. Нашему вниманию предлагаются очередные приключения полюбившихся героев, на сей раз преимущественно Винсента Валентайна – бывшего члена ударной группы Turks, а ныне вольного стрелка, не страдающего излишней сентиментальностью после экспериментов доктора Ходжо. Этот мрачный наемник никогда не отличался особой разговорчивостью, так что историй о его темном прошлом можно придумать немало.

Действие начинается через год после событий Advent Children в мирном теперь городке Kalm. Летней ночью безмятежное веселье карнавала нарушает гул вертолетов, а прибывшие на них солдаты-мутанты похищают некоторых местных жителей. Само собой, Винсент не останется в стороне. В общем, сюжет достаточно проработанный, это одна из сильных сторон данного проекта. В нем есть все, что нужно истинному фанату FFXVII и начинающему геймеру: интрига и напряженность, заполнение многих пробелов в прошлом протагониста (пусть и не всегда соответствующее ориги-

налу), полюбившиеся герои (часть из них будет играть активную роль и в DoC) и, наконец, – один из персонажей списан с Гакта, идола японских меломанов.

Достоинством являются и фирменные CGI-ролики – они мрачны и великолепны. А вот внутриигровая графика производит двойственное впечатление. С одной стороны – прекрасные модели персонажей (правда, есть расхождения со скриптовыми сценками), а с другой – аляповатые задники, чаще всего представляющие собой набор одинаковых коридоров. Хорошо хоть музыкальное сопровождение и, как ни странно, озвучка оказались на уровне: голоса подобраны удачно, а симфонии Масаси Хамаудзу ничуть не уступают оным от мэтра Нобуо Уэмацу. Да и сам Гакт записал пару песен для DoC.

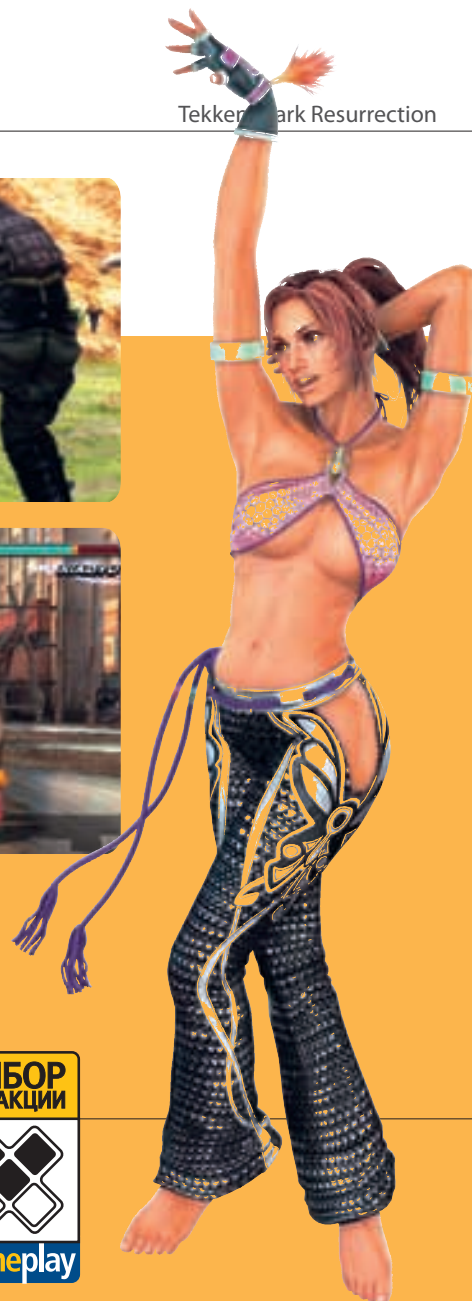
А теперь о грустном: геймплей удручает. Противники непроходимо тупы и однообразны (всего около десятка разных врагов, не считая боссов), в свободное же время развлекаться предстоит только беготней из точки А в точку Б, да еще и в основном по прямой. Стрелять, к слову, разрешается в режиме как от первого, так и от тре-

тьего лица в зависимости от типа оружия.

Сама же игра разбита на миссии, состоящие из нескольких заданий, разбавленных сражениями с боссами. После каждой из них вы вправе потратить заработанные опыт и деньги на прокачку параметров или обновление арсенала.

Надо отдать должное Square Enix: работа над ошибками все-таки проведена. Управление по-прежнему корявое, но не настолько, как в японской версии. Безумную камеру слегка подправили, теперь она не перемещается в непонятную точку за могучими плечами Винсента после каждого выстрела. Добавлены двойной прыжок и стрельба в воздухе. Скорость главного героя изрядно увеличена – он больше не похож на приторможенного японского спецназовца.

В целом DoC – странный проект. С одной стороны, он определенно хорошо продается благодаря неплохому подбору персонажей и внесенным исправлениям. Но с другой, в нем не осталось ни капли шарма славного предшественника. Ну и что нас ждет дальше? Love-sim с Тифой в главной роли?



PSP

Tekken: Dark Resurrection

Богдан Афанасьев



И снова ремейк

Выпуск очередной игры из существующей успешной серии уже стал привычным явлением для PSP. На сей раз нашему вниманию предлагается проект из культового цикла Tekken.



Паспорт

Жанр fighting
Разработчик Namco
Издатель Namco/Bandai
Web-сайт namco.com/games/tekkendark
Возраст 13+

Оценка 5/5

Идея Tekken 5 на PSP
Графика Великолепная
Звук Такой же, как в версии на PS2
Игра Лучший файтинг на PSP

Игра практически полностью повторяет свою предшественницу с PS2. Здесь тоже есть несколько основных режимов – сюжетный, бесконечный аркадный (с системой прокачки и присваиванием степени мастерства персонажу), *Tekken Dojo* (неплохая замена трехмерного action *Devil Within* из Tekken 5), борьба за выживание, прохождение на время и довольно забавный режим для любителей зарабатывать очки – *Gold Rush*. Плюс мини-игры (судя по всему, это становится обязательным атрибутом продуктов для портативных консолей) – когда надоест избивать противников, можно предложить им, например, партию в кегли.

Персонажей, как и в Tekken 5, великое множество. Вы встретите, кроме уже знакомых по предыдущим шести эпизодам, еще двоих новеньких – Lili и Dragunov. Сюжет заимствован из пятой части: проводится очередной турнир King of Iron Fist, в котором участвуют и наши герои, а более сложный сценарий в

подобном проекте был бы даже неуместен.

Графика просто великолепна. Отлично прорисованы персонажи и арены, эффекты выполнены очень качественно. Пожалуй, эта игра сможет претендовать на звание красивейшего проекта для PSP в текущем году.

Геймплей затягивает не на шутку. Система боя также полностью взята из пятой части, поэтому любителям серии не придется привыкать к новому управлению или переучивать комбо. Хотя некоторые удары из-за особенностей эргономики PSP достаточно сложно проводить – Dualshok (не говоря уже об аркадном стике) для этого все-таки подходит лучше. Остались стены и разрушаемые объекты на арене, что предоставляет дополнительные возможности по сокрушению соперников вообще и использованию комбо в частности. По-прежнему позволяет покупать персонажам на заработанные очки одежду и аксессуары, делая их еще более стильными.

Одно из самых приятных нововведений – режим *Tekken Dojo*. Здесь можно сразиться с так называемыми призраками других геймеров, загрузив из Сети данные о стиле их игры. Естественно, собственные ghost data тоже разрешается выкладывать в онлайн. Еще один жирный плюс (правда, достаточно привычный для пользователей Xbox/Xbox 360) – международная таблица рейтингов: игрок может сравнить собственные достижения с результатами остальных любителей виртуальных драк. Ну а те, кому и этого мало, пусть попробуют свои силы напрямую через Wi-Fi.

В общем, игра, как и ожидалось, вышла замечательная, так что мы с чистым сердцем ставим ей заслуженное «отлично».





PC / PS2 / PSP / DS

Micro Machines V4

Игорь Климовский

Гонки пожилых малышей

Проекты серии Micro Machines хорошо известны геймерам, чей игровой стаж превышает 10 лет. Первая часть появилась еще в 1991 г., когда NES была одной из самых популярных платформ.



Паспорт

Жанр racing**Разработчик** Supersonic Software**Издатель** Codemasters**Web-сайт** www.codemasters.co.uk/micromachines/**Возраст** 3+**Оценка** 1,5/5**Идея** Реинкарнация классического проекта**Графика** Ничем не примечательные модели, низкая детализация**Звук** Просто скучный**Игра** Отсутствие свежих идей губит оригинальный сеттинг на корню

Относится с любовью к разработчикам и издателям, неумело эксплуатирующим старые бренды, сложно. Вообще, если уж браться за сиквел игры, первому эпизоду которой более 15 лет, то нужно стараться сделать проект качественный, красивый и, конечно, с какими-нибудь интересными новыми фишками. Парни из Supersonic Software эти простые истины, похоже, проигнорировали. Тем не менее свеженькая Micro Machines все-таки продается, а значит, чем-то же она смогла привлечь игроков...

В сольной части нам предлагают сделать карьеру микрогонщика в четырех чемпионатах, состоящих в совокупности из 76 заездов. Казалось бы, размах – как у Need for Speed, однако на деле мы получили поразительно однообразные соревнования. Чаще всего необходимо проехать несколько кругов – тот, кто набрал наи-

большее количество очков, считается победителем. Очки же начисляются за то, что мы отрываемся от соперника на длину экрана. Правда, еще есть гонки на время и перестрелки, знакомые нам по предыдущей части.

Неплохо реализован многопользовательский режим – на одном PC одновременно могут играть до четырех человек, лишь бы контроллеров на всех хватило. Но, к сожалению, это развлечение достаточно быстро приедается, и не в последнюю очередь из-за невыразительного аудиовизуального оформления.

Автопарк игры в очередной раз доказывает нам, что статистика – продажная девка империализма. Мы месяцами предвкушали эстетическое удовольствие от заявленных 750 разных машинок! На самом же деле моделей всего 25, просто у каждой имеется по 30 вариантов окраски.

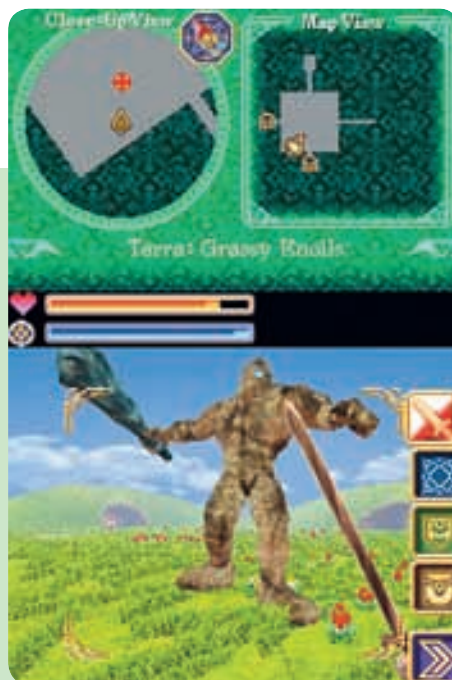
Ну-ка, посчитайте быстренько, сколько будет 25 умножить на 30? Все верно, 750, а значит, нас никто не обманул.

Ассортимент оружия, которое разбросано по трассам в виде бонусов, тоже, к сожалению, не слишком велик: молот, автомат, ракеты, огнемет – и никакой экзотики.

Низкий уровень графики бросается в глаза сразу, как только вы запускаете Micro Machines V4. Все широкие возможности современных PC и консолей здесь абсолютно не востребованы. Графический движок игры RenderWare ранее уже использовался для другого проекта студии – Mashed. Но почему-то по прошествии двух лет он стал выдавать картинку на порядок хуже! Кроме того, тут крайне неудачно реализована камера. Для победы необходимо сильно оторваться от соперника, но так как при этом он все равно остается в кадре, то дорога перед нашей машиной становится практически не видна... Трассы и задники тоже не впечатляют, они блеклые и просто скучные.

Итак, Micro Machines V4 получает дополнительные полбалла за то, что, несмотря на халтурную работу создателей игры, она вызывает чувство ностальгии. Иначе мы бы с чистой совестью поставили ей просто «единицу».





Nintendo DS

Deep Labyrinth

Олег Овсиенко

Веселое детство и бурная юность

Полезный совет для тех, кто собирается в автомобильное путешествие: помимо аптечки и огнетушителя, не забудьте взять с собой закуску.



Паспорт

Жанр action/RPG
Разработчик Interactive Brains
Издатель Atlus Software
Web-сайт www.atlus.com/deeplay
Возраст 12+

Оценка **3,5/5**

Идея Dungeon crawler на DS
Графика Отличное 3D как для портативной консоли
Звук Прекрасная работа композитора
Игра Захватывает, несмотря на кажущуюся простоту

Родители мальчика по имени Shawn и подумать не могли, что лопнувшее возле мрачного особняка колесо станет для их сына началом долгого и опасного странствия по параллельным вселенным.

Впрочем, немаловажную роль здесь сыграл и неуправляемый пес нашего главного героя – Мах. Дверь в старый дом оказывается ходом в своеобразное чистилище, где боги избавляются от ненужных людям воспоминаний. В основном эту местность населяют мирные мышьеобразные создания, наряженные в самые невероятные одежды. А сражаться придется с полчищами всевозможных монстров, до боли знакомых любителям RPG от первого лица: прыгучие «желатинки», осы-переростки, големы и скелеты (куда же без них!). Дальше – больше: в Deep Labyrinth изначально заложено два сценария, причем второй рекомендован ветеранам жанра. Героем его выступает безымянный персонаж, внешне напоминающий немного повзрослевшего Shawn. К слову, этот вариант был сперва самостоятельной игрой на японских мобильных телефо-

нах и дал старт запуску проекта на DS. Несмотря на мрачные нотки, второй эпизод, как и первый, достаточно стандартен и является лишь простенькой увертюрой к игровому процессу.

Пресловутый геймплей в Deep Labyrinth примитивен до безобразия. Ваш герой планомерно зачищает на своем пути все участки многоэтажного лабиринта, выкашивая сотни супостатов и изредка отвлекаясь на поиски ключей или полезных магических заклятий. С виду это разительно напоминает упрощенный вариант Oblivion или же более знакомую консольщикам King's Field.

А вот управление заслуживает особого внимания: оно использует все ноу-хау портативной консоли Nintendo. За движения персонажа отвечает крестик, а за холодное оружие – манипулятор. Перемещая стилус по нижнему экрану, вы наносите верхний или нижний удары, кликом по боковой иконке выставляете вперед щит или же вызываете экран магии. Зде- шние заклятия, составляемые из рун, также придется рисовать собственноручно. На первых порах это несколько неудобно – ведь руны должны быть

начертаны предельно четко, однако со временем привыкаешь.

Тех же, кого не привлекает подобный процесс, обрадую: магия здесь играет скорее увеселительную роль, а победить противника можно и без ее использования. Функция lock-on в бою также придется к месту. Кстати, заранее предупреждаю – тренируйте легкие, потому что поработать с микрофоном доведется не раз.

Графика просто прекрасна. Монстрам подчас не хватает полигонов и разнообразия, однако трехмерное окружение выполнено замечательно. Музыка здесь также близка к совершенству – Ясунори Мицуда не зря ест свой хлеб. Звуковые эффекты, к сожалению, похуже.

Несмотря на все недостатки, проект определенно стоит внимания хотя бы из-за фан-фактора. Похоже, создатели игры проводят половину своей жизни в общественном транспорте: уйма save point, подпиток и невысокая сложность делает DL очень удобной для игры в маршрутке или метро. И пусть сюжетная часть не порождает очередного философского дискурса, удовольствие продукт доставит определенно.



Nintendo DS

Age of Empires: The Age of Kings

Богдан Афанасьев

Жанна д'Арк и все-все-все...

Nintendo DS просто создана для пошаговых стратегий. И Age of Empires: The Age of Kings в очередной раз подтверждает это. Никакого далекого будущего и вымышленных героев – все достаточно реалистично, но, разумеется, не в ущерб играбельности.

В бой наши войска по традиции поведут знаменитые полководцы: Жанна д'Арк, Минамото Йошицунэ, Чингисхан, Ричард Львиное Сердце и Саладин. Кроме кампаний за этих исторических деятелей, мы можем также сразиться по беспроводной сети с живым противником и/или с AI. К сожалению, игра через Интернет не предусмотрена.

Age of Empires выглядит именно так, как должна выглядеть стратегия на DS: на нижнем экране располагается часть карты в изометрической проекции с юнитами и строениями, а на верхнем отображается глобальная карта либо информация о текущем юните, здании или же территории. Все объекты трехмерные, но сцены пререндерены. Это не только позволило получить графику достаточно высокого качества, но и намертво привязало камеру к определенным положениям. Хотя нельзя сказать, что последнее слишком критично для геймплея. Во время боя на верхнем экране консоли воссоздается приблизительная картина происходящего: на рисованном фоне пререндеренные солдаты одной армии атакуют войска неприятеля – выглядит, надо сказать, очень симпатично.

Паспорт

Жанр пошаговая стратегия
Разработчик Backbone Entertainment
Издатель Majesco
Web-сайт
www.ageofempiresds.com
Возраст 12+

Оценка 5/5

Как и во всех хороших стратегиях, на характеристики бойцов здесь влияют особенности рельефа. Жаль только, что уникальных юнитов в игре немного, виртуальные солдаты под началом Темучина и Орлеанской девы отличаются несильно – чуть-чуть параметрами да внешним видом. В основу тактики положен принцип «камень-ножницы-бумага», и правильное использование ваших юнитов – залог победы. Брать противника придется не числом, а умением. Вообще, говорить об этом замечательном проекте можно долго, но зачем? Всем поклонникам пошаговых стратегий лучше прямо сейчас бежать в магазин. Особенно если вас корбит от дизайна персонажей в Advance Wars: Dual Strike.

СЕНСАЦІЯ!



трафік по всьому світу
ВІД 2 коп/1МБ

Нова швидкість

до

38

Мбіт/сек!!!



Відтепер ціна трафіку не залежить від напрямку-український та закордонний трафік за єдиною ціною

АКЦІЯ!

Підключайтесь зараз лише за 1 грн.*

*Акція "Підключись зараз всього за 1 грн!" триває з 01.09.06 по 30.09.06

WWW.VOLIA.COM



50-222-50



Nintendo DS

New Super Mario Bros.

Богдан Афанасьев

Для тех, кому за...

Марио сделали лифтинг, пилинг и липосакцию, нанесли толстый слой грима и сняли ремейк – с тем же режиссером и почти тем же актерским составом. В результате у Nintendo опять получился блокбастер.



Паспорт

Жанр платформер
Разработчик Nintendo
Издатель Nintendo
Web-сайт mario.nintendo.com
Возраст 3+

Оценка 4/5

Идея Super Mario Bros. + 3D
Графика Весьма привлекательная
Звук «А почему в вашем творчестве так много ремейков?»
Игра Все тот же Марио, хоть и сбоку, но в 3D

Удивительно, как Nintendo умудряется выпускать такое огромное количество игр с одинаковыми персонажами. Но еще более удивительно то, что подобные проекты прекрасно продаются! Оказывается, игрокам не так уж важны новаторский геймплей, оригинальный сюжет и крутые спецэффекты. Старые герои вроде Соника и Марио по-прежнему горячо любимы геймерами всех возрастов.

А что же новый «Марио»? На самом деле здесь как раз нет ничего кардинально нового, кроме графики. Главное – геймплей остался таким же, как и в предыдущих частях.

Сюжет также не претерпел существенных изменений – плохой принцессу похищает, а хороший спасает. Опять мухомористая страна и почти те же бяки-буки (к счастью, зоопарк пополнился несколькими новыми экземплярами). Снова бежит-торопится Марио, собирая монетки и бонусы, прыгает по головам противников, разбивает кирпичи и поднимает в конце уровня флаг. Ест грибы и цветочки, чтобы подрасти, получить дополнительные жизни и возможность пулять файерболами. Особен-

но впечатлил свеженький супер-пупер-мухомор, под действием которого Марио на некоторое время увеличивается в несколько раз и становится неуязвимым.

Ну а самые заметные нововведения обнаруживаются в графике – здесь используются как плоские, так и трехмерные объекты. Выглядит, надо сказать, отлично, при этом игра остается платформером с видом со стороны, в отличие от Super Mario 64. Звуковой ряд до боли напоминает мелодии из первого Марио, просто слегка обработанные. Еще появился мультиплеер, но ничего особо интересного в нем нет: главная задача – насобирать больше монеток, чем противники.

Как и во многих аналогичных продуктах на DS, не обошлось без кучи дополнительных мини-игр. На этот раз Nintendo не мудрствуя лукаво предоставила геймерам такой же набор, что и в ремейке Super Mario 64 на DS. Ах да, мини-игры тоже поддерживают мультиплеер.

В общем, владельцев DS порадовали слегка улучшенной классической игрой о тяжелых буднях итальянских водопроводчиков. Геймплей по-



прежнему необычайно увлекателен, а уж о replayability и говорить не приходится. Ну а один балл мы сняли за отсутствие свежих идей. Все-таки хотелось бы увидеть какие-нибудь более оригинальные фишки... Может, пусть принцесса в итоге окажется предательницей или Луиджи выдадут большую меху?



Nintendo DS

The Rub Rabbits!

Богдан Афанасьев

Откуда берутся дети

По концепции The Rub Rabbits! очень похожа на свою предшественницу Feel The Magic XX/XY. Перед нами опять набор мини-игр, связанных между собой сюжетом «про любовь», хотя на самом деле то, что приходится делать игроку, имеет с любовью мало общего.

Разработчики предупреждают: играя в их творение, вы будете привлекать нежелательное внимание к вашей персоне. Так оно и есть – человек, тычущий в экран стилусом или дующий на консоль, в глазах окружающих выглядит по крайней мере странно. Какая уж тут любовь? В общем, для постижения азов искусства знакомиться с девушками The Rub Rabbits! ну совсем не подходит.

Но ближе к телу. Как и в первой части, нам необходимо добиться расположения своей избранницы и победить конкурентов в различных мини-играх. Суть последних не изменилась – нужно быстро водить стилусом по экрану и вовремя дуть в микрофон. А в этот момент наш герой бежит наперегонки с другими претендентами по эскалатору, играет в «камень-ножницы-бумага», сбивает десант воздыхателей, катается на одноколесном велосипеде между небоскребами, лабаает на пианино «Мурку» и делает еще кучу других благоглупостей, которым трудно дать краткое определение. Но поверьте, наблюдать со стороны за играющим в The Rub Rabbits! очень интересно.

Паспорт

Жанр набор мини-игр
Разработчик Sonic Team
Издатель SEGA
Web-сайт
the-rub-rabbits.com
Возраст 7+

Оценка 4/5

Не обошлось и без привычных бонусов: в режиме *Maniac* на честно заработанные очки разрешают купить виртуальной возлюбленной различных одежек или сыграть со своей второй половинкой (если она есть, конечно) в Baby Making – некий тест на совместимость, весьма забавный. Не забыли и о многопользовательском режиме: возможность сразиться сразу с тремя оппонентами делает The Rub Rabbits! незаменимым элементом DS-party.



city.com

МІСТО СУЧАСНОЇ ЕЛЕКТРОНІКИ

СКІЛЬКИ НЕ ШУКАЙ
 А ВСЕ ОДНО
 ПРИЙДЕШ ДО НАС!

Інтернет-магазин:
www.city.com.ua

Інформаційна служба:
8-800-501-5000
 (БЕЗКОШТОВНО)

- **М** Петрівка, пр-т Московський, 23-а
- пр-т 50-річчя Жовтня, 6-г
 зупинка "Кінотеатр "Лейпциг"
- **М** Дарниця, вул. Малишка, 3
 універмаг "Дитячий світ"
- **М. ДНІПРОПЕТРОВСЬК,**
 ВУЛ. НАБЕРЕЖНА-ПЕРЕМОГИ, 86-А



PC

East India Company

Дата выхода 2007

Капитан, капитан, улыбнитесь! Наконец-то ярым корсароненавистникам, по ночам метаящим дроты в постер с самодовольной физиономией Джека Воробья, представится шанс проявить себя. На сей раз молодой капитан Ост-Индской компании отправляется на поиски джентльменов удачи, убивших его отца и брата, чтобы свершить правосудие. Элементы RPG, более 100 разнообразных миссий, 40 населенных пунктов, морские баталии и уйма плавсредств прилагаются. Но учтите, юный капитан, Темная сторона всегда рядом...



PSP

Earthworm Jim

Дата выхода 2007

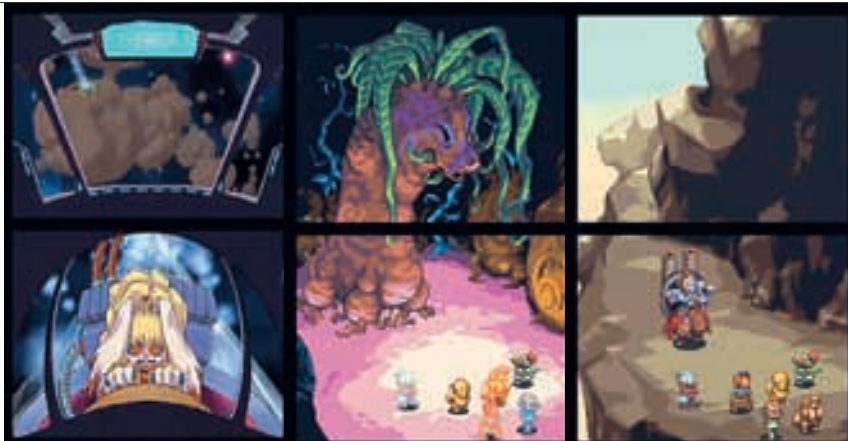
Слово «червяк», между прочим, тоже может звучать гордо. Особенно если он не пресмыкается перед сильными мира сего, а влезает в суперскафандр и отважно противостоит злодеям, абсолютно не стесняясь своего полного 2D. Бедняжка-принцесса What's-Her-Name уже просто извелась за все эти годы, а Peter Pirру рвется в бой. Вот Джиму и придется в очередной раз доказывать обществу, что кольчатые черви – самые могучие существа во вселенной, причем волею нового владельца лицензионных прав, компании Atari, делать это он станет уже на PSP. Интересно, как будет выглядеть мультиплеер? Гладиаторские бои разноцветных червяков? Или кооперативное прохождение хвостом к хвосту?

DS

Magical Starsign

Дата выхода октябрь 2006

Добрая японская сказка об учениках волшебной академии (а вернее, вторая часть истории – первой была Magical Vacation) в самом скором времени порадует всех англоязычных владельцев Nintendo DS. В этой красочной RPG студентам из звездной системы Каро-Каро предстоит побывать на различных планетах и победить множество врагов, дабы спасти свою учительницу. Примечательно, что всю игру можно будет пройти, пользуясь одним лишь стилусом.



PC

Dragon Age

Дата выхода 2007

Эту RPG мы ждем уже достаточно долго, и за прошедшие годы BioWare не слишком часто радовала поклонников свежей информацией. В принципе, сеттинг «средневековое фэнтези» не уникален, различными способами прохождения и открытой концовкой игрока уже не удивишь. Правда, по слухам, ожидается необычная боевка без AI (!) и с управляемой паузой. А еще не предвидится никаких бонусов для «добрых» игроков. Если герой подает милостыню нищему, взамен, как и в реальной жизни, он получит только «спасибо» плюс уважение компаньонов. Или, наоборот, они возненавидят транжиру, раздающего им общие денежки. Да и люди совсем не обязательно станут любить позитивного персонажа: одни позавидуют его успехам, а другие попытаются обмануть того, кто кажется добродушным простаком.



PC

The Mark

Дата выхода конец 2006

В очередном FPS неутомимые террористы угрожают мирным жителям, на этот раз Лондона, – они собираются при помощи Ильи Ракова, сына русского миллионера и торговца оружием по совместительству, раздобыть атомную бомбу и стереть город с лица Земли. И только двое храбрых морских пехотинцев (естественно, из Соединенных Штатов) с арсеналом из 15 видов стрелкового оружия способны предотвратить третью мировую войну. А правительства-то тратят деньги налогоплательщиков на содержание тысяч бойцов спецназа! Нет бы лучше завести парочку американских «морских котиков».



Xbox 360 / PS3

Army of Two

Дата выхода 2007

Один, как известно, в поле не воин, а вот двое – в самый раз. EA собирается доказать нам это уже в следующем году, представив шутер от первого лица, ориентированный на кооперативное прохождение. Два бойца из Private Military Corporation с радостью выполняют работу, за которую по разным причинам (в том числе и этическим) не возьмутся государственные службы. Играть можно будет как на пару с товарищем, так и в одиночку, тогда вашим партнером станет безотказный, но очень высокоморальный AI.



PS2 / PS3 / PSP /
Xbox / Xbox 360

Tony Hawk's Project 8

Дата выхода ноябрь 2006

Итак, неунывающий и неубиваемый Тони Хоук скоро снова будет с нами. На сей раз ему предстоит ездить по бордюрам, забoram и крышам полностью открытого города, не подчиняясь никакому сюжету и поражая толпу трюками небывалой крутизны. Гроза травматологов станет лихачить максимально реалистично – практически все движения выполнены с применением технологии motion capture. Надеюсь, ребята из Neversoft не били актеров лицом об асфальт на самом деле.



PS3

Fatal Inertia

Дата выхода ноябрь 2006

Это самые футуристичные гонки, которые вы когда-либо видели! Невероятные, сверхскоростные, супернавороченные машинки со скриншотов заставляют нас с презрением смотреть на Lamborghini Diablo – рядом с авто из XXIII века он показался бы «запорожцем». Но козырь игры – даже не летающие кары, а всеобъемлющая реалистичная физика и полностью интерактивное окружение. «Ой, на соперника случайно упал небольшой обломок скалы весом в пару тонн! Надо же, какая нелепая случайность», – скажем мы, любовно поглаживая ствол бортовой гравипушки.

PS2

Tales of the Abyss

Дата выхода октябрь 2006

Душещипательная история о юном и романтическом потомке дворянского рода Люке фон Фабр, похищенном в детстве и вследствие психологической травмы потерявшем память. Через семь лет он возвращается домой, где его начинают так усиленно холить и лелеять, что наш Чайльд Гарольд сразу же сбегает на волю и со свежими силами кидается исполнять древнее пророчество. В чем причина? Cherchez la femme! А свойственная серии Tales of... оригинальная боевая система порадует нас и в этом эпизоде. Кстати, игроки из Страны восходящего солнца азартно мочат свободно бродящих по Абиссу разнообразных монстров уже почти год! Почему, ну почему хорошие японские игры локализуют так долго?

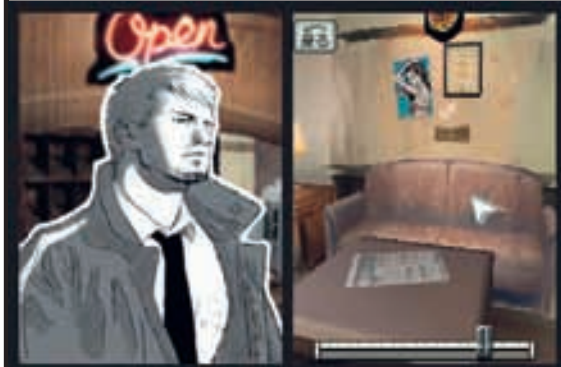


DS

Hotel Dusk: Room 215

Дата выхода ноябрь 2006

Уважаемые фанаты Nintendo DS! Вам придется взять в руки свою любимую консоль, повернуть ее на 90°, чтобы получилась этакая книга с touch-screen, и вжиться в роль бывшего копа, который ищет пропавшего друга. Все следы ведут в таинственный отель, в комнату, где, по слухам, исполняются желания. Для пущей же загадочности задники сделали цветными, а героев – черно-белыми.



Wii

Red Steel

Дата выхода ноябрь 2006

Американцы, не связывайтесь с японцами! Ни к чему хорошему для вас это обычно не приводит. Вот молодой янки из Red Steel влюбился в японку, а она оказалась дочкой босса мафиозной группировки, который вскоре скончался и оставил нашего героя решать все накопившиеся проблемы. А с якудза-то шутки плохи... В общем, придется нам взяться за Wii-контроллер, усилием воли преобразить его в катану (винтовку, пулемет и т. п.) и отправиться наводить порядок среди злобных законопослушных монголоидов. Авторы игры, ухмыляясь, твердят: «Стремитесь не убить врага, но обезоружить его». Ага, именно для этого мы и играем в FPS.



PSP

Dungeons and Dragons: Tactics

Дата выхода осень 2006

Ах, эта незабвенная D&D редакции 3,5! Теперь она нашла дорогу и к сердцам владельцев PSP – пошаговая тактическая игра из культовой серии выйдет на данной консоли уже нынешней осенью. Нам предложат перевоплотиться в человеческого ребенка (кое-кому и напрягаться особо не придется), за которого ведут борьбу два грозных дракона. Ну и, конечно, Добро со Злом, трудный выбор, многовариантная концовка... Плюс два персонажа с шпионскими способностями. И обязательно мультиплеер, причем как кооперативное прохождение, так и deathmatch на аренах, – иначе зачем нужны беспроводные возможности?

PC / PS3 / Xbox 360

Frontlines: Fuel of War

Дата выхода 2007

По прогнозам молодой студии Kaos, через двадцать лет запасы природных ресурсов на Земле будут исчерпаны и мир охватит глобальный кризис: передел сфер влияния, образование новых союзов и т. п. Итак, Западная Коалиция (США и ЕС) против Краснозвездного Альянса (Россия и КНР) со всеми их next-gen-танками и экспериментальными дронами в грядущем шутере от первого лица с нелинейным (ну еще бы!) геймплеем. Р-р-равняйся! Смир-на!



Железо

\$240

Microlab A-H500D

Продукт предоставлен
представительством Microlab
в Украине, тел. (044) 206-2709



Развитие серии H привело к появлению в модельном ряду Microlab акустики с индексом A-H500D. Сразу оговоримся, что данная система – больше домашний кинотеатр, нежели компьютерная АС, однако наличие разъемов для подключения A-H500D к ПК позволяет применять ее для подобных целей.

У всех сателлитов одинаковая конструкция, и с этим связана проблема со сложностью выбора места для средней колонки в случае подсоединения к ПК. Каждый компонент АС имеет деревянный корпус (за исключением пластмассового декодера-усилителя), покрытый рояльным лаком. Сабвуфер оборудован мощным восьмидюймовым излучателем, а отверстие фазоинвертора расположено на боковой стороне корпуса. На задней панели размещены зажимы для подключения сателли-

тов и RCA-входы для присоединения сабвуфера к внешнему усилителю. Блок последнего своими разъемами может удивить любого – помимо Stereo Input, 5.1CH Input и 5.1CH Output, в нем есть оптический вход, два коаксиальных и пара для АМ/FM-радиоприемника, встроенного в систему (совсем другой вопрос, зачем он нужен в такого рода акустике).

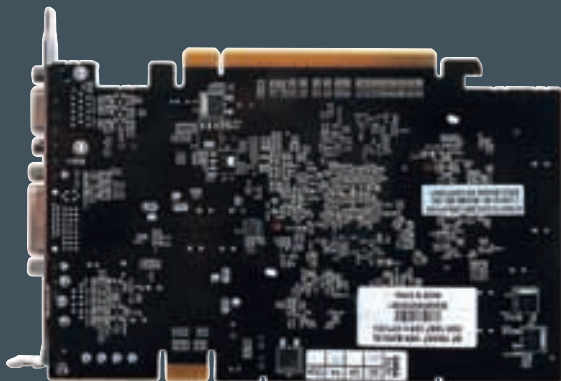
Напористое и насыщенное звучание A-H500D не мешает ей достаточно детально и сбалансированно воспроизводить инструментальные музыкальные композиции. Она вполне комфортно себя чувствует во всех жанрах, предоставляя, к тому же, несколько предварительных установок для разных стилей. Кроме того, отметим солидный запас по мощности. Правда, комплект нельзя назвать доступным из-за высокой стоимости.

\$186

Forsa 7600 GT

Трудно было ожидать от бюджетного решения выдающихся достижений как в плане разгона, так и в отношении шумности, но, оказалось, мы заблуждались. Видеокарта оснащена дополнительным разъемом питания, не обязательным для продуктов на базе 7600 GT. Однако такое решение было необходимым, поскольку напряжение на чипе повышено на 0,1 В, а это позволило до-

стичь частоты графического процессора в 640 MHz, что весьма и весьма неплохо. Разгон памяти тоже оказался высоким – 1590 MHz, то есть практически предельный показатель для модулей памяти со временем выборки 1,4 нс, без повышения вольтажа. Приятно порадовал и низкий уровень шума, поскольку используется низкоскоростной вентилятор с большим углом атаки.



Продукт предоставлен
E-Buy, ebuy.com.ua

\$210



Продукт предоставлен
Roma,
тел. (061) 224-0264

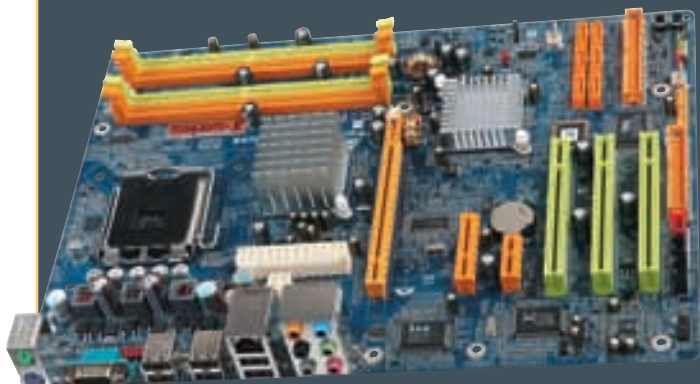
178 грн

Несмотря на заверения производителя в том, что Musketeer III «гармонизирует» звучание и сглаживает сигнал с помощью лампового усилителя, надо отдавать себе отчет в том, что устройство является всего лишь очередным гаджетом. Вставив блок в свободный отсек 5,25", мы получим стильный аналоговый волюметр и ручку регулировки громкости. Видна и ваку-

умная лампа, а вся передняя панель имеет приятную подсветку янтарного цвета.

Усилитель использует разъем блока питания ПК, а дополнительная плашка с двумя аудиопортами (вход со звуковой карты компьютера и выход на акустику или наушники) занимает PCI-слот. В целом, неплохое развлечение для любителей моддинга, но не более.

\$170



Продукт предоставлен
Compass, www.compass.ua

Biostar TForce P965 Deluxe

Разработчики системных плат оперативно отреагировали на анонс процессоров Intel с новой архитектурой. Еще до начала розничных продаж Core 2 Duo в Украине в наше распоряжение попала одна из первых материнских плат на базе P965 Express – Biostar TForce P965 Deluxe. Плата позиционируется как производительное решение для процессоров Core 2 Duo. TForce P965 Deluxe действительно отвечает данной концепции – ничего лишнего, и в то же время вся необходимая и достаточная функциональность присутствует в должном объеме. Единственное, чего не хватает, – это контроллера FireWire, который оказался бы кстати в таком продукте.

Система охлаждения, состоящая из двух радиаторов на северном и южном мостах, пассивна, что не может не радовать. Учитывая выдающуюся термальную эффективность процессоров Core 2 Duo, это дает возможность построить на

базе TForce P965 Deluxe практически бесшумную платформу при условии правильного выбора процессорного кулера и видеокарты с безвентиляторной системой охлаждения.

Отлично продумано размещение слотов PCI-E – PCI Express x16 несколько отдален от ближайших PCI Express x4 и x1, что делает их доступными для использования даже при установке видеокарты с массивным двухслотовым кулером. А вот расположение обоих разъемов питания показалось не очень удобным – они находятся около процессорного сокета, и шнуры явно будут мешать установке некоторых кулеров.

Важно то, что TForce P965 Deluxe продемонстрировала отменную стабильность и отсутствие каких-либо проблем в работе. От пользователя не потребуется никаких дополнительных усилий, что редкость для продуктов, в которых реализовано так много новейших технологий.

Gainward Bliss 7600 GT Golden Sample

Видеокарты от Gainward серии Golden Sample давно любимы многими оверклокерами за прекрасные способности к разгону и эффективную систему охлаждения. Вот и в этот раз мы получили отличные результаты именно на такой плате. Радиатор изготовлен из алюминия и покрывает не только графический чип, но и модули памяти. Вентилятор имеет очень низкий уровень шума: он практически не-

слышен на общем фоне системы. Но тихость в данном случае не помеха разгону: достигнутая нами частота графического чипа составила 670 MHz, не дотянув до результатов eVGA (см. прошлый номер) буквально несколько мегагерц. Установленная на плате память со временем выборки 1,2 нс позволила покорить частоту в 1640 MHz, что стало своеобразным рекордом.

Foxconn TP-538

Отличительной особенностью новой модели Foxconn является съемная стенка для крепления материнской платы, ранее свойственна более дорогим корпусам. Наличие всех этих и других особенностей превращают сборку компьютера в Foxconn TP-538 в удовольствие: полностью безотверточный монтаж, шасси изготовлено из толстой стали, углы закруглены, а корзина для устройств 3,5" развернута в сторону пользователя. Правда, некоторые элементы внутренней конструкции обработаны не лучшим образом (об-

наружены заусеницы), так что рекомендуем быть внимательным при сборке.

На боковой панели установлен воздуховод, снабженный защитным фильтром, на задней панели находится тихий вентилятор 120 мм, а при желании на переднюю панель можно установить дополнительно вентилятор 80 мм. В общем и целом конструкция, дизайн, оснащенность корпуса и мощность блока питания вполне соответствуют цене. Однако не стоит забывать, что и конкуренты не дремлют.

\$78



Продукт предоставлен
Compass,
тел. (044) 531-9730

Cooler Master Musketeer III

Продукт предоставлен
K-Trade, тел. (044) 522-9222



\$112



Продукт предоставлен
Compass, www.compass.ua

abit KN9 Ultra

Универсальная платформа AM2 постепенно становится все более популярной среди приверженцев решений AMD. В свете этого интересно было ознакомиться с новым продуктом от abit, которая расширила свой модельный ряд системной платой на чипсете NVIDIA nForce 570 Ultra.

Компоновка abit KN9 Ultra весьма удачная: размещение разъемов питания, а также слотов для DIMM-модулей и плат расширения не вызывает нареканий – все на своих местах. В случае установки видеокарты с двухслотовой системой охлаждения пострадает лишь слот PCI-E x1, что при нынешней популярности дополнительных карт с таким интерфейсом не столь «болезненно».

Для охлаждения чипсета и силовых элементов преобразователя напряжения используется система Silent OTIS, представляющая собой

набор радиаторов, соединенных тепловой трубкой. Подобная конструкция эффективна для борьбы с нагревом данных элементов и берется на вооружение все большим числом производителей системных плат.

В соответствии с последними тенденциями упразднения устаревающих интерфейсов плата оснащена только одним IDE-каналом на два устройства, в то время как количество портов SATA увеличено до шести (допустима организация RAID-массивов уровней 0/1/0+1/5). abit KN9 Ultra обладает множеством возможностей для разгона системы. Помимо тонких настроек таймингов памяти, BIOS платы позволяет пользователю в широких пределах варьировать как частоты процессорной шины, PCI-E, так и регулировать напряжения питания процессора, памяти, чипсета и линков HyperTransport.

\$40

Saitek P2600 Rumble



Продукт предоставлен
представительством Saitek в
Украине, www.saitek.com.ua

Кроме геймпада P2600, у Saitek есть еще его беспроводной аналог – P2900 Wireless. От P2600 он отличается отсутствием не только провода, но и вибрации, а также несколько другим цветовым решением. В остальном обе модели идентичны.

Геймпад «крупногабаритный», больше всего подойдет взрослым игрокам со средними и крупными ладонями, детям он окажется великоват.

Основным достоинством этой серии павов является режим FPS, включаемый одноименной кнопкой. Как следует из названия, он предназначен для игры в шутеры от первого лица и предлагает классическую раскладку кнопок, привычную консольным геймерам (ходьба/обзор с помощью аналоговых стиков, стрельба/приседание – шифтами

и т. д.). При желании ее можно подправить в фирменном редакторе профилей (или создать несколько конфигураций для разных шутеров). Примечательно, что благодаря этому режиму удастся «подружить» с геймпадом даже те игры, в которых его поддержка разработчиком предусмотрена не была – ведь для игры напade ничем не отличается от нажатия клавиш на клавиатуре.

P2600 Rumble в целом производит приятное впечатление, из недостатков можно отметить разве что «тараканье» кнопкой при сильной вибрации да еще совершенно необъяснимое отсутствие кнопок на аналоговых стиках – несмотря на то что они явно «отрабатывают» клики, драйвер это действие никак не отслеживает.

\$365

Creative GigaWorks ProGamer G550W

Система G550W является очередной попыткой создать удобный беспроводной комплект акустики 5.1. На этот раз инженеры не стали лишать проводного соединения все спутники, ограничившись только приемником для тыловых колонок. Определенную свободу при размещении такая компоновка, правда, дает, позволяя максимально удалить фронтальные спутники от тыловых, но общее количество соединительных кабелей вовсе не уменьшилось, а даже возросло. Кроме того, для включения комплекта потребуется уже не одна, а две электрические розетки.

Количество компонентов G550W впечатляет: кроме внушительного (как по размерам, так и по весу) сабвуфера и пяти спутников, в коробке находятся приемник, а также два пульта управления, один из которых провод-

ной и подключается непосредственно к усилителю сабвуфера. Второй представляет собой небольшой плоский прямоугольник, позволяющий изменять настройки системы не вставая с дивана.

Звучание G550W оставило сугубо положительное впечатление, хотя дополнительная настройка все же понадобилась. В частности, благодаря регулировке тембра увеличивается количество высоких, с которыми один среднечастотный динамик в спутниках справляется с трудом. В остальном G550W отлично показала себя при воспроизведении музыки, демонстрации фильмов и мультимедийных DVD-дисков. Многих потенциальных покупателей может отпугнуть стоимость системы, но отличный дизайн и качество звучания дорогого стоят.

Продукт предоставлен
«Евро Плюс»,
тел. (044) 249-3741



Samsung M55

\$2500

Продукт предоставлен представителем Samsung в Украине, www.samsung.ua



Новая модель мультимедийного ноутбука от Samsung, основанная на платформе Intel Centrino Duo, дополняет модельный ряд устройств с диагональю 17" и является логическим продолжением серии M50.

Поразительно, что новинка с матрицей такого размера весит менее 3 кг. В данном случае назвать ее заменой десктопу (DTR) можно лишь ссылаясь на высокую производительность, обеспечиваемую двухъядерным процессором Core Duo T2500. Скорее, это все же именно мобильный ПК, позволяющий развернуть мощную рабочую станцию в том месте, где вы находитесь.

Широкоформатная матрица заслуживает отдельного упоминания: отличные углы обзора и цветопередача делают ее одной из лучших в своем классе. Время реакции также не вызывает нареканий – данному ноутбуку вполне по силам справиться с динамичными играми. К тому же для по-

добных целей он оснащен довольно мощным графическим чипом NVIDIA GeForce Go 7600 с 256 МВ локальной памяти. Конфигурация Samsung M55 сбалансирована таким образом, что он может успешно выполнять любые ресурсоемкие задачи, будь то офисные или развлекательные приложения. Для оптимизации работы с мультимедийными программами имеются дополнительные кнопки управления и компактный пульт ДУ. А вот полный набор проводных и беспроводных интерфейсов обеспечит на должном уровне необходимые коммуникационные функции.

Кроме того, корпус M55 выполнен из алюминий-магниевого сплава, что делает его более устойчивым к частым переносам и падениям с небольшой высоты. Удивительно, но повышенная надежность не сказалась на массогабаритных характеристиках ноутбука – это несомненная заслуга разработчиков.

EVGA e-GeForce 7900 GT KO Superclocked

\$380

Видеокарта e-GeForce 7900 GT KO Superclocked интересна в первую очередь своими повышенными тактовыми частотами, которые составляют 580/1580 MHz по сравнению с 450/1320 MHz у стандартного GeForce 7900 GT. Действительно, впечатляющие значения, но и это не предел. По заявлениям представителей EVGA, плата способна разгоняться и дальше, вплоть до функционирования на частотах флагманского GeForce 7900 GTX. Несмотря на значительный оверклокерский потенциал серии GeForce 7900 GT в целом, такие частоты для большинства карт на данном графическом процессоре недостижимы, поэтому энтузиасты, желающие получить максимум возможной производительности при умеренных затратах, наверняка обратят внимание на e-GeForce 7900 GT KO Superclocked. Особенно с учетом того, что аналогичных предложений на рынке пока нет.

Продукт базируется на стандартной печатной плате и использует слегка модифицированную систему охлаждения, которая покрывает также микросхему памяти. Помимо этого, выдающиеся скоростные характеристики обусловлены применением более качественной видеопамяти и повышенным напряжением графического чипа. Еще одно отличие e-GeForce 7900 GT KO Superclocked от других плат на базе GeForce 7900 GT заключается, конечно же, в стоимости. Впрочем, если сравнивать ее возможности с GeForce 7900 GTX, то \$380 окажутся не такой уж большой суммой. Кроме того, она станет хорошим выбором для тех, кто просто хочет приобрести производительную видеокарту, при этом не занимаясь столь нетривиальными задачами, как вольтмоддинг, смена кулера и последующий разгон с разной степенью вероятности успешного исхода, поскольку покупатель данного продукта получает все это сразу «из коробки».



Продукт предоставлен Nebesa, www.nebesa.com

Локализации

«Королевства: Восхождение к власти»/ Rising Kingdoms

Жанр стратегия реального времени

Издатель «Одиссей»

Локализатор «Новый Диск»

Игра 3,5/5

Локализация 5/5

Болгарская студия Naemimont Games не очень известна в широких кругах геймеров в первую очередь из-за того, что выпускаемые ею стратегии занимают нишу бюджетных игр, однако это ничуть не умаляет достоинств данных проектов. «Королевства: Восхождение к власти» идеально вписывается в линейку – все красиво, вылизано и продуманно, но графика по современным меркам очень простенькая, звуковое сопровождение не блещет, зато и не отвлекает от игрового процесса, а нужно ли больше, чтобы скоротать пару часов?

Локализация от «Нового Диска» выполнена прекрасно – аккуратный шрифт, внятные надписи, приятные голоса актеров, особенно в обучающей кампании. Так что диск уверенно займет свое место на полке любителей качественных стратегий реального времени. Хотя, конечно, до последней работы Naemimont Games – Glory of the Roman Empire – ей далеко.



«Мексиканские бандиты: Негодяи на дороге»/ Mexican Motor Mafia

Жанр микс

Издатель «Одиссей»

Локализатор «Новый Диск»

Игра 4/5

Локализация 4/5

Не успели мы буквально два номера назад написать о замечательной shareware-игре Mexican Motor Mafia в стиле старой двумерной GTA, как оказалось, что «Новый Диск» уже готовит выпуск локализации на CD. Для тех, кто пропустил обзор, напомним суть игры. Перед нами классическая GTA в Мексике. Мы разъезжаем по стране на автомобиле, а встречаясь с противниками, разбираемся с ними на специальных аренах. Хотя типов машин, оружия и видов заданий здесь не так уж и много, зажигательный геймплей под ураганный саундтрек в стиле «латинос», достаточно большой мир и полная свобода действий компенсируют эти недостатки.

Локализация получилась вполне на уровне. Тексты, конечно же, несколько банальны и пафосны, но таковы они и в оригинале. Зато комиксы, хоть и нарисованы достаточно просто, весьма хороши.



«Тайна да Винчи»/ The Secret of da Vinci

Жанр приключения

Издатель в Украине «Одиссей»

Локализатор Lazy Games

Игра 4/5

Локализация 5/5

Книжный бестселлер «Код да Винчи» и последовавшая за его выходом экранизация породили моду на псевдоисторические и квазикультурологические триллеры, а особенно – связанные с эпохой Возрождения. «Тайна да Винчи» не имеет никакого отношения к приключениям Лэнгдона и Софи из «Кода». Ее главный герой Вальдо, исследуя творческое наследие великого Леонардо, занят поисками некоего пропавшего таинственного манускрипта. Кроме традиционных для приключенческих элементов геймплея (исследование локаций, комбинирование предметов в инвентаре), в игре есть определенная нелинейность и возможность совершать добрые и злые поступки.

Lazy Games удалось хорошо передать атмосферу эпохи в переводах текстов и оформлении документов стилизованными шрифтами. Существенных недостатков в озвучке мы также не обнаружили. Отличная работа.



«Цирк шапито»/Circus Grande

Жанр экономический симулятор

Издатель «1С»

Локализатор «1С»

Игра 4/5

Локализация 4/5

При всем многообразии экономических менеджеров, в том числе в таком поджанре, как симуляторы зоопарков, заповедников и других «предприятий» с животными, мы не

смогли припомнить ни одного tycoon на тему цирка. Что ж, теперь он имеется. В Circus Grande под вашу опеку попадает цирк шапито с капризными артистами, взыскательной публикой и разными забавными зверюшками. Задача традиционна – получить прибыль и сделать ваше заведение наиболее известным. Отличительная особенность Circus Grande – возможность самому составлять программу

выступления, придумывать новые номера и, главное – затем просматривать представления! Если бы еще графика и экономическая часть игры были на уровне, цены «Цирку шапито» не было бы.

Перевод от «1С» очень хорош, более того, озвучены все уроки, проводимые забавным псом, и диалоги. Вот только голоса традиционно подобраны не самым удачным образом.



Half-Life 2: Episode One

Жанр action

Издатель «Бука»

Локализатор «Бука»

Игра 4/5

Локализация 5/5

После выхода Half-Life 2 большинство игроков остались в недоумении по поводу сюжета серии, который

оказался не только нераскрытым, но и еще сильнее запутанным. Решив скормить геймерам продолжение в виде маленьких эпизодов, Valve расщедрилась всего лишь на кое-какие объяснения в начале Episode One. Наоборот, вопросов стало еще больше. В принципе, геймплей не изменился, как и графическое офор-

мление, – это тот самый Half-Life 2, играть в который интересно уже только тем, кто внимательно следит за развитием событий в City 17. Продолжительность эпизода также оставляет желать лучшего, однако для поклонников сериала он, несомненно, как и оригинальный Half-Life 2, будет интересен.

Перевод Episode One выполнен отлично, включая не только субтитры, но и звуковую часть. Голоса подобраны почти идеально, и к интонациям и эмоциональной окраске также претензий нет. Впрочем, все игры серии Half-Life отличаются качественной локализацией на русский язык.

«Убойный футбол»/ Crazy Kickers XXL

Жанр аркада

Издатель «Руссобит-М»

Локализатор GFI

Игра 3/5

Локализация 5/5

Шуточная футбольная аркада Crazy Kickers XXL вышла два года назад, однако и сейчас игра выглядит вполне пристойно, хотя графическая составляющая немного устарела. Проект с оригинальной анимацией и смешными персонажами (панды, ящерицы, носороги, обезьяны) затягивает, так что порох в пороховницах немецких разработчиков из Phenomedia (авторы популярной Moorhuhn) еще есть.

Роль тренера заключается в отборе игроков в команду (в «Убойном футболе» в матче участвуют четыре полевых футболиста и вратарь) согласно их показателям (сила, скорость, точность удара). Имена спортсменов заставят улыбнуться любого: Роберто Карлсон, Андрес Быстренко, Павел Медвед. Да и выглядят все они красочно благодаря разнообразным прическам и одежде.

Перевод осуществлен с должным юмором, и свою прелесть аркада после локализации не потеряла.



Prey

Жанр first person shooter

Издатель «1С»

Локализатор «1С»

Игра 4/5

Локализация 4/5

Вышедшая недавно Prey на самом деле имеет мало общего с одним из самых знаменитых долгожителей последнего десятилетия – по сути, лишь название да концепцию, которая в двух словах характеризуется как «индеец в порталах». Несмотря на массу интересных находок в геймплее (честно говоря, они демонстрировались создателями оригинального Prey еще в далеком 1998 г.), игра получилась довольно однообразной, и во второй половине геймер вполне может заскучать.

Локализация выполнена очень хорошо, претензии есть, пожалуй, только к актеру, озвучивавшему главного героя, – зачастую его голос кажется довольно неестественным. Впрочем, на это почти не обращаешь внимание – качество перевода традиционно высокое, обнаружить сколько-нибудь серьезные ляпы так и не удалось.



Tycoon City: New York

Жанр экономическая стратегия

Издатель «Фабрика Игр»

Локализатор «Акелла»

Игра 2/5

Локализация 4/5

Деер Red Games, выпустив Tycoon City: New York, не оправдала возложенных на нее надежд, явив миру странную смесь The Sims и SimCity. Причиной недовольства игроков стали далеко не самая современная графика, мягко говоря, странный геймплей, слабая экономическая модель, неоднозначные нововведения и Нью-Йорк размером с небольшую деревню. Это в очередной раз доказывает, что отменные симуляторы градостроительства может создавать, пожалуй, только Maxis.

С локализацией, к сожалению, дела тоже сложились не самым лучшим образом. Текстовая информация переведена качественно, шрифты подобраны хорошо. Но все впечатление портят анимированные вставки – содержание разговоров персонажей наводят на мысль о братках.



Rome: Total War – Золотое издание

Жанр RTS/TBS

Издатель «1С»

Локализатор «1С»

Игра 5/5

Локализация 5/5

Рome: Total War по праву считается лучшей в своем роде игрой, а ее влияние на жанр заметно невооруженным глазом по современным проектам. Настолько органичного

сочетания пошагового режима с реальным временем просто не существует, а сражения, в которых участвуют многие тысячи воинов, по зрелищности способны соревноваться даже с голливудскими блокбастерами.

На диске представлены собственно оригинальная игра и официальное дополнение – Barbarian Invasion, так что геймеры смогут не только привес-

ти к величию Рим, но и полностью уничтожить его.

К локализациям от «1С» никаких претензий, как правило, не бывает. Переведено абсолютно все и очень качественно, шрифты удобочитаемы и не отвлекают от игрового процесса, голоса актеров приятны и эмоциональны. А знаменитые речи генералов перед сражением отлично реализованы и в русской версии.



60 игр, в которые стоит играть



Файтинги

1. Tekken 5

PS2 • Namco

За одну только панду данная игра могла бы получить «Выбор редакции». Но кроме этого, Tekken 5 отличается замечательным балансом и очень динамичным игровым процессом.

2. Soul Calibur 3

PS2 • Namco

3. Virtua Fighter 4 Evo

PS2 • SEGA

4. Dead or Alive 4

Xbox 360 • Tecmo

5. Guilty Gear XX Slash

PS2 • ARC/SEGA



Шутеры

1. F.E.A.R.

PC/Xbox 360 • Monolith/Vivendi

Во всех отношениях замечательный шутер – интересный геймплей, отличная графика. Правда, сюжет подкачал, но для жанра FPS он не так уж и важен.

2. Half-Life 2

PC/Xbox • Valve/«Бука»

3. Black

PS2/Xbox • Criterion/EA

4. Battlefield 2

PC • D.I.C.E./EA

5. Prey

PC/Xbox 360 • Human Head/«1C»



Action/Adventure

1. Hitman: Blood Money

PC/PS2/Xbox/Xbox 360 • IO/«Новый Диск»

Мы не будем шутить по поводу лысины 47-го – у наемных убийц не всегда хорошее чувство юмора. Зато с количеством оружия и способами прохождения у Hitman все в порядке.

2. Dead Rising

Xbox 360 • Capcom

3. Tomb Raider Legend

PC/PS2/Xbox/Xbox 360 • Crystal Dynamics/«Новый Диск»

4. The Outfit

Xbox 360 • Relic/THQ

5. X3: Воссоединение

PC • Egosoft/«Новый Диск»



Адвентюры

1. Fahrenheit

PC/PS2/Xbox • Quantic Dream/«Акелла»

Революционный проект был на удивление тепло принят консервативными поклонниками адвентюр. Да и остальным геймерам поиграть непременно стоит.

2. Fatal Frame III

PS2 • Tecmo

3. Dreamfall: The Longest Journey

PC/Xbox • Funcom/«Новый Диск»

4. Scratches/«Шопох»

PC • Nucleosys/GFI

5. Myst V: End of Ages

PC • Cyan Worlds/«Бука»

RPG

**1. The Elder Scrolls IV: Oblivion****PC/Xbox 360** • Bethesda/«1C»

Полная свобода, масса второстепенных квестов, сюжетная линия для каждой из гильдий и уйма возможностей прохождения игры. А еще и поддержка пользовательских модов, число которых уже перевалило за тысячу. Однозначно лучшая ролевая игра последних нескольких лет.

2. Vampires: The Masquerade – Bloodlines**PC** • Troika Games/Activision**3. Baldur's Gate II****PC** • Black Isle/«1C»**4. Fallout 2****PC** • Black Isle/«1C»**5. «Серп и Молот»****PC** • Nival/«1C»

Action/RPG

1. X-Men Legends II: Rise of Apocalypse**PC/PS2/Xbox/PSP** • Raven/Activision

В отличие от других игр по лицензии эта действительно оказалась чрезвычайно интересной. Хотя по сути – та же «Дьябла».

2. Titan Quest**PC** • Iron Lore/«Бука»**3. Dungeon Siege II****PC** • Gas Powered/«1C»**4. Shining Force Neo****PS2** • Amusement Vision/SEGA**5. Ex Machina****PC** • Nival Targem Studio/«Бука»

JRPG

1. Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King**PS2** • Level-5/«1C»

Если вы сможете смириться с необычным графическим стилем и несколько затянутым началом, то откроете для себя одну из самых лучших ролевых игр всех времен.

2. Grandia III**PS2** • Game Arts/Square Enix**3. Kingdom Hearts II****PS2** • Square Enix/Buena Vista**4. Suikoden V****PS2** • Konami**5. Digital Devil Saga****PS2** • Atlus

MMOG

1. World of Warcraft**PC** • Blizzard/Vivendi

Шесть миллионов леммингов не могут ошибаться. Любимая игра редакции Gameplay понравилась многим пользователям, и, мы уверены, придется по вкусу и вам. Только, ради бога, играйте на официальных серверах.

2. Guild Wars: Factions**PC** • ArenaNet/«Бука»**3. EverQuest II****PC** • SOE/«Акелла»**4. Albatross 18****PC** • Ntreev/GameFactory**5. Silkroad Online****PC** • Joymax

RTS

1. Warhammer 40 000: Dawn of War

PC • Relic/«Руссобит-М»

Компания Relic не делает плохих игр. Более того, она не делает одинаковых проектов. Вот и WH40K – уникальная RTS, одновременно классическая и не похожая на другие.

2. Rome: Total War

PC • Creative Assembly/«1C»

3. Star Wars: Empire at War

PC • Petroglyph/«1C»

4. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II

PC • EA

5. Rise on Nations: Rise of Legends

PC • Big Huge Games/«1C»



TBS/экономические

1. Civilization IV

PC • Firaxis/«1C»

Вся история человечества за три-четыре часа. Или за несколько суток подряд – это зависит от настроек. От каменных топорков до космических кораблей в самой эпической стратегии всех времен.

2. Heroes of Might & Magic V

PC • Nival

3. The Sims 2

PC • Maxis/EA

4. Galactic Civilization II

PC • Stardock/«1C»

5. Advance Wars: Dual Strike

DS • Intelligent Systems/Nintendo



Необычные игры

1. We ♥ Katamari

PS2 • Namco

Закатать весь мир в один большой красивый шарик-катамари – что может быть необычнее? Разве что местные задания, выдаваемые фанатами Короля Космоса. Бедный-бедный маленький Принц...

2. LocoRoco

PSP • Sony

3. Pump It Up: Exceed

PS2 • Andamiro/Mastiff

4. Singstar

PS2 • Sony

5. Nintendogs

DS • Nintendo



Гонки

1. Burnout: Revenge

PS2/Xbox/Xbox 360 • Criterion/EA

Столкни ближнего своего с трассы, организуй аварию на сорок персон, перепрыгни через горящий остов автомобиля конкурента – вот краткий пересказ первых трех минут Burnout: Revenge.

2. Need for Speed: Most Wanted

PC/PS2/Xbox/Xbox 360 • EA

3. Gran Turismo 4

PS2 • Polyphony/Sony

4. Flatout 2

PC/PS2/Xbox • Bugbear/«Бука»

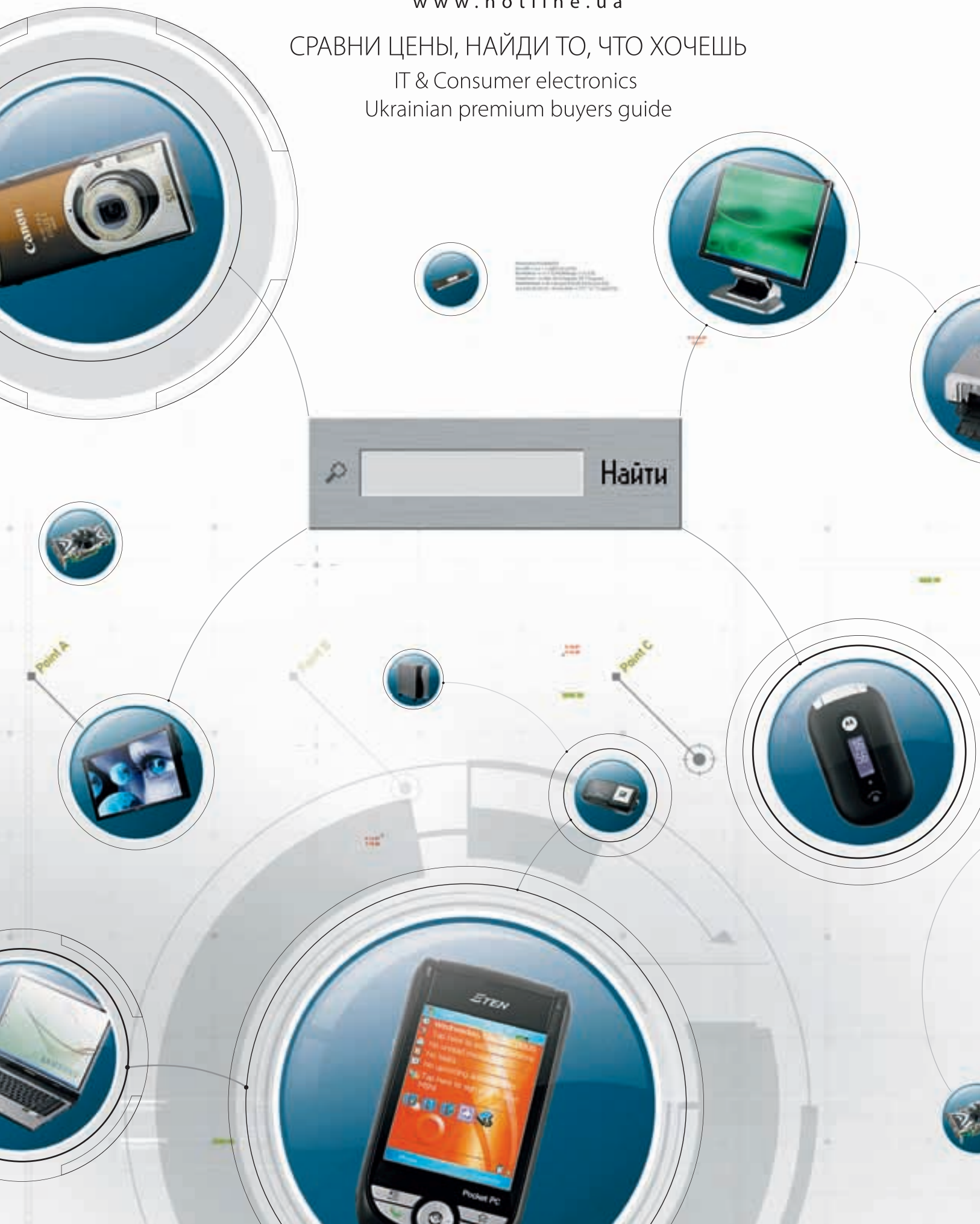
5. Outrun 2006

PC/PS2/Xbox/PSP • SEGA



СРАВНИ ЦЕНЫ, НАЙДИ ТО, ЧТО ХОЧЕШЬ

IT & Consumer electronics
Ukrainian premium buyers guide



Top 5

Игры октября

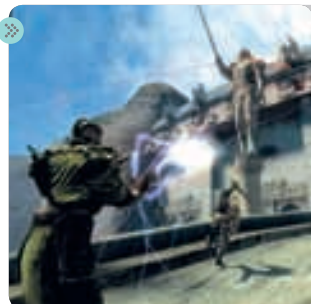
Эльфы, мессия, Родригес, мечтательная черепаха и шпион

Пришла пора заняться поиском свободного времени. Отменяйте встречи, берите отгулы, договаривайтесь о переносе сроков. Октябрь этого года будет насыщенным.



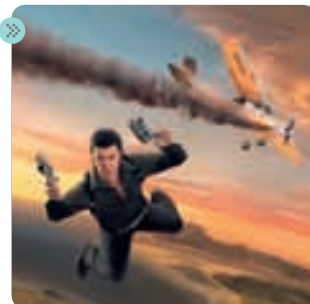
1 NEVERWINTER NIGHTS 2

Кто-то ждет NWN2 ради того, чтобы снова окунуться в атмосферу мира Фэйрун. Кого-то привлекают местные монстры, а кто-то жаждет эпической сюжетной линии. Нас же интересуют штурмы замков, жирный лут и возможность стать хозяином одного из городов. Ах да, и еще темная сторона Силы.



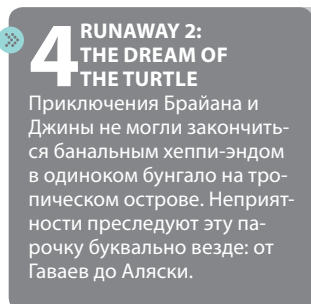
2 DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Возрожденный мир Might & Magic продолжает радовать преданных фанатов. Отличная Heroes of Might & Magic V (спасибо Nival) сменяется action/RPG от создателей Arx Fatalis. А ведь скоро будет еще и аддон к HOMMV!



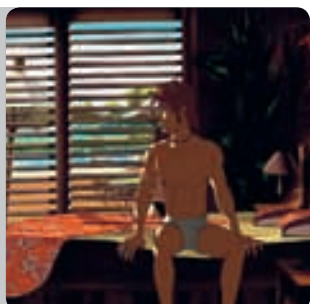
3 JUST CAUSE

Черная рубашка, черные джинсы, черный пистолет, черный парашют и черные волосы – нет, это не легендарный персонаж детских страшилок Адский летчик, а герой Just Cause, сражающийся за справедливость на одном отдельно взятом тропическом архипелаге.



4 RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE

Приключения Брайана и Джини не могли закончиться банальным хеппи-эндом в одиноком бунгало на тропическом острове. Неприятности преследуют эту парочку буквально везде: от Гаваев до Аляски.



5 SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Работать на несколько враждебных организаций сразу – задача непростая. Особенно если родное агентство стоит костью в горле, да и преступным синдикатом руководят не слишком приятные люди. Но Сэм справится.

