

ITC PUBLISHING

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор группы изданий
«Домашний ПК» и Gayerplay
ОЛЕГ ДАНИЛОВ

Главный редактор Gayerplay
СЕРГЕЙ ГАЛЕНКИН

Редакторы
АЛИНА ЖИГУНОВА
АННА ЗИНЧЕНКО

Редактор диска
АЛЕКСЕЙ ФИНГЕРУТ

Обозреватель
ЯНОШ ГРИЩЕНКО

Литературная редакция
НАТАЛЬЯ НАУМЕНКО
ЮЛИЯ НЕТУХАНИНА
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 Gayerplay, № 9 (13), сентябрь 2006

Подписной индекс
в Каталоге изданий Украины
Gayerplay без DVD-диска 92494
Gayerplay с DVD-диском 92493
Комплект из «Домашнего ПК»
с DVD и Gayerplay с DVD 94938
Свидетельство о регистрации
КВ № 9963 от 15.06.2005 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с сентября 2005 г.
Учредитель – Сергей Арабаджи
Издатель – ООО «Издательский Дом ИТС»,
г. Киев, 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. Красноезвездный, 51

Телефоны:
редакция (044) 496-3463
отдел рекламы (044) 496-3465
..... (044) 270-3839
отдел распространения (044) 249-9759
..... (044) 331-0409
..... (044) 331-0401
Факс: (044) 270-3891
E-mail: editor@gayerplay.com.ua
Web-сайт: www.itcpublishing.com

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

Второй сезон

Первый год пролетел как-то подозрительно быстро. Кажется, только вчера мы спорили о названии журнала (в качестве вариантов предлагались Games.UA, LVL и «Про.Игры»), и вот уже сдаем в типографию счастливый 13-й номер.

Что же изменилось за это время? Мы выросли, окрепли и достойно представили отечественную прессу на нескольких международных выставках. А специальный номер «Наши игры» стал своеобразным пропуском для некоторых местных студий на западные мероприятия. Кстати, этот же номер использовала компания Atari, когда проводила исследование украинского рынка.

Впрочем, довольно хвастовства. Давайте я лучше расскажу о том, что ждет читателей Gayerplay в дальнейшем. Во-первых, новые рубрики. С этого номера мы запускаем цикл «Индустрия в лицах» (см. с. 76), в котором будем писать о наших соотечественниках, работающих в игровое. Интервью с руководителями компаний публиковались и раньше, а в данной рубрике мы решили уделить внимание представителям различных профессий, принимающим участие в создании игр. Еще мы готовим серию материалов об украинских геймерах. Хватит политикам изображать нас монстрами!

Во-вторых, мы будем делать больше специальных статей. Цикл об истории нашей с вами любимой индустрии понравился читателям, поэтому в ближайшее время ждите еще несколько публикаций о знаменитых студиях, геймдизайнерах и сериалах.

В-третьих, совместно с компанией «Евроиндекс» мы организуем выставку «Территория игр». Уверены, что она станет незабываемым событием как для украинских игроков, так и для разработчиков.

И в-четвертых, мы наконец-то запускаем сайт. Пока в режиме блога, который будет содержать интересные новости и факты, а также комментарии авторов и редакторов Gayerplay. Блог расположен по адресу gayerplay.com.ua/blog. Заходите, общаемся.

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галенкин,
segal@itc.ua




40

World in Conflict

Если бы Советский Союз не развалился, словно пресловутый колосс под собственным весом, то массированное вторжение в Европу танков с красными звездами на борту было бы вопросом времени. В World in Conflict мы посмотрим на то, как это все могло бы произойти.



№ 9 (13) сентябрь 2006

Содержание

Превью



46 Indiana Jones

Постаревший Харрисон Форд в настоящее время готовится к съемкам в четвертой части фильма. А игроки встретятся с молодым и полным энергии Инди, охотящимся за очередным древним артефактом.

52 Spore

Уилл Райт из тех людей, которые, даже став знаменитыми, не прекращают работать. Казалось бы, сиди себе в кресле и делай The Sims 3, 4 и т. д. Ан нет – вместо того чтобы почивать на лаврах, Уилл снова принялся совершать революцию в жанре. И знаете, похоже, у него опять получится.

Новости

- 6 Кратко
- 12 Киберспорт
- 14 Украинский финал WCG 2006
- 16 Территория игр

Тема

- 18 Эволюция заблуждений
- 20 Моя работа – делать игры
- 24 Ричард Гэрриотт
- 28 Эволюция cRPG
- 34 Что такое Digital Rights Management

- 38 Top 5: Лысые и опасные

Превью

- 40 World in Conflict
- 46 Indiana Jones
- 52 Spore
- 56 Vanguard: Saga of Heroes
- 60 AION: The Tower of Eternity

- 62 Sadness
- 64 Rule of Rose
- 66 Test Drive Unlimited
- 68 Valkyrie Profile 2: Silmeria
- 70 Дневной Дозор
- 72 Guild Wars: Nightfall

- 74 Интервью с Аланом Пакири из Logitech
- 76 Индустрия в лицах: Алексей Чекаленко
- 78 DS Lite

- 80 Top 5: Игры по книгам

Рецензии

- 82 EverQuest II
- 86 Prey
- 90 Rise & Fall: Civilizations at War
- 92 ДОМ 3 online
- 94 Glory of the Roman Empire
- 95 Dark and Light
- 96 MotoGP 4
- 98 Ship Simulator 2006

- 100 Panzer Elite Action: Танковая гвардия
- 102 Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow
- 103 Legend of Heroes II: Prophecy of the Moonlight Witch
- 104 Phoenix Wright: Ace Attorney
- 105 Rome: Total War – Alexander
- 106 LocoRoco
- 107 Civilization IV: Warlords

- 108 Лучшие украинские киберспортсмены
- 110 Модификации к C&C: Red Alert 2
- 114 Галерея

Гид покупателя

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

62

Sadness

Игра об Украине начала прошлого века, которую делают поляки для японской консоли, – интригует, правда? Только ради одной Sadness мы готовы купить Nintendo Wii. Патриотизм? Нет, просто проект получается уж больно интересным.



Рецензии

Act of War:	
High Treason	122
Advent Rising	122
AION: The Tower of Eternity	60
Blue Dragon	114
Bullet Witch	116
Civilization IV:	
Warlords	107
Colin McRae: DIRT	114
Dark and Light	95
Disgaea 2:	
Cursed Memories	116
Driv3r	123
Elite Beat Agents	115
EverQuest II	82
Fallout Tactics	123
Full Spectrum Warrior:	
Ten Hammers	123
Genesis Rising:	
The Universal Crusade	115
Glory of the Roman Empire	94

Grotesque –	
Heroes Hunted	114
Guild Wars:	
Nightfall	72
Hearts of Iron II:	
Doomsday	122
Indiana Jones	46
Legend of Heroes II	103
LocoRoco	106
MotoGP 4	96
MotorStorm	117
Panzer Elite Action	100
Persona 3	115
Phoenix Wright:	
Ace Attorney	104
Pirates of the Caribbean:	
The Legend of	
Jack Sparrow	102
Prey	86
Psychonauts	123
Rayman: Raving Rabbids	117

Rise & Fall:	
Civilizations at War	90
Rome: Total War –	
Alexander	105
Rule of Rose	64
Sacrifice	122
Sadness	62
Ship Simulator 2006	98
Silverfall	116
Spore	52
Test Drive Unlimited	66
The Elder Scrolls IV:	
Oblivion	123
The Sacred Rings	117
Valkyrie Profile 2:	
Silmeria	68
Vanguard:	
Saga of Heroes	56
World in Conflict	40
Дневной Дозор	70
ДОМ 3 online	92

Рецензии

82

EverQuest II

Жители Кейноса и Фрипорта теперь заговорили на русском языке, но это не единственное изменение, послужившее причиной того, что почти все редакторы увлеклись миром Норрат, а некоторые даже оторвались от World of Warcraft (на время). Огромное разочарование – ратонга-инквизитор может быть только темным. А в остальном – браво!



86

Prey

Индейцы в космосе – звучит как название идеального приключенческого фильма советских времен. Впрочем, от бесшабашной атмосферы вестернов в Prey не осталось ничего. Перед нами довольно мрачный хоррор-боевик в лучших традициях «Чужого».



Содержание

Gameplay DVD#9 (13)



Игры

Полные версии

Notrium 1.341
Plasma Pong 1.2
Ragnarok Online
Shareware-игры
15-game
Active Lines
AquaPack Lines
Arctic Macrob
Battle Boattle
Bubble Mayhem
Hammer Heads Deluxe
Kudos
Magic Lanterns
Styateg
Tri-Peaks Solitaire To Go

Демонстрационные версии

Alien Shooter 2
Darkstar One
DevastationZone
Troopers 1.33
Dream Pinball 3D
DropTeam Multiplayer
Demo
Faces of War
(В тылу врага 2)
Rise & Fall:
Civilizations at War
Ship Simulator 2006
TerraWars:
New York Invasion 9.02

Патчи

Русские версии

Боги: Дорога в
бесконечность 1.40
Стальные монстры 1.2
ТрюкМания:
Гонки экстремалов
1.01
Heroes of Might and
Magic V 1.2

Английские версии

Battlefield 2 1.4
Beta 2
Battle of Britain 2:
Wings of Victory 2.04

Blitzkrieg:

Mission Kursk 1.4
CSI: 3 Dimensions
of Murder 1.1
F.E.A.R. 1.06
Great Invasions 1.06d
Out of the Park
Baseball 2006 1.0.2
Penumbra 1.1
Pro Cycling Manager
2006 1.0.0.3
Rise & Fall:
Civilizations at
War 1.12
Salvo! 1.5
Ship Simulator 2006 1.1.1
Soldner:
Secret Wars 33673
Star Wars:
Empire at War 1.05
Strike Fighters:
Project 1 07.10.06
Supreme Ruler 2010 4.6.1
Take Command:
2nd Manassas 2.51
Titan Quest 1.11
Tom Clancy's
Ghost Recon:
Advanced
Warfighter 1.20
Unreal
Tournament 2004
Sound Blaster
X-Fi patch
Warhammer 40K:
Dawn of War 1.50
Wings over Europe:
Cold War Gone
Hot 07.10.06
Wings over Vietnam
SP 07.10.06

Модификации

C&C: Red Alert 2
Blitzkrieg Mod 2.0
Mental Omega 1.2
Purple Alert 4.1
Robot Storm 1.98
Yuri's Revenge –
The Next Era 8.0

Видеоролики

Мультиплатформа

Call of Duty 3
Half-Life 2:
Episode Two
Just Cause
Marvel:
Ultimate Alliance
Need for Speed:
Carbon
Team Fortress 2
Teenage Mutant
Ninja Turtles
The Sims 2: Pets
Tom Clancy's
Splinter Cell:
Double Agent
Tony Hawk's Project 8

PC

Caesar IV
Dark Messiah of
Might and Magic
Gothic III
Medieval II: Total War
Sam Suede:
Undercover Exposure
Warhammer 40K:
Dawn of War –
Dark Crusade
Warhammer:
Mark of Chaos

Xbox 360

Castle Crashers
Dead Rising
Forza Motorsport 2
Mass Effect

PS3

Motor Storm
Virtua Fighter 5

PSP

GUN: Showdown

Обои для Рабочего стола

Программы

Игровые утилиты

ArtMoney 7.19 SE

CheMax for Console 1.4
CheMax Rus 5.1

Офисные приложения

OpenOffice.org 2.0.3

Системные утилиты

7-Zip 4.42
Daemon Tools 4.0.3
DeepBurner Free 1.8
FAR Manager 1.70

Программы для Интернета

Avant Browser
10.2.52
Azureus 2.4.0.2
Download Master
5.1.2.1034
Firefox 1.5.0.5
Free Download
Manager 2.0
HTTrack Website
Copier 3.40.2
Maxthon Combo
1.5.6 build 42
Miranda IM 0.5
Opera 9.0.8502
QIP 2005 Build 7950
Thunderbird 1.5.0.5
uTorrent 1.6 Stable

Программы для просмотра изображений

FastStone Capture 4.2
FastStone Image
Viewer 2.5
IrfanView 3.98
XnView 1.82.4

Мультимедиа- приложения

Apollo 37zx
Crystal Player Free 1.97
FFDShow
MPEG-4 Video
Decoder 20060716
foobar2000 0.9.2
Light Alloy 4.0
Media Player
Classic 6.4.9.0 (611)

QuickTime

Alternative 1.72
Real Alternative 1.49
XviD 1.1.0
Zoom Player
Standard 4.51

Обеспечение безопасности

Ad-Aware SE
Personal 1.06
AntiVir PersonalEdition
Classic 7 6.35
Spybot – Search &
Destroy 1.4
Sunbelt Kerio Personal
Firewall 4.3.268

Диагностика, информация, тесты

CPU Burn
CPU-Z 1.35
Memtest86+ 1.65
Motherboard
Monitor 5.3.7.0
Nero CD-DVD
Speed 4.51.1
Nero InfoTool 4.03
Prime95 24.14
S&M 1.8.1
Sandra Lite 2007 10.99

Тонкая настройка и оверклокинг

ATITool 0.0.24 /
0.25 Beta 14
ATI Tray Tools
1.0.5.880 RC
ClockGen 1.0.4.7
Driver Cleaner Pro 1.5
RightMark CPU Clock
Utility (RMClock) 2.1
RivaTuner 2.0 RC16

Драйверы

Прочее

«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, № 9 (13), 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)

RISE OF NATIONS RISE OF LEGENDS

"Вельми стильна, захоплююча та оригінальна стратегія"
8.5/10 **Игромания**

"Яскрава, відполірована, високобюджетна RTS
з незрівнянним дизайном" 8.5 / 10 **Страна Игр**

"Найяскравіша стратегічна гра цього сезону"
90% **PC Gamer**



© 2006 Microsoft Corporation. Усі права захищені.
© 2006 Big Huge Games, INC. Усі права захищені.
Big Huge Games є ексклюзивною торговою маркою Big Huge Games, Inc.
Переклад гри російською мовою здійснено компанією Nival Interactive
© 2006 3AT «1C». Усі права захищені.



Кратко

PC Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
03.10.2006	Flight Simulator X	Microsoft	simulator
03.10.2006	Test Drive Unlimited	Atari	racing
10.10.2006	Shadows of War	н/д	strategy
17.10.2006	Neverwinter Nights 2	Atari	RPG
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	Left Behind: Eternal Forces	Left Behind	strategy
17.10.2006	The Sims 2: Pets	EA	simulator
24.10.2006	Anno 1701	Deep Silver	strategy
24.10.2006	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	tactical
24.10.2006	Legend of the Dragon	On Games	action
24.10.2006	The Chronicles of Spellborn	н/д	MMORPG
24.10.2006	Sid Meier's Railroads!	2K Games	strategy
24.10.2006	F.E.A.R.: Extraction Point	Vivendi Games	FPS
01.11.2006	Need for Speed: Carbon	EA	racing
14.11.2006	Battleground Europe: World War II Online	Matrix Games	action
14.11.2006	EverQuest II: Echoes of Faydwer	Sony Online	MMORPG
21.11.2006	Arthur and the Minimoys	Atari	action/adventure
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
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

PlayStation 2 Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
03.10.2006	Gene Troopers	South Peak	action
03.10.2006	Test Drive Unlimited	Atari	racing
03.10.2006	Tokobot Plus: Mysteries of the Karakuri	Tecmo	puzzle
10.10.2006	Knights of the Temple 2	South Peak	action
10.10.2006	Hard Rock Casino	Crave	cards
10.10.2006	God Hand	Capcom	fighting
17.10.2006	Garfield 2	Game Factory	action/adventure
17.10.2006	The Sims 2: Pets	EA	simulator
24.10.2006	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	Capcom Classics Collection Vol. 2	Capcom	retro
21.11.2006	Arthur and the Minimoys	Atari	action/adventure
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
28.11.2006	Guitar Hero II	RedOctane	music
05.12.2006	Karaoke Revolution: American Idol	Konami	music
20.02.2007	Ghost Rider	2K Games	action

Xbox 360 Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
24.10.2006	Blitz: The League	Midway	sport
24.10.2006	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	tactical
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
16.10.2007	Grand Theft Auto IV	Rockstar	action

Эпидемия



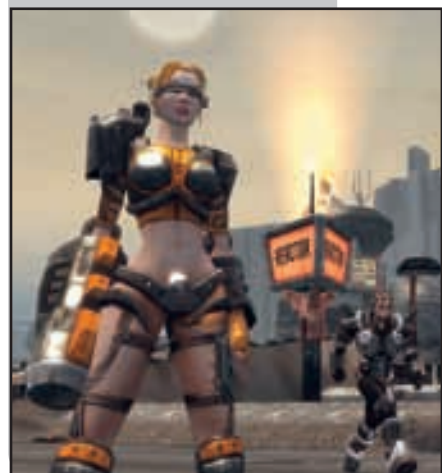
Здоровье превыше всего

В июльском номере журнала мы сообщали об открытии в голландской клинике Smith & Jones отделения для людей, зависимых от игр. И вот сейчас сотрудники учреждения хватаются за голову и признают, что не ожидали такого наплыва пациентов. В настоящее время курс лечения проходят подростки из Великобритании, и уже забронированы места для геймеров из США и Азии. Это, конечно, не означает, что мы должны немедленно записаться на прием к доктору или показать врачу любимое чадо, но проводить больше времени на свежем воздухе и уделять больше внимания детям все же стоит.

Auto Assault

А как дышал, как дышал...

К нашему великому сожалению, оригинальная MMORPG «про машинки» провалилась. Не зря мы удивлялись малому количеству игроков в онлайн, оказывается, число подписчиков Auto Assault не превысило и 10 тыс. Волевым решением NCsoft все американские и европейские серверы были объединены в один. Принудительная миграция на Nexus убедила общественность в том, что проект не оправдал ожиданий издателя, но, несмотря на неутешительные результаты, Auto Assault еще жива, и команда даже готовит второй апдейт с новыми картами, миссиями и оружием. Надежда, как говорится...

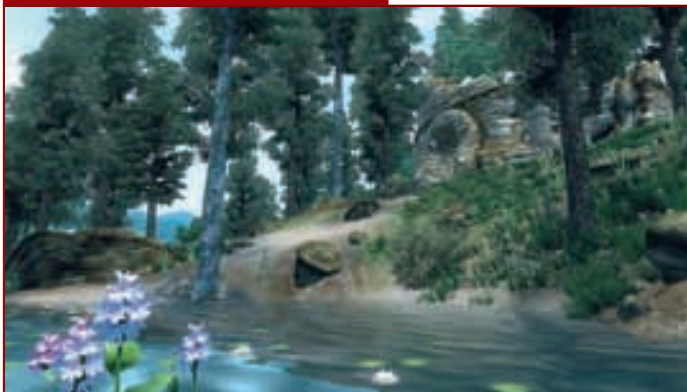


No more booth babes

Самая известная игровая выставка Electronic Entertainment Expo (E3) станет гораздо меньше. Крупнейшие издатели, посоветовавшись, решили, что невероятные расходы на пафосные и громкие стенды себя не оправдывают. Действительно, вся серьезная пресса практически не смотрит на них, предпочитая изучать еще не вышедшие проекты в небольших комнатах для презентаций. А на стендах крутятся случайно пробившиеся любители игр (но старше 18 лет), метко прозванные «ниндзя-лутерами», для которых E3 – хороший способ набрать всевозможных сувениров и пофотографироваться с девушками.

Соответственно новая выставка вместо огромного Convention Center будет проходить в каком-нибудь отеле. Презентации – за закрытыми дверями, вход – исключительно по приглашениям, количество посетителей – не более 5000. Заодно и название сменили – E3 Media Festival. Таким образом E3 превратится в мероприятие исключительно для прессы, а для обычных геймеров будут другие выставки. Их, кстати, предвидится великое множество: Penny-Arcade Expo, Game Convention, «Игромир», «Территория игр».

The Elder Scrolls IV: Oblivion



Теперь на PSP?

Поговаривают, будто грандиозная The Elder Scrolls IV: Oblivion почти своим присутствием Sony PSP. Работу над версией, по слухам, поручили Climax UK, однако уверенности в том, что это окажется та же RPG, только на маленьком экране, нет. Правда, нас утешают, мол, небольшой размер носителя UMD не столь критичен. Сделать текстуры поменьше плюс пара шаманских пассов – и все будет ОК. Хотелось бы.

Age of Conan – Hyborian Adventures

Погружение откладывается

Funcom объявила о подписании договора с SCI/Eidos на издание ожидаемой многими Age of Conan – Hyborian Adventures. Однако норвежская компания оставляет за собой права на цифровую дистрибуцию, а также прибыль от абонентской платы. Кроме того, застывшим в предвкушении скорого релиза фанатам сообщили, что приключения в мире Конана начнутся только во II квартале 2007 г. А мы, конечно же, ждем открытого бета-тестирования.



ЕЗ меняет формат



PC

Европейский рейтинг продаж игр для PC (full price)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Civilization IV: Warlords	Take-Two	Firaxis
2	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
3	The Sims 2: Open for Business	Electronic Arts	Maxis
4	Rise and Fall: Civilizations at War	Midway Games	Midway Games
5	Prey	Take-Two	Human Head Studios
6	World of Warcraft	Vivendi	Blizzard Entertainment
7	Civilization IV	Take-Two	Firaxis
8	LOTR: The Battle for Middle-Earth	EA Games	EA LA
9	Football Manager 2006	SEGA	Sports Interactive
10	Championship Manager 2006	Eidos	Beautiful Game Studios

Чарты предоставлены Chart Track, ©2006 ELSPA Ltd (www.elspa.com)

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Nancy Drew: Danger by Design	Her Interactive	Her Interactive
2	Civilization IV: Warlords	Take-Two	Firaxis
3	World of Warcraft	Vivendi	Blizzard Entertainment
4	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
5	Civilization IV	Take-Two	Firaxis
6	The Sims 2: Open for Business	Electronic Arts	Maxis
7	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Take-Two	Bethesda
8	Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight	Microsoft	Microsoft
9	Crazy Machines	Viva Media	Novitas
10	Half-Life 2: Episode One	Valve	Valve

Российский рейтинг продаж игр для PC (jewel)

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	Prey	«1С»	Human Head Studios
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion (DVD)	«1С»	Bethesda
3	ToCA Race Driver 3	«Бука»	Codemasters
4	Heroes of Might and Magic V (DVD)	Nival	Nival
5	FlatOut 2 (DVD)	«Бука»	Bugbear Entertainment
6	SIN Episodes: Emergence	«Бука»	Ritual Entertainment
7	Half-Life 2: Episode One	«Бука»	Valve
8	Fahrenheit (3 CD)	«Акелла»	Quantum Dream
9	Heroes of Might and Magic V (4 CD)	Nival	Nival
10	The Settlers. Наследие королей: Легенды	«Новый Диск»	Red Storm

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

PlayStation 2

Европейский рейтинг продаж игр для PS2 (full price)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	GTA: Liberty City Stories	Rockstar Games	Rockstar Leeds
2	Cars	THQ	Rainbow Studios
3	Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	Ubisoft	7 Studios
4	Pro Evolution Soccer 5	Konami	Konami
5	Over the Hedge	Activision	Edge of Reality
6	FIFA World Cup Germany 2006	Electronic Arts	EA Canada
7	Hitman: Blood Money	Eidos	IO Interactive
8	FIFA Street 2	Electronic Arts	EA Canada
9	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
10	Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	EA Canada

Чарты предоставлены Chart Track, ©2006 ELSPA Ltd (www.elspa.com)

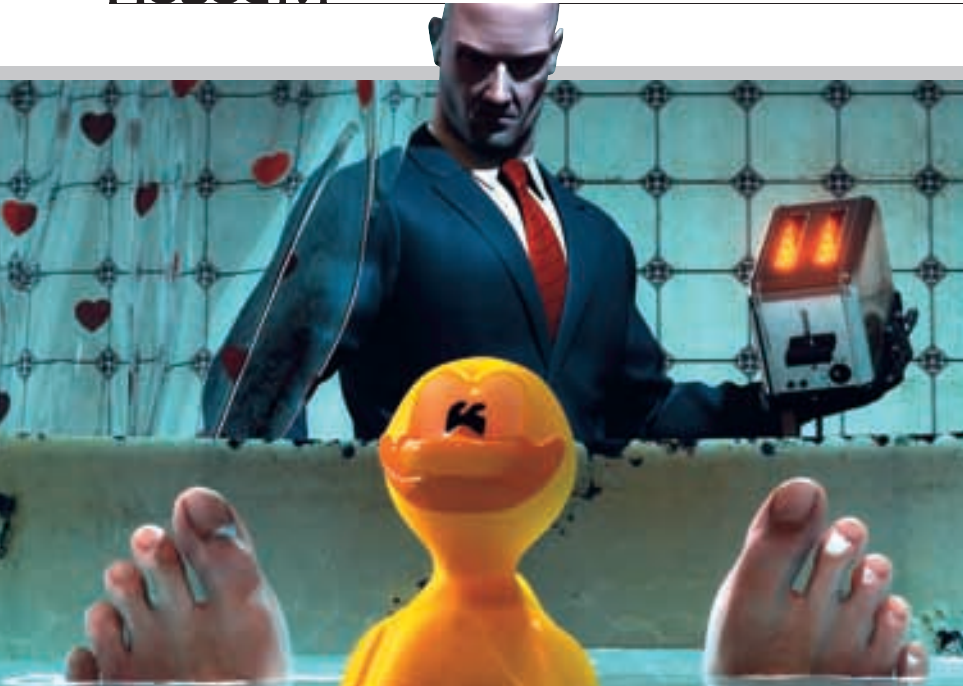
Рейтинг продаж игр для PS2 интернет-магазина Amazon (www.amazon.com)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Madden NFL 07	Electronic Arts	Tiburon
2	NCAA Football 07	Electronic Arts	Tiburon
3	Guitar Hero	RedOctane	Harmonix
4	Star Wars Battlefront II	LucasArts	Pandemic Studios
5	Final Fantasy X	Square Enix	Square
6	Kihgdom Hearts II	Square Enix	Square Enix/Buena Vista
7	Kingdom Hearts	Square/EA	Square/Disney
8	Naruto: Ultimate Ninja	Namco Bandai	CyberConnect2
9	GTA: Liberty City Stories	Rockstar Games	Rockstar Leeds
10	God of War	Sony	SCE Santa Monica

Российский рейтинг продаж игр для PS2

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	GTA: Liberty City Stories	SoftClub	Rockstar Leeds
2	Tekken 5	SoftClub	Namco
3	Gran Turismo 4	SoftClub	Polyphony Digital
4	«Ледниковый период 2: Глобальное потепление»	SoftClub	Eurocom
5	Killzone	SoftClub	Guerilla Games
6	FIFA World Cup 2006	SoftClub	Electronic Arts
7	God of War	SoftClub	SCE Santa Monica
8	Soulcalibur III	SoftClub	Namco
9	Grand Theft Auto: San Andreas	SoftClub	Rockstar
10	Pro Evolution Soccer 5	SoftClub	Konami

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



MTV выбирает лучших

Впервые на MTV Video Music Awards номинируется музыка из видеоигр. Победители будут определяться в категориях «Лучший саундтрек» (Best Video Game Soundtrack) и «Лучшая музыкальная тема» (Best Video Game Score). В первой представлены проекты Fight Night Round 3, Burnout Revenge, NBA 06, Driver: Parallel Lines и Marc Ecko's Getting Up. Во второй же почетную статуэтку получит кто-то из названных композиторов: Jesper Kyd (Hitman: Blood Money), Tom Salta (Ghost Recon: Advanced Warfighter), Leon Willett и Even Johansen (Dreamfall: The Longest Journey), Jeremy Soule и Julian Soule (The Elder Scrolls IV: Oblivion). Интересен последний претендент в этой категории – игроки в Electropunk; пользовательские мелодии тоже представлены на суд жюри. Церемония награждения состоится 31 августа.

Pump It Up Exceed 2

Спешите видеть и участвовать

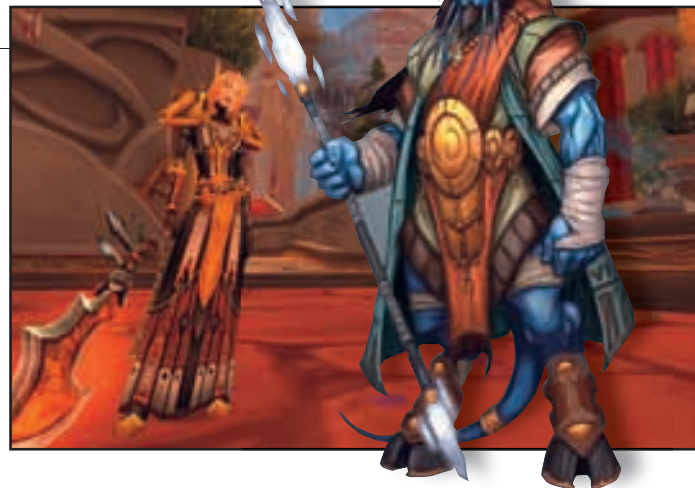


Инициативная группа, в которую входят авторы нашего журнала, организует первый украинский любительский чемпионат по Pump It Up Exceed 2. Соревнования состоятся в двадцатых числах сентября в Киеве, в развлекательном комплексе «Игроленд», расположенном по адресу: ул. Луговая, 12 (ТРК «Караван»). Подробнее о правилах проведения чемпионата читайте в gameplay.com.ua/blog/?p=128. Желающие поучаствовать могут направить заявку на miak@mail.ru. Если же танцы в такт бегущим по экрану стрелочкам не входят в круг ваших интересов, просто приходите поболеть за Варю Марченко, ей будет приятно.

World of Warcraft

OMG!

Немаленькое комьюнити World of Warcraft в шоке. Недавно Blizzard, расщедившись, добавила фракциям Азерота еще по одному классу, но какому! В грядущем аддоне The Burning Crusade мы сможем создать кровавого эльфа-паладина и дреenea-шамана. Подобное решение вполне понятно: работы над балансом станет меньше в несколько раз, да и блондинистые эльфийки в паладинской hi-end-броню смотрятся более чем мило, но пользователи недовольны.



Китай



Matrix has China

По данным China Internet Network Information Center, количество пользователей Интернета в Китае к концу июня превысило цифру 123 млн, 63% из них имеет широкополосный доступ во Всемирную Сеть. Сейчас в Поднебесной 20 млн человек играет в MMORPG, да и количество тех, кто предпочитает скупаться в интернет-магазинах, выросло на 50%. Фантастика!

PlayStation 3

Процесс пошел

Итак, PlayStation следующего поколения запущена в массовое производство. В июле компания ASUSTeK Computer продемонстрировала Sony первую консоль, сошедшую с конвейера. Кроме того, штамповать заветные черные коробочки начала и Hon Hai Precision Industry Co. До ноября осталось всего ничего.





Фото: Константин Самоцветов

Пиф! Паф! Ой-ой-ой!

Недавно в Броварах открыли лазерный тир «ЛИТЕР Shot», разработанный компанией «ЛИТЕР». Теперь все, кому хочется пострелять из настоящего охотничьего ружья (автомата Калашникова и пистолета Макарова, «кольта», «беретты», облегченной винтовки Crossman) и при этом избежать проблем с законом, могут повеселиться в свое удовольствие. В списке предоставляемых услуг есть даже весьма востребованная «отработка навыков удержания оружия и ведения прицельной стрельбы при перемещениях, кувычках, переворотках».

Gameplay

Теперь в Сети

На сайте нашего журнала появился новый раздел – блог (gameplay.com.ua/blog/). Здесь вы найдете не только сообщения о важных событиях в индустрии, но и ссылки на различные интересные материалы, связанные с играми или игровой прессой, а также зарисовки из жизни редакции. Заходите, читайте, комментируйте.



Работа над ошибками

Автора! Автора!

Иногда наши авторы так скромничают, что не подписывают свои материалы. А редакторы настолько заняты, что не успевают возвращать статья-сироткам законного родителя. Но справедливость будет восстановлена. Сообщаем, что о «Рекламе в играх» (Gameplay, № 8, 2006) и «Магии цифр» (Gameplay, № 7, 2006) писал Игорь Брэйи. А историю почившей Interplay (Gameplay, № 8, 2006) рассказал Дмитрий Веселов.

Midway подтвердила, что PC-версия Unreal Tournament 2007 не поспевает к этому рождественскому сезону. Всем почитателям энергичных сетевых баталий придется ждать первого квартала 2007-го. Но адептам клавиатуры и мышки еще повезло – дата выхода next-gen-версий (да-да версий – возможно, игра, помимо PlayStation 3, появится и на Xbox 360) пока не названа.

«Первая Студия» (www.pershastudio.com) открыла филиалы в Харькове, Одессе и Львове и приглашает специалистов стать частью команды. Напомним, что у компании уже были офисы в Киеве и Днепропетровске. В планах же – создание филиалов во всех крупных городах Украины в течение нескольких лет.

GFI сообщает: отныне студия MiST land-South – центральное подразделение компании – называется GFI Russia.

Сотрудник EA, разоткровенничавшись, признался в том, что компания просто в восторге от Wii и DS Lite и собирается увеличить число проектов для данных платформ. Причем новинки от известного издателя для грядущей консоли Nintendo будут стоить не дороже \$49,99.

Webzen прекратила работу над проектом Endless Saga.

Это интересно

Сайт Next-Gen.Biz опубликовал любопытнейший рейтинг самых продаваемых игр XXI века. Прежде чем привести лучшую десятку, оговоримся: здесь учитывались данные продаж на территории США (на указанной платформе) и прибыль от проекта. Количество реализованных копий игры для других платформ, а также всевозможных сиквелов, приквелов и спин-оффов при составлении рейтинга не принимались во внимание, но оно указано в графе franchise. Итак, лауреаты:

10. Tom Clancy's Splinter Cell (Xbox)

- Количество проданных копий – 2,4 млн
- Прибыль – 62 млн долл.
- Franchise – 3,7 млн

9. Super Mario Sunshine (GameCube)

- Количество проданных копий – 2,5 млн
- Прибыль – 85 млн долл.
- Franchise – 4,4 млн

8. Medal of Honor Frontline (PS2)

- Количество проданных копий – 2,5 млн
- Прибыль – 95 млн долл.
- Franchise – 34,3 млн

7. Kingdom Hearts (PS2)

- Количество проданных копий – 2,6 млн
- Прибыль – 100 млн долл.
- Franchise – 4 млн

Рейтинг от Next-Gen.Biz

6. Need For Speed: Underground (PS2)

- Количество проданных копий – 2,6 млн
- Прибыль – 115 млн долл.
- Franchise – 11 млн

5. Super Smash Bros Melee (GameCube)

- Количество проданных копий – 3,2 млн
- Прибыль – 125 млн долл.
- Franchise – 3,2 млн

4. Madden NFL 2004 (PS2)

- Количество проданных копий – 3,5 млн

- Прибыль – 170 млн долл.
- Franchise – 22 млн

3. Gran Turismo 3: A-Spec (PS2)

- Количество проданных копий – 3,8 млн
- Прибыль – 120 млн долл.
- Franchise – 5,5 млн

2. Halo (Xbox)

- Количество проданных копий – 4,2 млн
- Прибыль – 170 млн долл.
- Franchise – 9,3 млн

1. Grand Theft Auto: Vice City (PS2)

- Количество проданных копий – 7 млн
- Прибыль – 300 млн долл.
- Franchise – 22 млн

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.



Киберспорт

Дмитрий Веселов

WCG 2006

Продолжает свое шествие по крупным городам Украины серия региональных отборочных игр World Cyber Games 2006. В июне определились финалисты Львова, Донецка и Днепропетровска, а в июле мы узнали лучших в Харькове, Одессе, Севастополе и Киеве.

Отборочные игры WCG в Харькове (1–2 июля)



Харьковчане pro100.Bigline

Не обошлось без курьеза. Соревноваться за две харьковские квоты на NFS: MW пришел единственный претендент – АЗХKing. Он и занял все три призовых места. Лишняя квота, скорее всего, уйдет в один из других городов. В розыгрыше Warcraft III участвовали представители Керчи и Киева, а первое место занял харьковчанин PcS*t Snake. Вторую квоту получил KerchNET.Moonman. В StarCraft лучшими были Malchik-Spalchik и гость из Киева uG-ALF-vc. Члены одного клана – Eq-Blood.state21 и state21.ReeF – завоевали квоты на FIFA 2006. В Counter-Strike победили команды pro100.Bigline и pro100.XADO, что, в принципе, не стало неожиданностью.

Отборочные игры WCG в Одессе (8–9 июля)



Одесский подиум WCG 2006

В этом приморском городе квоты на Counter-Strike заслуженно достались DELTA и AK. В розыгрыше NFS:MW принимал участие сам USSRxV_NMAD (победитель WCG Ukraine 2005), он и

получил одну из двух доступных квот, вторую же завоевал SMOKEsRA. Победителями в дисциплине FIFA 2006 стали Angar18.Miha и FAFA.Killer. В Warcraft III разгорелась нешуточная борьба, в результате которой определились сильнейшие – Crazy и es4x.FoX. Наконец, изо всех специалистов по StarCraft наилучшие результаты показали White-Ra[AKI] и k7.Scooter.

Отборочные игры WCG в Симферополе (15–16 июля)

В середине жаркого июля жители Симферополя и гости города выясняли, кто из них достоин участвовать во всеукраинском финале. C18.Dred и KerchNET.Majesty взяли квоты на Warcraft III, a fAke.fraer и 6o1nou – на StarCraft. Самыми скоростными гонщиками NFS:MW оказались n1|:: Shooter и Vincent, а турнир FIFA 2006 выиграли киевляне ToR.C-club и ZeLeNkA.Planet-X. Команды Je и The Incredible Fighters отстояли свое право представлять Симферополь в дисциплине Counter-Strike.

Отборочные игры WCG в Киеве (22–23 июля)

У столицы, как у центра киберспортивного движения, было больше всего квот. Итак, в финал по Counter-Strike попали команды A-Gaming, eXplosive.eMobile и 2A.Petrovka.UA*PX. В Warcraft III отличные результаты показали игроки SK.HoT-VC, 8th.TRH.C-club, nGt.All1gatoR, srs.FIX.C-club. Квоты на StarCraft получили Play.Enemy, uG-Egalu-VC, uQu)Vasilisk, а защищать честь Киева в дисциплине FIFA 2006 будут Shadow.VC, Raziel.Planet-X, miKa. Planet-X. Ну и наконец, лучшими пилотами NFS: MW стали USSRxInjeKToR-VC, USSRxNeonion-VC, pro100.Vido.nG и USSRxT34.

ESWC 2006

Второго июля в Париже закончился один из крупнейших турниров года – Electronic Sports World Cup 2006, который преподнес нам немало сюрпризов. В нем принимали участие и украинские киберспортсмены, но, к сожалению, выступили они не совсем удачно. В Counter-Strike киевляне из Amazing Gaming с двумя победами и двумя поражениями заняли третье место в группе и не прошли дальше, уступив сильным шведам Ninjas in



Fov и Lucifer, финал ESWC 2006

Pyjamas и финнам aralis. Михаил «Sk.HoT» Новопапин вылетел на второй групповой стадии Warcraft III, пропустив вперед голландца Grubby и американца NilknarLP. Hunter, специализирующийся на Quake 4, проиграл всем соперникам, и пилот TrackMania: Nations Vido тоже не вышел из своей группы.

Фортуна была неблагоприятна и ко многим фаворитам. Россиянин Cooler, явный претендент на победу в турнире, в общем зачете Quake 4 занял лишь четвертое место, зато сильный белорус Cypher получил серебряную

медаль. Лучшие игроки Европы в Warcraft III Tod и Grubby оказались позади болгарина Insomnia и хорвата Zeus. A Fnatic, у которых были неплохие шансы на победу в финале Counter-Strike, неожиданно уступили команде Made in Brazil.

WSVG Intel Summer 2006

Июль – время крупных состязаний. Третий турнир из серии World Series of Video Games (так теперь называется CPL) – Intel Summer 2006 – прошел в Далласе, штат Техас, и закончился 9-го числа. Титул чемпиона Quake 4 взял за неделю до этого оставшийся за бортом ESWC швед SK.Toxic. На соревнованиях отметился даже ветеран Fatal1ty, вскарабкавшийся на четвертую строчку рейтинга. Дома и стены помогают – американцы Complexity, до этого тоже не слишком хорошо показавшие себя на ESWC, выиграли в дисциплине Counter-Strike.

РЕЗУЛЬТАТЫ ESWC 2006

Counter-Strike			
Место	Команда	Страна	Приз
1	Made in Brazil	Бразилия	52 тыс. долл.
2	Fnatic	Швеция	36 тыс. долл.
3	Alternate Attax	Германия	24 тыс. долл.
Quake 4			
Место	Игрок	Страна	Приз
1	Winz	Франция	13 тыс. долл.
2	Cypher	Беларусь	9 тыс. долл.
3	Forever	Голландия	6 тыс. долл.
WarCraft III: The Frozen Throne			
Место	Игрок	Страна	Приз
1	Lucifer	Южная Корея	13 тыс. долл.
2	Zeus	Хорватия	9 тыс. долл.
3	Sky	Китай	6 тыс. долл.
TrackMania: Nations ESWC			
Место	Игрок	Страна	Приз
1	Carl	Франция	13 тыс. долл.
2	Baiy000r	Австрия	9 тыс. долл.
3	Gallo	Германия	6 тыс. долл.
Gran Turismo 4			
Место	Игрок	Страна	Приз
1	Snake	Франция	13 тыс. долл.
2	Carter	Франция	9 тыс. долл.
3	Lucky	Франция	6 тыс. долл.
Pro Evolution Soccer 5			
Место	Игрок	Страна	Приз
1	Spank	Франция	13 тыс. долл.
2	Myto	Франция	9 тыс. долл.
3	Jinxy	Бельгия	6 тыс. долл.
Counter-Strike Women			
Место	Игрок	Страна	Приз
1	BTB	Франция	13 тыс. долл.
2	Seules	Швеция	9 тыс. долл.
3	Hacker Victory	Китай	6 тыс. долл.

УВАГА! ДІЇСНО ПРАЦЮЮЧІ ЕНЕРГОБЛОКИ



TYPE R



HPU-4R580



HPU-4KS80



HPU-4B580



Система OMNIGRID™ — сітчасте покриття
 Система exTender™ для 12 пристроїв —
 модульна система для підключення кабелів живлення
 Миттєва потужність 630 Вт
 Безперервна вихідна потужність 580 Вт
 Підтримка ATX 2.2 та Intel® BTX
 Сертифікація NVIDIA® SLI™
 Унікальна упаковка Utility Box
 Сумісність з 20- і 24-контактними роз'ємами
 Оплетка та роз'єми світяться в ультрафіолеті
 Низький рівень шуму — 18 дБ
 Гарантія 3 роки





Фото: Руслан Абсурдов

World Cyber Games 2006: украинский финал



Сергей Галёнкин

Киберспорт сейчас завоевывает все большую популярность: масса событий, чемпионаты, рейтинги, миллионы болельщиков. И одним из важнейших событий года является всемирный финал WCG.

Завершающие игры украинских отборочных World Cyber Games по традиции проходили в Украинском Доме в Киеве. Почти сто пятьдесят лучших отечественных кибератлетов в течение двух дней боролись за путевки на всемирный финал World Cyber Games 2006, который состоится 18–22 октября в итальянском городе Монца, хорошо знакомом поклонникам Формулы 1.

В этом году всеукраинский финал прошел, подобно grand finale, в два этапа: групповой турнир и плей-офф по системе Single Elimination. Волноваться многие игроки начали уже в ходе жеребьевки, и не зря. Чтобы не

допустить ситуации, когда фавориты сойдутся на первом этапе, их разнесли по четырем группам, после чего методом жеребьевки к ним «подселили» менее именитых претендентов. Наблюдать за поединками было очень интересно, кибератлеты и комментаторы не давали болельщикам скучать, да и техническое обеспечение зрительного зала (впрочем, как и всего чемпионата) оказалось на высоте. К слову, те, кому не удалось в эти дни посетить Украинский Дом, могли следить за событиями с помощью Интернета – Web-камеры установили и в игровой зоне, и в зрительном зале, также был запущен сервер HLTV.

Мы увидели много интересных встреч и острых моментов. Но самым драматическим, пожалуй, стал финал по Counter-Strike (не секрет, что эта дисциплина в нашей стране особенно популярна). Поединок между pro.100 и A-Gaming оказался невероятно эмоциональным. Каждый фраг зал встречал аплодисментами или коллективным вздохом разочарования. Изначально на харьковчан из pro.100 мало кто ставил – ведь после ухода одного из игроков команда в течение 2006 г. показывала хорошие, но не выдающиеся результаты. Триумфальное же воссоединение сильнейшего CS-клана состоялось как раз на WCG. Киевляне из Amazing

Gaming сражались отчаянно, и в какой-то момент (а именно – на первом этапе второй игры) казалось, что они смогут победить. Но даже более четкая, на наш взгляд, командная работа A-Gaming не помогла им. Благодаря грамотной стратегии и очень высокой меткости – в первой половине третьего раунда снайперы харьковчан (Kane и Zeus) играли великолепно – pro.100 стали лидерами.

Мы очень надеемся, что десять украинцев, отправляющихся в Монцу на финал WCG, достойно представят нашу страну в сражениях с лучшими кибератлетами мира. Ведь и спортсмены, и судьи отмечают, что победители украинского финала WGS 2006 проде-



монстрировали хороший уровень игры, и у ребят есть шансы занять достаточно высокие места в общем рейтинге. Ждите эксклюзивный репортаж из Монцы в одном из ближайших номеров Gameplay.

Хочется поблагодарить неизменного организатора турнира, компанию Samsung, а также спонсоров – Jeans, Intel и K-Trade – за настоящий праздник киберспорта. Приятно отметить, что с каждым годом эти соревнования привлекают все больше внимания не только геймеров и профильной прессы, но и людей, далеких от киберспорта, а уровень организации и мастерство участников постоянно растут.

Результаты украинского финала World Cyber Games 2006

Место	Ник	Приз	Имя, фамилия	Город
WarCraft III				
1	SK.HoT	Поездка в Монцу + ЖК-телевизор Samsung	Михаил Новопашин	Киев
2	FiX.C-club	Поездка в Монцу + ЖК-монитор Samsung	Валентин Круликовский	Киев
3	KerchNET.Moonman	Мобильный телефон Samsung	Андрей Филоненко	Керчь
StarCraft				
1	White.Ra	Поездка в Монцу + ЖК-телевизор Samsung	Алексей Крупник	Одесса
2	[Oops]Bich	ЖК-монитор Samsung	Денис Малик	Запорожье
3	Play.Strelak	Мобильный телефон Samsung	Евгений Опарышев	Днепропетровск
FIFA 2006				
1	Walkman.Planet-X	Поездка в Монцу + ЖК-телевизор Samsung	Олег Хмара	Киев
2	mika.Planet-X	ЖК-монитор Samsung	Сергей Сайчук	Киев
3	Raziel.Planet-X	Мобильный телефон Samsung	Александр Грошевой	Киев
NFS: Most Wanted				
1	Mistik	Поездка в Монцу + ЖК-телевизор Samsung	Сергей Громов	Днепропетровск
2	USSRxInj3KToR-VC	ЖК-монитор Samsung	Сергей Сивашов	Киев
3	USSRxNeonion-VC	Мобильный телефон Samsung	Андрей Морозов	Киев
Counter-Strike				
1	pro.100	Поездка в Монцу + ЖК-телевизор Samsung		Харьков
2	A-Gaming	ЖК-монитор Samsung		Киев
3	eXplosive.eMobile	Мобильный телефон Samsung		Киев



Территория игр



Конец осени, как вам известно, – самая горячая пора на игровом рынке. С 26 октября начинается рождественский сезон, и за следующие полтора месяца на нас обрушивается шквал хитовых проектов: полки ломаются от коробок с громкими названиями, геймеры безжалостной рукой достают из шкафов запылившиеся копилки, а журналисты дружно сетуют на нехватку времени и полос. Приятно, что благодаря стараниям отечественных издателей мы с каждым годом становимся все ближе к мировой индустрии. Локализации лучших проектов появляются регулярно, причем задержка по сравнению с премьерой зачастую минимальна.

Мы всегда стараемся держать вас в курсе всех новинок, как отечественных, так и зарубежных, однако этой осенью расскажем не только о грядущих хитах, но и поможем лично пробежаться по виртуальным мирам. Журнал *Gameplay* и компания «Евроиндекс» рады пригласить вас на «Территорию игр» – грандиозное шоу для ценителей компьютерных и видеоигр.

Мы поставили перед собой не легкую задачу – сделать мероприятие полезным и для геймеров, и



для разработчиков. Поэтому вас ожидают не только красочные стенды, конкурсы, викторины, самые интересные отечественные и зарубежные проекты, но и конференция для специалистов.

Сотрудники знаменитой норвежской компании Funcom Ойвинд Шарнинг (Øivind Scharning), менеджер нескольких проектов студии, Мариус Энге (Marius Enge), главный дизайнер Age of Conan, Йорген Таральдсен (Jørgen Tharaldsen), директор по производству, уже согласились выступить на «Территории игр». Сейчас ведутся перегово-

ры и с другими звездами индустрии, но пускай их имена станут сюрпризом. Разумеется, уже приглашены отечественные разработчики, и мы планируем привлечь еще многих, как только они вернутся из отпусков. И если хотите взять автограф, задать вопросы, посоветоваться или просто пообщаться с конструкторами далеких миров, приходите. Молодым командам также рекомендуем не пропустить данное мероприятие, ведь его посетят менеджеры крупных отечественных и западных издательств.

Безусловно, выставка не обойдется без традиционного чемпионата (а может, даже не одного) – море драйва, хорошего настроения и, естественно, памятные подарки прилагаются. WCG – это, конечно, хорошо, но ведь и простым смертным хочется продемонстрировать свое умение держать машину в управляемом заносе... Догадались? Тогда начинайте готовиться. Кстати, в рамках «Территории игр» вы сможете увидеть работы лучших моддеров СНГ, пообщаться с украинским фантастом А. Зоричем, единым в двух лицах (мы ведь знаем, что под этим

псевдонимом пишут Дмитрий Гордевский и очаровательная Яна Боцман), поучаствовать в традиционных викторинах на нашем стенде и многое-многое другое. Технологический партнер выставки Intel, ведущий украинский журнал о компьютерных и видеоиграх Gameday, компания «Евроиндекс», золотой спонсор АТІ и серебряные спонсоры DataLux, Delfics и Logitech предлагают вам отличный способ весело провести четыре дня с 26 по 29 октября. Место встречи – Киев, выставочный центр «КиевЭкспоПлаза». Приходите, будет интересно!

Игра съела мой мозг!

Эволюция заблуждений

Сергей Галёнкин



Человек, незнакомый с видеоиграми, но вместе с тем активно читающий газеты и смотрящий телевизор, может решить, что именно игры – источник всех бед и всех зол. На самом деле это, конечно же, не так. Главными врагами человечества являются вальс, пьесы, художественная литература, кино и рок-н-ролл. Если говорить серьезно, то в разные годы на всех этапах развития цивилизации критике подвергалось множество культурных явлений. Каждый раз самые «лучшие» представители homo sapiens, то есть политики, ожесточенно воевали с очередным злом. Во-первых, жечь книги куда проще, чем бороться с нищетой, а во-вторых, народу нравится хорошее шоу!

III–II века до н. э.

Театр

После окончания войны с Карфагеном римские жители обратились к искусству. Театр стал конкурировать с Колизеем. Блюстители морали, естественно, были обеспокоены. «Пьесы растлевают молодежь, делают ее слабой, ведут ко злу», – сетовал Марк Катон, один из главных борцов за нравственность того времени. Особых успехов в сражении с театром ему достичь не удалось, как, впрочем, и с греческой медициной. Отсутствие телевидения сильно осложняло работу политиков того времени.

оказалась единственным грамотным человеком при дворе своего царственного супруга Генриха Первого.

XVII век

Цирк

Полноценного цирка в те времена не было, но его с успехом заменяли скоморохи, выступавшие на ярмарках. Пока их практически одновременно не запретили в Англии и России. И если наши северные соседи своим клоунам резали языки да пороли, то более образованные бригады пойманных циркачей сжигали на костре как еретиков.

V–XI века

Грамотность

Умение читать – позор, клеймо на репутации настоящего мужчины. По крайней мере так считалось в средневековой Франции (да и в Германии тоже). А женщинам в то время полагалось заниматься хозяйством и не лезть не в свои дела. Короче говоря, общественное мнение склонялось отнюдь не в пользу высоколбых умников. Анна Ярославна была жутко удивлена тем, что она

XVIII век

Романы

Развитие печатного дела послужило причиной для издания большими тиражами не только Библии и указов, но и обычной художественной литературы. Что не могло не вызвать ярости моралистов. «Свободный доступ к романам, новеллам и пьесам отравляет разум молодежи и развращает ее» (Энос Хичкок, «Мемуары семьи Блумсгров»). Многие родители в этот период запрещают своим детям читать любовные романы и посещать театр.

XIX век

Вальс

Это сейчас бабушки вздыхают о старых добрых временах, когда все танцевали вальс, а не этот мерзкий хип-хоп. Бабушки же XIX века клеймили «порождение Сатаны» последними словами. Подумать только – все, как люди, танцуют менуэты, и лишь бездуховная, окончательно опустившаяся молодежь предпочитает вальс. Врачи уверяли, что он приводит к болезням опорно-двигательного аппарата, вызывает эпилепсию и расстройство психики. В некоторых странах Европы этот танец был даже запрещен.

1900–1920

Кино

Фильмы, пожалуй, меньше всех пострадали от падких на запреты цензоров. Большинство людей воспринимали кино как разновидность театра и потому никак не протестовали против его развития. Другое дело – политики. Уже в 1909 г. нью-йоркское общество по предотвращению насилия по отношению к детям в ежегодном отчете сурово осудило киноиндустрию: «Только Бог знает, сколько детей навсегда изуродуют свою судьбу из-за того, что они увидят на этих движущихся картинках».

1920–1930

Телефон

«Телефон делает людей ленивыми. Из-за него наше общество рискует разрушиться навсегда – люди перестанут ходить друг к другу в гости, прекратят общаться, заменив полноценные разговоры их жалким эрзацем». Но прогресс, к счастью, остановить невозможно. После телефона аналогичным нападкам подверглось и телевидение вместе с радио, перепало на орехи и Интернету. Некоторые современные политики до сих пор клеймят его на своих Web-сайтах.

1950–1960

Комиксы

Какое-то время человечество было занято войной, затем страны-победители принялись ловить коммунистических и капиталистических агентов соответственно. Но публике США подобное занятие довольно быстро надоело, и политики снова переключились на массовое искусство. В этот раз на комиксы.

«Все дети, принимавшие наркотики, и все дети, замешанные в преступлениях, читали комиксы», – делится результатами своих исследований психиатр Фредрик Вертам. Бедолаге, видимо, никто не рассказывал, что тогда ВСЕ дети читали комиксы.

1960–1980

Рок-н-ролл

Наши родители застали только отголоски этой «священной войны» против современной музыки вообще и рок-н-ролла в частности. Группа политиков (включая жену Эла Гора) даже организовала Исследовательский центр музыки для родителей (Parents Music Resource Center), сотрудники которого занимались прослушиванием самых популярных песен своего времени, а затем написанием отчетов о том, почему их нельзя транслировать по радио.

Сейчас принято считать, что больше всех досталось рок-н-роллу (за темы насилия и секса), однако пострадал даже безобидный жанр кантри – уж слишком много в этих песнях было упоминаний об алкоголе и табаке.

В Сенате США всерьез рассматривали возможность запрета некоторых композиций вообще, но, к счастью, кто-то вовремя вспомнил о свободе слова, прописанной в одной из поправок к Конституции.

Кстати, своей борьбой с рок-н-роллом отличился всеобщий любимец Джек Томпсон, который сейчас активно сражается против видеоигр.

1970–1990

Сатанинские послания в песнях

В 1970 г., незадолго до распада ливерпульской четверки, диджей Рассел Гибб прослушал песни «Битлз» задом наперед и обнаружил в них зашифрованные послания о смерти Пола Маккартни. По его мнению, в песне I'm so Tired из «Белого альбома» можно услышать фразу «Paul is dead, man, miss him, miss him...» (Пол мертв, чувак, скучаем о нем). После этого миллионы пользователей стали прокручивать пленки наоборот и, естественно, находить в них скрытые сообщения.

В частности, пострадала Led Zeppelin: в песне Stairway to Heaven обнаружилась фраза «Here's to my sweet Satan» (Моему сладкому Сатане). Это было бы смешно, если бы в 1985 году два школьника не

попытались совершить самоубийство. Один выжил и подал в суд на Judas Priest – в одной из их песен при обратном прокручивании слышалась фраза «Do it» (Сделай это). Прокурор вполне серьезно намеревался посадить членов группы за решетку, но защите удалось доказать, что при обратном проигрывании классических произведений 30-х гг. обнаруживаются куда более интересные фразы.

Вообще, так называемые «скрытые послания» находили в произведениях разных групп: AC/DC, The Eagles, Rush, Prince, Sweet и Black Oak Arkansas. Пресса и политики активно обсуждали каждый из таких случаев, а испуганные родители выбрасывали пластинки и ломали магнитофоны.

1980–1990

Dungeons & Dragons

Пока компьютерные игры находились на ранних этапах своего развития, геймеры играли в настольные. Стратеги предпочитали стратегии, ролевикам соответственно – RPG. Причем основанные преимущественно на системе Dungeons &

Dragons. И тогда несколько религиозных лидеров обвинили фирму TSR, создателя D&D, в пропаганде сатанизма. Паника была настолько сильной, что компании пришлось убрать демонов, дьяволов и прочих библейских злодеев из второй редакции AD&D. К счастью, после того как эти же борцы за мораль в обществе перекинулись на видеоигры, демоны вернулись в третьей версии правил Dungeons & Dragons в 2000 г.

1990 – настоящее время

Видеоигры

«Только наемные убийцы и игроки стреляют людям в голову», – шокирует общественность Джек Томпсон. «Игры воруют невинность наших детей», – добавляет ажиотажа Хиллари Клинтон. «Игры превращают людей в кровожадных зомби», – радуется своих читателей «Комсомольская правда». А «Телезрительская ассоциация родителей Украины» предлагает и вовсе ограничить их продажу.

Долгая история человечества ничему не учит.



Журавльов Игор
менеджер компанії АЛГРІ

ПРОФЕСІОНАЛИ РЕКОМЕНДУЮТЬ

"Компанія АЛГРІ має багаторічний досвід продаж акустичних систем для комп'ютерів. В нашому прайс-листі не менш десяти різноманітних акустичних брендів, з якими ми співпрацюємо. Я можу Вас запевнити, ми знаємося на цій товарній групі.

Скоро вже мине рік, як ми займаємося акустикою EDIFIER. Про цей бренд я можу сказати тільки добрі слова. По-перше, це відмінна якість стосовно кожного аспекту - звук, зовнішній вигляд, елементна база, упаковка, дизайн, комплектація та інше. Все зроблено майже бездоганно. Немає до чого прикритися. Небагато я бачив брендів з акустики, де так ретельно був би впроваджений контроль якості. Це дуже важливо, я так вважаю. Крім того, зверніть увагу на кількість моделей та кольорову гаму! Десять систем 2.0, дев'ятнадцять 2.1 та вісім 5.1 - неважко це замало! Більшість з цього асортименту має два, а то й три кольори. А ще портативні системи врахуйте. А ще навушники. Дуже професійний підхід до теми звуку.

Є речі, які б я ніколи не порекомендував, бо я в них не впевнений. В EDIFIER я впевнений на всі 100%. Тому я рекомендую EDIFIER."

www.edifier.com.ua

Edifier

The Audio Artist

АЛГРІ

Моя работа — делать игры

Михаил Зинченко

Странно, но игровая индустрия до сих пор остается для многих чем-то необычным. Все хорошо представляют себе работу пекаря или столяра, а некоторые даже знают, каковы обязанности оператора машинного доения. Тогда как мистические игроделы и игростроевцы подавляющему большинству потребителей результатов их труда кажутся или родственниками Билла, долгих лет ему, Гейтса, или небритыми и страшными типами, программирующими на первобытных языках.

Однако, положив руку на что-нибудь ценное, давайте все же признаемся: есть много игр, в которые нам хотелось бы внести коррективы. И разве вас ни разу не посещала мысль, что только вы и никто другой способны сделать это? Ну, может быть, не сейчас, а сразу после продажи вон той партии швейных машинок Zinger или на летних каникулах, окончив наконец седьмой класс...

Предлагаем попробовать разобраться, что это за работа такая — делать игры, и решить, стоит ли тратить на нее драгоценные годы жизни. Которая, как известно, не кончается только в песне, да еще при введении с клавиатуры незабвенного *iddqd*.

1. Это действительно интересная и по-настоящему творческая работа

Разумеется, уважаемые нами представители канадских оптовых компаний могут сказать о своей работе то же самое, но практически все, кому есть с чем сравнить, скажут вам хором: «Более творческую специальность найти непросто». Уже одно это компенсирует дюжину возможных недостатков.

ДЕСЯТЬ ПРИЧИН РАБОТАТЬ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

2. Вам выпадет шанс работать с неординарными людьми

Спору нет, среди шахтеров и учителей тоже попадаются интересные личности, что уж говорить о фермерах, занимающихся разведением крокодилов. Однако сама специфика игровой отрасли подразумевает нестандартный образ мышления и широту взглядов. Если, глядя по утрам в зеркало, вы видите в нем творца новых миров, а на билет до Голливуда все еще не хватает нескольких долларов, то игровая индустрия ожидает именно вас.

3. Возможность получить зарплату играючи

Да-да, это не опечатка. Пусть пойманный за Trauma Center дежурный врач боится увольнения и дрожащей рукой пишет объяснительную, а вас начальство будет даже заставлять играть во всяческие игры, причем в рабочее время. Не правда ли, заманчивая перспектива, особенно с учетом того, что зарплату никто не отменял?

4. Плоды трудов видны, их можно показать друзьям

Вряд ли приятели бухгалтера с радостью откликнутся на предложение просмотреть оформленный им квартальный отчет и насладиться процессом. То ли дело гордо демонстрировать всем желающим созданных вами лошадок или удивительной красоты дождь под их одобрительные (ну они же вежливые люди) комментарии.

5. Уважение детей и младших родственников гарантировано

Если вам не удалось стать космонавтом, супермоделью или по крайней мере капитаном океанского лайнера, тогда начать создавать игры — один из доступных способов завоевать авторитет в глазах ребенка. «Мой папа (старший брат, двоюродный дядя) делал вот это cel-shaded дерево!» — согласитесь, все соседские мальчишки обзавидуются.

6. Достойная зарплата и перспективы карьерного роста

Разумеется, того, чей отец министр, а мама директор крупной нефтяной компании, очередное повышение по службе не волнует особенно сильно. Однако в любом случае проявить себя, развить собственные таланты и найти им должное применение, будь вы человек технического или художественного склада ума, можно далеко не в каждой отрасли. Конечно, на Lamborghini колятся не все игроделы, но и массовые забастовки голодающих аниматоров и программистов искусственного интеллекта пока не зарегистрированы.

Крошка сын к отцу пришел, и спросила кроха: «Игры — это хорошо?»



7. Результат вашей работы может стать всемирно известным

В отличие от достижений отечественного автопрома, созданные у нас игры с завидной регулярностью появляются на прилавках магазинов всего мира. Причем нетрудно обнаружить и проекты, выпущенные еще несколько лет назад. Споры нет, другие отрасли тоже быстро развиваются, и продукты made in Ukraine даже экспортируются за рубеж, но на них ведь не написано имя создателя!

8. Игроделы-профи востребованы во всем мире

В то время как специалист по продаже пылесосов тщетно обивает пороги компаний-работодателей, умудренный жизнью программист Direct 3D лениво перечитывает несколько десятков предложений работы. А о методах завлечения хорошего текстурщика и вовсе слагают легенды. Так или иначе, но ваша работа не будет привязана к локальному рынку, и исполнять свои служебные обязанности вы сможете в любой точке мира, от Кипра до Австралии.

9. Ваш сослуживец – не ваш конкурент

Соответственно и шансы обнаружить яд в пиве или нож в спине становятся на порядок меньше. В коллективе каждый занят своим делом, и производственные конфликты возникают редко. Неужели вы все еще хотите посвятить свою жизнь продаже медицинского оборудования?

10. Есть шанс оставить о себе память

Даже если все прочие аспекты работы на конвейере по сборке электрочайников вас устраивают, не отрицайте – потомки не узнают о ваших трудах. А создатель хотя бы одной игры (хорошей или провальной) может надеяться, что о нем не забудут.

Разумеется, не все так гладко, как кажется на первый взгляд. Иначе, боюсь, валовый национальный продукт Украины состоял бы процентов на 90 из игр и сопровождающей продукции.

Кто игры производит, тот тратит время зря...

Моя работа – делать игры



ДЕСЯТЬ ПРИЧИН НЕ РАБОТАТЬ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

1. Овертаймы здесь – обычное дело

Тогда как работник офиса в синей рубашке и наутюженном галстуке уже спешит домой к детям и пуделю, рядовой игродел часто только добирается до перерыва на обед. Внеплановые сбои очередной версии, незаметно подкрадывшееся время сдачи этапа издателя, а то и просто острое желание добавить в любимое детище новую фишку – все это регулярно заставляет нас сидеть на работе до ночи. А вы готовы жертвовать свободным временем?

2. Риск потерять работу выше, чем в некоторых других отраслях

В то время как компания, занимающаяся оптовыми продажами зерна, в нашем сознании стабильна и надежна, как статуя Свободы, новые игровые студии регулярно открываются и закрываются. Причиной тому очень высокий риск в индустрии, связанный с фантастической непредсказуемостью результатов. А это, как известно, чревато серьезными травмами неокрепшей психики рядового разработчика.

3. Некоторые будут смеяться над местом вашей работы. Иногда за вашей спиной

Действительно, даже если вам повезло, и добрая половина знакомых понимает фразу «сапать овцу некрасиво», тем более когда у танка осталось всего 10% хелса», из этого совершенно не следует, что другая половина с уважением отнесется к выбранной вами специальности. Будьте готовы к снисходительным улыбкам, особенно со стороны старшего поколения.



4. Игра может быть завершена через несколько лет

В отличие от высокой моды или выпекания плюшек, результат вашего труда иногда может быть представлен широкой общественности лишь через несколько лет. О том, что многие проекты так и не выйдут, даже упоминать не хочется. А уж долгогостроями славны не только разработчики DNF.

5. Ваши ошибки могут всплыть лишь через год и оказаться фатальными для всего проекта

Если неправильно уложенный паркет становится причиной нагоняя от прораба уже на следующее утро, ошибки ведущего программиста, к примеру, могут быть замечены лишь через длительный период времени. В лучшем случае это будет означать необходимость работы овертайм для всего отдела. В худшем – тотальный редизайн проекта, а то и вовсе его гибель. Разумеется, ответственность не столь огромна, как у нейрохирурга, но все же значительна.

6. Игровая индустрия сравнительно невелика, и о ваших промахах узнают практически все коллеги

Этот пункт в какой-то степени дополняет предыдущий. Будьте готовы к тому, что ваши ошибки станут достоянием всей игровой общности, а значит, придется многократно доказывать собственную компетентность. Согласитесь, восстановление престижа – процесс весьма трудоемкий.

7. Возможная нестабильность доходов

Даже крупная компания с большим опытом работы на рынке не застрахована от закрытия проектов и значительных убытков. Что уж говорить о молодых командах разработчиков, создающих свою первую игру. В один прекрасный момент вы можете обнаружить, что заработанные деньги получите значительно позже, чем ожидали. А если дома ждут голодные кошки или дюжина детей?

8. Путь к творческой работе лежит через множество однообразных заданий

Начинающему игроделу сперва достаточно долго придется выполнять скучную, монотонную работу. В лучшем случае это будет создание полсотни телефонных будок разной формы, а о худшем даже не хочется говорить. Что-то оригинальное и красивое вам доверят далеко не сразу!

9. Бытует мнение, что игры – это одно из самых страшных зол нашего времени

Бездумная потеря времени за монитором, закликивание мышкой насмерть виртуальных врагов, общение с виртуальными же друзьями... Вы уверены, что хотите заниматься этим всю жизнь?

10. Играть в игры вы уже точно не захотите

Ну и наконец, последняя по порядку, но не по значению, причина. Даже если сейчас вы проводите за играми больше времени, чем на работе или в учебном заведении, то, начав трудиться в игровое, скорее всего, практически перестанете играть вообще. Мало того, даже на самый любимый проект вы станете смотреть исключительно с профессиональной точки зрения. Мол, здесь не мешало бы добавить полигонов, а анимация вон того динозавра определенно оставляет желать лучшего.

Нет, это не Рио-де-Жанейро...

Можно долго спорить о том, стоит ли посвящать жизнь разработке компьютерных и видеоигр. Практически вечно. Однако если достоинства, по вашему мнению, перевешивают недостатки – дерзайте. Учитесь программировать, анимировать, создавать модели и уровни, рисовать скетчи. Кто знает, может быть, именно благодаря вам свершится долгожданная революция в индустрии, а ваши игры сделают кого-то счастливым.

Занавес с индустриальной сцены срывал руководитель PR-отдела компании Ulysses Games и уже многие годы ваш покорный слуга Михаил Зинченко. Итак, если вы не боитесь сине-зеленых червей с Андромеды, добро пожаловать на борт!

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>

YOU ARE EMPTY

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

PC ИГРЫ.



© 2006 ЗАО "1C". Все права защищены.
© 2006 Mandel Art Plains. Все права защищены.
© 2006 Digital Spray Studios. Все права защищены.



Ричард Гэрриотт

Кирилл Новотарский

Профессия: мечтатель

Есть люди тихие и серые. Есть скандальные и яркие. Кто-то настоящий профессионал, а кто-то – удачно притворяющийся любитель. Все мы разные: математики, физики, художники, поэты... И когда появляется возможность воплотить мечту в жизнь, воспользоваться этим способны лишь единицы. Вот история человека, который умеет добиваться своей цели.



«Сквозь тернии к звездам» – сказано не о нашем герое. В отличие от очень многих своих товарищей по цеху, он имел весьма состоятельных и образованных родителей. И не увлекись юный англичанин компьютером, широкая общественность так и не узнала бы о юристе, хирурге или, скажем, инженере Ричарде Гэрриотте.

Но волею судеб семья будущего разработчика переселилась из Кембриджа в Хьюстон, вот там-то в жизни подростка и произошли кардинальные изменения. Сначала в школе к нему приклеилось прозвище Lord British из-за непривычного для американцев английского акцента. Никто тогда и подумать не мог, что детский ник превратится во всемирно известный творческий псевдоним.

Немного позже появилось серьезное, почти фанатичное увлечение программированием. Ради забавы были созданы и первые игры, которые подросток просто раздал своим друзьям. Однако творческая натура Ричарда требовала большего. Для осуществления мечты он бросил школу, и это, естественно, вызвало бурю негодования у родителей. «Запомни, что неожиданная удача рано или поздно покинет тебя, и тогда придется вернуться в школу, получить диплом и найти настоящую работу», – вспоминает Лорд Бритиш слова отца.

Молодой, самоуверенный и полный творческого энтузиазма, Гэрриотт гарантированной карьере предпочел нелегкий путь программиста по найму, а тогда это не предвещало ничего хорошего.

НЕОЖИДАННЫЙ ВЗЛЕТ

Шло лето 1979 года, и положение восемнадцатилетнего Ричарда

никак нельзя было назвать завидным. Он продолжал активно осваивать языки программирования, но не находил достойного применения своим знаниям.

Правда, Гэрриотт еще работал в ComputerLand, одной из немногих на то время компаний – распространителей комплектующих к компьютерам. Занятие в те годы хоть и довольно необычное, но далеко не творческое.

Ко всему этому остается добавить, что Бритиш увлекался творчеством Дж. Р. Толкиена и был горячим поклонником Dungeons & Dragons. Потому принятое тем же летом решение создать ролевую игру оказалось вполне закономерным.

Началась разработка проекта D&D28b, вскоре переименованного в Akalabeth (название одной из частей «Сильмариллиона» Толкиена), так как создатель решил изменить концепцию своего творения и уйти от сеттинга сверхпопулярной настольной игры.

Выход первого коммерческого проекта Гэрриотта оказался важным событием в истории игр. Дело в том, что Akalabeth была единственной серьезной игрой, написанной на довольно распространенном тогда языке BASIC, и опытные геймеры получили возможность самостоятельно модифицировать исходный код программы под свои личные нужды. Таким образом, работы поклонников Akalabeth проложили дорогу будущим модам и тотальным конверсиям.

Но популярность к игре пришла далеко не сразу – на протяжении всего 1979 года она распространялась среди комьюнити в Zip-упаковках. Браться за полноценное издание Akalabeth не хотел никто. И наконец, компания California Pacific Computers pe-



шила рискнуть: в 1980 году состоялся релиз первой игры Гэрриотта.

Сказать, что Akalabeth продавалась хорошо – значит не сказать ничего. Для того времени результат был просто феноменальный: десятки тысяч реализованных копий (по некоторым данным – до 30 тыс.) на менее чем сотню тысяч компьютеров, находившихся тогда в личном пользовании! С каждой коробки Ричард получил порядка пяти долларов, и этого с лихвой хватило, чтобы оплатить обучение в Техасском университете в Остине. Однако даже получив в собственное распоряжение немалую сумму, он не стал задира́ть нос, а просто жил в свое удовольствие. Сначала вступил в университетскую команду по фехтованию (занятие для истинного аристократа, не так ли?). Позже примкнул к Сообществу творческого анахронизма, по сути, успев поучаствовать в только-только начинавшем набирать обороты ролевом движении.

Удивительно, как причудливо порой складывается судьба человека! Иной может всю жизнь целеустремленно трудиться, но так и не найти свою золотую жилу, тогда как к не слишком напрягавшемуся Ричарду идеи всегда приходили очень вовремя и с завидной регулярностью. Лорд Бритиш оказался тем человеком, который мог идею обдумать, огранить и поместить в достойную оправу.

Следующим его проектом стала Ultima I: The First Age of Darkness – еще один знаковый продукт для индустрии, благодаря которому в жанре cRPG начался период настоящего расцвета. Игра стала первой частью судьбоносной для Гэрриотта серии, хотя сам он эту роль отводит Akalabeth, которую называет своего рода Ultima 0.

«МЫ СОЗДАЕМ МИРЫ!»

Таким был девиз Origin Systems, когда ее в 1983 году основали братья Ричард и Роберт Гэрриотты для разработки и издания компьютерных игр. Обязанности разделили вполне предсказуемо – старший, выпускник Гарварда, занимался организацией работы, тогда как младшему оставалась вся творческая сторона деятельности компании.

Полученные за первые проекты деньги и профессионализм брата позволили Ричарду экспериментировать. Он делал это активно и, что самое главное, успешно! Лорд Бритиш – одна из немногих личностей в игровой индустрии, у которой все и всегда получалось. Именно благодаря его усилиям понятие RPG стало гораздо более широким и емким. В каждом очередном своем творении Гэрриотт находил свежие ракурсы, открывая последователям новые грани жанра.

Однако только после выпуска в 1985 году четвертой части серии (Ultima IV: Quest of the Avatar) компания Origin Systems смогла занять собственную нишу на рынке. На этот раз Ричард решил ввести в игру такое понятие, как мораль, заставляя геймера постоянно делать выбор между добром и злом (эта идея до сих пор активно используется многими разработчиками).

Немотивированное уничтожение всего и вся на своем пути совершенно не приветствовалось, и письма разъяренных мамаш, обеспокоенных моральным обликом их чада, к Гэрриотту приходили перестали.

Как и все творческие натуры, Лорд Бритиш терпеть не мог однообразия – за последующие несколько лет он попробовал себя почти во всех направлениях,

О Britannia Manor

Нынешняя резиденция Ричарда Гэрриотта находится на вершине большого холма возле Остина, штат Техас. Каждый элемент дизайна солидного поместья отображает достаточно широкие интересы всемирно известного творца игр. Здесь можно найти все что угодно, включая древние артефакты, скелеты в шкафу, «полностью аутентичный» набор для охоты на вампиров образца XVI века, русский космический скафандр, камень из

Великой Китайской стены и многое другое. Дом пронизан сетью секретных ходов, ведущих во все три крыла этого комплекса.

В поместье также имеется потрясающая обсерватория, которая, впрочем, отделена от основной части дома во избежание вибраций.

Britannia Manor по праву считается самым «проработанным» домом с привидениями на территории США.



Britannia Manor
в процессе постройки



Вампиров можно
не бояться

Цитаты

О любимых играх

«Myst – единственная игра не из серии Ultima, которую я прошел. Command and Conquer – в нее я играл действительно много. А Ultima IV я просто люблю, так как она показала, что игры могут быть чем-то большим, нежели hack & slash».

О кумирах в игровой индустрии

«Сначала – Билл Бадж, настоящий новатор, затем Сид Мейер, человек, способный удачно работать в разных жанрах. В настоящий момент ищу себе нового ментора».

Вещь, которую взял бы с собой на необитаемый остров

«Топор. Способность рубить что-либо мне кажется довольно важной для выживания».

По материалам Gamespy

начиная с дизайна и программирования и заканчивая написанием сценария и созданием звуковых эффектов. Ричард даже заинтересовался sci-fi-вселенными, однако успешно работать в столь непривычном антураже не смог, поэтому бросил после пары бюджетных проектов.

А в 1992-м в его жизни произошло несколько важных событий. К тому времени Origin Systems насчитывала более сотни сотрудников и входила в Топ 10 команд-разработчиков. И вдруг Ричард продал студию компании Electronic Arts! С тех пор Лорд Бритиш стал настолько богат, что мог позволить себе выбирать, над каким проектом работать. Конечно, сообщество геймеров ощутило перемену в играх «от Ричарда Гэрриотта», и Ultima VII: The Black Gate оказалась последним его громким офлайновым проектом. Она дарила нам невиданную, иногда даже бессмысленную свободу действий – заядлые игроки наверняка помнят возможность испечь свежий хлебушек из различных ингредиентов. Уже потом, с высоты своего опыта, Гэрриотт

отмечал, что самое важное из достигнутого в работе над этой серией – «умение сбалансировать свободу действий, набор игровых ограничений и геймплей».

Однако, пожалуй, важнейшее событие в карьере Ричарда как разработчика было еще впереди. Гэрриотт постоянно находится в поиске, он пытается творчески переосмыслить созданные им ранее проекты. Так родилась идея незабываемой Ultima Online, одного из самых революционных проектов за всю историю игровой индустрии. Поскольку Origin Systems к тому времени уже была собственностью Electronic Arts, Гэрриотту пришлось достаточно долго пробивать идею рискованного проекта. Как выяснилось позже, мрачные прогнозы EA о максимум 15 тысячах проданных копий игры не имели с реальностью абсолютно ничего общего. Опрос общественного мнения показал, что абсолютное большинство пользователей PC не были готовы платить пять долларов в месяц за UO, но впоследствии у новаторского проекта появились сотни тысяч подписчиков.



Он все еще надеется на UO2

С началом работ над Ultima Online для Ричарда открылось новое поле деятельности – он приложил руку буквально к каждому элементу игры. Гэрриотт настолько сильно увлекся данным проектом, что даже участвовал в поддержке комьюнити и некоторое время лично, в роли короля Britannia (каковым он без лишней скромности сам себя назначил еще в офлайновые времена), разбирался с проблемами новорожденного мира.

Поэтому дальнейшая политика Electronic Arts просто-напросто ввергла его в шок. Все новые разработки Origin Systems, включая Ultima Online 2, Privateer Online и Harry Potter Online, были закрыты. Разочарованный решениями руководства EA, Ричард увольняется из созданной им же фирмы.

«Получилось так, что в то время ни Electronic Arts, ни Microsoft, ни любая другая солидная компания не оценили бизнес-модель Ultima Online и не начали делать подобного рода игры», – вспоминает Гэрриотт.

БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ

После ухода всемирно известного разработчика студия Origin Systems, вполне естественно, затерялась в массе других игровых компаний. Ричард вместе с братом и Старром Лонгом (продюсером UO) в апреле 2000 года создали новую студию под названием Destination Games и ушли в свободное плавание. А через год, когда закончился контракт между ним и EA, началось

сотрудничество Лорда Бритиша с NCSoft.

С тех пор Гэрриотт почти ушел от создания собственных игр. В качестве идейного наставника и продюсера проектов корейского онлайнового гиганта за пять лет Lord British участвовал в проектах Lineage 2: The Chaotic Chronicle, City of Heroes и City of Villains. Однако новая его игра Tabula Rasa («чистый лист», название тоже очень символично), конечно, обещает стать чем-то особенным.

Сорокапятилетнему разработчику теперь куда более интересны путешествия – он считает, что за свою жизнь пропустил слишком многое. Сейчас основное увлечение Ричарда – космический туризм. Видимо, гены тоже сыграли свою роль, и сын решил пойти по стопам отца, одного из шести первых астронавтов NASA. Гэрриотт-младший является одним из директоров компании Space Adventures, и сам рано или поздно хочет побывать на Луне и показаться на личном луноходе – чего бы это ему ни стоило. А может Ричард действительно многое – сейчас он мультимиллионер и живет в шикарном поместье Britannia Manor, выдержанном в средневековом стиле. От природы не скупой, Lord British делает все, чтобы соответствовать тому образу доброго короля, в который уже вжился. Ведь если есть силы и возможность, то почему бы не дать мечте сбыться? Он это заслужил.

Игры, в создании которых участвовал Ричард Гэрриотт



Akalabeth:

- World of Doom (1979)
- Ultima I: The First Age of Darkness (1981)
- Ultima II: The Revenge of the Enchantress (1982)
- Ultima III: Exodus (1983)
- Ultima IV: Quest of the Avatar (1985)
- Autoduel (1985)
- Ultima V: Warriors of Destiny (1988)
- Omega (1989)
- Worlds of Ultima: The Savage Empire (1990)

Ultima VI:

- The False Prophet (1990)
- Ultima: Worlds of Adventure 2: Martin Dreams (1991)
- Ultima: Runes of Virtue (1991)
- Ultima VII: The Black Gate (1992)
- Ultima Underworld: The Stygian Abyss (1992)
- Ultima VII: The Forge of Virtue (1993)
- Ultima VII Part Two: The Silver Seed (1993)
- Ultima VII Part Two: Serpent Isle (1993)

Ultima VIII: Pagan (1994)

- Ultima: Runes of Virtue II (1994)
- Ultima VIII: The Lost Vale Expansion Pack (Отменена)
- Bioforge (1995)
- Ultima Online (1997)
- Ultima Online: The Second Age (1998)
- Lineage (1998)
- Ultima IX: Ascension (1999)
- Lineage II: The Chaotic Chronicle (2003)
- City of Heroes (2004)
- City of Villains (2005)
- Tabula Rasa (2006 – ?)

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)

"Dark Corners of the Earth - Лучшее
на сегодняшний день переложение
Лавкрафта в игровой индустрии."

91% AG.ru



"Дикое, рвущее разум приключение,
захватывающее, пугающее,
безумно."

85% PC Gamer



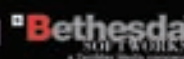
CALL of CTHULHU

Dark Corners of the Earth



© 2006 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Гра розповсюджується за ліцензією Headfirst Productions Ltd. Call of Cthulhu є зареєстрованою торговою маркою Chaosium Inc. Bethesda Softworks, ZeniMax і асоційовані логотипи є зареєстрованими та/або торговими марками ZeniMax Media Inc. у США та/або інших країнах. Усі права захищені.

© 2006 ЗАО «1С». Усі права захищені.





Дмитрий Шишов

Весь мир – театр! Эволюция cRPG

Role playing game – один из самых старых и наиболее любимых редакцией Gameplay жанров. Ни для кого не секрет, что сейчас ролевые элементы можно встретить практически в любой игре, наверное, поэтому у многих геймеров нового поколения аббревиатура RPG не вызывает священного трепета. Но что поделать, времена меняются, драконы мельчают, принцессы учат кунг-фу и не падают в обморок при виде демонических крыс. Так вспомним же о героических деяниях приключенцев всех мастей от древности и до наших дней! В этой статье мы рассмотрим эволюцию cRPG (computer role playing games), а о jRPG (japanese role playing games) и MMORPG (massive multiplayer online role playing games) расскажем в следующих номерах. К сожалению, в рамках одной статьи невозможно проследить всю хронологию развития cRPG, на это не хватит и половины журнала, потому что постараемся выделить наиболее яркие и ценные для жанра проекты.



1974

pedi5 (Rusty Rutherford)

Именно эту программу для PLATO принято считать первой компьютерной ролевой игрой. К сожалению, руководство университета сочло хранение информации о похождениях героя в подполье нерациональным использованием дискового пространства, и игра была удалена. Кстати, аналогичная участь постигла и *dungeon crawl*, скрывавшуюся на казенной ЭВМ под названием *m199h*.

dnd (Gary Whisenhun и Ray Wood)

Одна из первых уцелевших ролевых игр. Разработана студентами Southern Illinois University опять же для компьютерной системы PLATO и названа в честь *Dungeons & Dragons* – настольной RPG, появившейся в том же году. Работала *dnd* в текстовом режиме. Геймеру предлагалось создать персонажа для поиска магической сферы в многоуровневом подполье. Заветный артефакт охраняли монстры во главе с Золотым Драконом. Это была первая компьютерная сюжетно выстроенная игра, да еще и с боссом, тоже впервые появившимся на финальном этапе.

1975

Dungeon (Don Daglow)

Нелицензированное воплощение популярной системы *Dungeons & Dragons* создано Доном Дэглоу еще в бытность его студентом Claremont Graduate University. Здесь выдавали не одинокого героя, а целую партию приключенцев, причем игрок сам выбирал, какой из подопечных должен был совершить то или иное действие. Персонажи сражались с монстрами, набирали очки опыта и зарабатывали уровни – все по правилам.

1980

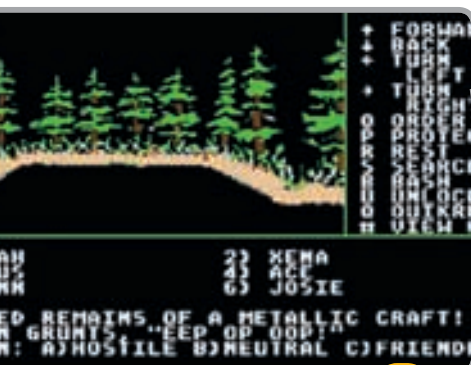
Akalabeth: World of Doom**(Richard Garriott/California Pacific Computer)**

Одна из первых коммерческих cRPG и предвестница *Ultima*. Герой получал задание от Лорда Бритиша убить десять монстров (каждый следующий сильнее предыдущего). Источником вдохновения для Ричарда Гэрриотта послужили произведения Толкиена и система D&D. В *Akalabeth* уже использовалась wire-frame-графика, что было по тем временам прорывом.

1981

Ultima (Richard Garriott/California Pacific Computer)

Britannia – параллельный мир, сотворенный Ричардом Гэрриоттом, – известна всем поклонникам жанра. В *Ultima* для создания персонажа были доступны четыре расы, четыре класса и шесть характеристик. Герою здесь выдавали не только оружие и набор полезных вещей, но и лошадь, телегу, плот и даже воздушные и космические (!) средства передвижения. Увлекательный сюжет, качественная ролевая система, занятный геймплей и тайловая графика (tile graphics) – несомненный хит!



Might and Magic, 1987



Phantasie, 1985

Dungeon Master, 1987

Dungeon Hack, 1993

Dungeon Siege, 2002

Dungeon Siege, 2002

Wizardry (Sir-Tech Software)

Второй эпохальный cRPG-сериял стартовал одновременно с Ultima и отличался от соперника большей приближенностью к стандартам D&D. Сначала игрок создавал партию из шести персонажей (пять доступных рас, три типа мировоззрения, четыре базовых и четыре элитных класса). Затем ему предлагали исследовать десять уровней, построенных с применением wire-frame и векторной графики. Герои воевали с целыми группами монстров, а описание противников выводилось в отдельном окне. Со временем проект перерос в трилогию, причем позволялось переносить партию в следующую часть, правда, перед этим игроу необходимо было пройти.

1983

Ultima III: Exodus (Origin Systems)

Третий эпизод легендарной серии выделялся, прежде всего, революционной на тот момент графикой. Это первая компьютерная RPG, где персонажей анимировали, пусть и крайне примитивно. В отличие от предыдущих игр интерфейс был строго упорядочен, а все уровни тщательно проработаны. Кроме того, теперь мы управляли группой действующих лиц, а сражения проходили в отдельном боевом режиме.

Questron (Strategic Simulations)

Ничем не примечательная, казалось бы, фэнтези-RPG тем не менее внесла в жанр несколько новшеств. Во-первых, монстры здесь были иммунными или же, наоборот, уязвимыми лишь для определенного вида оружия. А во-вторых, в Questron включили мини-игры, за прохождение которых персонажа награждали, к примеру, повышением характеристик.

1985

The Bard's Tale (Interplay Productions/Electronic Arts)

Первая игра серии, которая должна была называться Tales of the Unknown, но после успеха проекта получила имя The Bard's Tale. Нам предлагали составить группу из шести приключенцев, а для их создания выдали аж десять классов. Одним из наиболее востребованных оказался бард, чьи песни положительно влияли на партию и отрицательно – на врагов. На некоторых платформах позволялось импортировать персонажей из Ultima III и Wizardry.

Phantasie (Strategic Simulations)

Трилогия, призванная затмить уже существующие RPG-серии, не внесла в жанр ничего принципиально нового. Вот разве что уникальный для каждого из классов боевой стиль, более развернутую пошаговую систему поединков и банк для хранения заработанных средств.

1987

Dungeon Master (FTL Games)

Это была первая 3D RPG, где мы шинковали монстров в реальном времени и управляли персонажами с помощью замечательного манипулятора «мышь». Кроме того, в игре представили новую систему магии: заклинания творились путем соединения рун различных типов. Проект получил множество наград и собрал армию фанатов благодаря увлекательному геймплею, занятым и притом логичным заданиям, а также отличной атмосфере.

Might and Magic, Book I: Secret of the Inner Sanctum (Jon Van Caneghem/New World Computing)

Начало грандиозной серии RPG, дотянувшей до XXI века. Игра имела огромный успех благодаря отлично проработанной ролевой системе. Вид от первого лица и пошаговый бой уже были знакомы геймерам. А вот доспехи и оружие, свойства которых зависели от материала, до сих пор не встречались, равно как и возможность с помощью заклинаний улучшать броню и орудия монстровредительства. В новинку были и точки респауна всяческих невиданных зверушек (их уничтожение приводило к вполне очевидному результату).

Wasteland (Interplay Productions/Electronic Arts)

Первая постапокалиптическая RPG, действие которой происходило после ядерной войны между США и СССР. Игрок управлял группой «Пустынных Рейнджеров», состоящей из четырех персонажей (в дальнейшем ее можно было пополнять до семи). Занятная ролевая система и необычный сеттинг привлекли внимание поклонников жанра. Интересным новшеством стал буклет с набором инструкций, который поставлялся в комплекте с диском. В ключевые моменты игры вас отсылали к определенному параграфу брошюры – этот ход оказался не только одной из особенностей геймплея, но и своего рода защитой от пиратства.

Ultima VII, 1990

Ultima VI, 1990

Ultima, 1981

Ultima III, 1983



Wasteland, 1987

Wasteland, 1987



1988

Pool of Radiance (Strategic Simulations, Inc.)

Pool of Radiance положила начало знаменитой серии Gold Box Engine. SSI лицензировала для нее систему AD&D, чем во многом определила развитие жанра. И хоть в ряде технических аспектов Pool of Radiance не была совершенна, она получила признание игроков.

1990

Eye of the Beholder

(Westwood Associates/Strategic Simulations, Inc.)

Один из культовых проектов, выделявшийся великолепной графикой и интерактивным интерфейсом. Именно здесь впервые появилась так называемая кукла персонажа (сколько времени мы проводили, заботливо одевая наших героев!). Геймплей был перенесен в реальное время, а вид стал от первого лица. Eye of the Beholder обзавелась двумя сиквелами, причем персонажей разрешалось переносить из игры в игру.

Ultima VI (Origin Systems)

Ultima продолжала развиваться преимущественно в сторону увеличения интерактивности окружающего мира, улучшения картинки и интерфейса. Проект отличался превосходной 2D MCGA-графикой, поддержкой мыши и звуковых карт, что благоприятно повлияло на геймплей.

Tunnels & Trolls: Crusaders of Khazan (New World Computing)

Эта RPG основывалась на правилах play-by-mail-игры Tunnels and Trolls, созданной в 1975 г. в качестве альтернативы Dungeons & Dragons. Тут впервые использовалась spell point-система, где количество заклинаний, доступных волшебнику во время боя, зависело от маны. Кроме того, броня здесь поглощала часть урона, но не уменьшала шансов персонажа быть раненым.

Ultima VII: The False Prophet (Origin Systems)

Первый проект серии, создававшийся с прицелом на PC с новомодными VGA-видеокартами и звуком. Отсюда и отменная по тем временам графика, и качественный саундтрек, а всевозможные звуковые эффекты (звон клинков, взрывы и т. д.), доносившиеся из PC-спикера, пугали родню. В остальном – методичное совершенствование отличной игры.

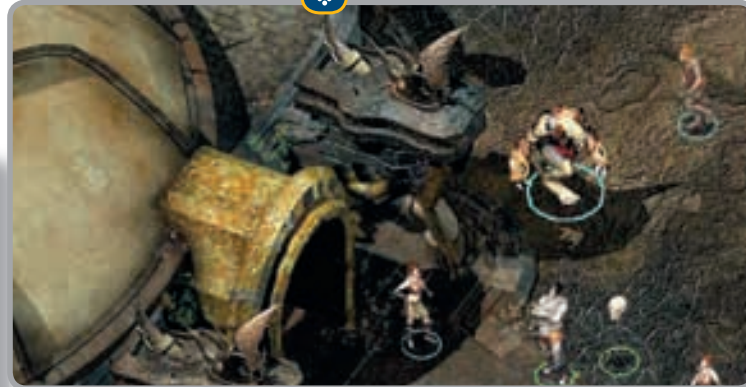


Eye of the Beholder, 1990

The Bard's Tale, 1985



Planescape: Torment, 1999



1992

Ultima Underworld: The Stygian Abyss (Blue Sky Productions/Origin Systems)

Во многом схожая по геймплею с Eye of the Beholder, она выделялась новаторской системой передвижения персонажа: теперь герой ходил не дискретно (по клеточно), а абсолютно свободно. Кроме того, геометрия подземелий стала более сложной, помимо комнат и коридоров, появились лестницы, мосты и прочее.

1993

Dark Sun: Shattered Lands (Strategic Simulations, Inc.)

Действие игры разворачивалось в довольно необычном сеттинге. Она изобиловала секретами, загадками, побочными квестами, причудливыми расами и была на редкость увлекательна.

Dungeon Hack

(DreamForge Intertainment/Strategic Simulations, Inc.)

Очередной dungeon crawl по лицензии AD&D. Но в отличие от прочих представителей поджанра подземелья здесь генерировались случайным образом, а желающие обменивались кодами наиболее удачных уровней. Кроме того, в игре можно было задействовать опцию «персонаж умирает реалистично», и тогда с гибелью пиксельного героя стирались сохранения, как в незабвенной Rogue.

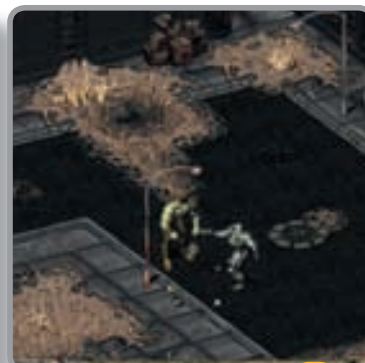
Lands of Lore: The Throne of Chaos (Westwood Studios/Virgin Interactive)

Lands of Lore примечательна, в первую очередь, достаточно сильным сюжетом. Это было довольно оригинально по тем временам: поставить сценарий и приключение над процессом повышения уровня, развитием персонажа и подбором партии.

1994

The Elder Scrolls: Arena (Bethesda Softworks)

Эта легендарная игра положила начало еще одной популярной серии сRPG, дожившей до наших дней. Огромнейший трехмерный мир с сотнями городов и деревень, генерируемые квесты и ненавязчивый сюжет позволяли персонажу просто *жить в* Тамриэле. Восемнадцать



Fallout, 1997



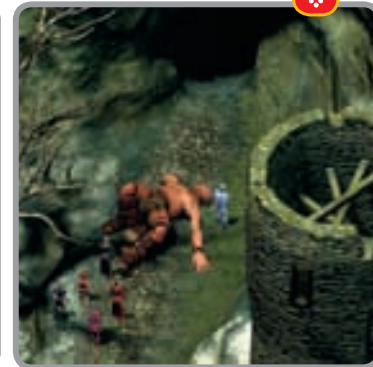
Arcanum, 2001



Baldur's Gate, 1998

Dark Sun, 1993

Icewind Dale, 2000



доступных классов и возможность создания собственных, гибкая система развития персонажа, основанная на улучшении умений путем активного их использования, и многое другое. Все это делало TES: Arena действительно колоссальной игрой.

1996

Diablo (Blizzard)

Трудно сказать, почему проект имел такой грандиозный успех во всем мире. Его появление сопровождалось противоречивыми отзывами, ведь по сути Diablo примитивнее многих игр, что выходили до и после нее. Но может быть, именно это и стало главным козырем. Хорошая изометрическая графика, доступное point'n'click-управление, генерация подземелий, респаун монстров, простейшая ролевая и магическая системы и, конечно же, многопользовательский режим обеспечили проекту фантастическую replayability. Blizzard сумела намертво привязать геймеров к мониторам, и в Diablo не переставали играть до выхода сиквела.

1997

Fallout (Interplay)

Ролевые игры в фэнтези-сеттинге лишь иногда разбавлялись sci-fi-проектами, причем не всегда удачными. Поэтому аббревиатура RPG начала стойко ассоциироваться с рыцарями, злыми колдунами, прекрасными воительницами, т. е. с мирами «меча и магии». Так что для многих выход Fallout был словно глоток свежего воздуха. Поклонников жанра приятно удивила абсолютно новая и отлично сбалансированная ролевая система S.P.E.C.I.A.L., а также открытый, великолепно продуманный и очень атмосферный мир, выживающий после ядерной катастрофы. Залогом успеха стал тщательно проработанный геймплей, который позволял пройти игру любым персонажем, даже с самыми экзотическими перками.

1998

Baldur's Gate (BioWare/Black Isle Studios и Interplay)

Тщательный перенос правил AD&D в сочетании с интереснейшим сюжетом, отличными диалогами и потрясающей по тем временам графикой подарили миру одну из самых лучших CRPG. Впервые у героев Forgotten Realms появились умения, которые можно было улучшать с повышением уровня, а также мировоззрения и репутация. Для того чтобы реализовать пошаговый бой в real time, разработчики Baldur's Gate нашли оригинальное решение – ходы как таковые остались, но были ограничены по времени до семи секунд.

1999

Planescape: Torment (Black Isle Studios/Interplay)

Вышедшая через год после Baldur's Gate игра унаследовала движок и ролевую систему своей предшественницы. Но основные ее достоинства заключались не в строгом соблюдении правил AD&D или технической реализации, а в глубоком философском сюжете и неповторимом сеттинге. Герой повествования – бессмертный, давно забывший собственное имя, жаждет вечного покоя. Пожалуй, ни в одной компьютерной игре не было истории более интересной, чем в Planescape. А количеству диалогов, проработке персонажей и детальности описания мира позавидует любой из современных писателей.

2000

Icewind Dale (Black Isle Studios/Interplay)

Еще одно творение звездного тандема оказалось почти как две капли воды похоже на Baldur's Gate, но с большим уклоном в боевую часть. Многие приписывали Icewind Dale родство с hack&slash, что в принципе не так уж далеко от истины. Здесь могли происходить сражения против 20 врагов одновременно, существовали заклинания 6-го уровня, а «взросление» персонажа было значительно ускорено. Но все же в Icewind Dale достаточно признаков благородной AD&D RPG.

Deus Ex (Ion Storm/Eidos)

Хотя проект и является миксом FPS и RPG, он тем не менее достоин места среди выдающихся ролевых игр. Киберпанк-сеттинг, закрученный сюжет, обилие диалогов, перекочевавшая из System Shock система аугментаций, а также ролевая система и интересные квесты заставили скептиков признать Deus Ex скорее RPG с элементами шутера.

2001

Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura (Troika Games/Sierra Entertainment)

Довольно оригинальная RPG, события которой разворачивались в необычном паропанк-мире, объединяла в себе элементы магии и технологии. Ролевая система хоть отдаленно и напоминала S.P.E.C.I.A.L., но базировалась на абсолютно других принципах и, к сожалению, не была так сбалансирована.



Lands of Lore, 1993



Pool of Radiance, 1988



Deus Ex, 2000



Gothic (Piranha Bytes/Xicat Interactive)

По ряду причин игру можно было бы смело вычеркнуть из перечня ролевых. Ведь здесь у персонажа всего два параметра (о ужас!) – сила и ловкость, а уровней владения тем или иным умением аж два – *trained* и *master*. Но невероятно проработанный, живой мир и внимание разработчиков к мельчайшим деталям позволяет Gothic носить гордый титул RPG.

2002

Neverwinter Nights (BioWare/Infogrames)

И вновь игра по *Forgotten Realms*. Из оригинальных решений – возможность подключения сюжетных модулей, созданных игроками с помощью специального редактора, что практически подарило *Neverwinter Nights* бессмертие, а также многопользовательский режим с самым настоящим живым DM.

Dungeon Siege (Gas Powered Games/Microsoft)

Это не что иное, как попытка возродить *Diablo* в трехмерном обличье. И, в общем-то, разработчикам это почти удалось. Интересным оказалось сочетание классической схемы развития персонажа (приближенной к *The Elder Scrolls*) и оригинальной магической системы.

The Elder Scrolls III: Morrowind (Bethesda Softworks/Ubisoft Entertainment)

При создании третьей части *The Elder Scrolls* разработчики учли практически все претензии фанатов и сделали поправку на время. Впервые игра серии стала столь огромной, свободной по сюжету и открытой для любого стиля прохождения. А еще *Morrowind* была невероятно красива с достаточно сбалансированной ролевой системой и масштабным миром. Но последний на поверку оказался недостаточно интерактивным. Нельзя не отметить отличный редактор, благодаря которому игра живет и по сей день.

Arx Fatalis (Arkane Studios/JoWood)

Необычная RPG поначалу была принята критиками довольно холодно, но в итоге завоевала любовь многих игроков. Виною тому (помимо сюжета и интересной ролевой системы) – оригинальные приемы рисования заклинаний мышкой а-ля *Black & White*. Отметим, что в jRPG подобная фишка появилась несколькими годами раньше.

2003

Star Wars: Knights of the Old Republic (BioWare/LucasArts)

Первая RPG по культовой вселенной использовала адаптированные правила AD&D. Трансформация прошла успешно, если не считать боя, выглядевшего со стороны довольно забавно. Однако в целом KOTOR получилась весьма хорошей и, бесспорно, оригинальной ролевой игрой.

The Temple of Elemental Evil (Troika Games/Atari)

Очередная RPG на основе AD&D, но уже редакции 3.5, рассказывала о мире *Greyhawk*, который до сих пор использовался преимущественно в настолках. *The Temple of Elemental Evil* отличалась строгим соблюдением правил и буквальным следованием первоисточнику, что сделало ее довольно хардкорной и несколько скучной.

2004

Vampire: The Masquerade – Bloodlines (Troika Games/Activision)

Захватывающая история о вампирах базировалась на популярной настольной RPG – *Vampire: The Masquerade*. По качеству реализации и геймплею это одна из образцовых ролевых игр современности.

2005

Fable: The Lost Chapters (Lionhead Studio/Microsoft)

Здесь нам предлагают вжиться в роль настоящего героя, причем станет он добрым покровителем или злым тираном, решает только игрок. Впервые в RPG в зависимости от избранного пути внешность персонажа меняется со временем, более того, постепенно герой стареет.

2006

The Elder Scrolls IV: Oblivion (Bethesda Softworks/Take-Two)

Кроме финансового успеха, *Oblivion* может похвастаться уникальной системой *Radiant AI*, благодаря которой персонажи в игре ведут себя подобно живым людям. К сожалению, большинство геймеров замечают AI, только если он реагирует неадекватно, поэтому на *Radiant AI* обратили внимание немногие. Но, по нашему мнению, именно за такими технологиями будущее однопользовательских RPG.

Будущее

2006

Neverwinter Nights II

Ожидаемое в сентябре этого года продолжение *Neverwinter Nights* обещает игрокам несколько свежих технических решений, в том числе и использование активной камеры вместо аватар. Кроме того, здесь возродятся некоторые принципы ролевых игр конца 90-х, а также будут продемонстрированы новые элементы AD&D-правил.

Gothic III

Следующая часть столь известного и популярного проекта, по заверениям разработчиков, должна стать революционной не только для серии, но и для жанра. Помимо разнообразных улучшений и доработок, особенно вдохновляет поистине беспрецедентная возможность беседовать с несколькими собеседниками одновременно.



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)

ДОВГООЧІКУВАНЕ ПРОДОВЖЕННЯ КРАЩОЇ ГРИ 2004 РОКУ*

В трылу

ВРПТА

II



BEST
WAY

1С
ФІРМА "1С"

*За версією Gameland Awards 2005

© 2006 ЗАТ "1С". Усі права захищені.
© 2006 Компанія Best Way. Усі права захищені.

Digital Rights Management

и защита игр от копирования: кому это нужно?



Ростислав Панчук

Покупая долгожданную игру, мы хотим получить от нее удовольствие в полной мере, не отвлекаясь ни на какие действия, требуемые для ее запуска. Но... именно это нам и приходится делать, ведь 90% лицензионных проектов защищены от копирования, а значит, без подобных неудобств просто не обойтись. Кто же, а главное – зачем внедрил такое непопулярное решение, существуют ли пути его обхода? Об этом пойдет речь в данной статье.

НЕМНОГО ИСТОРИИ

В начале 80-х гг. XX в., на заре развития индустрии компьютерных игр, когда хиты без труда помещались на пятидюймовой дискете, не существовало никаких систем защиты от копирования. Впрочем, и армия владельцев PC в то время была еще малочисленной, а хозяева приставок, в принципе, не могли дублировать свои картриджи. Но с появлением нового перспективного носителя информации – CD-ROM – ситуация резко изменилась. И хотя техника для записи CD стоила бешеные деньги (поэтому отечественные корсары и промышляли на списанном оборудовании – отсюда и миф о некачественных пиратских дисках), при ее наличии ничто не мешало копировать лицензионные диски без каких-либо ограничений. Для защиты от пиратства издатели пробовали использовать разные средства – уникальные CD-ключи для каждой оригинальной копии или внедрение в исполняемый файл алгоритма проверки CD с заданной меткой, но это, увы, не помогло. Поэтому и возникла необходимость в чем-то более серьезном. Первой ласточкой стали измененная файловая система на дисках (так называемая illegal TOC – table of

contents), затем применялись ошибочные секторы, умышленно внедренные на CD, и многое другое...

Современные системы защиты – это целые программно-аппаратные комплексы, которые состоят из нескольких компонентов и обеспечивают по-настоящему многоуровневую защиту продукта.

Общее название систем подобного рода – Digital Rights Management, что буквально означает «управление цифровыми правами».

КАКИЕ БЫВАЮТ СИСТЕМЫ ЗАЩИТЫ И КАК ОНИ РАБОТАЮТ

В настоящее время самыми популярными в мире являются три основные системы защиты – SafeDisk, SecuROM и StarForce. Первая создана компанией Macrovision (подразделение Sony) и, по некоторым данным, охватывает до 40% рынка, вторая – тоже дело рук Sony, а третья – продукт отечественного изготовления, и ее название уже на зубок выучили все украинские и российские игроки. Принцип работы каждой относительно прост и заключается в следующем. Защита состоит из двух частей. Первая – оптический носитель с игрой, штампованный на заводе специальным образом (например, с различной плотнос-

тью записи данных или умышленно внедренными ошибочными секторами). Вторая – зашифрованный исполняемый файл, который запустит игру лишь после аутентификации (зачастую очень непростой) CD/DVD. Ключом к шифру здесь служит лицензионный диск, и если его контрольная сумма не совпадает с эталоном, записанным в ехе-файле, игра откажется запускаться.

В действительности все намного сложнее. При идентификации диска защита проверяет расположение и содержимое специальных «сбойных» секторов или же скорости чтения отдельных участков. SafeDisk, например, привносит в диски специальные «слабые секторы» (weak sectors), которые игнорируются приводом при копировании таких CD/DVD. SecuROM, помимо этого, обзавелась еще и системным сервисом, проверяющим наличие ПО, эмулирующего диски, блокируя его работу. Ну а StarForce прямо-таки изобилует защитными алгоритмами – различная плотность записи данных на диск, собственный системный драйвер с высочайшим приоритетом, а в версии 4.0 обещают еще и замену (разумеется, его согласия пользователя) USB-драйверов материнской платы (!). Что в совокупности и обеспечивает относительно «не-



пробиваемость» детища StarForce Technologies, однако делает сомнительной надежность работы PC в целом. А это уже никуда не годится. Кроме того, все без исключения защиты проверяют, какой диск находится в приводе – записываемый или штампованный (так называемая проверка АТИР). Впрочем, на непишущих драйвах подобное им сделать не удастся, но много ли у нас осталось владельцев «чистых» CD/DVD-ROM?

ЗАЧЕМ ЭТО НУЖНО

Разработка любого проекта и его издание стоят немалых денег. К слову, бюджет современной игры AAA-класса колеблется в районе 5 – 7 млн долл. и имеет тенденцию к увеличению. Средняя стоимость коробки с подобной игрой на Западе – \$50, из которых издатель получает меньше половины. Можете посчитать на досуге, сколько коробок требуется продать, чтобы окупить одну лишь разработку. А ведь еще надо учесть лицензионные отчисления авторам используемых в игре технологий, расходы на рекламу, логистику в конце концов. Компьютерное пиратство сводит на нет все старания. С распространением широкополосных подключений и пиринговых сетей каждый может совершенно безнаказанно

скачать ISO-образы свежей игры, потратив от силы пару часов. Порой ситуация доходит до абсурда, как было с DOOM 3: за первую неделю после выхода ее образов скачали из Сети в несколько раз больше, чем было куплено в магазинах коробок, и это при очень высоком уровне продаж! Конечно, это не означает, что все владельцы нелегальных копий не стали покупать лицензию, тем самым обанкротив id Software и Activision. Наоборот, многие сомневались, стоит ли игра своих денег, и только удивившись, что DOOM 3 оправдала их ожидания, тут же бежали в магазин.

Правда, PR-менеджеры отдельных компаний, утверждающие, что пиратский рынок отбирает у издателя три четверти доходов, преувеличивают. По оценкам аналитиков, нелегальные версии съедают «всего лишь» треть общих продаж игры. Впрочем, согласитесь – это достаточно внушительная цифра.

НАСКОЛЬКО ЭТО ЭФФЕКТИВНО

Неоднозначный вопрос, на который можно дать столь же неоднозначный ответ. Несомненно, конечный пользователь не создаст 1:1 копию защищенного диска в домашних условиях. Победа? Как

бы не так. Что сложно для одного человека, ничто для группы энтузиастов, обладающих глубокими познаниями в программировании. Они (так называемые «варезные» группы) успешно «ломают» защищенные игры и выкладывают их в Сеть вместе с «отученными» от диска исполняемыми файлами (No-CD). И снова все желающие могут скачать любую свежую игру из Интернета. Какой же тогда смысл в защите?

Конечно, создатели соответствующих систем постоянно совершенствуют их, добавляя все новые и новые алгоритмы работы. Разумеется, с переменным успехом. Отдельные компании типа StarForce Technologies уже во всеулышье заявили, что их защита – единственная «непробиваемая», так как No-CD к их проектам выходят с огромным опозданием, и то не всегда. Впрочем, это еще не панацея, ведь тем же Alcohol 120% можно сделать образ такого диска, и, отключив питание оптических приводов, запустить игру. Неудобно, но можно. И поверьте, армия любителей халявы такими неблагоприятными действиями отнюдь не гнушается. Даже если для запуска защищенной игры понадобится отключить питание одного из жестких дисков или купить USB-CD-

ROM, они пойдут и на это, лишь бы не платить за лицензионный продукт.

Потому издателям приходится четко разграничивать аудиторию. Есть геймеры, которые купят лицензионную версию в любом случае, злостные халявщики, которые ее не купят ни при каких обстоятельствах, и остальные пользователи, еще не решившие, качать им игру или все-таки покупать. На первых и последних и должно быть обращено пристальное внимание издателя. Однако если устанавливаемая защита является потенциально опасной для работоспособности PC, даже самые честные геймеры не купят игру. Но ни в коем случае и не скачают нелегальную копию. Они просто проигнорируют продукт. Так, кстати, сейчас происходит на Западе с проектами, защищенными StarForce 3. Более того, в последнее время активно набирает обороты кампания Boycott StarForce (www.glop.org/starforce).

Получаются две крайности – если проект не защитить, его «спиратят» как злостные халявщики, так и та часть пользователей, которая могла бы купить игру, но зачем, если она и так доступна. Если же поставить защиту, которая может негативно отразиться на работе PC, то образ

все равно скачают «варезники» и будут играть даже с выключенными CD-ROM, а вот добросовестные граждане, наслушавшись страшных сообщений, игру не приобретут. В обоих случаях издателя ждет падение продаж. Патовая ситуация, не правда ли?

Однако существуют и счастливые исключения. Недавний сиквел популярной космической стратегии – Galactic Civilizations II – был издан без какой-либо защиты, но это не помешало ему разойтись довольно высоким тиражом. Более того, многие пользователи покупали его именно из-за отсутствия DRM и наличия гибкого лицензионного соглашения, позволявшего устанавливать сколько угодно копий на различные PC при единственном условии – играть в любое время вы будете лишь на одном из них. А значит, вы вольны запустить игру где угодно, не утруждая себя возней с дисками и не запятнав репутацию нарушением авторских прав. Еще одна фишка GalCiv II – все легальные пользователи имеют доступ к обновлениям и дополнениям к игре, которая продолжает динамично развиваться. Вы будете смеяться, но при всех внушительных продажах GalCiv II процент геймеров, скачавших-таки ее пиратскую копию из Сети, ничтожно мал. Вот что значит грамотная политика издателя!

СУЩЕСТВУЕТ ЛИ СПОСОБ ИЗГОТОВИТЬ РЕЗЕРВНУЮ КОПИЮ ПРОДУКТА И НАСКОЛЬКО ЭТО ЛЕГАЛЬНО?

Сразу отвечаю «Да» на оба вопроса. Согласно пункту 2 статьи 24 Закона Украины «Об авторском праве» («Вільне копіювання, модифікація і декомпіляція комп'ютерних програм»), «особа, яка правомірно володіє правомірною виготовленим примірником комп'ютерної програми, має право без згоди автора або іншої особи, яка має авторське право на цю програму, виготовити одну копію комп'ютерної програми за умови, що ця копія призначена тільки для архівних цілей або для заміни правомірною придбаного примірника у випадках, якщо оригінал комп'ютерної програми буде втраченим, знищеним або стане непридатним для використання. При цьому копія комп'ютерної програми не може бути використана для інших цілей, ніж зазначено у цьому пункті та пункті 1 цієї частини, і має бути знищена у разі, якщо володіння



примірником цієї комп'ютерної програми перестав бути правомірним». И, соответственно, любая защита от копирования, не позволяющая нам этого сделать, разумеется, ущемляет права владельца легальной версии. Ведь диск имеет свойство царапаться, а то и трескаться при интенсивном использовании, а заменить его через фирму-издателя практически нереально. Не покупать же игру еще раз!

Существуют два способа изготовления резервной копии диска. Первый – самый логичный, но технически наиболее сложный – модификация зашифрованного ехе-файла, что в принципе под силу любому хорошему программисту. Другое дело – времени на это уйдет немало, и эффект совершенно не оправдает затраченных усилий. Хотя не обошлось и без подводных камней. Например, в последних версиях StarForce шифруются не только исполняемые файлы игры, но и ее ресурсы. Подобный алгоритм применяется, в частности, в Splinter Cell: Chaos Theory и Bet on Soldier. No-CD к последней занимает целых 2 GB! Внушительный объем, не правда ли?

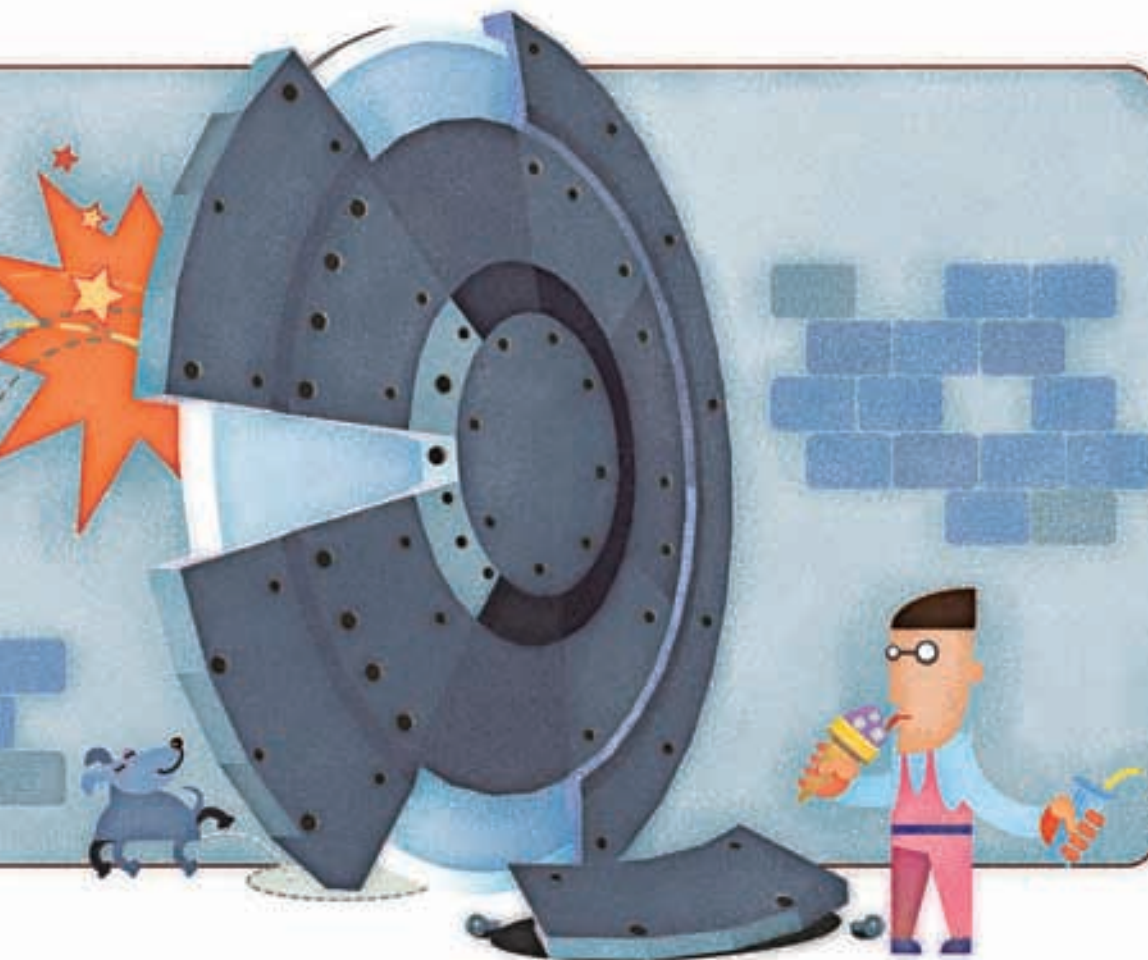
Второй вариант – создать максимально точную копию нужного диска. Это гораздо проще с технической точки зрения и требует лишь наличия некоторых специальных программ для копирования/эмуляции дисков, а также немного везения. Благодаря этому каждый пользователь может сделать резервную копию своего CD/DVD.

Впрочем, последние системы защиты достаточно сложны, и пока не существует метода создания стопроцентно рабочей копии диска. Единственный вариант – смонтировать созданный образ в виртуальный DVD-ROM Daemon-Tools. И это приемлемо как для геймеров (диски в целости и сохранности, да и запуск игры, а также считывание информации с виртуального диска осуществляются мгновенно), так и для издателей – ведь если нельзя записать образ на DVD с сохранением его работоспособности, то можно забыть и о компьютерном пиратстве. Идеальный вариант, не так ли?

КАК С ЭТИМ БОРЬТЬСЯ

Что делать, если ваша любимая игра будет поставаться с защитой, которая может негативно повлиять на производительность

вашего PC? Западные игроки решили ситуацию просто – бойкотировать такие проекты, даже если они и совершенны во всех отношениях. А ведь комьюнити – это страшная сила. Помните недавнюю ситуацию с Heroes of Might and Magic V, когда под влиянием фанатов Ubisoft перенесла дату ее релиза, потерпев при этом некоторые убытки? Но она решилась на такой шаг, чтобы сохранить свой имидж и увеличить аудиторию будущего хита. Подобные действия Ubisoft предприняла и после того, как кампания бойкота StarForce набрала угрожающие обороты – в ней была задействована масса игровых Web-сайтов, даже американский журнал PC Gamer разместил в одном из своих номеров публикацию с лозунгом присоединиться к бойкотирующим. Апофеозом стал коллективный иск к Ubisoft на сумму 5 млн долл. за использование в ее продуктах защиты, которая «оставляет компьютеры пользователей беспомощными перед лицом вирусов, троянов и хакерских атак». И хотя доказательства последнего пока не найдены (но теоретически подобное возможно), менеджеры Ubisoft заявили, что компания



отказывается от использования StarForce в своих последующих проектах, но не отказывается от DRM. В частности, «Герои» защищены гораздо более демократичным SecuROM 7, однако версия, которая продается в СНГ, все же задействует StarForce. Компания Aspyr Media предприняла аналогичный шаг, заменив по просьбам фанатов защиту на американской версии SpellForce 2 и готовящейся к выходу Gothic III. Правда, европейских игроков данная ситуация не коснулась. Они, как и прежде, вынуждены будут «наслаждаться» StarForce 3. Может, им тоже стоит активнее выражать свою гражданскую позицию?

ЭТА ВОЙНА БУДЕТ ДЛИТЬСЯ (НЕ) ВЕЧНО

Дальнейшее противостояние создателей защит и хакеров представить себе нетрудно. Разработчики будут и дальше совершенствовать свои системы, а вarezные группы – обходить их с переменным успехом. Однако финал неминуемо наступит, и сейчас он как никогда близок. Любая технология имеет предел возможностей: если все DRM будут прямо или опосредованно негативно влиять на работу PC,

рано или поздно терпение пользователей лопнет. Впрочем, к тому моменту наверняка уже разовьются системы цифровой дистрибуции игр а-ля Steam, а это в значительной мере уменьшит необходимость физической защиты дисков.

РЕАЛИИ ОТЕЧЕСТВЕННОГО РЫНКА

Если в мире игрового ПО издатели используют разные системы защиты от нелегального копирования, то в СНГ 99% всех игр защищены StarForce, и это уже вызвало волну критики со стороны отечественных геймеров. Пресловутую защиту обвиняют во всех смертных грехах, хотя и не секрет, что большая часть подобных заявлений не имеет под собой никакой материальной основы, а объясняется банальным недовольством пользователей, мол, им, видите ли, не дают «честно своровать» диск.

Главной особенностью отечественного игрового рынка является необычайно высокий уровень компьютерного пиратства – издержки коммунистического прошлого. И нет ничего удивительного в том, что наши пираты украдут все, что плохо лежит (то есть легко копируется), и тут же выложат на

прилавки по 10 грн за диск. Это приводит к падениям продаж лицензионных копий, а следовательно, издатель и разработчик понесут убытки. А потом подрастающее поколение удивляется, почему же не вышли продолжения хороших отечественных игр, а студии, создавшие их, вообще приказали долго жить.

Приведем такой пример. Мега-популярные в нашей стране (и абсолютно незащищенные) «Космические Рейнджеры» не принесли грандиозной прибыли издателю, а вот сиквел уже имел на борту StarForce 3, и в частности, благодаря этому продавался значительно лучше.

Пока реалии отечественного рынка не изменятся и геймеры не поймут, что бесплатный сыр обходится на порядок дороже, – издатели вынуждены будут использовать системы защиты, которые доставляют нам немало неприятных минут. Конечно, можно перенять опыт западных геймеров и попытаться убедить издателей задействовать более щадящие системы. Но очевидно, что пока есть пираты, компании-производители игрового ПО вынуждены с ними бороться. А страдает потребитель.

EUROPLUS
THE BEST IN MULTIMEDIA

**Неймовірна
потужність!**

**Подвійна
мідь!**



Краші з краших!

**GeForce 7950 GX2
Radeon 1900 XTX**

**Відеокарти
звукові карти
акустичні колонки
пристрої відеомонтажу**

WWW.EPLUS.KIEV.UA
КІЇВ, ВУЛ. КРИВОНОСА 2, ОФІС 41
TEL: (044) 249-3741
ФАКС: (044) 249-7231
EPLUS@EPLUS.KIEV.UA

Top 5

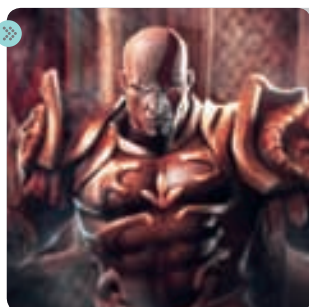
Алина Жигунова

Лысые и опасные

У настоящего героя не всегда найдется достаточно времени, чтобы уложить сложную прическу в стиле Dragon Ball Z или даже просто расчесаться. Поэтому некоторые мачо предпочитают самый простой вариант. Кстати, и на шампунь тратиться не придется.



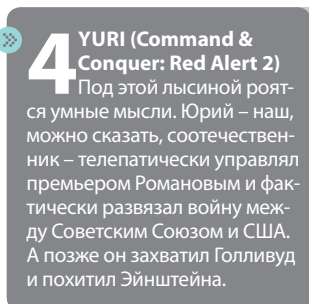
1 HITMAN (серия Hitman)
Этот генетически модифицированный убийца не просто лысый, у него на затылке еще имеется стильная татуировка в виде штрих-кода, благодаря которой киллер и получил кличку Агент 47. Ну, конечно, иногда он надевает на голову симпатичные парички, но только для маскировки, честное слово!



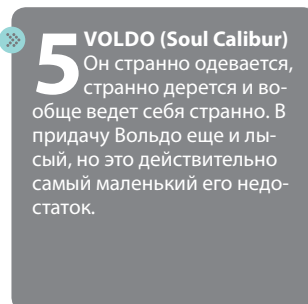
2 KRATOS (God of War)
У него своеобразные отношения с богами Олимпа, равно как и с прочими обитателями Эллады (Спарта не в счет). За что Кратос их всех так недолюбливает? Может, за то, что его называли женским именем в честь мощной дочери Палланта и Стикса?



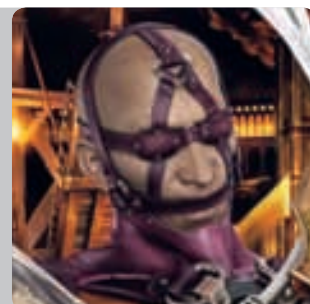
3 RIDDICK (The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay)
Высокий, атлетического сложения, со светящимися голубыми глазами и бархатым баритоном... Просто красавчик! И, кстати, Риддик не облысел, он всего лишь бреет голову.



4 YURI (Command & Conquer: Red Alert 2)
Под этой лысиной роятся умные мысли. Юрий – наш, можно сказать, соотечественник – телепатически управлял премьером Романовым и фактически развязал войну между Советским Союзом и США. А позже он захватил Голливуд и похитил Эйнштейна.



5 VOLDO (Soul Calibur)
Он странно одевается, странно дерется и вообще ведет себя странно. В придачу Вольдо еще и лысый, но это действительно самый маленький его недостаток.



Превью

Путешествия в будущее и материализация духов



World in Conflict

«Холодная война» продолжается. СССР не развалился, а вполне успешно соперничает с США. Причем не только на территории Вьетнама и Афганистана, но и в центре Европы, куда советские туристы в очередной раз приехали на танках.

с. 40

DVD-диск

Слово редактора

И снова предвкушение праздника. Хотя Е3 сменила формат и, похоже, превратится исключительно в бизнес-мероприятие (что, доложу я вам, только к лучшему), лейпцигская Game Convention по-прежнему приглашает всех желающих. На сей раз в немецкой столице выставок соберется свыше 150 000 поклонников игр (данные предварительные), чтобы увидеть next-gen своими глазами. Это послед-

ний шанс для Sony и Nintendo побороться за Европу, жители которой довольно скрупулезны в выборе консолей. Осенью противостояние продолжится в Японии.

Кстати, не стоит забывать о нашей выставке «Территория игр», где тоже будут представлены еще не вышедшие проекты. События такого масштаба украинское игровое комьюнити до сих пор не видело.

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.

- 40 World in Conflict
- 46 Indiana Jones
- 52 Spore
- 56 Vanguard: Saga of Heroes
- 60 AION
- 62 Sadness
- 64 Rule of Rose
- 66 Test Drive Unlimited
- 68 Valkyrie Profile 2
- 70 Дневной Дозор
- 72 Guild Wars: Nightfall

Indiana Jones



с. 46

Spore



с. 52

Test Drive Unlimited

с. 66



PC

World in Conflict

Ростислав Панчук

Паспорт

Жанр стратегия реального времени

Разработчик Massive Entertainment

Издатель Vivendi

Дата выхода весна 2007

Web-сайт www.worldinconflict.com

О разработчике

Massive Entertainment

Игры серия Ground Control

Web-сайт www.massive.se

Знаменитый разработчик стратегий реального времени, который никогда не боялся экспериментировать. Проекты компании, помимо увлекательного игрового процесса, отличаются еще и потрясающей графикой.

War is coming home

Представьте себе, что Берлинская стена так и не пала, «холодная война» не закончилась, а Советский Союз, вместо того чтобы тихо развалиться на 15 независимых государств, решил поспорить с ЕС. War is coming home, my friend!

Поэкспериментировав со sci-fi RTS и подарив нам великолепные Ground Control и Ground Control 2, шведская команда Massive Entertainment решила немного отдохнуть от фантастики и обратиться к событиям бурного XX столетия, а именно, к «холодной войне». Скрытое противостояние двух сверхдержав, гонка технологий, наращивание военного потенциала – отличный материал для современной стратегии реального времени, не правда ли?

В проекте обещают использовать образцы оружия и техники, находившиеся на вооружении в войсках НАТО и стран Варшавского до-

говора в конце 1980-х. Тем самым практически снимается с повестки дня животрепещущий вопрос о балансе – ведь военная мощь сторон была почти одинакова (не считая численного перевеса армии СССР, конечно), а значит, разработчикам из Massive осталось лишь бережно воссоздать исторические реалии. Как они утверждают, если оружие было актуальным в 1989 г., то мы обязательно увидим его в World in Conflict. Согласитесь, перспектива покомандовать взводом Т-80 или звеном МиГ-29 весьма заманчива.

Об однопользовательской кампании пока известно мало, но Massive обещает подойти к ней со

всей тщательностью и дать игроку почувствовать себя в самом сердце конфликта, а не просто пробежаться по десятку skirmish-карт. За сюжет отвечает Ларри Бонд (Larry Bond), в первую очередь знаменитый нашумевшим романом «Красный шторм» (Red Storm Rising), написанным в соавторстве с Томом Клэнси. Всего же в игре предусмотрены три стороны конфликта – агрессор СССР, силы НАТО, вставшие на защиту стран ЕС, и США, которые решили оказать Европе посильную помощь. Вам предстоит курировать молодого офицера американской армии и принимать самое активное участие в наведении порядка.



Разработчики решили модифицировать практически все традиционные для RTS элементы. Например, классической базы в World in Conflict попросту нет. Да и вправду, кто на поле боя строит бараки, заводы и электростанции? Вместо этого каждый игрок получает зону для сброса техники (landing zone) и точки, которые необходимо захватить

для получения контроля над территорией. Ну а вместо привычного золота, древесины, кристаллов и прочих ресурсов полководцу выдают фиксированное количество кредитов для найма рекрутов и закупки техники. При потере боевой единицы деньги, потраченные на ее приобретение, будут возвращаться в казну, но не сразу, тем самым вы-



Кому нужны мосты?



нуждая игрока тщательнее планировать наступательные операции и беречь войска.

Контрольные точки не только служат для своеобразной маркировки захваченной вами территории, но и являются основным источником так называемых tactical aid points, которые можно использовать для вызова подмоги, например высадки парашютистов в тылу противника или мощного артиллерийского удара по позициям врага, а при грамотной экспансии вас побалуют да-

же ядерной бомбой. Впрочем, последняя не станет ультимативным оружием – да, она уничтожит войска, строения и лесопосадки, расположенные вблизи эпицентра взрыва, но отнюдь не гарантирует глобальной победы. Принцип получения подобной помощи прост – чем она смертоноснее, тем дороже стоит, поэтому чтобы заработать на ту же ядерную ракету, придется существенно расширить сферы собственного влияния на земле и в воздухе, дабы собрать нужное количество

tactical aid points. Кроме того, для пополнения рядов своей армии следует активно уничтожать войска противника. Чем больше подбитых танков на вашем счету, тем быстрее можно будет заказать свежее подкрепление или авиаудары, ведь промедление часто оказывается фатальным. Если вы уже пробовали свои силы в многопользовательских побоищах Ground Control 2, подобная схема наверняка придется вам по душе, а вот поклонникам неторопливых стратегий action-packed

геймплей World in Conflict скорее всего покажется непривычным.

Но даже потерпев поражение на нескольких контрольных точках, не стоит отчаиваться – это далеко не game over. Просто пришло время изменить тактику. В игре будет четыре типа командармов: air, support, armor и infantry – все с уникальными юнитами. Например, у генерала армии поддержки – это машины для построения понтонных мостов и транспорт на воздушной подушке, у командира ВВС – тяжелые вертолеты



Эй там, за горизонтом!



Неприятный сюрприз

и т. д. Причем, по словам очевидцев, опробовавших альфа-версию World in Conflict на E3, тактика у каждого из офицеров своя, и она радикально меняет стиль игры. Однако в отличие от незабвенной C&C: Generals здесь для получения элитных специализированных юнитов не приходится жертвовать другими, не менее ценными. Massive предусмотрительно создаст базовые боевые единицы артиллерии, бронетехники и авиации, которые будут доступны каждому из командующих, но за го-

раздо более высокую плату, чем профильные. Подобное решение не может не радовать. Представьте: ваши солдаты ведут тяжелые позиционные бои на хорошо укрепленной линии противника, и дальнейшее продвижение силами пехоты бессмысленно. В C&C: Generals, играй вы за China Infantry General, подобная ситуация неминуемо привела бы к поражению, здесь же стоит раскошелиться на парочку артиллерийских установок, использовать их по назначению – и можно продолжать по-

бедное шествие. Но это еще не все. Специализацию позволено менять прямо на поле боя. Например, начав миссию в качестве support-офицера, разрушив артиллерийскими ударами мосты и парализовав противника, вы вольны пересечь в кресло командира ВВС и начать охоту за остатками сил врага с воздуха. Звучит заманчиво, не правда ли?

А теперь представьте, на что способна команда из 2–4 стратегов при наличии четкого плана боевых действий. Ведь акцент в World in

Conflict делается именно на multiplayer. Всего в баталиях смогут схлестнуться до 16 человек. Вам позволят создать собственный клан, но, разумеется, для победы на полях многопользовательских сражений нужно регулярно тренироваться. У слаженной команды имеются значительные тактические преимущества, и наоборот, эгоизм и нескоординированные действия игроков неминуемо приведут к поражению. Кстати, обещают и кооперативный режим прохождения кампании.

Немаловажное значение будет иметь ландшафт. Причем разработчики планируют предоставить еще и полностью разрушаемое поле боя. Досаждают вражеские снайперы, засеившие в лесу? Без проблем: полейте участок напалмом, и территория станет свободной не только от противника, но и от насаждений – теперь организовать засаду будет проблематично. В *World in Conflict* существует масса вариантов для решения каждой задачи. Недаром Massive называет свое детище не иначе как next-gen RTS.

Большинство батальных карт будут изобиловать населенными пунктами. В связи с этим особое внимание уделено AI, ведь городские бои остаются ахиллесовой пятой многих RTS. Так, вам достаточно отдать солдатам

приказ подойти к дому, и они автоматически займут самые выгодные огневые позиции. Однако им придется периодически менять дислокацию, ведь вражеская артиллерия тоже не дремлет, а здания разрушаются. Железнодорожная станция может быть заблокирована вагонами, но они же обеспечат отличное прикрытие для атаки легкой техники и пехоты. Ну а если шоссе, столь удобно соединяющее захваченный город с landing zone, окажется совершенно бесполезным из-за заторов автомашин, то придется пускать танки напролом либо же искать обходной путь.

Как видите, тактических комбинаций в грядущем хите от Massive ожидается не просто много, а очень много. Пожалуй, в этом составить ему конкуренцию сможет лишь

Company of Heroes, сходящая осенью со ступеней Relic. К сожалению, пока еще неизвестно, будет ли в *World in Conflict* военно-морской флот. По словам одного из дизайнеров уровней, сейчас даже огромные карты не позволяют интегрировать морские сражения без потери реалистичности, однако работа в данном направлении ведется. Что ж, понадемся на лучшее. Под вопросом и модный нынче режим, где игрок может непосредственно управлять юнитом (танком, самолетом или отрядом пехоты). Баланс – вещь достаточно хрупкая.

Разумеется, стратегия от Massive предстанет перед игроками при полном параде: фотореалистичные ландшафты, потрясающе проработанные небо и облака, высокодетализи-

рованная техника – не каждый шутер сможет таким похвастаться. Битвы будут выглядеть как минимум эпично: сборка понтонного моста под шквальным огнем артиллерии, форсирование реки на батэрах, точечные авиаудары по местам скопления вражеской бронетехники – создается впечатление, что перед нами не кадры из компьютерной игры, а прямая трансляция из горячей точки.

До выхода *World in Conflict* остается больше полугода, и, разумеется, многое еще может измениться. Но с учетом неизбитого сеттинга, великолепной графической составляющей и многообещающего сетевого режима, пожалуй, у *World in Conflict* будут все шансы претендовать на звание лучшей стратегии реального времени 2007 года.



Прямо кадр из вечерних новостей

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)

ВЕРТОЛЕТЫ ВЬЕТНАМА 1С



**"У РАЗІ УСПІХУ У «ВЕРТОЛЕТОВ ВЬЕТНАМА: УН-1» Є ВСІ ШАНСИ
СТАТИ ПОБРАТИМОМ «ИЛ-2» СЕРЕД ВЕРТОЛЬОТНИХ СИМУЛЯТОРІВ".**

СТРАНА ИГР



© 2006 ЗАО «1С». Разработка G5 Software.

G5 SOFTWARE



PS3 / Xbox 360

Indiana Jones

Ярослав Сингаевский

Паспорт

Жанр third person action
Разработчик LucasArts
Издатель LucasArts
Дата выхода лето 2007
Web-сайт www.lucasarts.com/games/indianajones

О разработчике

LucasArts
Игры Loom, дилогия Maniac Mansion, Sam & Max Hit The Road, Full Throttle, Grim Fandango, The Dig, серии Secret of Monkey Island, Star Wars и др.
Web-сайт www.lucasarts.com
 Настоящая легенда современности. Компания, созданная в 1982 г. Джорджем Лукасом, за время своего существования сумела не один раз совершить перевороты в различных жанрах. Проекты LucasArts – классика игровой индустрии.

Возвращение Младшего

LucasArts спешит напомнить вам, что археология славится не только обольстительной фигурой Лары Крофт. Лучшим охотником за артефактами был и остается завидный красавец, хулиган и авантюрист доктор Генри Джонс-младший.

Разработчики новой части приключений Индианы утверждают, что последней игрой, достойной имени своего главного персонажа, была классическая адвенчура Indiana Jones and The Fate of Atlantis. А это, напоминаем, аж 1992 г. Последовавшие за ней поделки оказывались не чем иным, как банальной эксплуатацией образа. Считалось, что достаточно сделать средней руки action, поместить в центр действия узнаваемую фигуру в шляпе, придумать пару трюков с хлыстом – и готово. На деле же подобные проекты пополняли ряды унылого вторсырья. В них полностью игнорировался характер самого доктора Джонса, замусоливался до полного исчезновения стиль, ставший визитной карточкой легендарного археолога.

Проект под рабочим названием Indiana Jones 2007 овеян тайной и

окутан домыслами не меньше, чем некий Священный Грааль. Говорят, сам Джордж Лукас проявил неслыханную щедрость и поделился с разработчиками сокровищем – частью собственного сценария четвертой серии кинопождений доктора Джонса. Естественным образом возникает предположение: пусть в большей или меньшей степени, но игра все-таки будет отображать события фильма, съемки которого продолжают оставаться в планах господина Лукаса. Ан нет! Разработчики убеждают, что пуповина на самом деле не столь прочна. Игра расскажет нам свою собственную историю.

События начинаются в 1939 г., спустя год после «Последнего Крестового похода». Инди обнаруживает себя в Китайском квартале Сан-Франциско (знакомом киноманам по «Храму Судьбы»). Дела, по сложившейся традиции, пошли вкривь

и вкось, и изворотливому Джонсу опять приходится выпутываться из неприятностей в поисках... А вот в поисках чего, к сожалению, неизвестно. За какой мифической реликвией на этот раз будет охотиться отчаянный доктор археологии, хранят в тайне. Видимо, пытаются нас заинтриговать. Зато пообещали экзотические локации, напичканные загадками древности. Но внутренний голос подсказывает, что без «заклятых друзей» Джонса – вездесущих нацистов – не обойдется и здесь. Разумеется, в приключении примут участие и старые приятели Инди, хотя на командную работу рассчитывать не стоит. Помощь будет скорее дистанционной. И, конечно же, можно практически не сомневаться в том, что на могучую Индиану, ломая все его планы, внезапно бросится как минимум одна роковая красотка. Ох уж эти женщины!





Отличительной особенностью проекта должна стать технологическая новинка под громким названием «Эйфория» (Euphoria). По специальному заказу LucasArts она была создана компанией NaturalMotion. Свое творение сотрудники последней называют не иначе как Behavioral Simulation Engine. Проще говоря, системой реалистичного взаимодействия с окружением.

Для демонстрации ее возможностей была срежиссирована следующая сценка: шаткий веревочный мост перекинут через пропасть. На середине его стоит Инди. Причем управлять персонажем игрок не может, зато с мостом разрешено творить все, чего бунтарская душа пожелает: трясти, раскачивать, заставлять ходить волнами, швырять на него разнообразные предметы. Индиана очень реалистично реагирует на попытки играющих сбросить его в пропасть. Всячески старается



Суши было несвежим!



удержать равновесие, размахивает руками, усердно семенит ногами, спотыкается, падает, снова встает... А когда, казалось бы, падение неминуемо, он отчаянно цепляется за край моста, подтягивается и поднимается.

Еще «Эйфория» позволяет иначе представить взаимодействие между игровыми персонажами. Приведем такой пример: стычка на тесной улочке Китайского квартала. Инди, хорошо замахнувшись, дает крепкую зуботычину нападающему. Что обычно происходит в подобных случаях? Противник отыгрывает анимацию, соответствующую полученным повреждениям. Если он умирает, включается еще одна анимация, изображающая последние вздохи, или используется рэг-долл-физика и тело драматично (нередко комично) валится на землю. Но это в обычной (разработчики предпочитают определение «current gen») игре.

В Indiana Jones результат всех действий рассчитывается на совершенно ином уровне. От слабой оп-

леухи атакующий даже не пошатнется. А от неожиданного удара может отлететь, скажем, на стоящую поблизости машину. В зависимости от скорости и угла падения он или станет грузно оседать на нее, или отскочит и грохнется вниз. Если удар чересчур силен, противник будет еще долго приходить в себя; в ином случае – моментально вскочит на ноги и снова бросится в атаку. Действия заранее не заскриптованы. Они, как кусочки мозаики, складываются каждый раз в новые узоры. Бедолага, преследующий храброго археолога по оконным карнизам, сорвавшись вниз, всеми силами пытается вскарабкаться обратно. И поверьте, у него это получится – если, конечно, вы «случайно» не наступите ему на руку.

Новые возможности игровой физики заставили разработчиков иначе отнестись к моделированию окружения. И тут на помощь пришла другая технологическая новинка с названием, достойным фильмов скорее не об Индиане, а о Джеймсе Бонде – Digital Molecular Matter.

За таким сложным словосочетанием скрывается система, отвечающая за воссоздание в игре различных материалов. Тяжелый или легкий; твердый, упругий, гибкий; прочный или хрупкий – все это и многое другое учитывается при расчете взаимодействия. Теперь при ударе тонкий лист металла будет прогибаться, стекло – трескаться, раскалываться и осыпаться, хлипкий деревянный ящик – разлетаться на мелкие щепки и т. д. Вы скажете: «Подождите! Мы ведь не раз видели это раньше». «Верно, – отвечают сотрудники LucasArts. – Но это были лишь заранее заготовленные варианты, анимационные шаблоны, а у нас все по-честному – никаких повторов».

В общем, разработчики всячески стараются внести спонтанность в происходящее, задействовав столь желанный элемент неожиданности. Даст бог, им удастся удовлетворить постоянно возрастающие игровые потребности и избежать набивших оскомину упреков в заскриптованности и «одноразовости» проекта.



Утверждают, что каждая сцена будет в **своем** роде уникальной, и высокая герплейability вам обеспечена – ведь при повторном прохождении знакомая ситуация может сложиться совершенно иначе.

Применение «Эйфории» стало толчком для написания принципиально новой системы искусственного интеллекта. Заявляется, что противники Индианы способны использовать окружение ничуть не хуже игрока. Если вы в надежде оторваться от погони забрались на какую-то невообразимую верхотуру, не стоит думать, что преследователи не сделают то же самое. Раз это смогли совершить вы – значит, смогут и они. AI обучен «видеть» потенциальные объекты для укрытия, умеет устраивать засады, а также использовать подручные средства в качестве оружия.

Скоординированные действия нескольких противников обещают стать излюбленной тактикой искусственного интеллекта в борьбе против мистера Джонса. Пока двое негодяев, всячески отвлекая внима-

ние, обходят вас с разных сторон, третий попытается напасть сзади. И не забывайте о том, что AI различает и старается использовать плюсы и минусы игровых локаций. Скажем, враги вряд ли будут тратить время на бесполезное размахивание кулаками в ходе драки на крыше трамвайчика, мчащегося по крутым склонам Сан-Франциско (в игре уже есть такой шикарный эпизод). Скорее, они целенаправленно попытаются оттеснить вас к краю и столкнуть вниз. Так что неприятностей только прибавится.

В сложных ситуациях Инди может выручить его неперменный атрибут, с которым он не расстается на протяжении всей игры. Речь идет, конечно же, о верном хлысте. В фильмах Джонс умело применял его в самых неожиданных ситуациях, что и попытались отобразить в игре разработчики. Во-первых, хлыст – это, так сказать, универсальное подручное средство. Традиционно используется в те моменты, когда надо преодолеть неприступное препятствие. Зацепившись за что-

то, перелететь через пропасть или перескочить с одного карниза на другой. Хлыстом можно сбить какой-нибудь предмет и подтянуть его к себе. Весьма вероятно, что без помощи этого средства не найти решения некоторых головоломок.

Во-вторых, хлыст – это оружие. Неожиданный удар притормозит нападающих. Испуганные, они попятятся назад, давая Инди выиграть столь драгоценные порой секунды. Ловким приемом противника можно обезоружить. А обмотав хлыст вокруг вражеских лодыжек, вы совершенно обездвижите негодяя, заставив его потерять равновесие и деревянным чурбаном рухнуть на землю. Если же вам показалось, что у врагов археологии нет ни одного шанса, то это не так. Ради соблюдения баланса авторы игры сделали хлыст хоть и эффективным, но все-таки вспомогательным средством. Повреждений он наносит мало и всех противников не остановит. Придется идти в клинч.

Редкий доктор археологии может похвастаться таким умением руко-





Что ты сказал про Мао Цзэдуна?

пашного боя, какое демонстрирует Инди Джонс. При создании боевки главный упор делается, безусловно, на зрелищность. Удары ногами и руками, как водится, автоматически связываются в различные комбинации. А главным приемом, позволяющим справиться с многочисленными негодяями, являются броски – в стену, в груды ящиков, в другого соперника. И даже с крыши здания или под колеса грузовика.

Ну а на самый крайний случай у Индианы есть еще один, последний аргумент в свою пользу – испытанный в боях, не раз выручавший хозяина, старый добрый шестизарядный револьвер. Правда, вести ураганный огонь никто не даст. Применять оружие придется с умом, потому как пуля для него разработчики отлили не очень много.

Конечно, может случиться, что вы попадете в цепкие вражеские лапы. Очень крепкий молодец держит вас сзади, да так, что пошевелиться нет никакой возможности. А его потирая кулак, неспешно

подходит все ближе. Не спешите сдаваться. Доктор Джонс этого (за редким тактическим исключением) никогда не делал. Подождите, пока громилы замахнется, а потом прыгните и, в лучших традициях комедийных сценок, один негодяй заедет в физиономию другому.

Описанный выше прием является очередным примером пресловутой непредсказуемости событий, которая поставлена разработчиками во главу угла. Им осталось только предусмотреть как можно большее количество подобных ситуаций и вариантов их разрешения. Иначе игра, вопреки всем заявлениям, рискует наскучить постоянно повторяющимся набором решений.

Говоря о графической составляющей проекта, непременно стоит упомянуть официальный трейлер игры, появившийся в Сети незадолго до старта E3 2006. Ничего, кроме искреннего недоумения, он не вызывает. Многие из вас наверняка успели с ним ознакомиться и не раз скептически улыбнулись, глядя

на простоватую графику, и ужаснулись невыразительной анимации. Где же хваленый next-gen, о котором только и разговоров в последнее время?

Совершенно непонятно, как компания высочайшего профессионального уровня допустила такой прокол. К счастью, блеклое содержание этого трейлера (вздох облегчения поклонников мистера Джонса и им сочувствующих) имеет мало общего с красочной действительностью. В чем могли воочию убедиться многочисленные посетители выставки.

Картинка радует реалистичным освещением и грамотными постэффектами. Зрительные образы создают соответствующую атмосферу (дело, как вы помните, происходит в 1939 г.). Архитектура зданий, игровые модели, внешний вид персонажей гармонично сочетаются друг с другом. Сам же Индиана – практически вылитый Гаррисон Форд.

Спецэффекты в «Индиане Джонс» готовит не кто иной, как ILM – Industrial Light and Magic. Эта компания,

известная прежде всего как создатель графики для космической саги «Звездные войны», не нуждается в представлении. Если же вы ничего о ней не слышали, советуем оценить работу профессионалов, посмотрев один из их последних проектов – Pirates of the Caribbean 2 – или фильм-катастрофу Poseidon.

На данный момент игра готова едва ли на четверть. Однако даже на такой ранней стадии можно говорить о серьезном потенциале проекта. Уверенность, с которой разработчики рассказывают об «Эйфории», эффектные демонстрационные сцены вселяют надежду на то, что технологические новинки смогут не только приукрасить картинку, но и действительно внести разнообразие в геймплей. Indiana Jones претендует на звание настоящего блокбастера и делается неспешно, с дотошным вниманием к мелочам. Поэтому очередное приключение Генри Джонса-младшего начнется не раньше сентября 2007 г.

Indy Jones как стиль жизни

Образ Индианы, созданный на экране великолепным актером Гаррисоном Фордом, и сегодня служит ярким примером для подражания. Одни выбирают долгий, но верный путь: поступают на факультет археологии, зарываются в книги и, кто знает, может быть, им удастся отыскать собственный Священный Грааль. Иные же (а таковых большинство) ценят доктора Джонса за неизменно лихой внешний вид и стараются во всем подражать

харизматичному кумиру. Кто-то разучивает перед зеркалом фирменную циничную ухмылку. Кто-то блуждает по магазинам, базарам и прочим барахолкам в надежде найти вещь, хоть сколько-нибудь похожую на предметы гардероба или атрибуты любимого героя.

Если вы относите себя к последним, настоятельно рекомендуем посетить сайт с красноречивым названием indygear.com. Этот ресурс, являющийся настоящей меккой

для Инди-фетишистов, сообщит вам абсолютно все подробности о шляпах, жакетах, штанах, ботинках, ремнях и перчатках, которые когда-либо носил объект поклонения. Тут же ценнейшая информация о моделях очков, придававших Джонсу столь умный вид во время университетских лекций. Рядом – исчерпывающий рассказ о любимом оружии Инди. А в соседнем разделе – увлекательные истории о легендарных артефактах.



АКЦИЯ

СОБЕРИ СЛОГАН

и жди жеребьевки

ТОЛЬКО ДЛЯ САМЫХ ВНИМАТЕЛЬНЫХ ЧИТАТЕЛЕЙ!

Вы, а только Вы можете шанс получить в подарок превосходные акустические системы:
microlab H500, microlab A6662, microlab X23,
microlab H520

ДЛЯ ЭТОГО ВАМ НУЖНО:

- прочитать сентябрьский и октябрьский номера журнала Gameplay;
 - найти в каждом из этих номеров слова "акуфы", выделенные синим цветом (ВНИМАНИЕ! в одном номере их может быть несколько!);
 - составить все слова в предложение;
 - прислать полученную фразу по адресу: Gameplay, Красновозвездный пр., 51, г. Киев, 03110 не позднее 20 октября 2006 г.
- а в следующем номере декабрьском номере журнала, где будут названы имена победителей!

Редакция журнала Gameplay методом жеребьевки определит счастливых обладателей призовых комплектов.

Удачи!

или онлайн-адресу: www.microlab.ua

A6662



H500



X23



H520



microlab

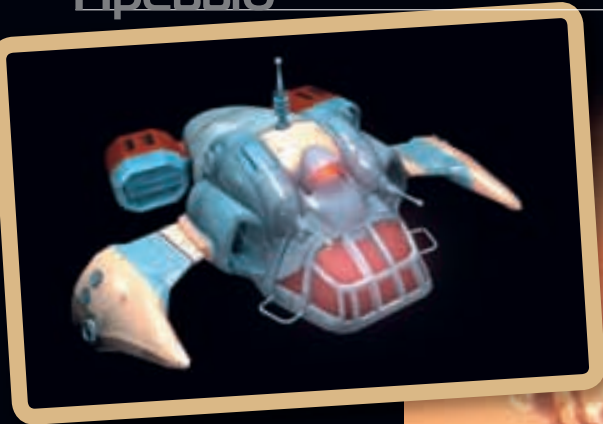
www.microlab.ua

Gameplay

ACE & КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ

microlab

feel different



PC

Паспорт

Жанр микс

Разработчик Maxis

Издатель Electronic Arts

Дата выхода 2007

Web-сайт spore.ea.com

О разработке

Maxis

Игры SimCity, SimEarth, SimFarm, SimCopter, SimTunes, SimPark, SimCoaster, SimGolf, серия The Sims

Web-сайт www.maxis.com

Мы уже, признаемся, не ожидали от Maxis столь радикальной смены курса, а в ближайшем будущем надеялись увидеть максимум SimCrime и SimPervert. Однако Уилл Райт вместо этого решил сразу сделать симулятор всего.



Spore

Андрей Грабельников

The world is not enough

Даже сейчас, когда до выхода Spore, похоже, осталось не очень много времени, по Сети дрейфует достаточно роликов и превью, а некоторые счастливицы даже умудрились лично попробовать демо-версию на E3, описание игры по-прежнему кажется нам взятым прямо из хрестоматии научной фантастики. Неужели такое возможно?



Впрочем, давайте сперва освежим коллективную память. Первая серьезная игра Уилла Райта (Will Wright) SimCity в 1989 г. выглядела не менее фантастично. Управлять огромным мегаполисом? Трудно поверить, что издатель пошел на это. Лишь к началу третьего тысячелетия, когда Уилл приобрел репутацию стабильного разработчика, EA рискнула вложить деньги в его следующую сумасбродную аферу. Представьте, он смог убедить корпоративных хищников, что человеку будет интересно возиться с компью-

терными болванчиками, управляя их игрушечной жизнью. Подбирать цвет обоев, следить за, простите, стулом, гнать на работу, вмешиваться в их отношения. Как будто у людей своих проблем мало... Тем не менее игры серии The Sims продались самыми большими тиражами в истории индустрии компьютерных развлечений. Безусловный коммерческий триумф Electronic Arts! И все же к Spore дирекция корпорации, обязанная Райту новой коллекцией эксклюзивных «фerrari», присматривалась довольно долго – концепция эволюции от одноклеточного

организма до цивилизации космических конкистадоров в реальном времени кажется просто «неподъемной». Уилл Райт же продолжает демонстрировать твердокаменную уверенность в безоблачном будущем своего революционного проекта.

PREPARE TO BE ASSIMILATED

Эволюция начинается без каких-либо претензий на амбициозность – посреди безоговорочного 2D (немногом позже мы узнаем: это первородная субстанция) игрок обнаруживает, что он – одноклеточ-



He homo, no sapiens



ный организм, у которого единственная цель – выжить. Ему потребуется: а) научиться передвигаться; б) поглощать братьев своих меньших ради прогресса. Те же насущные проблемы занимают и остальных участников биорега. Ассимилировав достаточное количество менее удачливых соседей, организм производит на свет потомство. Каким оно будет – предстоит решать игроку с помощью интуитивно понятного редактора, где на данной стадии можно отпустить усики или обзавестись ложноножкой, чтобы быстрее плавать. С каждым разом толстеющая инфузория плодит все более анатомически сложных малюток. Редактор обрастает новыми возможностями со скоростью катящегося по городу катамари. Через некоторое время мы обнаруживаем, что выпестовали знатного головастика с иглами. Или краба с плавниками. Или морской огурец с двумя рядами острых зубов. Затем игра, по идее, подключается к серверу, где сохраняет ваши достижения и скачивает (всего несколько КВ) у других пользователей продукты их селекции, заселяя ими окружающую среду. По непроверенным слухам, Spore сможет генерировать фауну самостоятельно, что, конеч-

но, звучит обнадеживающе для многих отечественных геймеров, однако не будоражит фантазию.

Кстати, как только у нас получится существо чуть сложнее морского червяка, в полную силу начинают работать дорогостоящие полигонодробилки, а графический движок, подключив третье измерение, расправляет крылья. Spore смотрится как минимум стильно – у нее есть шарм (вспоминаются проекты Питера Молинье, в частности Populous). Все выглядит немного игрушечным: в космосе висят планеты, до которых, кажется, легко достать рукой, нарочитая примитивность и сочные краски. Оправданный дизайнерский шаг, который здесь как нельзя кстати. В действительности движок Spore – один из самых совершенных на сегодняшний день. Он умеет практически все! Генерация ландшафтов (да что там – целых галактик) в реальном времени, физическая модель, учитывающая каждую косточку каждого существа, расчет вероятности обнаружения братьев по разуму в космосе по абсолютно достоверному алгоритму – подобного до сих пор не видали. Но мы забегаем вперед, а пока в ходе очередного урока по евгенике появилась возмож-



ность отрастить благодарному питомцу конечности. Значит, пора выбираться на сушу!

KEEP WALKING

Избавившись от остатков соленой воды в ушах, мы самодовольно делаем первые шаги по суше (прыжки, взмахи крыльями) и обнаруживаем, что не одиноки и тут. Америку уже открыли! Это Spore, следуя заветам Райта, опять подключилась к серверу и заселила нашу планету генетическими достижениями других игроков. Вернее, перенаселила, если вы понимаете, о чем я. Начинается новый раунд борьбы за место под солнцем.

На этом этапе Spore напоминает незатейливый платформер с простыми правилами: маленькие существа предпочитают действовать в коллективе, опасные хищники – в одиночку. Наша задача: с помощью мышки и нескольких клавиатурных клавиш оказаться на вер-

шине пищевой цепочки. Или как минимум оставить потомство, которое сможет приблизиться к заветной цели. Простим игре определенную схематичность – из пучины мы вывели не только себя, но и других представителей своего вида. Потому, когда дело дойдет до детопроизводства, не придется решать этот вопрос самостоятельно: наш питомец издает призывное курлыкание, на которое откликаются его собратья, не меньше нашего обеспокоенные демографической ситуацией. Maxis решила и тут не изменять имиджу незакомплексованного природоведа и детально познакомить пользователей персональных компьютеров (не исключено, что и приставок) непосредственно с процессом. Получившаяся мини-игра, при упоминании о которой краснеют лысины посетителей англоязычных форумов, выглядит вполне целомудренно. В ушах звучит голос Дроздова: «Вот



самец подкрадывается к самочке», и... начинаются управляемые пляски, вполне заслуживающие рейтинга Teen.

Тем временем редактор уже перестал предлагать рискованные комбинации клешней, рогов и копыт. Наступила пора тонкого тюнинга. В RPG это называется подгонка специализации. То есть к данному моменту мы уже определились, как будет выглядеть наш вид (птеродактиль с восемью лапами, тигр с ядовитым хвостом), и осталось лишь уточнить детали. Добавить лишний сустав, немного вытянуть хвост, нарастить указательный палец – Spore скрупулезно учтет эти мелочи, и, кто знает, может, именно седьмой шейный позвонок станет залогом процветания нашей расы.

TRIBAL REVIVAL

Численность же особей вида растет пропорционально рвению питомца в борьбе за повышение рождаемости, и вот уже несколько десятков однояйцевых близнецов пасутся неподалеку, пытаясь держаться вместе. Это проявляется дух коллективизации – явное и несомненное доказательство того, что эволюция вышла на очередной виток, а Spore превращается в стратегию реального времени наподобие Black & White. Из тесной кабинки пилотирования одиночим юнитом мы пересаживаемся в кресло правителя и отныне манипулируем целым племенем. Итак, в описании типичного представителя вашей расы наконец-то ставится точка. Приговор до поры до времени обжалованию не подлежит, и контент отправляется гулять по Сети.

Заработанные очки, которые раньше обеспечивали чудеса пластической хирургии, теперь расходуются на более важные дела. Научиться разводить огонь или наекнуть шаманам племени о безусловных выгодах использования палки обыкновенной? Кремниевые наконечники для стрел или наскальный рисунок? Каждое решение на этом уровне имеет необратимые

последствия: баловались в детстве охотой и собирательством – ждите цивилизацию с аграрным уклоном, неосторожно увлеклись ритуалами – не удивляйтесь, если немногим позже обнаружите, что народные массы предпочитают большую часть времени прохлаждаться в храмах.

Плюс ко всему не забывайте о модернизации родового гнезда, которое служит показателем уровня развития нации. Превратили хлипкую конусообразную юрту в неуклюжую, но четырехстенную хижину – получите очередной паек апгрейдов. Кстати, присутствия посторонних никто не отменял – на той стороне уютного шарика упорно размножаются образчики племенной селекции от лучших интернет-производителей. Не хотелось бы показаться навязчивым, но наша цель – тотальный контроль над планетой!

BIG APPLE

Поселение развивается и, обрасстая домами, превращается в город. От новых забот у мэра голова идет кругом: обнести вышеупомянутый город стеной, подготовить оборонительные сооружения и механизмы с помощью знакомого редактора,

Мы пришли с миром!



спроектировать и построить ключевые здания, пристально следить за уровнем культуры и удовлетворенности внезапно ставших очень мыслящими граждан. Воистину горе от ума! Неблагодарная паства, столкнувшись с недостатками градоправителя, эмигрирует к более удачливому соседу. Но это правило действует и в обратном направлении: если мы добьемся образцово-показательной жизни в родных пенатах, то локальную экспансию можно провести бескровным путем. Завистливо поглядывая на размеры потребительской корзины, обитатели соседних городов охотно снимаются с насиженных мест и вливаются в счастливые ряды наших сограждан.

И вот, наконец, наступает радостный момент, когда междоусобные распри забыты и все население планеты сыто стонет под вашей железной пятой. Счастливый конец? Нет, только начало!

COSMIC SUPERNATURAL

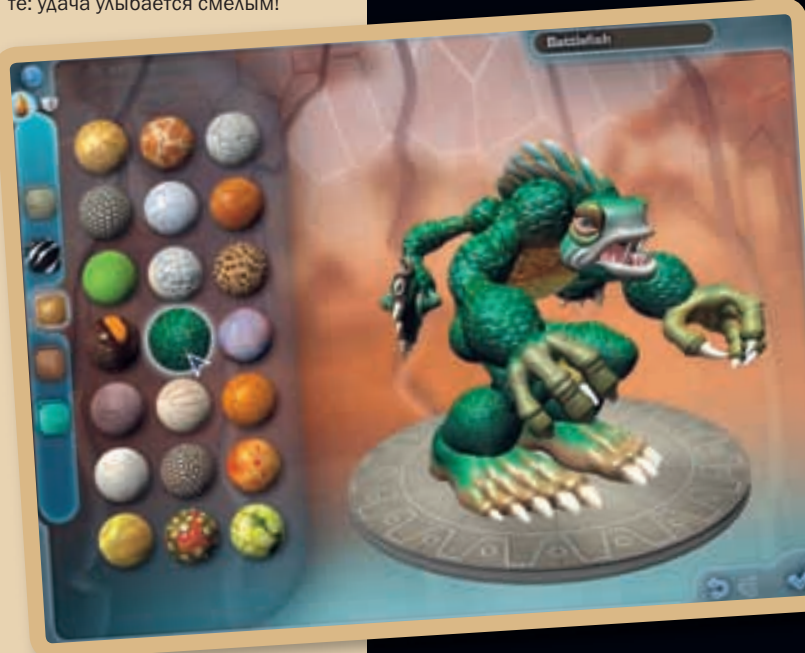
Все, чего мы достигли до сих пор, в масштабах вселенной стремится к нулю, величина приложенных нами усилий пренебрежительно мала и укладывается в погрешность вычислений. Локальный космос Spore

насчитывает два миллиона планет. Каждая со своим климатом, ландшафтом, габаритами и, возможно, атмосферой или даже наличием разумной жизни. Если у Райта все выйдет, как он задумал, то файлы сохранений будут передавать по наследству со словами: «Обещай, что продолжишь мое дело, сынок!»

Космическая эстафета стартует вместе с первым пугливым зондом, запущенным игроком. Ура! Соседние планеты пустуют, и нам ничего не угрожает, правда, поверхность их выглядит негостеприимно – там просто нет атмосферы. Поэтому первые колонисты вынуждены жить под колпаком. Чуть позже мы научимся растапливать ледяные шапки полюсов, насыщая кислородом околопланетный вакуум, чтобы получить пригодную для дыхания газовую оболочку.

Неужели мы обречены до поселения подминать под себя систему за системой, повторяя рутинные действия и подперев щеку кулаком? Разумеется, Spore постарается подселить кого-то по соседству, чтобы мы не скучали. Каким будет и к чему приведет первый космический контакт? Масштабный культурный обмен (представьте, сколько знаний накопила другая цивилизация)

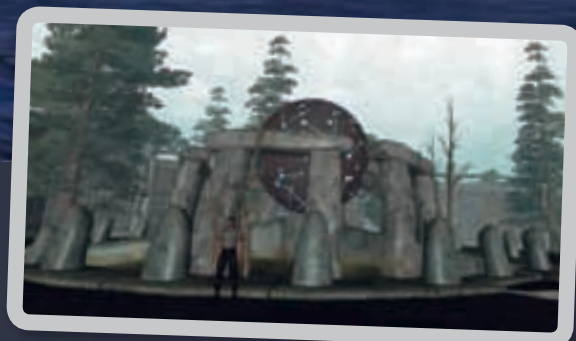
или настоящие звездные войны? В арсенале игры масса средств и возможностей для проведения космической конкисты: управление огромными флотами, орбитальная бомбардировка, оружие для уничтожения целых планет. Не устает предлагать свои услуги уже ставший легендарным конструктор. Помните: удача улыбается смелым!





PC

Vanguard: Saga of Heroes



Кирилл Новотарский

Паспорт

Жанр MMORPG

Разработчик Sigil Games

Издатели Sony/Sigil Games

Дата выхода IV квартал 2006

Web-сайт www.vanguardsoh.com

О разработке

Sigil Games

Игры нет

Web-сайт www.sigilgames.com

Существующая с 2002 г. калифорнийская студия заканчивает разработку своего первого проекта. Основали компанию Брэд Макквейд и Джефф Батлер, занимавшиеся ранее созданием игры EverQuest, а это вселяет надежду.

Еще одна сага

С некоторых пор заявления разработчиков о революции в игростроении перестали вызывать даже улыбку. Особенно когда речь идет об очередном «абсолютно уникальном» многопользовательском проекте.

На рынке онлайн-продуктов есть достаточно много классических ролевых игр в жанре фэнтези. Таки образом, как бы ни был красив и интересен очередной участник гонки за успехом World of Warcraft, он вполне может затеряться среди конкурентов.

Однако ребята из Sigil Games намерились выпустить, по собственному заявлению, MMORPG третьего поколения. Разделение на поколения вообще-то весьма условное и введено собственно Sigil. По их мнению, к первому относятся легендарные Meridian 59, Ultima Online, EverQuest, ко второму – EverQuest II, Dungeons & Dragons Online: Stormreach, Guild Wars, World of Warcraft.

Поскольку игра не имеет какого-либо бренда за спиной (наподобие D&D: Stormreach), разработчики намереваются охватить как можно более широкую аудиторию игроков. Хотя, конечно, в первую очередь они стараются для почитателей проектов, которыми занимались основатели Sigil. Однако создатели успокаивают любителей player killing: разбить серверы по типам (как в WoW) все же планируется, и полноценный PvP будет. Верится, правда, с трудом, ведь если геймплей оптимизируется под PvE, то качественный PvP будет. Верится, правда, с трудом, ведь если геймплей оптимизируется под PvE, то качественный PvP будет. Верится, правда, с трудом, ведь если геймплей оптимизируется под PvE, то качественный PvP будет.

ных идей еще предстоит протестировать.

Действие Vanguard: Saga of Heroes происходит на планете Телон (Telon), в мире с весьма богатой событиями историей и, конечно же, магией. Населяют его классические для фэнтези расы вроде людей, эльфов и гномов. В принципе, к сеттингу лучше всего подходит определение «высокое фэнтези». Телон – достаточно большая планета с совершенно разными географическими зонами, начиная с тайги и заканчивая очень жаркими пустынями. Разработчики считают это фишкой, но мы-то с вами знаем, что у остальных MMOG дела обстоят не хуже.

Первый материк, над которым трудится Sigil, называется Thestra, но



Здравствуйте, товарищи монстры!

анонсированы еще два: Qalia и Kojan. Пока рано говорить о размерах суши на Телоне, все зависит от объема контента, который успеют создать до выхода проекта. А поскольку авторы стараются как можно больше элементов наполнения игры сделать вручную, без генераторов, есть надежда, что мир Vanguard будет уникальным и разнообразным. Вообще говоря, разработчики действительно уделяют огромное внимание дизайну уровней, поскольку хотят, чтобы Vanguard можно было с интересом исследовать не одну сотню часов.

Кроме того, сотрудники Sigil Games собираются буквально заставить игрока увидеть всю красоту и разнообразие созданного ими мира.

Таким образом, пришлось отказаться от телепортации и прочих методов fast travel – нам предстоит долгие прогулки по миру Телона. Решение, в принципе, неоднозначное, ведь большинство людей предпочитает сразу окунуться в гущу событий. Однако разработчики обещают, что подобные прогулки будут совсем нескучными – сотни оригинальных квестов сделают путешествия достаточно разнообразными. По мнению создателей, каждый игрок должен почувствовать себя частичкой этого живого мира. Но все же если геймерам придется добираться до очередного dungeon не десять-пятнадцать минут, а несколько суток, им это наверняка не понравится.

Глобальная цель – исследование планеты как по суше, так и по воде и даже под водой! Соответствующие виды транспорта прилагаются. Коней можно будет использовать не только в качестве гужевого транспорта, но и как помощников в бою. Правда, еще неясно, как реализуют сражения верхом на лошадях, однако для MMORPG само наличие такой возможности – уже огромный прогресс!

Разработчики решили не ограничиваться сушей, и теперь морские просторы открыты для освоения! Однако для начала корабли необходимо построить (что смогут делать игроки с нужными крафтерскими профессиями), а потом еще и научиться ими управлять (хотя это поз-

волят оставить NPC). В Sigil Games считают, что сидеть и скучать во время долгого плавания ни в коем случае нельзя, потому по дороге на корабль могут напасть злобные морские чудища и повредить или вообще потопить его.

Ролевая система Vanguard классическая, базируется на уровнях. Традиционно у каждой расы есть уникальные скиллы, поэтому путей развития – море.

Возвращаясь к расам – всего их будет 19. Причем одних разновидностей людей и эльфов по четыре: в зависимости от места рождения у людей и «стихий» (высшие, ночные и т. д.) у эльфов.

Классов немного меньше, 17, но и их более чем достаточно. Как и в



WoW, для определенных рас открываются только определенные классы. Делается это преимущественно для того, чтобы не уходить от традиционного фэнтезийного антуража игры. Ведь мощному варвару с голым торсом не совсем подойдет роль мага или клерика, не правда ли?

В Sigil Games очень гордятся интересной и, надо сказать, достаточно сложной системой крафтинга. Разработчики верят, что в онлайн-ролевой игре он не должен заключаться в монотонном нажатии мышь или установке устройства, которое будет собирать ресурсы, пока вы занимаетесь чем-то более интересным. Всего в Vanguard существует три так называемые сферы: крафтинг, дипломатия и путешествия. Они настолько отделены друг от друга, что крафтинг можно определить как полноценную игру в игре. Сфера крафтинга делится на две составляющие: собирающую и производственную.

Ремесленники способны сосуществовать с путешественниками совершенно независимо (самозащита никто не отменял, хотя, естественно, воин всегда сильнее крафтера), но куда плодотворнее будет работать вместе. Дело в том, что самые мощные броня и оружие создаются из очень редких ресурсов, выпадающих из больших и злых мобов, которых без помощи воина убить довольно сложно. Но этим сбор ресурсов, конечно, не ограничивается. Например, деревья рубить тоже нужно, однако чем толще дерево, тем труднее это будет делать. А если у игрока еще и уровень слишком мал, то вполне вероятно, что топор может зазубриться и пользы он не принесет никакой – придется идти на поклон к местному кузнецу.

Если вам надоест гулять по поверхности, то никто не отменял добычу железа или, скажем, сверхредкого мифрила в подземных шахтах. Но и

тут нужно быть внимательным – если работать неаккуратно, может случиться обвал, последствия которого очевидны.

Занимателен также процесс производства различных вещей – в Sigil Games делают ставку на реализм во всех деталях. Еще одно подтверждение того, что Vanguard: Saga of Heroes станет одной из самых хардкорных многопользовательских игр на рынке. Ковка обычного меча – это целое искусство. Сначала нужно подготовить рабочее место: разжечь пламя, достать и рассортировать инструменты, найти все необходимые материалы, и лишь потом приступать к изготовлению оружия. В Sigil Games обещают, что игрокам придется максимально точно придерживаться реального производственного процесса. Причем на каждом из этапов (а их может быть несколько десятков для сложных предметов) следует соблюдать баланс качества и скорости.

Если процесс затянется, то все старания пойдут псу под хвост, но если слишком спешить, полученный меч не будет стоять и ломаного гроша. А чтобы создать какое-нибудь особенное оружие, понадобится помощь других игроков – в этом мире почти нет мастеров на все руки, и совместная работа часто дает намного более качественный результат. Что уж говорить о масштабных проектах типа изготовления кораблей! Здесь открываются огромные перспективы. Почти каждая деталь должна быть сделана вручную, и в каждый элемент вложен титанический труд! Кроме того, в данном случае просто обязаны сотрудничать десятки различных персонажей, иначе завершить постройку в более-менее нормальные сроки невозможно. Когда команда соберется, придется распределять обязанности и контролировать их выполнение, а это еще один элемент игрового процесса.



Паломники пришли поклониться мощам





Несомненно, он станет разнообразнее, ведь геймеры смогут работать на общее благо, и даже резьба по дереву не будет такой уж скучной: различные инструменты, которые находятся на специальных поясах у ремесленника, и методы изготовления существенно оживляют процесс создания детали.

Боевая система является краеугольным камнем каждой MMORPG: в Saga of Heroes попытаются внести солидную тактическую составляющую. Интересно только, смогут ли Sigil Games добавить в PvP что-либо кардинально новое? Что касается PvE, Vanguard обещает быть достаточно хардкорной – одолеть даже самого слабого монстра поначалу непросто.

Также планируется образовать полноценное общество внутри игрового мира, поэтому деятельность различных гильдий и фракций всячески поддерживается. Будут спе-

циально созданные для подобных объединений массовые квесты с солидными наградами (как классическими – полезными лутом и определенным количеством опыта, так и более оригинальными, о которых пока не сообщается).

Естественно, часть заданий будут многоуровневыми и разветвленными. Кое-какие можно пройти несколько раз. Sigil Games предлагает каждому игроку в любой ситуации сделать выбор, дабы в итоге получилось большое количество уникальных, не похожих друг на друга аватаров.

Не только обладатели прокачанных персонажей наслаждаются всеми возможностями Vanguard. Разработчики хотят, чтобы люди, не способные уделять игре много времени, тоже получили от нее удовольствие. Планируются, специально для персонажей младших уровней, рейды двух видов: отдельно для членов

одной гильдии и смешанные, в которых смогут принимать участие все игроки определенных уровней. Точный level-сеп, правда, пока не установлен, но говорят, что он приблизится к 100.

Что касается личной недвижимости, то она не будет так распространена, как, скажем, в EQ или Star Wars Galaxies, хотя, конечно, приобрести себе «домик в деревне» все же реально. Помещения будут как жилые (вероятно, их покупку ограничат высокой ценой), так и складские. Ну а личный транспорт сможет приобрести любой состоятельный геймер.

Vanguard создается на довольно древнем, хотя и сильно модифицированном Unreal Engine 2.x. Нет, она не выглядит уродливо, однако возраст движка все-таки дает о себе знать. Авторы не исключают вариант перехода игры на Unreal Engine 3. Очень в этом сомневаемся,

ведь объем работы, которую придется проделать, – колоссальный, а вопрос с распространением новой клиентской части среди игроков еще не решен.

Итак, Vanguard: Saga of Heroes после трех с лишним лет разработки уже готовится к выходу – сейчас проходит закрытое бета-тестирование. Прежде чем выпустить проект, планируется еще несколько фаз, во время которых создатели попытаются проверить все аспекты игровой механики. Например, уже сейчас идет специальный набор бета-тестеров только целыми гильдиями, вне зависимости от их размеров и стиля игры. Поэтому есть надежда, что самые досадные ошибки выловить удастся. И даже если новое поколение в MMORPG не наступит в ближайшее время, то хотя бы качественный продукт должен получиться. Мы на это очень надеемся.



И под каждым деревом – по монстру!





Ангел патрулирует окрестности



Почти American McGee's Alice



PC

AION: The Tower of Eternity

Алина Жигунова

Ангелы и демоны

Пожалуй, нельзя даже вообразить себе сюжет более эпический, чем противостояние ангелов и демонов. Сколько на эту тему всего написано, нарисовано, снято... А через год нас ждет еще и MMORPG – AION: The Tower of Eternity.

Паспорт

Жанр MMORPG
Разработчик NCsoft
Издатель NCsoft
Дата выхода 2007
Web-сайт www.plaync.com/us/games/aion

О разработчике

NCsoft
Игры серия Lineage
Web-сайт www.ncsoft.com
За девять лет, прошедших с момента основания этой корейской компании, ее трудолюбивые сотрудники осчастливили фанатов онлайн-игр собственноручно разработанным проектом да еще выступили издателями множества MMOG (City of Heroes/Villains, Guild Wars, Auto Assault). За это им от нас огромное человеческое спасибо!



Умными словами в названии нас, между прочим, уже не удивишь! Еще после выхода в прокат красивого, но абсолютно бессодержательного фильма «Зон Флак» мы все дружно раскрыли энциклопедии на соответствующей статье и выяснили: aion (aeon) – это в переводе с греческого попросту «вечность». Самые дотошные дочитали до конца и узнали, что в гностицизме зонами именовали «извечные сущности, порожденные высшим божеством», т. е. ангелов и иже с ними. Какое из толкований имели в виду корейцы, нам неизвестно, да это, пожалуй, и не слишком важно. Главное, пафосное название разрабатываемого проекта все-таки обязывает, а значит, NCsoft придется выложиться по полной программе, дабы не разочаровать игроков, жаждущих лицезреть райских херувимов и адских козлиц во всей красе.

А посмотреть действительно будет на что! Показанный на Е3 ролик вызвал бурное слюноотделение даже у выдавших виды онлайн-игроков (да, и у обитателей вселенной World of Warcraft тоже): величественный, захватывающий дыхание мир густых вековых лесов, чистых горных рек и пушистых облаков просто завораживает. Правда, скриншотов нашему вниманию пока представили не слишком много, но необычайная, сверхъестественная красота пейзажей заметна и на них. Надеемся, что за оставшееся до выхода проекта время изменений к худшему не произойдет.

К сожалению, ни в ролике, ни на скриншотах мы не смогли толком рассмотреть персонажей игравельных рас и NPC. Нас поставят перед извечной дилеммой и вынудят выбрать героя либо из стана чистых сердцем, светлых крылатых ангелов – Избранных

(The Chosen), либо из когорты коварных, злобных и опять же крылатых демонов – Падших (The Fallen). Об NPC пока известно лишь, что разработчики введут в игру отдельную NPC-расу – драконов, смысл жизни которых будет состоять в соблюдении баланса. Если вдруг на сервере ангелы получат значительное превосходство, драконы моментально примутся нападать на них, тем самым защищая обиженных судьбою демонов, и наоборот.

Правда, оригинальное решение? Это часть новой концепции PvPvE, согласно которой (как можно догадаться из ее названия) игрокам придется взаимодействовать не только друг с другом, но и с окружающей средой. Данный процесс подразумевает и влияние сил природы на персонажей: например, способности, связанные с применением огня, в дождливую погоду окажутся малоэффективными, а в жаркую, наоборот, очень



А что у вас, гражданин, в чемоданах?



уместными. Идти по мелководью герои (вдруг они не захотят искать легких путей и передумают использовать крылья?) будут медленнее, чем по дороге, зато быстрее, чем по болоту. Все это, конечно, добавит процессу реалистичности, если о ней вообще есть смысл говорить в подобном сеттинге.

Естественно, каждая раса получит собственные бонусы и умения, а летать смогут представители обоих игравельных племен, иначе вот тут бы и образовался серьезный дисбаланс. Как заведено, разрешено будет выбрать и любой из восьми доступных классов, в том числе традиционных вроде воинов, волшебников, целителей.

А вот привычного уже набора уровней не ждите – в AION: The Tower of Eternity основное внимание следует уделять вовсе не охоте на мобов и зарабатывании вожделенных очков опыта любой ценой. Здесь важно будет то, как

игрок станет вести себя с окружающими, каким способом выполнит квесты. И все преимущества (или недостатки) этому персонажу предстоит почувствовать на своей шкуре, ведь его показатели меняются в соответствии с заработанной репутацией. Более того, в рейде репутация героя повлияет не только на собственные параметры, но и на характеристики товарищей по оружию. Кстати, об оружии: и его, и броню, и всяческие артефакты позволено будет менять и во время боя, и в полете, приспосабливаясь к обстоятельствам.

Еще разработчики собираются впервые в истории MMORPG познакомить онлайн-игроков с понятием «комбо». Нетрудно предположить, что комбоудары окажутся специфическими для каждой расы и класса, а может, их применение тоже станет зависеть от репутации? Еще неизвестно, но идея довольно интересная. Благо-

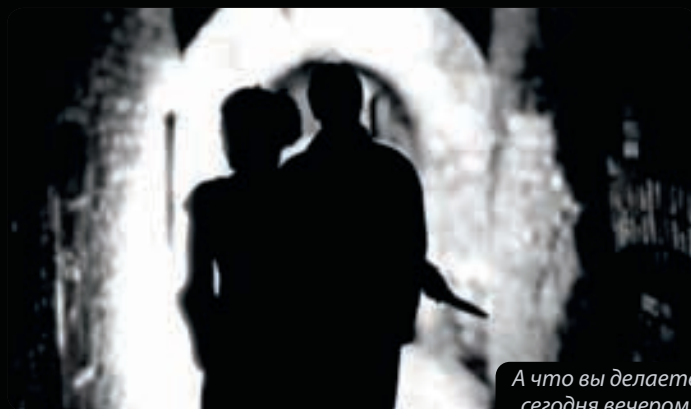
даря такому оригинальному ходу бои в AION: The Tower of Eternity будут отличаться от сражений во всех остальных подобных проектах. Жаль, не сообщают пока, порадуют ли нас битвами в небесах – вот это было бы незабываемое зрелище!

Итак, бабушки, стоящие с транспарантами возле кинотеатров, где демонстрируют

«Код да Винчи», не расслабляйтесь! Если корейцы из NCsoft все-таки издадут свою MMORPG за пределами Азии, то примерно через год вам придется всего лишь слегка изменить тексты на плакатах, и снова в бой.



Кто здесь?



А что вы делаете сегодня вечером?

Wii

Sadness

Марат Баширов

Why does my soul feels so Wii?

Игра-тайна, созданная польскими разработчиками, обещает стать настоящим откровением для всех поклонников Nintendo. Вместо детской забавы с яркими цветами и большеглазыми кawaii девочками владельцы Wii должны получить натуральный черно-белый кошмар.

Паспорт

Жанр action/adventure/horror

Разработчик Nibris

Издатель нет данных

Дата выхода I квартал 2007

Web-сайт www.nibris.net

О разработчике

Nibris

Игры нет

Web-сайт www.nibris.net

Польская студия Nibris до сих пор остается настоящей загадкой для широкой общественности. Таинственная команда из Кракова, насчитывающая всего 14 сотрудников, которые ранее работали над играми для PC, пока не выпустила ни одного законченного проекта. Однако планы у наших соседей весьма амбициозные.



СЕКРЕТ РОЖДЕНИЯ

О компании Nibris мы узнали, когда в Сети появились непонятные скриншоты к будущей игре для Nintendo Revolution (тогда официальное название новой платформы было еще неизвестно). Невыразительная Web-страничка разработчиков заставила многих журналистов усомниться в существовании этой компании. На наши письма члены команды отвечали с огромной задержкой, каждый раз рассказывая о различных неприятностях, которые произошли сначала с главным пиарщиком проекта Петром Орловским (Piotr Orłowski), а потом и с почтовым сервером, похоронившим массу сообщений.

Однако после открытия большого и симпатичного официального сайта и пары интервью стало очевидно, что такая компания действительно есть, а ее сотрудники работают не над одним, а сразу над несколькими проектами для

Wii – игровой платформы, которая произвела настоящий фурор на Е3 2006.

14 человек, имеющих опыт создания развлекательных интерактивных программных продуктов для PC, трудились над игрой без специальных development kits. Несмотря на желание найти нормального издателя для своего детища, авторы признались, что занимаются своим делом не ради денег, а лишь из любви к искусству/ремеслу. Приоритетным, по заявлению представителей Nibris, для них является геймплей, а не количество полигонов на квадратный сантиметр экрана, и они собираются выпустить нечто совершенно невероятное.

Когда по Сети начали циркулировать первые слухи о Sadness (рабочее название) – готическом черно-белом хорроре, журналисты сперва предполагали, что действие игры развернется в 20–30-х годах прошлого века, и были уверены, что игровой процесс грядущего

проекта не будет иметь аналогов на рынке.

Позже выяснилось: дела обстоят не совсем так, как казалось сначала, и полученная информация стала для нас абсолютным сюрпризом.

УКРАИНСКАЯ ШИЗОФРЕНИЯ

Ребята из Кракова решили копнуть намного глубже Sin City, графических новелл и темных американских детективов с длинными запутанными диалогами. Авторы делают игру, которая, по всей видимости, является жестоким симулятором шизофреника, живущего перед началом Первой мировой войны в Украине.

Сценарист игры Адам Артур Антольский (Adam Artur Antolski) отмечает: само слово «Украина» обозначает «земля у границы, окраина». Зная, что страну не раз делили на части могущественные империи, автор считает нашу родину самым подходящим местом для

А кто из вас с USB-разъемом?



расцвета психического заболевания, которым и страдает главная героиня Sadness – Мария (Maria). Некий таинственный голос, заглушающий все остальные мысли, постоянно терзает ее и каждый раз побуждает взять старый топор, стоящий у стены, и отрубить голову своему отцу. Разработчики утверждают, что, кроме шизофрении, нам предстоит также столкнуться в игре с симптомами нарколепсии (внезапные приступы сонливости) и никтофобии (навязчивый страх темноты). Веселье еще то.

Думаем, нет нужды пояснять: поляки не обещают никаких пушистых зайчиков, улыбчивых ежиков и веселых гэггов в своем проекте. Чтобы приобрести это чудовищное произведение, нужно не только быть старше 21 года, но еще и обладать крепкой нервной системой. DOOM 3 и «Звонок» рядом с Sadness покажутся нам нелепыми детскими поделками, способными напугать лишь будущих

балерин и детей младшего школьного возраста.

Нуар-условности в комплекте с закрученным сюжетом и совершенно невероятными игровыми возможностями, которые разработчики сумеют воплотить в жизнь благодаря новому контроллеру от Nintendo, должны произвести настоящий «атомный взрыв» в индустрии. Ради этого, пожалуй, специалисты из ESRB выдумают что-то покруче, чем рейтинг Adults Only.

ПОКАЖИ МНЕ, КАК ТЫ ЭТО ДЕЛАЕШЬ

Сотрудники Nibris не раз говорили, что политика Nintendo по отношению к своей новой игровой платформе вызывает у них уважение. Разработчики искренне верят, что благодаря возможностям консоли и уникальной системе управления им удастся создать совершенно неповторимый геймплей. Каким же образом авторы намерены задействовать разрекламированный контрол-

лер для борьбы с реальными и воображаемыми опасностями? Фантазии им не занимать. Размахивая «нунчаками», пользователи смогут отпугивать стаи крыс, раскрывать зонтики, забрасывать «кошки» для преодоления преград и пускать кровь подвернувшимся под руку противникам.

Подобные описания игрового процесса уже привели к возникновению в Интернете дискуссий о жестокости проекта. Разработчики не скрывают, что Sadness не предназначена для детей, однако уверяют, что достигать характера для триллера накала страстей они собираются не с помощью расчленки и луж крови, а благодаря психологическому напряжению и обволакивающей атмосфере готического ужаса.

КИНО И РЕЛИЗ

Предположительно Sadness появится на прилавках уже в начале 2007 г., но, учитывая, что до сих пор

мы не увидели ни одного нормального скриншота из игры, есть вероятность переноса сроков выхода.

А пока работа кипит, нам остается лишь догадываться, кто из персонажей составит компанию неуравновешенной Марии, выйдет ли художественная экранизация игры на широкий экран (по словам поляков, они уже получили несколько интересных предложений) и так ли ужасен проект от Nibris.





Как много девушек хороших...

PlayStation 2

Rule of Rose

Алина Жигунова

Одна девочка хорошо, а пять – лучше

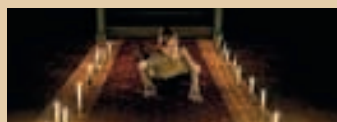
Все знают, что в любом уважающем себя horror обязательно должна быть таинственная маленькая девочка. Ну а если их несколько, успех проекту просто гарантирован!

Паспорт

Жанр horror/adventure
Разработчик Punchline
Издатель Sony
Дата выхода осень 2006
Web-сайт www.jp.playstation.com/scej/title/lor

О разработчике

Punchline
Игры Chulip
Web-сайт www.punch-line.org
 Эта японская компания за все время своего существования выпустила только странный симулятор поцелуев, что не внушает особого доверия... С другой стороны, многие хорошие вещи в этом мире начинаются именно с поцелуев, а значит, есть надежда.



В общем-то, в этом есть какая-то фрейдистская подоплека: коллектив из 15 взрослых мужчин делает максимально страшную, по их мнению, игру. И что же пугает отважных японских разработчиков, что заставляет самурайскую кровь стечь в жилах? Ожившие мертвецы? Комета, летящая прямо на Землю? Пандемия бубонной чумы? Нет! Ужаснее всего этого – дети! Интересно, что у Судзи Исикавы (Shuji Ishikawa), возглавляющего студию Punchline, собственных отпрысков пока не имеется...

Но мы отвлеклись. Сюжет Rule of Rose на самом деле очень интересен и вполне соответствует духу классических horror-произведений. Итак, представьте себе сеттинг: Англия 30-х годов с ее мрачной атмосферой, строгой социальной иерархией и монархизмом. Главная героиня – девятнадцатилетняя девушка Дженнифер (Jennifer) с огромными глазами, похожая на испу-

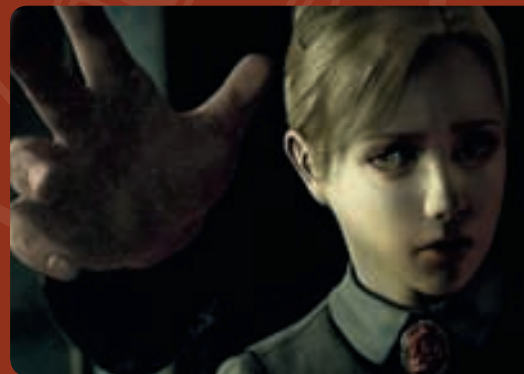
ганного олененка. Следуя за загадочным маленьким мальчиком, она попадает в сиротский приют Rose Garden, где происходят непонятные вещи. Там героиня оказывается во власти у группы девочек, объединившихся в странное сообщество под названием The Red Crayon Aristocrats и сформировавших собственную, весьма своеобразную иерархическую систему. Чтобы остаться в живых, Дженнифер приходится подчиниться жестоким и унижительным правилам игры, согласно которым ей навязана роль «нищенки». Она должна выполнять приказания малолетних «графини», «герцогини» и др., а те требуют добывать все новые подарки для некоего мистического Князя.

Во время поиска очередного предмета девушка спасает от смерти лабрадора по кличке Brown, который становится ее верным спутником. К сожалению, он не подчиняется приказам, понимая разве что команды Go и Stay, однако благодаря острому





Красная роза – эмблема любви



ноху способен помочь при поиске необходимого предмета. Кроме того, четвероногий друг может отвлечь врагов, пока хозяйка спасается бегством. Бойцовой собаки из добродушного лабрадора, конечно, не получится, зато не нужно защищать его от нападающих: пес играет важную роль в развитии сюжета, а потому практически неуязвим.

Интересно, что в Rule of Rose нет никаких монстров, разлагающихся трупов и сине-зеленых червей с Андромеды, пожирающих мозг. Сражаться девушке приходится с похожими на кукол карликами, коих можно убить без особых усилий, а их раны даже не кровоточат. Лица врагов закрыты масками с изображением головы козла – если учесть еще и громкий титул таинственного покровителя сообщества, отсылка на сатанинские культы становится просто очевидной. Однако больше всего пугает не это. В ряде произведений описано, какой вред могут нанести ребенку действия агрессивных

взрослых людей, а Rule of Rose преворачивает все с ног на голову. Как сказали создатели игры, для детей приемлемы многие вещи, которые взрослым покажутся странными и даже извращенными, и самое страшное для героини – оказаться в полной власти у пяти девочек, явно страдающих психическими расстройствами.

Кроме того, разработчики не отрицают, что мы столкнемся еще и с проявлениями детского эротизма, однако настолько невинными, насколько это может быть среди маленьких сирот, которым неведомы понятия стыда и греха. Кстати, Дженифер и сама сирота – ее родители погибли в авиакатастрофе. Неизвестно, связан ли данный факт каким-то образом с тем, что действие игры происходит внутри старого заброшенного «цепелина», непонятным образом очутившегося в саду приюта.

Похоже, вся Rule of Rose окажется полна неясностей, полутонов и

вопросов, на которые героине предстоит найти ответы. Да, действительно, основная ее задача – не перебить всех врагов в схватках (это же обычная девушка, она и драться-то толком не умеет), а разгадать секреты таинственного сообщества, чтобы остаться в живых. Способов пройти игру будет несколько, как и вариантов финала, и пока не сообщается, есть ли среди них трагическая концовка. Антураж, правду сказать, к такой располагает: мрачные, слабо освещенные комнаты, самодельное подобие сцены (или алтаря?), где девочки разыгрывают свои ежевечерние представления, повсюду горящие свечи и треснувшие зеркала... Ах, как прекрасно гармонируют с такой обстановкой классические баллады, нежные мелодии, где скрипка поет человеческим голосом, а вдалеке слышится то детский смех, то жалобный плач.

Да еще эпизоды относительно спокойные, например размышления главной героини, часто прерыва-

ются нападениями врагов или громкими звуками: простой принцип, который хорошо срабатывал еще столетия назад, действует до сих пор. Даже человек, считающий себя храбрым, подскочит на месте, внезапно услышав резкий крик, – это сторожевые инстинкты, доставшиеся нам от первобытных предков.

В общем, расчет разработчиков верен: такой horror обязательно привлечет внимание игроков, ведь он основан не на надуманных кошмарах вроде агрессии инопланетян или гигантских насекомых, а на вполне реальном, собственном страхе перед детьми. Подоплека этого чувства сложна, здесь, возможно, сочетаются и неприятные воспоминания о собственном детстве, и неготовность брать на себя ответственность за ребенка... Дедушка Фрейд вертится в гробу быстро-быстро, как вентилятор, что в эту жару совсем нелишне. Так держатся, Punchline!



PC / PS2 / PSP / Xbox 360

Test Drive Unlimited

Игорь Климовский

Гавайский тест, или Метросексуалы на дорогах

Изначально новая Test Drive была анонсирована только для Xbox 360 и PC. Но Sony не та компания, которая легко сдает свои позиции. Как результат – погонять по гавайским трассам смогут также владельцы PSP и PS2. Эти консоли еще рано отправлять на пенсию!

Паспорт

Жанр MOOR (Massive Open Online Racing)

Разработчик Eden Studios

Издатель Atari

Издатель в Украине

«Фабрика Игр»

Локализатор «Акелла»

Дата выхода сентябрь 2006

Web-сайт

www.testdriveunlimited.com

О разработчике

Eden Studios

Игры Need for Speed: Porsche Unleashed, Kya: Dark Lineage, серия V-Rally

Web-сайт www.eden-studios.fr

Французская компания, созданная в 1998 г. На ее счету несколько удачных релизов игр на автомобильную тематику. Студия занимается разработками проектов для многих современных платформ и ориентируется на next-gen.

По иронии судьбы в компании, создавшей NFS: Porsche Unleashed, теперь вовсю кипит работа над очередным эпизодом Test Drive (вы ведь помните, что когда-то данная серия являлась основным конкурентом NFS на PC). До выхода игры осталось не так уж много времени, и, как нам кажется, Test Drive Unlimited будет чем порадовать поклонников известного цикла.

На всех заявленных платформах геймплей ориентирован на онлайн. Сольный режим станет полной копией версии для Сети, с той лишь разницей, что живых соперников заменит AI. Таким образом, одиночная игра, как и в TrackMania: Sunrise, послужит тренировочной площадкой для виртуальных гонщи-

ков, которая поможет им подготовиться к соревнованиям в онлайн.

Нас ожидает знакомство с новым видом многопользовательских игр – MOOR (Massive Open Online Racing). От MMORPG этот жанр унаследует социальную ролевую систему – ее, естественно, изменят таким образом, чтобы она соответствовала сеттингу. TDU делает реверанс в сторону, мягко говоря, провальной NFS: Motor City Online и щеголяет немалым перечнем

оригинальных фишек. Так, в гоночной вселенной будут существовать разнообразные сообщества, например хозяев Ferrari или Lotus, которые, скорее всего, станут соперничать друг с другом.

Как положено, мы сможем полным ходом зарабатывать и тратить виртуальные деньги. Еще не известно точно, позволено ли будет конвертировать реальную валюту в виртуальную и покупать игровые предметы за наличные, но, похо-





Кто куда, а я на море!



же, нечто подобное нас все-таки ожидает. Причем мы получим шанс побаловать себя не только автомобилями, мотоциклами и гламурными аксессуарами к ним, но и домиком на побережье. Каждый сможет приобрести небольшое бунгало, фешенебельный особняк или и то и другое – количество объектов недвижимости и транспортных средств, находящихся в [нашем](#) распоряжении, не ограничено.

Что касается техники, то общее число разнообразных суперкаров и супербайков действительно рекордное – 125 наименований. Список лицензированных марок: Aston Martin, Mercedes, Ducati, Lotus, Honda, Aprilia, Saleen, Lamborghini, BMW, Audi, Yamaha, Kawasaki, Dodge, Cadillac, Ferrari и т. д. А если учесть еще широчайшие возможности тюнинга, становится ясно, что вероятность встретить на трассе полную копию нашего авто стремится к нулю.

Новые машины будут продаваться в официальных представительствах. Там потенциальным покупателям предлагается посмотреть все доступные автомобили: в лучших традициях NFS: PU позволено распахивать дверцы, заглядывать в салон, открывать капот и любоваться пламенным мотором. А определившись с моделью, следует заняться не менее сложным делом – выбором комплектующих. Их, кстати, ожидается солидное количество для каждой марки, причем соответствующих реальным прототипам. Это и литые диски, и покрышки, и всевозможные аэродинамические обвесы. О настройке машин пока практически ничего не сообщается, но по законам жанра нам предоставят минимальное число регулируемых узлов.

Набор трасс ожидается не менее обширный, чем автопарк. Тщательно и очень детально смоделирован один из островов Гавайского архипелага – Оаху: более

1000 миль (1600 км) самых разных дорог плюс весьма живописные пейзажи. Сориентироваться на местности поможет карта, на которой обозначены ключевые пункты, точки продажи новых и подержанных машин, магазины, базы гильдий и пр.

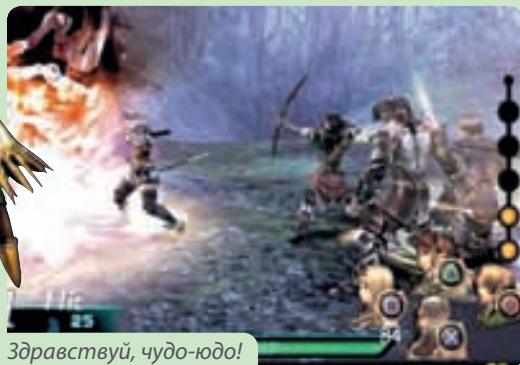
Одной из немаловажных, с точки зрения разработчиков, фишек игры будет шопинг. Вообразите картину: вы выходите из своего шикарного особняка на побережье Тихого океана, садитесь за руль какой-нибудь Shelby Cobra Concept и, выехав на хайвэй, устремляетесь прямо к бутику Armani, чтобы прикупить себе розовый блейзер... Да-да, наш игровой аватар будет одеваться по последнему пisku моды в самых престижных и гламурных магазинах.

Действительно интересной особенностью Test Drive Unlimited станет возможность самостоятельно формировать новые соревнования и заезды. Будет доступен внут-

риигровой конструктор, позволяющий манипулировать более чем пятью десятками разных параметров: тип гонки, вид и протяженность трассы, классы машин и их количество, время суток, сумма стартового взноса и т. д. Как обычно, побеждая, мы зарабатываем деньги, чтобы совершенствовать и расширять свой автопарк.

Оптимистично звучат заявления разработчиков о бесплатном пользовании игровыми серверами. Правда, не исключено, что так будет происходить только поначалу, пока в мир Test Drive Unlimited не придет достаточное количество виртуальных гонщиков, но идея в любом случае хороша.

Кстати, судя по представленным скриншотам и тизерным роликам, графика игры просто безупречна: нас ждут завораживающе красивые автомобили и потрясающие гавайские пейзажи, а это в холодный рождественский сезон – самое то!



PlayStation 2

Valkyrie Profile 2: Silmeria

Олег Овсиенко

Пенсия для небожителей

Valkyrie Profile – один из самых неординарных проектов на первой консоли от Sony. Невероятно красивая двухмерная графика, безумная смесь RPG и платформера с файтингом – все это принесло плоды: игра стала действительно культовой.

Паспорт

Жанр jRPG
Разработчик tri-Ace
Издатель Square Enix
Дата выхода осень 2006
Web-сайт www.square-enix.co.jp/vp/

О разработчике

tri-Ace
Игры Valkyrie Profile, Radiata Stories, серия Star Ocean
Web-сайт www.tri-ace.com
Культовая японская студия, в арсенале которой не так много проектов, но все они заслуживают самого пристального внимания. Одной из первых внедрила в ролевые игры измененную систему ведения боя, использующуюся сейчас в продуктах ряда компаний, в том числе Namco.



Данное превью написано по японской версии Valkyrie Profile 2: Silmeria, но так как до американского релиза осталось не очень много времени, вариант с английской озвучкой вряд ли будет сильно отличаться. Вообще-то после анонса приквела хитовой игры для PSX поклонники jRPG задавались вопросом: «Сможет ли tri-Ace хотя бы не слишком испортить изначально заложенные в проект идеи?» Судя по всему, продолжение, а вернее, предыстория, окажется ничем не хуже оригинала.

Первое, что бросается в глаза, – фантастическая графика и CGI-ролики: в этом плане игра не уступает передовым проектам Square Enix. Хотя картинка и стала трехмерной, создатели сумели-таки сохранить дух старого доброго 2D. Например, передвижения героев по-прежнему ограничены, как в классическом платформере. Больше всего это напоминает продукты

серий Gradius или R-Type. И хотя начинка PS2 уже изрядно устарела, разработчики смогли показать нам первозданную красоту северного мира Мидгарда с его живописными пейзажами, средневековыми замками и захватывающими дух озерами. В общем, я, как фанат первой части, был полностью удовлетворен.

Сюжетная завязка серии несколько отступает от канонов. Вместо карающей длани богов – валькирии Леннет – нам предлагается играть за заурядную на первый взгляд принцессу государства Дипан (Dippan) по имени Алисия (Alicia). Любимый отец обвинил дочь во всех смертных грехах, включая одержимость

силами тьмы, и выслал в места достаточно отдаленные. Более того, за бедной девушкой открывают сезон охоты сами небожители, посылая по ее следу одну из валькирий. Дело в том, что юная особа королевской крови страдает своеобразным раздвоением личности: в ней периодически пробуждается дух низвергнутой валькирии Сильмерии (Silmeria). Вступив в перепалку с Одним, эта небесная дева была разжалована и помещена в



тело смертной, естественно, с воспитательными целями. Однако по странному стечению обстоятельств воинственная натура посланницы богов просыпается, и ее одолевает жажда мести.

Как сказано выше, играть придется не за летучую машину убийства, а за существо более приземленное и отнюдь не бессмертное, пусть и наделенное огромной силой. Соответственно изменился и сам геймплей. Крылья у нас отнимут, так что преодолевать расстояния между локациями придется на своих двоих. До Рагнарёка еще далеко (100 лет до известного крестового похода Леннет), и это даст нам огромное количество времени для исследования окружающего мира. Кроме выполнения желаний Сильмерии, Алисии предстоит раскрыть многие тайны своего отца – короля Барбароссы, и без помощи друзей тут не справиться. Тем более что tri-Ace славится умением внедрять

в игру огромное количество участников, так или иначе влияющих на геймплей и обладающих каждой собственной историей, которой хватило бы на отдельный проект.

Как и в первой части, нам встретится группа сюжетных героев и множество побочных – они также могут поучаствовать в боевых действиях или рассказать о своей жизни. А еще по территории многочисленных подземелий густо разбросаны образцы оружия и брони, в которых все еще обитают души их прежних хозяев. Отсылать их в Валгаллу мы не умеем, но это отнюдь не значит, что возиться с ними не стоит. Прокачав таких einhejar до определенного уровня и снабдив приличной экипировкой, можно запросто вернуть их к жизни в Мидгарде. Конечно, не за спасибо: посещая позже бывших неупокоенных, мы получим от них полезные подарки. Кстати, пресловутая нелинейность игрового процесса никуда не делась: при нахождении

того или иного предмета, активирующего einhejar, система просчитывает в случайном порядке несколько вариантов, и нам предлагается один из трех (или более) доступных персонажей. Работа проведена огромная, так что отличаться они будут не только именем, но и характеристиками, и даже набором реплик в бою.

Сам игровой процесс по-прежнему увлекателен. Алисия с друзьями зачищает платформенные подземелья, время от времени навещаясь в города для отдыха и бесед с важными действующими лицами. Враги все так же видны на локациях, и мы, как и раньше, можем заморозить их специальным лучом. Зато теперь статуя побежденного противника позволено использовать, скажем, в качестве подставки, чтобы достать до высоко стоящего сундука, – подобные головоломки приятно разнообразят игру.

Боевая система сперва вызвала у меня шок: куда подевался при-

вычный 2D-экран, на разных сторонах которого расположились соратники и враги? Нам предлагают трехмерное поле битвы с полной свободой передвижения по нему. На каждое предпринимаемое командой действие расходуются очки атаки (attack points). А если мы остановимся, противник, несмотря на real time, сделает то же самое – все по-честному. Более того, активных персонажей, которые назначены на кнопки контроллера, теперь можно будет разделять на тандемы, что позволит атаковать врагов с разных сторон, получать новые комбинации и находить слабые места каждого монстра.

Итак, хотя выглядит приквел и непривычно, он ничуть не хуже оригинала, да еще и с новыми интересными фишками. А если локализаторы не подкачают, уже осенью мы сможем насладиться замечательной Valkyrie Profile 2: Silmeria на английском языке.



Нет, Томошка, забрать ее туфельки нам нельзя





PC

Дневной Дозор

Георгий Чекан

Дневной ночного мудренее

Предыдущий эпизод цикла – «Ночной Дозор» – был воспринят игроками неоднозначно. Кто-то сетовал на низкую сложность, некоторым не понравился юмор, нашлись и недовольные дисбалансом и линейностью.

Паспорт

Жанр тактическая RPG
Разработчик Nival Targem Studio
Издатель «Новый Диск»
Дата выхода осень 2006
Web-сайт www.dozorgame.ru

О разработчике

Nival Targem Studio
Игры «Магия Войны: Тень Повелителя» + аддон, Ex Machina
Web-сайт www.nival.com/targem_ru
 Небольшая российская студия была основана в 2002 г., а спустя три года ее приобрела компания Nival. Понадеемся, что это поможет талантливой команде создать масштабные и интересные проекты.



Ну и конечно же, на форумах неоднократно встречались фразы типа «Это не Fallout!». Разработчики решили прислушаться к мнению игроков. Конечно, они не собираются делать из «Дозоров» ни Fallout, ни даже «Казак», а вот разумные пожелания рассмотрены и по возможности учтены.

Кто там не ищет легких путей? Теперь игра будет иметь несколько степеней сложности, причем последний предназначен для самых что ни на есть хардкорных геймеров. Тут нам не позволят прокачивать заклинание «Огненный шар» просто запуская файерболы в землю! А помимо выбора общей сложности игры, на каждом уровне появится возможность собственноручно его настроить. Реализовано это будет в виде мини-игры «Вероятностный анализатор», где путем манипуляций с разноцветными лучами за-

даются многие особенности следующей миссии: сила и количество противников, доступность секретов, шанс бескровного решения проблем и даже болтливость напарников. Таким образом, игроку позволят подстраивать уровень под себя: хотите показать молодецкую удачу – всегда пожалуйста, желаете обойтись без мордобоя – есть и альтернативные варианты.

Также, по словам разработчиков, в «Дневном Дозоре» подправлен баланс. Он и без того был не очень уж плох – рассказы о непомерно сильных магах несколько преувеличены, и основанием для них послужила все та же нечестная прокачка файерболов. А вот оборотни (извините, перевертыши) в предыдущем эпизоде оказались явно слабее своих коллег. Этот недостаток обещают устранить с помощью специальных свойств данного классу умений, которые не



Только что из секс-шопа



требуют затрат маны. В арсенале магов и чародеев (естественно, их темных вариантов) тоже появятся новые трюки, в том числе оригинальные комбинированные заклинания, предполагающие участие сразу нескольких Иных.

Еще одно интересное нововведение – заклинание «Параджа». С его помощью герояиня сможет менять свою внешность, причем не только с целью стать еще привлекательнее: все ее

действия отразятся и на тактико-технических характеристиках. Так, надев симпатичный топик, девушка получит неуязвимость к определенному заклятию и поднимет некоторые показатели.

К слову, о главной героине – она у нас будет одна, это та самая Анна, знакомая по предыдущей части. Встретиться с новыми Темными и найти боевых товарищей (не больше трех на миссию) она сможет между заданиями в баре. Данная лока-

ция является аналогом штаба из проекта Silent Storm, на переработанном движке которого и делается «Дневной Дозор». Этот engine еще в предыдущей части радовал нас разрушаемостью предметов и локаций, довольно симпатичной графикой, но был не слишком хорошо приспособлен именно к RPG: в глаза бросались скучная анимация лиц и весьма ограниченный набор жестов. Теперь эта проблема решена, тем более что разговаривать героям придется много.

Не обойдется и без фирменных фишек Темных. К примеру, наши подопечные будут подпитываться энергией окружающих людей и пользоваться огнестрельным оружием – ассортимент его, кстати, достаточно широк. Также появятся новые заклинания, отчасти знакомые нам по книге «Темный ритуал». А главная героиня Анна после прохождения соответствующего обряда

сможет даже принимать сумеречный облик, превращаясь на определенный срок в невероятно сильную Демонессу.

Правда, некоторые пожелания игроков не были учтены. К примеру, разработчики отказались вводить второй слой сумрака. Отчасти из-за технической сложности – думаю, все помнят, что у движка Silent Storm и без того высокие системные требования, а реализация подобных эффектов сделала бы их просто заоблачными.

В общем, ждем и надеемся. Нестандартный и стильный сеттинг «Дозоров» слишком привлекателен, чтобы ставить на нем крест после явно неудачных гонок и неоднозначной тактики. Главное – пусть разработчики исправят досадные ошибки первой части и постараются не наделать новых, а там, глядишь, и об аддоне с мультиплеером можно подумать.





Там лес и дол видений полны

PC

Guild Wars: Nightfall

Алина Жигунова

Сумерки идолов

Еще полгода не прошло, как для обитателей Тирии был открыт материк Канта с его древними пагодами, звездными киринами и прочей азиатской экзотикой. И вот нам сообщают, что пора снова паковать манатки...

Паспорт

Жанр MMORPG
Разработчик ArenaNet
Издатель NCsoft
Дата выхода IV квартал 2006
Web-сайт www.guildwars.com

О разработчике

ArenaNet
Игры Guild Wars, Guild Wars: Factions
Web-сайт www.arena.net
Эта команда состоит из 110 человек, многие из которых раньше работали в Blizzard и имеют достаточный опыт в создании игр. И принципу «по-addonу каждые полгода» они пока не изменяют.



И вперед – осваивать новый континент Элония (Elonia). Там нас уже ждут не дожидаясь африканские саванны, скалистые горы и города с золотыми куполами минаретов. А из окон глинобитных хижин со стенами, расписанными яркими узорами в марокканском стиле, выглядывают любопытные чернокожие аборигены.

Конечно, как всегда, «неладно что-то в Датском королевстве», и только мы с вами, дорогие игроки Guild Wars, сможем исправить ситуацию в новой кампании, которая уже не называется загадочно Campaign 3, а получила лирическое имя Nightfall. К нашему глубочайшему сожалению, пока больше ничего о ней не известно, а ведь мы с удовольствием прониклись бы еще одной эпической историей об извечной борьбе двух начал! Не исключено, что разработчики специально не рас-

сказывают о сюжете будущей игры, дабы сильнее нас заинтриговать.

Неужели с той же целью в бета-тесте (как и в прошлый раз, PvP only) нам не показали ни одной захудалой африканской деревушки, ни одной самой малюсенькой пальмочки и не дали послушать ни одной аутентичной мелодии с балафо, джембе или хотя бы там-тамами? Когда в свое время игрокам разрешили впервые бета-попробовать Factions, все были очень впечатлены азиатским колоритом – мудрецами в шелковых одеждах, деревянными домами с красными лаковыми кровлями и бумажными окнами, цветущими вишневыми деревьями и особенно напевами нежной бамбуковой флейты... А сейчас мы опять бодро гоняли своего нового персонажа по тем же китайским террасам, под ту же музыку, и на плечи ему падали лепестки вишни. Неграм последнее особенно к лицу.

Ах да, новые персонажи! Всем владельцам Guild Wars и Guild Wars: Factions позволили испытать в бою оба класса, которые появятся в Nightfall, – paragons в сияющих доспехах и dervishes – их все-таки не решились обрядить в лохмотья, чтобы не нарушать общей гармонии.

Итак, по порядку. Paragons, одетые в лучезарные латы, инкрустированные слоновой костью и перламутром, со стилизованными под крылья наплечниками, являются (в буквальном смысле слова) образом добродетели и совершенства. Это ангелы-хранители Элонии, призванные защищать ее жителей от всяких бед и напастей. Поговаривают, что paragons – герои, спасенные небом от верной гибели, которые поклялись служить добру.

В общем, очень пафосный support-класс: они могут лечить своих соратников, снимать проклятия и подбадривать в схватках своих друзей, конечно, только если те



находятся в радиусе действия соответствующего заклинания, боевого клича и т. п. Становится очевидной проблема: необходимо заставить членов группы не отходить далеко от своего ангела-хранителя. А ведь paragon, как и любой supporter, не должен быть на передовой – ему бы лучше стоять на периферии и спокойно творить добро, пока воин сражается. Похоже, придется представителям нового класса бегать туда-сюда. Им специально на этот случай копыа выдали, которые можно и издали метать, и в ближнем бою использовать. Ну, предположим, в PvP друзья-игроки сообразят, куда paragons приспособить и где самим лучше стать, а вот если те захотят набрать неразумных ботов... Не зря ведь есть такая поговорка: «Хорошие люди долго не живут».

Гораздо больше понравились нам dervishes. Одежда, конечно, попроще, и выглядят они рядом с разряженными paragons, как

бедные родственники. Зато в схватке этим своеобразным паладинам просто нет равных! Огромная, остро заточенная коса для ближнего боя внушает врагам страх, а взывая к силам земли и воды, дервиши наносят значительные AoE-повреждения. Но самая выдающаяся их способность – временно превращаться в физическое воплощение бога, обретая на краткий срок невероятную силу. Кроме того, у дервишей широкие и весьма разнообразные healing-возможности. В общем, уверены, этот класс будет востребован и в PvP, и в PvE-сражениях.

Итак, уикенд в Guild Wars не прошел зря – теперь мы точно знаем, что хотя сперва и попробуем создать в конструкторе персонажей ангелоподобного paragon в пижонских доспехах из драгметаллов, играть все-таки станем за dervish. Потому как не одежда красит человека, а человек – одежду!

ВДВІЧІ КРУТІШЕ

Двохядерний процесор Intel® Pentium® D, який реалізовано у комп'ютері Impression PPlus, надає більше обчислювальних ресурсів, тому Ви можете насолоджуватись і керувати усіма досягненнями найновіших мультимедіа-програм



Impression PPlus GameStation

Intel® Pentium® D 930 (3,0GHz, 2x2Mb, 800MHz), MB ASUS P5LD2-VM (Intel 945P), DDR2 PC4300 1Gb, HDD 200Gb, ATI Radeon X800GTO 256Mb TV in/TV & DVI out, DVD±RW, Gigabit Lan, безпосередній м'яу та клавіатура BenQ x730BMW, MS Windows XP home ed rusa

МАГАЗИН РОЗУМНИХ РЕЧЕЙ™
м. Київ, м. Політехічний інститут,
вул. М. Василенської, 6
тел. (044) 241-94-94, shop@navigator.ua

Impression
COMPUTERS

Алан Пакири: «Мы делаем которые дают игрокам новые

Игроки зависят от периферийных устройств куда сильнее, чем обычные пользователи ПК. Кто, как не геймер, готов потратить среднюю ежемесячную зарплату в Украине на новую мышь со специальным ковриком? Именно поэтому война next-gen развернулась не только вокруг графических инноваций, но и вокруг новых способов управления играми: от Wiimote и DS до чувствительного к наклонам пада PS3. Мы поинтересовались у Алана Пакири (Alain Pakiry), менеджера по игровым и аудиоустройствам компании Logitech, тем, как это отразится на обычных геймерах.

Компания Logitech знаменита своими игровыми аксессуарами практически для всех существующих платформ. Зная консоли следующего поколения не понаслышке, как вы считаете, какая из них победит?

Я не думаю, что можно говорить о полной победе. Если вы видели стенд Xbox 360 на E3, то должны были заметить, что они ориентируются на хардкорную аудиторию. Аналогичная ситуация и с PlayStation 3 – большинство проектов делается для опытных геймеров. А вот Nintendo создает игры для всей семьи. То есть получается, что PS3 и Xbox 360 будут сражаться за молодежную аудиторию от тринадцати до тридцати, в то время как Nintendo хочет получить остальных. Смогут ли – это другой вопрос.

Вы создавали множество контроллеров для PS2: и стандартных вроде геймпадов, и очень необычных – тот же EyeToy, как нам известно, сделан в Logitech. Будете ли вы поддерживать PS3? Нам особенно интересно, что вы думаете по поводу технологии отслеживания наклонов и поворотов в паде для новой консоли Sony.

Да, естественно, мы будем делать геймпады для PlayStation 3. Как вы уже знаете, у нас давнее партнерство с Sony.

По поводу новой технологии ничего конкретного сказать пока не могу. Нас очень удивило, что Sony внедрила ее на такой поздней стадии. Технология не деше-

вая, поэтому все зависит от того, насколько она окажется востребованной в играх. Вы сами были на E3 и заметили, что ее поддерживает только один проект – Warhawk. Если окажется, что tilting нужен всего нескольким играм, то мы, вероятно, сделаем и упрощенную версию пада без этой технологии.

Планируете ли вы менять форму падов Logitech? Сейчас у вас единый стандарт для всех беспроводных геймпадов и нас он вполне устраивает.

Нет, не будем. Наши исследования показывают, что покупателям нравится эта форма, причем даже больше, чем форма стандартных геймпадов для Xbox или PS2.

Будете ли вы производить проводные пады для PS3?

Скорее всего, у нас будут и беспроводные и проводные. Чем больше выбор, тем, по нашему мнению, лучше.

Расскажите о камере EyeToy для PS3. Мы знаем, что она в разработке, но делает ли ее Logitech и если да, чем она отличается от старого?

К сожалению, я не могу сейчас рассказать об этом. Потому что притворюсь, что ничего не знаю.

А что насчет камеры, которую Microsoft планирует использовать для Xbox 360?

Microsoft делает ее самостоятельно. Компания теряет деньги на приставке, так что большую часть

периферии оставила для себя. Ход вполне логичный, как мне кажется. Но это не официальная позиция Logitech, конечно.

Я обратил внимание, что в продаже почти нет падов для Xbox 360 от сторонних производителей.

Это потому, что сторонним компаниям разрешено делать только проводные устройства. Мы создали проводной пад для Xbox 360, но он продается ни шатко ни валко. Роялти, которые Microsoft просит за пад, непомерно велики, и в итоге проводной геймпад стороннего производителя стоит почти столько же, сколько и беспроводной от Microsoft. И, естественно, в таком случае конечный потребитель выбирает последний.

Logitech очень активно поддерживает PSP. Планируете что-то новенькое?

Да, у нас много продуктов для PSP – наушники, аудиосистемы, футляры и прочее. Это отличная медиаприставка. К тому же нам очень нравится, что у PSP есть Wi-Fi, поэтому мы собираемся в ближайшем будущем анонсировать устройство, которое позволит использовать онлайн-возможности PSP в полной мере. Одной из проблем PSP является малое время автономной работы, и мы собираемся это исправить.

А будете что-то делать для DS?

Это консоль, которая ориентирована в основном на детей. Она довольно недорогая и аксессуары для нее тоже в большинстве своем дешевые. Сейчас мы не можем предложить ничего радикально новаторского для данной приставки в этом ценовом диапазоне. Logitech всегда делает продукты, отличающиеся от того, что выпускают конкуренты, и позволяющие пользователю испытать новые ощущения. Если мы не в состоянии дать потребителю почувствовать разницу, то не будем и пытаться.

Такой же политики вы придерживаетесь в отношении Wii?

Мы внимательно следим за Nintendo Wii, но пока еще не приняли окончательного решения о том, будем ли делать что-то специально для этой приставки.

А какие новые контроллеры вы готовите для PC?

О, у нас задумано много интересного. К примеру, наш флагманский продукт для PC – новый руль G25. Это первый руль с настоящим переключением передач на шесть скоростей, как в настоящей коробке передач. А еще здесь есть педаль сцепления! Причем вы можете выбирать между реалистичным режимом и упрощенным, т. е. у новичков проблем не возникнет.

Для нас G25 – уникальный продукт. В нем свыше двухсот пятидесяти составных частей! Это больше, чем в настоящем руле, между прочим. До сих пор никто не делал игровые контроллеры подобной сложности. Здесь применена новая система force feedback с двумя моторами, что придает ощущениям от вождения правдоподобности. Сам руль частично изготовлен из нержавеющей стали и покрыт натуральной кожей. Согласитесь, такое нечасто встречается.

Вы знаете, что у всех существующих рулей на рынке есть своеобразие «мертвая зона». То есть когда его немного поворачиваешь, машина не реагирует. В G25 такого нет. К тому же у него широкий угол поворота – 900 градусов! Можно сделать два с половиной оборота руля – не думаю, что где-нибудь вы найдете нечто подобное.

Кстати говоря, мы также разработали руль для Xbox 360 под названием DriveFX Wheel.

В нем использована та же технология, что и в G25?

Нет, здесь все несколько проще. Ведь Microsoft не поддерживает в играх для Xbox 360 нормальный force feedback. Они предпочитают классическую виброотдачу, которая хоть и годится для аркад, но не может сравниться

продукты, впечатления»

ся с настоящим FF в симуляторах. Поэтому не было смысла вкладывать все наши передовые разработки для G25 в руль для X360 – они оказались бы невостребованными.

Но это все-таки весьма технологичный агрегат. В нем тоже два мотора, создающих вибрацию, что обеспечивает больший эффект, чем обычные устройства. И мы делаем руль по новой технологии, благодаря чему на краях нет никаких швов, ведь они всегда натирают ладони. Здесь такого не будет.

Почему вы не сделали DriveFX беспроводным?

Как я уже говорил, компания Microsoft ограничивает доступ сторонних производителей к беспроводным контроллерам. Вы, наверное, заметили, что беспроводные пады для Xbox 360 не делают никто, кроме самой Microsoft, – они просто не дают разрешения.

На E3 ваша компания показывала новую игровую мышь. Расскажите подробнее.

О да, это еще один продукт, которым мы гордимся. Мышь G3 изготовлена по той же технологии, что G5 и G7 (лазер с разрешением 2000 dpi), но ее форма немного отличается. Во-первых, она симметричная, это точно понравится левшам, а во-вторых, ее нужно иначе держать – кончиками пальцев.

Меня давно беспокоил вопрос: почему на вашей клавиатуре до сих пор есть Numrad? Ведь она получается очень длинной и не такой удобной для игр.

Знаете, мы проводили по этому поводу исследования и выяснили, что большинство пользователей не готовы отказаться от Numrad. Можете посмотреть на клавиатуры конкурентов, решившихся обойтись без него, и вы увидите – с ними неудобно работать. Их постигла судьба «эргономичных клавиатур» (помните такие?). Есть опре-

деленная форма для устройств ввода, своего рода стандарт, отходить от которого чревато потерями в бизнесе. Потому что потребитель привык к нему и не станет переучиваться.

Вернемся к G25. Коробка на шесть скоростей и педаль сцепления пока не слишком востребованы в современных играх. Что вы собираетесь предпринять в связи с этим?

Они не были востребованы, ведь отсутствовали соответствующие устройства. Теперь они появятся. Когда мы показывали разработчикам прототип, те пришли в полный восторг. Так что поддержка G25 будет во многих играх. В следующем Need for Speed, к примеру, в очередной части GTR.

Почему вы не используете прогеймеров для рекламы своих устройств, как это делают некоторые ваши конкуренты?

Дело в том, что G25 – очень дорогой руль, он стоит 300 долларов. Это уже внушительная сумма, и если мы сюда прибавим гонорар какой-нибудь звезды, то выйдет еще больше.

Есть два пути продвижения товара. Один – вкладывать деньги в исследования, опросы потребителей, тесты. Это путь Logitech. Мы делаем качественные продукты со дня основания компании и стали популярными благодаря тому, что учитываем потребности геймеров.

Второй вариант – сэкономить на исследованиях, но нанять звезд для рекламы. Да, так проще, хотя вот вы лично, как потребитель, чего больше хотите: хороший контроллер или контроллер с именем знаменитости?

Люди покупают Logitech, потому что верят нашей торговой марке. Мы никогда их не подводили. Нам не нужна поддержка одной звезды, ведь нашими мышками и клавиатурами и так пользуется большинство прогеймеров. Мы не платим за это, они сами выбрали то, что им подходит.



Фото: Андрей Шелухин

Место работы «Первая Студия»
Специальность инженер-системотехник
Стаж в индустрии около 2 лет
Любимые жанры action, FPS, RPG
Семейное положение не женат
Над какими играми работал
Gauntlet: Seven Sorrows, Gun,
NBA Live 2006, NCAA Football 06

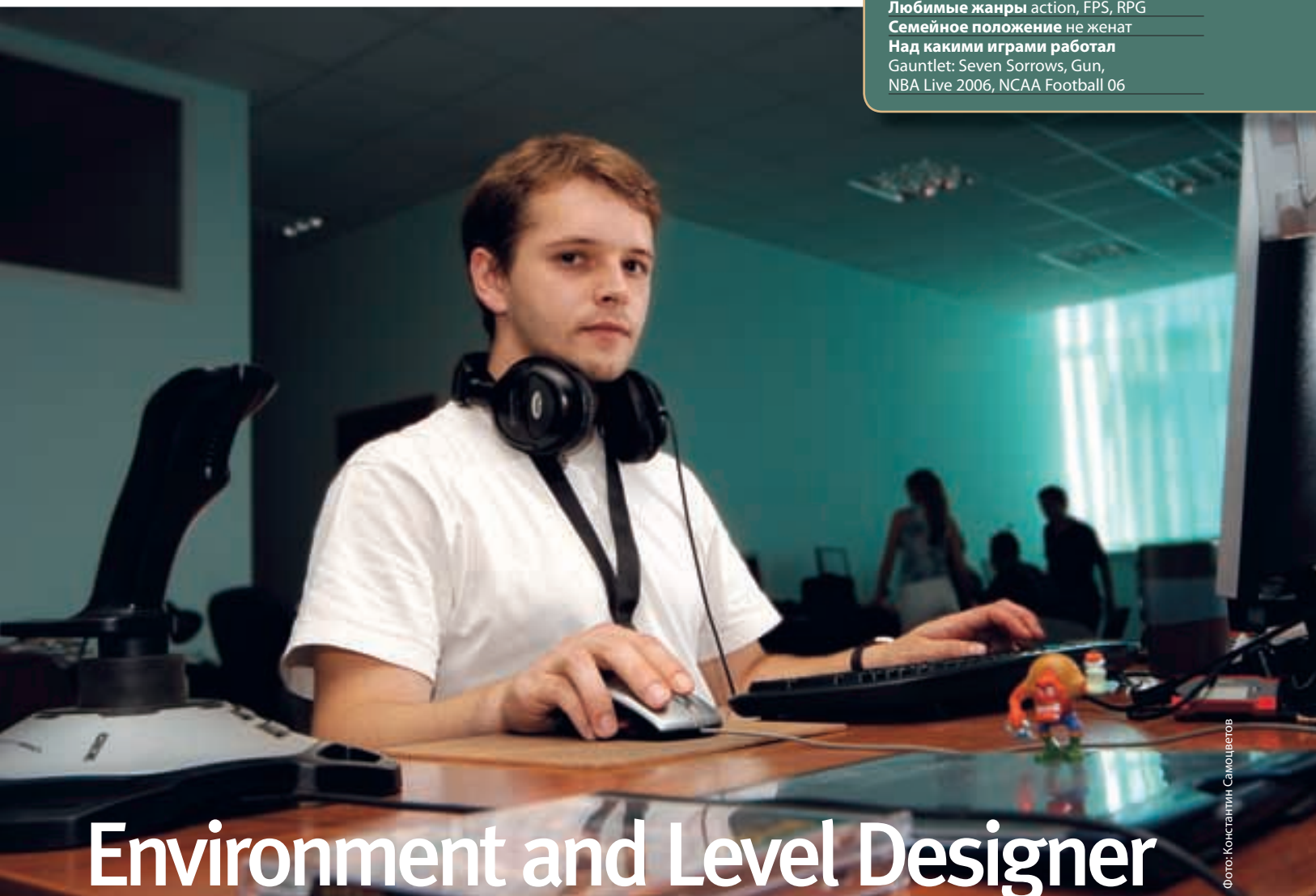


Фото: Константин Самоцветов

Environment and Level Designer Алексей Чекаленко

ВКЛАД В СОЗДАНИЕ ИГРЫ

Я моделирую объекты, причем самостоятельно рассчитываю время начала и окончания работы над ними. Основная моя задача – быстро и качественно выполнить задание, чтобы заказчик остался доволен. Если это внутренний проект, то затем я передаю модель нашим геймдизайнерам, которые ее оценивают. Потом объект переходит к нашей же команде QA (Quality Assurance), и если его качество неудовлетворительное, моделлер получает на орехи.

ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ

Перед началом работ над проектом проводится встреча, где и распределяются задания между всеми моделлерами. Я отвечаю за моделирование только определенных объектов, поэтому мой день начинается с просмотра общего списка, в котором выбираю свои. Потом я планирую, что именно сделаю сегодня. Если непосредственно по проектам нет загрузки, то занимаюсь самообразованием (моделирую персонажей или какую-то технику).

КАКИМ ОБРАЗОМ УСТРОИЛСЯ НА РАБОТУ

О, это целая история! Как-то давным-давно я зашел к другу и увидел, как он моделирует небольшую сценку. Помню, там еще были вода и причал. Меня это заинтересовало. Тогда я и узнал о существовании 3D Studio Max. Приобрел специальную литературу и полгода моделил для себя, это было просто хобби. Я в то время работал редактором в одном журнале и о карьере моделлера даже не думал. Потом познакомился с ребятами, которые хотели сделать игру, и решил принять участие в их проекте. Конечно, денег это не приносило, зато энтузиазма было море! А затем знакомые посоветовали обратиться в «Первую Студию». Я показал им портфолио, и мне предложили работу.

В ЧЕМ ПЛЮСЫ И МИНУСЫ РАБОТЫ

Прежде всего, это интересное и творческое занятие. Кроме того, еще и довольно прибыльное.

Минусы – сжатые сроки и необходимость работать по четким (и очень высоким, кстати) стандартам клиента.

ИНСТРУМЕНТЫ

Главные инструменты, кроме серпа и молота, это 3D Studio Max, Maya, Adobe Photoshop, Softimage.

ФИНАНСЫ

Зарплата моделлеров колеблется от \$500 до \$1500, в зависимости от опыта и квалификации.

РЕКОМЕНДУЕМОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Образование не имеет значения. Я знаю парня, который бросил институт, чтобы иметь возможность работать полный день.

НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ

Главный навык – это знание пакета трехмерного моделирования, и, конечно же, желание постоянно совершенствоваться. Естественно, необходимо посещать курсы, заниматься самообразованием.

ГДЕ ТРЕБУЮТСЯ

В больших городах – Киеве, Донецке, Львове, Днепропетровске, Черновцах, Житомире и др.

ВОСТРЕБОВАННОСТЬ

Очень высокая.

территорияигр

КРАЩЕ ОДИН РАЗ ПОБАЧИТИ

Київ, виставковий центр



В межах виставки
цифрова **Манія** з 2006

Організатори:



Gameplay

26-29
ЖОВТНЯ

З питань участі звертайтеся до оргкомітету: Олексій Сказочкин, (044) 461-9301, skazochkin@leindex.kiev.ua

Срібні спонсори:



Золотий
спонсор:



Технологічний
партнер:





Nintendo DS Lite

Богдан Афанасьев

Размер имеет значение

В мои руки наконец-то попала новенькая готично черненькая DS Lite. Прежде всего бросаются в глаза измененные размер и дизайн. Судя по всему, Nintendo пришлось хорошенько потрудиться, чтобы DS похудела, а ранее неуклюжие формы консоли обрели стройность: она тоньше предшественницы раза в полтора (и настолько же легче), а также короче и уже процентов на десять-пятнадцать.

В сложенном состоянии устройство имеет вид небольшого блестящего кирпичика с логотипом DS на верхней крышке и глянцевой поверхностью. Несмотря на то что подобное покрытие придает консоли определенный шик, я бы не назвал такое решение удачным, ведь на ней слишком заметны отпечатки пальцев, а это сводит wow-фактор на нет. Хотя у DS Lite светлых расцветок они должны быть не так заметны. Из-за изменений в размере появилась еще одна неприятная особенность –

картриджи, вставляемые в слот № 2 (предназначенные для GBA-проектов и специальных картриджей, например, с функцией вибрации), немного выступают наружу (чуть меньше сантиметра), что тоже не лучшим образом сказывается на внешнем виде. Зато в облегченной версии наконец-то появилась заглушка для данного слота – теперь туда не будут забиваться пыль и мелкий мусор.

В раскрытом состоянии консоль преобразуется: внутренняя поверхность матовая, и на ней не остаются следы от пальцев. Я обеими

руками за подобное решение и с нетерпением жду, когда выпустят модель DS Lite с аналогичным внешним покрытием, а также похожую версию Sony PSP. Кроме того, кнопки *Start* и *Select* перемещены, и теперь вероятность их случайного нажатия, например в пылу многопользовательской гонки *Mario Kart DS*, минимальна. Изменили расположение микрофона и светодиодов – они находятся на сгибе консоли: микрофон – между экранами, а светодиоды – по правому краю выступающей части основания.

Держать в руках DS Lite очень удобно. Уменьшение веса и смещение кнопок положительно отразились на эргономике. Кстати, нажатия на клавишу теперь ощущаются более четко. Но сильнее, чем размер и дизайн, меня поразили экраны обновленной консоли – они стали намного ярче. К слову, у этого параметра имеются четыре градации, и даже при самой минимальной Lite превосходит свою предшественницу, а при максимальной опережает даже Sony PSP. Цвета изображения теперь более насыщенные и глубокие, а контраст-



тность просто ошеломляющая. Я потратил полвечера на запуск игр, которые уже прошел, лишь для того, чтобы посмотреть, как они выглядят с улучшенным изображением. Непонятно почему, но Nintendo не предусмотрела переключатель уровня яркости в виде кнопки: параметр можно регулировать только из основного меню приставки, а это несколько неудобно. Однако уже ради одного изменения экранов стоит приобретать DS Lite. Дизайнеры потрудились и над формой стилуса: работать теперь намного комфортней, да и

карман для него расположен более удобно.

Редизайн, проведенный Nintendo, оказался на удивление удачным – практически все старые недочеты исправлены, а количество новых минимально. И если вы выбираете между Nintendo DS и DS Lite, то я настоятельно рекомендую приобрести последнюю. Разница в цене невелика (особенно с учетом суммарных расходов на консоль и игры к ней), зато в результате имеем технически более совершенный гаджет, который к тому же отлично выглядит.

Що спільного між цими корпусами?



СТИЛЬ ■ СУЧАСНІСТЬ ■ КОМФОРТ



- Вікно на боковій панелі з двома LED-вентиляторами
- USB, Microphone, speaker роз'єми на передній панелі
- Блок живлення 400Вт

TARGA

Роздрібний продаж:

Д'Комп (056) 370 1104
Target (057) 758 5805
Ума-Палата (0562) 721 9255
Флеш (0372) 523 866
НЕО (061) 289 2922

та в інших магазинах Вашого міста

Ексклюзивний представник
в Україні – компанія "СКАЙЛАЙН"
тел. (044) 238 6600

Оптові поставки ТОВ "Альфа-НТ"

Top 5

Дмитрий Веселов

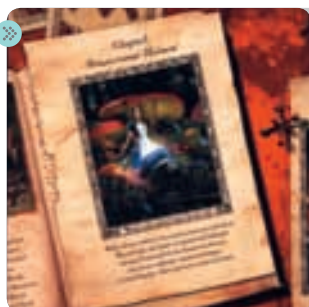
Рукописи не горят

«Как хорошо уметь читать!» – полагает детский поэт Валентин Берестов, и мы в принципе с ним согласны. Вот, например, авторы некоторых проектов прочитали интересные книги, а потом, вдохновившись сюжетом, создали игры по мотивам. Но уметь писать – это еще лучше, потому мы с удовольствием о них напишем.



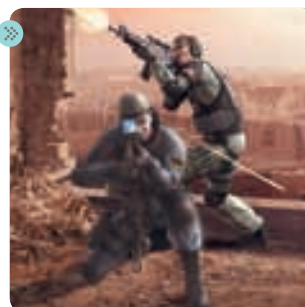
1 ФРЭНК ХЕРБЕРТ, «ДЮНА» – Dune

Роман «Дюна» сперва отвергли 12 издателей, однако впоследствии книга многократно переиздавалась, была экранизирована (один полнометражный фильм Дэвида Линча, а так же два мини-сериала) и дала начало культовой серии. А вот RTS от Westwood Studios сразу стала очень популярной и приобрела целую армию поклонников.



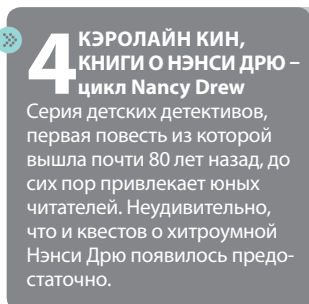
2 ЛЬЮИС КЭРРОЛЛ, «АЛИСА В СТРАНЕ ЧУДЕС» И «АЛИСА В ЗАЗЕРКАЛЬЕ» – American McGee's Alice

Вряд ли Чарльз Лютвидж Доджсон одобрил бы подобную трактовку его слегка чудного, но все же детского цикла об Алисе. Однако нас кровавый сюрреализм игры в свое время привел прямо-таки в восторг.



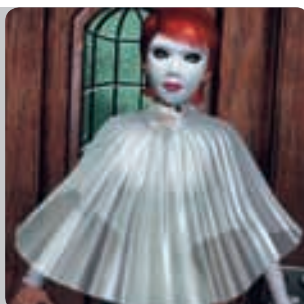
3 ТОМ КЛЭНСИ, ТЕХНОТРИЛЛЕРЫ – серия Tom Clancy's

Игра «от Тома Клэнси» действительно очень много, и почти все они хорошие. Но на самом деле только одна из них – Rainbow Six – создана на основе романа этого автора, в остальных просто используются его персонажи.



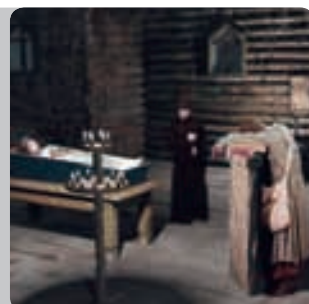
4 КЭРОЛАЙН КИН, КНИГИ О НЭНСИ ДРЮ – цикл Nancy Drew

Серия детских детективов, первая повесть из которой вышла почти 80 лет назад, до сих пор привлекает юных читателей. Неудивительно, что и квестов о хитроумной Нэнси Дрю появилось предостаточно.



5 НИКОЛАЙ ГОГОЛЬ, «ВИЙ» – «ВИЙ: История, рассказанная заново»

Николая Васильевича можно смело считать основателем жанра украинского horror, так что Crazy House не прогадала, выбрав именно его произведение для своего атмосферного квеста.



Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны



EverQuest II

После нескольких лет засилья пиратских шардов наконец-то у нас появились полноценные MMORPG на русском языке. Приятно, что одна из них – масштабная EverQuest II – популярна во всем мире.

с. 82

Затишье

Prey

Что случится с гениальным проектом, если его отложить на десять лет? Из «опередившего свое время» и «потрясающего» он станет просто очень хорошим. Теперь ждем Duke Nukem Forever.

с. 86



Выпустить игру в июле-августе способны лишь полностью отчаявшиеся разработчики. Все геймеры отдыхают в жарких странах или по крайней мере на окрестных пляжах, не планируя тратить драгоценные летние месяцы на путешествия в виртуальные миры. Вот почему похвастаться громкими релизами этот период не может: выходят только опоздавшие к весеннему сезону да аддоны к хардкорным играм, поклонники которых согласны променять солнечный свет на новую дозу любимого развлечения.

- 82 EverQuest II
- 86 Prey
- 90 Rise & Fall: Civilizations at War
- 92 DOM 3 online
- 94 Glory of the Roman Empire
- 95 Dark and Light
- 96 MotoGP 4
- 98 Ship Simulator
- 100 Panzer Elite Action
- 102 Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow
- 103 Legend of Heroes II
- 104 Phoenix Wright: Ace Attorney
- 105 Rome: Total War – Alexander
- 106 LocoRoco
- 107 Civilization IV: Warlords

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 «Смотри на диске» – на диске Gameplay вы найдете материалы по данному проекту.



PC

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ



EverQuest II

Сергей Галёнкин, Алина Жигунова

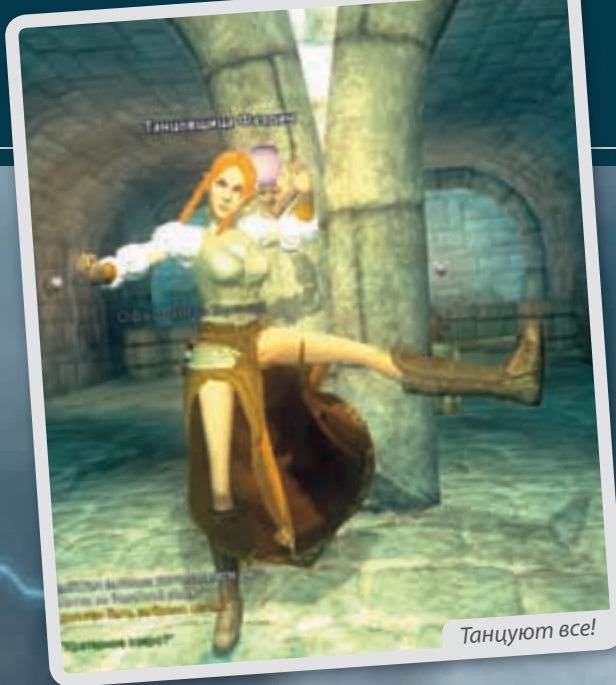
Номер два

Бывший лидер ко всеобщему удивлению оказался на втором месте – нежданно-негаданно новичок World of Warcraft покорила сердца требовательных любителей MMORPG. Но EverQuest II сдаваться не собирается.

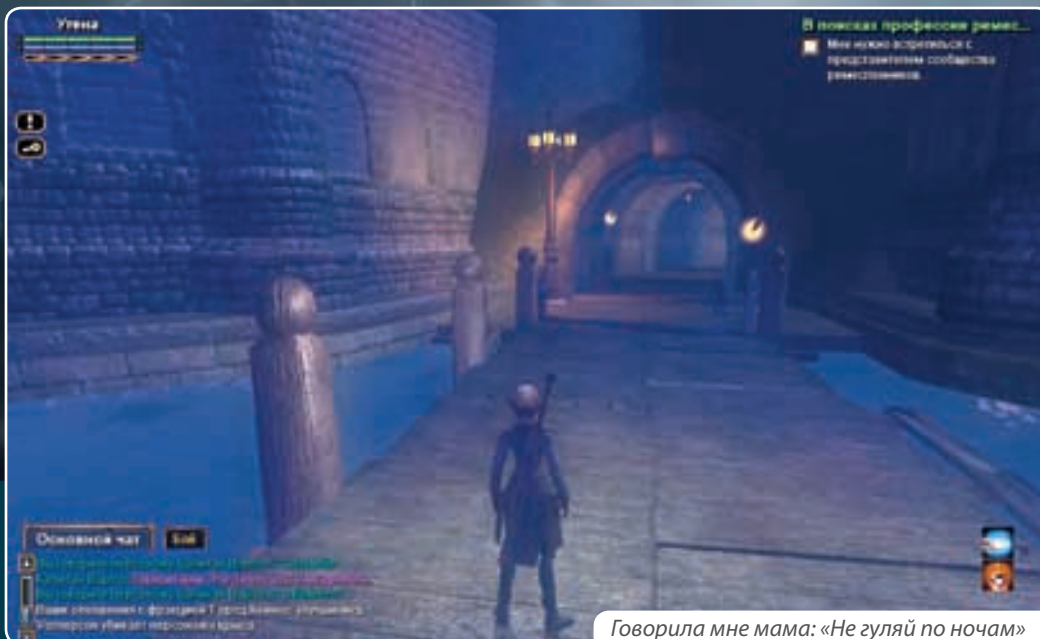


МИР

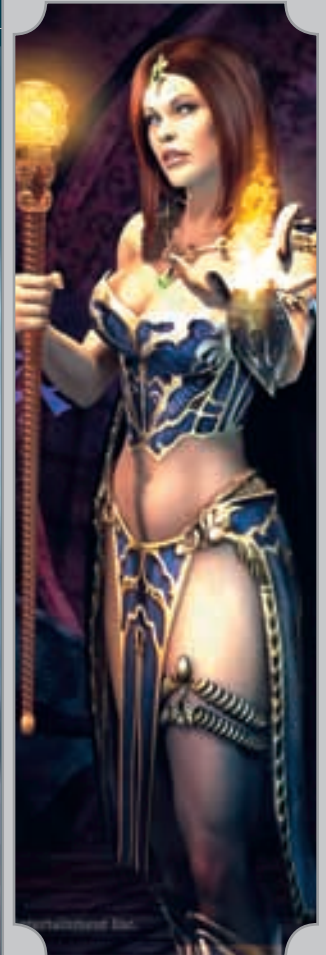
Действие игры происходит в старом добром Норрате, но спустя 500 лет после первой части: планы (planes) более недоступны, боги ушли, а луна и вовсе свалилась на планету. Впрочем, большинство украинских игроков первый эпизод пропустили, поэтому обойдемся без лишних деталей. Главное, что следует знать, – перед нами классическое высокое фэнтези, с величественными замками, отважными героями, магией и вечным противостоянием добра и зла. Местным NPC не хватает харизмы их коллег из World of Warcraft, но в целом со своей задачей они справляются хорошо – мир EverQuest II выглядит живым, многие персонажи не стоят на месте, а перемещаются по заранее заданным маршрутам и при необходимости вступают в драки с монс-



Танцуют все!



Говорила мне мама: «Не гуляй по ночам»



Паспорт

Жанр MMORPG**Разработчик** Sony Online Entertainment**Издатель** Sony**Издатель в Украине** «Фабрика Игр»**Локализатор** «Акелла»**Web-сайт** everquest2.akella.com**Возраст** 13+

Оценка 4,5/5

Идея MMORPG первого эшелона по-русски**Графика** Одна из красивейших в жанре и одновременно самая требовательная к железу**Звук** Очень хорош**Игра** Два года с момента выхода английской версии не прошли даром – перед нами замечательная MMORPG

О разработке

Sony Online Entertainment**Игры** EverQuest, PlanetSide, Star Wars Galaxies: An Empire Divided**Web-сайт** www.sonyonline.com

Одно из многочисленных подразделений транснационального гиганта Sony, занимающееся исключительно разработкой многопользовательских онлайн-игр.

трами. Что интересно, волки в лесах охотятся на оленей, а осы-паучатницы соответственно – на пауков. Может, и не Oblivion с его Radiant AI, однако очень даже неплохо.

КТО МЫ СЕГОДНЯ?

Мы уже привыкли выбирать героя из представителей множества рас, и возможность почувствовать себя дворфом или эльфом никого особо не удивляет. Однако EverQuest II предлагает геймерам целых 16 рас, причем некоторые весьма необычны. Пятнадцать открыты с самого начала игры, в том числе антропоморфные кошки керра, крыски ратонга и рептилии-тираны иксар. А одна раса – фроглоки, человекоподобные жабы – пока недоступна и появится только после выполнения соответствующего глобального эпического квеста.

РОЛЕВАЯ СИСТЕМА

Местная RPG-механика знакома всем, кто играл в EverQuest или World of Warcraft: достижение очередного уровня приводит к росту характеристик и появлению новых ударов/заклинаний (иногда дается возможность выбрать из нескольких спецспособностей), а умения развиваются в процессе использования, причем максимальное их значение также ограничено уровнем персонажа. В целом все достаточно прозрачно и просто.

Что действительно интересно, так это межклассовые различия (а классов здесь, кстати, целых 24). Скажем, паладины (известные supporter и secondary tank) не просто наделены аурой и лечебными способностями, они принципиально не могут исцелять лишь одного персонажа – только всю группу сразу.

БОЙ

Сражения с монстрами – это то, ради чего многие люди играют в игры. И в EverQuest II процесс истребления разнообразной живности (и нежити) обставлен по всем правилам. Начнем с того, что уже по цвету имени противника можно примерно предсказать итог битвы: зеленый погибнет на месте, а от красного лучше держаться подальше. Агрессивные монстры имеют красную рамочку вокруг букв. Впрочем, в зонах среднего и высокого уровня другие почти не встречаются.

Неприятели, входящие в группу, выделяются все вместе. Это полезнее, чем кажется поначалу – ведь в таком случае вы сразу видите, сколько чудовищ ринется на вас, если запустить файербол вон тому гнолу между глаз.

Еще одно новшество – умение «Героическая возможность». Это способ



Рыжий, рыжий, полосатый



Играть стоит только с альтернативным видом персонажей

вызывать своеобразные комбо, используя спецудары и заклинания в определенной последовательности.

Что особенно приятно – лечение персонажа в игре происходит очень быстро. Не придется подолгу сидеть и пить напитки (как в World of Warcraft) – в большинстве случаев герой исцелится мгновенно. Иногда надо подождать, но не более минуты. А если случится умереть, то нам грозит всего лишь небольшой долг опыта и повреждение предметов экипировки. При этом ожить можно на выбор в одной из нескольких точек – в некоторых зонах их бывает три-четыре.

ДЕЛО МАСТЕРА БОИТСЯ

Систему создания предметов в EQII добавляли уже после выхода. Нельзя

сказать, что это плохо, просто разбросанные по всем зонам подвалы, где игрокам, собственно, и разрешено заниматься ремеслом, выглядят достаточно забавно.

Сам же процесс крафтинга реализован очень интересно. Для начала следует собрать все ингредиенты – их даже для создания самых простых предметов понадобится четыре-пять разновидностей. Основную часть придется добывать самостоятельно, благо ресурсов здесь разбросано предостаточно, и бороться за них нет нужды. Конечно, имеется в игре и аукцион, но пока там выставлено не слишком много лотов, и редкие предметы найдутся не всегда. Некоторые компоненты, например тесто, волокно, уголь, можно купить у оптовика.

И наконец, когда мы запаслись всем необходимым, выбираем нужное устройство (верстак, кузница, печь и котел и др.) – и начинается мини-игра «Крафтинг».

Например, при изготовлении деревянного щита высвечивается значок «Ошибка в замерах». Значит, нужно быстро применить ремесленное умение «Точный замер», иначе предмет потеряет часть своей прочности. В результате можно получить вещь различного качества – от грубо сделанной до превосходной (естественно, последняя имеет гораздо лучшие характеристики).

До десятого уровня мастерства никакой специализации нет – игрокам предлагают попробовать себя в различных профессиях и выбрать

ту, что окажется полезнее. А потом необходимо определиться, что нам больше по вкусу – ковать шлемы, столярничать или, может, каллиграфическим почерком писать заклинания на свитках? Вроде бы процесс простой и незамысловатый, но зато какую гордость испытываешь, собственноручно соткав половичок с узорами!

НАМ ЗДЕСЬ ЖИТЬ

А для чего же, кстати, нужен вышеупомянутый половичок, который мы изготовили с таким трудом? Конечно, он украсит нашу небольшую комнату, арендуемую в таверне за действительно очень скромную плату. Ну или просторный собственный дом на центральной улице Южного



Кейноса с видом на Мемориал Клеймора, обходящийся владельцу в сумму, достаточную, чтобы накормить всех голодных фроглоков острова. Мы расстелим коврик между полученным в награду за выполнение квеста столом и подаренным другом вместительным сундуком, а наша рента от этого уменьшится еще на несколько монеток. Интересно, если заставить подобными предметами все помещение, не должен ли будет трактирщик нам еще и доплачивать?

ГРАФИКА

На момент выхода EverQuest II являлась самой красивой PC-игрой на рынке. Здесь применяется столько высоких технологий, что даже придирчивые поклонники шутеров были впечатлены. Но обратной стороной медали стали невероятные системные требования. Геймеры, привыкшие видеть картинку наилучшего качества, в ужасе рвали на себе волосы: на мощной для 2004 г. конфигурации EverQuest II работал только на настройках ниже среднего. Спустя два года выставить все

ползунки на максимум мы по-прежнему не советуем, но патчи и закон Мура делают свое дело.

Сейчас детище Sony Online Entertainment хоть и выглядит хуже того же Oblivion (а есть что-то, что выглядит лучше?), но все равно с легкостью даст десять очков форы любому конкуренту.

Интересный факт: перед запуском EverQuest II в Корею и Китае SOE переделала все модели, придав им более, так сказать, анимешный вид. К сожалению, в азиатском регионе проект с треском провалился, но зато в итоге глазастые и розововолосые симпатяшки попали в западную и русскую версии игры. Мы можем переключаться между двумя вариантами внешности героев в опциях – просто ставим галочку на вкладке «Альтернативный вид». На наш взгляд, стандартные персонажи EQII смотрятся не очень хорошо, сказывается так называемый эффект «пластиковых кукол». А вот их альтер эго, стилизованные под японскую анимацию, отлично вписываются в мир и отторжения не вызывают. Впрочем, те, кто ненавидят

аниме всей душой, могут **играть** и в обычном режиме.

ПЕРЕВОД И КОМЬЮНИТИ

Главное же преимущество русской версии EverQuest II перед западной (не считая более низкой ежемесячной платы) – полная локализация. Переведено вообще все! Все монологи, все разговоры, все книги. Работа колоссальная: 12 мегабайтов чистого текста как-никак. Удивило то, что в игру, похоже, внедрен полноценный Word-подобный engine: при создании персонажа EQII просит уточнить, как именно склоняется имя персонажа, и в дальнейшем все NPC будут обращаться к нашему герою правильно! Естественно, в речи и записях учитывается и пол приключенцев, и род предметов. Вот пара примеров: «Благодарю тебя, отважная Утена», «Вы уверены, что хотите уничтожить синюю бабочку?» Даже в однопользовательских, куда более простых играх немногие компании практикуют настолько скрупулезный подход!

Из первого преимущества EQII автоматически вытекает второе – все

в игре общаются по-русски. Если в западных MMORPG в лучшем случае вам придется слышать английский, а в худшем – пытаться разобрать хоть что-нибудь в смеси французского, немецкого и итальянского, то здесь никаких проблем с этим не возникнет.

К сожалению, русскоязычное комьюнити зарекомендовало себя в западных MMORPG не очень хорошо. Но в местном EQII россияне не проявили ни одного отрицательного качества из тех, в которых обвиняют их виртуальное зарубежье. Впрочем, в бета-тестировании принимает участие не так много игроков, чтобы это стало заметно.

Следует отметить, что EverQuest II на украинском рынке просто не имеет конкурентов (ориентированный на немного другую аудиторию Ragnarok Online не в счет). Низкие стоимость коробки и помесечная оплата, русскоязычный сервер и главное – широкая доступность (попробуй купи в магазине ту же Star Wars Galaxies) дают украинским туристам в Норрате надежду на счастливое будущее.

PC / Xbox 360

Prey

Ярослав Сингаевский

Space Cherokee

Легенда индустрии. Проект-загадка, проект-долгострой. На нем уже поставили крест, однако вот он перед нами, жив, здоров и неплохо себя чувствует. Встречайте!

Скромный парень Томми (Tommy) не хотел от этой жизни многого и совсем не гордился своей принадлежностью к индейскому племени чероки. Юноше чужда была овеванная тайнами и легендами история его народа. Он стремился лишь поскорее покинуть резервацию, чтобы начать новую, как ему казалось, лучшую жизнь.

Но вот незадача – любимая девушка Джен (Jen) отнюдь не в восторге от призрачных перспектив, которые страстно описывает ей юный индеец. Она, равно как и умудренный опытом дед главного героя, упорно твердит, что необходимо держаться корней, а пытаться бежать от самого себя – бесполезно.

Пылкому Томми, конечно же, трудно найти аргументы против таких взвешенных и разумных суждений. «Сейчас или никогда!» – решает он и отправляется в бар, где работает его девушка, чтобы одним махом покончить со всеми проблемами. Однако поговорить с любимой у него так и не получается. Внезапно свет в баре гас-

нет, раздаются странные звуки и ночное небо рассекают ядовито-зеленые лучи. Джен, Томми и его дед, совсем не случайно оказавшегося в это время рядом, похищает корабль пришельцев.

В общем, завязка игры достойна похвалы – она действительно интригующая. Однако, к сожалению, дальнейший сюжет донельзя банален. Пришельцы почему-то до боли напоминают знакомых по Quake строггов: не желая выходить из роли, они даже незамедлительно отправляют героя на своеобразный конвейер по переработке пойманных аборигенов Земли. Нам кажется, это уже неоригинально, но возможно, кому-то и понравится, не зря ведь вариации на тему инопланетных мясокомбинатов кочуют из одной игры в другую практически без изменений.

А наша история имела бы весьма печальный конец, если бы конвейер не остановился. Без посторонней помощи тут, ясное дело, не обошлось. Выяснилось, что на корабле пришельцев действует подпольное движение



Мужики, а где хлеб-соль?

сопротивления. Правда, освободить всех пленных бойцы невидимого фронта не сумеют, зато они дадут Томми шанс спасти возлюбленную. Эту благородную миссию главный герой вряд ли сможет выполнить без помощи своего деда. И пусть вас не смущает тот факт, что старик погибает практически в начале игры. Дедушка-то оказался самым настоящим брехом – то есть индейским колдуном, магом. Он призывает Томми в Землю Предков (Land of the Ancients) и обучает внука способности отделять свой дух от тела.

Собственно, возможность временно оставлять брехную оболочку и является одной из главных особенностей геймплея. Благодаря этому фокусу вы сумеете преодолеть неприступные для физического тела преграды, скажем, пройти сквозь огонь и энергетический барьер и перебраться через гигантский провал по особому, существующему только в мире духов, мостику. Довольно часто только таким неординарным образом можно открыть себе путь дальше.

Надо сказать, в бестелесной форме Томми отнюдь не беззащитен и способен атаковать противников с помощью магического лука. Оружие не очень-то мощное, да и каждый выстрел требует определенного количества маны. Но его вполне достаточно, чтобы дать отпор желающим безнаказанно поглумиться над вашей физической оболочкой, висящей где-то в сторонке.

Практически все другие гаджеты из арсенала храброго индейца представляют собой яркие образцы применения биотехнологий. Когда станете играть, просто остановитесь и посмотрите внимательно на то, что вы держите в руках. Эти пушки на самом деле живые. Они шевелятся, хлюпают и причмокивают, двигают коготками, щелкают челюстями, выпускают и снова прячут щупальца. Правда, несмотря на свой устрашающий и непривычный вид, действует оружие вполне стандартно. Интересны разве что альтернативная функция местного rocket launcher (она создает вокруг игрока оболочку, поглощающую по-

реждения) и leech gun, способный высасывать боеприпасы из специальных станций подзарядки. В зависимости от типа патронов пушка стреляет очередями энергетических сфер или энергетическим же потоком, замораживает противника (действует только на небольшом расстоянии) или выпускает мощнейший электрический импульс.

А пришельцы оказались не только любителями бесчеловечных экспериментов, но и специалистами по изменению гравитации. Их можно понять. Ведь каким бы огромным ни был корабль, места никогда не бывает достаточно. Поэтому все доступное пространство используется с максимальной эффективностью. Войдя в очередной зал, вы нередко видите следующую картину: на полу склад каких-то ящиков и контейнеров, на стенах пристроено вспомогательное оборудование и натянуты управляющие консоли, а выход из помещения прорублен в потолке.

Прогулки по стенам, потолку и обратно совершаются с помощью осо-



Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчики Human Head Studios/3D Realms
Издатель Take-Two Interactive
Издатель в Украине «1С»
Локализатор «1С»
Web-сайт www.prey.com
Возраст 17+

Оценка 4/5

Идея Индеец-чероки против инопланетных захватчиков
Графика Микс DOOM 3 и Quake 4
Звук Чисто функциональный. А вот классический рок в некоторых сценах очень хорош
Игра Достаточно оригинальный шутер с неоригинальным оформлением

О разработчике

Human Head Studios
Игры Rune, Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock, Dead Man's Hand
Web-сайт www.humanhead.com
 Эта висконсинская студия, основанная в 1997 г., в свое время выпустила неплохой слэшер Rune, а разработку Prey вела под присмотром патриархов из 3D Realms. Результат получился достойный, так что взаимовыгодное сотрудничество, по всей видимости, будет продолжено.

Рецензии

бых гравитационных дорожек. Ступив на одну из них в первый раз, главный герой не может удержаться от восхищенного возгласа. Ощущения действительно ошеломительные – порой аж дух захватывает. Надо отдать должное разработчикам, которые не забыли позаботиться о нашем вестибулярном аппарате: путешествия вверх тормашками продолжаются ровно столько, чтобы вы смогли прочувствовать необычность процесса, но не успели от него устать.

А вот где чувство меры покинуло создателей игры, так это в использовании порталов. Каждый из них представляет собой, грубо говоря, дырку в пространстве, связывающую две локации; через нее можно не только переходить туда-сюда, но еще и стрелять по негодяям, находящимся на другой стороне. Как вы понимаете, для игры данная фишка чрезвычайно удобна. Во-первых, она выглядит очень эффектно. А во-вторых, с ее применением у разработчиков отпала необходимость сооружать логичные переходы, стыки между уровнями или их частями. Достаточно просто сделать набор комнат и соединить их порталами.

К такому прямолинейному решению дизайнеры прибегали слишком часто. В некоторые моменты игры вы только и делаете, что шныряете по пространственным дырам, постепенно все больше теряя ориентацию. Порой, когда совсем запутываешься, приходится возвращаться назад и проходить часть пути заново, запоминая каждый свой шаг.

Если у вас плохо развито пространственное мышление, Prey станет отличным игровым тренажером. Комнаты-головоломки, из которых можно выйти, только правильно изменяя гравитацию с помощью специальных выключателей, заставляют оперировать совершенно иными категориями. Единственный минус – выключатели порой спрятаны, а подсказок об их расположении игроку не дают.



Не поверите, но это – аптечка

Видели бы вы эту штуку в динамике!

Во время поисков Джен вы по достоинству оцените беспрецедентно огромные размеры корабля пришельцев. Иногда дизайнеры давали волю своему неумному стремлению к гигантизму и создавали локации, достойные Гаргантуа и Пантагрюэля. Чтобы не утомлять игрока долгими пешими переходами, в его распоряжение предоставили небольшой летающий транспорт. Скорострельная, хотя и не отличающаяся особой меткостью, бортовая ракетная установка поможет отбиться от наседающих со всех сторон охранников, а tractor beam – расчистить завалы, иногда встречающиеся на пути. Полеты по шахтам и про-

мадным залам вносят приятное разнообразие в геймплей, заставляя не раз вспомнить легендарный Descent.

Но рано или поздно вам все-таки придется покинуть бронированную скорлупку и встретиться с захватчиками в открытом бою. Бестиарий игры не слишком велик, зато может похвастаться довольно необычными представителями. Есть тут и классические монстры, и роботы, и даже недружелюбные гости из мира духов. Кто-то предпочитает перемещаться на своих двоих (или четырех), кто-то левитирует, кто-то балуется телепортацией. Отдельных представителей и описать

то толком не получается – смотрите лучше скриншоты. Но, пожалуй, чаще всего вам придется сталкиваться с охотниками (hunters) – разновидностью пехотинца обыкновенного, вооруженного лучеметом.

Искусственный интеллект, в общем, не так плох, как кажется на первый взгляд. Разработчики не поленились указать своим подопечным места для засад и возможные пути обхода игрока. Другое дело, что воспользоваться ими враги практически никогда не успевают. Зачастую им просто не хватает места для маневра: если локации крохотные, то развернуться негде. Но если бой происходит в достаточно про-



А какой отличный был вечер...



Уважительная причина, чтобы пропустить уроки

Звезды и космос – чертовски хороши



Попались!



сторном помещении (такое редко, но случается), вы оцените способности инопланетных агрессоров в полной мере. Они никогда не стоят на месте, постоянно перемещаясь, стреляют из-за укрытий, кидают гранаты. Охотники, как чертики из табакерки, выскакивают из порталов – глазом не успеешь моргнуть, а уже взяли в кольцо.

Впрочем, момент смерти главного героя нисколько не пугает. Благодаря наставлениям своего деда он точно знает, что бытие физической формой не ограничивается. В случае гибели Томми перемещается в мир духов, где с помощью упомянутого выше магического лука будет охотиться на инфернальных тварей. Каждое попадание прибавляет ему жизнь или ману. Действовать приходится как можно быстрее, поскольку время пребывания в потустороннем мире ограничено. По его истечении вы возвращаетесь обратно, на то место, где и повстречали старуху с косой.

Переходя к разговору о графике, нельзя не вспомнить утверждение, что на движке DOOM 3 можно сделать только... правильно – еще один DOOM 3. Особенности этой технологии диктуют совершенно определенный стиль. В некоторые моменты разработчикам Prey удавалось уйти от него, но подобные эпизоды – лишь редкое исключение. В подавляющем большинстве случаев картинка на экране практи-

чески идентична или творению id, или его технологическому собрату Quake 4. Обилие bump mapping, непонятные механизмы, обвитые проводами и трубами коридоры со зловещей красной, зеленой или мертвенно-синей подсветкой, почти постоянный полумрак. В одном эпизоде Томми с иронией восклицает: «Man, so dark in here, I'm doomed!» Лучше и не скажешь.

Однако не стоит полагать, что графика плоха. Напротив, она выполнена на высоком профессиональном уровне. Но в отношении общего стиля игры Prey вторична, хотя имеет сильные стороны. Это и пресловутые порталы, и здорово сделанные пост-процессы. И Страна Предков, запоминающаяся своей природной умиротворенностью, которая разительно контрастирует с хаосом, царящим на корабле пришельцев. И загадочный Мир Духов, выглядящий как крохотный остров, парящий в бескрайней пустоте. Проект мог бы иметь собственный стиль, но, к сожалению, таких моментов в игре слишком мало.

Звуковое оформление тоже нельзя назвать оригинальным. Казалось бы, сеттинг дает широкий простор для экспериментов. Но нет – звук чисто функциональный, ничего из ряда вон выходящего. Запоминаются, пожалуй, только забавные отрывки земных радиотрансляций – их можно услышать в некоторых местах корабля. Слуша-

тели, сумевшие дозвониться и попасть в эфир, сбивчиво рассказывают о всякой чертовщине, творящейся на планете. Эксперты в студии строят сложные умозаключения. А ведущий передачи отпускает циничные комментарии в адрес и тех, и других. Очень жизненно.

Несмотря на все свои недостатки, Prey – интересная и качественная игра, безусловно, достойная вашего внимания. Оригинальные нововведения пусть и не сделали проект революционным, но сумели внести толику новизны в консервативную игровую механику. Добротная, нескучная, местами забавная, порой загадочная и даже жестокая история о храбрости индейца, снимающем скальпы с инопланетян, однозначно стоит потраченного на нее времени.



Неожиданные союзники



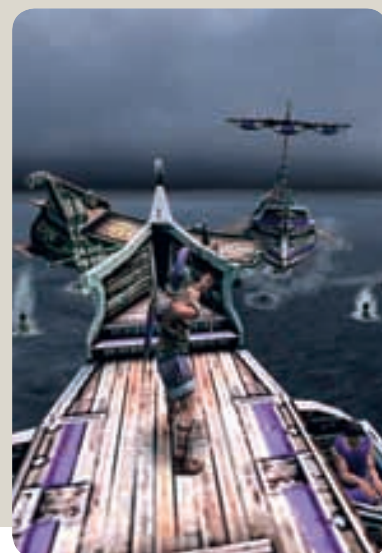
Обещанные эпические битвы



Впечатляет!



Сцена тарана кораблей выполнена на редкость эффектно



PC

Rise & Fall: Civilizations at War

Ростислав Панчук

Войны древности

Величайшие битвы древности, эпическая кампания, возможность примерить доспехи героя – такими зазывными фразами пестрели пресс-релизы разработчиков Rise & Fall, и мы охотно этому верили. Что ж, пришло время узнать, насколько они оказались правдивы...



Сама история создания Civilizations at War заслуживает отдельной статьи. Сначала игрой занималась Stainless Steel Studios, уже отметившаяся популярным клоном Age of Empires – Empire Earth, но... когда до завершения проекта оставались считанные недели, студия закрылась, так и не успев его закончить, и издатель передал R&F на доработку другой команде. Подобная экзекуция вряд ли пошла Rise & Fall на пользу, но вот, наконец, предполагаемый хит у нас в руках. Итак, удалось ли авторам свершить мини-революцию в опустевшем жанре AoE-клонов?

Следуя модным нынче тенденциям, SSS решила добавить к стандартному геймплею стратегии реального времени интересную фишку – режим от третьего лица, позволяющий игроку почувствовать себя полководцем и лично вести армию в бой. Идея, надо сказать, не нова – что-то подобное уже было в Ground Control 2 и Earth 2160, но только здесь она получила полноценное развитие. Вышло очень даже неплохо: в особо жаркой схватке переключаемся в вид от третьего лица (клавишей Q), и... стратегия превращается в незамысловатый слэшер. Несколько взмахов мечом – и половина вражеского отряда уже никогда не увидит рассвета, а остальные в ужасе пытаются бежать. Интересно, что в *hero mode* при нанесении ударов расходуется не жизнь, а выносливость – данный показатель можно восстановить, опустошая кувшины с вином, в умеренных количествах разбросанные по местности. К сожалению, из-за подобного ограничения теряется весь фан-фактор данного режима: приходится беречь силы для критических ситуаций (которые, впрочем, возникают не всегда), что в итоге делает данную фишку бессмысленной. Это, конечно, весело и интересно, но не более того. Гораздо хуже, когда мы вынуждены про-

ходить отдельные action-миссии, ориентированные только на героя (например, в роли Александра убить из лука 100 персов на судах, проплывающих мимо его корабля, или выстоять в местном Колизее против четырех атак гладиаторов и боевых слонов). Если вы любите на досуге запустить 3D-action, тогда все замечательно – отточенные годами рефлекссы не подведут, а вот остальным игрокам подобные задания могут показаться излишне сложными.

Зато морские баталии заслуживают наивысшей оценки: эффектные сцены абордажа просто поражают, а уж как выполнен пресловутый таран... Мерный гул барабанища, слаженная работа гребцов, несколько мгновений – и вот уже наша дирема расколола надвое вражеский галеас. Особое очарование сражениям придают качественные, высокодетализированные модели кораблей и необычайно красивое море. К сожалению, на этом достоинства R&F заканчиваются.

Первый и самый важный минус – непродуманность общей концепции игры. Несмотря на тщетную попытку создать новый поджанр RTS, в итоге у SSS получилась та же Empire Earth, только в античной эпохе. Отличие состоит еще и в том, что AI здесь на порядок хуже. Если в EE кремниевый разум по крайней мере ни на минуту не давал игроку покоя, постоянно предпринимая все более мощные атаки, то в Rise & Fall подчиненные AI войска флегматично отсиживаются за стенами городов, и лишь изредка в нашу сторону направляются маленькие группы солдат.

Кроме того, в R&F нам предлагают опустевшую уже систему развития, позаимствованную из AoE и EE. Итак, большие группы крестьян поднимают экономику и строят здания, а мы время от времени апгрейдем героя. Здесь, кстати, существует отдельный параметр – слава: ее получают в боях либо путем сооружения специальных статуй (привет,

Age of Mythology). Затем нам следует просто совершенствовать строение и собирать огромную армию юнитов. Скучно! Более того, даже внешний вид месторождений золота и (о крамола!) индикаторы хит-пойнтов у зданий и юнитов точь-в-точь скопированы с оригинальной Empire Earth. Мягко говоря, несолидно для проекта такого уровня.

Единственное, что радует в этом процессе: солдаты, по доброй традиции BfME, тренируются целыми отрядами, а значит, максимально упрощаются создание и менеджмент армии. Еще одна интересная особенность – институт советников, попавший сюда прямо из Civilization. Если герой достиг третьего-четвертого уровня и у него достаточно славы, можно нанять помощника, который возьмет на себя скучные обязанности по оптимизации добычи ресурсов, развитию экономики или организации войск. Впрочем, реальную ценность подобного хода определить довольно сложно – ну появилась десятипроцентная прибавка к добыче золота и древесины, но не проще ли будет наштамповать еще штук пять-десять работников и добиться лучшего эффекта?

Теперь несколько слов об аудиовизуальном оформлении игры. Графика R&F производит противоречивое впечатление: с одной стороны, замечательные морские битвы и красочные осады замков с моря, с другой – совершенно невзрачная наземная часть. А уж об интерфейсе и говорить нечего, ему скоро стукнет добрый десяток лет. Музыкальное сопровождение напоминает памятные фрагменты из фильма «Гладиатор» и в данном контексте весьма уместно. Чего, увы, не скажешь об озвучке боевых единиц – она абсолютно пресная и невыразительная.

Что же получилось в итоге? Нет, это не революция в жанре, но и не полный провал. Очередной клон Age of Empires с неизменным «кляквенным» сюжетом, симпатичной гра-



Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчики Stainless Steel Studios и Midway Games
Издатель Midway Games
Издатель в Украине «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Web-сайт
www.riseandfallgame.com
Возраст 16+

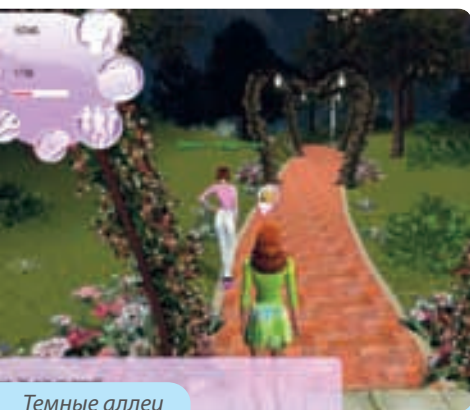
Оценка 3/5

Идея Empire Earth, античная эпоха плюс опциональный вид от третьего лица
Графика Очень красивая вода, великолепные морские баталии и посредственная наземная часть
Звук Gladiator-styled саундтрек, плохонькая озвучка юнитов
Перевод Немного переборщили с пафосом, но сделано качественно
Игра Очередной клон Age of Empires, не лишенный, однако, ряда интересных фишек

О разработчике

Stainless Steel Studios
Игры Empire Earth, Empires: Dawn of the Modern World
Web-сайт
www.stainlesssteelstudios.com
 Студия SSS, основанная ведущим дизайнером серии Age of Empires Риком Гудменом, все пять лет своего существования посвятила прилежному копированию идей оригинала. Компания была закрыта в ноябре прошлого года, что, несомненно, сказалось на качестве Rise & Fall, которую доделывала одна из студий Midway.

фикой, до дыр затертым интерфейсом и опциональным видом от третьего лица. Поклонники жанра могут попробовать, а остальным лучше еще раз запустить BfME или Rome: Total War.



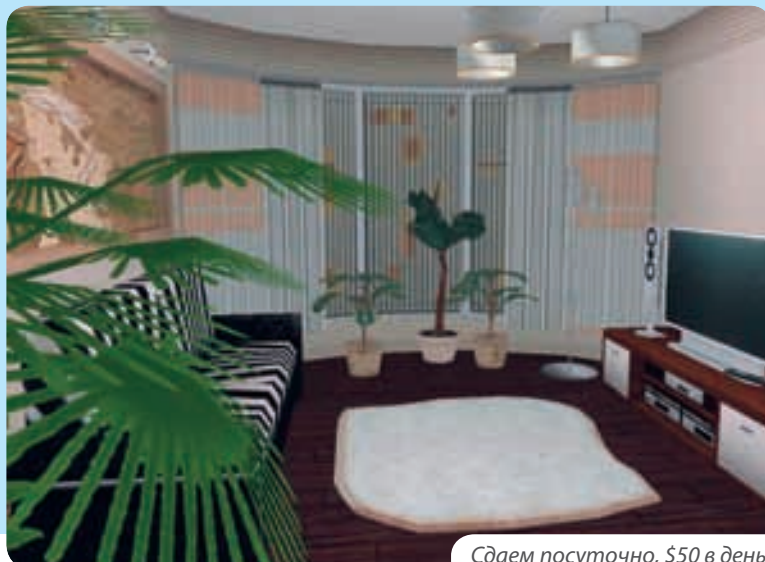
Темные аллеи



Эх, лапти мои, заковыристые!



Спасибо, друзья! Я очень рада, что вы все так любите! Я очень рада, что вы все так любите! Я очень рада, что вы все так любите!



Сдаем посуточно, \$50 в день

ДОМ 3 online

Алина Жигунова

Дом – это там, где вас поймут...

Дом – понятие растяжимое. Бывает жилой дом, Дом культуры, императорский дом, дом терпимости, в конце концов. Да и то место, куда увозят всех наполеонов, это тоже... правильно, дом, только сумасшедший.

А наш «ДОМ», который «ДОМ 3 online», на первый взгляд кажется вроде бы нормальным. Тут есть и конструктор персонажей, достаточно неплохой, хотя и не слишком подробный (фанаты City of Heroes/Villains снисходительно улыбаются, выбирая для нового mastermind очередной напечник с розовой кошечкой). В вышеупомянутом конструкторе можно собрать миленьких девочек и мальчиков (по одной штуке на аккаунт), а потом выпустить их в довольно реалистично прорисованный и замечательно трехмерный городок с симпатичными кафешками и блочными многоэтажками.

Ну и чем же теперь заняться игрокам с учетом отсутствия возрастных ограничений? Ни слова о крысах – здесь же нельзя никого побить, а тем более убить, ведь это добрый проект для позитивно настроенных людей, и зловредных грызунов в нем нет. Тут даже подраться не получится – хорошо воспитанной молодежи положено только вежливо улыбаться и изредка прыгать от радости. Итак, давайте же всем помогать. И девушке, не знающей, как писать правильно: «До свидания» или «Досвидания», и юноше, не понимающему, почему его новый DVD-диск с музыкой не читается CD-плеером. А заодно и очкастившим молодую няню, которой не известно, что она должна периодически проверять подгузник младенца (кто доверил дитя гестаповке?) Это сделать легко: NPC (а их тут около тысячи) радостно выдают вопрос с тремя вариантами ответа, а мы, вспоминая школьные годы, выбираем из них наиболее правдоподобный. Таким способом мы разживемся и деньгами, и очками престижа.

Можно усложнить задачу, взяв один настоящий квест из ста доступных в игре (кстати, нельзя выполнять несколько штук одновременно, это напрягает мозг), который требует полной отдачи и максимального сосредоточения. Обычно он сформулирован примерно так: «Пойди к NPC, отнеси ему/забери у него лимонад/журнал/модное платье». Есть и варианты для группового исполнения. А чтобы ге-

рою не было слишком трудно, на маленькой карте появляется значок, указывающий верное направление. Когда берешь квест, предлагается выбрать его уровень, коих здесь всего два: простой – значит, объект поблизости, и сложный – придется идти на другой конец города. Не запрещено и пользоваться транспортом: плата за такси, правда, будет больше, чем награда за миссию, но метро-то пока никто не отменял.

В процессе игры у персонажа изменяются показатели (сытость, бодрость, гигиена, общение, досуг) и возникают жизненно важные потребности: поесть, попить, воспользоваться дезодорантом для ротовой полости или поразгадывать кроссворды. Желания, конечно же, следует удовлетворять, ведь настроение у неудовлетворенного персонажа становится настолько плохим, что он отказывается выполнять квесты и, по слухам, может даже умереть. По крайней мере сообщение «Ваш персонаж заболел и вскоре попадет в больницу, где благополучно скончается, если не вылечится» мы видели неоднократно. И кстати, не разделяем подобного критического отношения к отечественным лечебным учреждениям! Отгадайте, что делать обеспокоенному хозяину прихворнувшего? Нет, не стоит мчаться в аптеку – там продаются только зубные пасты и гели для душа. Нужно просто выполнить все, что хочет пациент: он сразу исцелится и опять побежит по дорожке делать очередной квест.

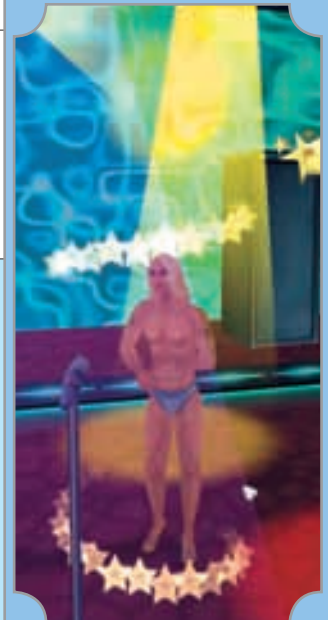
Но не в квестах смысл жизни. Как полагают разработчики, основное желание типичного представителя современной молодежи – потусоваться. Для этой цели имеются в игре тусовка (местный аналог гильдии), а также множество баров, ресторанов, ночных клубов и т. п. В некоторые, как и в реальной жизни, вход существам с низким престижем или недостаточно чистоплотным запрещен. В клубе знакомств положено заполнить анкету и затем искать себе принца на белом коне/принцессу на горошине, т. е. свою пару. Пообщаться с друзьями можно и с помощью смартфона, который позволяет также воспользоваться

SMS-сервисом, чтобы приобрести внутриигровые предметы за реальные деньги. Самым развеселым предлагается еще и мини-игра «Танцы» – такой аналог Dance Dance Revolution, только со странной музычкой, ну и конечно, следует нажимать на кнопки курсора, а не прыгать по коврику-контроллеру.

Дабы сделать игру максимально увлекательной, нам предлагается еще и приобрести квартиру и обставить ее мебелью. Подумайте только, потом туда можно привести гостей, чтобы они полюбовались на новенькое джакузи! Какой фан-фактор! «А где же взять на все это деньги?» – спросите вы. – Ведь у прижимистых NPC столько ни в жизнь не допросишься». А идите-ка вы на работу. Тут трудиться несложно: выберите профессию и изредка заходите в банк за деньгами – вот и вся недолга. Обзавидуйтесь, настоящие врачи, официанты и журналисты!

Ну как, интересно? Нравится? А ведь игра стоит денег, есть даже месячный взнос (помните о Guild Wars!), это не халявный Albatross 18. Вы готовы платить за анимированный чат с конструктором аватар? А теперь спросите у младшей сестренки, которая смотрит все передачи из цикла «Дом», да не забудьте упомянуть о Мае Абрикосове и Алене Водонаевой. То-то же!

P.S. По поводу вышеуказанных загадочных имен и фамилий – честно, я даже не знаю, реальные ли это люди, но на фанатов их упоминание действует магически. Проверено на форуме «ТНТ».



Паспорт

Жанр MMORPG

Разработчик NIKITA

Издатель «Руссобит-М»

Web-сайт www.dom3online.ru

Возраст нет ограничений

Beta

Идея Платный анимированный чат

Графика Симпатичная

Звук Ненавязчивая, но ничем не примечательная музыка, вполне приличные эффекты

Игра Исключительно для фанатов одноименного реалити-шоу, и только для них. Остальные, будьте бдительны!

О разработчике

NIKITA

Игры серия Parkan, «Сфера» + аддоны и др.

Web-сайт www.nikita.ru

Российская компания, которая в этом году отпразднует свое пятнадцатилетие, занимается играми для мобильных телефонов, а также разработкой и локализацией PC-проектов, самый громкий из которых – несомненно, MMORPG «Сфера».





Город-герой Рим

PC

Glory of the Roman Empire

Роман Лупашевский

Римские каникулы

Многие считают Римскую империю одним из наиболее прогрессивных государств за всю историю человечества. Судите сами, римское искусство и литература считаются классическими, в Риме зарождались основы современных права, политики и экономики, что уж говорить о стратегии!



Паспорт

Жанр градостроительный симулятор
Разработчик Naemimont Games
Издатель CDV
Издатель в Украине «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Web-сайт www.haemimontgames.com/gotre
Возраст 12+

Оценка **2,5/5**

Идея Построй свой Рим быстрее конкурентов
Графика Симпатичная, хотя и слишком мультяшная
Звук Довольно неплохой
Игра Тема управления Римской империей не раскрыта!

Потому Naemimont Games и выбрала данный сеттинг. Их проект Glory of the Roman Empire появился на прилавках даже раньше своих основных конкурентов (CivCity: Rome и Caesar IV), а что из этого вышло – читайте.

Начнем, пожалуй, с хорошего. Графика вполне достойная, движок выдает довольно неплохой результат даже на очень слабых машинах. Смена дня и ночи, динамичное освещение и перемещение теней – все это заставляет прямо-таки любоваться картинкой. Представьте себе: на равнине между холмов раскинулся небольшой городок. Вечереет, наступают сумерки, в домах зажигают светильники. И вот уже все спят, поют сверчки, а по улицам ходит страж с факелом. Очень реалистично, да и вообще жизнь города и окружающая его природа – выше всяких похвал. Ненавязчивые музыкальные темы прекрасно подходят к графике (хотя можно играть и под официальный саундтрек к фильму «Гладиатор»).

Неплохо выполнен и интерфейс. Меню построек, поиск зданий в го-

роде, статистика реализованы достаточно продуманно. Радуют и такие интересные фишки, как радиус действия зданий и их ветшание, необходимость планирования застройки (иначе возникнет проблема нехватки свободного места) и обновления фасадов силами префектуры.

Ну а теперь поговорим о плохом. Стратегическо-экономическая часть упрощена до предела, в придачу типов зданий до обидного мало... Товарно-производственная цепочка невероятно коротка, в большинстве случаев в ней всего два звена! Налогообложение отсутствует в принципе. Предназначение дипломатии неясно – есть только два вида внешнеполитических отношений: война и мир. Военные умения практически не востребованы, их применение в основном сводится к мелким стычкам с варварами. Возможности основывать колонии нет.

Кампания же представляет собой череду кризисов. Игрока направляют в провинцию, где все пло-

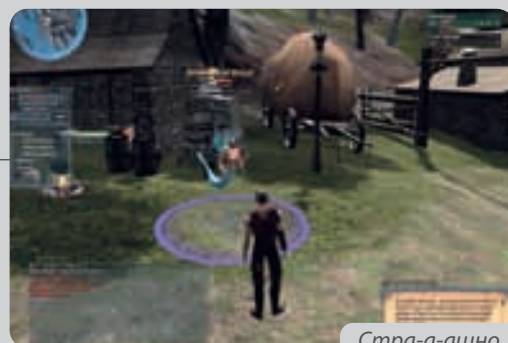
хо, чтобы он сделал все хорошо. Но вот сам процесс, к сожалению, оказывается очень монотонным и скучным. Народ болеет? Строим палатки травников. Засуха? Нужны колодцы. Еды нет? Втискиваем между домами рынок. И так постоянно. Честно говоря, к концу пятой миссии начинает надоедать, особенно с учетом того, что здесь не предполагается смены времен года. И еще один недостаток – отсутствует мультиплеер, от которого многие игроки не отказались бы.

В общем, проект достоин пары потраченных вечеров, но не более. Мой вам совет: спрячьтесь дома от жары, поставьте Glory of the Roman Empire, наблюдайте, как над оливковыми рощами парят птицы, послушайте умиротворяющее журчание воды в акведуке... И ждите Caesar IV. Слава Риму!





Не спрашивайте меня, где у нее меч



Стра-а-ашно...

PC

Dark and Light

Анна Зинченко

40 000 километров пустоты

Материализовавшись в мире Ганарет, мой персонаж столкнулся с монстром 18-го уровня, незнамо как очутившимся в лагере для новичков. Сердце екнуло, двигаться было откровенно страшно, умирать всего через секунду после рождения не хотелось.



Паспорт

Жанр MMORPG
Разработчик NP Cube
Издатель Farlan Entertainment
Web-сайт www.darkandlight.com
Возраст нет данных

Оценка 1/5

Идея Сделать самую обширную MMORPG
Графика Вызывает по меньшей мере недоумение
Звук В норме
Игра Сейчас, спустя полтора года после старта World of Warcraft и EverQuest II, подобный проект похож на кошмарный сон

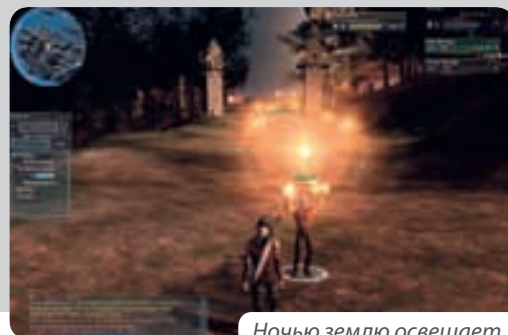
К счастью, вражина на мое присутствие не отреагировала: баг – он и в сказочном мире баг. Однако первое впечатление оказалось верным. Львиная доля задумок разработчиков реализована весьма и весьма криво. Прокачка персонажа в Dark and Light – дело довольно нервное, ведь монстр вашего уровня представляет смертельную опасность, не говоря уже о старших, а противники всего на уровень ниже опыта, увы, не приносят. Квесты тоже не панацея, поскольку записаны в журнале не полностью, а вспомнить на следующий день, какую именно деревню попросили декоратизировать, весьма тяжело. Кроме того, за смерть вы будете наказаны потерей энной суммы готов (местная валюта), которые останутся лежать на месте вашей гибели. Конечно, можно добежать и подобрать свои кровные, но разве я не упоминала, что рядом со стрекозами второго уровня в Dark and Light отлично уживаются пауки седьмого? В итоге, умерев за первые пят-

надцать минут игры четыре раза, начинаешь понимать возмущение геймеров, а поиграв еще часов пять, признаешь справедливость требования вернуть деньги за коробку. А что бы вы сказали, если бы вместо обещанного комфортного лимузина вам подсунили дышащую на ладан «Таврию»?

Да, в игре есть крафтинг, и достаточно сложный, да, где-то там имеется PvP, да, можно выбрать, какому из местных богов поклоняться. Можно, но не хочется. Убогая реализация, казалось бы, неплохих идей на корню убивает желание продолжать. Понятие user-friendly незнакомо сотрудникам NP Cube, наверное, поэтому ты чувствуешь себя незванным и неожиданным гостем. Хотя есть и положительный момент – путешествия: на скутере, ездовом додо, воздушном шаре или

даже драконе. Мир действительно велик, правда, вместо обещанных 40 тыс. км нам выдали 15, но и их преодолеть в реальном времени задача не из простых – проект в шутку уже окрестили онлайн-овым симулятором путешествий.

Кактус, сотворенный NP Cube, оказался на редкость несъедобным. А ведь игра должна доставлять удовольствие, тем более когда она стоит \$54 за коробку и требует еще \$15 ежемесячно. Но если вы поклонник творчества Леопольда Захера-Мазоха, можете попробовать, только не говорите, что вас не предупреждали.



Ночью землю освещает...



Украинцев на этом чемпионате нет



Одна ошибка – и гонщику
понадобится доктор



PS2

MotoGP 4

Игорь Климовский

Moto, еще Moto и снова Moto

MotoGP – практически самая успешная серия игр о шоссейно-кольцевых мотогонках. Мы полюбили первые три эпизода за интересную физическую модель и занимательный геймплей.

А вот MotoGP 4 сильно отличается от предыдущих частей цикла. Упразднены элементы RPG, многие характерные для серии черты исчезли, и даже сеттинг стал несколько иным.

Зато в самом начале игры позволяет выбрать своим альтер эго одного из реально существующих мотогонщиков (естественно, лицензированных, как и 16 скрупулезно воссозданных трасс чемпионата мира, и множество байков). Согласитесь, шанс почувствовать себя Валентино Росси выпадает далеко не каждому! Ну а если вы считаете зазорным пользоваться чужой популярностью, играйте под собственным именем.

По традиции путь к большим шоссейно-кольцевым гонкам начинается с состязаний юношеского класса на мотоциклах с двигателем на 125 см³. Чтобы выйти на следующий уровень и прокатиться на байках по 250 и 500 см³, нужно показать достойные результаты. Распорядок дня традиционный: нас ожидает тестовый заезд (без ограничений по времени), а потом – квалификационный. В последнем огорчает отсутствие других гонщиков – на трассе пугающе пусто. С одной стороны, это облегчает задачу и позволяет достичь финиша максимально быстро, с другой – выглядит нереалистично. Смысл такого заезда прост: необходимо сделать несколько кругов, вложившись в назначенное время. Если мы не справимся –

последует дисквалификация и к участию в гонке нас не допустят, а если все будет благополучно – вперед, на амбразуру, причем без какого бы то ни было warm-up.

В перерывах между состязаниями периодически проходят тестовые заезды. Тех счастливчиков, которые покажут себя с лучшей стороны, даже награждают апгрейдами. Менеджер команды просто сообщает, что новые запчасти установлены и мотоцикл будет лучше ездить. Действительно, ТТХ возрастают, а вот в чем именно заключалась оптимизация – тайна, покрытая мраком. Настройки мотоцикла предельно упрощены, и даже те, кто никогда не утруждал себя ручной оптимизацией байка, разберутся очень быстро, тем более что число регулируемых узлов минимально.

Перед началом чемпионата решено настроить некоторые его параметры: количество кругов в гонке, погодные условия, общую сложность игры. А виртуальные соперники ведут себя вполне реалистично – они могут выталкивать вас с трассы, перекрывать путь и агрессивно подрезать. Когда садитесь кому-то на хвост, он нервничает, оглядывается. В то же время боты порой совершают очень глупые ошибки. Например, если вы остановились, а затем резко тронулись с места, едущие позади могут пойти на таран, и это в условиях отличной видимости и при наличии длинной прямой!

Физическая модель претерпела существенные изменения, но, к сожалению, не в лучшую сторону. MotoGP 4 – по-прежнему симулятор с элементами аркады, однако управление реализовано на порядок хуже, чем в предыдущих играх серии, поведение мотоцикла недостоверное, а значит, и fun-фактор низкий. Незначительно повредить железного коня нельзя, просто если много падать и врезаться, в какой-то момент появится сакраментальная надпись «retired», за чем последует restart. Кроме того, исчезла возможность контролировать центр тяжести байка.

Местоположение камеры всегда важно в гоночных играх. В MGP4 нас радует только очень зрелищный режим повторов. На самом деле мы можем наблюдать за трассой фактически из трех точек: от первого лица, сквозь забрало шлема (разрекламированный, но неудачно воплощенный вариант), обзор с переднего крыла и – самый удобный вариант – камера за мотоциклом.

В целом складывается впечатление, что игра стала как-то суше, пропали те очаровательные мото-изюминки, которые влияют на replayability. А у серии MotoGP этот показатель всегда был очень высок! Пройти же четвертую часть больше одного раза нам не захотелось. Но все-таки почитателям байков вообще и серии MotoGP в частности стоит сыграть самим и сделать собственные выводы.



Паспорт

Жанр racing/bike sim

Разработчик Namco

Издатель Namco

Web-сайт www.namco.com/games/motogp4

Возраст 3+

Оценка 3/5

Идея Лаконичный вариант MotoGP

Графика Ладные текстуры, приличная детализация, но задники выглядят несколько убого

Звук Реалистичный звук, но банальный саундтрек

Игра Крепкий середнячок, ничего выдающегося

О разработке

Namco

Игры серии Pac-Man, Tekken, Ridge Racer, Soul Calibur и др.

Web-сайт

www.namco.com

Один из двух крупнейших в мире производителей игровых автоматов, существующий с 1955 г. В 1978 г. состоялся дебют в индустрии электронных развлечений. Сегодня Namco – всемирно известный разработчик и издатель компьютерных и видеоигр.



Вот и обещанная ошибка...



Из-за острова на стрежень...



Бедненько, но чистенько



И этой машиной управляете вы!



PC

Игорь Комаров

Ship Simulator 2006

С якоря сниматься, по местам стоять!

Звон растяжек над головой, грохот выбираемой якорной цепи, плеск волн за бортом и свист ветра в треуголке – с морем у человечества связано слишком многое. И хотя в парусниках, без сомнения, романтики больше, но удовольствие от управления «Титаника» вполне сравнимо с наслаждением от созерцания наполняемых Бореем парусов.



Конечно, сидя дома в уютном кресле, тяжело вообразить себя стоящим на продуваемом всеми ветрами мостике. А еще тяжелее ощутить напряжение, охватывающее капитана контейнеровоза при выполнении поворота через судходный фарватер, по которому к тому же несутся в разных направлениях более десятка посудинок. Эту уникальную возможность дарит нам Ship Simulator. Вы всю жизнь мечтали примерить черный капитанский китель? Тогда не удивляйтесь, если ваши домашние вдруг почувствуют себя так, как будто вы действительно ушли в дальнее плавание. Конечно, не следует сравнивать этот проект со знаменитым Microsoft Flight Simulator. Сложно тягаться с игрой, в которой представлен практически весь мир. Ship Simulator поменьше и гораздо скромнее – всего 9 кораблей, которыми можно управлять, и 40 миссий, которые необходимо пройти. В процессе выполнения заданий мне довелось возить пассажиров на водном такси, транспортировать грузы, кататься на моторке и прыгать через трамплины, патрулировать зону порта и спасать утопающих. Освоившись с управлением легких кораблей, постепенно переходим к тяжелым судам – моторным прогулочным яхтам, контейнеровозам и, наконец, для солидности вырезав из бумаги капитанские погоны и нашивки и прикрепив их к любимой домашней рубашке, встаем за штурвал знаменитого «Титаника».

Управление, несмотря на кажущуюся простоту (штурвал, машинный телеграф и иногда подруливающее устройство), достаточно сложное. Инерция у кораблей огромная, а у больших плавсредств – чудовищная! Для того чтобы остановить, например, все тот же «Титаник», нужно десять минут гасить скорость. Для маневрирования в тесных бухтах портов или между островами требуются точный глаз и верный расчет, а учитывая инерцию судна, даже простейшая операция, на-

пример поворот, требует немало опыта. В противном случае либо просто не впишешься, либо и вовсе врежешься во что-нибудь, и тогда не видать нам успешного выполнения задания! Будущим капитанам придется осваивать нелегкую науку навигации, так как игра предлагает использовать в процессе управления кораблями настоящую карту-лоцию. И некого будет винить, если ваше судно выскочит на мель или еще хуже – выедет на берег!

Отдельно хочу сказать об участниках водного движения, управляемых компьютером. К сожалению, разработчики явно поскупились на интеллект для этих капитанов. О правиле, согласно которому преимуществом обладает транспорт с наибольшими габаритами, те ведать не ведают. И остается только вымученно улыбаться, когда какая-нибудь шаланда с дышащими наркомельцами смело летит в борт входящего в бухту лайнера. В принципе последнему ничего не будет, да и эти боты, к большому сожалению, не утонут. Зато они получат повреждения, что не позволит нам успешно завершить миссию. А значит, только внимательность спасет капитана Врунгеля. И хотя океанские лайнеры повышенной комфортабельности не предназначены для резких маневров, подобных механических болванчиков лучше все же обходить стороной и постараться по мере возможности пропускать – хотя бы для сохранения душевного равновесия. Ведь неровен час, и самый спокойный человек озверевает, когда после двухчасового маневрирования при входе в бухту в борт «Титаника» врежется такой вот шутник. К сожалению (а может, и к счастью), Ship Simulator совершенно мирная игра, и утопить здесь никого нельзя. Наибольшее, чего мне удалось добиться, – это вернуть скоростную моторную лодку во время прыжков через водные трамплины.

Теперь несколько слов о графике. Общее впечатление очень хорошее.

Особенно поражает знаменитый «Титаник». А если учесть, что по нему можно походить... Но мы-то с вами калачи тертые, и поэтому с грустью констатирую: несмотря на всю детальность моделей и красоту воды, картинка достаточно средняя. Есть огрехи, и особенно это касается текстур – все корабли чистенькие, аж противно! Нигде ни пятнышка ржавчины, словно суда буквально вчера сошли со стапелей. Ну а из-за того, что игра создана на движке Quest3D, даже на быстром компьютере fps редко бывает больше 20, а время от времени Ship Simulator ощутимо подтормаживает и дергается. При этом ни активного перемещения, ни заоблачного количества объектов на экране не наблюдается.

Морских фанатов, без сомнения, порадует полноценный редактор миссий. Простой и интуитивно понятный интерфейс дает возможность воссоздать практически любую ситуацию (главное, чтобы движок игры сдюжил). К сожалению, среди присутствующих объектов нет айсберга, поэтому смоделировать миссию по спасению «Титаника» мне не удалось. Но вполне вероятно, что будут выходить новые версии, появится редактор моделей, и когда армия фанов бросится создавать подводные лодки и различные катера, а может, и военные корабли, то кто-то догадается соорудить айсберг! Ну и конечно же, команду айсберга и капитана со звездой Героя Советского Союза на груди.



Паспорт

Жанр симулятор
Разработчик VSTEP
Издатель Lighthouse Interactive
Web-сайт www.shipsim-secure.com
Возраст 12+

Оценка 4/5

Идея Дать возможность почувствовать себя капитаном не только дальнего плавания, но и грязной, старой баржи, перевозящей контейнеры в порту

Графика Качественный мир, весьма яркая и красивая вода, однако текстуры бедноваты

Звук Очень приятный, меняется в зависимости от положения: в рубке – приглушенный, снаружи – более громкий. Шум воды великолепен, совершенно не утомляет, можно слушать часами

Игра Довольно спокойная, очень мирная и очень медленная. Несмотря на это провести «Титаник» к месту швартовки весьма непросто, а уж перевезти груз контейнеров на барже – действительно тяжело, учитывая трафик и слабую маневренность посудины

О разработчике

VSTEP
Игры нет
Web-сайт www.vstep.nl
 Компания была основана в 2001 г., штаб-квартира находится в Роттердаме. Разрабатывает обучающие симуляторы на основе собственной технологии.



Рецензии



Комитет по встрече туристов



Теща очень удачно зашла в сарай



PC / PlayStation 2 / Xbox

Panzer Elite Action:

Танковая гвардия

Роман Лупашевский

Детство

Panzer Elite Action, в отличие от своего старшего брата Panzer Elite, является не обычным, а аркадным симулятором. Данный проект предназначен для людей, которые с детства мечтали покататься на танке и пострелять.

Именно этим и предлагает заниматься в PEA. В режиме кампании нам предстоит поочередно играть за трех командиров: немецкого, советского и американского. Первый весьма воодушевлен успехами своей армии в Польше и стремится побыстрее добраться до Сталинграда (естественно, он уверен в победе). Русский офицер настроен совсем не так оптимистично, но все же, как истинный патриот, продолжает борьбу. Помните, впереди его ждет Курская дуга! Ну а гражданин Соединенных Штатов ввязывается в войну с момента высадки союзников в Нормандии. Звездным часом американца станет переправа через Рейн.

Игра очень динамична. Авиация на бреющем полете бомбит укрепленный район противника, мимо пробегают немецкие солдаты под прикрытием легких танков и БМП, а наши подчиненные обходят врага, не прекращая вести огонь по позициям. Однако сложность PEA невысока: даже на *hard* мы просто проносимся, оставляя за собой выжженную землю и дгорающие остовы техники. Неприятель слишком глуп для сложных тактик и маневров, так что большинство разборок происходит в стиле «они заходят с фланга и стреляют в борт». К счастью, AI союзников позволяет им понимать и выполнять наши приказания типа «идти в наступление», «ремонттировать технику» и «провести разведку».

Графика в PEA неплохая. Симпатичные пейзажи, высокодетализированные модели танков и прочей бронетехники, зрелищные спецэффекты – взрывы, облака пыли, столбы дыма. Да к тому же у игры вполне умеренные системные требования.

А вот что касается физики, здесь у нас возникли кое-какие нарекания. Когда танк разрушает строение (ломает бортом стену или стреляет), слышится грохот, видна пыль, и... верхняя часть здания просто исчезает. Потом в воздухе появляются несколько небольших фрагментов домика, которые падают на землю. Мало того, проехать по свеженьким развалинам не получится – они непроходимы для бронетехники. Заборчики из камня и кирпича, к нашему удивлению, невозможно повредить никаким способом, а танк упорно пытается залезть на них. Вековые дубы, напротив, словно спички ломаются под гусеницами боевой машины, «проваливаясь» ветками прямо внутрь.

Есть и другие недочеты. Например, при попадании на танк воды происходит самое интересное – он взрывается! Любопытная творческая находка разработчиков. Знаки же «Danger! Mines!» наш железный конь полностью игнорирует, просто проезжая сквозь них.

Зато порадовал звук. Выстрелы, рев моторов рвущихся в бой машин, свист пролетевшего пушечного снаряда – все это позволяет полнее проникнуться атмосферой игры. Не слишком хо-

роша, пожалуй, только русская озвучка межмиссионных брифингов. Голос командира немецкого танка чересчур мягкий, нет ожидаемого властного тона, даже когда тексты вполне соответствуют образу «истинного арийца». А странный вологодско-украинский акцент советского офицера прямо режет слух. Кроме того, актеры озвучки сильно переигрывают. Понравился нам лишь голос диктора в видеохронике (она, кстати, отличного качества, и в ней много редких кадров). Музыка тоже неплохая – она в меру пафосна и настраивает на боевой лад.

Отдельного упоминания заслуживает мультиплеер. В этом режиме игра становится на порядок динамичнее. Каждой стороне выдается по три танка со спецвозможностями («пантера», к примеру, может закладывать мины, а ИС-2 – вызывать доставку припасов с воздуха) – и вперед, сражаться за контрольные точки. Позволяется прятаться за домики, устраивать засады в лесу... Попробуйте сыграть по сети или через Интернет – масса новых ощущений вам гарантирована.

В общем, приобрести Panzer Elite Action стоит тем, кто собирался поступать в танковое училище, но потом передумал и стал бухгалтером/учителем/инженером-робототехником. Здесь вы сможете и поругать, и пострелять в свое удовольствие, особенно если постараетесь не обращать внимания на немалое количество недочетов.



Паспорт

Жанр аркадный симулятор танка
Разработчик ZootFly
Издатель JoWood Productions
Издатель в Украине «Руссобит-М»
Локализатор GFI
Web-сайт www.panzereliteaction.com
Возраст 12+

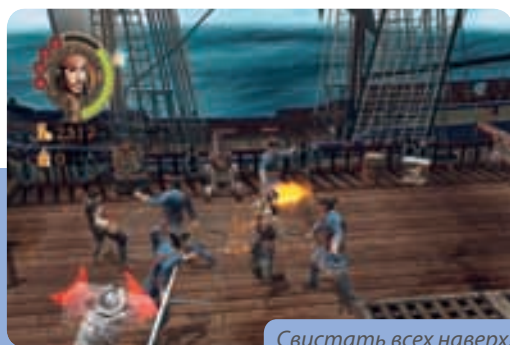
Оценка 3,5/5

Идея Простой аркадный танковый action
Графика Неплохая
Звук Отличные эффекты и саундтрек
Перевод Исполнители подобраны неудачно
Игра На фоне тотального дефицита танковых аркад – вполне пойдет

О разработке

ZootFly
Игры нет
Web-сайт www.zootfly.com
 Команда состоит из 33 человек, имеющих достаточно большой опыт в разработке игр. Однако проект Hollow они, несмотря на это, уже успели заморозить.





Свистать всех наверх!



Все мысли только о выпивке

PC / PlayStation 2

Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow

Игорь Брэйн

Великие комбинаторы

В принципе игроделы в данном случае пришли на все готовенькое – миллионы посетителей кинотеатров наверняка захотят побывать в роли Джека. Плюс на сайте Bethesda Softworks реклама этого проекта находится в одном ролике с TES IV: Oblivion.



Паспорт

Жанр action
Разработчик 7 Studios
Издатель Bethesda Softworks
Web-сайт pirates.bethsoft.com
Возраст 12+

Оценка 2/5

Идея По максимуму использовать популярность Джека Воробья
Графика Не впечатляет
Звук Ничего выдающегося
Игра «Убей их всех», детский вариант

Практически синхронно с появлением новой киноленты выходит и соответствующая игра, причем общего между ними мало – лишь главные герои те же. В 7 Studios есть свой гениальный сценарист, который решил провести полюбившихся нам по фильму персонажей по тропическим островам с пиратами, восточным землям с драконами и ледникам с зомби-викингами... На наших глазах произошло рождение второго Уве Болла – обратите внимание на важность события. В общем, с сюжетом все ясно.

Исполнение оказалось ему под стать – графика не впечатляет даже обладателей PS2, что уж говорить о компьютеризированной части населения. Итак, нам предлагают управлять Джеком и Уиллом (есть и кооперативный режим). Следуя замысловатому сценарию, мы прорубаемся через толпы врагов, попутно ищем сундуки с сокровищами, которые расположены в самых неожиданных местах: в кустах на острове, за деревян-

ной перегородкой в горнорудной шахте, на корабле противника, прямо посреди городской площади...

На заработанные деньги можно улучшить какие-либо боевые комбинации персонажей, но ощутимой пользы это не приносит – наиболее сложные комбо в игре предназначены совсем не для драки. Скажем, имеется запечатанный сундучок: нажимаем кнопку действия, держим удар – и пират благополучно открывает ларчик. Если нужно снять с NPC кандалы или сломать дверь, принцип тот же: клавиша действия, а потом комбинация, правда, уже из трех кнопок, которые необходимо нажать в определенный момент. Не успели – все заново. Эдакие мини-игры в стиле DDR, исполняемые нами каждые пять минут. Если делать это во время боя, противники услужливо отойдут и полностью отдадутся общению со вторым персонажем.

Уровни представляют собой арены-коробки, закрытые

до тех пор, пока мы не уничтожим все живое на определенном участке. Затем следует узкий коридор, где тоже периодически встречаются злобные NPC, а потом опять арена-коробка. Боссы отличаются друг от друга лишь внешним видом – тактика их умерщвления практически всегда одинаковая. Также стоит отметить, что все мини-игры явно создавались для PS2. На клавиатуре и мыши воспроизвести требуемые комбинации очень проблематично, поэтому обладателям PC следует приготовиться к мучениям или купить геймпад.

В общем, похоже, что на рынке компьютерных развлечений появился еще один бездарный action, и вопреки ожиданиям 7 Studios Джонни Депп в главной роли не спасает ситуацию.





PSP

Legend of Heroes II: Prophecy of the Moonlight Witch

Олег Овсиенко

Со второго захода

У культовой ролевой серии Legend of Heroes очень длинная и сложная история: она успела посетить практически все игровые платформы, а на PC, которому Falcom явно отдает предпочтение, не так давно вышла уже шестая часть.



Паспорт

Жанр jRPG**Разработчик** Falcom**Издатель** Namco Bandai Games**Web-сайт** bandai.namco.com/games/legend_heroes.html**Возраст** 12+**Оценка** 4/5**Идея** Ремейк практически безупречной игры**Графика** Почти не отличается от двухмерной картинки предыдущей части**Звук** Прекрасный саундтрек**Игра** Обязательная покупка для любителей old-skool

На самом деле Moonlight Witch – первый эпизод трилогии Gagharv, включающей третью, четвертую и пятую игры цикла LoH. По непонятным причинам издатель решил вначале осчастливить англоязычных фанатов серии локализацией Tear of Vermilion (т. е. четвертой части), и только затем предоставить нашему вниманию третью. И, как ни парадоксально, Prophecy of the Moonlight Witch оказалась гораздо лучше практически во всех аспектах.

В какой-то степени это заслуга издателя, проведшего усердную работу над ошибками. Во-первых, корявое управление ToV было переделано. Нет, оно еще не идеально, но по крайней мере теперь при аналоговом управлении герои не пробегает на всех парах мимо активных персонажей. В остальных случаях, как и прежде, выручает старая добрая крестовина.

Во-вторых, компания Bandai Namco немало потрудились над ло-

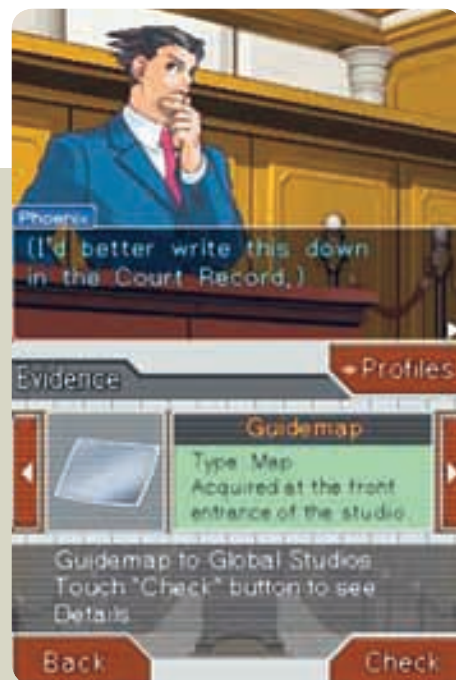
кализацией. Следует отметить, что первая часть трилогии обладает, по мнению многих знатоков, едва ли не лучшим сценарием из всех ролевых игр старой школы. Более того, диалоги и персонажи Prophecy of the Moonlight Witch были отшлифованы до идеального состояния. Несмотря на полную прямолинейность сюжета, история подается настолько интересно, а Джулио и Крис описаны так живо, что сочувствовать героям начинаешь с первой минуты игры.

Графика у Prophecy of the Moonlight Witch, вышедшей в Японии раньше Tear of Vermilion, лучше и четче. Двухмерная картинка выглядит действительно очень мило, навеивая воспоминания о старых добрых временах. Саундтрек же просто прекрасен: настолько качествен-

ный звук и удачный подбор мелодий в проекте для карманной консоли встречаются нечасто.

Похоже, попытка Namco Bandai приобщить западных игроков к очередной японской культовой серии вполне может оказаться удачной. Перед нами одна из лучших jRPG прошлого, к тому же прекрасно отреставрированная. Вероятно, она даже заставит вас еще раз пройти и Tear of Vermilion, а затем требовать скорейшего перевода завершающей части трилогии, тем более что подобных игр на PSP практически нет.





Nintendo DS

Phoenix Wright: Ace Attorney

Богдан Афанасьев

Судью на мыло!

Служба адвоката, конечно, и опасна, и трудна, зато результат ее виден и на первый взгляд. Итак, перед нами защитник всех невиновных – юноша со странной прической и взором горящим Phoenix Wright.



Паспорт

Жанр адвентюра
Разработчик Capcom
Издатель Capcom
Web-сайт www.capcom.com/phoenixwright
Возраст 7+

Оценка **4/5**

Идея Love/date sim – love/date + юриспруденция
Графика Неплохая рисованная картинка в стиле вышеупомянутых симуляторов
Звук Типичный для все тех же love/date sim
Игра Юмор и сюжет имеются, а большего и не требуется

Перекрестный опрос свидетелей, изучение вещдоков и мест преступления – лишь малая толика того, чем нам предстоит заниматься. Вышеупомянутые свидетели, кстати, все поголовно страдают псевдологией, т. е. или нагло врут, или попросту утаивают важные сведения. Чтобы их в этом уличить, необходимо определить, какие из утверждений спорные, и подтвердить свою правоту вещественными доказательствами или показаниями других лиц. Местные же полицейские работают из рук вон плохо, а прокурор стремится только посадить нашего подзащитного на нары, не особо заботясь о том, действительно ли он виновен. Поэтому берем ноги в руки – и бегом на место преступления искать то, что пропустили копы, и заодно опросить всех присутствующих о мельчайших подробностях произошедших накануне событий.

Геймплей очень разнообразят традиционные для проектов на DS мини-квесты и мини-игры, например «найди следы крови» или «сравни от-

печатки пальцев», не забыта и классика жанра типа «пойди-принеси».

Графика не блещет: перед нами типичная картинка хентайного квеста, с одним только отличием – персонажи все-таки одеты прилично. По части звука Ace Attorney тоже очень напоминает love sim. Но несмотря на это, данный проект достоин называться одной из лучших игр для Nintendo DS – здесь есть просто непередаваемый юмор и отличный сюжет, коему могут позавидовать не только современные недодефективы, но даже и классика жанра. А некоторые коллизии заставят рыдать в голос сценаристов всех мыльных опер производства Латинской Америки.

Структурно игра состоит из пяти глав, причем первые четыре достаточно легкие и проходятся на од-

ном дыхании, пятое же задание заставит нас попотеть – по продолжительности оно почти равно четырем предыдущим, а по сложности превосходит их всех вместе взятых. Но сюжет стоит того. Верьте мне. Я свидетель.





PC

Rome: Total War – Alexander

Сергей Галёнкин

Если бы я был Александром

Компания Creative Assembly известна своим тщательным подходом к созданию дополнений. К каждому проекту серии Total War до сих пор было выпущено только по одному аддону – но зато какому!

И поэтому выход второго дополнения к Rome: Total War под названием Alexander насторожил поклонников сериала. Тем более что разработчики и не обещали ничего экстраординарного – просто новую кампанию. Не обманули.

Если бы мы с вами жили на загнивающем Западе, то этот аддон обошелся бы нам в два раза дешевле, чем Barbarian Invasion, а значит, отношение к нему было бы вдвое более снисходительное. Но так как в Украине подобной ценовой дифференциации пока нет и в ближайшее время не предвидится, сравнение получается отнюдь не в пользу великого завоевателя.

По сути, перед нами новая глобальная карта (не смотрите на Крым!) и свежий сценарий – захватить практически весь мир за сто ходов. Сверхзадача, без шуток. Хотя многие (включая сотрудников ИТС) справились с ней довольно быстро, у меня это вызвало серьезные проблемы. А все потому, что играется Alexander не так, как оригинал. Быстрое наступление на восток, пленных не брать, города сжигать, покупать наемников и никаких переговоров! Действительно приятное разнообразие, и именно за него мы готовы простить аддону практически полное отсутствие новых юнитов и так-

Паспорт

Жанр стратегия
Разработчик Creative Assembly
Издатель SEGA
Web-сайт totalwar.com
Возраст 13+

Оценка **3,5/5**

тик. Смена глобальной стратегии искупает данные недостатки с лихвой.

Если вы любите Rome: Total War, то Alexander, несомненно, придется вам по вкусу – это отличное развлечение на несколько вечеров. А тем, кто ищет больше нововведений, советуем дожидаться Medieval II: Total War.



З КОЧКОЮ ЗОРУ ГОДЕН
 АЛЕ ТЕКСТ ПЕРЕШПІТЬ
 ЗАНОВО!
 СТРАШНИЙ МЕНЕДЖЕР

Досить помилок!



Chicony®

**МУЛЬТИМЕДІЙНІ КЛАВІАТУРИ,
 ЯКІ НЕ ЗРАДЯТЬ!**

Спеціально розроблений механізм клавіш

Швидкість та легкість набору тексту

Жодних зайвих символів та помилок

Шукайте модель KB-0402
 за ціною **52 грн.**
 у мережах магазинів:

• City.com • Техноярмарок
 • Фокстрот • Ельдорадо

www.chicony.com.ua



PlayStation Portable

LocoRoco

Богдан Афанасьев



Колобкамебы

Трава, разноцветные мошки, j-рор, колобки, кляксы и качающаяся планета... Ну что еще может так сильно развеселить бывалого игрока?



Паспорт

Жанр аркада
Разработчик Sony
Издатель Sony
Web-сайт locoroco.com
Возраст 3+

Оценка 5/5

Идея Свежий взгляд на непрямое управление в аркаде

Графика Лучшая двухмерная графика на портативных консолях

Звук По оригинальности не уступает управлению

Игра Уникальный и увлекательный геймплей

Естественно, мы не имеем в виду вещества, запрещенные к употреблению. К нам в руки попала всего лишь увлекательная LocoRoco с действительно необычным геймплеем. Не одной же Nintendo DS щедролить проектами с оригинальным игровым процессом – теперь и на Sony PSP появилось безбашенное развлечение.

Смысл данной игры, как и большинства аркад, состоит в том, чтобы провести главного персонажа из пункта А в пункт Б. А вот способ, которым нам предлагается это осуществить, очень специфический. Наше альтер эго – оранжевый шарик LocoRoco – движется по наклонной плоскости: изменяя угол ее наклона с помощью клавиш *Shift*, мы как раз и определяем, в какую сторону катиться улыбчивому колобку.

Еще LocoRoco может поедать различные аппетитные, на его взгляд, предметы. Самым главным блюдом в рационе являются специальные цветочко-ягодки, благодаря которым наш герой увеличивается в размерах. Когда же он вырастает, у него появляется любопытная спо-

собность – по команде большой шар может распадаться на несколько маленьких. Число последних равно количеству съеденных цветочко-ягод плюс один. Эта функция помогает колобку проходить узкие участки, которые сам LocoRoco преодолеть не сумел бы из-за своих размеров. Однако «разобранного» подстерегают опасности: если не уследить за каким-нибудь малышом, он может отбиться от стаи и его сожрут неpolitкорректные черные кляксы. Когда дорога опять становится широкой, крошки снова образуют один большой, толстый, довольный LocoRoco и продолжают путешествие.

Уровни выглядят просто потрясающе – двухмерная графика выполнена качественно, с любовью, и слегка напоминает яркие детские рисунки. Звуковое оформление тоже не подкачало – забавный j-рор создает подходящее настроение, а голоса персонажей не могут не вызвать улыбки.

В общем, очень необычно, весело и увлекательно. Рекомендуется всем большими дозами по три раза в день после еды.





PC

Civilization IV: Warlords

Сергей Галёнкин

Сценарий завоевания

Не успели мы месяц назад написать рецензию на посредственный аддон к «Казакам II», как еще две великолепные стратегии обзавелись столь же невнятными дополнениями.

Почему так происходит – непонятно. Вот возьмем Civilization IV: Warlords. Огромное ведь поле деятельности! Но нет, вместо полноценного аддона (с тоской вспоминаем Play the World) перед нами всего лишь несколько нововведений.

Самым главным из них являются сценарии, в которых игроку предстоит примерить доспехи великих полководцев. Этим Warlords и напоминает «Битву за Европу» – если вы любите кампании, вы полюбите и данное дополнение. Кстати, забавно, но, как и в R:TW, здесь имеется игровое жизнеописание Александра Македонского.

Но что интересного ждет тех, кто по старинке играет на глобальной карте? Кроме нескольких новых построек, юнитов, чудес и цивилизаций, появился невиданный ранее режим отношений между государствами. Вы вольны не уничтожать страну противника, а заключить с ней вассальный договор на десять ходов. Это может быть полезно, если хотите приблизить Domination Victory, потому что территория врага в таком случае прибавится к вашим владениям (и уцелевшие его города не утратят культуры, как в случае военного захвата). Но если захотите играть мир-

Паспорт

Жанр пошаговая стратегия
Разработчик Firaxis
Издатель Take-Two
Web-сайт civilizationiv.com
Возраст 10+

Оценка **3/5**

но, то ничего нового в Warlords для вас, считайте, нет.

Впрочем, если вы фанат Civilization IV, то все равно приобретете это дополнение. Я же лишь могу посоветовать почаще заходить на *civfanatics.com*, где совершенно бесплатно можно скачать пользовательские модификации, намного превосходящие по качеству официальный аддон. Ждите их обзор в одном из ближайших номеров.



city.com

МІСТО СУЧАСНОЇ ЕЛЕКТРОНІКИ

СКИЛЬКИ НЕ ШУКАЙ А ВСЕ ОДНО ПРИЙДЕШ ДО НАС!

city.com

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



pro.100 – чемпионы ASUS Winter Cup 2006



Позируем VidoGG



Великолепная пятерка

Дмитрий Веселов

Лучшие киберспортсмены Украины

В Южной Корее известный киберспортсмен – обычно звезда национального масштаба с хорошими контрактами на рекламу и дежурным взводом преданных фанатов. В США киберспортсмены – уважаемые люди. Производители компьютерных частей с радостью разбирают их никнеймы на бренды; они атлеты и шоумены в одном лице. В Украине знаменитым игроком может оказаться ваш сосед в интернет-кафе. Героев нужно знать в лицо и, надеемся, этот материал слегка исправит ситуацию. Итак, встречайте – лучшие из лучших в национальном киберспорте.

pro.100

Counter-Strike
Город: Харьков

Главный принципиальный соперник A-Gaming – одна из лучших команд Украины. Pro.100 заняла вторую позицию рейтинга Gamelnside.com. Именно она, обойдя киевлян, представляла Украину на финале WCG 2005 в Сингапуре. К сожалению, в групповой стадии клан уступил бразильцам g3x и знаменитым немцам mousesports и не прошел в плей-офф турнира. Надеемся, в этом году pro.100 покажет лучший результат. Команда выступает не так стабильно, как A-Gaming, но за свою историю она сумела завоевать несколько достойных трофеев.

Достижения: золото – ASUS Winter Cup 2006, WCG Ukraine 2005 и 2006, DTS Cup 2005; се-

ребро – Extreme Cup 2005 и бронза – ASUS Autumn Cup 2005.

Amazing Gaming

Counter-Strike
Город: Киев

Команда Amazing Gaming (A-Gaming) сформирована год назад игроками кланов GSC Pro Team и DiOsoft после того, как руководство GSC Game World прекратило финансирование. На тот момент киберспортсмены GSC считались сильнейшими в стране. К счастью, они не собирались исчезать из виду. Особых споров по поводу названия не было, но-вообразованная A-Gaming выбрала в качестве девиза крылатую фразу Amat Victoria Curam (с лат. «победа любит старание») и уже в апреле 2005 г. успешно

выступила в Минске на Voodoo Cup 2005. С тех пор стабильной игрой клан завоевал себе отличную репутацию. В его активе десятки побед и призовых мест на турнирах различного уровня. На сегодняшний день ребята справедливо считаются одной из лучших команд в Украине и в СНГ. A-Gaming, из-за сравнительно малой популярности нашей страны в мировом киберспорте, почти не участвовала в крупных международных чемпионатах. Зато побеждала россиян, участников и призеров таких чемпионатов. Команда занимает первую строчку CS-рейтинга украинского киберспортивного портала Gamelnside.com.

Достижения: золото – ESWC Ukraine 2006, ASUS Spring Cup 2006, «Киев – европейская столица», ASUS Autumn Cup 2005; серебро – ASUS Winter Cup 2006, «Кибер Метель» 2005, WCG Ukraine 2005 и 2006.

Игорь «pro100. VidoGG» Катковников

Need for Speed: Most Wanted
Город: Харьков

Молодой, но многообещающий NFS-пилот Украины. Начав с NFS:U, сумел добиться в NFS:U2 результатов, достаточных для попадания в клан Gamers Generation team. После выхода Most Wanted решил принять участие в московских соревнованиях ASUS Autumn Cup 2005 и «Кибер Метель» 2005. Неожиданно, наверное, даже для самого себя, победил в обоих. В рейтинге пилотов СНГ NFS:MW BlackList, который публикуется на известном портале c58.ru, занимает первое место.



A-Gaming за игрой



SK.NoT – чемпион 11-го Еврокубка



Hunter – призер «Кибер Метели»

Достижения: золото – ASUS Autumn Cup 2005 и «Кибер Метель» 2005.

Михаил «SK.NoT» Новопашин

WarCraft III
Город: Киев

Знаменитый киберспортсмен, надежда украинского Warcraft III, SK.NoT сегодня самый титулованный игрок Украины. С 2003 г. профессиональный кибератлет, в 2004-м отметился хорошим выступлением за клан GSC Pro Team и выиграл национальные отборочные WCG 2004. Пожалуй,

именно в Сан-Франциско он сделал себе имя. Молодой талантливый киберспортсмен успешно прошел групповую стадию и остановился в шаге от полуфинала, попав, таким образом, в восьмерку лучших. Заметив хорошую игру, его пригласил в свои ряды Schroet Kommando – знаковый клан и сильнейший конгломерат киберспортсменов в мире. У Михаила практически нет достойных соперников в Украине, его победа на национальных турнирах безоговорочна. Он успел занять первые строчки европейского рейтинга battle.net, и по итогам 2005 г. ресурс Allgames.com.ua назвал украинца киберспортсменом года. Согласно рейтингу уважаемых SK-Gaming и WCReplays, NoT является шестым WCIII-игроком в Европе.

Достижения: золото – WCG Ukraine 2006, Clanbase Eurocup XI, inCup Summer Season 2005, ESWC Ukraine 2006, «Киев – европейская столица»; серебро – CPL Turkey 2005, GigaGames 2006.

Игорь «eMobile. Hunter» Самбольский

Quake 4
Город: Киев

Украина всегда могла похвастать хорошей школой игроков в first person shooters. Chip_mask –

бронзовый призер WCG 2004; esk1 – фаворит многих турниров и «почти легенда» украинского Q3. Но masK ушел на покой, а esk1 в течение всего 2005 г. постепенно уступал позиции Самбольскому. Сегодня в Украине не найдется сильнее игрока в Quake 4. Hunter громко заявил о себе на ASUS Autumn Cup 2005, где занял второе место, уступив лишь лучшему игроку мира – mouz.Cooler. История повторилась на ASUS Winter Cup 2006. Согласно последнему рейтингу GGL, Hunter – 16-й квейкер в мире.

Достижения: золото – ESWC Ukraine 2006, «Киев – европейская столица», eSport Quake 4 1v1 Open 2005, C-club Reloaded 2006; серебро – ASUS Autumn Cup 2005, ASUS Winter Cup 2006.

Открыт осенний киберспортивный сезон!

VAULT AUTUMN SEASON

Starcraft, Warcraft, FIFA, Dota - если эти слова для тебя не пустой звук - приходи и участвуй в осенних лигах проводимых в компьютерном клубе Vault City.

Борись на равных - участники разделяются на группы в зависимости от мастерства игры! Каждая группа борется за отдельный призовой фонд!



*"призы" - представляют собой лучшие игровые манипуляторы официального спонсора лиг - представительства компании Logitech в Украине.

чемпионаты 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. + призы*

чемпионаты 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 2500 + призы*

чемпионаты 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 2500 грн. + призы*

чемпионаты 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.

Ростислав Панчук

Модификации к Command & Conquer: Red Alert 2

Стратегическая сага Command & Conquer была, есть и будет одной из самых популярных в мире RTS. Уже меньше чем через год мы увидим долгожданную третью часть серии – Tiberium Wars. А пока, чтобы скоротать время до ее релиза, вспомним классику, в частности Red Alert 2, горячо любимую фанатами жанра.



МОДЫ

Blitzkrieg Mod 2.0

www.derelictstudios.net/blitz2/index.php

Покажу, наиболее масштабная конверсия для Red Alert 2, впервые представленная фанатам задолго до появления красноречивого тезиса от Nival Interactive. Итак, никаких Романова, Тани и Юрия нет и в помине, зато к войскам СССР и Альянса добавились еще одна сторона – фашистская Германия со своими уникальными боевыми единицами. Интерфейс оригинала подвергся косметическим изменениям, а новые карты и строения стилизованы под период Второй мировой. Panzer IV и «королевские тигры», «шерманы» и «першинги», Т-34/85 и ИС-2, пехота, артиллерия, авиация, флот – все это доступно в *skirmish* и в сетевом режиме.

Немного изменился и игровой процесс. Основным источником доходов являются не минералы (хотя их месторождения тоже можно разрабатывать), а черное золото, добываемое на нефтяных вы-

шках. AI весьма неплох, любит атаковать большими группами бронетехники, так что обороне придется уделять самое пристальное внимание. Рецепт победы не слишком сложен: необходимо собрать десяток-другой тяжелых танков и под прикрытием авиации и артиллерии разнести вдребезги базу противника.

Blitzkrieg предлагает сразу три режима игры – стандартный *battle* (доступны все виды войск за исключением флота), *naval* (морские сражения на специальных картах) и *infantry war*, где армии состоят в основном из пехоты и небольшого числа легких танков. Разочаровывает лишь отсутствие полноценной кампании – она так и не появилась, несмотря на все заверения разработчиков. Впрочем, невелика беда – если Blitzkrieg пришелся вам по душе, обязательно установите его неофициальный сиквел, Blitzkrieg 2, но уже для C&C: Generals (Gameplay, №3, 2005), который может похвастать не только улучшенной графикой, но и тщательно проработанным single-pe- режимом для Германии и СССР.



Yuri's Revenge – The Next Era 8.0

www.freewebs.com/yrthenexera

Yuri's Revenge – The Next Era как-то неудобно называть просто модификацией: по количеству разнообразных улучшений и нововведений он тянет как минимум на неофициальный аддон. Каждая из сторон конфликта (союзники, СССР и пси-войска Юрия) обзавелась добрым десятком уникальных юнитов и полудюжиной новых зданий. Так, у США появились M1A1 Abrams,

дальнобойная артиллерия, бомбардировщики B-2, вертолеты Apache (к слову, чрезвычайно эффективные против антиавиационных пушек Юрия) и ранее недоступные виды пехоты: хронокомандос, тесла-командос и др. СССР в свое распоряжение получил stealth-технологии как для авиации, так и для сухопутных войск, flame-танки, усердно поливающие окрестности напалмом, и... модифицированные terror drones, которые научились собирать руду не хуже харвестеров. Гвоздь программы – центурион, нечувствительная к действию пси-излучения меха, по ТТХ



Purple Alert 4.1

marshall.cannix.net/purple/index.htm

Чрезвычайно интересная multiplayer-модификация к Red Alert 2, прямо-таки изобилующая массой оригинальных идей. О 35 новых юнитах и более чем 250 разнообразных «твиках», значительно улучшающих геймплей оригинала, даже не стоит распространяться – для проекта такого уровня это просто обязательный минимум. А вот на некоторых из восьми (!) онлайн-режимов, дебютировавших в Purple Alert, есть смысл остановиться подробнее.

Assault mode является прямым наследником знаменитого сетевого режима из UT 2004. Каждый игрок, помимо стандартной базы, получает в свое распоряжение специальное строение (seat of power), которое и нужно охранять от противника всеми силами. Ремонтировать привычным инструментом из интерфейса его нельзя, только при помощи инженеров, что значительно усложняет процесс.

В *tech fest* игрокам доступны все секретные технологии, которые ранее добывали лишь шпионы либо инженеры при захвате вражеских лабораторий. Оригинальный режим *crate war* не позволяет собирать руду или штамповать новую технику – апгрейдить свой отряд и пополнять банковский счет можно лишь благодаря ящикам, случайно появляющимся в различных участках карты. Рекомендуются для коротких схваток.

Torment of tesla предлагает использовать одни только тесла-технологии и, соответственно, тесла-войска. Сноп молний, вылетающий из захваченного небоскреба в сторону ничего не подозревающего врага, – феерическое зрелище...

И напоследок – *super side*. Наверняка многие из нас, играя в любую стратегию реального времени с несколькими сильно различающимися сторонами конфликта (StarCraft, Warcraft III, серия C&C), хотели бы увидеть новую расу, сочетающую лучшие черты остальных. Нет проблем, запускаете *super side* – и объединенная мощь пси-войск Юрия, Советов и союзников к вашим услугам! Только учтите, что враг тоже не дремлет, ведь он получает такие же мощные технологии и активно использует их в бою.

К слову, об AI. Похоже, Purple Alert – один из тех немногочисленных проектов, где уровень противника *brutal* действительно предназначается лишь для очень опытных стратегов. Остальные не выдержат и пяти минут дуэли, настолько быстро и оперативно кремниевый разум управляет своей армией. Едва вы успели построить завод по переработке руды, как вражеские легкие танки уже у ворот, а стоит замешкаться еще на пару минут – и в вашу сторону отправятся отряды тяжелой техники, противостоять которой очень непросто. Приходится действовать оперативно и продуманно, и это замечательно. Отличный выбор для поклонников old-skool RTS!

не уступающая легендарному «мамонту». Ну а армии Юрия разработчики и вовсе сделали царский подарок – пси- и биогруппировки. Солдаты первой, как нетрудно догадаться из ее названия, в основном ориентируются на mind control, а бойцы второй предпочитают уничтожать противника химическим и бактериологическим оружием.

Для полного счастья не хватает лишь обещанного single-режима. Однако, судя по работоспособности автора мода, можно не сомневаться – кампания за пси-войска Юрия появится в самое ближайшее время.



Київ (044) 404-8-401, 206-02-22, 402-06-4, 115-25-27, 501-75-03, 999-21-31, 461-81-11, 543-06-68, 301-86-51; Дніпропетровськ (0562) 370-98-80, 771-00-21, 379-47-80, 34-06-04, 39-79-33, 245-31; Одеса (048) 777-22-66, 233-66-05; Харків (057) 751-18-52, 714-18-99, 715-81-90; Львів (032) 240-32-02; Алчевськ (06442) 26-706; Бердянськ (06153) 6-43-43; Ізмаїль (048) 412-10-48; Ісаківськ (048) 584-35-88; Кіровоград-Подільський (03345) 3-56-03; Криваторськ (05254) 7-34-44; Кремень Рів (0564) 92-39-29, 40-16-19, 92-03-20; Луцьк (0332) 77-43-06; Миколаїв (06232) 6-26-82; Маріуполь (0629) 41-01-28; Нікополь (0566) 619-081; Миколаїв (0512) 55-15-21; Рівне (0362) 26-58-44; Сєвєродонецьк (06452) 6-11-56; Сіверодонецьк (0652) 511-901, 600-715, 600-736; Тернопіль (0352) 52-38-48; Херсон (0532) 43-54-03, 43-75-01, 43-08-14; Хмельницький (0382) 78-70-70; Черкаси (0472) 45-04-80, 27-40-74; Чернівці (0377) 27-38-02, 584-442, 51-67-11; Ужгород (02122) 40-18.

Ексклюзивний представник в Україні
ТОВ АГATIC (044) 537-35-18
www.sweex.com.ua
Гарантія 3 роки



Allies Revenge 2 v 5.0

mods.moddb.com/709/allies-revenge-2

Еще одна великолепная конверсия от Derelict Studios, уже отметившейся отличным модом Blitzkrieg. Двойка в названии Allies Revenge появилась неслучайно – это сиквел более ранней модификации, созданной для самой первой Command & Conquer. События Allies Revenge 2 разворачиваются на ледяной планете Atrigo, где две фракции – технократы из Genesis и ренегаты из Nemesis – сражаются за мировое господство.

Обычно модостроители стараются сделать свои творения максимально сбалансированными, чтобы, не дай боже, какая-то фракция не оказалась в более выигрышном положении. Неудивительно, что в итоге все новые расы получают эдакими жалкими кальками уже существующих, а результат резко контрастирует с высокопарным пресс-релизом. Поэтому приятно, что Derelict Studios с самого начала решила сделать Genesis и Nemesis максимально непохожими друг на друга.

Различия между ними видны уже на этапе добычи ресурсов. Ученые Genesis научились получать vinifera (местный аналог тибериума) непосредственно из мор-

ской воды, а за сбор его с поверхности планеты отвечают быстрые, но маломестительные транспортные механизмы. Харвестеры Nemesis крупнее, зато и оборонять их сложнее, а потеря одной-единственной машины может сильно ударить по бюджету армии. Сходная ситуация наблюдается и в отношении вооружения. Genesis – технологически более продвинутая фракция, она обладает мощной авиацией, позволяющей с легкостью наносить кинжальные удары по противнику с воздуха. Nemesis же полагается на грубую силу, а ее бронетанковые войска не имеют себе равных в ближнем бою.

Не обошлось и без глобальных нововведений. В Allies Revenge 2 появился такой фактор, как эксплуатация зданий: теперь неумная застройка базы всем, что попадет под руку, приводит к быстрому истощению бюджета. Приходится более тщательно продумывать возведение военных и оборонительных сооружений. А дабы игрок мог полностью погрузиться в атмосферу этого необычного мода, его авторы позаботились об аутентичном футуристическом сеттинге. Созданные с нуля модели хOVERKRAFTов Genesis и мех Nemesis, оригинальные здания каждой из воюющих сторон, зрелищные эффекты от применения супероружия... Без сомнения, перед нами лучшая sci-fi-конверсия для Red Alert 2!



Mental Omega 1.2

mo.cncguild.net

Неизвестно почему, но пси-армия Юрия в оригинальной Red Alert 2 получилась на редкость несбалансированной и бедной уникальными юнитами. Работу slave miners нетрудно заблокировать, поставив поблизости парочку снайперов, зато master minds с неограниченными возможностями по захвату техники оказались практически неуязвимы, а несколько субмарин-boomers

способны с легкостью разнести вдребезги базу противника, так и оставшись незамеченными. В Mental Omega разработчик постарался устранить увиденные фанатами недостатки: отладить баланс и разнообразить пси-войска. Итак, в распоряжение Юрия поступили: ракетный фрегат (замена boomer), буровая вышка, stealth-танк, артиллерия, забрасывающая противника токсичными снарядами, мобильный stealth-генератор и обыкновенный харвестер, который наконец-то избавился от ненужных рабов. В пехоте появились новый

юнит – пулеметчик, а также герой Rahn, обещающий стать серьезной угрозой Борису и Тане.

Армия союзников разжигалась stealth-бомбардировщиками, тяжелым крейсером из первой Red Alert, противотанковой самоходкой и (сюрприз от Эйнштейна) chrono prison, которая забрасывает врагов в межвременное пространство. Войска Страны Советов обзавелись мехой-центурионом, ракетной подводной лодкой и аэропортом, открывающим доступ к авиации. Ну а новое строение – мобильная военная фабрика – наверняка обра-

дует любителей внезапной атаки с тыла.

Как и Purple Alert, Mental Omega предлагает весьма богатый выбор сетевых режимов игры: *naval war* (только флот и пехота), *armor fist* (бронетехника), *megawealth* (основной источник денег – нефтяные вышки, в изобилии разбросанные по карте), *elite force* (все элитные подразделения доступны с самого начала) и др. Ждем следующей инкарнации Mental Omega, где автор обещает добавить не только кампанию, но и четвертую сторону конфликта – технократические войска Юрия.



Eagle's Red 2.0

mods.moddb.com/1425/
eaglered

Масштабная конверсия, на равных соперничающая с YR – The Next Era. Впро- чем, судите сами – добавлены более 50 (!) юнитов, новые строения и, соответственно, – совершенно иная тактика ведения войны. Альянс гораздо активнее пользуется прогрессивными разработками профессора Эйнштейна. Одно из них – phalanx tank (ракетный танк, перемещающийся по карте с применением хромотехнологии). С помощью хрономедиков можно постоянно поддерживать пехоту в боеспособном состоянии в любой точке карты, а мощнейшая артиллерия geomancer разрушает все на своем пути и даже

умеет изменять ландшафт. Прямым из Warhammer 40K и Emperor: Battle for Dune попали в этот мод танки predator и sonic tank. Морская база стала неуязвимой благодаря новым звуковым пушкам, а противотанковые мины позволяют остановить яростную атаку врага еще на ранних подступах к базе.

Советские войска пользуются усовершенствованными тесла-технологиями: в распоряжении Союза есть тесла-фрегат, обстреливающий супостатов электрическими разрядами, stormhawk (тесла-бомбардировщик, только не спрашивайте, как он работает) и др. Для обороны базы как нельзя лучше подойдут tesla cannons – творчески переработанный аналог grand cannons. Не забыли авторы и о традиционном оружии: убедительный вариант «Апокалипсиса» sentinel теперь стреляет снарядами с обеденным ураном, а значит, огневая

мощь этого монстра выросла еще в несколько раз.

Юрий традиционно оказался аутсайдером: его порадовали лишь gattling artillery – артиллерийской установкой, стреляющей со скоростью пулемета. Хорошо хоть, что не забыли о защитных сооружениях – chaos cannons и cryokinetic towers станут достойным дополнением к стандартным психотронным вышкам.



Robot Storm 1.98

rstorm.cncguild.net

Очень перспективная глобальная модификация, заслуживающая титула «неофициальное продолжение Yuri's Revenge». События Robot Storm разворачиваются в 1980 году. Объединенные войска Альянса и СССР почти смогли сопротивление пси-армии Юрия. Но когда до завершения кровавой войны оставались считанные минуты, его агенты смогли внести раздор между союзниками, заставив их сводить старые счеты. Судьба мира висит на волоске, и создатель хроносферы Альберт Эйнштейн воплощает в жизнь еще одно, на этот раз ультимативное средство для борьбы с Юрием – полностью автоматизированную сеть роботов. Результа-

ты не заставили себя долго ждать: биохимическое оружие и методы пси-воздействия оказались бес- сильны против разумных машин, и организатор самой жестокой боины в альтернативной истории мира был наконец-то повержен. Но, словно по сценарию фильма «Я, робот», творение гениального изобретателя вышло из-под его контроля и начало угрожать всему человечеству...

Тотальному редизайну в Robot Storm подверглось практически все, от старых юнитов не осталось и следа, а новая сторона конфликта – Nexus – создана полностью с нуля. Значительные изменения претерпели и старые враги – Альянс и СССР. Так, высокотехнологичные войска союзников полагаются на хроно- и stealth-оружие, а остатки советской гвардии в лице

Freedom League пользуются старыми, но действенными разработками своих ученых. В их числе электромагнитный танк, особенно эффективный против роботов, незабвенный devastator (творчески модифицированный «мамонт»), ядерная подводная лодка и многое другое. Что же касается Nexus, то их боевые силы включают различные вариации киборгов, дронов и собственно роботов, приспособленные для выполнения конкретных целей. Ну а так как большинство юнитов Nexus используют ховер-технологии, флот попросту не нужен – вода уже не представляет для них сколько-нибудь серьезной преграды. Не забывайте учитывать это в сетевой игре!

И СССР, и Альянс наконец-то обзавелись полноценными мобильными подразделениями для ремонта прямо на поле боя. Но больше всего повезло Nexus – пока не уничтожен construction yard, юниты можно чинить совершенно бесплатно, и что самое важное – почти мгновенно.

Отдельно стоит похвалить шустрый AI, с завидной быстротой штампуемый тяжелой техникой и активно использующий супероружие. Любой легкомысленный полководец, наивно предполагающий, что отточенная до блеска тактика боя в skirmish не подведет и на этот раз, будет посрамлен. Даже на middle искусственный разум творит чудеса, не говоря уже о *bruta!* Всем фанатам вселенной C&C рекомендуется.

У подарунок фотоаппарат Canon PowerShot A420!

* Представьте, гарантийного купону на компьютер, купленный у Ново Стар, в подарок 2001 року, при- макс так! подарунок: першим трыом - фотоаппарат Canon PowerShot A420; кожному наступному - цінний подарунок! Акція триває до кінця 2006р.

17" ViewSonic LCD VA702-2, 8 ms, TN	215
17" LG LCD 1732P-SR	254
18" ViewSonic LCD VA802, 8 ms, TN	270
17" NEC LCD 722M, 8ms, TN, DVI	279
17" ViewSonic LCD VA92W, 8 ms, TN, DVI	311
19" LG LCD 1980QF	363
19" SAMSUNG LCD 360M, 4ms, TN, MagicColor	439
20" ViewSonic LCD VA2012w, 8ms, TN, DVI	450
19" SAMSUNG LCD 370P, 6ms, PVA, DVI	501
20" NEC LCD 20W60Q3/B, 6ms, 16:10, DVI, 5-IPS	819
Huayr Dell 15, 4"/CM1 5/256/40/Combo	599
Huayr PSC 15"/CM1 5/256/40/Combo	610
Huayr Dell 15, 4"/CM1 7/512/80/DVD+RW	668
Huayr Acer 14"/CM1 6/256/40/DVD+RW	694
Huayr Asus 15"/CM1 5/512/60/DVD+RW	848
Huayr BM 15"/CM1 5/512/80/DVD+RW	969
Huayr HP 15"/PM1 7/512/60/DVD+RW	1155
MB s939/Force 6150/Inforce 430 ASUS ABN/VM	80
MB n910 nVidia nForce4 SLI FOXCONN NF430BAA	84
MB s775 i945P FOXCONN 945PTAC-BK32	89
MB s775 i945P ASUS P5LD2 Deluxe	149
MB s775 i975X ASUS P5W02-E Premium	231
RAM 512MB DDR 400 MHz KINGSTON	57
RAM 1GB DDR II 667 MHz CORSAIR	101
80GB ATA100 WD 8MB (WD800JB)	51
160GB ATA100 Samsung 8MB (SP1614N)	68
200GB SATA II NCC Samsung 8MB (SP2004C)	84
250GB SATA II Heacry 8MB (HTSA31636)	88
300GB SATA II NCC Samsung 8MB (HD300LU)	104
320GB Serial ATA II Seagate 16 MB NCC 7200.10	110
DVD -RW/-RW NEC LABELFLASH (ND-4576A)	46
PCI-E x550 SAPPHIRE 512MB/128bit/TV/DVI	54
PCI-E nVidia 7300GT GAINW 256MB/128bit/TV/DVI	98
PCI-E ATI X850 X800XT H5 256MB/128bit/TV/DVI	182
PCI-E nVidia 7600GT EVGA 256MB/128bit/TV/DVI	240
PCI-E nVidia 7900GT MSI 256MB/256bit/DDR3/TV	325
Принтер струменевий CANON IP1600	58
Celeron D 2.5GHz/256KB/533/BOX LGA775 EM64T	53
AMD Sempron 2800+ (754) BOX 64 bit	82
AMD ATHLON 64 3200+ (939) BOX	173
Pentium D 3.0 GHz/2MB+2MB/800 BOX 775 (E670)	205
Фона CANON A530, 5.0 Mpx, 4x opt. zym	189
Фона CANON A620, 7.0 Mpx, 4x opt. zym	299
Фона CANON 350D kit 18-55, black	799

Intel Celeron D 2.8GHz(775)/MB i945P ASUS/RAAM 512MB (2*256) DDR2-533/HDD 200GB 7200 Serial ATA II Samsung 8MB/PClock nVidia 7300GT 256MB/128bit/DVD-ROM+CD-RW Sony/5B 5.1 /ATX 350W/FDD/LAN 479 |

AMD ATHLON 3000+ /MB nForce4 ASUS/RAAM 512MB (2*256) DDR400/HDD 200GB 7200 Serial ATA II Samsung 8MB/PClock nVidia 7300GT 256MB/128bit /DVD-ROM+CD-RW Sony/5B 5.1 /ATX350W/FDD/LAN 517 |

AMD ATHLON 64 3500+ (939)/MB nForce4 FOXCONN/RAAM 1024MB (2*512) HYUNDAI DDR400/HDD 300GB 7200 SATAII Seagate 16 MB/NCC/PCI-E nVidia ASUS 7600GT 256MB 128bit /DVD+RW NEC DLIN0-4550A/5B 7.1/ATX Foxconn 350W/FDD/LAN 750 |

Pentium 4 (775) 3.4 GHz(1MBx2/533)/MB i945P ASUS/RAAM 1024MB (2*512) Samsung DDR2-667/HDD 300 Gg 7200.9 Serial ATA II Seagate 16 Mb (NCC)/PCI-E nVidia 7600GT ASUS 256MB/128bit/DVD+RW NEC DLIN0-4550A/5B 7.1/ATX 350W/FOXCONN/FDD/LAN 784 |

AMD ATHLON 64 X2 3800+ /MB nForce4 Ultra ASUS/RAAM 2048MB (1024*2) Corsair DDR400/HDD 320GB 7200.10 SATA II 16 Mb /PClock nVidia 7900GT MSI 256MB/256bit/DVD+RW NEC DLIN0-4550A/5B 7.1/ATX CHEFFTEC 400W /FDD/LAN 1137 |

Pentium 4 (775) 3.4 GHz(2MBx2/800)/MB i975P ASUS P5W02-E Premium/RAAM 2048MB (512*4) Corsair DDRII 667 /HDD 320 Gg 7200.10 Serial ATA II Seagate 16 Mb/PClock nVidia 7900GT MSI 256MB/256bit/DVD+RW NEC Dual Layer (HD-4570A)/5B 7.1/ATX CHEFFTEC 400W/FDD/LAN 1409 |

* Кредит на місц. Доставка. Гарантія. Величезний вибір комп'ютерів, комплектуючих, периферії, друкувальних, навушників, КЛМ, мобільних телефонів, цифрового фото та відео, домашніх кінотеатрів, Hi-Fi.

м. Київ, вул. Житомирська, 97 (за уч-гом "Україна")
Тел.: (044) 494 39 30 (7 ліній)
(044) 332 68 28
Факс: (044) 338 88 38
www.novostar.net



PC / PS3 / Xbox 360

Colin McRae: DIRT

Дата выхода 2007

Нет, это не фильм со знаменитым шотландским гонщиком в главной роли и с высоким возрастным цензом, как вам могло показаться из названия! В действительности нас ждет продолжение известной серии раллийных гонок от Codemasters, причем не только на PC, но и на самом что ни на есть next-gen. Здесь будет все, что привлекает настоящих мужчин: полноприводные тяжелые автомобили и грузовики, опасные горные дороги Скалистых Гор и пика Пайка с крутыми поворотами, сумасшедший дрифт по грязи и максимально реалистичная модель повреждений!



Xbox 360

Blue Dragon

Дата выхода сентябрь 2006

Как вы думаете, что может стать плодом продуктивного сотрудничества Хиронобу Сакагучи, приложившего руку к созданию Final Fantasy, композитора Нобуо Уэмацу и дизайнера Акиры Ториямы, работавшего над Dragon Ball Z? Естественно, эпическая, яркая, стильная JRPG с симпатичным мальчиком Shu в качестве главного героя. Конечно, Shu и его друзья не привлекут бы внимания мэтров японского игрового искусства, если бы не обладали сверхспособностями. Каждый из детишек имеет монструозную тень, повторяющую действия своего владельца. Кстати, как положено, их задача – спасти свой мир.



PC

Grotesque – Heroes Hunted

Дата выхода конец 2006

World of Warcraft и «Монти Пайтон» – вещи несовместные? В Silent Dreams так не считают. Ничтоже сумняшеся они предлагают нашему вниманию историю о любителе ролевых игр, который однажды утром проснулся и обнаружил, что попал в классический RPG-мир, частично потерял память, зато в качестве компенсации нарастил солидные мускулы. Харизматичный протагонист сразу осознает свое предназначение и кидается спасать вселенную, причем добровольно и с песней. В общем, идея хорошая, и шутка про орков-вегетарианцев (они едят только людей-вегетарианцев) нам понравилась.





DS

Elite Beat Agents

Дата выхода IV квартал 2006

Данный проект – продолжение феерической *Osu! Tatakae! Ouendan*. Как, вы не знаете, что такое *Ouendan*? Представьте себе музыкальную игру с простой, как все гениальное, механикой, отменным саундтреком и отличными комиксами, с помощью которых нам рассказывают душещипательные истории. Нажимая в такт на кружочки, появляющиеся на тачпаде, мы помогаем всем жаждущим и страждущим. Звучит бессмысленно, но играется великолепно. У проекта был один недостаток – *Japan only*, хотя это не помешало ценителям наслаждаться процессом, даже не зная языка. Теперь же нам готовят американизированную версию. Геймплей остается прежним, только вот истории адаптируют для гайдзинов, а вместо мелодий и ритмов страны самураев нас ждут *Highway Star* от *Deep Purple*, *Walkie Talkie Man* от *Steriogram* и прочие привычные уху напевы.

PC

Genesis Rising: The Universal Crusade

Дата выхода ноябрь 2006

В далеком будущем человечество осознает всю силу, мощь и степень превосходства расы *homo sapiens* и устремляется покорять просторы вселенной, причем весьма результативно. Залогом успеха милитаризированной просветительской кампании становятся генетические технологии, ведь корабли у землян – живые. Работают звездолеты на крови, а чтобы добавить им скорости или брони, достаточно подкорректировать ДНК. Согласитесь, космическая RTS с ролевыми элементами, где вы во имя превосходства рода человеческого уничтожаете инопланетян, отдавая приказы органическим кораблям-вампирам, – это свежо.



PS2

Persona 3

Дата выхода февраль 2007

Третья часть серии увидела свет спустя пять лет после выхода предшественницы, а на понятный нам язык она будет переведена еще не скоро, но проект стоит ждать. Стильная JRPG от создателей серии *Shin Megami Tensei* убедит нас, что жизнь японского школьника опасна и трудна, ведь днем нужно учиться, а ночью – охотиться на демонов. А вам слабо?



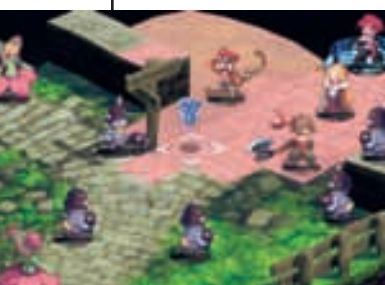
PC

Silverfall

Дата выхода октябрь 2006

Hack'n'slash много не бывает, особенно если игра обещает быть яркой и занятой. Сейчас KievGames собирает все 15 областей сказочного Нелвё, где с изобретением паровой машины разгорелся нешуточный конфликт, а силы зла, воспользовавшись случаем, по традиции пытаются захватить власть над миром. Художники и аниматоры вдыхают жизнь в красочные cel-shaded картинки, гейм-дизайнеры заняты балансировкой всех 130 умений (нам придется сделать нелегкий выбор между технологией и магией), а программисты настраивают смену дня и ночи, погодные условия и rag-doll, а также усиленно повышают число fps (по отзывам, текущий билд весьма прожорлив).

P.S. А еще Silverfall планируют портировать на Xbox 360.



PS2

Disgaea 2: Cursed Memories

Дата выхода октябрь 2006

Все плохо в мире Veldime, злобный темный лорд Zenon превратил жителей в монстров. Уцелел лишь наш главный герой, который теперь жаждет расколдовать родителей (и остальных заодно). А тут еще случайно во время ритуала установили мистическую связь между ним и строптивой доченькой главного плохиша. И вот началось приключение, которое по идее должно занять нас больше чем на сто часов. Новые возможности, знакомые герои и до приторности анимешная графика. Пингвины идут.



Xbox 360

Bullet Witch

Дата выхода нет данных

С первого взгляда здесь все ясно. Мрачное будущее, в котором человечество отчаянно борется со злобными демонами не на жизнь, а на смерть. Основная ударная сила – очаровательная ведьма Alicia – мастер ствола и магии (кулаком в морду тоже может). Несмотря на кажущуюся хрупкость, она резво носится по живописно разрушенным уровням, размахивая здоровенной вольной, и пачками уничтожает противников, боссам также достается на орехи. Девушку уже окрестили Данте в юбке, вот только ни очарования, ни пластики беловолосого рокового мужчины у нее пока не наблюдается. Но в разработчиках значится Cavia, а эти ребята могут удивить.



PS3

MotorStorm

Дата выхода ноябрь 2006

Ах эти гонщики! Их хлебом не корми – дай покататься на новеньком monster-truck (байке, фургоне, квадроцикле) по самой грязной и пыльной местности, а лучше совсем по бездорожью, да в придачу разбить пару машин. Если еще учесть, что для достижения цели в данном ралли все средства хороши, автомобили деформируются максимально реалистично, а грязь так и липнет к колесам и лобовому стеклу, становится понятно – некоторые купят PlayStation 3 специально ради удовольствия поиграть в MotorStorm.



PC

The Sacred Rings

Дата выхода сентябрь 2006

Истории о кольцах нравятся людям, причем как эпическая трилогия Толкиена, так и женские романы, где в конце счастливая пара обменивается обручальными... правильно, кольцами. Почему бы не сделать еще одну игру на эту неизбитую тему, например адвенчуру? Итак, Священные кольца, способные даровать своему владельцу мистическую силу и бессмертие, могут попасть в руки злобных врагов рода человеческого. А отважному герою предстоит приложить все усилия, чтобы доставить могущественные реликвии туда, где они никому не причинят вреда. Сценарист, перестань терзать баян!

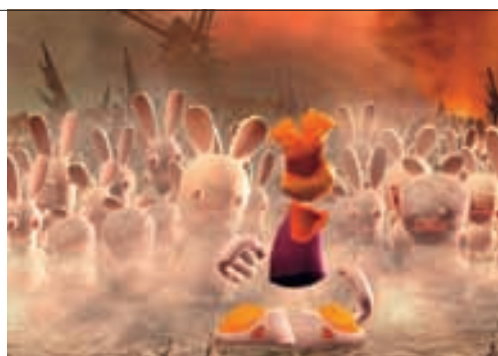


PC / Xbox 360 / Wii

Rayman: Raving Rabbids

Дата выхода ноябрь 2006

А-а-а! Спасите-помогите! Земле грозит вторжение кроликов! Они белые, ушастые, зубастые и абсолютно чокнутые. Нам страшно даже представить, что именно плодовитые грызуны собираются сделать с коренным населением планеты, особенно если они доберутся до «революционного» контроллера. Кто-то должен их остановить! Это птичка? Нет, это рыбка?! Нет, это Рэймен! В нашем деле главное – выучить по тизерным роликам матчасть: кролики не умеют пылесосить, играть в футбол и запускать праздничные фейерверки, они способны только танцевать. Та-да-дам!



Железо

Sapphire Radeon X1900 GT

\$350



Продукт предоставлен
Compass, www.compass.ua

Не так давно появилась 7900-я серия видеокарт NVIDIA GeForce. Мы отметили отличное быстродействие и разумную ценовую политику в отношении этой линейки, что обеспечило ей господство в соответствующем классе. Данное утверждение справедливо и для GeForce 7900 GT, которая представляется удачным выбором в «экономичном» high-end. Но настало время познакомиться с конкурирующим решением от ATI – Radeon X1900 GT, призванным укрепить позиции этого производителя в наиболее привлекательном для энтузиастов сегменте.

Что же представляет собой Radeon X1900 GT? Это продукт, построенный на базе чипа R580, который столь хорошо зарекомендовал себя в платах Radeon X1900 XT/XTX. Однако в отличие от них графический процессор Radeon X1900 GT подвергся сокращению функциональных блоков – в наличии 36 пиксельных процессоров при 12 текстурных против 48 (16) у его предшественника. Число вершинных конвейеров осталось неизменным – их восемь. Помимо этого, несколько снижены тактовые частоты – они составляют 575/1200 MHz для ядра и памяти соответственно. Ширина шины памяти равна 256 битам и имеет 256 MB видеопамати на борту. Система охлаждения карты однослотовая, как на Radeon X1800 XL, в противовес «холодильнику» Radeon X1900 XT/XTX.

Новинка продемонстрировала очень близкие результаты с GeForce 7900 GT, с незначительным преимуществом в некоторых приложениях. Разумеется, в DOOM 3 побеждает продукт NVIDIA, и отрыв довольно ощутим – уже давно ситуация в OpenGL-бенчмарках складывается не в пользу ATI Technologies. А вот в F.E.A.R. и Far Cry вперед попеременно выходят обе платы, причем, разница столь мала, что соотношение сил вполне может измениться с выпуском, например, новых версий драйверов.

В 3DMark05 с тяжелыми графическими настройками преимущество стабильно за новым видеоадаптером ATI, ну а в 3DMark06 результаты абсолютно идентичны.

В итоге конкурирующие видеокарты продемонстрировали фактически равное быстродействие, за исключением традиционного превосходства NVIDIA в OpenGL. В актив GeForce 7900 GT можно записать отсутствие сокращения блоков графического процессора и высокую вероятность компенсации снижения тактовых частот за счет разгона. В то же время Radeon X1900 GT в отличие от ускорителя NVIDIA поддерживает полноэкранное сглаживание в сочетании с расширенным динамическим диапазоном рендеринга (HDR), что немаловажно для покупателя, отдающего за новый видеоадаптер порядка \$350. Ведь в такой ситуации не хочется отказывать себе в максимальных настройках качества.

Sennheiser HD 415

\$50



Продукт предоставлен Nebesa,
www.nebesa.ua

Конструктивно HD 415 похожи на другие наушники этой же компании – HD 457. Если внешне данные модели все же отличаются формой оголовья, то в «снаряженном» состоянии на голове они практически идентичны, настолько же удобны и мягки. Небольшое сопротивление позволяет использовать их не только в домашних условиях, но и в связке с MP3-проигрывателем на улице. Для этого в комплекте даже предусмотрен специальный держатель, на который наматывается лишняя часть провода.

Отличия в звучании все же заметнее, и чувствуется, что HD 415 лучше показывают себя в области высоких частот, демонстрируя детализированную и прозрачную картину в композициях самых разных стилей. Подобное придется по душе любителям классической музыки, а насыщенный и глубокий бас станет бальзамом на сердце меломанам с совсем другими предпочтениями.

1140 грн



Продукт предоставлен «Скай Лайн»,
тел. (044) 238-6600

\$97/116

Foxconn WinFast NF4SK8AA-8KRS/NF4SK8AA-8EKRS



Продукты предоставлены
Compass, www.compass.ua

WinFast NF4SK8AA-8KRS нельзя назвать горячей новинкой в силу ее длительного пребывания на рынке системных плат. Она основана на чипсете nForce4 SLI и имеет удобную компоновку. Чипсет охлаждается активным кулером, радиатор которого мог бы быть и побольше.

О таких продуктах обычно говорят «рабочая лошадка», которая не участвует в скачках, а беспрепятственно «пашет», но при необходимости может прокатить владельца с ветерком. 285 MHz – очень неплохой результат для платы, ориентированной на применение в составе PC среднего уровня.

Настройка памяти включает только основные параметры, которых зачастую вполне достаточно, чтобы влиять на конечную производительность. Имеется возможность изменять напряжение на

процессоре и памяти. Частота генератора варьируется в пределах 200–300 MHz. Плата обязательно заинтересует энтузиаста, однако основные «рычаги» управления, которые могут оказывать влияние на разгон, имеются. Так что, учитывая стоимость платы, она вполне удовлетворит оверклокеров, желающих насладиться преимуществами SLI-конфигурации и при этом не разориться.

У нас в редакции оказалась и модификация платы 8EKRS. Она отличается от уже рассмотренной наличием контроллера FireWire, а также дополнительного контроллера SATA II на два устройства с возможностью организации RAID-массива. Кроме того, 8EKRS содержит дополнительный гигабитный сетевой контроллер, а в отношении разгонного потенциала она находится на том же уровне, что и 8KRS.

\$45

Edifier R303

Эта модель Edifier демонстрирует умение компании делать системы на базе небольших сателлитов. Уже из параметров комплекта становится понятно, что R303 предназначена только для озвучивания персонального рабочего места. При малой громкости качество воспроизведения оказалось неплохим, особенно хочется отметить старательность

сабвуфера. А вот у сателлитов есть проблемы с искажениями в среднечастотном диапазоне. Твитеры, напротив, работают отлично. Однако стоит прибавить громкость, как ситуация серьезно меняется и звучание колонок уже режет ухо.

Этот комплект отлично подойдет стесненным в пространстве пользователям.

Продукт предоставлен
дистрибьютором
Edifier в Украине
ООО «ЭЛСИ-А»,
тел. (044) 461-8523



GeCube X1800 GTO

Видеокарта от GeCube на базе чипа ATI Radeon X1800 GTO мало чем отличается от своего старшего собрата X1800 XL: она построена на том же ядре, возможности которого ограничены на аппаратном уровне (разблокированию не поддается). GPU имеет конвейерную формулу 12/8 и частоту 500 MHz, после разгона мы получили результат в 580 MHz. Плата оснащена 256 MB памяти с 256-битовой

шиной, работающей на частоте 1000 MHz (1080 MHz – уровень разгона, достигнутый нами). Огорчает шумность кулера, на максимальных оборотах он перекрывает все остальные источники звука в корпусе. Исправить ситуацию можно с помощью сторонних программ, к примеру Riva Tuner. Но в этом случае повышаются температурные показатели, что не лучшим образом сказывается на разгоне.

Biostar GeForce 7900 GTX

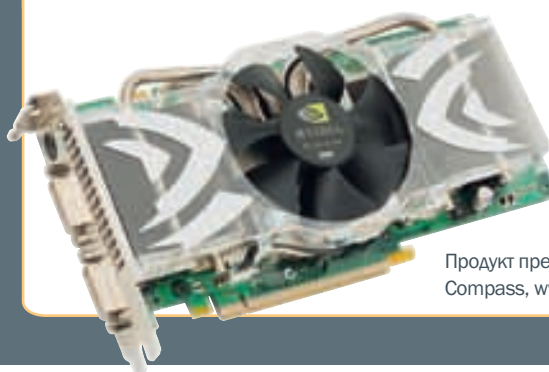
Видеокарта на базе графического процессора GeForce 7900 GTX от Biostar полностью соответствует референсному дизайну, предложенному инженерами компании NVIDIA. Сильное впечатление производит мощная система охлаждения, основанная на тепловых трубках, с тихим 80-миллиметровым вентилятором. Такая конструкция оправдана очень высоким значением частоты графического чипа, и к тому же вероятность успешного разгона возрастает.

Новинкой видеокарту на базе GeForce 7900 GTX назвать уже нельзя, и в поле нашего зрения она попала по другой причине – это первое устройство от Biostar на отечественном рынке. Кроме того, выпуская его в разгар чемпионата мира по футболу, дизайнеры решили сделать фанатам маленький подарок и включили

в комплект поставки фигурку футболиста.

Технические характеристики 7900 GTX стандартны: частоты чипа и памяти составляют 650 и 1600 MHz, что позволяет системе с такой видеокартой набрать 9840 баллов в 3DMark05. Уровень разгона оказался довольно высоким – 690 MHz GPU и 1720 MHz по памяти. И даже если в аналах истории и зафиксированы более выдающиеся результаты, ожидать заоблачного прироста частоты от топовых продуктов не стоит: по сути дела, они в своем штатном режиме работают почти на пределе возможностей. Кроме того, надо отдать должное производителю, оснастившим эту горячую плату эффективной и в то же время нешумной системой охлаждения, что важнее дополнительных десятков мегагерцев, которые все равно не делают особой погоды в борьбе за fps или 3D-марки.

\$570



Продукт предоставлен
Compass, www.compass.ua

HIS X1800 GTO IceQ 3 Turbo Edition/ X1900 XT IceQ 3/ X1900 XTX IceQ 3

\$265/560/630



Продукт предоставлен
«Евро Плюс»,
тел. (044) 249-3741

Компания HIS выпустила на рынок три новых видеокарты с IceQ 3 – на этот раз уже с третьей версией нестандартной системы охлаждения. Традиционно они отличаются низким уровнем шума и прекрасными температурными показателями. Основной особенностью третьей серии является составной радиатор – отдельные медные блоки для графического чипа и для модулей памяти. Такая конструкция предотвращает взаимное нагревание. По сравнению с референсными кулерами IceQ 3 позволяет в среднем на 5–10 °C снизить температуру GPU, что, естественно, помогает достичь более высоких частот при разгоне. Говоря сухим языком цифр,

плата на базе Radeon X1900 XTX нагревалась под нагрузкой максимум до 78 °C против 89–92 у референсной платы, X1900 XT – до 69 °C, а X1800 GTO – всего лишь до 65 °C.

Каждая из видеокарт серии HIS IceQ 3 поставляется в двух вариациях – обычная версия и слегка разогнанная Turbo Edition. Внешне устройства невозможно отличить друг от друга – они изготовлены на одной и той же печатной плате. Единственным маленьким недостатком являются размеры системы охлаждения – видеокарту будет довольно сложно установить на материнскую плату, снабженную высоким и массивным радиатором северного моста.

\$206

ASUS A8N32-SLI Deluxe



Продукт предоставлен
представительством
компания ASUS
в Украине, www.asus.ru

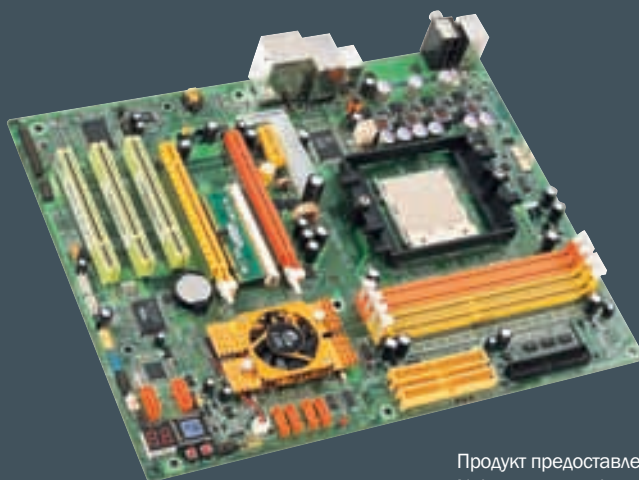
ASUS определила A8N32-SLI Deluxe не иначе как Gaming Edition, акцентируя внимание на том, что это экстремальная платформа для требовательных геймеров. В единственной на данный момент плате ASUS для платформы Socket 939 используется чипсет NVIDIA nForce4 SLI x16, позволяющий одновременно работать двум слотам PCI Express x16 в полноскоростном режиме. По сути, данный набор логики представляет собой симбиоз северного моста nForce4 SPP 100 и южного, в качестве последнего служит привычный чип nForce4 SLI. Такая конфигурация несколько усложняет задачу охлаждения обоих чипов, однако инженеры компании с ней справились отлично. Они снова применили принцип Fanless Design, предполагающий отсутствие активных (т. е. шумных) компонен-

тов. На плате тепловыми трубками соединены радиаторы, закрепленные на северном и южном мостах, а также на половине элементов, принадлежащих VRM. Вторая половина силовых транзисторов блока стабилизации охлаждается отдельным радиатором.

Пожалуй, впервые на материнских платах для настольных ПК применена восьмифазная система стабилизации напряжения. Это может обеспечить некоторый запас мощности для работы высокопроизводительных процессоров и удовлетворения возрастающих требований по их питанию при разгоне. Из дополнительных функций отметим наличие FireWire и SATA RAID-контроллера.

A8N32-SLI Deluxe обладает как отличными возможностями для оверклокинга, так и реально имеющимся потенциалом.

Epoх EP-9NPA+ SLI



Продукт предоставлен
Nebesa, www.nebesa.ua

130 грн

Genius KB 600

Дизайн беспроводного комплекта KB 600 довольно прост, а функциональность достаточно стандартна. Небольшая черная клавиатура оснащена дополнительной подставкой для ладоней и имеет 12 светло-серых клавиш управления мультимедийными приложениями и запуска стандартного ПО, разделенных на две группы. В отличие от мыши, которая питается от двух аккумуляторов AA, основное устройство потребляет энергию от пары небольших AAA-батареек.

Проводной передатчик подключается к ПК с помощью USB-разъема и не требует дополнительной установки драйверов.

Избежать при разработке появления мелких недостатков, увы, не удалось. Клавиши нажимаются достаточно туго, причем ход великоват, а видоизмененный блок навигации понравится далеко не всем. В целях миниатюризации устройства уменьшены все функциональные кнопки, расположенные в одном ряду со Space.

\$50



Продукт предоставлен дистрибьютором Edifier в Украине ООО «ЭЛСИ-А», тел. (044) 461-8523

Edifier X600

Система X600 является старшей в линейке мультимедийной акустики. Дизайн АС достаточно скромный и не содержит лишних элементов. Деревянные сателлиты закрыты тканевыми накладками и украшены вставками серебристого цвета. Все управление сосредоточено на боковой панели сабвуфера (регулировка басов и громкости), поэтому с рабочего места настраивать звучание не так удобно. Крепление колонок к стене осуществляется с помощью вырезанных в MDF отверстий, и надежность их установки будет зависеть от аккуратности пользователя. Провода вмонтированы в корпус сателлитов, и их замена повлечет за собой разбор колонок.

Несмотря на наличие твитеров, звучание системы не насыщено

высокими частотами. Четкое и сбалансированное воспроизведение не нарушается, ни один участок диапазона не выбивается из общего строя. С одной стороны, хотелось бы более детальной и точной картины, однако на другой чаще всего находится стоимость системы. Небольшая мощность X600 позволяет использовать ее в качестве персональной акустики, но вот для размещения в просторном помещении придется подыскать что-то посильнее. Например, систему Edifier S2.1, о которой мы писали в прошлом номере, она, кстати, стоит \$88. Но для многих X600 окажется идеальным решением благодаря своей универсальности: она одинаково хорошо воспроизводит джаз и рок, электронные и акустические композиции.

\$132

Довольно интересная модель от Erox, основанная на чипсете nForce4 SLI. Как правило, неплохо оснащенные платы этого производителя имеют умеренную цену, что справедливо и для EP-9NPA+ SLI. Чипсет прикрыт габаритным радиатором с относительно тихим вентилятором. Особое внимание уделено индикации работоспособности элементов, установленных на материнской плате. Помимо традиционного LED-индикатора, отражающего этапы загрузки системы, на PCB размещена светодиодная линейка, которая показывает нагрузку на модули памяти в

текущий момент, – смотрится очень эффектно.

Дублирующие кнопки Power/Reset на PCB являются полезным атрибутом платы с оверклокерскими «претензиями». Приятно порадовало и наличие в комплекте дополнительного внешнего температурного датчика. Плата оснащена еще и внешним контроллером SATA (Silicon Image Sil3132), благодаря чему количество соответствующих разъемов увеличилось до шести. Возможность работы с FireWire-устройствами обеспечивает чип VIA VT6307. Настроек BIOS более чем достаточно для достижения успешного разгона процессора.



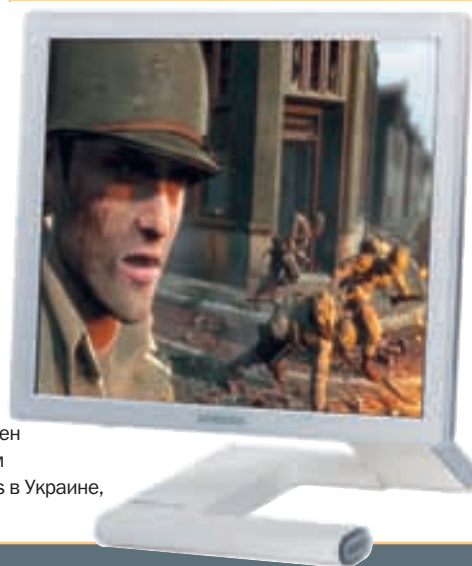
Продукт предоставлен DataLux, тел. (044) 249-6303

Samsung SyncMaster 971P

Этот дисплей – вершина модельного ряда пользовательских мониторов корейского гиганта. Он оснащен быстродействующей матрицей S-PVA с временем отклика 6 мс (GTG). Экран действительно хорош: фотографии и видео смотрятся на нем отлично, а высокая скорость позволяет насладиться динамичными играми. Качество цветопередачи не вызывает нареканий: нам понравилась естественность телесного цвета на тестовых снимках.

Монитор имеет эргономичное шасси с весьма необычным дизайном, которое обеспечивает возможность регулировки положения экрана в широких пределах, включая наклон, поворот и высоту. Кроме того, в подставке расположен USB-концентратор, что очень удобно для подключения мыши и клавиатуры. Подобно другим мониторам Samsung премиум-класса, данная модель имеет только программное управление, а на корпусе размещена лишь кнопка выбора предустановок (Game, Video, PC и др.).

\$600



Продукт предоставлен представительством Samsung Electronics в Украине, www.samsung.ua

Локализации

«Жертвоприношение»/ Sacrifice

Жанр микс
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 5/5
Локализация 5/5

«Жертвоприношение» стало последней игрой команды Shiny Entertainment под руководством некогда культового геймдизайнера Ричарда Перри перед тем, как ее с потрохами купила Atari и посадила ваять поделки на модную в то время тему «Матрицы» братьев Вачовски. Единного мнения по поводу Sacrifice в среде критиков и простых пользователей так и не сложилось: в рецензиях можно было найти все – от панегириков до полнейшего разгрома. В обзоре, опубликованном в «ДПК», №12, 2006, она получила высшую оценку за свою оригинальность, совершенно безумный и потрясающе красивый игровой мир, удачное сочетание элементов различных жанров и очень своеобразный юмор.

При локализации крайне важно было сохранить «энергетику» споров пяти богов. Их словесные перепалки, напоминающие разборки соседей на коммунальной кухне, требовали особого внимания со стороны переводчиков и актеров. Мы рады констатировать, что адаптация «Жертвоприношения» к нашим лингвистическим нормам удалась на славу.

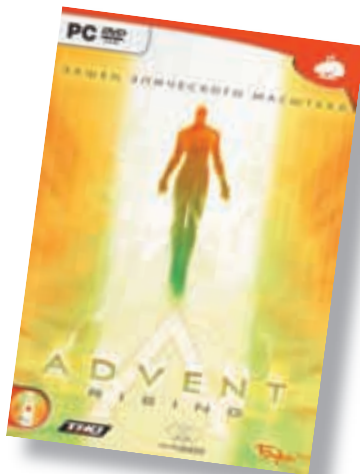


Advent Rising

Жанр 3D-action
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Игра 3/5
Локализация 4/5

Потенциально неплохой 3D-action в сеттинге, будто пришедшем к нам из золотой эпохи научной фантастики (не зря же автором сценария выступил знаменитый американский писатель-фантаст Орсон Скотт Кард). Однако при более близком знакомстве выясняется, что, кроме хорошего сюжета, других достоинств у игры практически нет: вялый геймплей, неудобное управление, посредственная графика... Больше всего Advent Rising похож, пожалуй, на неудачную помесь Halo и Jedi Academy.

Локализация выполнена хорошо – только голоса инопланетян портят общую радужную картину, абсолютно не подходя к внешности говорящих негуманов. В остальном же – очень достойный уровень, и лишь изредка встречаются незначительные шероховатости. Особо стоит отметить скрупулезность подхода – «Бука» переделала даже вступительный видеоролик, переведя начальные титры.



«День Победы II: Новая война»/Hearts of Iron II: Doomsday

Жанр стратегия реального времени
Издатель в Украине «1С»
Локализатор Snowball Interactive
Игра 4/5
Локализация 5/5

Новый аддон к знаменитому творению Hearts of Iron II (известному у нас как «День Победы II») от студии Paradox Interactive предоставляет геймеру возможность поучаствовать в противостоянии СССР и США в период с 1945 по 1954 гг. Только закончилась Вторая мировая война, и вот снова мир на грани катастрофы. К чему же в итоге приведут амбиции Сталина и Рузвельта, предстоит решить игроку.

Локализация в исполнении Snowball Interactive, как всегда, на высочайшем уровне, придраться абсолютно не к чему: прекрасная озвучка, удачный выбор шрифта, полностью и качественно переведенные исторические справки; все это оставляет самое приятное впечатление и позволит долго наслаждаться игровым процессом, перекраивая историю на новый лад.



«Act of War: Государственная измена»/Act of War: High Treason

Жанр стратегия реального времени
Издатель в Украине «Руссобит-М»
Локализатор GFI
Игра 4/5
Локализация 2/5

Спустя год после выхода оригинальной игры Atari выпустили аддон под названием «Государственная измена». Ничего особенного в нем нет: как всегда, добавлены

новые технологии и юниты, появилась дополнительная кампания и карты для сетевого режима и плюс ко всему – небольшая работа над ошибками. Но самое яркое впечатление оставили требования к свободному месту на жестком диске – 7 GB для дополнения – это уже чересчур; слава богу, хотя бы не надо устанавливать оригинальную игру (а это еще столько же).

Локализация явно выполнена спустя рукава, да и непонятно, зачем вообще было браться за работу, предполагая такой результат. Судите сами – ни один ролик не переведен, всего лишь наложены субтитры поверх изображения, реплики юнитов также дублируются всплывающим текстом – и это в стратегии! Да и шрифт подобран просто отвратительный.



The Elder Scrolls IV: Oblivion

Жанр RPG

Издатель в Украине «1С»

Локализатор «1С»

Игра 5/5

Локализация 4/5

Полагаем, эта игра в особых представлениях не нуждается – Oblivion является одним из самых громких

проектов 2006 г. (если не самым громким). Локализацию ждали с огромным нетерпением – отрадно, что она вышла так быстро (спустя всего 3 месяца после американского релиза). К сожалению, ради быстрого появления русской версии пришлось пожертвовать озвучкой (переведены только вступительный

ролик, тексты и субтитры, говорят же персонажи по-прежнему на английском).

Собственно перевод хорош, но до отличного все-таки недотягивает – временами встречаются опечатки или мелкие погрешности, хотя общего положительного впечатления они отнюдь не портят.

Очень жаль, но не все моды, предназначенные для английской версии, оказались совместимы с русской, а те, которые все же запускаются, вполне могут привести к появлению в игре английских текстов. Разработчики говорят, что это проблема самих модов, но нам от этого не легче.

Driv3r

Жанр аркада

Издатель «1С»

Локализатор «1С»

Игра 3/5

Локализация 5/5

Несмотря на все недостатки Driv3r, практически убившие знаменитую серию, эта автоаркада примечательна тем, что главных персонажей в ней озвучивали голливудские актеры Майкл Мэдсен, Микки Рурк, Мишель Родригес и др. Понятное дело, найти адекватную замену звездам в «1С» не смогли. И хотя локализация получилась весьма удачной, с большим количеством переведенных на русский язык диалогов и реплик, а также качественно адаптированным руководством пользователя, все же подбор голосов и игра актеров значительно уступают английской версии.

Саму же игру русификация, естественно, ни на йоту не улучшила. Мечтам разработчиков из Reflections сделать Driv3r похожей на серию GTA не суждено было сбыться. Виною тому удручающий искусственный интеллект, примитивный сюжет, скучные и однообразные миссии, убогая анимация персонажей и в целом слабая графика.



Fallout Tactics

Жанр стратегия с элементами RPG

Издатель в Украине «1С»

Локализатор «1С»

Игра 5/5

Локализация 4/5

В прошлом месяце компания «1С» несколько разочаровала геймеров, выпустив локализацию культовой RPG Fallout 2, теперь же нас решили порадовать продолжением этой серии, а именно Fallout Tactics. Об игре фанаты ожесточенно спорили не один год: что же она собой представляет – гениальный сиквел или же бессовестную поделку? Но все же третья часть сериала от канувшей в Лету Interplay заслужила почетное место на полке любого ценителя жанра.

В этот раз локализация выполнена замечательно – все ролики переведены, все фразы озвучены профессионально и с правильными интонациями, а юмор и брань из оригинальной игры в русскоязычном исполнении заслуживают высшей оценки. Есть, конечно, пару огрехов, но они не катастрофичны и вызывают лишь улыбку (например, «Ню навыки»).



Psychonauts

Жанр микс

Издатель в Украине «Фабрика Игр»

Локализатор «Бука»

Игра 5/5

Локализация 5/5

Р psychonauts относится к числу тех игр, которые, не имея возможности похвастаться астрономическими тиражами, оставляют неизгладимый след в душах настоящих геймеров и попадают в золотой фонд нетленной классики. Приключения большого парня с такой родной фамилией Распутин (или попросту Раз) в невероятных «мозговых» мирах, созданных неистощимой фантазией Тима Шафера и его команды Double Fine Productions, реально «рвут крышу на части». Масса колоритнейших персонажей, умопомрачительный дизайн уровней, потрясающая озвучка. Нам искренне жаль тех, чьи руки не дошли до этой игры.

«Бука» уже давно преуспела в сфере локализаций нестандартных продуктов (вспомним хотя бы «По ту сторону добра и зла»). Отрадно, что планка качества и на этот раз осталась на высочайшем уровне.



Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Жанр тактический шутер

Издатель в Украине «Фабрика Игр»

Локализатор «Бука»

Игра 4/5

Локализация 4/5

Фull Spectrum Warrior: Ten Hammers использует движок своего предшественника, причем складывается впечатление, что картинку на экране даже не пытались улучшить. И если

два года назад игра была визуально привлекательной, то сейчас слабые текстуры и далеко не совершенные модели уже не вызывают восторженных возгласов. Геймплей остался практически без изменений, за исключением того, что в Ten Hammers появилась возможность заходить в некоторые помещения и вести огонь по противнику уже из зданий, а также время от времени

командовать третьим «отрядом» – техникой (бронемашинной Bradley или джипом Hammer).

Локализация от «Буки» не оправдала наших ожиданий. Все реплики персонажей в игре звучат на английском, и только дублирующие их субтитры переведены. Но справедливости ради заметим: сам текст весьма хорош, а иногда даже содержит «крепкие» выражения.



60 игр, в которые стоит играть



Файтинги

1. Tekken 5

PS2 • Namco

За одну только панду эта 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. Tomb Raider Legend

PC/PS2/Xbox/Xbox 360 • Crystal Dynamics/«Новый Диск»

3. The Outfit

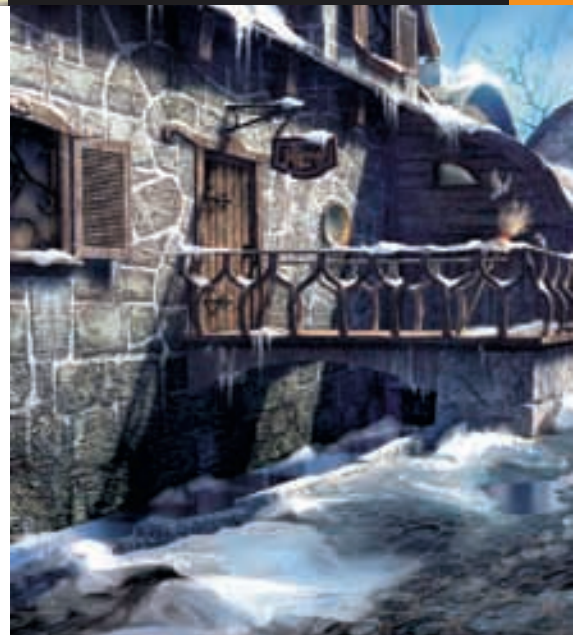
Xbox 360 • Relic/THQ

4. X3: Воссоединение

PC • Egosoft/«Новый Диск»

5. King Kong

PC/PS2/Xbox/Xbox 360 • Ubisoft/«Бука»



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

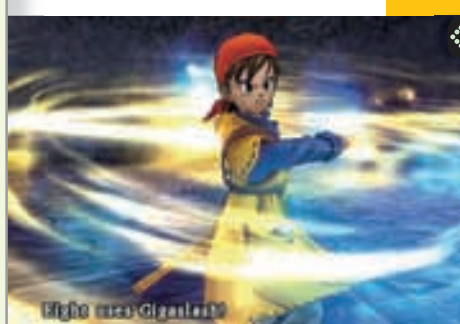
PC • Gas Powered/«1C»

4. Shining Force Neo

PS2 • Amusement Vision/SEGA

5. Ex Machina

PC • Nival/Target/«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 топоров 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 остров 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



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!

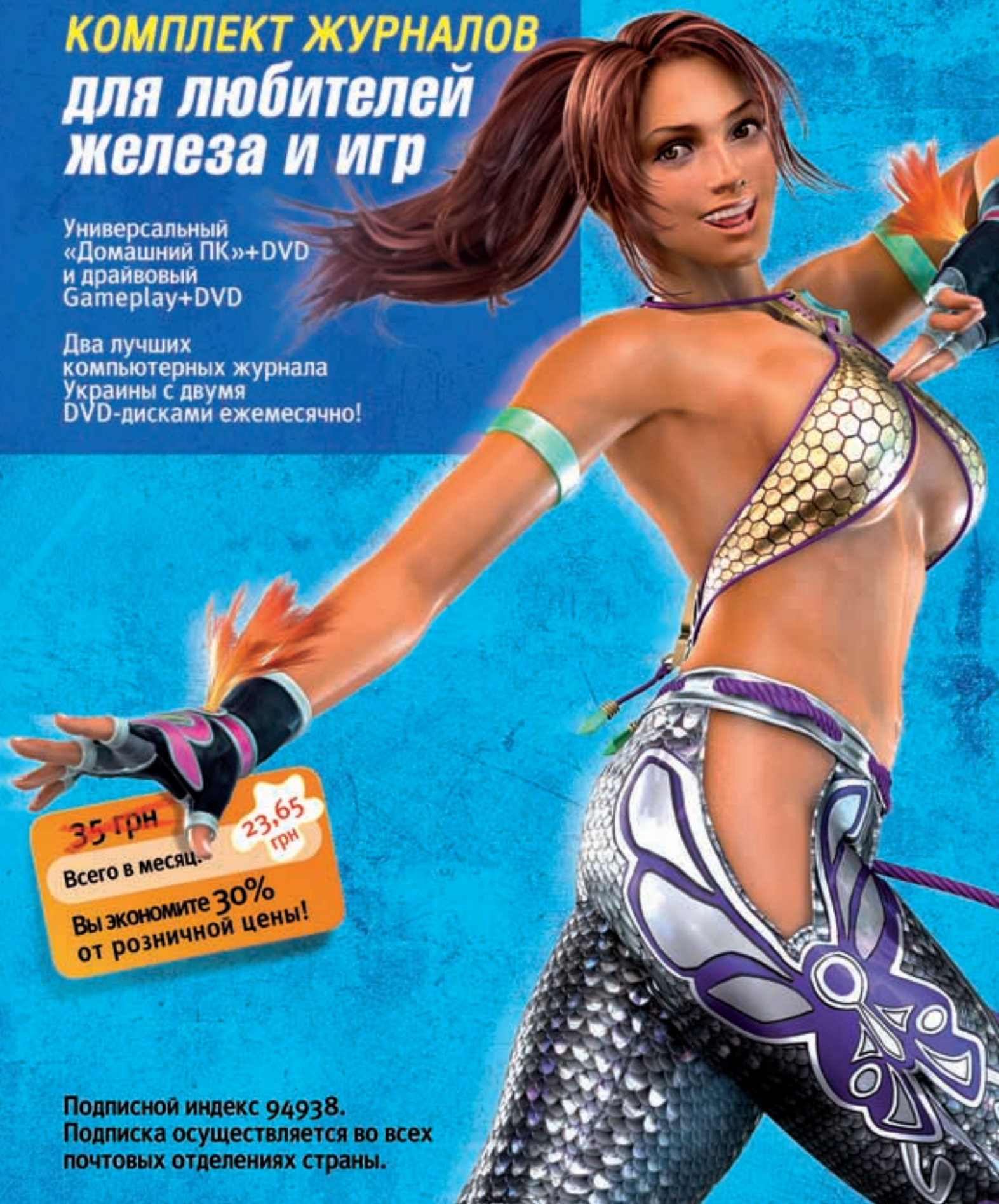
35 грн

Всего в месяц.

23,65 грн

Вы экономите **30%**
от розничной цены!

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



Top 5

Игры сентября

Ангел, якудза, галлюциногены, ковбой и многопользовательские гонки

Началось. После летнего затишья нас ожидает шквал интереснейших проектов, который прекратится только в первой декаде декабря. Три осенних месяца будут очень насыщенными.



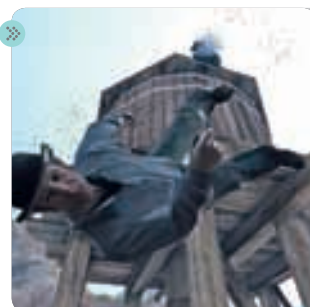
1 **BROKEN SWORD: ANGEL OF DEATH**

Приключения Джорджа Стоббарта продолжают-ся. По укоренившейся привычке незадачливый американец будет раскрывать темные секреты прошлого, бороться со всевозможными культами и спасать мир. Причем в этот раз без мини-игр в духе Sokoban. За что мы готовы простить даже устаревшую графику.



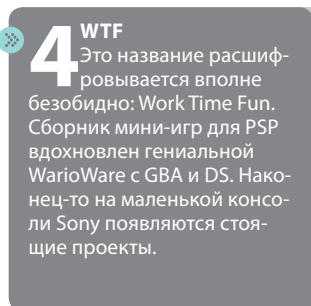
2 **YAKUZA**

Одиноким якудза, отсидевший десять лет за убийство (совершал он его или нет – не важно), жутко недоволен своими бывшими нанимателями. Но расправа не будет быстрой, ведь у него снова неприятности, виной которым маленькая девочка и 10 миллиардов иен.



3 **CALL OF JUAREZ**

Еще один невинно пострадавший герой, обвиненный в убийстве, которого он не совершал. И все это на Диком Западе. Банально до зубной боли, но за возможность стрелять с двух рук и скакать на лошадях мы можем простить многое.



4 **WTF**

Это название расшифровывается вполне безобидно: Work Time Fun. Сборник мини-игр для PSP вдохновлен гениальной WarioWare с GBA и DS. Наконец-то на маленькой консоли Sony появляются стоящие проекты.



5 **TEST DRIVE UNLIMITED**

Массивная многопользовательская онлайн-гонка. В отличие от мертвой NFS: Motor City, TD: Unlimited будет содержать и single-режим, но вся прелесть игры заключается в мультиплеере.

