

РЕДАКЦИЯ

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

Главный редактор Gameplay
СЕРГЕЙ ГАЛЕНКИН

Редакторы
АЛИНА ЖИГУНОВА
АННА ЗИНЧЕНКО
ЯРОСЛАВ СИНГАЕВСКИЙ

Редактор диска
АЛЕКСЕЙ ФИНГЕРУТ

Литературная редакция
НАТАЛЬЯ НАУМЕНКО
ЮЛИЯ НЕТУНАХИНА
АЛЛА ПЕТРОВА
ЛЮБОВЬ СМОЛИНА

Верстка
ИВАН ЧУМАК

Дизайн
ОЛЕГ ПЕРЕВЕРЗОВ
ЛАРИСА БРУСОВА

Директор по рекламе
ОЛЬГА ВАКУЛЮК

Менеджер по распространению
СВЕТЛАНА РАДЧЕНКО

ИЗДАТЕЛЬСТВО

Президент, генеральный директор
СЕРГЕЙ АРАБАДЖИ

Вице-президент,
старший главный редактор
МИХАИЛ ЛАПТЕВ

Вице-президент,
исполнительный директор
НАТАЛИЯ ПЕТРОВСКАЯ

Директор по распространению
ОЛЬГА ГАЛУШКА

Технический директор
АЛЕКСЕЙ ГРУША

Директор фотослужбы
АНДРЕЙ ТУРЦЕВИЧ

Арт-директор
ЕВГЕНИЙ МЕДВЕДЕВ

Директор по маркетингу
ВИКТОРИЯ НИКОЛАЕВА

Директор интернет-проектов
ВЛАДИМИР ВОЗНЯК

Менеджер по полиграфии
ВЛАДИМИР БУГАЙЧУК

IT-менеджер
АЛЕКСАНДР САВЧЕНКО

Журнал Gameplay, № 4 (20), апрель 2007

Подписной индекс
в Каталоге изданий Украины
Gameplay без DVD-диска 92494
Gameplay с DVD-диском 92493
Комплект из «Домашнего ПК»
с DVD и Gameplay с DVD 94938
Свидетельство о регистрации
КВ № 9963 от 15.06.2005 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издаётся с сентября 2005 г.
Учредитель – Сергей Арабаджи
Издатель – ООО «Издательский Дом ИТС»,
г. Киев, 2007 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 25 000 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) 496-3469
..... (044) 331-0409
..... (044) 331-0401
Факс: (044) 270-3891
E-mail: editor@gameplay.com.ua
Web-сайт: www.itcpublishing.com

© «Издательский Дом ИТС», 2007 г.
Все права защищены



Национальное достояние

➔ Год, прошедший с момента написания предыдущего материала «Наши игры», стал для украинской игровой индустрии знаковым. Во-первых, вышло множество отечественных долгожителей и просто интересных проектов: You Are Empty, «Восхождение на трон», «Герои Уничтоженных Империй», «Экспедиция-Трофи», «Инстинкт», S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl наконец. А ведь многие уже и не надеялись, что некоторые из этих игр когда-нибудь увидят свет.

Во-вторых, западные инвесторы поверили в наш геймдев: вслед за Crytek и Monte Cristo в Украине открыла офис компания Vogster Entertainment, сравнительно молодая, но уже разрабатывающая MMOG на Unreal Engine 3. А о том, сколько различных заданий по аутсорсингу для зарубежных издателей выполняет Persha Studio,

я даже рассказывать не буду – уж больно длинный перечень получится.

В-третьих, украинские разработчики активно приступили к созданию игр для консолей. Они вовсю трудятся над проектами для Xbox 360, PS3, Wii, PSP и DS. Кстати, в основном отечественные мастера предпочитают Wii и DS – сразу пять украинских компаний занимаются играми для приставок Nintendo.

В-четвертых, разработчики трезво оценивают свои силы. Многие студии, начинавшие с создания «ультимативной RPG», переключились на небольшие или казуальные игры – и в отличие от «убийцы Fallout» эти проекты у них получаются просто замечательно. Вообще насыщенный клонами shareware-рынок – превосходное место для проявления собственного нашим соотечественникам творческого подхода при

сравнительно небольших затратах на производство.

Ну и в-пятых, невзирая на мрачные прогнозы, рост зарплат в игровой индустрии продолжается, количество занятых в геймдеве людей увеличивается, и число «перебежчиков» в кино и ТВ сравнимо с потоком «беженцев» оттуда же.

Несмотря на полное отсутствие поддержки со стороны государства («Ничего, лишь бы не мешали», – считает большинство руководителей студий), украинские компании продолжают успешно развиваться и радовать поклонников новыми проектами.

А о том, что новенького приготовили отечественные игроделы, читайте в традиционном материале «Наши игры». И не пропустите рецензию на S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl – мы долго его ждали.

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галёнкин,
seg@itc.ua

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

После стольких лет томления, слухов, пересудов, переделок и переносов от разработчиков S.T.A.L.K.E.R. можно было ждать чего угодно – как гениальнейшего проекта, так и абсолютно проходной поделки (вспомните Kreed). Однако что же все-таки получилось?

80



Содержание

№ 4 (20) апрель 2007

58 Shadowrun

Еще одна классическая настольная ролевая игра перебирается на экраны мониторов и телевизоров. Но в этот раз вместо скучных хексов, дайсов и статсов – бескомпромиссный action! Магия против технологии будущего – кто кого?



Новости

- 6 Кратко
- 10 Обратная связь
- 12 Новости киберспорта

Мысли

- 14 O MMORPG

Тема

- 16 Наши игры
- 40 Геймдев и Мафия
- 44 Windows Vista
- 50 История Ultima
- 56 Top 5: Кролики

Превью

- 58 Shadowrun
- 62 Kingdom Under Fire: Circle of Doom
- 64 Colin McRae: DIRT
- 66 Wild ARMs: The Vth Vanguard
- 68 Limbo of the Lost
- 72 Dungeon Runners
- 74 Gray Matter

- 76 Интервью с Джейн Дженсен

Рецензии

- 80 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
- 84 Supreme Commander
- 88 WWE SmackDown vs. RAW 2007
- 90 Восхождение на трон
- 92 Ядерные Твари
- 94 Dance! Online
- 96 Panzer Elite Action – Dunes of War
- 98 Baten Kaitos Origins
- 100 Maelstrom
- 102 Rogue Galaxy
- 104 Инстинкт
- 106 Table Tennis
- 108 Crackdown

- 110 Моды для Homeworld 2
- 114 Галерея

Гид покупателя

- 118 Железо
- 122 Локализации
- 124 Лучшие игры
- 128 Top 5 апреля

88



WWE Smack-
Down vs.
RAW 2007

102

Rogue Galaxy

Что получится, если взять немного «Звездных войн», добавить туда Джека Воробья из «Пиратов Карибского моря», приправить аниме и подать под соусом классической action/RPG?



18 стальных колес:

Полный загруз	122
Baten Kaitos Origins	98
BlackSite Area 51	116
Bounty Bay Online	116
Brooktown High: Senior Year	116
Colin McRae: DIRT	64
Cosmic Family	117
Crackdown	108
Dance! Online	94
Devil May Cry 3: Специальное издание	122
Dragonshard:	
Кристалл Всевластья	123
Dungeon Runners	72
Enemy Engaged 2	117
FIM Speedway Grand Prix 2	123
Gray Matter	74
Hour of Victory	115
Kingdom Under Fire:	
Circle of Doom	62
Limbo of the Lost	68
Maelstrom	100

Medieval II: Total War	123
Mercenaries 2: World in Flames	115
Panzer Elite Action – Dunes of War	96
Pet Alien	114
Rogue Galaxy	102
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	80
Shadowrun	58
Sid Meier's Civilization IV:	
Warlords	123
Supreme Commander	84
Sword of the New World:	
Granado Espada	117
Table Tennis	106
The Destiny of Zorro	114
The Elder Scrolls IV: Shivering Isles	115
Warhound	114
Wild ARMs: The Vth Vanguard	66
WWE SmackDown vs. RAW 2007	88
Восхождение на трон	90
Инстинкт	104
Овцегонки	122
Цезарь IV	122
Ядерные Твари	92



16

Наши игры

Украинских компаний, создающих игры, с каждым годом становится все больше и больше. Число проектов, которые они готовят, также непрерывно растет. И, согласитесь, всегда приятнее играть в игру, сделанную в родной стране. Поэтому мы собрали абсолютно всех отечественных разработчиков и их проекты в одном огромном материале. Читайте о том, о чем все остальные узнают очень нескоро. И не забудьте посмотреть дополнительные материалы на Gameplay DVD!

84

Supreme Commander

Масштабная и сложная, Supreme Commander предназначена не для средних умов. От игрока требуются недюжинные способности по управлению сотнями юнитов – от мелких танков до гигантских шагающих роботов. Ну и компьютер, разумеется, понадобится самый мощный.



Содержание →

Gameplay DVD#4 (20)



Игры

Полные версии

Dark Oberon
FlightGear
gate 88
Neverball
No Gravity
Open Outcast
The Battle for Wesnoth
Transcendence
What Linus Bruckman Sees

Shareware-игры

Волшебная история
(Magic Tale)
Времена раздора
(Discord Times)
Джем Болл 1.09
(Gem Ball)
Лисенок
Попрыгунчик 1.3
(Foxy Jumper)
Тайна фараона 2.0
(Pharaoh's Mystery)
Captain BubbleBeard's
Treasure
Charlotte's Web:
Word Rescue
Enchanted Gardens
Luxor 2
Luxor Mah Jong
Ouba: The Great Journey
Pigllionaire
Reaxxion
Solitaire Pop
The Wonderful
Wizard of Oz
Toribash 2.4
XAvenger

Демонстрационные версии

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow
of Chernobyl
Смерть шпионам
Infernal

Патчи

Русские версии

Виктория.
Революции 2.01
Дневной Дозор 1.1
Ил-2 Штурмовик.
Платиновая
коллекция 4.08m
Космические
рейнджеры 2:
Доминаторы 1.8.1
Полный привод:
УАЗ 4x4 1.3
Armed Assault 1.02
Europa Universalis 3
1.10r
Galactic Civilizations II:
Dread Lords 1.40
Gothic 3 1.12
Heroes of Might &
Magic V 1.41
Heroes of Might &
Magic V: Владыки
Севера 2.01
Knights of Honor.
Рыцари чести 1.05
Neverwinter
Nights 2 1.04
Hitman: Кровавые
деньги 1.2
Prey 1.3

Sid Meier's Civilization IV:
Warlords 2.08
WarCraft III: Reign
of Chaos 1.21a
WarCraft III: The Frozen
Throne 1.21a

Английские версии

Battlefield 2142 1.20
Codename: Panzers,
Phase One – 64 bit
Codename: Panzers,
Phase Two 1.07
Company of Heroes 1.5
Dominions 3: The
Awakening 3.06
DOOM 3 1.3.1
Flashpoint Germany 1.12
Frater 1.4
Knights of Honor 1.05
Neverend 1.1
Neverwinter
Nights 2 1.04
Prey 1.3
rFactor 1.250
S.C.S. Dangerous
Waters 1.04
Sherlock Holmes: The
Awakened 1.1
Soldiers: Heroes of World
War II – Vista Upgrade
Space Empires 5 1.25
Star Trek: Legacy 1.2
Stronghold Legends 1.2
Supreme Commander
3217b
The Longest Journey 160
The Sims 2: Pets 1.6.0.273
Tom Clancy's Rainbow
Six: Vegas 1.04

WarCraft III: Reign
of Chaos 1.21a
WarCraft III: The Frozen
Throne 1.21a

Дополнения

Half-Life 2

DE_Wanda

Homeworld 2

Angels Fall First 0.4
Battle Enhancement Mod
Battlestar Galactica: Fleet
Commander 0.2.1
Clone Wars 0.91
Complex 5.5
Freespace: A New
Age 0.25
FX Mod 1.72
Gundam Mod 3.0
Point Defense
Systems 7.3.1
Star Trek: Call to
Battle 0.3
Star Wars: Warlords 0.45

Полный привод:

УАЗ 4x4

Видеоролики

Наши игры

Анабиоз: Сон разума
Барьер миров
Scorpion
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow
of Chernobyl
Metro 2033:
The Last Refuge

Мультиплатформа

Fantastic 4: Rise of
the Silver Surfer
Mercenaries 2: World
in Flames
Rayman Raving Rabbids
Spider-Man 3: The Game
Teenage Mutant Ninja
Turtles: Video Game
Tomb Raider Anniversary
UEFA Champions
League 2006–2007
Virtua Tennis 3

PC

Age of Conan: Hyborian
Adventures
Command & Conquer 3:
Tiberium Wars
Crysis
Enemy Engaged 2
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow
of Chernobyl
Test Drive Unlimited
The Sims 2: Seasons

PSP

Test Drive Unlimited

Wii

Sonic and the Secret Rings

Обои для Рабочего стола

Re:Play

Архив журнала Re:Play

Утилиты, программы и драйверы на все случаи жизни

«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, апрель 2007» является
неотъемлемой составляющей журнала
Gameplay, № 4 (20), 2007 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

WCG 2007

WORLD CYBER GAMES



більше, ніж гра!

Мобільний партнер:



Технічний партнер:



Головний медіа-партнер:



Ти готовий залишити свій слід у віртуальній історії?
Всесвітні кібер-ігри знову запрошують гладіаторів.
Реєстрація учасників відбіркового турніру почнеться
на сайті www.wcg.com.ua 17 квітня 2007 року.

Найсильніші воїни віртуального простору зійдуться
у фінальному поєдинку, що відбудеться в США
у жовтні 2007 року.

За підтримки:



Медіа-партнери:



Кратко

Подробнее на gameplay.com.ua

Дождались. Слава Императору!

→ THQ похвасталась эксклюзивным контрактом с Games Workshop. В течение следующих восьми лет она все еще имеет право выпускать проекты по лицензии Warhammer 40 000, причем теперь не только игры для PC и больших консолей, но и продукты для беспроводных устройств и (о чудо!) MMOG. И тут же последовало сообщение, что THQ и ее тexas-кая студия Vigil Games начинают работу над Warhammer 40 000 MMO. Ура, товарищи, побежали ставить свечку за здоровье.



Сам себе разработчик

→ Экс-президент и основатель знаменитой Shiny Entertainment Дэвид Перри (David Perry) сейчас трудится над очередной MMOG для Acclaim. Но интересно в проекте не участие именитого разработчика, а то, что к сотрудничеству он приглашает геймеров. При создании Top Secret (так пока называется игра) будут учитываться пожелания, высказанные на сайте topsecret.acclaim.com. Разумеется, после того как креатив одобрит сам Дэвид. Возможно, это ваш шанс!

Итоги конкурса Delfics Green

→ Сколько же лотерейных билетов нужно купить, чтобы выиграть один PC... А вот получить целый компьютерный класс, приложив некоторые усилия и продемонстрировав творческий подход, как оказалось, вполне реально. Торговая марка Delfics Green при поддержке спонсоров – компаний AMD, ATI и Chieftec, предоставили такую возможность любому классу или группе из учебных заведений Украины. Все, что требовалось от участни-

ков, – оригинально изобразить логотип Delfics Green, сфотографироваться на его фоне и отослать снимок организаторам.

Конкурс проводился в течение трех месяцев – с 1 ноября 2006 г. по 31 января 2007 г.

За это время на рассмотрение представлено более 70 коллективных работ. Некоторые были очень оригинальны и настолько впечатлили организаторов, что шесть самых интересных произведений отмечены ценными поощритель-

ными призами, среди них цифровые видео- и фотокамеры, а также домашний кинотеатр.

Несмотря на то что достойных оказалось довольно много, в определении победителя члены жюри были на удивление единогласны. Лучшей признана работа студентов 3-А курса Владимир-Волынского педагогического колледжа им. А. Ю. Крымского. Ребята заслуженно получили главный приз – компьютерный класс, состоящий из 15 персональных компьютеров, отдельного преподавательского сервера, принтера и сканера.



Кратос всегда с тобой

→ Кори Барлог (Cory Barlog), геймдиректор God of War II, проболтался в интервью GameDaily BIZ, что очень хочет увидеть Кратоса на экранах PSP. Более того, он считает, что это вполне возможно. Надеемся, мистер Барлог мужчина серьезный и слов на ветер не бросает. Ведь Кратос такой душка.



Конанов много не бывает

→ Мы ведь помним, что в ноябре 2005 года THQ объявила о приобретении лицензии на легендарного персонажа Роберта Говарда. Вот уже больше года компания имеет право создавать игры о Конане, но анонс последовал лишь сейчас. Разработку проекта Conan (неожиданное название, правда?) доверили Nihilistic Software.



Продолжение любимой сказки

→ Горячо любимая нами компания Funcom сообщила о получении гранта от Фонда развития норвежского кино (Norwegian Film Fund). Деньги пойдут на финансирование Dreamfall Chapters. Эта новость означает, что, во-первых, нас ждет продолжение отличной приключенческой игры от Рагнара Торнквиста, и во-вторых, что норвежское правительство ценит и подде-

И здесь Halo

→ Джо Куэсада (Joe Quesada), главный редактор Marvel Comics, анонсировал серию комиксов по лицензии Halo. Историю напишет Брайан Майкл Бендис (Brian Michael Bendis), а нарисует ее Алекс Малеев (Alex Maleev). Пример его работы вы можете увидеть здесь же. Тандем более чем впечатляющий, так что фанатам Мастера Чифа, скажем прямо, повезло. Он, конечно, не сексапильная азиатка, но в умелых руках...



Кавай слоновыми дозами

→ The Sims 2 – игра, безусловно, хорошая, но вот доза кавая в ней настолько невелика, что на маленьком экранчике DS ее не разглядишь и Wiimote в нее не попадешь. Поэтому EA решила существенно эту дозу увеличить в новом цикле MySims для DS и Wii. Там все симы будут как на подбор: головастенькие, глазастенькие и жалобные. Интересно, позволят ли им размножаться? Надеюсь, что нет, иначе получится ну совсем откровенная пропаганда педофилии.

рживает своих соотечественников, разрабатывающих игры. Dreamfall Chapters, как несложно догадаться, продолжит события Dreamfall: The Longest Journey и будет подаваться гурманам эпизодами через Всемирную Сеть. Правда, Funcom говорит о возможном выпуске на материальном носителе всех частей Dreamfall Chapters, причем, что примечательно, не только для PC.



Парой строк

Хидео Кодзима (Hideo Kojima) недавно обмолвился, что в грядущей MGS 4 любимец публики Солид Снейк перенесет операцию по смене пола и станет женщиной. Фанатам предложено придумать имя для будущей мисс Снейк.

Blizzard сообщила, что местом проведения BlizzCon 2007 выбран город Москва. Специально сформированный по этому случаю отряд столичной милиции уже приступил к изучению орочьего и терранского языков, а также ритуальных танцев зергов.

Andamiro, производитель танцевальных ковриков Pump it Up!, сообщил о начале работ над модифицированной версией своего продукта, предназначенной для любителей эротического танца. Такие ковры будут оснащены специальным шестом – здесь им не только не запрещено, но и рекомендовано пользоваться.

На одном из бета-серверов LOTR Online какой-то хоббит уничтожил Кольцо Всевластья, что привело к немедленной остановке работы всех серверов игры. Злоумышленника разыскивают гейм-мастера.

Electronic Arts лицензировала для грядущей Burnout 3 автомобили завода «АвтоЗАЗ».

Victoria's Secret начала выпуск специальной линии женского белья, которое предназначено исключительно для жен заядлых геймеров. По словам сотрудника компании, новая продукция должна отвлечь сильную половину от экранов мониторов и вернуть в семью.

Согласно исследованию американских медиков здоровый смех улучшает реакцию, точность попадания по клавишам, скорость прокачки и мыслительных процессов. И на 15% увеличивает объем коллатерального кровообращения в глубокой венозной системе кистей рук. С первым апреля.

Их слово крепкое



→ В Take-Two работают настоящие пацаны, вот пообещали они еще в мае 2006 г. выпустить Grand Theft Auto IV к октябрю 2007-го и сейчас продолжают обещать. Теперь, правда, говорят, что выйдет игра не только на Xbox 360, но и на PlayStation 3. А в 2008 году ценителям свободного геймплея предоставят эпизодический контент. Пока же ждем 29 марта. Почему? Выход промо-ролика потому как. GTA – страшная сила.

DS Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
2	Dr. Kawashimas' Brain Training	Nintendo	Nintendo
3	Mario Slam Basketball	Nintendo	Square Enix
4	Nintendogs: Lab & Friends	Nintendo	Nintendo
5	Charlotte's Web	SEGA	Backbone
6	Animal Crossing: Wild World	Nintendo	Nintendo
7	Zoo Tycoon	THQ	Blue Fang
8	Nintendogs: Dalmatian & Friends	Nintendo	Nintendo
9	Mario Kart	Nintendo	Nintendo
10	Big Brain Academy	Nintendo	Nintendo

Чарты предоставлены Chart Track, ©2007 ELSPA Ltd (www.elspa.com)

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Trauma Center: Under the Knife	Atlus Software	Atlus Software
2	Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	Nintendo	Nintendo
3	Harvest Moon	Marvelous Interactive	Natsume
4	Castlevania: Portrait of Ruin	Konami	Konami
5	Fullmetal Alchemist: Dual Sympathy	Destineer	Bandai
6	Brain Age	Nintendo	Nintendo
7	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
8	Star Wars: Lethal Alliance	Ubisoft	Ubisoft
9	Castlevania: Dawn of Sorrow	Konami	Konami
10	Mario Kart	Nintendo	Nintendo

Xbox 360 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Crackdown	Microsoft	Realtime Worlds
2	Lost Planet: Extreme Condition	Capcom	Capcom
3	Gears of War	Microsoft	Epic Games
4	Battlestations: Midway	Eidos	Eidos
5	Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ubisoft Montreal
6	Project Gotham Racing 3	Microsoft	Bizarre Creations
7	Pro Evolution Soccer 6	Konami	Konami
8	Fight Night Round 3	Electronic Arts	EA Chicago
9	Fuzion Frenzy 2	Microsoft	Hudson Soft
10	Viva Piñata	Microsoft	Rare

Чарты предоставлены Chart Track, ©2007 ELSPA Ltd (www.elspa.com)

Xbox 360 Рейтинг продаж игр интернет-магазина Amazon

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Call of Duty 3	Activision	Treyarch
2	Ninety-Nine Nights	Microsoft	Q Entertainment/Phantagram
3	Tony Hawk's Project 8	Activision	Neversoft
4	World Championship Poker: All In	Crave	Point of View
5	Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Ubisoft
6	Crackdown	Microsoft	Realtime Worlds
7	Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Red Storm
8	Gears of War	Microsoft	Epic Games
9	Halo 3	Microsoft	Bungie
10	Dance Dance Revolution Universe (Bundle)	Konami	Konami

Unreal Engine 3 как способ сэкономить



→ Марк Рейн (Mark Rein), вице-президент Epic Games, проболтался, что производство Gears of War стоило «между девятью и десятью миллионами долларов». Напомним: по недавним данным, изготовление Lost Planet обошлось Capcom в 20 млн долл. Чем мистер Рейн объясняет подобную дешевизну проекта, уже разошедшегося тиражом 3 млн копий? Уникальной технологией Unreal Engine 3, конечно. Правда, о расходах на маркетинг пока ни слова.

Какие люди в Голливуде!

→ Не так давно Папа Римский выразил недовольство чрезмерной эксплуатацией темы насилия в видеопродуции. Интересно, как отреагировал бы он сейчас, узнав, что по мотивам грядущего очень жесткого action-проекта Kane & Lynch: Dead Men собираются снять кино: Eidos продала права на производство фильма ванкуверской студии Lionsgate. Уж конечно, зеленых лужаек с курчавыми овечками мы там не увидим! Тем более что продюсерами картины выступят Адриан Аскарри (Adrian Askarieh) и Дэниель Альтер (Daniel Alter), занятые сейчас съемками киноленты об Агентах 47.



А как же Европа?

→ Как известно, одним из важнейших преимуществ PS3 перед Xbox 360 является обратная совместимость с играми для PS2 и PSOne. Реализована она с помощью специального чипа от PS2 и позволяет запускать 99,8% старых игр. Но, как оказалось, это справедливо только для американской и японской версий консоли. Европейская PlayStation 3 лишена такого чипа, чтобы снизить стоимость (а она составляет внушительные 600 евро!). Запускать же старые игры предполагается через программный эмулятор (как на Xbox 360), и, разумеется, поддерживаться будут отнюдь не все проекты – пока обещано около тысячи. Это немного, учитывая, что для одной только PS2 вышло свыше восьми тысяч игр, а для PSOne – почти столько же. Хотя, безусловно, лучше, чем ситуация с обратной совместимостью на Xbox 360.



XFX

SEE IT. HEAR IT. FEEL IT



PLAY HARD



Офіційний дистриб'ютор
XFX в Україні
компанія "Рома"

м. Запоріжжя
вул. 40 років Рад. України, 39
тел.: (061) 220 96 22
224 02 64
213 07 54

www.roma.ua

PC Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Supreme Commander	THQ	Gas Powered Games
2	The Sims: Life Stories	Electronic Arts	Maxis
3	World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi	Blizzard Entertainment
4	ArmA: Armed Assault	SOS Games	Bohemia Interactive
5	Football Manager 2007	SEGA	Sports Interactive
6	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
7	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Maxis
8	FIFA 2007	Electronic Arts	EA Canada
9	Battlestations: Midway	Eidos	Eidos
10	The Sims 2: Open for Business	Electronic Arts	Maxis

Чарты предоставлены Chart Track, ©2007 ELSPA Ltd (www.elspa.com)

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	The Sims 2: Seasons	Electronic Arts	Maxis
2	Supreme Commander	THQ	Gas Powered Games
3	World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi	Blizzard Entertainment
4	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
5	World of Warcraft	Vivendi	Blizzard Entertainment
6	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Maxis
7	C&C 3: Tiberium Wars – Kane Edition	Electronic Arts	EA Los Angeles
8	Crazy Machines	Viva Media	Novitas
9	Microsoft Flight Simulator X Deluxe	Microsoft	Microsoft
10	Age of Empires III	Microsoft	Ensemble Studios

PC Российский рейтинг продаж игр (jewel)

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	«Корсары: Возращение легенды»	«Акелла»	Seaward.Ru
2	«Офицеры»	«Руссобит-М»	GFI UA
3	Tom Clancy's Splinter Cell	GFI/«Руссобит-М»	Ubisoft Montreal
4	«Hitman: Кровавые деньги»	«Новый Диск»	IO Interactive
5	«Шерлок Холмс 3: Секрет Ктулху»	«Новый Диск»	Frogwares
6	«Tomb Raider: Ангел тьмы»	«Новый Диск»	Core Design
7	«Принцессы. Русалочка 2: Возращение в море»	«Новый Диск»	Disney Interactive
8	Civilization IV: Warlords	«1С»	Firaxis
9	«Alone in the Dark. По ту сторону кошмара»	«Акелла»	Cristall House
10	Resident Evil 4	«Новый Диск»	Capcom

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

PS2 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Final Fantasy XII	Square Enix	Square Enix
2	FIFA 2007	Electronic Arts	EA Sports
3	Little Britain	Blast!	Game Republic
4	Need for Speed: Carbon	Electronic Arts	EA Canada
5	Avatar: The Legend of Aang	THQ	THQ
6	Canis Canem Edit	Take-Two	Rockstar North
7	Buzz! Junior: Jungle Party	Sony	Magenta
8	Avatar: The Legend of Aang	THQ	THQ Australia
9	Cars	THQ	Rainbow Studios
10	Pro Evolution Soccer 6	Konami	Konami

Чарты предоставлены Chart Track, ©2007 ELSPA Ltd (www.elspa.com)

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Destroy All Humans! 2	THQ	Pandemic
2	Yakuza	SEGA	Amusement Vision
3	Sims 2: Pets	Electronic Arts	Maxis
4	God of War II	Sony	SCE Santa Monica
5	Guitar Hero 2 Bundle With Guitar	Activision	Harmonix
6	God of War	Sony	SCE Santa Monica
7	NBA 2K7	Take-Two	Visual Concepts/Kush Games
8	Samurai Warriors 2	KOEI	Omega Force
9	College Hoops 2K7	Take-Two	Visual Concepts
10	Nicktoons: Battle for Volcano Island	THQ	Blue Tongue

PS2 Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	Gran Turismo 4	SoftClub	Polyphony Digital
2	Tekken 5	SoftClub	Namco
3	Killzone	SoftClub	Guerilla
4	God of War	SoftClub	SCE Santa Monica
5	Black	SoftClub	Criterion
6	«Ледниковый период 2: Глобальное потепление»	SoftClub	Eurocom
7	GTA: San Andreas	SoftClub	Rockstar North
8	FIFA 2007	SoftClub	EA Sports
9	Need for Speed: Most Wanted	SoftClub	Electronic Arts
10	Need for Speed: Carbon	SoftClub	EA Canada

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

Обратная связь

Голосования

ИГРАЕТЕ ЛИ ВЫ В НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ?

1. Нет, но хотел бы попробовать (32%)
2. Иногда у друзей (24%)
3. Нет, и пробовать не хочу (17%)
4. Да, довольно часто (16%)
5. Пробовал, не понравилось (7%)
6. А что такое настольные игры? (4%)

Всего в голосовании приняло участие 328 человек

КАКОЙ ГОРОД ДОБАВИТЬ В СПИСОК ОТБОРОЧНЫХ WCG?

1. Запорожье (12%)
2. Луганск (11%)
3. Херсон (7%)
4. Черкассы (7%)
5. Чернигов (7%)
6. Николаев (6%)
7. Черновцы (6%)
8. Житомир (6%)
9. Ровно (6%)
10. Винница (5%)

Всего в голосовании приняло участие 271 человек

ИГРАЕТЕ ЛИ ВЫ В ММОГ?

1. Да (49%)
2. Нет (51%)

Всего в голосовании приняло участие 339 человек

ВЫ ЖДЕТЕ S.T.A.L.K.E.R.?

1. Будет интересно взглянуть (38%)
2. Считаю дни до выхода (34%)
3. Ждал, но разочаровался (13%)
4. Слышал о такой игре, но особенно не жду (9%)
5. А что такое S.T.A.L.K.E.R.? (5%)

Всего в голосовании приняло участие 573 человека

Наши читатели пишут

О современных игровых платформах

Я думаю, что из-за идиотской конкуренции этих трех корпораций страдает только потребитель, то есть геймер. Вот если подумать, что бы было, если бы они объединились. Гигантская библиотека игр, никаких угрызений совести типа: «Зачем же я взял Xbox 360, ведь PS3 может победить», или наоборот.

А PC изначально задумывался и, по моему разумению, должен использоваться только для работы. Опять же можно сделать два типа компьютеров – для работы и для игр. И первый, и второй должны идти в готовой комплектации и отличаться по мощности и операционной системе, причем меняться они должны максимум раз в три года, минимум – в пять лет. А

что сейчас? Мой хороший друг купил недавно довольно-таки мощный компьютер с видеокартой 7900 GTX, но для комфортной игры в ту же ожидаемую Crysis ему надо будет выкинуть еще кучу денег на 8800-ю, за которые можно купить одну или даже две консоли! Это же полный кошмар.

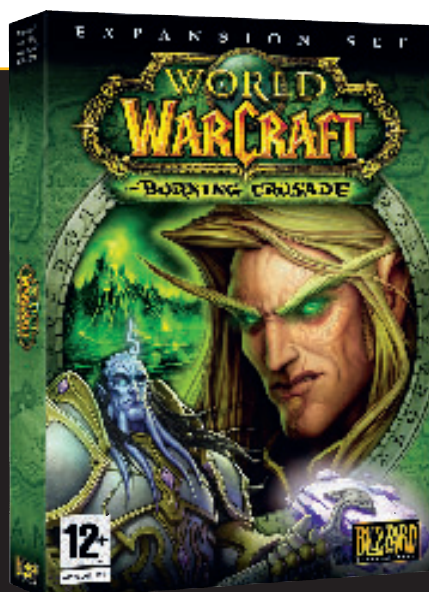
Конечно, для людей, которые крутятся в игровой индустрии, иметь несколько консолей и мощный компьютер абсолютно нормально, ведь они на этом деньги зарабатывают. Так вот что я думаю: не мы должны подстраиваться под разработчиков, а они под нас! Мы же платим им деньги, а они без всякой благодарности и ответственности тянут еще и еще. Единственная действительно хорошая компания – это EA, ведь если человек играет преимущественно в их игры (в основном спортивные), то он может купить любую платформу и радоваться. Кто еще не понял, то я клоню к тому, что в игровой сфере должна быть хотя бы относительная монополия. Есть, кстати, одна вещь, мешающая этому, – множество независимых компаний, разрабатывающих игры и все для разных платформ. Мой идеал – многомиллиардная корпорация, которая будет делать игры и владеть офисами по всему

миру, а компании, производящие консоли, как я уже говорил, должны объединиться для создания одной консоли.

ONYXAR

PS3 во многом похожа на Saturn. Главная проблема PS3 – слабые продажи игр, из-за чего она не представляет интерес как для издателей, так и для разработчиков. В итоге они выпускают игры на Xbox 360, что в свою очередь снижает привлекательность PS3 в глазах покупателей. Фактически в данный момент есть два реальных «независимых» эксклюзива: FF и MGS. Да и большая часть игр страдает порядковым номером в конце, что, с одной стороны, привлекает, но с другой стороны, заставляет сравнивать, и, как правило, это сравнение не в пользу сиквелов. Эксклюзивы от SCE довольно-таки сомнительны и высокбюджетны, а их неудачные продажи могут окончательно обвалить PS3 как систему, интересующую независимых издателей. А Sony – это не Nintendo, зарабатывающая много при небольших вложениях.

PSP же вообще не воспринимается как игровая система, знакомые американцы использовали ее только для просмотра фильмов, а играли на DS.



КОНКУРС С WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Мы провели викторину в блоге на лучшее знание вселенной Warcraft. Вопросы и задания были довольно сложными: поприветствовать редакцию на орочьем языке, узнать персонажей на скриншоте и рассказать об их вкладе в историю. Пользователю GeraltNBF, ответившему лучше и правильнее всех, досталась коробка с игрой World of Warcraft: The Burning Crusade.

«PS3, возможно, начнут позиционировать как домашний медиацентр, а не как игровую систему» anty

Теперь о Wii. Графика там может быть вполне приличной. Да, она привлекательна как для разработчиков (похоже на PS2 – сравнимые расходы, сравнимая окупаемость), так и для покупателей – необычность и низкая цена.

К тому же тут повторяется ситуация с DS: графика вторична, и можно делать отличные игры с простой графикой, рано или поздно игроки привыкнут к некому визуальному уровню, и он будет их устраивать. Что-то схожее было в начале 90-х, когда графика была скорее результатом работы художников, чем программистов. Для большей части потребителей графика не так важна. Разве кто-то жаловался на графику PS2 в MGS или Tekken? Их все устраивает и без всяких сложных шейдерных эффектов. Для массового покупателя есть два типа графики – красивая и некрасивая, а это уже скорее вопрос прямоты рук разработчиков.

Поэтому нельзя согласиться с утверждением, что нужны все системы. Wii занимает место PS2, но с новыми возможностями в геймплее. Собственно, это то, что и необходимо массовому игроку. Для тех, кого интересует графика, есть Xbox 360. А PS3, возможно, начнут позицио-

нировать как домашний медиацентр, а не как игровую систему. Вроде Philips CD-i.

anty

Мне PC-игр хватает с головой. Хотя поскольку Wii предлагает совершенно иной игровой опыт, не исключаю, что когда-то ей обзаведусь.

Относительно количества ошибок – оно не погубит PC-игры. Оно просто достигнет определенной допустимой точки (если уже не достигло).

Лично я не стал играть в NWN2 до выхода патча 1.03. Каких-то порывов играть как можно скорее в только вышедшую игру у меня нет. Игр у меня много, и я спокойно могу обождать пару месяцев, пока ее патчат.

MistWeaver

Я играю в одну игру в месяц на PC и в две-три на PSP. Я не успеваю проходить все новые хиты, а сколько не играло старых? Я не вижу кризиса, мне одной хорошей игры в месяц хватает.

snal

Wii, конечно, штука хорошая, и руками вон помахать в перерывах, как выясняется, помогает. Но мне все-таки кажется, что за термином «next-gen gaming»

кроется нечто большее, чем несколько необычных портов с PS2 и GameCube.

Помните, когда на PS2 вышла GTA? Вы помните этот шок? Вот это действительно был next-gen: то, что не было физически возможно на PSOne (исключением можно считать только Zelda для Nintendo 64). Это было рождением нового поджанра – «песочницы». Пока игр, претендующих на подобное «открытие», я не вижу на консолях следующего поколения. Gears of War и Dead Rising – это шаги в верном направлении, но хочется большего.

У PS3 и Xbox 360 есть потенциал. У этих консолей есть возможность стать родиной для игр нового поколения с кинематографической графикой и высокой интерактивностью (интерактивность в играх – это чрезвычайно важно). Что касается Wii, то, я повторяю, это ставка для казуалов, на которой для хардкора будут публиковать всякие спин-оффы и порты популярных серий.

kika

Что такое S.T.A.L.K.E.R.?

Мы попросили наших читателей расшифровать аббревиатуру S.T.A.L.K.E.R. (или С.Т.А.Л.К.Е.Р.). Вот что из этого вышло.

Срочно Требуется Атлетичные, Ловкие, Коварные, Ехидные Разбойники

Sosiskin

Срочно Тащите Армированный Лобзик – Количество Ежиков Растет!!!

alex_frost

Серпантинном Тянутся Армии Ликвидаторов Катастрофы Единой Родины

Undertaker

Силиконовые Титы Александр Любил Как Естественный Резонатор

alex_frost

Стой, Тупица! Автомат Лучше Кинь. Ерошь Ракетой!

sergeant

Следовательно, Террористы Атакуют Людей, Которые Едят Рыбу!

z.nuclear

Старый Тощий Аннушкин Ликантрон Курил Елки Руками

alex_frost

Спасибо Терпеливым Авторам – Людям, Которые Его Разработали

just for fun

Самые Толковые Антидепрессанты – Лысые Кролики, Едущие Рыбачить!

just for fun

Смерть Тому Акробату, Лоб Которого Ежа Раздавит.

z.nuclear

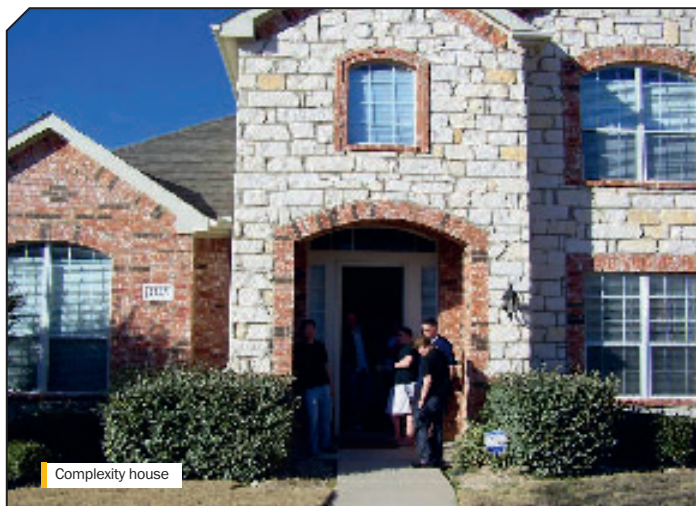
Стой, Тихо, Аномалия. Листья Как-то Еле Разлетаются.

L1mOn



Виктор Анохин

Новости киберспорта



Complexity house



Михаил Новопашин за игрой



Vault Team

РЕКЛАМА В CS

Длинные руки рекламщиков добрались до Counter-Strike 1.6. Компания Valve, разработчик игры, объявила о начале бета-тестирования своего нового продукта – модуля, расклеивающего по карте плакаты и баннеры. Тем, кто хочет лично принять участие в данном тестировании, достаточно запустить *Steam.exe* с ключом «beta cs» – и игра пополнится рекламой разнообразной продукции.

Реклама появляется при нажатии клавиши *Tab* (просмотр статистики) и на респаунах контртеррористов, а также в некоторых других точках на картах *de_dust*, *de_dust2* и *de_aztec*.

Для всех no-steam-серверов или клиентов подобная опция не предусмотрена. Не исключено, что данный модуль позднее будет внедрен в Source и *promode*, но произойдет ли это на самом деле – никто точно сказать не может.

COMPLEXITY HOUSE

Пять спален, четыре ванные, холл с камином, домашний кинотеатр, столы для покера и пинг-понга, ну и, конечно, компьютеры и Интернет для тренировок – домик со всем этим внутри получили в свое распоряжение ребята из американской CS-команды Complexity. Цель проекта – создать пятерым игрокам самой распиаренной команды Америки максимально комфортные условия для тренировок. Парни получают весьма неплохую зарплату от спонсоров, имеют все необходимое и ни о чем не беспокоятся, только играют и отдыхают. Насколько эффективным окажется такой подход, покажет время.

GAMEX TOURNAMENT

Выставка GAMEX (Москва, 9–11 марта) предоставляет всем WarCraft-игрокам мира возможность принять участие в грандиозном чемпионате с призовым фондом в полтора миллиона рублей. При этом победителя ждут ровно две трети этой суммы, по меркам СНГ просто огромной! Побороться за нее съезжаются 32 игрока: семе-

ро получают приглашения от организаторов, четверо определяются по результатам онлайн-квалификации, а после окончания отборочных турниров в России, Украине, Белоруссии и Казахстане к ним присоединяются оставшиеся два с лишним десятка.

ASUS WINTER 2007

Проходящий ежеквартально крупнейший в СНГ чемпионат по компьютерным играм в этот раз был посвящен двум номинациям: Counter-Strike и DotA Allstars. На все про все выделили 750 тысяч рублей призовых.

От Украины на турнире присутствовали CS-команды eXplosive, pro.100, A-Gaming и xb, а в дисциплине DotA честь страны защищали Vault Team и IHCS.MIX. Отметим, что прошлый чемпионат закончился провалом наших спортсменов – ни один из кланов не попал в полуфинал.

Теперь же все сложилось ненамного удачней – A-Gaming не хватило очков для выхода из группы, а eXplosive пали от рук sEven.pro в четвертьфинале.

Однако за всех отыгралась команда pro.100, которая уверенно дошла до последнего матча. В финале на *dust_2* харьковчанам удалось нанести сокрушительное поражение российской команде forZe и в третий раз за всю историю чемпионата ASUS стать его победителями.

В дисциплине DotA в суперфинале сошлись одни из сильнейших команд планеты – клану DotA противостояли mage. В бескомпромиссной борьбе победили последние.

ASUS WINTER 2007

DotA Allstars		
Место	Команда	Приз (руб.)
1	Mage	100 000
2	DotA	60 000
3	SAY_PLZ	30 000
4	Vault	20 000
Counter-Strike 1.6		
1	pro.100	170 000
2	forZe	110 000
3	Virtus.pro	70 000
4	sEven.pro	40 000

НОТ КОРОНЫ НЕ СНИМАЕТ

Имя украинца Михаила «SK.NoT» Новопашина не сходит со страниц зарубежных Web-сайтов. Четвертая подряд попытка снова увенчалась успехом – на этот раз был повержен его же соклановец SK.Fire_de – тот самый, который раньше в Age of Mythology играл и на WCG 2003 победил. Не слишком сильный соперник (ситуация смахивала на бой Халка Хогана против Дэнни Де Вито). Результат матча – 3:0, что подтверждает все вышесказанное. Кто же сможет дать Михаилу отпор? Да и родились ли уже такие богатыри?

VAULT LEAGUE

Итак, состоялись финалы года Vault League. Напомню, что участие в них принимают только лучшие игроки по итогам года. Абсолютному победителю каждого такого финала, помимо призов от спонсоров (а ими выступают компания Logitech, сеть клубов Vault и «Издательский Дом ИТС»), вручается потрясающий по красоте исполнения Кубок Лиги.

StarCraft-движение в последнее время переживает некоторый кри-

зис: мало новых игроков приходит в комьюнити, да и дедам уже скоро за третий десяток перевалит – повесили мышки на гвоздь и Yan, и Епету. Из по-настоящему сильных игроков выступления еще не оставили Ra и Strelak. Собственно, именно на них была возложена миссия дать бой делегации из России – тяжеловесы mYm.Advokate, GOGna и Mamon приехали с твердым намерением увезти с собой Кубок.

Во всех группах победители оказались довольно предсказуемыми. Вперед вышли игроки, которые в течение года демонстрировали лучшие результаты и желание самосовершенствоваться.

В суперфинале группы Gosu (там выступают самые сильные игроки) Ra сражался против Advokate. Украинец показал отличную игру и разгромил соперника со счетом 3:0. Приятно, что в этот раз Кубок остался на родине.

Пожалуй, самая непредсказуемая номинация – это футбол. Во второй лиге Мак7ка, уже, кажется, целую вечность выигрывающий все подряд, давал бой настоящим фанатам FIFA 07 – Legolazy и Valeo. В драматичном финале верх взял

самый удачливый – им стал именно Мак7ка.

Группа профи веселилась не хуже. Собственно, участников тут можно разделить на две категории: те, кто играет в футбол, и те, кто использует забросы, баговые навесы и прочие не совсем честные приемы. Столичные «отцы» Raziel, Mika и Walkman пытались навязать соперникам комбинационный футбол, на что такие игроки, как Zelenka, Master и Fan, отвечали голами из центра поля. Впрочем, наблюдать за этим было очень интересно – какой бы FIFA 07 ни была аркадной, ее бешеный драйв не отпускает до самого финального свистка.

Стоит отметить, что в итоге призовые места «реалисты» и «багеры» поделили 50 на 50, а первое (неожиданно, но заслуженно) забрал харьковчанин Blood. В финале он обыграл киевлянина Master.

Финал года по Warcraft также оказался предсказуем. Что поделить, победитель был известен заранее – это, как вы уже догадались, Михаил «SK.NoT» Новопашин.

Однако это вовсе не значит, что финал вышел неинтересным. Мы

увидели множество красивых и увлекательных игр, посмотрели на растущее мастерство таких геймеров, как Fashist, Creed, Infusion, и оценили неувядающий талант старых «отцов» Fix и V3nus. Кубок Лиги, повторимся, достался эльфам – в суперфинале NoT не оставил шансов своему соклановцу Tresh.

В группе «полупро» тоже было на что посмотреть. Кроме всего прочего, мы стали свидетелями войны киевской и крымской Warcraft-школы: керченцы Myrik и Bly пытались отобрать звание лучшего «почти профессионала» у киевлянина Alligator. Однако многочасовые тренировки последнего дали о себе знать – все финальные матчи он выиграл уверенно. Ну а представители пооб-группы по традиции выматывали друг друга подсмотренными у «отцов» тактиками.

Скоро стартует следующий сезон, уже под эгидой VCL. Придут новые геймеры, сформируется иная рейтинг, сменится поколение игр, а от финалов года останутся только фотографии да яркие воспоминания. Мы действительно хорошо провели время.

Розклад весняного сезону Vault Cybersport League!

Starcraft, Warcraft, FIFA, DOTA - якщо ці слова тобі добре знайомі - прийди та прийми участь у новому сезоні кіберспортивних ліг комп'ютерного клубу Ваулт City за адресою: м.Київ, вул.Декабристів 3, магазин "Ельдорадо" 2-й поверх.

Змагайся на рівних - учасники розділяються на групи в залежності від майстерності гри! Кожна група має окремий призовий фонд!

*призи - найкращі ігрові маніпулятори від компанії Logitech та DVD-плеєри і домашні кінотеатри від гори ової марки DYNOS.

1. VCL:FIFA #1
2. VCL:FIFA #2
3. VCL:FIFA #3
4. VCL:FIFA Final

04.03.2007 - 1700 грн. + призи*
08.04.2007 - 1700 грн. + призи*
13.05.2007 - 1700 грн. + призи*
03.06.2007 - 1700 грн. + призи*

1. VCL:Dota #1
2. VCL:Dota #2
3. VCL:Dota #3

11.03.2007 - 4500 грн. + призи*
22.04.2007 - 4500 грн. + призи*
27.05.2007 - 4500 грн. + призи*

1. VCL:Warcraft #1
2. VCL:Warcraft #2
3. VCL:Warcraft #3
4. VCL:Warcraft Final

18.03.2007 - 1700 грн.
15.04.2007 - 1700 грн.
20.05.2007 - 1700 грн.
03.06.2007 - 1700 грн. + призи*



dyno



офіційний медіа спонсор журнал Gameplay



Подробиці на сайтах: <http://www.getinfight.com> и <http://www.csv.net.ua>

MMORPG вчера и сегодня

Сейчас в комьюнити MMORPG-игроков с завидным постоянством озвучивается мысль о том, что раньше, когда пиксели были разноцветней, а «честные» 32 Kbps являлись пределом мечтаний, онлайн-ролевые игры тоже были интереснее. «Как же так?» – удивится человек, чье знакомство с миром MMORPG началось с World of Warcraft или Lineage. «А вот так», – ответит гуру, не один год проводивший на просторах Ultima Online и Asheron's Call.

➔ Да, раньше подобные проекты не могли похвастаться красивой графикой, о шейдерах никто и слыхом не слыхивал, а стабильное интернет-соединение считалось у нас чем-то из области научной фантастики. Тогда, пожалуй, многие выбирали для себя онлайн-игру вселенную по принципу: «На безрыбье и рак рыба». Но ведь сейчас, когда есть столько разнообразных предложений, неужели можно продол-

ные, следовательно, по большей части вежливые и приятные в общении игроки. О понятии gank в то время практически никто и представления не имел, а немногочисленные player killers считались в основном сословием уважаемым, чем-то вроде рыцарей с собственным кодексом.

Раз уж мы затронули тему PvP, обратим внимание и на тот факт, что смерть в многопользовательских ролевых играх конца 90-х имела

и силы, затрачиваемые ранее на восстановление комплекта экипировки, а с другой, исчез сам страх смерти. Теперь убитый потеряет лишь несколько минут на воскрешение, а потому PvP стало просто подобием deathmatch.

Но говорить о том, что многопользовательские ролевые игры конца девяностых были идеальными, неверно. Проблемы существовали, и одной из них являлось перенасыщение игрового мира деньгами. За этим, конечно же, следовала инфляция. Методом проб и ошибок разработчики сумели найти естественный способ справиться с такой ситуацией – излишняя денежная масса изымалась из игры посредством аукционов, на которых за астрономические суммы позволялось приобрести редкие, а иногда и вовсе уникальные предметы.

Были и другие проблемы, часть из них не решена до сих пор. К примеру, вопрос действительно интересных квестов остается открытым и по сей день. В современных MMORPG большинство заданий направлены либо на уничтожение определенного количества мобов, либо на нахождение предмета/комплекта предметов с параллельным убийством все тех же мобов. Есть, правда, и эскорт-квесты, изредка попадаются действительно остроумные миссии, но это скорее исключение из правил. Кроме того, сейчас игрока во многих случаях избавили от мучительно долгой прокачки, тем самым обрекая его на банальный item-hunting. А что еще остается делать по достижении максимального уровня? Вспомните и о длинных очередях, в которых приходится выстаивать, чтобы просто зайти на сервер...

Однако в действительности MMORPG как самый молодой игровой жанр постоянно эволюционируют, так что у нас есть повод для оптимизма. Которого, кстати, у жителей онлайн-миров обычно предостаточно.

«С появлением действительно массовых игр с миллионами подписчиков от хардкорности пришлось отказаться»

жать играть в MMORPG, выпущенные не то что пять-шесть лет назад (Dark Age of Camelot), но и вообще в конце прошлого века (та же Ultima Online)?

Оказывается, и у таких проектов имеется своя аудитория. Подобные игры – это ведь реликты тех времен, когда MMORPG считались представителями «элитного» жанра со всеми вытекающими последствиями: сложными игровыми мирами, хардкорностью, местами даже чрезмерной, и большими затратами времени. Это сейчас можно посвящать многопользовательским сражениям несколько часов в неделю и не чувствовать себя полным нубом, а еще лет пять назад для нормального развития персонажа вам потребовалось бы проводить в онлайн по несколько часов ежедневно.

К примеру, в уже упоминавшейся Ultima Online на достижение звания грандмастера-кузнеца обычно уходил целый год. Естественно, подобное развлечение оказывалось не каждому по карману. А значит, населяло мир гораздо меньше обитателей, кроме того, это были серьез-

куда более неприятные последствия, нежели сейчас. Те из читателей, кто еще помнит времена Ultima Online или Shadowbane, вряд ли забыли, как обидно полностью потерять все имеющиеся с собой предметы. Одна ошибка в бою – и противник (человек или моб) мог не только заполучить содержимое вашего вещмешка, но и забрать снаряжение. Конечно, с появлением действительно массовых ролевок, имеющих по несколько миллионов подписчиков, от такой хардкорности пришлось отказаться.

Сначала практиковался подход, при котором особо дорогие сердцу либо кошельку предметы могли «привязываться» к персонажу и не выпадали из тела после смерти, позже разработчики ряда проектов вообще сделали невозможным лут игровых персонажей. С одной стороны, это значительно экономит время

«В Ultima Online на достижение звания грандмастера-кузнеца обычно уходил целый год»

ДМИТРИЙ КУРЯТНИК

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

ВЕРТА

II



BEST
WAY

1С
ФІРМА "1С"

*За версією Gameland Awards 2005

© 2006 БІТ "1С". Всі права захищені.
© 2006 Компанія Best Way. Всі права захищені.
Виробництво в Україні з/ПІБ іноземних компаній.





НАШИ ИГРЫ



К традиционному ежегодному материалу обо всех украинских разработчиках мы приступали с пессимизмом. За год закрылось несколько компаний, а многие представители индустрии в один голос твердили о кризисе. Но в процессе подготовки выяснилось, что все совсем не так плохо. А скорее даже наоборот. Число фирм выросло, появились новые крупные студии (например, Vogster), в страну пришли западные инвесторы. Создание игр под консоли перестало быть экзотикой – проекты для Xbox 360, PS3, Wii, PSP и DS делают несколько украинских компаний (но не все их анонсируют). Уровень зарплат растет, и хотя на данный факт довольно часто жалуются руководители, разработчикам, да и всей индустрии, это, согласитесь, только на пользу. Так что будущее нашего геймдева выглядит весьма и весьма перспективным. А о том, чем порадуют вас отечественные игроделы, читайте на следующих страницах.



→ 4A Games

Город Киев

Дата основания 2006

Количество сотрудников 30

Web-сайт www.4a-games.com

Вышедшие игры нет

Проекты Metro 2033: The Last Refuge (IV квартал 2008)

О компании 4A Games в «Наших играх» мы пишем впервые, хотя образовалась она еще год назад. Костяк команды составили выходцы из GSC Game World, работавшие там над S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl.

Возможно, поэтому дебютный проект компании «Метро 2033» внешне напоминает самый известный украинский долгострой. Хотя в действительности общего между ними только постсоветский постапокалиптический сеттинг да жанр.

Игра «Метро 2033» основана на одноименной повести Дмитрия Глуховского (прочитать ее можно на www.m-e-t-r-o.ru). Всемирный катаклизм 2010 года привел к гибели большей части человечества, а уцелевшие вынуждены прятаться под землей – в метро. Снаружи – ядерная зима, мутанты и прочие прелести постапокалипсиса. Внизу можно выживать, но жизнью назвать это сложно. Сгинет ли человечество, как когда-то динозавры, или у него еще есть шанс, предстоит узнать главному герою.

К 2033 году станции московского метро превратились в города-государства – на каждой имеется свое правительство, какое-то производство, собственные обычаи. И патроны в качестве универсальной валюты. Так что стрелять длинными очередями настойчиво не рекомендуется.

Мир игры достаточно хорошо проработан, что очень важно для сюжетного шутера. В «Метро 2033» авторы решили отказаться от свободного мира S.T.A.L.K.E.R. в пользу сюжетно-ориентированного геймплея. Во-первых, имеется три различных стиля прохождения (stealth, стрельба, выживание), во-вторых, в зависимости от поведения героя будет меняться ситуация в игре и, соответственно, концовка.

С технической частью у «Метро 2033» все просто замечательно. Версия, которую мы видели, работала без подтормаживаний и довольно стабильно (несмотря



Metro 2033: The Last Refuge

на ранний этап разработки) и при этом выглядела просто замечательно. Не будем расписывать все технологии, примененные 4A Games, для нас важно, что итоговая картинка получилась очень стильной. Скажем, если S.T.A.L.K.E.R. – это суровый фотореализм, то «Метро 2033» в чем-то отдаленно напоминает Gears of War, но с постсоветским оттенком.

По геймплею «Метро 2033» – классический шутер с некоторыми нововведениями и довольно интересными противниками. Во-первых, наш герой за внутриигровую валюту (патроны) может получать навыки, позволяющие лучше подстроиться персонажа под свой стиль прохождения. Во-вторых, в игре будут аномалии: от простых зон просачивания сероводорода до сложных образований вроде временных пещер, в которых мы даже сможем встретиться с самим собой. В-третьих, многие неприятели будут вести себя весьма необычно. Скажем, «Библиотекаря» (гигантское чудовище с волосатой спиной) сложно убить, но если смотреть ему в глаза – он не станет атаковать. А светящиеся фантомы нападают на всех, кто шумит, поэтому при встрече с ними лучше вести себя тише воды, ниже травы – тогда они уничтожат наших противников.

Будет в игре и возможность поехать на разной технике – в основном на различного типа дрезинах.

Выход «Метро 2033» намечен на конец следующего года, так что запаситесь терпением. Проект обещает быть очень интересным.



Abyss Lights Studio

Город Киев

Дата основания 2002

Количество сотрудников 20

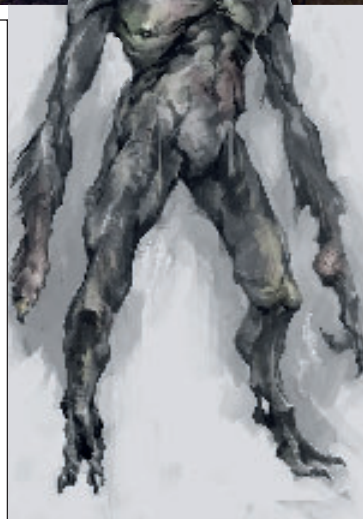
Web-сайт www.abbyss-lights.com

Вышедшие игры Alia vs. Aliens I и II, Aertha

Проекты Abyss Lights: Skyjacker (2007)

Главный проект компании, ожидаемый многими, – Abyss Lights: Frozen System, во-первых, по рекомендации издателей переименован в Abyss Lights: Skyjacker, и во-вторых, так близится к завершению. Нам обещают старт в дальние дали уже в этом году, а именно к осени, сейчас студия ведет переговоры с издателями. Ведь за 2006-й благодаря рендер-модулю Abyss Lights Studio и физике от AGEIA реализованы детально разрушаемые корабли противников и окружение. Геймплей решили сделать более динамичным и аркадным – игроку нельзя останавливаться ни на секунду, иначе враги снесут залпами бортовых орудий. Сейчас разработчики вплотную заняты многопользовательским режимом и отладкой функции сборки корабля игроком из различных деталей. К сожалению, пока ведутся переговоры с издателем, мы не можем опубликовать скриншоты.

А еще сотрудники Abyss Lights Studio участвовали в создании Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum, Need for Speed: Carbon и Spellforce 2: Shadow Wars (аутсорсинг).



Absolutist

Город Днепропетровск

Дата основания 1999

Количество сотрудников 60

Web-сайт www.absolutist.ru

Вышедшие игры

свыше 200 небольших игр

Проекты по одному каждый месяц

Среди создателей казуальных проектов днепропетровская команда Absolutist – самая известная за пределами страны украинская компания. За восемь лет работы она сделала себе имя на невероятно аддитивных малых играх вроде Bubble Shooter и «Скажени пацюки». Проекты компании выходят на всех современных платформах – от Windows и Linux до Symbian и Java. Мы не будем писать о каждом отдельном проекте студии, их чересчур много. Но пройти мимо крупнейшего отечественного разработчика казуальных игр не могли.

Action Forms

Город Киев

Дата основания 1995

Количество сотрудников 30

Web-сайт www.action-forms.com

Вышедшие игры Chasm: The Rift, Carnivores, Carnivores 2, Carnivores: Ice Age, «Вивисектор: Зверь внутри», «Остров сокровищ»

Проекты «Приключения капитана Врунгеля» (первая половина 2007), «Анабиоз: Сон разума» (конец 2007)

Одна из известнейших украинских студий после выхода «Вивисектора» принялась за работу над громким проектом «Анабиоз: Сон разума». Со времен нашего большого превью (Gameplay, № 11, 2006) игра сильно похорошела и пополнилась новыми интересными фишками.

Как вы помните, главный герой оказывается на корабле, который когда-то замерз во льдах. Вся команда мертва. Точнее, не совсем мертва – на льдоколе остались монстры, оболочки когда-то живых людей. Наша задача: отогреться в еле теплых уголках корабля, продвигаться вперед и, пытаясь перебороть самого себя, раскрыть истинную суть трагедии. Дело в том, что такого параметра, как «жизненная энергия», в игре нет. Вместо него «температура тела». Стоим возле источника тепла – она растет, выходим на палубу на пронизывающий ветер – падает. Монстры не стреляют пулями, все их удары просто постепенно замора-

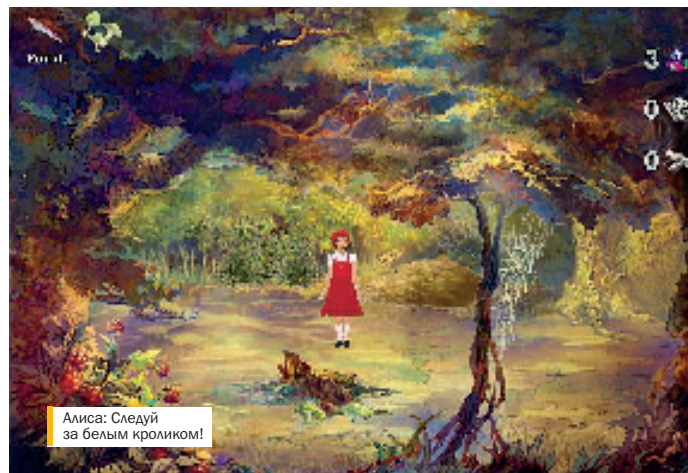
живают героя. Даже само их присутствие понижает температуру вокруг. Вместо привычной для шутеров брони – теплая одежда, которая помогает подольше продержаться на морозе.

Во многих помещениях имеются потенциальные источники тепла – обогреватели, лампы и даже костры. Включите (разожгите) их, и вы увидите, как все вокруг постепенно нагревается, лед со стен испаряется, и из замерзшего ада помещение превращается во вполне жилое.

Никуда не делась и обещанная ранее mental echo – способность главного героя оказываться в телах погибших персонажей за несколько минут до их смерти. Благодаря ей вы можете не только переломить ситуацию, но и исправить допущенные ими ошибки. Скажем, в демонстрационном уровне, который представлял нам Игорь Карев, таким образом предотвращается авария одного из боковых кранов, это приведет к тому, что ранее разбитое сломанной стрелой помещение вернется к первоначальному состоянию, и герой сможет пройти дальше.

Вообще эпизоды с mental echo в новой версии игры оказались куда более интересными: одна сцена на скотобойне чего стоит! Попытка пробраться через оккупированную бешеными псами кухню без оружия также оставила у нас неизгладимые впечатления.

Графика «Анабиоза» на данный момент является одной из лучших на PC. Холод буквально чувствуешь кожей, настолько все правдоподоб-



но. Когда наш персонаж выходит из теплой каюты на боковую палубу, его варежки и оружие быстро покрываются льдом, даже градусник в левом нижнем углу замерзает. Обязательно посмотрите видео на Gameplay-DVD – убедитесь сами.

Кроме «Анабиоза», компания Action Forms делает еще и «Приключения капитана Врунгеля» – веселую адвенчуру на движке «Вивисектора», продолжение одноименного мультфильма. Работы над игрой практически завершены, сейчас идет озвучивание и шлифовка. Мы услышали несколько фрагментов озвучки из игры и должны сказать – получилось здорово. Жаль, Зиновия Гердта уже нет с нами, но актер, говорящий за Христофора Бонифатьевича, настолько удачно копирует его интонации, что отличить практически невозможно.

AeroHills

Город Киев

Дата основания 2001

Количество сотрудников 11

Web-сайт www.aerohills.com

Вышедшие игры нет

Проекты «Алиса: Английский в Стране Чудес» (2007), «Чукча в Москве» (2007), «Алиса: Следуй за белым кроликом!» (2007), «История Древнего мира – 5 класс» (2007).

Отправив проект «Алиса: Английский в Стране Чудес» издателю на одобрение, киевская студия решила отдохнуть от обучающих игр и вернуться к адвенчуре «Алиса: Следуй за белым кроликом!», с которой, собственно, все и началось. Концепцию пересмотрели, к проекту присоединился новый геймдизайнер, и сейчас работа идет полным ходом. Собирают демо для издателей, дорисовывают локации, придумывают логично-нелогичные головоломки. Задача: сделать интересную адвенчуру, в которой тем не менее будет чувствоваться кое-что кэрролловское.

Кроме того, на этапе pre-production находится юмористический квест «Чукча в Москве». Здесь, по словам разработчиков, вы не найдете сортирного юмора, характерного для большинства последних русскоквестов. Путешествие Чукчи в первопрестольную за таинственным артефактом задумывается как забавное и увлекательное. Некоторые герои, например бабка-бизнесмен и горячий кавказский мужчина, уже заставляют широко улыбаться. А еще студия работает над мультимедийной энциклопедией по истории Древнего мира и занимается аутсорсингом.



→ «АльфаКласс»

Город Харьков
Дата основания 2002
Количество сотрудников 10
Web-сайт www.malgrimia.kh.ua
Вышедшие игры «Мальгрия: Затерянный мир магии»
Проекты «Мальгрия II: Нашествие некромантов» (весна 2007)

Харьковская компания «АльфаКласс» известна нашим читателям пошаговой RPG-стратегией «Мальгрия». После умеренного успеха первой части разработчики внимательно выслушали все замечания и пожелания игроков и во втором эпизоде постарались их учесть. Кроме исправлений и усовершенствований, в сиквеле добавится новая фракция – Некроманты, разделенная на три «нации»: зомбированных, скелетов и призраков. А у каждой из них, разумеется, будут свои города, герои и юниты. Игра должна появиться в продаже уже этой весной. Издателем выступает компания «Новый Диск».

Applebit Games

Город Луганск
Дата основания 2006
Количество сотрудников 3
Web-сайт www.applebitgames.com
Вышедшие игры нет
Проекты Haunted Hotel (III квартал 2007)

Небольшая компания, основатели которой принимали участие в разработке казуальных проектов в составе Meridian'93. В данный момент команда занята казуальной же игрой Haunted Hotel, представляющей собой головоломку в стиле «Найди предметы на экране» (наподобие Mystery Case Files). Геймеру необходимо будет отыскать определенные вещи в нескольких комнатах отеля с привидениями, постепенно продвигаясь по сюжету. Будут и другие режимы – Поиск предметов по силуэтам и Найди отличия. Выход Haunted Hotel намечен на третий квартал этого года.



A.V.A.T.A.R.

Город Донецк
Дата основания 2005
Количество сотрудников 30
Web-сайт www.avatar-media.net
Вышедшие игры нет
Проекты «4 Врага» (2008)

Донецкая компания A.V.A.T.A.R., помимо создания обучающих программ и Web-приложений, работает над проектом «4 Врага», который должен стать первой игрой по мотивам историй Карлоса Кастанеда. В ней игроку придется одолеть четырех природных противников: Страх, Силу, Ясность и Старость.

B-Cool Interactive

Город Киев
Дата основания 2005
Количество сотрудников 14
Web-сайт www.showdown.com.ua
Вышедшие игры нет
Проекты Scorpion (конец 2007)

О дебютном проекте B-Cool мы писали в прошлом году, и с тех пор идеология Scorpion не изменилась – это все такой же прямой сюжетный FPS с некоторыми интересными особенностями. Однако теперь мы наконец-то смогли поиграть в раннюю версию Scorpion в офисе студии и своими глазами увидеть мощь графического движка CoolEngine 2.1 собственного производства. И действительно, выглядит проект очень современно.

Особенно нас порадовал дизайн уровней. Скажем, база главного злодея оформлена под Древний Египет и смотрится действительно оригинально. Вообще локации сделаны каждая в своем уникальном стиле: от футуристических лабораторий и мрачных подземелий до урбанистических трущоб. Местами напоминает Deus Ex, местами – System Shock, местами – F.E.A.R. Красиво.

По геймплею Scorpion – классический шутер. Но, как и положено хорошей современной игре, здесь имеется несколько уникальных (и не очень) фишек. Скажем, замедление времени и энергетический щит нам уже встречались, а вот оружие, превращающее противников в союзников, – нет. Учитывая достаточно мощный искусственный интеллект врагов (используется AI-движок Kynapse), польза от таких помощников неоспорима.

Да, обязательно посмотрите ролик на диске Gameplay-DVD, где

Евгений Дуранин, лидер проекта, рассказывает об особенностях игрового процесса Scorpion.

PC-версия Scorpion выйдет в конце 2007 года при поддержке компании «Акелла». Но на этом разработчики останавливаться не собираются. Ждите аддон и, возможно, порт на Xbox 360 – сейчас в B-Cool как раз осваивают официальный девкит для данной консоли.

Baikonour Games

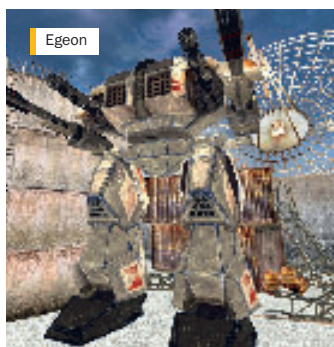
Город Киев
Дата основания 2006
Количество сотрудников н/д
Web-сайт www.baikonour.com.ua
Вышедшие игры нет
Проекты Egeon (н/д)

Молодая киевская команда с русским названием делает весьма амбициозный аркадный симулятор боевых роботов Egeon. Действие происходит в недалеком будущем, где по сложившейся традиции планета Земля захвачена инопланетянами, а человечество ведет непримиримую борьбу за выживание, используя гигантские прямоходящие механизмы.

В числе интересных особенностей обещаны огромные локации (64 км²), смена погодных условий и времени суток, возможность разрушить почти все на уровне и, разумеется, сборка и настройка роботов.

Издателя у проекта пока нет, так что о дате выхода, разумеется, ничего не известно.





Egeon

«Баюн»

Город Харьков

Дата основания 2002

Количество сотрудников 20

Web-сайт www.bayun.com.ua

Вышедшие игры «Азбука: Как Мышонок буквы ловил», «Арифметика. Магазины домовёнка Бу», «Английский для малышей. Hello, Bu!», «Детское творчество. Первые уроки музыки и поэзии» и др.

Проекты «Мир животных», «Тренируем память», «Школа рисования» — рабочие названия (н/д)

Студия, которая дарит радость самым маленьким геймерам и их родителям. В компании с веселым домовёнком Бу и его друзьями малыши учатся читать, считать, познают окружающий мир, осваивают английский язык и даже постигают азы этики. Бесменным издателем игр от «Баюн» выступает компания ИДДК и, к сожалению, эти забавные и познавательные проекты доступны только на территории России. Надеемся, со временем ситуация изменится. Кроме детских образовательных продуктов, харьковчане делают также DVD-адаптации и аудиокнижки.



Мир животных

Best Way

Город Северодонецк

Дата основания 1991 (игровое подразделение — 1999)

Количество сотрудников 30

Web-сайт нет

Вышедшие игры «В тылу врага», многопользовательское дополнение к «В тылу врага», «В тылу врага 2»

Проекты Два самостоятельных аддона к «В тылу врага 2» (лето/осень 2007)

Компания Best Way стала второй украинской студией, чей проект появился в западных топах продаж. Диалогия «В тылу врага» сделала разработчиков из Северодонецка (а с ними и нашу страну) известными, и теперь отечественный геймдев знает не только благодаря «Казакам» и S.T.A.L.K.E.R.

Несмотря на настойчиво распространяющиеся слухи о том, будто следующей игрой от Best Way станет шутер, компания продолжает заниматься тем, что у нее получается лучше всего: развивать сериал «В тылу врага». На этот год намечено два независимых дополнения (не требующих оригинального диска) ко второй части. В первом из них нас ждут русская кампания на 9–10 миссий и несколько заданий для других сторон конфликта. Кроме того, будет усовершенствован сетевой режим, значительно улучшен интерфейс, добавлены новые карты и режимы, создана система глобального рейтинга игроков.

Второе дополнение предложит три кампании за СССР, Германию и Союзников по пять миссий каждая, а также добавит в игру Японию — пока только в мультиплеере. Кроме того, разработчики намерены и дальше улучшать сетевой режим.



Аддон к «В тылу врага 2»

Bird's Eye View Games

Город Киев

Дата основания 2006

Количество сотрудников 10

Web-сайт www.bevgames.com

Вышедшие игры нет

Проекты «Ядерная угроза: Изоляция» (н/д)

У этой студии были очень бурные молодые годы. Созданную выходцами из GSC Game World компанию наши внимательные читатели знают как G.A.P. Она свернула на небосклоне украинского геймдева анонсом RTS Nuclear Gods и пропала на некоторое время. Проведенные в глубоком NDA месяцы не прошли бесследно, состав команды полностью изменился, название студии стало более поэтичным, а проект обрел издателя — «Новый Диск». Правда, дата выхода стратегии, которая предложит нам взглянуть на альтернативный вариант развития истории XX века, еще неизвестна. Надеемся, повоював за СССР или США мы сможем уже в этом году.

«Булат»

Город Донецк

Дата основания 1999

Количество сотрудников 30

Web-сайт www.boolat.com

Вышедшие игры «Смертельные грезы», «Тормозилки»

Проекты два неанонсированных проекта

Донецкая фирма «Булат», кроме локализаций (коих выпущено огромное количество), продолжает заниматься собственно разработкой игр, но никаких данных о своих проектах пока сообщить не может. Если помните, в 2005 г. компания анонсировала два проекта: Age of Angels и «Тормозилки-2». Год назад они были заморожены (или засекречены), и с тех пор никакой информации о них не поступало.



Ядерная угроза: Изоляция



НАШИ ИГРЫ

→ Bravo Interactive

Город Киев
Дата основания 2002
Количество сотрудников 15
Web-сайт www.bravointeractive.com
Вышедшие игры outsourcing
Проекты Beam 2 (н/д)

Киевская компания продолжает трудиться на ниве аутсорсинга. Сотрудники Bravo Interactive приложили свой талант к таким играм, как Crazy Frog Racer, Moto GP 3: Ultimate Racing Technology, Cycling Manager 5 и другим проектам для самых разных платформ. Кроме того, на счету студии shareware экранная заставка Beam, демонстрирующая захватывающие космические баталии. Для нее даже есть модули, которые позволяют превратить абстрактный космос в знакомые просторы вселенных Babylon 5, StarWars или Battlestar Galactica. Сейчас Bravo Interactive работает над Beam 2 – новые баталии, на новом движке и с новыми эффектами. Более того, они подумывают о том, чтоб сделать игровой режим.

«Чумацький Світ»

Город Киев
Дата основания 2006
Количество сотрудников 15
Web-сайт www.chumaki.meta.ua
Вышедшие игры
 онлайн-игра «Чумацькі перегони»
Проекты н/д

Молодая команда, подарившая нам забавную браузерную игру «Чумацькі перегони». Для разнообразия геймерам предлагают облачиться не в сверкающие латы, а в шаровары, вышиванку и брыль, и сыграть роль не благородного рыцаря на белом коне, а простого украинского чумака, почти верхом... на воле. Проект подкупает веселой рисованной графикой и действительно необычной темой. Надеемся, другие игры студии будут не менее креативными.



Sea Adventures

Corrida Soft

Город Киев
Дата основания 2005
Количество сотрудников 6
Web-сайт www.corridasoft.com
Вышедшие игры
 WebRacing (браузерная)
Проекты Sea Adventures (2007),
 Steel Division 13 (2007)

Под яркой вывеской Corrida Soft разместились старые знакомые из компании UCT. И за прошедший с момента публикации статьи «Наши игры 2006» год компания сменила не только название, но и направление развития. Амбициозная StarMaster Online, sci-fi MMORPG, задуманная задолго до онлайн-бума в отечественной индустрии, заморожена. Работы над проектом прекращены, и дату их возобновления руководитель студии пока назвать затрудняется. Зато Corrida Soft нашла себя в создании браузерных игр и intranet-решений. Сейчас в недрах компании куются браузерные Sea Adventures и Steel Division 13 (тема больших роботов актуальна практически всегда) плюс еще проекты, о которых Corrida Soft не готова пока рассказать.

CREOTEAM

Город Киев
Дата основания 2005
Количество сотрудников 17
Web-сайт creoteam.com
Вышедшие игры нет
Проекты COLLAPSE (IV квартал 2007)

Action от третьего лица COLLAPSE, создаваемый дружной киевской командой CREOTEAM, с уверенностью можно назвать одним из наиболее перспективных отечественных проектов. События этой игры происходят в будущем на развалинах европейской цивилизации, погибшей в результате необъяснимой аномальной катастрофы. Наш протезе Родан – один из так называемых Лордов, проводителей небольших групп выживших, – пытается найти убийцу своего отца. Разумеется, он не подозревает, куда заведет его жажда мести.

Разработчики стараются уделять как можно больше внимания сюжету. Вся необходимая информация будет подаваться в виде роликов на движке, причем к их созданию привлекли актеров известного Киевского театра импро-



визации «Черный Квадрат». Для тех, кто желает подробнее узнать о происходящих событиях, готовятся многочисленные текстовые документы, которые разместят на уровнях. Кстати, ряд локаций создается на основе реальных районов нашей столицы. Так, например, вы увидите Майдан и железнодорожный вокзал.

Геймплей сочетает в себе перестрелки на дальних дистанциях и динамичные схватки в ближнем бою. Для последних специально придумали особую систему управления комбодарами, благодаря которой вам не придется запоминать сложные последовательности кнопок. Достаточно в нужный момент один или несколько раз кликнуть мышкой, и Родан проведет ту или иную комбинацию. Еще одной особенностью боевой системы являются энергоудары. С их помощью вы сможете разбрасывать в стороны нападающих, останавливать время и даже вызывать на подмогу собственный фантом.

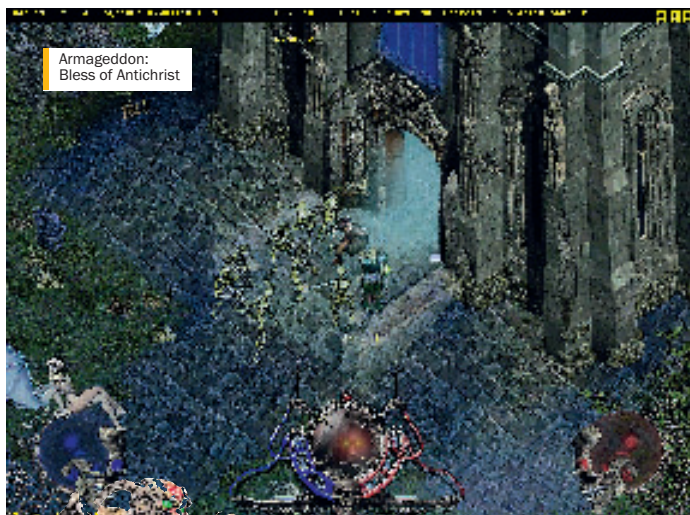
Дабы не распылять свои силы, создатели COLLAPSE решили отказаться от первоначальной идеи использования в игре мотоциклов и сконцентрироваться на вышеупомянутой экшен-составляющей. Особое внимание уделяется противникам. Мы увидим Стражей – громадных монстров, отличающихся уникальным поведением: поединок с каждым из них потребует определенной тактики. В особо трудных ситуациях к главному герою присоединятся дружественные персонажи, правда, действуют они самостоятельно и командам Родана не подчиняются.

Графика проекта находится на очень достойном уровне. Впечатляют анимация (используется тосар) и разрушаемое окружение. Разумеется, присутствует расчет физики.

CREOTEAM – молодая, по хорошему агрессивная и амбициозная компания. Многие ее сотрудники имеют опыт успешно завершенных проектов и умеют здраво оценивать свои силы. Верим, что у этой команды все получится.



COLLAPSE



Crow Interactive Limited

Город Северодонецк
Дата основания 2001
Количество сотрудников н/д
Web-сайт www.crowteam.com
Вышедшие игры нет
Проекты Armageddon: Bless of Antichrist (н/д), Ocean (не анонсирован)

Шесть лет назад Crow Interactive создавалась с целью изучения языков программирования второго уровня и их продвижения на рынке. Именно с этого все и началось: дабы доказать, что DarkBasicProfessional от GameCreators достаточно функционален, чтоб создавать на нем игры и программы коммерческого уровня. В 2003 году команда с головой ушла в работу над своим первым проектом – Armageddon: Bless of Antichrist. И через три года, в 2006-м на выставке «Территория игр», организованной компанией EuroIndex и журналом Gameplay, представила его техническую демо-версию. В этой дьяболоподобной action/RPG нам предстоит огнем и мечом охранять хрупкий баланс между Добром и Злом. Игру, кстати, обещают выпустить уже этим летом.

Crytek

Город Киев
Дата основания 2005
Количество сотрудников н/д
Web-сайт www.crytek.com
Вышедшие игры нет
Проекты н/д

Киевский офис Crytek был открыт в конце позапрошлого года, и сейчас в его недрах вовсю кипит работа над неанонсированным проектом. Также наши ребята помогают головному офису в Германии в создании Crysis. К сожалению, в виду упорно ходящих слухов о продаже Crytek компании Electronic Arts никакой информации об украинском представительстве в данный момент получить невозможно. Но если сделка, о которой так много говорят, все же состоится, у нас в стране, по сути, появится собственная студия крупнейшего в мире издателя игр.



Deep Shadows

Город Киев
Дата основания 2001
Количество сотрудников 50
Web-сайт www.deep-shadows.com
Вышедшие игры Venom: Codename Outbreak, «Xenus: Точка кипения»
Проекты «Предтечи» (2007), «Xenus 2: Белое золото» (2007)

В Deep Shadows сейчас все страшно занято – готовят проекты к GDC Expo 2007, которая пройдет в марте в Сан-Франциско. Причем, по заверениям разработчиков, поиграть в финальную версию сиквела Xenus мы сможем уже совсем скоро. На этот раз действие FPS/RPG будет происходить аж в 2010 году на островах в Карибском бассейне. Однако несмотря на то что кущи здесь, несомненно, райские, притаился за ними вовсе не пасхальный зайчик. Геймеру придется договариваться с представителями восьми фракций, работать над собой (читай: усовершенствовать перки персонажа), много и часто стрелять, а также угонять вертолет. И если никто не слазит, второй блин получится не в пример румянее и вкуснее первого. Кстати, White Gold: War in Paradise (так игра называется на Западе) выйдет и на Xbox 360.

О «Предтечах» столько уже было сказано в нашем недавнем превью (Gameplay, № 3, 2007), что добавить особо нечего. А нас обещали позвать в гости еще раз, после GDC, и похвастаться новыми красивыми версиями обеих игр. Ждите.



Crazy House

Город Харьков
Дата основания 2002
Количество сотрудников 19
Web-сайт www.crazyhouse.ru
Вышедшие игры «Вий. История, рассказанная заново», «Т-72. Балканы в огне», «Т-72. Балканы в огне. Стремительный рейд», «Убойное дело»
Проекты Tank Combat (апрель 2007), «Т-72. Пылающий восток» (н/д), «Жюль Верн. Войны изобретателей» (н/д)

Активная деятельность на рынке локализаций не помешала харьковской студии Crazy House закончить работу над танковым action-симулятором Tank Combat (ранее известен как Tank Killer), который предлагает возвратиться на поля сражений Второй мировой войны. На выбор три игровые компании. Как командир легендарной тридцатьчетверки (Т-34) вы примете участие в Восточно-Померанской наступательной операции. В составе войск союзников посетите жаркую Африку, управляя новеньким Stuart M3A1. И как доблестный боец вермахта испытаете под Ленинградом первые модели «тигров». Обещаны масштабные карты размером в четыре квадратных километра и динамичные бои с участием большого количества бронированной техники.

Дата выхода другого танкового проекта – «Т-72. Пылающий восток» – все еще не известна. Настоятельно и практически полное отсутствие новостей об оригинальной стратегии в стиле steampunk «Жюль Верн. Войны изобретателей», в основе которой лежит идея конструирования юнитов из отдельных компонентов. По словам руководителя Crazy House Юрия Лихоты, работа над этой игрой идет полным ходом, просто компания не спешит с официальным анонсом.

→ Digital Spray Studios

Город Киев

Дата основания 2001

Количество сотрудников н/д

Web-сайт www.digitalspray.com

Вышедшие игры You Are Empty, «Инстинкт»

Проекты DS3-Engine, неанонсированный шутер

Digital Spray Studios, решившая в прошлом году сосредоточить усилия на разработке и усовершенствовании DS-Engine, продолжает следовать намеченному курсу. На ее движке DS2-Engine созданы и легендарный украинский долгожитель You Are Empty, и «Инстинкт» (правда, здесь технология поновее, версия 2.5). Однако в приватной беседе Павел Музок, руководитель студии, признался, что сейчас Digital Spray Studios работает не только над следующей версией движка, но и над полноценным проектом. Жанр, как нетрудно догадаться, – шутер, а действие будет разворачиваться в современном мире. И это пока, увы, все подробности.



Пираты XXI века

DIOsoft

Город Киев

Дата основания 2002

Количество сотрудников 35

Web-сайт www.diosoft.com

Вышедшие игры нет

Проекты «Пираты XXI века» (2008), «Глубина» (н/д)

Судьба «Пиратов XXI века» от киевской студии DIOsoft оказалась очень непростой. Концепция проекта, его содержание и тематика несколько раз менялись. Создав великолепную технологию визуализации воды и очень живописные тропические острова, команда столкнулась с проблемой уникальности проекта – он превратился в обычный шутер, неотличимый от звездного ряда FarCry, Crysis, Just Cause и т. д.

Ситуация изменилась после подключения к разработке команды профессиональных западных дизайнеров и специалистов по геймплею под руководством одного из самых опытных продюсеров в Европе, до этого трудившегося в таких компаниях, как Electronic Arts, SEGA, Rockstar/Take-Two.

Что нас ждет в обновленных «Пиратах» и чем они будут отличаться от других игр на похожую тематику, мы напишем в самое ближайшее время. Пока же DIOsoft не хочет раскрывать особенностей проекта, который сейчас находится на стадии перехода к основному производству.

Графическая часть «Пиратов» за прошедшее время несколько не устарела. Стоит отметить, что игра теперь разрабатывается не только для персональных компьютеров, но и для приставок нового поколения. Дата выхода ориентировочно назначена на первую половину 2008 года.

А вот с другим проектом студии дела обстоят не так хорошо. Экранизация «Лабиринта Отражений» Сергея Лукьяненко откладывается, равно как и дата выхода шутера «Глубина», который делается по этой лицензии. На данный момент готово две трети

уровней. Оставшаяся часть не может быть закончена, так как наполнение локаций должно соответствовать тем или иным эпизодам пока не существующей кинокартины. Аналогичная ситуация наблюдается с игровыми персонажами и монстрами. Движок от FireStarter, на котором создается игра, стремительно устаревает. Поэтому DIOsoft рассматривает варианты заморозки проекта и начала работ над ним с нуля уже на следующем поколении технологии «Пиратов», но это случится не раньше того момента, как фильм попадет в производство. Следите за новостями.

DVS

Город Николаев

Дата основания 2000

Количество сотрудников 14

Web-сайт www.dvshome.com

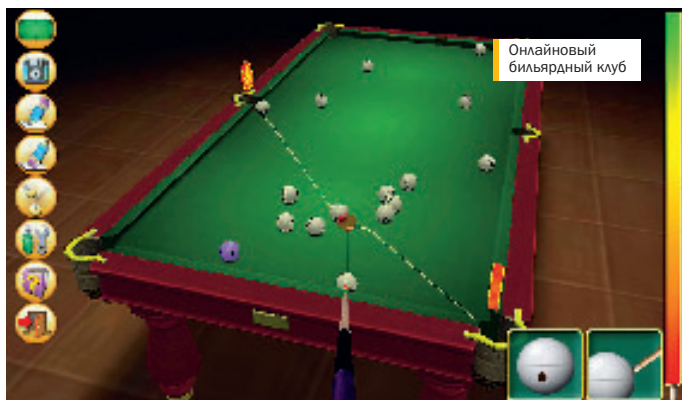
Вышедшие игры «Восхождение на трон»

Проекты неанонсированный fantasy action/RPG (названия пока нет)

Николаевская студия выпустила наконец свой дебютный проект, и теперь ее сотрудники – уже не подающие надежды, а вполне состоявшиеся разработчики. Планов, как водится, громадье, однако распространяться о них DVS не спешит (чтоб не слезить). Но тем не менее нам рассказали, что если «1С» даст добро, геймеров порадуят аддоном к «Восхождению на трон». Кроме того, сейчас полным ходом идет pre-production новой фэнтези action/RPG, с уклоном именно в action. В общем следите за новостями.



Пираты XXI века



Five-BN

Город Днепропетровск

Дата основания 2002

Количество сотрудников 7

Web-сайт нет

Вышедшие игры Billard, Best Pool, Table Football, Mini Golf, Billiard club, Table Tennis, Cubozoid, Aquaball

Проекты «Онлайновый бильярдный клуб» (рабочее название), Sprill, Aqua adventures, Magic Tale (н/д)

Студия выходит в онлайн. Сейчас совместно с московской компанией «Территория информационных технологий» Five-BN работает над онлайн-бильярдным

клубом. Здесь будут представлены все самые популярные разновидности бильярда, причем нам обещают реалистичную физическую модель. Покатать шары можно как с компьютерным оппонентом, так и с живыми игроками. Однако в названии не зря присутствует слово «клуб». Помимо бильярда, члены клуба смогут познакомиться, поболтать и, возможно, перенести общение «в реал». Ничто так не объединяет, как общее хобби. Кроме того, студия трудится над двумя shareware-проектами: Sprill, Aqua adventures и Magic Tale. Издает эти игры компания Alawar, а появятся они уже совсем скоро.



Friends Games

Город Ривне

Дата основания 2003

Количество сотрудников более 20

Web-сайт www.friendsgames.com

Вышедшие игры Super Cooper: Revenge, Warehouse Madness, Kick the Cooper, Atlantizz (Ocean Bounty) и т. д. (для платформы Set-Top BOX); Magic Match: The Genie's Journey, Amazonia и др. (для PC)

Проекты не анонсированы

Ривненская студия, ускользнувшая от нашего внимания в материале «Наши игры 2006», является одним из крупнейших украинских разработчиков казуальных игр. В ее портфолио уже более 20 проектов, причем не только для PC, но и для экзотической телевизионной приставки (Set-Top BOX). Сейчас компания трудится над рядом не анонсированных пока игр, причем нескольких жанров.

Gameplay

Блог

Игровая индустрия глазами авторов журнала

Самые свежие новости и слухи из мира игр

gameplay.com.ua



→ Frogwares

Город Киев
Дата основания 1995
Количество сотрудников 40
Web-сайт www.frogwares.com
Вышедшие игры «Шерлок Холмс: 5 египетских статуэток», «Путешествие к центру земли», «Шерлок Холмс: Тайна серебряной сережки», «Вокруг света за 80 дней» «Шерлок Холмс 3: Секрет Ктулху»
Проекты Sherlock Holmes 4 (2007), Sherlock Holmes DS (2007), Dracula (н/д)

Монстр отечественного квестостроения продолжает радовать фанатов сыщика с Бейкер-стрит. В четвертой части гению сыска Холмсу предстоит скрестить шпаги с гением мошенничества, воровства и обмана Арсеном Лупеном (соответствующая лицензия приобретена). Действие будет происходить в Лондоне, однако что собирается стянуть любимец французов, пока не разглашается. Возможно, этот таинственный предмет как-то связан с британской королевской семьей. В любом случае нам гарантируют экскурсию по лондонским достопримечательностям, включая Тауэр, Британский музей и ту самую квартиру на Бейкер-стрит. После мистической, давящей и мрачной третьей части нас ждет более легкое и авантюрное, эдакое французское приключение.

А еще студия работает над адвентурой с красноречивым названием Dracula. Рассказали о проекте немного. Нам предстоит помочь профессору Аврааму Ван Хелзинку выследить легендарного трансильванского кровососа и убить его. Никакого action. Герой слаб, а противник силен, так что схватка должна быть интересной. А еще игра «Шерлок Холмс: 5 египетских статуэток» будет портирована на Nintendo DS, причем работы по графике делают в Киеве, а по программированию и сборке проекта – во Франции. От грандиозных планов насчет бренда TraskMania Frogwares отказалась. Все же стихия компании – адвентюры.



Глюк@za: Зубастая ферма

«Гейм Арт Студия»

Город Киев
Дата основания 2006
Количество сотрудников 12
Web-сайт www.gamestudio.com
Вышедшие игры «Волшебник Изумрудного города», «Азирис Нуна»
Проекты Magic Wars, Angels, Heaven & Hell, SWORDLAND, «Приключения слоненка До-До», «Превед!», «Ор-газм» (н/д)

Молодая киевская студия специализируется на создании игр для мобильных телефонов, причем для самой широкой аудитории – читайтесь в названиях проектов.

Кроме того, «Гейм Арт Студия» совместно с не менее молодой компанией «Чумацкий Світ» работают аж над двумя проектами. Это онлайн-игра «Школа Флирта», причем флиртом дело не ограничится (геймерам «до 16» просьба о проекте забыть, пока паспорт не получите), а также развлекательный WAP-портал с традиционными для такого ресурса картинками, мелодиями, гороскопами, анекдотами и т. д.



GFI UA

Город Киев
Дата основания 2003
Количество сотрудников 20
Web-сайт www.gfi.su
Вышедшие игры «Офицеры»
Проекты «Глюк@za: Зубастая ферма» (II квартал 2007)

После выхода серьезной реалистичной военной стратегии «Офицеры» (ранее она называлась «Комбат»), и арт из нее украшал обложку самого первого номера Gameplay) компания GFI занялась разработкой проекта по клипу знаменитой российской певицы Глюк'оза – «Зубастая ферма». Речь пойдет о войне виртуальной Глюк'оза и ее друзей (доберман в комплекте) против нацистских свиней (в буквальном смысле) с лидером, очень сильно напоминающим Гитлера. Это веселая игра с мультяшной графикой, не претендующая на какой-либо реализм, – полная противоположность «Офицеров».

Однако визуальный ряд не должен вводить вас в заблуждение – несмотря на упрощение в угоду более широкой аудитории, «Глюк@za: Зубастая ферма» все равно остается RTS, так что думать здесь в любом случае надо.

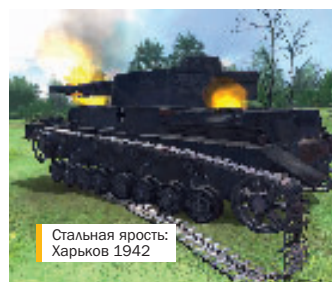


Graviteam

Город Харьков
Дата основания 2004
Количество сотрудников 20
Web-сайт www.graviteam.com
Вышедшие игры «X-Designer. Планировщик садового участка 3D», «Тренажерный комплекс водителя БРДМ-2»
Проекты «Стальная ярость: Харьков 1942» (2007), безымянный танковый проект (2008), «Тренажерный комплекс БТР» (2008)

Компания Graviteam известна нашим читателям в первую очередь своими танковыми симуляторами – ее сотрудники принимали участие в создании «Т-72: Балканы в огне» (2004) и за прошедшие со дня основания студии три года сделали еще два проекта, посвященных тяжелой технике. Самый примечательный из них – «Тренажерный комплекс водителя БРДМ-2», разработанный для Киевского танко-ремонтного завода и, кроме собственно «игры», включающий полноценную симуляцию кабины БРДМ-2 с функционирующими датчиками, коробкой передач и прочим. Если бы не серьезность и масштабность заказа, можно было бы сравнить этот проект с дорогими аркадными кабинами. Увы, чтобы «поиграть» на «Тренажерном комплексе водителя БРДМ-2», необходимо попасть в танковые войска, так что нашим читателям скорее будет интересен второй, недавно заверченный проект «Стальная ярость: Харьков 1942».

«Стальная ярость» – это танковый симулятор о событиях времен Второй мировой войны, а точнее, о наступательной операции Красной Армии с 12 по 28 мая 1942 года под Харьковом. В ходе немецкого контрнаступления, начавшегося 17 мая 1942, три советские армии попали в окружение и вынуждены были с ожесточенными боями выходить из



Стальная ярость: Харьков 1942

«мясорубки» Барвенковского котла. Центральными элементами игры являются танки и их экипажи. Зрелищные и масштабные баталии с участием всех родов войск объединены в три кампании. В каждой из них игроку выдается определенная боевая машина, которая имеет свои отличия как в управлении, так и в поведении на марше и в бою. Ему предстоит познакомиться с особенностями танкового боя. Правила просты: не подставляй противнику борт, активно маневрируй, выстрели раньше и точнее, чем враг. Командуя, разумно определяй тактику, береги технику и личный состав.

В проекте, кроме реалистичной физики и смены погодных условий (что для симуляторов неудивительно), реализованы масштабные баталии, дневные и ночные бои, деформируемый ландшафт, возможность управления танком «изнутри» и от третьего лица, смена роли в экипаже. В игре о танках это, согласитесь, очень полезные элементы.

Помимо военных симуляторов (в разработке еще два – «Тренажерный комплекс БТР» для армии и безымянный танковый проект для простых смертных), компания Graviteam активно занимается аутсорсингом: на счету ее сотрудников работы над такими играми, как «Путешествие Алисы», «Трое из Простоквашино: Путешествие на плоту», «Золотой теленок», «Вечера на хуторе близ Диканьки», «Понедельник начинается в субботу», «Волшебник Изумрудного города», «Урфин Джюс и его деревянные солдаты», «Трое из Простоквашино: Новый год», «Фабрика», «Маугли», «Провинциальный игрок-3», «Снежная королева» и пр.



S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

GSC Game World

Город Киев

Дата основания 1995

Количество сотрудников 65

Web-сайт www.gsc-game.com

Вышедшие игры «Казаки: Европейские войны», Venom: Codename Outbreak, «Казаки: Последний Довод Королей», Hover Ace, «Казаки: Снова Война», «Завоевание Америки», «Завоевание Америки: В Поисках Эльдorado», FireStarter, «Александр», «Казаки II: Наполеоновские войны», «Казаки II: Битва за Европу», «Герои Уничтоженных Империй», S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Проекты «Герои Уничтоженных Империй. Эпизод 2» (конец 2007), два неанонсированных проекта

Знаете, это, пожалуй, первый материал цикла «Наши игры» (а начался он в далеком 2001 году еще в журнале «Домашний ПК»), в котором мы не будем писать о грядущем S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of

Chernobyl. Игра отправлена на золото и должна появиться в продаже вскоре после выхода этого номера – читайте нашу рецензию! Большой этап в работе GSC завершен (что, в частности, видно и по уменьшившемуся коллективу), и компания приступила к созданию новых проектов. Среди анонсированных – вторая серия трилогии «Герои Уничтоженных Империй», которая должна выйти в конце этого года. Никаких деталей о ней пока не известно, но радикальных изменений ожидать не стоит – скорее всего разработчики сосредоточатся на усовершенствовании проверенного в сетевых баталиях игрового процесса. А самый большой сюрприз, вероятно, будет касаться мультиплеера, но опять-таки ждем официального анонса.

Естественно, игра с загадочной аббревиатурой S.T.A.L.K.E.R. не последняя. Компания GSC предпочитает не делать пока никаких заявлений, но наш вам совет – ждите как минимум один приквел, а то и продолжение.

ITGroup

Город Донецк

Дата основания 2002

Количество сотрудников н/д

Web-сайт н/д

Вышедшие игры Feudal Lords, Magic Stone

Проекты н/д

ITGroup была основана в 2002 году в городе Донецке. На ее счету всего два выпущенных проекта: игра-викторина Magic Stone и ремейк классических «Точек» – Feudal Lords («Средневековье»). О стратегии «Крит», номинально находящейся в разработке уже более двух лет, достоверных данных, к сожалению, нет.

Jam-Games

Город Одесса

Дата основания 2004

Количество сотрудников 10

Web-сайт www.jam-games.net

Вышедшие игры «Как казаки Мону Лизу искали», Strip Poker

Проекты «33 квадратных метра: Война с соседями» (2007), «Агенты безопасной национальности» (2007)

В составе этой команды, являющейся производственным подразделением компании-издателя «Одиссей», трудятся одесские кавээнщики. Именно по данной причине, очевидно, занимается Jam-Games в основном юмористическими проектами, из которых вышел пока только веселый рисованный квест о казаках по мотивам известного мультсериала от «Киевнаучфильм». А сейчас разработчики занимаются аркадной игрой с элементами квеста по



Стальная ярость: Харьков 1942



33 квадратных метра: Война с соседями

лицензии от «О.С.П. Студия» с неизменной семьей Звездунных в главных ролях (озвучат ее, кстати, сами ОСП-шники) и еще одним, пока достаточно таинственным проектом «Агенты безопасной национальности» (судя по скриншотам, довольно симпатичным).

Koan Games

Город Киев
Дата основания 2007
Количество сотрудников 4
Web-сайт www.koangames.com
Вышедшие игры Knight Dreams
Проекты Knight Dreams 2 (лето 2007), Monster Tennis (май 2007)

Новообразовавшаяся украинская компания, создающая в данный момент игры для мобильных телефонов и планирующая заняться казуальными проектами. Примечательна тем, что была основана выходцами из GSC, в частности Алексеем Сытяновым, некогда главным геймдизайнером и сценаристом S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl.



KranX

Город Киев
Дата основания 2006
Количество сотрудников н/д
Web-сайт www.kranx.com
Вышедшие игры нет
Проекты н/д

Украинское подразделение российской компании KranX существует уже год и все это время занимается засекреченным проектом. Никаких данных о нем разработчики не сообщают, но ходят слухи, что команда Алексея Меньшикова трудится над музыкальной игрой для DS. Верить слухам или нет – дело ваше.

Kyiv's Games

Город Киев
Дата основания 2005
Количество сотрудников 30
Web-сайт www.kg.com.ua
Вышедшие игры Fire Department 3, Silverfall
Проекты Silverfall для PSP (2007), City Life II (2007)

Компания Kyiv's Games является украинским отделением европейского издательства Monte Cristo Games и работает исключительно на него. В прошлом году вышли два проекта студии – Fire Department 3 (мы писали о нем в Gameplay) и Silverfall (пока только на территории Франции, рецензия будет позже). К сожалению, из-за долгих переговоров с французским офисом ребята не успели предоставить к сдаче номера информации о своих проектах, поэтому подробностей мы рассказать не можем. Знаем только, что компания занимается проектом в мире Silverfall для PSP и, вероятно, сиквелом градостроительного симулятора под рабочим названием City Life II. Мы надеемся написать о Kyiv's Games в одном из ближайших номеров журнала.

Lopens

Город Киев
Дата основания 2005
Количество сотрудников 3
Web-сайт www.lopens.com
Вышедшие игры Tanks Evolution
Проекты Lopens (2007), Fishes (2007) – рабочие названия

Первым проектом студии Lopens (ранее известной как Flame Rites) являлась серьезная хардкорная стратегия, которая так и не увидела свет. Разработчики признаются, что им не хватило опыта, хотя энтузиазма было хоть отбавляй. Решив начать с малого, команда обратила взоры в сторону shareware. И не прогадала: после неплохого дебюта Tanks Evolution Lopens работает уже над двумя играми.



Meridian'93

Город Луганск
Дата основания 1993
Количество сотрудников 25
Web-сайт www.meridian93.com
Вышедшие игры Admiral: Sea Battles, Carcassonne, Mouse Force, El Grande, Alexander: Hour of Heroes, «Волкодав из рода Серых Псов» и еще почти десяток
Проекты шесть казуальных игр (н/д)

В рецензии на «Волкодава из рода Серых Псов» мы посоветовали, что Meridian'93 делает мало казуальных игр, которые у этой студии традиционно получались замечательными. Берем свои слова обратно – в 2006-м компания выпустила шесть казуальных проектов (Mad Magic, Numericon, Dragon, KeyWords, BabyDrive, MiniGolf – их можно посмотреть на www.robmingames.com) и в 2007 году намерена разработать еще шесть. От создания больших игр Meridian'93 временно отказалась, что, на наш взгляд, довольно разумно.





Mind Link Studio

Город Киев
Дата основания 2003
Количество сотрудников 11
Web-сайт www.mindlinkstudio.com
Вышедшие игры «Блицкриг II: Освобождение»
Проекты Telladar Chronicles: Decline (2008)

Киевская студия Mind Link не так давно выпустила дополнение к известной стратегии «Блицкриг». Главный проект компании – Telladar Chronicles: Decline – в этом году на прилавках мы так и не увидим. Разработка затягивается, а в самой игре остается все меньше элементов серьезной тактической симуляции. По общим принципам геймплея она напоминает недавнюю Warhammer: Mark of Chaos. Каждый уровень представляет собой своеобразную головоломку, для решения которой надо подобрать правильный состав войск и последовательность нанесения ударов. Подчиненные, как водится, получают опыт, новые возможности и умения. В паузах между миссиями позволено перевооружить отряды и пополнить их новобранцами. Традиционным для современных стратегий является присутствие уникальных юнитов – героев. Все бы хорошо, но конфликт между обитателями фэнтезийного мира Миере начнется не раньше второго квартала 2008 года.



Telladar Chronicles: Decline

Mistic Soft

Город Чернигов
Дата основания 2004
Количество сотрудников н/д
Web-сайт www.misticsoft.com
Вышедшие игры ряд игр для Blackberry и GBA
Проекты н/д

К сожалению, в этом году нам не удалось связаться с представителями черниговской студии Mistic Soft, поэтому ничего о ее новых разработках мы сообщить не можем. Напомним, что Mistic Soft входит в одноименную интернациональную группу компаний, подразделения которой, кроме Украины, находятся во Франции и Канаде, и занимается созданием игр под GBA и DS для Atari. В частности, наши соотечественники сделали несколько проектов по громким лицензиям: Totally Spies 2 по мультсериалу с тем же названием и Arthur and the Minimoys по фильму Люка Бессона. В прошлом году Mistic Soft планировала заняться играми Xbox Live! Arcade, но что из этого вышло – нам, увы, неизвестно.

Newtonic Studio

Город Киев
Дата основания 2005
Количество сотрудников 17
Web-сайт newtonic.com.ua
Вышедшие игры «Инстинкт»
Проекты неанонсированный шутер

Дочерняя студия Digital Spray Studios при активной поддержке последней успешно завершила свой дебютный проект «Инстинкт». В материале «Наши игры 2006» он упоминался как Afterlife. Название изменили, старт передвинули с осени на зиму, но игра при содействии «Нового Диска» все же появилась на полках. Сейчас Newtonic Studio не сидит сложа руки, а вовсю трудится над следующей, пока неанонсированной игрой. Подробности не разглашают. Известно лишь, что нас ждет шутер на новом движке от Digital Spray Studios и команда ведет переговоры с издателем.

N-Game Studios

Город Днепропетровск
Дата основания 2002
Количество сотрудников 22
Web-сайт www.ngsdev.com
Вышедшие игры «Легенды Аллодов: Наследие Некромансера», «Великие Битвы: Курская Дуга»
Проекты «Великие Битвы: Сталинград» (апрель 2007), X-Team: Day of Freedom (I квартал 2008)

В данный момент студия N-Game занимается одновременно двумя проектами. Во-первых, это «Великие Битвы: Сталинград», основанный на движке Enigma Engine («Блицкриг II») компании Nival Interactive и рассказывающий о знаменитом сражении. Игроку будет предоставлена возможность повоевать за обе стороны конфликта – сначала провести наступление силами вермахта, а затем освободить город частями Красной Армии. Обещано 20 миссий, достоверные ландшафты и 150 видов боевой техники и пехоты.

А вот другая игра, ранее не анонсировавшаяся, хоть и делается на модифицированной версии все того же движка Enigma Engine, но представляет собой не историческую стратегию о Второй мировой, а футуристическую смесь RTS и RPG, чем-то напоминающую незабвенный сериал X-COM. Сюжет разворачивается вполне классический: недалекое будущее (2010 год), инопланетное вторжение на Землю, проигранная за сутки война. Человечество создает специальную группу для борьбы с незваными гостями, именуемую X-Team.

В отличие от своей именитой предшественницы, игра X-Team разбита на миссии (всего планируется 20 штук), в ходе которых игроку предстоит малыми силами бороться с превосходящим технологически и количественно противником. Естественно, самая приятная часть X-COM, захват и изучение инопланетного оружия и техники, останется. Причем для изучения доступно несколько веток: персональное вооружение, обмундирование, транспортные средства и даже авиация.

Кстати, кроме сюжетной кампании, обещается и полноценная сетевая игра как по LAN, так и в Интернете.



Великие Битвы: Сталинград



X-Team: Day of Freedom

→ Persha Studio

Город Киев

Дата основания 2000

Количество сотрудников н/д
(в прошлом году – 180)

Web-сайт www.pershastudio.com

Вышедшие игры аутсорсинг,
Glow Glow FireFly

Проекты The Game of Creation (н/д)

Крупнейшая отечественная игровая компания Persha Studio известна в узких кругах своими работами по аутсорсу как для западных, так и для отечественных издателей и разработчиков. В портфолио студии графика, модели и видео для GUN, Tony Hawk's Underground, Battlefield 2, The Sims 2, Gauntlet: Seven Sorrows, Rune 2, Virtual Skipper 4, X3: The Threat, EverQuest 2 и многих других. Впечатляет, не так ли?

К сожалению, о собственном проекте студии под названием The Game of Creation пока что ничего не известно – ни официальных анонсов, ни какой-либо информации о геймплее за прошедший год не появилось. Наоборот, злые языки утверждают, что проект закрыт, и компания решила полностью сосредоточиться на аутсорсе.

Program-Ace

Город Харьков

Дата основания 1993 (игровое подразделение – 2002)

Количество сотрудников 160 (в игровом подразделении – 60)

Web-сайт www.programace.com

Вышедшие игры Berenstain Bears and the Spooky Old Tree, Pack Hunter Survival, Horse Cross: Steeplechase, Horse Cross 3D, Winter Games, Photo Hunter

Проекты PonyTail (2007), GI-4 Tactical Shooter (2008)

Компания Program-Ace занимается преимущественно разработкой программного обеспечения и Web-приложений, а игровое направление для студии сравнительно новое. Однако за прошедшие годы харьковчане выпустили множество игр, а над еще большим количеством успели поработать по аутсорсу – всего в портфолио компании свыше 40 игр! Сейчас Program-Ace – крупнейший игровой аутсорсер востока Украины.

На данный момент в разработке находятся тактический шутер GI-4 для платформ PC и Nintendo DS



GI-4 Tactical Shooter

(Wii в перспективе), серия профессиональных 3D-симуляторов и детская адвенчура PonyTail для Nintendo DS.

Концепция GI-4 отличается целым рядом нестандартных решений. Прежде всего игрок управляет, словно единым живым организмом, не одним солдатом фортуны, а сразу целым отрядом из четырех человек.

При этом поведение и реакция каждого отдельного бойца в конкретной ситуации не просто диктуются достаточно мощным AI, но также зависят и от типа построения, которое вы зададите для всей группы, и от психологического состояния ваших подчиненных. Однако в любом случае ни один член команды не будет стоять неподвижно под неожиданным огнем противника.

Тактические маневры, аркадная стрельба, возможность минировать пути отступления, необходимость продумывать маршруты – в этом и заключаются особенности GI-4 Tactical Shooter. В отдельных эпизодах предусматривается включение мини-игр с действием от лица одного из персонажей группы. В остальное же время мы видим мир через объектив подвижной камеры, причем зона обзора опять-таки

зависит от состава и состояния отряда.

Еще одна отличительная черта продукта – возможность активного взаимодействия подразделения с мирным населением, влияющая на ход игры (например, массовая паника среди местных жителей может существенно изменить игровую ситуацию, скажем, привлечь внимание противника).

Внутренняя механика GI-4 учитывает не только баллистику, но и физические свойства задействованных материалов. Кроме того, бои происходят на открытом пространстве, отсутствует какой-либо заданный маршрут, так что игроку предоставляется возможность самостоятельно выбирать оптимальный способ достижения целей, поставленных в определенной миссии.

Еще одним важным для Program-Ace проектом является ориентированная на младшую аудиторию добрая сказка PonyTail, создаваемая, кстати, под достаточно редкую для украинских разработчиков платформу – портативную консоль Nintendo DS. PonyTail – это цельная история и открытый для детей игровой мир.

Три девочки, попав в сказочную страну, отправляются на-



PonyTail

встречу увлекательным приключениям со множеством головоломок, учебных заданий, поиском артефактов. Кроме того, в процессе игры дети смогут научиться общаться с лошадьми и ухаживать за ними. Красочная графическая стилизация, неповторимая атмосфера сказки, обучающие и познавательные элементы – все это и есть волшебная вселенная PonyTail!

Параллельно харьковчане работают над казуальными проектами (преимущественно на flash), а также занимаются созданием комплексного игрового портала с кросс-платформенными онлайн-играми, причем Program-Ace создает как собственно ресурс (серверную часть), так и сам контент (в виде самых разнообразных игр).

Rostok-Games

Город Киев

Дата основания 2001

Количество сотрудников 16

Web-сайт www.beltion-game.com

Вышедшие игры нет

Проекты «Свод равновесия: Проект Beltion» (декабрь 2007)

История повторяется: в позапрошлом году Rostok-Games заморозила ролевой проект «Бельтион: Звезда Полынь», взявшись за action/RPG в том же мире под названием Beltion: Beyond Ritual. Однако теперь студия делает на его основе игру по циклу Александра Зорича «Свод равновесия». Разработчики говорят, что оба мира были очень похожи, и после общения с Яной Боцман и Дмитрием Гордовским они решили, так сказать, объединить усилия. От Beltion – движок и готовые модели, а от «Свода равновесия» – проработанный в мельчайших деталях мир и мощный сюжет. Поскольку на новый проект ребята переключились буквально только что, информации об игре очень



Свод равновесия: Проект Beltion

мало. Зато теперь у нее есть издатель – компания «Новый Диск», которая, очевидно, и познакомила Rostok-Games с Александром Зоричем.

RRG Studios

Города Киев/Москва/Калифорния
Дата основания 2003
Количество сотрудников 10
Web-сайт www.rrgstudios.com
Вышедшие игры «Второй фронт», «Перл-Харбор», «Истории пикирующего бомбардировщика», «Штурмовики над Маньчжурией», «46»
Проекты «Корейская война» – рабочее название (н/д)

Интернациональная студия RRG с честью выполнила программный минимум, выпустив обещанные дополнения к игре «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения». «Истории пикирующего бомбардировщика», «Штурмовики над Маньчжурией» и «46» заслуженно получили высокую оценку нашего эксперта. Сейчас в планах RRG Studios новый летный симулятор. Работы над проектом «Корейская война» уже ведутся, за основу будет взят движок ожидаемого всеми виртуальными асами Storm of War: Battle of Britain от компании «1C:Maddox Games». Подробности, как водится, не разглашают.

Sky Mill

Город Киев
Дата основания 2006
Количество сотрудников 10
Web-сайт н/д
Вышедшие игры нет
Проекты «Азирис Нуна» (2006), неанонсированный проект (2007)

Молодая, но очень перспективная киевская компания, в которой трудятся в основном выходцы из других студий. До работы в Sky Mill ребята занимались квестами (в частности, «13-й подвиг Геракла»), кроме того, выполняли аутсорс-заказы (к примеру, для проекта EverQuest II).

Опыт создания квестов не прошел даром, и сейчас в Sky Mill кипит работа над... правильно, квестом, да еще и по мотивам повести Сергея Лукьяненко и Юлии Буриной «Сегодня, мама!» (первая часть трилогии «Остров Русь»).

В игре традиционно для жанра сочетаются пререндеренные локации и трехмерные персона-



Неанонсированный проект Sky Mill

жи. Тут нет никаких супернавороченных технологий, но зато картинка красивая, а у продукта не слишком высокие системные требования. Нам предстоит играть за двух братьев, путешествующих во времени. Мальчики побывают в Древнем Египте, на заселенной сфинксами Венере будущего, на корабле хронопатрульной службы и даже в Царстве Метрвых! В общем, сюжет, как и водится у Лукьяненко, запутанный.

Уровни тут довольно детализированные, а загадки обещают сделать достаточно логичными. Издает игру «Новый Диск».

Второй проект (пока без названия) повествует о нелегкой доле космического детектива. Игра будет забавным детским квестом, с простыми задачками и яркими красивыми локациями. Издателя у проекта пока нет, но компания уже ведет переговоры.

Spector Studio

Город Киев
Дата основания 2001
Количество сотрудников н/д
Web-сайт www.spectorstudio.com.ua
Вышедшие игры «13-й подвиг Геракла», «Попугай Кеша: Свободу попугаям»
Проекты н/д

После выпуска двух забавных проектов про Вовочку и попугая Кешу эта небольшая киевская студия занялась созданием игр для DVD-проигрывателей, в частности, портировала на DVD-плееры проекты «Шерлок Холмс: Тайна серебряной сережки» (Frogwares) и «Вий. История, рассказанная заново» (Crazy House). Возвращаться к «полнометражному» формату Spector Studio пока не собирается.

Symphony Games

Город Киев
Дата основания 2004
Количество сотрудников 8
Web-сайт symphony-games.com
Вышедшие игры «Экспедиция-Трофи: Мурманск-Владивосток»
Проекты не объявлены

О судьбе Symphony Games, которая была названа нашим журналом лучшей украинской компанией-дебютантом, в последнее время ходили тревожные слухи. Но ее руководитель Артем Мироновский заверил нас, что это всего лишь слухи, а студия жива-здорова и работает над новым проектом. И о нем читатели Gameplay, конечно же, узнают первыми.

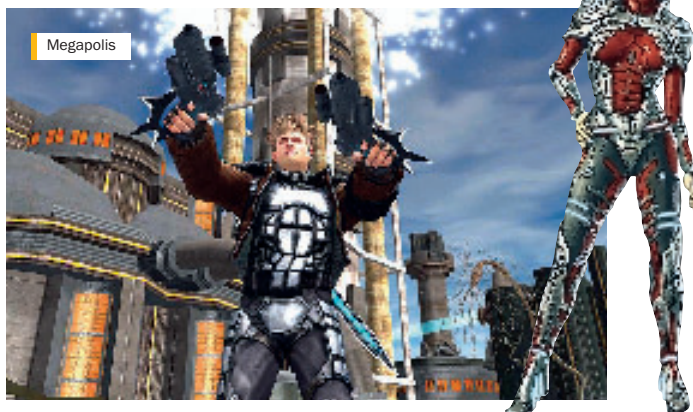
SynergyWay

Город Киев
Дата основания 2006
Количество сотрудников 5
Web-сайт www.synergy-way.com
Вышедшие игры нет
Проекты Megapolis – рабочее название

SynergyWay решила привнести в жизнь PC-игроков немного консольной романтики. Если посмотреть на скриншоты из Megapolis, то первое, с чем возникает ассоциация, – серия Final Fantasy. Необычный город с феерическими зданиями, яркие краски и практически неосязаемая, но все же узнаваемая атмосфера фантазии, приключения, сказки. Однако разработчики трезво оценивают свои



Азирис Нуна



Megapolis

силы и не собираются делать jRPG. Megapolis – это action от третьего лица, причем максимально динамичный. Холодное и огнестрельное оружие, комбинированные удары и магия позволят главному герою показать всем плохишам, где чокобо зимуют. Более того, Зеос сможет даже принимать облик некоторых механических противников. В продемонстрированной нам демо-версии протагонист бодро выкосил улицу врагов, после чего превратился в эдакого забавного механического паука, прошелся колесом и закусил еще десятком супостатов.

Помимо уничтожения всех, кто недостоин топтать тротуары мегаполиса, мы сможем покататься на супербайке и еще нескольких видах необычной техники. И разумеется, в Megapolis будут ролевые элементы, куда ж без них. Выглядит игра своеобразно, однако не судите строго – текущий билд собрали за весьма короткое время, и картинка, конечно, не финальная. Однако отметим стильный дизайн зданий и совершенно очаровательную героиню. Нам кажется, она была бы более интересна в главной роли, чем крепыш Зеос. Не правда ли?

Tarkos Soft

Город Киев

Дата основания 2002

Количество сотрудников 90

Web-сайт www.tarkos.com.ua

Вышедшие игры Left Behind: Eternal Forces, несколько мобильных игр и MMOG для корейского рынка
Проекты Left Behind: Eternal Forces GOLD (1 октября 2007), два онлайн-проекта для европейских заказчиков (весна-лето 2007), Canine Combat (2007)

Компания Tarkos Soft, знакомая нашим читателям по предыдущим статьям цикла «Наши игры», в прошлом году прославилась скандальной стратегией Left Behind: Eternal Forces, рассказывавшей ни много ни мало о библейском апокалипсисе. Игра вызвала много ожесточенных споров на Западе, некоторые религиозные группы даже призвали запретить ее распространение. Однако все обошлось, и сейчас команда трудится над специальной версией проекта (кто делает вторую часть на движке Rise of Nations: Rise of Legends, пока неизвестно).

Кроме того, компания Tarkos занимается сразу двумя онлайн-играми для западных заказ-

чиков (напомним, Tarkos сделала несколько MMOG для Южной Кореи). Никаких подробностей об этих проектах пока не сообщается – впрочем, так было и с Left Behind до ее выхода.

Из известных нам разработок можем отметить и симулятор собачьих боев Canine Combat, который выйдет в 2007 году. Уверены, у этой игры тоже найдутся противники, ведь тема, согласитесь, неоднозначная.

Еще Tarkos Soft делает по аутсорсу модели для аддонов к Microsoft Flight Simulator.

Вообще за прошедший год Tarkos Soft заметно выросла и превратилась в одну из самых крупных украинских студий-разработчиков – по размерам ее опережают только Persha Studio и Vogster Entertainment.

T.H.E. Games

Город Харьков

Дата основания 2006

Количество сотрудников 7

Web-сайт нет

Вышедшие игры нет

Проекты «Созвездие дракончика» (2007)

Эта небольшая харьковская команда занимается созданием детского платформера «Созвездие дракончика», основной особенностью которого является управление с помощью всего одной клавиши, так что даже самые маленькие геймеры легко освоюются. Помимо сражений со страшными, но симпатичными монстрами, обещаны: интересный сюжет, бонусные задания, живой мир и яркая, мультяшная графика.

UDC

Город Киев

Дата основания 2002

Количество сотрудников 10

Web-сайт www.udc-game.com

Вышедшие игры нет

Проекты «Сердце Вечности»/Heart of Eternity (2007)

Спешим сообщить хорошие новости от киевской компании UDC: их проект «Сердце Вечности» почти завершен. Уже довольно скоро мы сможем отправиться на поиски Пропавшего – загадочного демиурга из фэнтезийного мира Саркус.

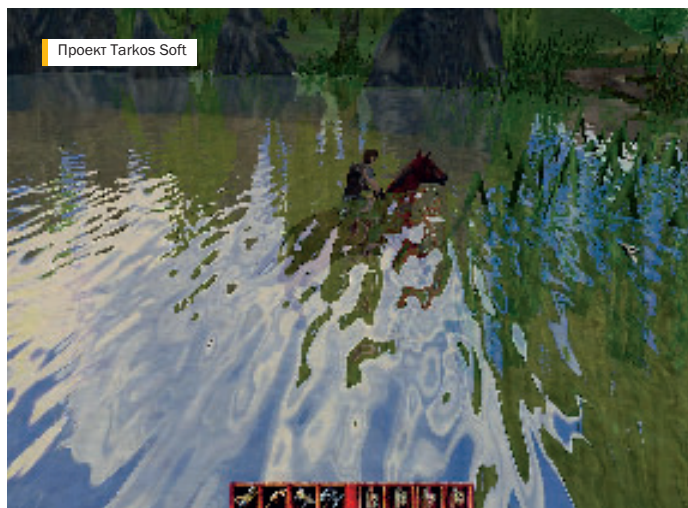
Разработчики делают акцент на органичном сочетании action и RPG. Для поклонников первого предусмотрены интересная специализация оружия (щит-меч, пара, двуручные и дистанционные варианты) плюс четыре магические школы. Ролевики же порадуют большим количеством квестов и возможностью отыгрыша как добропорядочного героя, так и эгоистического волка-одиночки.

Развитие вашего альтер эго должно быть динамичным: skill points начисляются не по достижении следующего уровня, а за убийство монстров. Поэтому нет необходимости дожидаться очередного level up, чтобы раскачать полюбившиеся умения. Интересно, что даже герой-новичок может использовать «эпическое» оружие и броню, но в этом случае на определенные характеристики персонажа накладываются штрафы. К слову, броня в игре просчитывается честно и защищает именно ту часть тела, на которую одета.

В ходе работы авторы, как это часто бывает, отказались от ряда



Проект Tarkos Soft



Проект Tarkos Soft



СТАЛКЕР

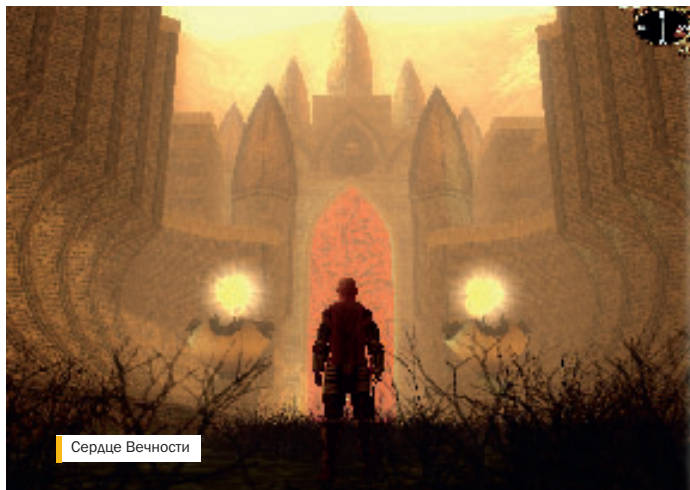
23 БЕРЕЗНЯ 2007

WWW.STALKER-GAME.COM



Розробник GSC Game World. S.T.A.L.K.E.R., Transvision © 2007.
Виключні права на видавництво та розповсюдження на території СНД належать GSC World Publishing.
Ексклюзивні права на видавництво на території всього світу належать THQ Inc.





Сердце Вечности

наиболее амбициозных идей. Так, исчезли бои на лошадях и мультиплеер, не будет альтернативных концовок. Вероятно, придется переработать интерфейс и переписать некоторые диалоги.

Визуальная часть проекта порождает страдания от отсутствия детализации, да и геометрия по нынешним временам чересчур простовата. Хотя в целом картинка вполне симпатична. Отметим приятное разнообразие локаций: тут и пустыни, и заснеженные равнины, и подземный город гномов, и многое другое.

«Сердце Вечности» очень самобытна, но это не означает, что она неинтересна. Геймплей напоминает любимую многими «Готику». А чтобы игра не повторила печальной судьбы третьей части сериала, разработчикам стоит уделить как можно больше внимания тестированию и оптимизации. Хочется верить, что издатель, имя которого будет объявлено в самое ближайшее время, окажет в этом всестороннюю поддержку.

Ulysses Games

Город Киев

Дата основания 2005

Количество сотрудников 25

Web-сайт www.ulysses-games.com

Вышедшие игры нет

Проекты «Барьер миров» (первая половина 2007), неанонсированная стратегия (I квартал 2008)

Молодая компания Ulysses Games занимается одновременно производством стратегий (заканчиваются работы над «Барьером миров») и аутсорсом. Сотрудники в Ulysses Games подобрались опытные, в частности, они успели поучаствовать в создании X3: Reunion, Gauntlet: Seven Sorrows, Hover Ace, FireStarter и еще доброго десятка уже вышедших игр. Также в планах компании продюсирование сторонних разработчиков.

Нас же больше интересовали две стратегии, над которыми в данный момент трудится Ulysses Games. О первой (и ближайшей) из них мы уже писали – «Барьер ми-



Unicorn Games

Город Киев

Дата основания 2005

Количество сотрудников 16

Web-сайт www.unicorn-games.com

Вышедшие игры нет

Проекты «XIII век: Слава или смерть» (весна 2007)

Unicorn Games отделилась от компании OSW Games и в данный момент работает над игрой «XIII век: Слава или смерть», которую проще всего охарактеризовать как «Total War без глобальной карты». Но проще – не значит точнее. По словам авторов проекта, несмотря на внешнюю схожесть, на самом деле эти продукты существенно отличаются. В «XIII веке» основной упор делается на максимально точное моделирование реальных исторических битв, в то время как в Total War нам предлагали «историю по мотивам». Оба подхода, разумеется, имеют право на существование, да и нет смысла пытаться клонировать чужие разработки.

Всего в игре будет пять кампаний (за англичан, монголов, немцев, французов и русичей) и тридцать реальных исторических битв (по пять в кампании плюс пять бонусных) – как знаменитых (Ледовое побоище, к примеру), так и известных только специалистам-историкам (сражение при Гельхейме).

Разработчики гордятся точностью моделирования боевых ситуаций: более 80 параметров, влияющих на поведение войск! Сражения выглядят очень реалистично – конные рыцари стараются не замедлять ход и атакуют на полной скорости, а пехота держит строй до последнего.



Барьер миров



XIII век: Слава или смерть

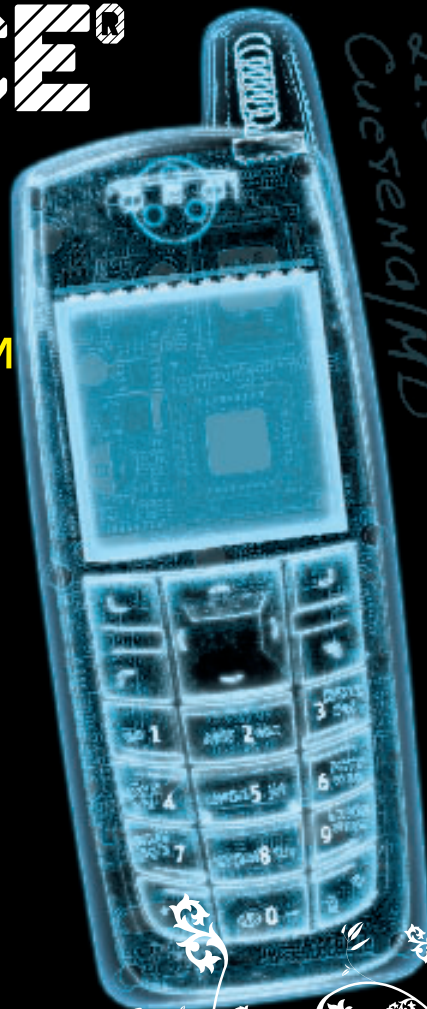
БАЧИШ СВІЙ ТЕЛЕФОН НАСКРІЗЬ



MY DJUICE®

Отримай можливість
контролювати свої витрати
на послуги мобільного
зв'язку на сайті

www.my.djuice.com.ua



Переваги Системи

Відтепер ти маєш змогу керувати власними витратами на послуги мобільного зв'язку!

Адже тепер для тебе у будь-який час доступна:

- >> повна та структурована інформація про надані послуги мобільного зв'язку та витрати на них;
- >> можливість отримати деталізовані дані про виклики (дата, напрямок, тривалість, вартість) по власному абонентському номеру;
- >> інформація про залишки коштів по власному абонентському номеру;
- >> можливість здійснювати комплексний аналіз поточних витрат на послуги мобільного зв'язку.

Для того, щоб підключитися потрібно:

- >> Відвідати web-сайт www.my.djuice.com.ua та зареєструватися у розділі Реєстрація. Для цього тобі необхідно ввести у реєстраційну форму власний абонентський номер у форматі 80XXXXXXX та комбінацію символів, наведену на малюнку.
- >> Після коректного заповнення відповідних полів та підтвердження реєстрації на вказаний тобою у реєстраційній формі абонентський номер буде відправлене SMS-повідомлення з логіном та паролем для доступу до Системи.

Тарифи

Абонентна плата за користування системою «МІЙ DJUICE» відсутня. Користувачі Системи оплачують лише одержання деталізованої інформації у підрозділі «Виклики за поточний місяць» розділу «Витрати». Детальніше про Систему й тарифи на користування нею ти можеш дізнатися на Інтернет-сторінці www.djuice.com.ua.



Що нового?

djuice®

Естественно, будут и мультиплеер, и редактор карт. А сама Unicorn Games после окончания работ над «XIII веком» планирует сделать еще несколько масштабных стратегий, но уже в других исторических периодах.

Viewizard

Город Луганск

Дата основания 2000

Количество сотрудников 4

Web-сайт www.viewizard.com

Вышедшие игры Black Star: First Attack, Awakening, Dangerous Activity, Dangerous Activity 3D, Memonix, AstroMenace

Проекты AstroMenace extended version (2007), AstroMenace II (2008)

Небольшая луганская студия успешно работает на рынке shareware уже семь лет. Причем, по заявлениям команды, они стараются делать максимально интересные и увлекательные проекты непременно высокого качества. Правда, Viewizard ориентируется в основном на западного потребителя, и чтобы познакомиться с играми компании, придется подучить язык туманного Альбиона.



AstroMenace

Vogster Entertainment

Город Киев

Дата основания 2005

Количество сотрудников 150

Web-сайт www.vogster.com

Вышедшие игры нет

Проекты CrimeCraft (2008), два неанонсированных проекта

Американская компания Vogster Entertainment, новичок на украинском рынке, образовалась в 2005 году и в 2006-м открыла представительство в нашей стране (а буквально через несколько месяцев после этого – в Москве). И тут же довольно громко заявила о себе, сообщив о покупке лицензии на использование Unreal Engine 3 для амбициозной MMOG CrimeCraft. Несмотря на молодость самой студии, в ней работает множество выходцев из других украинских и российских компаний, которые в разное время трудились над известными отечественными и западными проектами.

Во время посещения киевского офиса Vogster Entertainment нас в первую очередь интересовал главный проект компании – CrimeCraft, представляющий собой некое подобие мифической GTA MMOG. Действие игры происходит в современном американском городе.

Как понятно из названия, здесь идет бескомпромиссная борьба сил охраны порядка против преступников, и каждый геймер волен сам решать, записаться ему в полицию, примкнуть к бандитам или присоединиться к нейтральной стороне – бизнесменам.

Кроме глобального конфликта двух фракций (хитрые предприниматели преследуют свои интересы и дружат с теми, кто больше платит), обещаны и клановые войны за контроль над территорией. Как это реализовано, еще не ясно – если предположить конфликты бандитских группировок очень легко, то сражения между полицейскими из разных отделов все-таки не так уж распространены. Впрочем, планируется возможность разрешать недоразумения без применения оружия, и вполне вероятно, что некоторые битвы будут сугубо дипломатическими. О боевой системе разработчики пока ничего не говорят, но обещают ни много ни мало уникальную (для MMOG). Остальные элементы игры пока выглядят классическими для жанра – объединение в группы для выполнения квестов, торговля, рост параметров и бонусы от использования высокоуровневого оружия и одежды.

В качестве движка используется прекрасно зарекомендовавший себя Unreal Engine 3. Мы видели одну из ранних версий игры (фрагмент локации), но судить по ней о качестве финальной картинки невозможно.

О других проектах компания Vogster Entertainment пока предпочитает не распространяться, но сейчас работы ведутся над играми как для PC, так и для консолей уже текущего поколения, включая Wii.



CrimeCraft

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

Зустрічайте нову гру в жанрі stealth-action

СМЕРТЬ ШПИОНАМ

*«Сам ти не вигреш війну, але
допоможеш наблизити перемогу».*



Керована техніка,
можливість використання
різної уніформи й
унікальна система передачі
відомостей між ворогами.



Різноманітні та цікаві
завдання, відтворені за
сподами учасників
реальних подій тих років.



Можливість участі в
цілком таємних операціях
4 управління ГУКР «СМЕРШ»,
спрямованих як проти
Третього Рейху, так і Союзників.



© 2006 ЗАО «1С».
Гру розроблено компанією Haggard games
Виробництво в Україні - ДП "Берофтор"™





Voodoo Treasures



Красная Шапочка

Voodoo Dimention

Город Луганск
Дата основания 2002
Количество сотрудников 2
Web-сайт www.voodoo-dimension.com
Вышедшие игры Epicenter: Nuclear Burn, Tower Defence и различные advergames
Проекты Voodoo Treasures (2007)

Небольшая луганская команда Voodoo Dimention создает казуальные игры – их проект Master of Defence даже был признан игрой месяца на известном портале GameTunnel. Сейчас разработчики занимаются новым shareware-продуктом в жанре квест. Что интересно, проект совмещает в себе несколько классических казуальных поджанров – от «найди предметы» и «соедини точки» до «переставь предметы, чтобы открыть проход». Геймеру придется выполнить ряд заданий, чтобы добраться до древних потерянных сокровищ. Игра появится в продаже в этом году.

WaterFall Interactive

Город Киев
Дата основания 2005
Количество сотрудников 11
Web-сайт www.waterfall.com.ua
Вышедшие игры «Русалочка: Волшебное приключение»
Проекты «Красная Шапочка» (август 2007), «Русалочка 2: Свадьба» (сентябрь 2007), еще два неанонсированных детских проекта

Эта компания, организованная при поддержке First Step Studio, существует всего год с небольшим, однако может похвастаться одним выпущенным проектом, а на издание второго – «Красная Шапочка» – уже подписан договор с «Новым Диском». Как вы, наверное, догадались по названиям разрабатываемых игр, WaterFall Interactive в основном уделяет внимание подрастающему поколению, ориентируясь на создание детских игр различных жанров по мотивам популярных сказок.

Находящийся в разработке проект «Красная Шапочка» выполнен в жанре интерактивной сказки, сочетающем в себе элементы мультфильмов, квестов, аркадных и обучающих игр. Используются тут собственный движок и яркая трехмерная графика. Что немаловажно, мини-игры, которые предлагаются маленьким геймерам, специально создавались профессиональными методистами и педагогами, одобрены Министерством образования Российской Федерации и сейчас проходят утверждение в Министерстве образования Украины. Кроме того, около 40% всего времени разработки выделяется на тестирование и отладку игры.

«Русалочка 2: Свадьба» – полностью трехмерное продолжение игры «Русалочка: Волшебное приключение». Тут WaterFall эксплуатирует любимую всеми девочками матримонильную тему: готовясь пойти под венец с Принцем, красавице Айлин нужно выбрать пла-



тье, пригласить гостей, подобрать правильный макияж, составить меню, украсить свадебную беседку, а параллельно еще и спасти незадачливого жениха.

В планы компании на ближайший год входит расширение. Руководство WaterFall собирается увеличить как штат, так и количество проектов, разрабатываемых одновременно.

Тенденции

➔ 1. Украинские компании все чаще и чаще прибегают к покупке чужих движков. Скажем, Unreal Engine 3 в данный момент пробуют три студии (официально об этом пока заявила только Vogster). Стратеги предпочитают движок «Блицкриг II».

2. Технология motion capture применяется все активнее. После того как оборудование для тосар появилось в Украине, многие студии используют (или планируют

использовать) его для создания реалистичной анимации в своих играх.

3. Дефицит квалифицированных кадров ощущается все острее. Зарплаты продолжают расти опережающими темпами. Украинские университеты по-прежнему не готовят специалистов для игровой индустрии, поэтому сейчас новичку как никогда просто попасть в геймдев.

4. Из-за нехватки людей отечественные компании стали заказывать аутсорсинг иностранцам.

Парадоксальная ситуация! Яркий пример – S.T.A.L.K.E.R., бета-тест которого проводился в Польше, а ролики делали в Австралии.

5. Многие студии предпочитают не ждать милостей от издателя, а искать непрофильное финансирование, например брать кредит в банке или одалживать деньги у венчурных капиталистов.

6. Разработкой проектов для консолей хотят заняться все. А некоторые уже делают игры под DS, Wii, PSP, Xbox 360 и PS3. Большинство сходится во мнении, что

наилучшие перспективы у украинских игр на DS, Wii и Xbox 360.

7. Несмотря на то что многие пророчили смерть небольшим студиям, они вполне успешно существуют, создавая казуальные игры и проекты для мобильных телефонов.

8. Год назад кое-кто предрекал скорую гибель украинскому геймдеву. Сегодня слухи о смерти национальной игровой индустрии распускают все те же люди. Но эти слухи, как и прежде, сильно преувеличены.

Игры, созданные в Украине (без shareware)

Название	Жанр	Разработчик	Издатель	Дата выхода
Kings Bounty 2	TBS	Сергей Прокофьев	нет	1993
Sim Town	management	Tavex	Maxis	1995
Widget Workshop	puzzle	Tavex	Maxis	1995
Admiral: Sea Battles	strategy	Meridian'93	Megamedia	1996
SimGolf	simulation	Tavex	Maxis	1996
Chasm: The Rift	shooter	Action Forms	GT Interactive/ Megamedia	1997
Carnivores	action	Action Forms	WizardWorks	1998
Rooster's revenge	arcade/ shoot'em up	Meridian'93	Koch Media	1998
Richard Scarry's Best Christmas Ever	развивающая игра	Boston Animation	Simon & Schuster Interactive	1998
Carnivores 2	action	Action Forms	WizardWorks	1999
Digger 2000	arcade	White Lynx	Дока	1999
Ancient Conquest: The Golden Fleece	RTS	Meridian'93	Re:Action Entertainment	1999
Час Canepa	arcade	N-Game Studios	н/д	1999
Painter	kids	Meridian'93	Koch Media	1999
Puzzle	puzzle	Meridian'93	Koch Media	1999
Pipi Prinz	arcade	Meridian'93	Koch Media	1999
Richard Scarry's Busytown 2000	развивающая игра	Boston Animation	Simon & Schuster Interactive	2000
3-D Pool/Биллиард в натуре	симулятор	Tavex	ValuSoft	2000
Казак: Европейские Войны	RTS	GSC Game World	CDV/Руссобит-М	2000
Морские титаны	RTS	Ellipse Studios	PAN Interactive/1C	2000
Cascad: Зона Реактора	FPS	N-Game Studios	н/д	2000
Carnivores: Ice Age	action	Action Forms	WizardWorks	2000
Venom: Codename Outbreake	shooter	GSC Game World	Virgin Interactive/ Руссобит-М	2001
Казак: Последний Довод Королей	RTS	GSC Game World	CDV/Руссобит-М	2001
Hover Ace: Боевая зона	arcade	GSC Game World	Руссобит-М	2001
M&M's: The Lost Formulas	action	Boston Animation	Simon and Schuster	2001
M&M's Shell Shocked	arcade	Boston Animation	Vivendi Universal Games	2001
Cascad II: Nitrogenium	FPS	N-Game Studios	н/д	2001
DuckHunt	arcade/ shoot'em up	Meridian'93	Koch Media	2001
BallerParty	arcade/ shoot'em up	Meridian'93	Koch Media	2001
Автоварвары. Не тормози! 2	arcade	Boston Animation	Simon & Schuster Interactive/1C	2001
Darkened Skye	action/ adventure	Boston Animation	Simon & Schuster Interactive	2001
Казак: Снова Война	RTS	GSC Game World	CDV/Руссобит-М	2002
Завоевание Америки	RTS	GSC Game World	CDV/Руссобит-М	2002
Шерлок Холмс: 5 египетских статуэток	adventure	Frogwares	Wanadoo/Новый Диск	2002
Battle of Election	arcade/ shoot'em up	Meridian'93	Koch Media	2002
BSE Bomber	arcade	Meridian'93	Koch Media	2002
Billiard	бильярд	Five BN	MAUS	2003–2005
Best Pool	бильярд	Five BN	MAUS	2003–2005
Table Football	футбол	Five BN	MAUS	2003–2005
Mini Golf	гольф	Five BN	Discus Games	2003–2005
Billiard club	бильярд	Five BN	Discus Games	2003–2005
Table Tennis	теннис	Five BN	Discus Games	2003–2005
TONKA Firefighter	adventure	Boston Animation	Atari	2003
Завоевание Америки: В Поисках Эльдорадо	RTS	GSC Game World	CDV/Руссобит-М	2003
FireStarter	shooter	GSC Game World	Hip Games/ Руссобит-М	2003
Смертельные Грезы: Круг Судьбы	RPS	Булат	Руссобит-М	2003
Тринадцатый подвиг Геракла	adventure	Spector Studio	Акелла	2003
Римский бильярд	бильярд	MAUS	MAUS	2003
Carcassonne	головоломка	Meridian'93	KOCH Media/1C	2003
Репка	обучающая игра	Дерепа	ИДДК	2003
Путешествие к центру Земли	adventure	Frogwares	Viva Media/1C	2004
Ил-2 Штурмовик. Забывтые сражения. Второй фронт	авиасимулятор	RRG Studios	1C	2004
Перл-Харбор	авиасимулятор	RRG Studios/1C: Maddox Games	1C	2004
World Poker Championship	карточная игра	Boston Animation	ValuSoft	2004
Scrabble Online	головоломка	Boston Animation	Atari	2004
Horse Cross: Steeplechase	симулятор	Program-Ace	н/д	2004

Название	Жанр	Разработчик	Издатель	Дата выхода
Тормозилки	arcade	Булат	Новый Диск	2004
В тылу врага	RTS	Best Way	Codemaster/1C	2004
Вий. История, рассказанная заново	adventure	Crazy House	Discus Games	2004
Александр	RTS	GSC Game World	Ubisoft/GSC World Publishing	2004
Alexander: Hour of Heroes	action/RPG	Meridian'93	Deep Silver/ Новый Диск	2004
El Grande	головоломка	Meridian'93	Koch Media	2004
Carcassonne 2	головоломка	Meridian'93	Koch Media	2004
Carcassonne Addon	puzzle	Meridian'93	Koch Media	2004
Epicenter: Nuclear Burn	arcade	Voodoo Dimention	Idigicon/Акелла	2004
T-72: Балканы в огне	симулятор	Crazy House	Battlefront.com/ ИДДК	2005
Шерлок Холмс: Тайна серебряной сережки	adventure	Frogwares	Digital Jesters/ Новый Диск	2005
Berenstain Bears and the Spooky Old Tree	arcade	Program-Ace	Namco	2005
Horse Cross 3D	симулятор	Program-Ace	Новый Диск	2005
Glow, Glow, FireFly	casual game	Persha Studio	WildTangent	2005
AWplanet	MMORPG	AW Group	нет	2005
Легенды Аллодов	action/RPG	N-Game Studios	нет	2005
Chris Moneymaker's World Poker Championship	карточная игра	Boston Animation	ValuSoft	2005
Трое из Простоквашино: В поисках клада	adventure	Electronic Paradise	Акелла	2005
Убойное дело	action	Crazy House	Discus Games	2005
Xenus: Точка кипения	shooter/RPG	Deep Shadows	Atari/Руссобит-М	2005
Mouse Force	puzzle	Meridian'93	1C	2005
Рыцари неба. Асы королевских ВВС	arcade/ simulation	MAUS	Black Bean Games/ Новый Диск	2005
Вивисектор. Зверь внутри	shooter	Action Forms	1C	2005
Казак II: Наполеоновские войны	RTS	GSC Game World	CDV/GSC World Publishing	2005
Остров сокровищ	arcade	Action Forms	1C	2005
Трое из Простоквашино: Дядя Федор идет в школу	adventure	Electronic Paradise	Акелла	2005
Трое из Простоквашино: Путешествие на плоту	adventure	Electronic Paradise	Акелла	2005
Neuro Hunter	RPG	Медиа Арт	Deep Silver/ Новый Диск	2005
80 days	adventure	Frogwares	Focus Home Interactive/Бука	2005
Как казаки Мону Лизу искали	adventure	Jam-Games	Одиссей/Новый Диск	2005
Winter Games	симулятор	Program-Ace	н/д	2005
Попугай Кеша: Свободу попугаям!	adventure	Spector Studio	Акелла	2006
Мальгримия: Затерянный мир магии	TBS	АльфаКласс	Новый Диск	2006
Экспедиция-Трофи: Мурманск-Владивосток	racing	Symphony Games	1C	2006
Истории пикирующего бомбардировщика	авиасимулятор	RRG Studios	1C	2006
Трое из Простоквашино: Веселая математика	обучающая игра	Electronic Paradise	Акелла	2006
Arthur and the Minimoys	arcade	Mistic Soft	Atari	2006
Left Behind: Eternal Forces	RTS	Tarkos Soft	н/д	2006
Fire Department 3	RTS	Kyiv's Games	Monte Cristo	2006
Master of Defence	arcade/RTS	Voodoo Dimention	нет	2006
Шерлок Холмс: Секрет Ктулху	adventure	Frogwares	Ascaron	2006
Silverfall	action/RPG	Kyiv's Games	Monte Cristo	2006
You Are Empty	FPS	Mandel ArtPlains, Digital Spray Studios	1C	2006
В тылу врага 2	RTS	Best Way	1C	2006
Волкодав из рода Серых Псов	action/RPG	Meridian'93	1C	2006
Герои Уничтоженных Империй	RTS vs. RPG	GSC Game World	GSC World Publishing	2006
Казак II: Битва за Европу	RTS	GSC Game World	GSC World Publishing	2006
Штурмовики над Маньчжурией	авиасимулятор	RRG Studios	1C	2006
46	авиасимулятор	RRG Studios	1C	2006
Русалочка: Волшебное приключение	adventure	WaterFall Interactive	1C	2007
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	FPS	GSC Game World	GSC World Publishing	2007
Инстинкт	FPS	Newtonic, Digital Spray Studios	Новый Диск	2007
Восхождение на трон	RPG/TBS	DVS	1C	2007
Офицеры	RTS	GFI UA	GFI	2007

↓ Юрий Лазебников, президент компании Ulysses Games

Две группы людей встречаются в условленном месте, в одной из столиц Восточной Европы:

- Вы привезли?
- Да, нам есть что показать.
- Мы первые, кто увидит продукт? Говорят, он изготовлен по новой технологии?
- Безусловно. Как мы и обещали.
- Отлично. Посмотрим.

(Через некоторое время)

- Ну что ж. Сколько вы хотите?

(Называют цену)

- Но мы оставим за собой экспорт в США и на некоторые восточно-европейские рынки.
- Хм-м... Хорошо, Европа за вами, но в Штатах наша дилерская сеть лучше развита.

(Бьют по рукам. Встреча закончена)



Геймдев: честь, месть и солидарность

«Бутылки с огненной водой перевозили в хлебных батонах, в бочках с рыбой, в контейнерах с двойным дном»

→ Это не сцена из альтернативной серии «Крестного отца» или современного европейского малобюджетного фильма о жизни уличных драгдилеров. Это небольшой отрывок из классической постановки «Разработчик продает проект Издателю». Однако согласитесь, если не указать действующих лиц, то диалог в начале статьи приобретает весьма узнаваемый оттенок. Можно легко провести параллель между индустрией компьютерных и видеоигр и некоторыми известными организациями, знакомыми нам в основном по кинолентам второй половины прошлого века. Что, собственно, и сделал.

Как возникла, а точнее, как набирала обороты мафия, наверняка знают многие. 16 января 1920 г. вступила в силу Восемнадцатая поправка к Конституции США, более известная всем как «Сухой закон», которая запрещала производство, продажу и транспортировку алкогольных напитков на территории США. Это, разумеется, послужило толчком к развитию подпольной сети изготовления и распространения алкоголя. Бутылки с огненной водой перевозили в хлебных батонах, в бочках с рыбой, в контейнерах с двойным дном. Порой для доставки живительной влаги воплощали совсем фантастические замыслы.

Однако через некоторое время наиболее успешные лидеры подпольного бизнеса сделали вывод: основной доход приносит не изготовление алкоголя, а его распространение и реализация. Разрозненные группировки, контролирующие бизнес, достаточно быстро набрали вес и получили влияние на многие государственные структуры. Так появились «отцы» мафии – Аль Капоне, Чарльз «Счастливчик» Лучано, Сальваторе Маранзано и др. Эти некогда бедные эмигранты стали творцами миллионов судеб.

А теперь вспомним о заре геймдева. Вторая половина XX века. Компьютеры проникают практически во все отрасли бизнеса в западном мире. Иногда можно даже встретить домашние PC. Уже существуют каста пользователей ЭВМ и малочисленный класс программистов. Последние, заскучав, заставляют серьезные машины развлекать себя, а затем и огромную аудиторию рядовых пользователей. Ярко-зеленые мониторы и спрайтовые герои дарят новый вид развлечений. Эпидемия компьютерных игр распространяется быстро.

Они проникают в офисы корпораций и учебные заведения, занимают мысли клерков и учеников школ. Появляются и первые запреты. Родители не разрешают детям сидеть перед экраном и портить глаза, боссы компаний штрафуют за наличие «вредных» программ на офисных машинах. Люди начинают играть нелегально. Игры маскируют под полезные приложения, применяют утилиты по быстрому выходу или же перезагрузке при появлении руководства. Разумеется, западный рынок адекватно отреагировал на новый опиум для народа, и компьютерные развлечения достаточно быстро превратились в коммерческий продукт. Возникли компании, которые взяли под контроль производителей, развернули свою дилерскую сеть или же адаптировали существующую. Так появился геймдев. Electronic Arts, THQ и Ubisoft из небольших региональных компаний тоже стали творцами виртуальных судеб миллионов людей.

Но вернемся к криминальной империи. Крупнейшие организации (мафия, якудза,





→ триады и т. д.) представляют собой объединение Семей. Последние могут быть как большими и могущественными, так и не очень многочисленными, можно сказать, локального масштаба. Каждая Семья контролирует ряд направлений (бизнесов). Если какое-либо дело заинтересовало Семью, она, как правило, делает предложение, от которого владелец не сможет отказаться. Иногда хозяева бизнесов сами идут на поклон, отдавая часть прибыли, но получая взамен спокойствие, защиту и помощь в делах.

У нас же вся индустрия на глобальном уровне разделена между издателями, которые могут быть и крупными, и не очень. Они постоянно держат руку на пульсе своего региона, отслеживают появление новых компаний и проектов. У разработчиков же, как правило, есть два пути: либо «упасть под издателя» (продать свою игру), либо загнуться под тяжестью собственного проекта или понести убытки из-за невозможности его качественно реализовать. Возникают ситуации, когда возму-

жавшие разработчики принимают решение перейти в более тяжелую весовую категорию. Однако зачастую это приводит к тому, что они становятся неофициальным филиалом одного из крупных региональных издателей или же используют дилерскую сеть локального издателя.

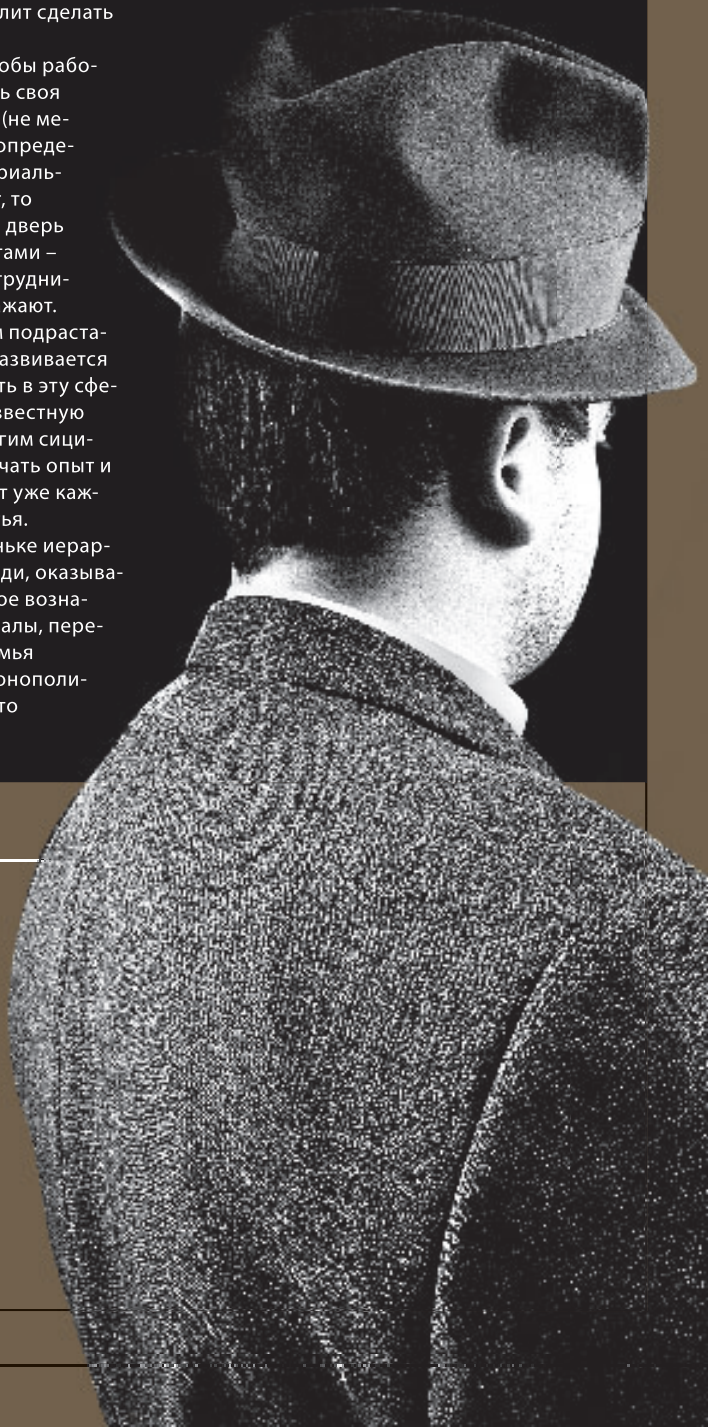
Попасть в геймдев, как и в мафию, проще всего изнутри – «если ты не был на улице, ты не можешь ее знать». Группа людей со стороны с большой долей вероятности обречена на провал. Бывают случаи, когда команда, возникшая из ниоткуда, начинает вполне бодро работать, но здесь, как правило, наблюдается очень существенный и, зачастую, кратковременный приток крупного инвестиционного капитала. Однако этот подход, скорее, добавит бонусы к PR-кампании студии, чем позволит сделать успешный проект.

Как и в случае с якудза, чтобы работать в геймдеве, должна быть своя группа авторитетных людей (не менее 4–5 человек), имеющих определенную репутацию в индустриальном сообществе. Если их нет, то можно ломиться в закрытую дверь даже с нормальными проектами – в первую очередь станут сотрудничать с теми, кого знают и уважают. Понятное дело, со временем подрастают новые кадры – геймдев развивается изнутри. Если хочешь попасть в эту сферу, нужно идти работать в известную компанию «простым босоногим сицилийским мальчишкой», получать опыт и завоевывать авторитет. И тут уже каждый сам кузнец своего счастья.

В мафии на нижней ступеньке иерархической лестницы стоят люди, оказывающие услуги за определенное вознаграждение (киллеры, вышибалы, перевозчики), причем лучших Семья старается выкупить, дабы монополизировать их труд. Очень часто

именно с данной ступеньки начинают свой путь будущие доны. Чуть выше расположились мелкие дельцы (владельцы лавок, кафе, тотализаторов). Эти обычно ведут личный бизнес, прикрытые широкой дланью, и радуются стабильности в своем районе. А вот со следующей ступеньки, собственно, и начинается «Наше Дело». Здесь разместились хозяева крупных бизнесов Семьи, ответственные за подконтрольные регионы, и т. п. Сделав следующий шаг, вы окажетесь на одном уровне с руководителями кланов и лицами, особо приближенными к донам.

А теперь рассмотрим геймдев. Нижнюю позицию занимают компании-аутсорсеры.



Итак, Мафия:

→ «Лучший способ войти в Семью – это родиться в ней. Если твой отец – член Семьи, он подпишет за то, чтобы ты вошел в Дело; и вот ты там. Хотя, чтобы быстрее прорваться по корпоративной груде костей или получить Заказ, ты должен иметь впечатляющее резюме или проходить по громким делам задолго до того. У тебя должна быть репутация конкретного парня, который способен ответить за себя на улице и на людях. Брат, дядя, кузен, свояк, друг или знакомый могут стать твоими Спонсорами, если они члены Семьи, но ты должен проявить себя до того, как

начнешь подниматься. И до того, как ты будешь посвящен – через ритуал – в бизнес/братство/Семью, ты лишь аффилирован с нами, связан с нами, но не полноценный член Нашего Дела».

*«Менеджер мафии.
Руководство для
корпоративного
Макиавелли»*

И с некоторыми из них крупные игроки рынка заключают долгосрочные контракты. Большинство издателей стараются монополизировать услуги проверенных аутсорсеров. Подобные компании очень часто являются своеобразными «кузницами кадров». На ступеньку выше стоят создатели различных Java-игр, игр для мобильных телефонов, недорогих проектов для портативных консолей и всевозможных проектов-пятиминуток. Далее следуют те, кто в понимании простого геймера и есть разработчики. Это авторы игр под «взрослые» платформы: PC и домашние консоли. Студии данного класса, пожалуй, и составляют основу геймдева, так как являются производителями наиболее дорогого и востребованного продукта. А на верхней ступеньке расположились издатели – хозяева индустрии, от решений которых зависят все остальные участники процесса.

Согласитесь, сходство есть. Причем это скорее положительно, поскольку подобная иерархическая структура проверена годами достаточно успешной работы. Такой подход к организации индустрии в целом обеспечивает живучесть и стабильность геймдева. И если перефразировать известное изречение, то геймдев уничтожить нельзя. Его можно только возглавить.

У мафии существует традиция. Несколько раз

в год все главы авторитетных Семей собираются и обсуждают состояние дел, а по сути – хвастаются собственными достижениями и подконтрольными отраслями. Издатели тоже любят собираться и тоже демонстрируют коллегам свои успехи. И, разумеется, никому не известно, кто же на самом деле *Capo di tutti capi* (Босс всех боссов).

Конечно, можно было еще немного порассуждать, но, как говорят в соответствующих кругах, встреча закончена, когда ее участники начинают повторяться. Поэтому, поступая разумно, ставлю точку.

* * *

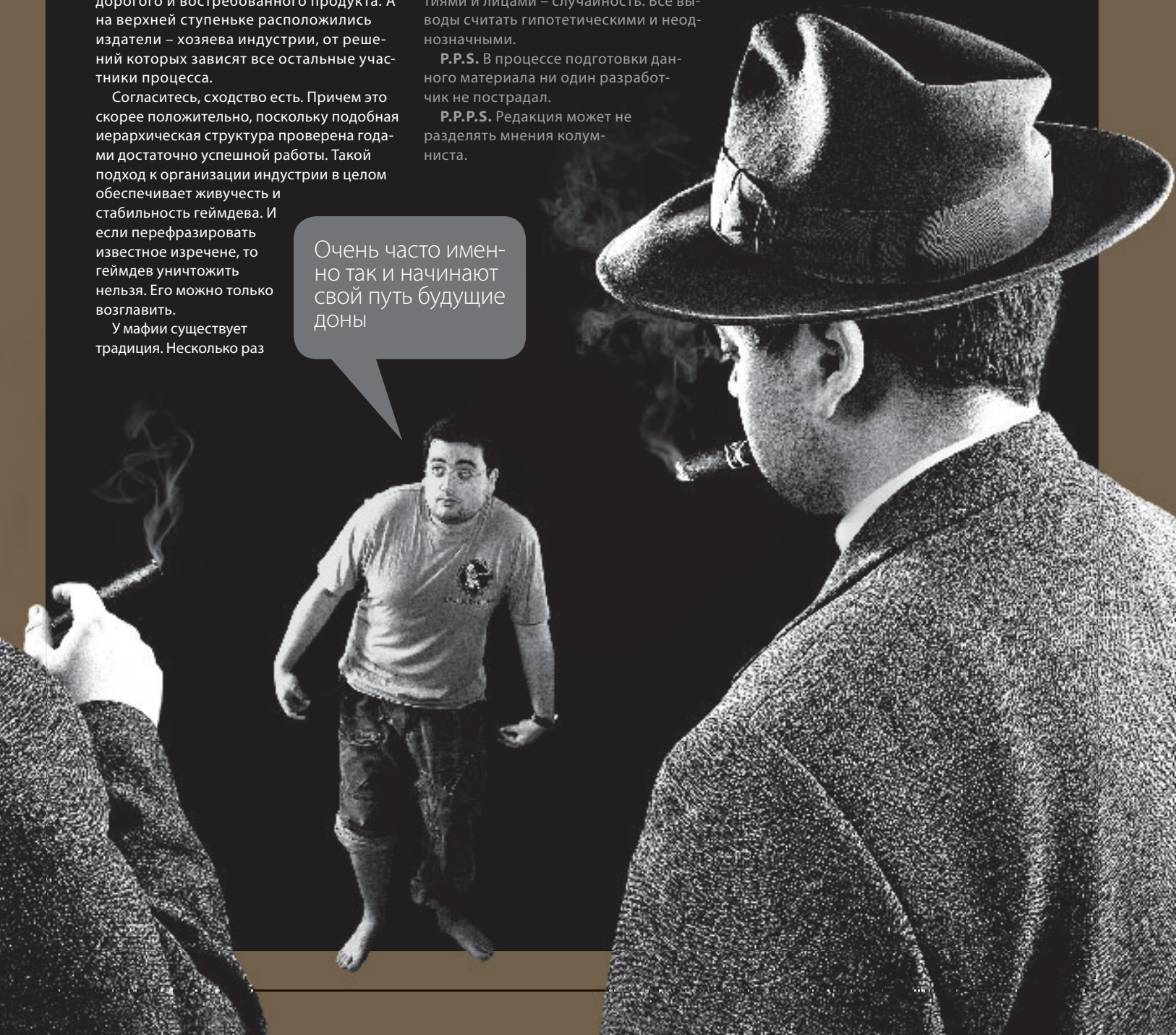
P.S. Все совпадения с реальными событиями и лицами – случайность. Все выводы считать гипотетическими и неоднозначными.

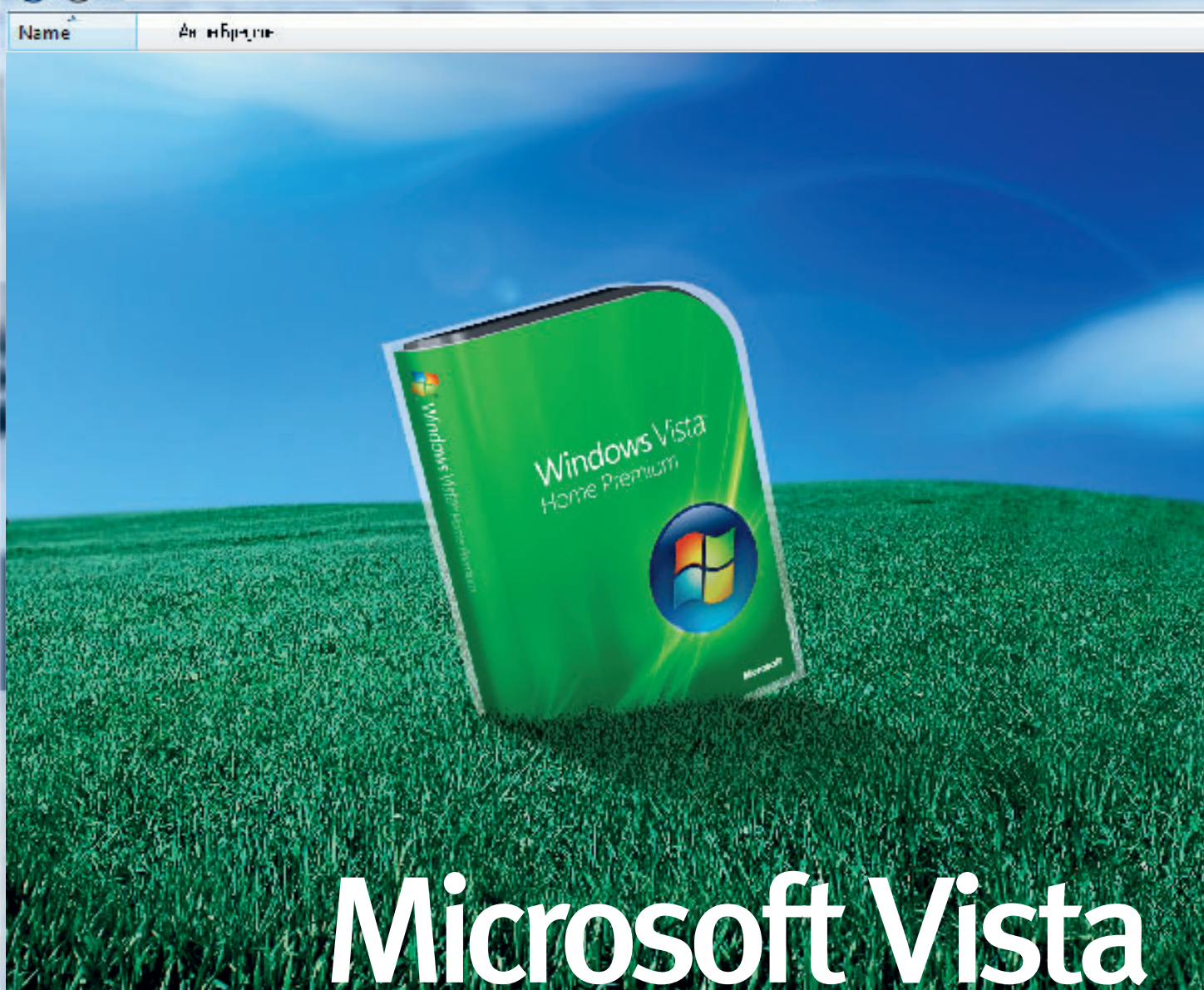
P.P.S. В процессе подготовки данного материала ни один разработчик не пострадал.

P.P.P.S. Редакция может не разделять мнения колумниста.

Если хочешь попасть в эту сферу, иди работать в известную компанию «простым бо-соногим сицилийским мальчишкой»

Очень часто именно так и начинают свой путь будущие доны





Microsoft Vista и DirectX 10: ЧТО НОВОГО?

Выпуск финальной версии Microsoft Vista – событие значительное, ведь с момента выхода Windows XP минуло уже более пяти лет. В данном материале речь пойдет в основном о новых (или же обновленных) технологиях в составе операционной системы Vista, так или иначе связанных с играми на PC.

DIRECTX И DIRECT3D

DirectX занимает важное место в архитектуре Windows. Этот набор системных компонентов выполняет все мультимедийные задачи. Мы расскажем об интересных нововведениях и изменениях в десятой версии DirectX, отвечающего за трехмерную графику. В Microsoft Vista именно он обеспе-

чивает работу Aero – графического интерфейса операционной системы.

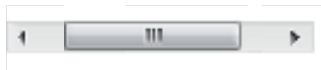
На сей раз значительным изменениям подвергся только DirectX 3D. Остальные крупные компоненты (а из актуальных их теперь лишь два: DirectX Input и DirectX Sound) остались прежними, еще несколько уже довольно

давно считаются устаревшими (DirectDraw, DirectMusic и DirectPlay).

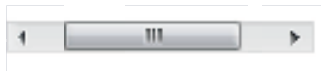
Вообще-то DirectX 3D (D3D) предназначен скорее для разработчиков ПО и игр, а обычные пользователи напрямую с ним не работают, но знать о нем не помешает. Ведь каждая новая версия D3D устанавливает некую планку тех-



Windows Vista знает как европейские возрастные игровые рейтинги, так и американские



Установки ограничения доступа детей к играм достаточно широкие – можно настроить все буквально до мелочей



нических возможностей, которые должен поддерживать 3D-акселератор аппаратно (т. е. без эмуляции видеодрайвером), чтобы называться совместимым с ней, и эта информация поможет при выборе модели видеокарты. К тому же по поддержке той или иной игрой определенной версии Direct3D можно примерно судить о техническом потенциале используемого графического движка. И наконец, проекты часто делаются в расчете на определенную минимальную версию Direct3D, и без ее поддержки

системой (ОС и видеокартой) просто не запускаются, что, естественно, нужно учитывать при покупке игр.

Direct3D 10 стал первым крупным обновлением данного API со времени появления D3D9.0 в 2002 году. И это первый случай, когда его очередная версия поддерживается только самой последней операционной систе-

мой – Microsoft Vista. Поддержка D3D10 в Windows XP официально не планируется, да и трудноосуществима технически. Причина кроется в значительном изменении архитектуры дисплейного драйвера, который более не совместим с прошлым семейством Windows NT 5.x (Windows 2000, XP, 2003 Server). Новая архитектура называется WDDM (Windows Display Driver Model), и переход к ней во многом вызван появлением графического интерфейса Aero, базирующегося на DirectX3D и в немалой степени «нагружающего» 3D-акселератор. Aero не использует для рендеринга GUI старый двумерный GDI API, который применялся в Windows для этих целей еще с первых версий (он позволяет перерисовывать только части экрана, изменившиеся или «затертые» другими окнами). Многие эффекты Aero являются динамическими и истинно трехмерными, что GDI не под силу. В Aero пересмотрена сама концепция рендеринга интерфейса программ. Вместо непосредственного рисования на экране несколько раз в секунду происходит сборка изображения из отдельных частей с применением эффектов на лету, как это осуществляется в играх. В свою очередь рендеринг трехмерного изображения параллельно несколькими программами, а также самой ОС (причем без возникновения задержек) требует лучшего управления его ресурсами, что и достигается с помощью WDDM-совместимых драйверов.

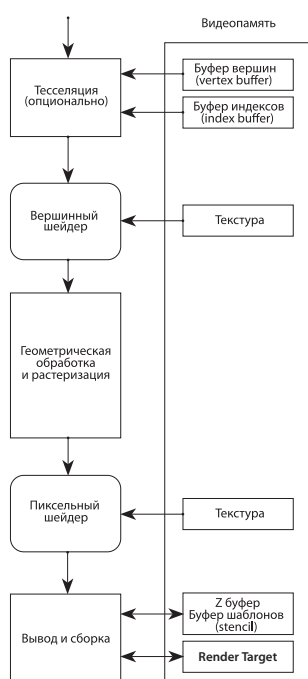
От общеархитектурных изменений в Vista, связанных с поддержкой D3D10, перейдем к новым возможностям этого API и акселераторов, аппаратно совместимых с ним. На диаграмме изображена общая схема 3D-конвейера в DirectX3D. Окружные блоки являются гибко программируемыми с помощью шейдеров, прямоугольные же по-прежнему управляются путем установки набора состояний, задающих режим их работы. Уделим внимание новым этапам конвейера.

Input-Assembler (IA) предназначен для задания набора входных данных, размещенных в видеопамяти, а также для их интерпретации и использования последующими этапами конвейера. Следующий за ним этап **вершинного шейдера** (vertex shader, VS) не претерпел особых измене-

ний по сравнению с прошлой версией и служит для трансформации информации отдельных вершин-точек 3D-объектов «один в один», отвечая за такие их параметры, как координаты и освещенность.

К числу самых интересных и наиболее мощных нововведений D3D10 относятся **геометрические шейдеры** (geometry shader, GS). Вершинные шейдеры не учитывают связей отдельных вершин объекта, над которым работают, т. е. его геометрической топологии, и не могут изменять вышеупомянутые связи, добавляя или удаляя вершины. А вот геометрические шейдеры работают уже с целыми примитивами (точка, линия либо треугольник) и связями между ними, но главное – более свободно оперируют данными, генерируя на выходе новые примитивы на лету в любом количестве либо пропуская ненужные в зависимости от входных данных и своего алгоритма. Это позволяет полностью перенести на GPU многие расчеты, которые ранее производились частично под управлением CPU, что снижало скорость параллельной работы процессора и видеокарты за счет частых блокировок 3D-ресурсов для произведения операций над ними на CPU. К примеру, стало возможным возложить на GPU работу с системами частиц, расчет теневых объемов для некоторых алгоритмов динамических теней и реализовать, наконец, честный displacement mapping, некоторые прогрессивные техники motion blur, визуальные эффекты (мех, волосы, растительность), однопроходное создание кубических карт отражения (cubemap).

Стадия геометрического шейдера в 3D-конвейере является опциональной и расположена между этапами вершинного шейдера и растеризации. Кроме того, как видно из схемы, выход геометрического шейдера может быть и просто отправлен в буфер памяти, а затем повторно подан на вход конвейера в произвольный момент, даже на другом кадре. Это позволяет, к примеру, однажды вычислить скелетную анимацию или морфинг для очень сложной модели, сохранить результат операции в видеопамяти, после чего многократно подавать ее на рендеринг на том же или последующих кадрах,



Принцип работы DirectX 9 pipeline – сравните с диаграммой на соседней странице



реализуя таким образом новый метод инстансинга (instancing) объектов.

Все прочие стадии конвейера не являются чем-то новым: растеризатор преобразует трехмерную сцену в двухмерное изображение с учетом перспективы и вызывает пиксельный шейдер (pixel shader, PS) для расчета цвета и Z-глубины каждого пиксела. После чего на последнем этапе сборки и вывода производится окончательная проверка на глубину (Z test) и соответствие буферу шаблонов (stencil test, может применяться для самых разных алгоритмов, чаще для теней и отражений), а в случае успеха результат для каждого пиксела сохраняется в буфер кадра или текстуру (render target).

В Direct3D 10 задействовано очередное поколение шейдеров – Shader Model 4.0 (SM 4.0). Среди новых возможностей: целочисленные и побитовые команды для лучшего управления логикой шейдера, снятие ограничений на количество инструкций, увеличение лимитов на число используемых шейдером текстур. Разработчики отказались и от поддержки низкоуровневого ассемблерного языка программирования шейдеров: теперь все они должны быть написаны на высокоуровневом языке HLSL. Вообще HLSL в четвертой версии разделен в зависимости от функ-

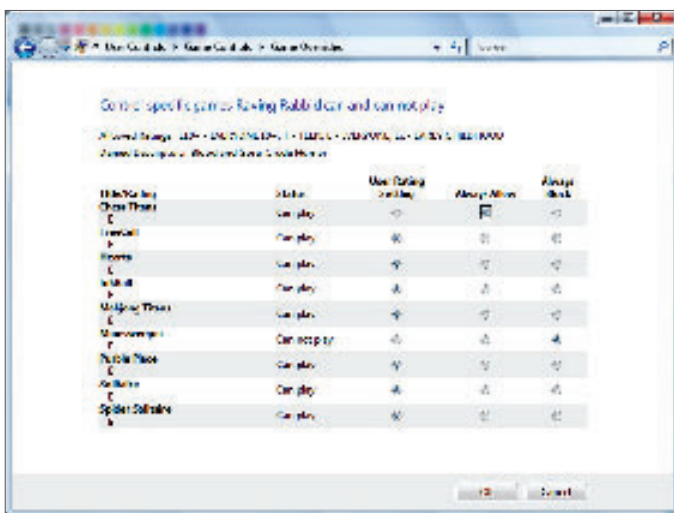
послужили очередным толчком к унификации архитектуры GPU в новом D3D10-совместимом поколении акселераторов, когда в зависимости от нагрузки на ту или иную часть 3D-конвейера отдельные вычислительные блоки видеокарты временно берут на себя обязанности по работе над одним из трех типов шейдеров. И хотя подобная архитектура GPU не является непременным требованием со стороны Direct3D, она получила своевременную поддержку как NVIDIA в GeForce 8 series, так и AMD/ATI в еще не вышедшем R600.

В SM 4.0 было уделено особое внимание передаче константных данных в код шейдера. Таким образом в шейдер поступали самые разные наборы данных: информация о костях модели для скелетной анимации, источниках света, позиции, повороте и масштабе модели. Ранее у каждого шейдера имелся один довольно небольшой блок константных данных, его приходилось часто менять, иногда перед любым вызовом рендеринга, постоянно перекачивая весь блок между системной и видеопамтью. В SM 4.0 константные данные разбиты на наборы, и управлять ими можно независимо друг от друга, подключая к шейдеру до 16 таких наборов. Подобная разбивка дает немалый выигрыш в производительности, поскольку разные наборы констант позволяют обновлять независимо и с разной частотой. Некоторые загружаются в видеопамть единой, сразу после загрузки уровня (например, список статических источников света), другие будут изменяться лишь один раз за кадр (положение и параметры динамических источников света в сцене), а третьи – с каждым выводимым объектом (позиция, ориентация, анимационные данные).

Кроме того, в десятой версии наконец ликвидированы пережитки, тянувшиеся еще с шестой-седьмой версий. Так, произошел окончательный отказ от механизмов Fixed Function Pipeline (FFP) – конвейера с ограниченными возможностями, методики рендеринга «дошейдерной» эпохи. Это был большой набор состояний, флагов и функций для их установки, который и так уже долгое время в новых акселераторах эмули-

ровался с помощью шейдеров и немало «раздувал» как код видеодрайвера, так и саму библиотеку Direct3D. Под нож пошла и массивная система опроса драйвера видеокарты через сам D3D о возможностях и ограничениях аппаратуры – capabilities (caps). Зачастую данные, полученные подобным образом, были неполны или просто неверны. Разработчикам также приходилось нередко использовать всяческие «хаки» как для отдельных поколений графических чипов, так и из-за некоторых особенностей видеокарт ATI и NVIDIA. Microsoft пытается в очередной раз привести все к единому, поддерживаемому всеми стандарту, и видеокарты, претендующие на звание D3D10-совместимых, должны попросту поддерживать все возможности, оговоренные в документации на Direct3D, «от и до».

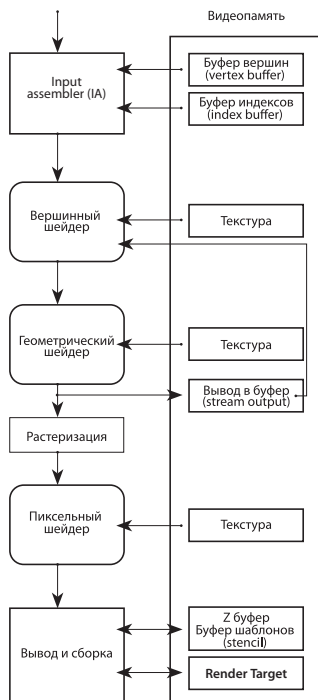
Еще были исключены медленные вызовы рендеринга объектов из системной памяти (DrawPrimitiveUp), равно как и сам механизм работы с пулами памяти. На практике даже известные создатели игр часто злоупотребляли этими возможностями, что сильно снижало производительность. Теперь все ресурсы должны быть явно размещены в видеопамти перед использованием. Исчезла давно критикуемая концепция «потери и восстановления устройства» (device lost & restore) – к такому состоянию Direct3D приходил после нажатия Alt+Tab, Win+L (блокировка сессии) или Alt+Enter (переключение между полноэкранным и оконным режимами). При возникновении подобной ситуации игра освобождала все занятые ею ресурсы Direct3D, производила сброс устройства, затем пересоздавала эти ресурсы заново. Что происходило, во-первых, медленно, а во-вторых, код обработки описанной ситуации (иногда достаточно сложный) был сосредоточен по всему графическому движку, и в случае ошибки игра просто вылетала после Alt+Tab. С такой проблемой, наверное, сталкивался каждый. Сейчас из Direct3D выделен специальный модуль под названием DXGI (DirectX Graphics Infrastructure), который отвечает за общие вопросы управления 3D-адаптерами, дисплеями и экранными режимами, гаммой, презентацией финального изоб-



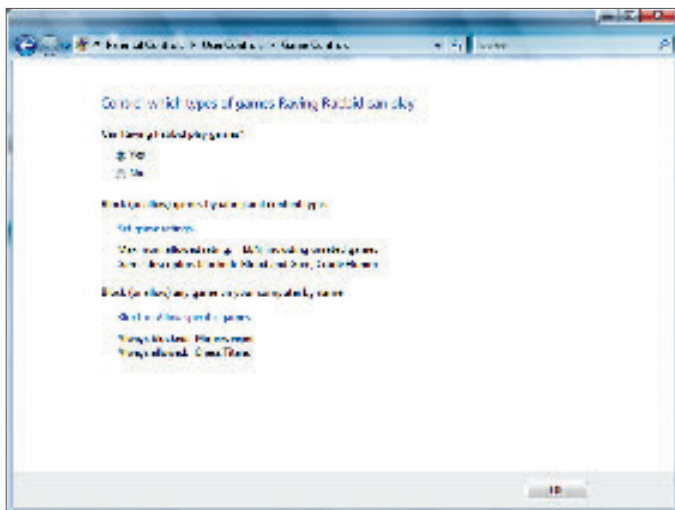
Можно настроить разрешения отдельно для каждой игры



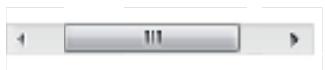
циональности на некий базовый вариант, который поддерживают все три типа шейдеров (VS, GS и PS), и специфические – для каждого из них. Таким образом, изменения вроде введения третьего типа шейдеров и унификации их базовой функциональности



Принцип работы DirectX 10 pipeline



Можно запретить пользователям вообще запускать игры, или запретить запускать некоторые из них



ражения, а также за обработку ситуаций переключения режима пользователем по **Alt+Enter**. И наконец, за счет избавления от всех устаревших элементов, а значит, облегчения DirectX runtime вместе с переносом многих проверок правильности данных с этапа рендеринга на этап создания ресурсов были облегчены многие вызовы DirectX, то есть теперь можно выводить на экран больше объектов в каждом кадре при прежней производительности.

Итак, мы видим, что Microsoft учла недостатки прошлых поколений своего 3D API и постаралась их исправить, зачастую путем простого отказа от накопленного балласта. Особое внимание было уделено повышению гибкости программирования 3D-конвейера, обеспечению еще большего параллелизма между CPU и GPU, снижению объемов передаваемых в видеокарту данных, улучшению менеджмента ресурсов видеокарты. Добавление некоторых возможностей, таких как геометрические шейдеры, открывает путь к реализации многих систем и алгоритмов полностью на GPU (системы частиц, displacement mapping). Хотя ничто не дается даром – DirectX 10 будет работать только с Vista и только с новым поколением ускорителей. Для всего остального придется

использовать девятую версию. Впрочем, ради более плавного перехода в Vista включена специальная редакция девятой версии API: DirectX 9Ex. Она поддерживает некоторые возможности, предоставляемые WDDM и доступные для D3D10: автомати-

ческое управление памятью видеокарты и отсутствие «device lost&restore». Чтобы поддерживать D3D9Ex, необходимо внести небольшие исправления в код программы, а это куда проще, нежели сразу полностью перейти на новый API.

GAMES EXPLORER

Данный апплет, расположенный непосредственно в меню *Пуск*, пожалуй, самое визуально заметное нововведение в Vista, связанное с играми. В этом окне расположены ярлыки для запуска игр и управления – теперь они не будут теряться среди pictogramм обычных приложений на рабочем столе или в меню *Пуск*. О каждой установленной игре выводится подробная информация: разработчик и издатель, дата релиза и жанр, время последнего запуска, версия, изображение обложки, возрастной рейтинг, выданный ESRB (США) или PEGI (Европа). Ярлыки позволяют отсортировать по любому из этих критериев. Из контекстного меню можно перейти на сайт игры, страницу поддержки и загрузки патчей или комьюнити-ресурс либо выполнить любое другое действие, заданное разработчиком.

Поддержка рейтинговых систем не ограничивается одним лишь информированием игрока. Родители имеют возможность с помощью окна **Parental Controls** назначить, проекты с каким рейтингом будут доступны ребенку, а какие необходимо блокировать (предполагается, что все пользователи системы, в том числе дети, будут входить в нее под своим профилем). Можно явно разрешать или запрещать запуск отдельных игр, если рейтинг, по мнению родителей, не соответствует действительности или отсутствует. А значит, недавно поднятая в Интернете шумиха по поводу того, что эта функция угрожает казуальным и shareware-играм, у которых нет возрастного рейтинга из-за дороговизны подобной сертификации, не имеет под собой оснований. Вдобавок можно задать время суток, когда запуск игр ребенком в принципе осуществим. Все эти ограничения должны проверяться как Games Explorer, так и самой Vista-совместимой игрой при старте, так что обойти их путем запуска «в обход» Games Explorer не получится.

Vista-игры также могут указывать Game Explorer путь к папке с сохранениями (при поддержке игровой формата Rich Saved Games, предложенного Microsoft), откуда будет извлекаться различная мета-информация: название игры, самого сохранения, уровня/локации, небольшой скриншот, комментарии. Все эти сведения показываются в окне Explorer и могут быть проиндексированы встроенным поисковиком Vista.

Хотя за размещение ярлыка в Games Explorer отвечает инсталлятор игр, адаптированных для Vista, и к другим продуктам доступны все преимущества Game Explorer, не оставлены без внимания и уже вышедшие проекты. Microsoft создала онлайн-базу данных игр, выпущенных за последние годы (более 1500 популярных тайтлов), при их установке или запуске pictogramма и вся доступная информация будут загружены из Сети и автоматически размещены в Games Explorer. Впрочем, с некоторыми играми, например закачиваемыми через сервис Steam, возникнут проблемы, и их ярлык придется добавлять вручную.

Итак, в первую очередь, конечно, Games Explorer рассчитан на новичков и пользователей, имеющих детей, но своей функциональностью «все в одном» может быть интересен и опытным игрокам.

LIVE FOR WINDOWS

На волне успеха сетевого сервиса Xbox Live! (около пяти миллионов подписчиков) Microsoft решила расширить его действие и на Vista-игры, сотворив Live for Windows (панель Live Anywhere). Сервис должен стать прозрачным для игроков на PC и Xbox 360: можно будет использовать единый gamertag, получать achievement points в совместных Vista-играх, просматривать информацию о других геймерах, общаться в чатах и даже совместно проходить некоторые мультиплатформенные игры. Несколько смущает вопрос баланса из-за различий в управлении (особенно в шутерах), но, кстати, сервис Live for Windows доступен и продуктам Vista-only.

Первые проекты для PC с поддержкой Live ориентировочно появятся во втором квартале 2007 года. Ожидается, что ими окажутся шутер Shadowrun от

Microsoft Game Studios и портированная версия Halo 2. Пока сервисом пользуются лишь отдельные разработчики, а все возможности Live for Windows станут доступными к 2008 году, когда будет пройден процесс сертификации и окончательно отлажены технологии. Таким образом, Microsoft предлагает замену давно мертвой технологии DirectPlay и намеревается конкурировать с фирмами, предлагающими аналогичные сервисы для PC-игр вроде GameSpy и Steam.

ПОДДЕРЖКА КОНТРОЛЛЕРОВ XBOX 360

Для реализации этой возможности с Xbox 360 на Windows был портирован и включен в состав API XInput. И хотя геймпад для Xbox 360 поддерживает Windows XP, в Vista уже имеются все необходимые драйверы и сами библиотеки XInput (в составе DirectX), так что никаких обновлений не потребуются. Для прочих игровых контроллеров пока остается старый API DirectInput. Его можно использовать парал-

лельно с XInput, но вероятно, последний со временем возьмет на себя все задачи по работе с другими игровыми манипуляторами (уже запланирована поддержка рулей для Xbox 360). Проводная версия геймпада Xbox 360 подключается прямо к USB-порту компьютера, а вот для беспроводной Microsoft планирует выпустить в первом квартале 2007 года адаптер Xbox 360 Wireless Gaming Receiver.

GAMES FOR WINDOWS

Эта маркетинговая кампания стартовала еще в 2005 году, и сейчас ее поддерживают несколько десятков игр для Windows XP. Техническая часть инициативы GfW включает в себя набор требований для разработчиков игр, тестирование и сертификацию их продукции у Microsoft для подтверждения соответствия этим требованиям. После сертификации разработчик может поместить логотип «Games for Windows» на боксе с игрой. Со своей стороны Microsoft активно продвигает бренд GfW как признак качества

и совместимости продукта с операционной системой и железом. Эта инициатива напоминает давно существующую программу сертификации Designed for Windows для обычных приложений, но имеет некоторые отличия.

- Часть требований Games for Windows являются специфическими для Vista-игр, другие могут поддерживаться и на Windows XP. Кратко остановимся на наиболее интересных. Vista-игры должны полностью поддерживать возможности Games Explorer (в том числе рейтинги и установленные возрастные ограничения), использовать формат Rich Saved Games и не размещать при установке ярлыки на рабочем столе.
- Должен быть предусмотрен вариант быстрой установки с минимальным количеством вопросов и дополнительных действий (вдобавок к более детальной процедуре установки) для неопытных или нетерпеливых пользователей. Перезагрузка после установки недопустима, т. е. первый шаг должен стать максимально приближенным к консольному идеалу «вставил диск и играй».
- Игры должны нормально запускаться под ограниченными пользовательскими профилями, поэтому сохранения и настройки необходимо держать в подпапках стандартной папки Мои документы, а не в папке с игрой.
- Игры должны поддерживать широкоэкранные режимы дисплея: минимум 1280×720 для соотношения сторон 16:9 и 1152×720 для 16:10. Минимальное поддерживаемое разрешение для экранов 4:3 оставлено небольшим – 800×600.
- От игр, которые рассчитаны на геймпад, требуются обязательная поддержка подключенного к PC контроллера Xbox 360 и предоставление с его помощью навигации в игровых меню. Игры должны на лету переходить на использование клавиатуры и мыши при отключении геймпада.
- Обязательна полная совместимость Vista-игр с 64-битовыми версиями ОС, даже если

Даты выхода различных версий DirectX

Версия DirectX	Операционная система	Дата выпуска
DirectX 1.0	Windows 95a	30 сентября 1995
DirectX 2.0/2.0a	Windows 95 OSR2, NT 4.0	5 июня 1996
DirectX 3.0/3.0a	Windows 95 OSR2, NT 4.0 SP3 (последняя официальная версия с поддержкой NT 4.0)	15 сентября 1996
DirectX 5.0	Windows 95/98, неофициально работала в Windows NT 4.0 (hack-версия)	16 июля 1997
DirectX 5.1	Windows 95/98	1 декабря 1997
DirectX 5.2	Windows 95/98	5 мая 1998
DirectX 6.0	Windows 95/98	7 августа 1998
DirectX 6.1	Windows 95/98/98SE	3 февраля 1998
DirectX 7.0/7.0a	Windows 95/98/98SE/2000	22 сентября 1999
DirectX 7.1	Windows 95/98/98SE/Me/2000	16 сентября 1999
DirectX 8.0	Windows 95/98/98SE/Me/2000/Xbox	30 сентября 2000
DirectX 8.0a	Windows 95/98/98SE/Me/2000 (последняя версия для Windows 95)	7 ноября 2000
DirectX 8.1	Windows 98/98SE/Me/2000/XP	12 ноября 2001
DirectX 9.0	Windows 98/98SE/Me/2000/XP/2003 Server	19 декабря 2002
DirectX 9.0a	Windows 98/98SE/Me/2000/XP/2003 Server	26 марта 2003
DirectX 9.0b	Windows 98/98SE/Me/2000/XP/2003 Server	13 августа 2003
DirectX 9.0c	Windows 98/98SE/Me/2000, Windows XP SP2, Windows 2003 SP1, Xbox 360	13 декабря 2004
DirectX 9.0c	Совместимые с DX 9.0c версии Windows, впервые включена библиотека D3DX	9 декабря 2005
DirectX 9.0c	Windows XP/2003 Server, последняя версия с поддержкой Windows 98/98SE/Me/2000 – в августе 2005, часто обновляется D3DX	Регулярные обновления (каждые 24 месяца)
DirectX 9.0Ex	Специальная расширенная версия с возможностями драйверов WDDM, только для Vista	30 января 2007
DirectX 10	Direct3D только для Vista, прочие API сильно не изменились	30 января 2007

сами игры еще являются 32-битовыми.

- Должны полностью отсутствовать такие ошибки, как утечки памяти, ресурсов, crash и устаревшие («опасные») вызовы API. Это будет проверяться при сертификации и вручную, и с помощью специальных утилит.

Таким образом, есть шанс, что по мере все большей популяризации бренда Games for Windows игры под Windows наконец восстановят свою репутацию, изрядно подпорченную в последние годы.

ПЕРСПЕКТИВЫ АПГРЕЙДА

Скорее всего, многих читателей интересуют ответы на вопросы: «Как долго будет поддерживаться играми Windows XP? Когда переходить на Vista? Стоит ли переходить вообще?»

Вероятно, не стоит бежать сразу же в магазин за коробочной версией новой ОС, тем более если ваша видеокарта не поддерживает Direct3D 10. Сейчас на рынке имеется одна линейка акселераторов с его поддержкой –

NVIDIA GeForce 8800, и на момент написания статьи финальной версии драйверов под Vista еще не было. В скором времени стоит ожидать появления как младших моделей в этой линейке ускорителей от NVIDIA, так и выхода конкурирующего продукта от ATI, имеющего пока кодовое название R600. Так что переход на Vista лучше приурочить к планируемому апгрейду компьютера или покупке нового, к тому же OEM-версия ОС обойдется дешевле.

Что касается игр, то, по-видимому, первые продукты с движками, поддерживающими новый Direct3D, начнут выходить весной-летом 2007 г. Вероятно, ими станут Crysis от Crytek и игры на Unreal Engine 3.0 (Unreal Tournament III). Впрочем, оба эти движка поддерживают также и DirectX 9.0c, а массовый переход на новую версию API, уже не работающую под управлением Windows XP, произойдет не раньше чем через полтора-два года, когда текущее поколение акселераторов окончательно устареет.

Состояние и перспективы различных API в составе DirectX

Название API	Назначение	Версия	Статус и перспективы
Direct3D	3D-графика	10 (Shader Model 4.0)	Актуален, продолжает активно развиваться
DirectDraw	2D-графика	7	Устарел, начиная с DirectX 8.0 объединен с Direct3D под общим названием DirectGraphics
DirectSound, DirectSound 3D	Звук (в том числе объемный)	8	Актуален, но не развивается; Microsoft агитирует за переход на библиотеку XACT
DirectMusic	MIDI-подобная музыка	8	Признан устаревшим, но ничем не заменен, используется редко
DirectShow	Проигрывание видео, в том числе в играх	9	Несмотря на активные попытки приспособить API для игр, признан тяжелым, ненадежным и со временем будет вытеснен Media Foundation
DirectPlay	Высокоуровневый сетевой сервис	8	Устарел, не рекомендуется к использованию, будет заменен Live for Windows
DirectInput	Поддержка устройств ввода, игровых контроллеров	8	Актуален, но может быть вытеснен новым API XInput, пока они будут применяться совместно
XInput	Поддержка игровых контроллеров	1.3	Новая библиотека, портирована с Xbox 360
XACT	Высокоуровневый звуковой API	2.5	Новая библиотека, портирована с Xbox 360



ПОЧУТИ, ОЗНАЧАЄ ПОВІРИТИ

Неперевершена якість відтворення
Найбільш реалістичні аудіо ефекти
Точне відтворення об'ємного звуку



КОЛОНКИ 5.1

INSPIRE™
T6100



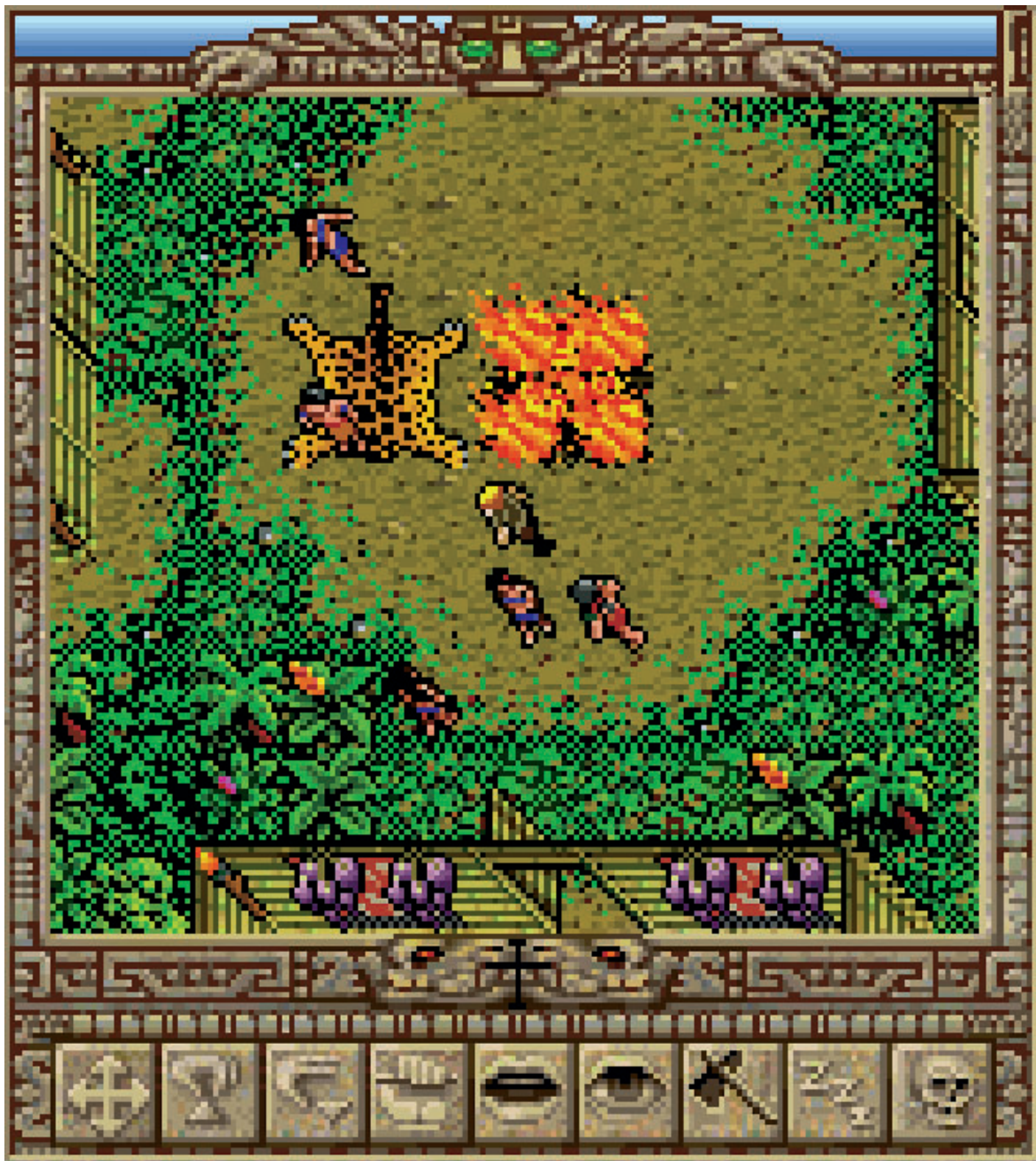
europa.creative.com

CREATIVE LABS P.O. BOX

г. Бельгия 21, 104200 Варшава, тел. +48 22 810 10 10, факс +48 22 810 22 10, e-mail: info@europa.creative.com
Наши продукты можно приобрести в магазинах: Amazon, Compu, MCM, Euro-computer, HiWaste, Media Markt, Saturn, Zingstar, Hobbystop, etc.

История Ultima

Дмитрий Курятник

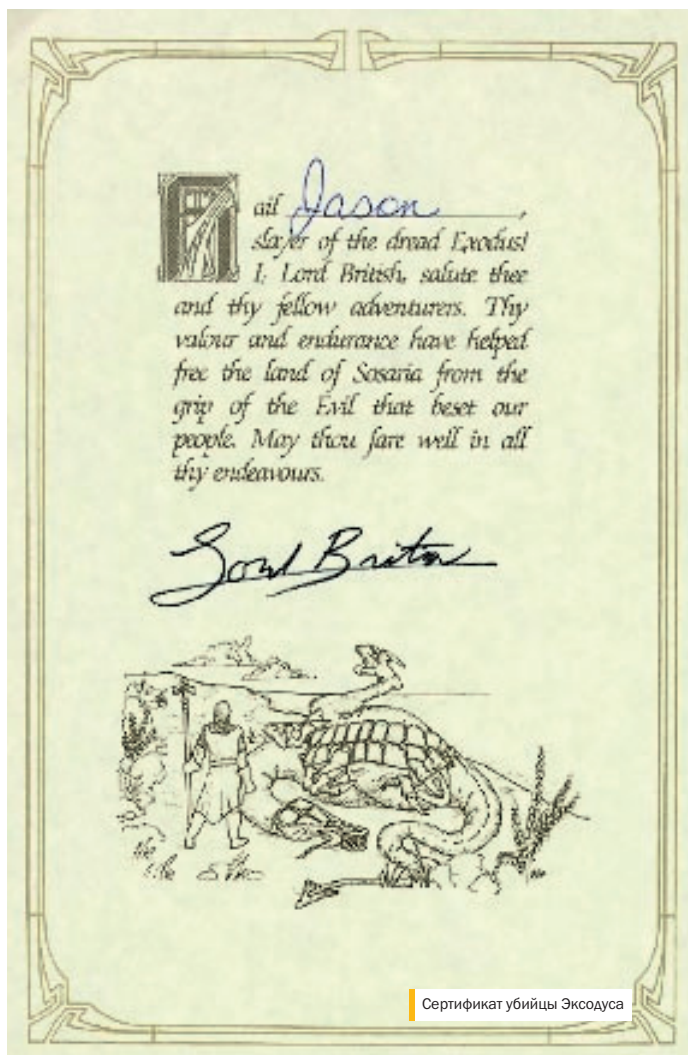


Мунгейт у меня во дворе

Впрочем, на самом деле никакого мунгейта изначально не было и в помине. Был черный экран, наполненный непонятными закорючками, символами из таблицы ASCII и псевдо-3D-подземельями. Именно такой вид имела первая RPG – Akalabeth, она же Ultima 0.

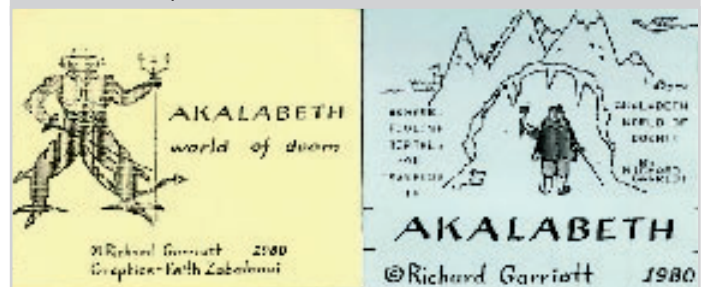
➔ Как известно, создатель вселенной Ultima Ричард Гэрриот начинал с малого: когда он работал в обычном компьютерном магазине ComputerLand, для собственного удовольствия написал на BASIC игру **Akalabeth**. И если бы не менеджер магазина, посоветовавший юному Гэрриоту попытаться продавать свое творение, возможно, мы бы никогда не увидели Ultima Online, Lineage и City of Heroes. Именно так, в 1979-м все в том же магазине покупателям стали предлагать дискеты с игрой, упакованные в целлофановые пакетики, со вложенной документацией, написанной от руки. По словам самого Ричарда, летом того

года ему удалось реализовать всего около дюжины копий, одна из которых и попала в руки сотрудников California Pacific Computer Company. Работы начинающего геймдизайнера заинтересовали CPC, и в 1980-м компания подписала с Гэрриотом контракт. За удовольствие поиграть в Akalabeth в то время нужно было заплатить не много ни мало \$34,95. Это, впрочем, не отпугнуло покупателей, и в следующем году Akalabeth даже переиздали. Что касается названия, при его выборе автор, весьма вероятно, вспомнил о произведении Дж. Р. Р. Толкиена «Сильмариллион», одна из частей которого как раз и озаглавлена Akallabêth.



Сертификат убийцы Эксодуса

Akalabeth, она же Ultima 0



Ранние, неизданные игры Гэрриота были полностью текстовыми, а в Akalabeth уже появились весьма схематично изображенные земли и подземелья, где использовался вид от первого лица. Сценарий не блещет оригинальностью: игроку по просьбе Лорда Бритиша предстоит сразиться с десятью демонами, обитающими в подземных лабиринтах Сосарии. Несмотря на довольно незатейливые по нынешним временам сюжет и геймплей, прибылей, полученных от продаж Akalabeth, оказалось достаточно для воплощения новых идей.

На достигнутом Гэрриот не остановился, и уже 2 сентября 1980 года в свет вышла первая настоящая Ultima – **Ultima I: The First Age of Darkness** для Apple II, написанная тоже на BASIC. Во второй раз (и далеко не в последний) нам суждено было исполнить волю Лорда Бритиша и спасти страну, уничтожив Кристалл силы, принадлежащий магу Мондейну и дарующий своему обладателю бессмертие. Чародей заполучил могущественный артефакт, убив собственного отца, а затем, как и положено злодею, попытался захватить власть над миром. Кстати, по сюжету игроку, кроме всего прочего, предстояло найти звездолет и принять участие в настоящих космических сражениях с видом от первого лица.

Кстати, The First Age of Darkness стала первой коммерческой компьютерной игрой, где была задействована tile graphics – здесь для формирования ландшафта использовались своеобразные «графические клетки». Впоследствии эта система применялась и в

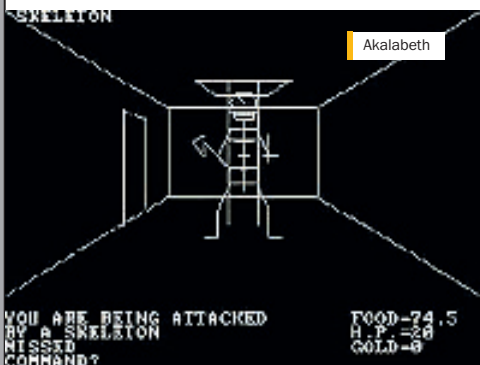
таких популярных игровых сериях, как Civilization, HoMM, Pacman и Bomberman.

В 1981 году произошло немало важное событие – CPC ушла из игровой индустрии, после чего Ричард Гэрриот подписал контракт с Sierra Online, единственным издателем, согласившимся укомплектовывать каждую коробку с игрой картой мира Ultima, отпечатанной на куске материи.

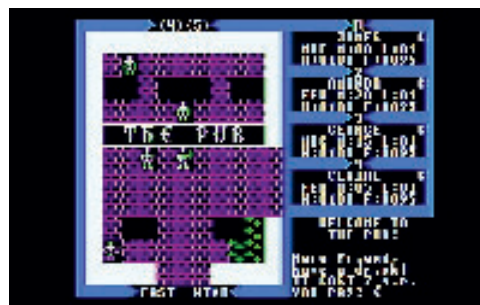
Первая часть, как и большинство продуктов серии, пережила несколько переизданий и портов на альтернативные системы. Были выпущены специальные версии для восьмибитовых компьютеров Atari, Commodore 64 и пр. Кстати, любимая игра многих ценителей RPG изначально называлась Ultimatum, но предложенное издателем название пришлось Гэрриоту не по душе, и он сократил его до привычного нам теперь Ultima.

Ultima I пережила новое рождение в 1986 году, когда Origin получила права на ранние части серии и начала работать над их модернизацией. В частности, был полностью переписан программный код и несколько улучшена графика, слегка изменилась и боевка.

Игра сразу же стала популярной, и продолжения начали появляться как грибы после дождя. В 1982 году вышла вторая, между прочим, не самая удачная часть серии – **Ultima II: The Revenge of the Enchantress**. Здесь геймеру предстояло гнаться во времени и пространстве за злой ведьмой, а по совместительству возлюбленной того самого Мондейна, собирающейся уничтожить Землю.



Ultima I: The First Age of Darkness



Ultima III: Exodus



Некоторые знатоки вообще считают эту игру скорее шуточным проектом, написанным Гэрриотом с целью освоения нового языка программирования. Карта мира в точности копировала карту Земли, а необходимость посещения таких локаций, как Сан-Антонио, СССР и Соединенное Королевство, выглядела по меньшей мере странно. Наличие в игре современного и футуристического оружия, самолетов и пабов, в которых подают пиццу, лишали Ultima II шарма, присущего остальным частям серии, да и попросту раздражали.

Ситуацию не спасали даже космические бои и полеты на другие планеты, хотя разработчики воспроизвели в игре почти всю Солнечную систему. Но большое количество багов и недоработок, а также пустых локаций, на которых абсолютно ничего не происходит, сделали The Revenge of the Enchantress практически неиграбельной.

Ultima III: Exodus, увидевшая свет в 1983 году, ознаменовала конец первой эпохи в истории Сосарии – Эпохи Тьмы. Злодеев уничтожили, и казалось, будто ничто не способно нарушить мир, который наконец-то получило многогрозное королевство. Однако тогда и писать нам было бы не о чем, а на самом деле злоключения только начинались.

В результате связи между Мондейном и Минакс родилось ужасное существо – Exodus, грозящее уничтожить Сосарию. Лорд Бритиш опять вынужден призвать на помощь Незнакомца, на сей раз вместе с тремя компаньонами, которых игрок отныне станет встречать в каждой следующей части.

Ultima III, как и Ultima I, снова оказалась двигателем прогресса. Абсолютно новый движок позволил созданной семьей Гэрриотов Origin Systems впервые задействовать в компьютерной ролевой игре анимированных персонажей. Ну а популярный ныне жанр JRPG поза-

имствовал из Exodus идею партии персонажей, систему отдельных экранов для проведения сражений и довольно сложную схему умений и навыков, которые применяются во время боя. Приятным бонусом для прошедших игру до конца стал специальный сертификат, подписанный самим Лордом Бритишем. Для его получения необходимо было просто позвонить разработчикам и доложить о своей победе.

Ultima III: Exodus оказалась очень успешной игрой и претерпела больше дюжины портов на различные платформы, от Apple Macintosh до NES, как удачных, так и не слишком.

Сюжет **Ultima IV: Quest of the Avatar**, появившейся в 1985 году,

«Ultima III
оказалась
двигателем
прогресса»

вообще считается уникальным – в отличие от многих RPG целью игры является вовсе не сражение с очередным вселенским злодеем. Да, герою предстояло спасти мир, но неким совершенно особым способом. Первая эпоха истории Сосарии закончилась победой над Триадой Зол, но в результате старые континенты были уничтожены, их место заняли новые, где люди отстроили свои города, однако им приходилось нелегко. Кстати, именно тогда земля, которой правил Лорд Бритиш, стала называться Британнией.

Видя бедственное положение своего народа, Лорд Бритиш огласил Quest of the Avatar. Он искал великого героя, способного быть примером для остальных людей. По ходу игры требовалось достигнуть восьми добродетелей, в результате чего протагонист становился Аватаром, живым воплощением этих добродетелей в мире Британнии. Скорее всего, Гэрриоту пришлось наделять четвертую Ultima таким пацифистским сюжетом, так как после выхода третьей части взволнованные родители просто завалили его письмами, в

которых обращали внимание разработчиков на то, что в их играх кражи, убийства и прочие злодеяния не только не запрещены, а подчас оказываются очень и очень полезны. Кроме того, печально известные организации, особенно Bothered About Dungeons and Dragons (BADD), обвиняли ролевые игры в пропаганде сатанизма, а в пример, как ни странно, приводили демонического антагониста из третьей части. О том, что протагонист с этим самым демоном, собственно, и сражается, активисты BADD предпочитали умалчивать.

Геймплей в Quest of the Avatar также изменился. Например, нельзя было напрямую задавать класс персонажа – это решали принятая и в последующих частях система ответов на вопросы в начале игры (подобная идея использовалась и в других проектах, например в серии The Elder Scrolls) и выбор основной добродетели. Так, Сострадание делало героя бардом, а Честь – паладином. Кроме того, в этой части появляется полноценная система диалогов с возможностью задавать направление и

Codex of Ultimate Wisdom



Мир Сосарии невероятно качественно проработан: он обладает богатой историей, развитыми псевдонауками и собственной философией. Гэрриотом создан целый свод правил, ставший для жителей Британнии одновременно Библией и Конституцией. Речь идет о Кодексе Наивысшей Мудрости (Codex of Ultimate Wisdom). Именно эту книгу в четвертой части извлекает игрок из Великой Стигийской Бездны, становясь Аватаром. В следующих эпизодах Кодекс используется широко, хотя в конце Ultima VI его и помещают в Пустоту.

Непоколебимая логика Кодекса делает философию Сосарии са-

мой достоверной из всех, описанных в компьютерных играх. Главный догмат его – Единство Добродетелей – имеет и графический символ (см. рис). Три круга в центре обозначают три Основы (Principles) – Правду (Truth), Любовь (Love) и Отвагу (Courage). Каждая из них порождает Добродетель (Virtue), изображенную прямой линией того же цвета, что и соответствующая окружность. Правда дает начало Честности (Honesty), Любовь – Состраданию (Compassion), а Отвага – Героизму (Valor). Еще три Добродетели происходят из единства двух Принципов – они обозначены прямыми такого цвета, который образуется при смешении цветов соседних



Ремейк Ultima IV: Quest of the Avatar



Ultima V: Warriors of Destiny



Ultima VI: The False Prophet

тон разговора. Основным же достижением разработчиков в Quest of the Avatar можно смело назвать сеттинг – замечательно продуманный, он практически не изменился и до сегодняшнего времени.

В 1988 году Origin выпускает **Ultima V: Warriors of Destiny**, в которой игрок впервые встречается с главным плохим всех следующих частей – Лордом Блэкторном, занявшим опустевший трон Британии. Блэкторн верен принципам Восьми Добродетелей, но его авторитаризм извращает их до неузнаваемости. К примеру, людей принуждают поддавать милостыню неимущим, в противном случае виновных ожидает смертная казнь. Аватар вместе со своими неизменными компаньонами должен найти пропавшего Лорда Бритиша, уничтожить трех Лордов Теней и восстановить справедливость. В общем, благодаря мирному сюжету родители были успокоены, члены BADD тоже, и все вернулось на круги своя.

В пятой части, кстати, впервые использовался закрепившийся в серии рунический алфавит. А еще для Warriors of Destiny был разработан совершенно новый движок,

«С каждой новой игрой сюжет становился все интереснее»

создана новая графика, в данном эпизоде появились смена времени суток и расписание дня у неигровых персонажей (и все это почти 20 лет назад!). Как ни странно, по духу игра получилась гораздо более мрачной, чем Ultima IV.

Так же как третья и четвертая части, пятая была портирована на NES, причем, на этот раз результат оказался гораздо менее удачным – вступительные ролики и несколько оригинальных музыкальных тем вырезали, графику и сюжет сильно изменили.

Спустя два года, в 1990-м, Origin Systems выпустила одну из самых удачных частей Ultima – **Ultima VI: The False Prophet**, которая по совместительству оказалась первой Ultima, недоступной на Apple. Шестой эпизод хоть и разрабатывался для 16-битового Apple IIGS, но в итоге вышел для PC.

С каждой новой игрой сюжет становился все интереснее. В этот

раз Аватар угодил в ловушку горгулий, населяющих Underworld, и убежденных в том, что протагонист пришел в этот мир для уничтожения их расы. Но, как выясняется по ходу дела, горгульи по сути своей создания незлые, а медитация возле сооруженных ими алтарей помогла герою понять их философию, которая во многом перекликается с Кодексом Добродетелей. Концовка у игры была довольно пацифистская – Аватар спас горгулий и разрешил все проблемы.

По традиции в The False Prophet был применен новый движок, который впоследствии использовался при создании Ultima Online, для каждого NPC появился уникальный портрет. Претерпел изменения и игровой мир. Раньше города, замки и подземелья отображались отдельными символами на карте и при посещении загружались как отдельные локации. Теперь их интегрировали в карту, а подземелья вмес-

то привычного псевдо-3D получили вид в три четверти а-ля Diablo.

Ранние эпизоды Ultima не отличались большим количеством так называемых easter eggs, одно из первых мы встречаем именно в шестой части. Известно, что Origin, помимо Ultima, разрабатывала очень популярную серию Wing Commander. Внимательный игрок в поле неподалеку Британии мог обнаружить разбившийся корабль, принадлежащий расе Kilrathi, и рядом фермера, которого очень напугал пилот. Корабль, кстати, вместе с фермером, перекочевал и в седьмой эпизод.

Ричард Гэрриот называет четвертую, пятую и шестую части Ultima трилогией Добродетелей, так как здесь отсутствуют демонические антагонисты (противостояние Лордам Теней из Ultima V – это скорее побочное задание, нежели основная цель игры), а сюжет призывает геймеров к самопознанию.

Шестой Ultima завершается второй эпохой в истории Британии – Эпоха Просвещения. Затем наступили тяжелые, мрачные времена – Эпоха Армагеддона. И началась она с игры, которую Лорд Бритиш считал наиболее проработанной из всего цикла, – **Ultima VII: The Black Gate**, увидевшей свет в 1992-м.

Впрочем, «проработанная» – это слабо сказано. NPC стали почти как живые и адекватно реагировали на поступки персонажа: если Аватар убивал кого-нибудь, случайный свидетель отправлялся звать стражу. Причем, что особенно интересно, сами блюстители порядка не могли неким волшебным образом узнать о злодеяниях, совершенных протагонистом, если происшедшего никто не видел. Добрые поступки, соответственно, награждались. Соратники героя получили новый AI, что значительно расширило тактическую составляющую сражений. Бои же из пошаговых перешли в режим реального времени и благодаря этому стали еще более увлекательными.

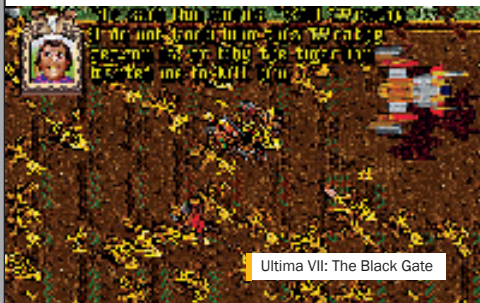
кругов. Так, из соединения Правды и Любви возникает Правосудие (Justice), из Смелости и Правды – Честь (Honor), а из Любви и Смелости – Самопожертвование (Sacrifice). Совмещение всех трех Принципов дает нам Духовность (Spirituality), изображенную в виде маленького белого круга. И все это заключено в черный круг, символизирующий Человечность (Humility), существующую независимо от Принципов и являющуюся их основой.

Кроме того, каждая из Добродетелей в игре обозначалась собственным знаком и была привязана к определенному алтарю, городу, подземелью, классу персонажа, мантре и слову силы.

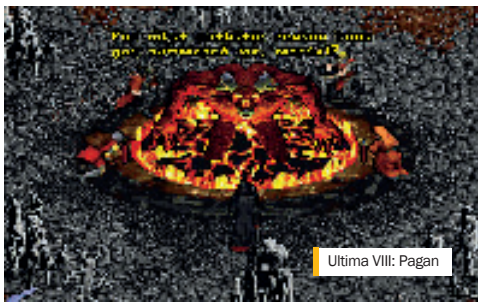
Впрочем, Кодекс Наивысшей Мудрости в Сосарии не один, известны еще как минимум пять. Кодекс горгулий (gargoules) очень близок к нему по букве и духу, хотя воплощениями его Основ (Управления, Страсти и Усердия) и были три главных злодея – Мондейн, Минакс и Эксодус. Система Добродетелей змееподобных офидиан (orphidian) базируется на Порядке, Хаосе, Балансе и зависящих от них сил и антисил. Основы Лордов Теней (The Shadowlords) – Трусость, Ненависть и Ложь. Фанатичное Братство (The Fellowship) в седьмой части почитало Триаду Внутренней Силы: Борьба за единство, Вера братьям и принцип «Достоинство превыше наград».

Впрочем, разработчики позволяли себе шутить над вымышленным Кодексом. Например, в шестой части игрок встречался с Мандрейком, бардом, разработавшим собственную систему Добродетелей. Его система также основывалась на трех Принципах – Вине, Женщинах и Песне. В списке его восьми Добродетелей значились Лениность, Пьянство и Похоть.

Что удивительно, среди почитателей серии Ultima нашлись и такие, которые решили исповедовать идеи Кодекса не только в виртуальном, но и в реальном мире. Интересно, надолго ли их хватило?



Ultima VII: The Black Gate



Ultima VIII: Pagan



Ultima IX: Ascension



Сильной стороной седьмой части по праву считается сюжет. Игрок принимал участие в своеобразном фэнтезийном детективе с большим количеством драк и всевозможных побочных квестов. Расследование ритуального убийства превращается в раскрытие грандиозного заговора сектантов из «Братства»: те задумали помочь новому злу, пришедшему в мир Британии, – таинственному Стражу. Кстати, многие почитатели вполне серьезно сравнивают «Братство» с весьма популярной среди голливудских мультимиллионеров «Церковью сайентологии».

Еще одна отличительная черта седьмой части – поразительная нелинейность: у каждого задания было минимум два способа выполнения. А главной фишкой проекта стала практически полная интерактивность игрового мира – почти любой предмет из окружения можно было поднять, перенести или как-то использовать. Позволялось также делать оружие, готовить пищу, играть на музыкальных инструментах и многое другое.

Седьмая часть получила довольно внушительный список дополнений – в конце 1992-го вышел **Forge of Virtue** (Expansion Pack), а в следующем году Origin Systems выпустила еще два аддона – **Ultima VII Part Two: Serpent Isle** и **Ultima VII Part Two: The Silver Seed** (Expansion Pack). И если уже при создании The Black Gate студия испытывала давление со стороны нового издателя (и по совместительству своего нового владельца) – компании Electronic Arts, то при создании Serpent Isle это давление усилилось. В результате разработчикам пришлось внести изменения в сценарий, убрать некоторых ключевых персонажей, из-за чего появилось множество тупиковых квестовых и сюжетных линий, а также немало багов. Это заставляло игроков загружать старые записи или попросту начинать все сначала, тем более что сюжет стал гораздо менее разветвленным.

Кстати, почитатели Blizzard, помните, что случается с овцами в Warcraft II, если

«Ultima VII – своеобразный фэнтезийный детектив»

долго и упорно щелкать по ним мышкой? Правильно, они взрываются. Думаете, это ноу-хау Blizzard? Ошибаетесь, то же самое случилось с кошками и овцами в Ultima VII Part Two: Serpent Isle.

Ultima VIII: Pagan, выпущенная в 1994 году, может похвалиться разве что небывалым количеством недоработок и жалоб со стороны поклонников серии. Судите сами – играли мы не в Британии, новый мир был значительно меньше, исчезли не только портреты персонажей, смена времени суток и погодных условий, но и система партии персонажей. Бои лишились тактических элементов и превратились в банальный hack'n'slash. Мало того, о свободе выбора можно было забыть напрочь – любые противоправные действия вели к моментальному умерщвлению протагониста городским чародеем. В придачу здесь появились элементы платформера – бег, прыжки через препятствия, лазанье по канатам. Все это полностью убивало шарм, присущий серии Ultima, и, несмотря на некоторые интересные находки и новый движок, игра отнюдь не пользовалась успехом.



Ultima Online

А в 1997 году Origin Systems просто совершила революцию. Хотя Ultima Online и не являлась первой MMORPG, именно благодаря ей этот жанр стал таким популярным. Ричарду Гэрриоту со товарищи удалось собрать воедино все лучшее, что было в шестой и седьмой частях цикла: уникальную интерактивность, живой и столь знакомый мир, отличную ролевою систему, смену времени суток и погодных условий. Это позволило УО в довольно сжатые сроки набрать 50 000 подписчиков, хотя десять лет назад интернетизация еще не была такой глобальной.

Игра существует и по сей день, несмотря на закрытие Origin Systems и уход из проекта Ричарда Гэрриота. Она уже успела обзавестись трехмерным движком (который, впрочем, не оправдал возложенных на него надежд), семью дополнениями и пережить пять переизданий. Сейчас в недрах EA готовят к выходу полноценный рестайлинг: релиз **Ultima Online: Kingdom Reborn** намечен на конец 2007 года.

В 1999 г. вышла девятая, последняя часть – **Ultima IX: Ascension**, которая достойно продолжила дело предшественницы и окончательно похоронила сериал. Несмотря на переход в полное 3D и обещания Гэрриота сделать эпизод в лучших традициях цикла, Ultima IX с треском провалилась, что и послужило в какой-то степени причиной закрытия Origin. У этой игры была весьма нелегкая

судьба: разрабатывалась она в четыре этапа на протяжении девяти лет, постепенно приобретая все новые и новые черты, несколько раз меняя движок и основную идею. Финальная версия имела так же мало общего с оригинальной Ultima, как и восьмая часть, хотя действие и решили перенести назад, в Британию. Игра оказалась ориентирована на неофитов, незнакомых с предыдущими эпизодами серии, многие факты из истории мира были искажены, кроме того, впервые реплики Аватара озвучили, и это окончательно оттолкнуло фанатов.

Стоит отметить, что, помимо вышеописанных игр, под маркой Ultima вышел еще ряд проектов. Это серия **Ultima Underworld**, включающая Ultima Underworld: The Stygian Abyss (1991) и Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds (1992), а также **Ultima Worlds of Adventures**, в которую входят Ultima Worlds of Adventures: Savage Empire (1990) и Ultima Worlds of Adventures II: Martian Dreams (1991). Причем если первый цикл еще можно отнести ко вселенной Ultima, поскольку в ней Аватар путешествует по различным подземельям Британии, то второй описывает приключения то в неизвестных мирах, населенных доисторическими животными, то ни много ни мало на Марсе. Причем, что интересно, соратники Аватара в обеих частях Worlds of Adventures носят слегка измененные, но тем не менее вполне узнаваемые имена героев из оригинальной Ultima.

История Ultima оказалась весьма непростой: за неполные тридцать лет своего существования эта эпическая игра переживала взлеты и падения, некоторые интересные находки ее разработчиков стали стандартом жанра.

Кстати, почти одновременно с Kingdom Reborn выходит и Tabula Rasa – первый проект Гэрриота после долгого перерыва. Сможет ли новая игра от Лорда Бритиша превзойти его самое знаменитое творение? Мы узнаем это уже очень скоро.

1С МУЛЬТИМЕДІА

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

КОСТИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ

ДОМИНАТОРЫ

ПЕРЕЗАГРУЗКА

НОВОВВЕДЕННЯ:

- 20 НОВИХ ТЕКСТОВИХ КВЕСТІВ!
- 27 НОВИХ КАРТ ДЛЯ ПЛАНЕТАРНИХ БІТВ!
- НОВІ УРЯДОВІ ЗАВДАННЯ.
- НОВЕ УСТАТКУВАННЯ ТА УНІКАЛЬНІ КОРПУСИ, ВКЛЮЧАЮЧИ ТРИ СУПЕР КОРАБЛІ.
- НОВІ РЕЖИМИ ГРИ, ПОСЛІДОВНЕ ПРОХОДЖЕННЯ ВСІХ ТЕКСТОВИХ КВЕСТІВ І ПЛАНЕТАРНИХ БІТВ.
- РОЗШИРЕНИЙ ІНТЕРФЕЙС ТРІОМУ ТА ІНФОРМАЦІЙНОГО ЦЕНТРУ.

БОНУСИ:

- ЕКСКЛЮЗИВНІ МАТЕРІАЛИ ЩОДО РОЗРОБКИ ГРИ, ВКЛЮЧАЮЧИ ПРИГОЛОШЕННЯ ПЕРШІ ДЕМО-ВЕРСІЇ РЕЙНДЖЕРІВ І ПЛАНЕТАРНИХ БІТВ!
- ВЕЛИЧЕЗНА КОЛЕКЦІЯ АРТУ, ШПІЛЕР ТА МІНІ-ІГОР ВІД ФАНАТІВ СЕРІЇ «КОСМІЧНИХ РЕЙНДЖЕРІВ».
- ДОВІДНИК З ОПИСОМ УСІХ МОЖЛИВОСТЕЙ ГРИ, СКЛАДЕНИЙ ПРИХИЛЬНИКАМИ СЕРІЇ.
- НА ДИСКУ ТАКОЖ РОЗМІЩЕНО: «КР1», «КР2: ДОМИНАТОРИ» І ВСІ ПАТЧІ, ЩО РАНІШЕ ВИЙШЛИ.

ВІДЗНАКА РЕЙНДЖЕРА!

- ПОДАРУНКОВИЙ DVD БОКС МІСТИТЬ СПЕЦІАЛЬНИЙ НАГРУДНИЙ ЗНАК РЕЙНДЖЕРА. НА ЛИЦЬОВОМУ БОЦІ ЗНАЧОК МАЄ УНІКАЛЬНИЙ НОМЕР, ВИГОТОВЛЕНИЙ ШЛЯХОМ НАНЕСЕННЯ ЛАЗЕРНОГО ГРАВІЮВАННЯ.



WWW.RANGERS.RU



Топ 5



Кролики в играх

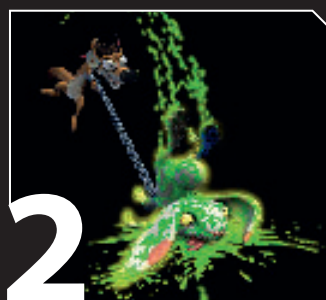
Эти белые пушистые создания способны не только размножаться с ультразвуковой скоростью. Они умеют расследовать преступления, заниматься киднеппингом, воевать... Да они и сами могут быть оружием!

Игорь Брэн



Rayman Raving Rabbids

Все мы уже слышали о том, как много вещей не умеют делать кролики. Но это не важно, главное, что со своей основной задачей – развлекать игрока – они справляются великолепно.



Whiplash

Кролик на цепи, которого используют в качестве оружия? «Смешно», – скажете вы, и будете правы. Но с другой стороны, это ведь не безобидный брелочек. Только подумайте, что произойдет, если в вас со всей силы кинут горящего кролика?



Sam & Max

Макс, этот симпатяга с улыбкой от уха до уха... Сколько преступлений остались бы нераскрытыми без него? Кто бы отрывал головы бандитам и доставал послания из пищеварительного тракта голубей? Настоящий детектив не боится и такой работы.



S.W.I.N.E.

Игра названа в честь свиней, но это ничуть не умаляет заслуг кроликов. Они тоже мощные и отважные бойцы, способные управлять танками и бомбардировать противника морковками.



Lugaru: The Rabbit's Foot

Обычные кролики избегают встреч с волками. Но этот ушастый ниндзя творит расправу над негодяями. В ход идет не только холодное оружие, но и смертоносные лапы кролика-мстителя...

Превью

Путешествия в будущее и материализация духов

В этом разделе

- 58 Shadowrun
- 62 Kingdom Under Fire: Circle of Doom
- 64 Colin McRae: DIRT
- 66 Wild ARMs: The Vth Vanguard
- 68 Limbo of the Lost
- 72 Dungeon Runners
- 74 Gray Matter

Мультиплатформенный шутер, в который смогут играть одновременно пользователи PC и Xbox 360. Вот тогда и посмотрим, что лучше – мышка с клавиатурой или геймпад.

Shadowrun

с. 58

Colin McRae: DIRT

Хотя Колин МакРей вот уже несколько лет не участвует в WRC (World Rally Championship), игры имени его продолжают выходить. И правда – а вам не все ли равно, что там творится в реальном мире?

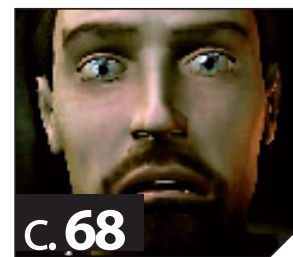
с. 64

Kingdom Under Fire: Circle of Doom



с. 62

Limbo of the Lost



с. 68

Dungeon Runners



с. 72

Shadowrun

Владимир Куценко



Полетать на этой штуке, увы, не дадут

Киберпанк и магия в одном флаконе

Новый проект от Microsoft и FASA может наконец-то разрешить извечный спор консольщиков и компьютерных игроков о том, что удобнее в шутерах – мышка и клавиатура или геймпад?

➔ Microsoft поставила перед собой цель – объединить пользователей Windows Vista, владельцев Xbox 360 и телефонов на платформе Windows Mobile общим сетевым сервисом Live Anywhere. И первый шаг в этом направлении – выпуск проекта Shadowrun, в котором «писишники» и «консольщики» смогут сразиться на одних серверах.

Shadowrun – многопользовательский шутер, основанный на одноименной настольной ролевой игре. Сеттинг интересен тем, что в нем мирно сосуществуют высокие технологии XXI века и возрожденная

древняя магия. Однако, несмотря на тщательную проработку истории в первоисточнике, не стоит ждать от детища FASA interactive глубокого сюжета – одиночного режима в Shadowrun нет как такового.

Игроки получают возможность примкнуть к любой из противоборствующих фракций: корпорации RNA Global или ордену The Lineage, сражающихся за облада-

«Здесь сосуществуют технологии XXI века и древняя магия»



«Эльфы специализируются на магии, а высокая скорость передвижения и способность регенерировать превращают их в идеальных разведчиков»



Используй силу!

Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик FASA Interactive
Издатель Microsoft
Дата выхода лето 2007
Web-сайт www.shadowrun.com

О разработчике

FASA interactive
Игры серия MechCommander,
 MechWarrior 4: Vengeance
Web-сайт www.fasastudio.com

Принадлежащая Microsoft студия расположена в Редмонде, всего в паре миль от главного офиса корпорации. Была основана в 1980 году, занимается разработкой игр на основе собственных лицензий.



Я тоже знаю кунг-фу

ние мощным источником магической энергии – древним храмом в Бразилии. Ради соблюдения баланса стороны сделаны ничем друг от друга не отличающимися, ни оружием, ни умениями. Гораздо большее влияние на стиль вашей игры окажет выбор одной из четырех рас: людей, эльфов, dwarфов или троллей, у каждой из которых есть свои характерные черты. Например, эльфы специализируются на магии, а высокая скорость передвижения и способность регенерировать превращают их в идеальных разведчиков. Люди, как обычно, являются крепкими

середнячками, зато имеют определенные бонусы при использовании технологий. Дварфы умеют поглощать всю магию вокруг себя и применять ее в собственных целях. Ну а тролли, конечно же, предпочитают грубую силу и более выносливы, чем представители других рас.

В Shadowrun будет два игровых режима – *Raid* (местный ва-

риант *Capture The Flag*) и *Extraction*, о котором разработчики пока не рассказывают. В перерывах бойцы смогут тратить полученные во время сражений деньги на приобретение нового оружия, заклинаний и умений. Все битвы произойдут на территории бразильского города Сантос. Разработчики планируют сделать около десяти карт – это и

офисы RNA Global, и трущобы мегаполиса, и древний храм, и другие живописные места.

Магия и высокие технологии будут применяться лишь в качестве дополнительных умений, победить, используя только их, не получится. Для гарантированного устранения противников предназначено обычное оружие – пистолеты, автоматы, снайперские вин-

«Магия и высокие технологии будут применяться лишь в качестве дополнительных умений»



«Мы не увидим файерболов, молний и других разрушительных заклинаний»



Наплечный планер — очень полезное чудо техники

товки и даже катана (если мы выберем ее, игра переключится на вид от третьего лица). Хотя в Shadowrun мы и не увидим файерболов, молний и других разрушительных заклинаний, недооценивать влияние магии на исход боя не стоит. Умение телепортации, позволяющее в любой момент перенестись за спину противнику или уйти с линии огня, и способность призвать демона, который станет защищать своего хозяина, могут переломить ход сражения, а заклинания лечения и воскрешения выручат товарищей по команде в трудную минуту.

Кроме того, разработчики приготовили широкий арсенал технологических фишек, начиная с весьма полезного умения видеть сквозь стены и заканчивая антимагическим генератором. А спрятанный в наплечном рюкзаке планер позво-

лит мгновенно взмывать высоко в воздух и расстреливать ничего не подозревающих врагов.

Графика Shadowrun ничем не удивит искушенного владельца Xbox 360, очевидно, создателей ограничивает необходимость стабильной работы игры на средних конфигурациях компьютеров. Впрочем, их можно понять, ведь здесь количество кадров в секунду имеет жизненно важное значение.

В отличие от однопользовательских игр, предсказать судьбу которых зачастую можно еще до релиза, с многопользовательскими не все так просто. Сумеют ли разработчики Shadowrun найти ту золотую середину, которая привлечет и компьютерных игроков, и консольщиков, вырвет одних из объятий Battlefield 2 и Counter-Strike, а других заставит забросить Gears of War и Lost Planet?

«Графика Shadowrun ничем не удивит искушенного владельца Xbox 360»

ГОЛОВОРЕЗЫ: КОРСАРЫ XIX ВЕКА

- НЕПЕРЕДАВАНА АТМОСФЕРА ПОЛІТИЧНИХ ІНТРИГ І ВІЙСЬКОВОГО ШПИГУНСТВА ЧАСІВ ОСТАННЬОГО РОЗКВІТУ ПІРАТСТВА.
- СВОБОДА ДІЙ ГРАВЦЯ І НЕЛІНІЙНИЙ СЮЖЕТ У ВЕЛИЧЕЗНОМУ СВІТІ КАРИБСЬКОГО МОРЯ ТА МЕКСИКАНСЬКОЇ ЗАТОКИ.
- ЗАХОПЛЮЮЧІ МОРСЬКІ БИТВИ, ВІДЧАЙДУШНІ ШАБЕЛЬНІ ПОЄДИНКИ ТА БОЖЕВІЛЬНІ ПЕРЕСТРІЛКИ.
- БАГАТІ МОЖЛИВОСТІ У ЧАСТИНІ АПГРЕЙДУ КОРАБЛІВ (ДОДАТКОВІ ГАРМАТИ, РОЗЖАРЕНІ ЯДРА, ПОРОХОВІ РАКЕТИ, КУЛЕМЕТИ ГАТЛІНГА ТА ІНША ВИСОКОТЕХНОЛОГІЧНА ЗБРОЯ ХІХ СТОЛІТТЯ).
- ВЕЛИКИЙ ВИБІР ХОЛОДНОЇ ТА ВОГНЕПАЛЬНОЇ ЗБРОЇ, КОМБО-АТАК.



Андрей Грабельников

Kingdom Under Fire: Circle of Doom



Эльфы, выходите!

➔ Первая часть – A War of Heroes – увидела свет еще в 2000 году, введя в замешательство владельцев PC колоссальным размахом геймплея. В заурядной потасовке тут принимало участие до нескольких сотен юнитов (на экран, понятное дело, влезала лишь пара десятков). Стратегические эпизоды чередовались со сценами в духе *dungeon crawl*. Издателем A War of Heroes стала склонная к эпатажным выходкам GOD Games, занимавшаяся в то время самыми популярными тайтлами, например Max Payne и Serious Sam. Впрочем, нельзя сказать, что первая KUF оказалась действительно успешной.

Несколькими годами позже очередной эпизод – The Crusaders – вышел на Xbox. Завязав с экспериментами в геймплее и улучшив графику проекта, разработчики на сей раз сделали обладателям черного ящика приятный сюрприз. Чуть позже последовало и продол-

жение Kingdom Under Fire: Heroes с обязательными доработками и нововведениями, также тепло принятое публикой.

Несмотря на это очередная часть Circle of Doom, выход которой планируется на II квартал 2007 года, будет полностью лишена стратегической составляющей – нас ждет бескомпромиссная action/RPG. Да еще и неизвестно, осчастливит ли Blueside хозяев персональных компьютеров или только тех игроков, кто уже успел обзавестись Xbox 360.

Ну а поскольку ни о какой стратегии в Circle of Doom не может быть и речи, в прямом подчинении у геймера отныне будет находиться лишь один из шести играбельных юнитов. Для каждого из них, между

прочим, прописана страшная эпическая сюжетная линия, тесно переплетенная с судьбами других участников забега по случайно генерируемому подземелью. Причем двое из шестерки покажут личико из-под паранджи только если мы успешно завершим игру. Пока нам известно лишь о постоянно мутирующем Kendal, освобожденном от бессмертия Regnier (оба родом из The Crusaders), традиционно недоодежной эльфийке Celine и загадочном воине Curian.

Противостоять им станут обитатели местного бестиария, коих тут аж семьдесят разновидностей – от скорпионов и антропоморфных пресмыкающихся до живых мертвецов, огненных скелетов и демонов. Причем некоторые особи на-

Гори-гори ясно

Меняя по пути жанры, платформы и издателей, продолжение серии Kingdom Under Fire приближается к давно ожидающим его обладателям Xbox 360 и, возможно, недоумевающим хозяевам персональных ЭВМ.

«В прямом подчинении у геймера отныне будет находиться лишь один юнит»

«Circle of Doom будет полностью лишена стратегической составляющей – нас ждет бескомпромиссная action/RPG»

Куда она пропала?



Паспорт

Жанр action/RPG
Разработчик Blueside
Издатель Microsoft (Xbox 360)
Дата выхода II квартал 2007
Web-сайт www.kufcod.com

О разработке

Blueside
Игры цикл Kingdom Under Fire
Web-сайт www.blueside.co.kr/eng

В этой южнокорейской компании трудятся выходцы из студии Phantagram, разработавшей первую часть KUF. С момента основания в 2003 году Blueside занимается исключительно Kingdom Under Fire.

В древности работа провизора была не только сложной, но и опасной



меренно сделаны дурашливыми. Западные коллеги с большим энтузиазмом рассказывают об ожившем копье и чокнутом клоуне, хотя непонятно, каким образом это может прижиться в настолько эпической игре.

Чтобы герои не чувствовали себя беззащитными, их обучат шести десяткам заклинаний и предоставят по полсотни умений, кроме того, разрешат применять в неограниченном количестве разно-

образные комбо, да еще приобретать новые за полученные очки опыта. Появятся и некоторые интересные фишки вроде параметра «удача» (luck) – развивая его, игрок увеличивает вероятность выпадения из карманов упырей полезных предметов. Нельзя не упомянуть и об умении «мазохизм» (masochism). Нужно, оказывается, дело: бичующий себя протагонист обзаводится полезными бонусами. Или вот еще своеобразная страховка, когда за

каждую царапину герой получает денежную компенсацию.

В числе прочих удовольствий корейцы упоминают о разрушаемом окружении и максимальном использовании мощностей X360. Последний факт мы, рассматривая одним глазом на геймплейный ролик, а другим – на Gears of Wars, подвергаем сомнению – выглядит Circle of Doom пока просто хорошо, но не безупречно. Вообще-то обещать они все горазды, а вот что на самом деле получится... Поживем – увидим.

Где же люди?



Colin McRae: DIRT

Игорь Климовский



Колин в грязи

Шестой по счету проект серии увидит свет уже на X360, PS3 и, конечно, PC. На сей раз Codemasters решили сделать игру на абсолютно новом движке и существенно разнообразить геймплей, что, скорее всего, пойдет циклу CMR на пользу.



➔ Несмотря на хорошие показатели продаж, эволюция серии Colin McRae в какой-то степени остановилась после наиболее успешной второй игры. Физика оставалась аркадной с элементами симулятора, принципиально новых элементов не появлялось, а графика в последних трех проектах, конечно, улучшалась, но не слишком сильно. Однако теперь разработчики заявляют, что вскоре удивят фанатов CMR революционным эпизодом.

И все благодаря прогрессивной технологии – движку со звучным названием Neon, созданием которого в течение полутора лет занималась команда из 30 человек. Возможности его, в том числе просчет движения воздушных масс в реальном времени, действительно впечатляют. Например, флаги развеваются на ветру (естественно, с учетом его скорости и направления), а в штиль висят неподвижно.

«DIRT станет симулятором в гораздо большей степени, нежели предыдущие проекты»

Но это все мелочи в сравнении с обещанной нам продвинутой и реалистичной системой повреждения. DIRT станет симулятором в гораздо большей степени, нежели предыдущие проекты серии. Например, если гонщик вылетит на обочину и на полной скорости врежется в дерево, последствия будут печальными – рестарт заезда. Воспминается шедевральный Richard Burns Rally, где при столкновении на 40–60 км/ч игра чаще всего заканчивалась.

Если, к примеру, отпадет спойлер или оторвется крыло – ухудшатся аэродинамические свойства, тогда болид станет медленнее ехать, дольше разгоняться, хуже слушаться водителя. Ну и конечно, в DIRT обязательно будет реализо-

вано достоверное и детальное отображение всех вмятин, царапин и прочих внешних повреждений. Этим сейчас уже никого не удивишь, а уж в проекте такого уровня, как CMR, подобное просто обязательно.

Правда, тут есть одно «но» – подобный реализм способен отпугнуть казуальную часть аудитории. В то же время верное и продуманное разделение по уровням сложности поможет решить этот вопрос малой кровью...

Визуальная часть DIRT вызывает восхищение – скриншоты демонстрируют графику высочайшего уровня. Внешний вид автомобилей практически безупречен, детализация просто невероятна (например, можно легко прочесть имена

«...благодаря DIRT мы сможем попытаться побить мировой рекорд, находясь на территории родной Украины»



Самые эффектные кадры получаются на повторах

Паспорт

Жанр racing/rally
Разработчик Codemasters
Издатель Codemasters
Дата выхода лето 2007
Web-сайт www.codemasters.com/dirt

О разработке

Codemasters
Игры серия Colin McRae Rally, цикл TOCA Race Driver и т. д.
Web-сайт www.codemasters.com

Английский гигант игрового мира с более чем двадцатилетней историей, создавший и издавший десятки проектов, продолжает штамповать сиквелы своих любимых серий.



В таких ракурсах игра напоминает Motorstorm



пилота и штурмана на передних дверях), грамотно реализованное освещение придает картинке еще большей убедительности и живости. Даже задники, которые в гоночных играх зачастую оставляют желать лучшего, здесь выглядят замечательно.

В игре будет более 40 лицензированных машин самых разных классов: современные раллийные (в частности, WRC), багги и внедорожники, а также класси-

ческие авто. Правда, пока неизвестно, получим ли мы возможность настраивать какие-либо показатели собственного «железного коня».

Кроме того, Codemasters решила наконец-то расширить концепцию игры. Не волнуйтесь, лицензированный чемпионат WRC никто не отменял, должны быть и соревнования переднеприводных машин в классе 1600, а также гонки на классических авто – монструозных

болидах категории «В». Естественно, нас ждут многочисленные этапы мирового чемпионата, охватывающие практически все географические зоны планеты.

Помимо WRC, разработчики обещают еще кое-что очень любопытное. В американском штате Колорадо, в Скалистых Горах есть одно весьма интересное место – Pike's Peak, вот уже более девяти десятков лет являющееся настоящей меккой для любителей скоростных ралли и off-road. Каждый год здесь собираются спортсмены со всего мира на самой разнообразной гоночной технике: автомобилях, мотоциклах, багги. Цель соревнований в дисциплине Hill Climb – максимально быстро подняться на гору. Codemasters обе-

щает точно смоделировать все 156 поворотов маршрута, так что благодаря DIRT мы сможем попытаться побить мировой рекорд, находясь на территории родной Украины.

Еще одна инновация, которая в значительной степени отразится на игровом процессе, – это длительность состязаний. Разработчики планируют увеличить продолжительность каждого заезда до 10–13 минут. Кроме того, создатели обещают очень увлекательные онлайн-соревнования, но пока о подробностях скромно умалчивают. Остается только надеяться, что широкие онлайн-возможности современных консолей будут использованы в полной мере.



Как обычно, едем по бездорожью

«Внешний вид автомобилей практически безупречен, детализация просто невероятна»

Wild ARMs: The Vth Vanguard

Олег Овсиенко



На передовой

В декабре прошлого года одна из любимых серий вашего покорного слуги отпраздновала свое десятилетие. Кроме целой кучи фирменных артбуков, брелоков и прочего, нам сделали еще один подарок – под самый Новый год в Японии вышел пятый эпизод WA.



→ Юбилейная часть, вероятно, станет последней на второй консоли от Sony и воплотит в себе все лучшее, что было в ее предшественницах (по крайней мере, нас клятвенно в этом заверяют). В свое время The 4th Detonator оказался яблом раздора для фанатов – в нем авторы одним махом угробили результат многолетних трудов. Исчезли карта мира, система радара, возможность менять персонажей в процессе игры и использовать разнообразные персональные инструменты для решения головоломок, в конце концов, даже система боя была полностью изменена.

В итоге вместо эпической ролевой игры мы получили ролевой платформер. Безумно красивый, местами сложноватый, но значи-

тельно укороченный и страдающий нехваткой того самого духа приключения, который долгое время был визитной карточкой серии. Нет, это отнюдь не камень в огород Jude и компании, просто игра стала абсолютно другой, со всеми вытекающими последствиями.

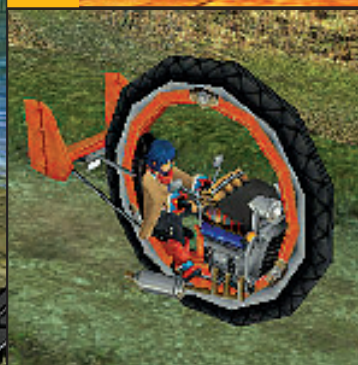
Похоже, что на сей раз Media Vision не собирается так сильно травмировать почитателей, с самого начала сделав акцент на возвращение былых традиций. Нам предложат классический комплект из трех героев, которые собираются в группу уже в самом начале игры. По мере прохождения к ним присоединится ровно столько же постоянных помощников. Дин Старк (Dean Stark) – шестнадцатилетний паренек из провинции, занимающийся раскопками местных руин. Ребекка Стрейзенд

(Rebecca Streisand), или просто Бекки, – подруга детства нашего protagonista, чертовски привлекательная рыжеволосая девушка с зелеными глазами, щеголющая в одеянии, которое едва ли подходит для длительных странствий, и заправски стреляющая из револьвера. Эврил Вент Флер (Avril Vent Fleur) – существо женского пола с утонченными чертами лица, неопределенного возраста и расовой принадлежности, страдающее прогрессирующей амнезией (или просто нежеланием говорить). Свою третью спутницу Дин и Бекки находят при весьма загадочных обстоятельствах – в отрубленной руке древней военной машины-голема, каким-то образом оказавшейся в местном подземелье.

Кроме стандартного набора управляемых действующих лиц, WA

«Свою третью спутницу Дин и Бекки находят при весьма загадочных обстоятельствах»

«Патроны с разными характеристиками разбрасают по отдаленным закоулкам»



Паспорт

Жанр jRPG
Разработчик Media Vision
Издатель Sony
Дата выхода лето 2007
Web-сайт www.wild-arms.net/wa5.html

О разработке

Media Vision
Игры серия Wild ARMs,
 цикл Crime Crackers
Web-сайт www.media-vision.co.jp

Небольшая японская студия, организованная в 1993 г. как игровое подразделение SCEI, известна в первую очередь серией Wild ARMs.

Стиль узнается сразу

всегда славилась отличным кастингом команды злодеев. Чего стоил только вампир Scythe из WA4, повсюду таскавший за собой подпитку в лице любимой Belial. Местный архизлодей Volsung прокладывает путь себе и своим последователям огромным мечом.

А еще, помимо новых шести героев, Media Vision обещает массу призов по случаю «юбилейности» игры. Ожидается самое множество знакомых и полюбившихся персонажей серии. Вряд ли они окажутся играбельными, конечно, но подобные встречи все равно доставляют удовольствие.

Судя по японской версии, боевая система переключает к нам прямоиком из части под номером 4. Не могу сказать, что hexes привели меня в полнейший восторг, но неприятного осадка также не оставили. Новичкам следует пояснить, что поле битвы здесь будет делиться на семь равных шестиугольников. Три из которых, как правило, обладают волшеб-

ными свойствами – стоя на них, персонажи могут тем или иным способом проявлять свои магические способности, причем используются такие таланты для каждого hex по-разному. Стратегическая сторона подобной системы оказалась довольно неплохой, но разработчики все равно обещают не оставить нас без пары-тройки нововведений.

Похоже, те, кто ищут сейчас next-gen jRPG на прогрессивных консолях, занимаются бесполезным делом. Новое поколение тихо и без рекламы наступило на PlayStation 2. При первом взгляде на графическое исполнение Wild ARMs: The Vth Vanguard игру вообще можно спутать с анимационным роликом. Нам демонстрируют просто идеальные модели персонажей в аниме-стиле и безумно красивые трехмерные пейзажи.

Экспериментов с 2D-экранами (в духе многострадальной четвертой части) обещают поубавить, так что камера практически всегда будет крутиться вокруг протагониста. Вместо плоской наклепки-карты наподобие FFX, где наши перемещения ограничивались банальным кликом по точке назначения, предполагается полноценный трехмерный overworld с возможностью использования на нем разных средств передвижения. Судя по всему, движок вполне способен вытянуть красоты почти что Dragon Quest VIII, стабильно работающие в 60 fps.

Дабы компенсировать отсутствие права поменять персонажей (как ни прискорбно, но это так), разработчики введут два режима геймплея. Во-первых, который, как можно понять из названия, заключа-

ется в банальном исследовании окружающей среды; а во-вторых – *shooting mode*. С помощью спаренных пистолетов-пулеметов Дин способен будет не только разнести горшки с деньгами и преграды на своем пути, но и, скажем, зажечь высоко стоящую лампу или, наоборот, заморозить объект. Патроны с разными характеристиками разбрасывают по отдаленным закоулкам игрового мира и станут выдавать геймерам в нужное время.

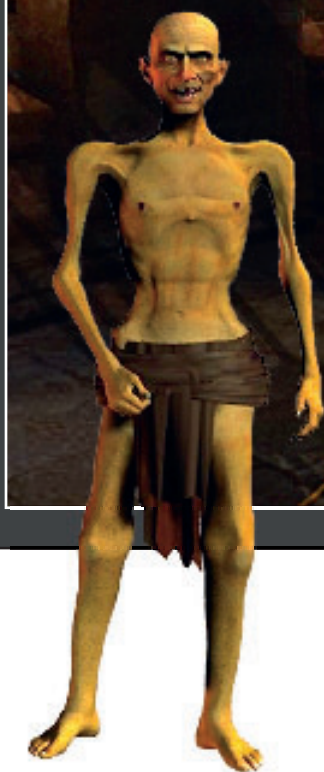
На данный момент пятая часть ролевого сериала выглядит более чем аппетитно и кажется одним из самых многообещающих проектов для устаревающей платформы в 2007 году. Издатель за пределами Японии пока не определен, но в Сети уже ходят упорные слухи о желании Sony представить готовый продукт на Западе летом. Если за игру возьмется XSEED Games, очень хотелось бы пожелать ребятам избавить нас от досадных критических ляпов наподобие тех, что наполняли The 4th Detonator.



Limbo of the Lost

Светлана Нелипа

«Веками длилось
противостояние
братьев-близнецов
Судьбы и Рока»



У истории в плену

Есть игры с историей.
Есть игры с очень
долгой историей.
А есть игры, сюжет
которых не уступает
самой увлекательной
из историй.

➔ В 1872 году в открытом море между Португалией и Азорскими островами была обнаружена бригантина «Мария Целеста». Неповрежденная, с нетронутым грузом, с недоеденным обедом на столе... и без единой живой души на борту. Весь экипаж и пассажиры корабля – десять человек, включая двухлетнего ребенка, – просто исчезли бесследно.

А в 1969-м увидела свет книга Джона Уоллеса Спенсера (John Wallace Spencer) Limbo of the Lost, в которой рассказывалось о загадке «Марии Целесты». Именно это произведение – одна из первых

публикаций, породивших ажиотаж вокруг тайны Бермудского треугольника, – и вдохновило молодых англичан на создание одноименной адвентюры.

Спустя четверть века после первого издания книги Тим Краучер (Tim Croucher), отвлекшись от традиционного обсуждения невыносимо низкого уровня современных компьютерных игр, пересказал своему постоянному собеседнику Стиву Боувису (Steve Bovis) свежепрочитанную историю покинутого корабля «Мария Целеста».

Оба они настолько увлеклись, что сразу же стали придумывать

сюжет потенциальной игры Limbo of the Lost. Несколько месяцев спустя была готова демо-текстово-графическая адвентюра для платформы ATARI ST. Идея понравилась ряду издателей, но все они просили показать полную версию. К этому Тим со Стивом – свежее испеченные директора, они же единственные сотрудники Tri-Logik – были не готовы. И пока студия трудилась над развитием своего замысла, платформа ATARI ST благополучно канула в Лету. Tri-Logik Studios осталась с одной лишь историей на руках.

«Британская компания Majestic Studios состоит всего из трех человек»



Стаббз вернулся!

Паспорт

Жанр mystic/horror
Разработчик Majestic Studios
Издатель G2 Games
Дата выхода апрель 2007
Web-сайт www.geocities.com/limboofthelost, www.g2games.com/limbo

О разработчике

Majestic Studios
Игры нет
Web-сайт нет

Британская компания Majestic Studios, ранее известная как Tri-Logik Studios, основана в 1995 году и состоит всего из трех человек: Стив Боувис – геймдизайнер, Лоренс Фрэнсис – дизайнер квестов и Тим Краучер – дизайнер персонажей. Все трое – фанаты игр, в особенности адвентюр.



И в гробу нет покоя

Однако ребята не унывали. Они привлекли к работе Лоренса Фрэнсиса (Laurence Francis), доверив ему писать музыку и придумывать головоломки. Проект преобразовался в point'n'click-адвентюру с анимированными персонажами и игровыми роликами для Amiga 1200 и Amiga CD32. Освоившая новые приемы и технологии команда успела сделать вступительный ролик, показать демо-версию на выставке в Лондоне и даже заключить контракт с издателем. Игра готовилась к долгожданному релизу... Надо говорить или вы уже догадались, что вскоре Amiga присоединилась к списку

устаревших игровых платформ, рядом с поверженной ею ATARI?

Судьба вволю попетляла, перед тем как расставить все по местам: в 2003-м Tri-Logik превратилась в Majestic Studios, а скромный текстовый квест – в 3D-адвентюру для PC. Все это время история развивалась, усложнялась и теперь вкратце выглядит приблизительно так.

Мир Лимбо – место, куда попадают души, не достигшие рая или ада, нечто вроде чистилища. Сердце его,

согласно сюжету игры, – Башня потерянных душ, в которой за семью воротами находится вход в Царство теней. Если откроются все врата и злые силы доберутся до хранящейся на верхнем ярусе башни Книги Страданий, наступит Армагеддон, и людские души погрузятся в пучину вечных мук. Веками длилось противостояние братьев-близнецов Судьбы (Destiny) и Рока (Fate), и именно теперь оно должно завершиться сокрушительным поражени-

ем одного из них. Темные Генералы Рока – Мор, Голод, Война и Смерть – уже открыли шесть врат и сгоняют в свой легион потерянные души в ожидании момента, когда распадутся решающие, седьмые.

Спросите, при чем тут печальная судьба экипажа «Марии Целесты»? А при том, что именно сюда забросила его рука Судьбы. Капитану Бенджамину Спунеру Бриггсу (Benjamin Spooner Briggs) предстоит пройти на самый верх Башни поте-

«Темные Генералы Рока – Мор, Голод, Война и Смерть – уже открыли шесть врат...» ➔



Дай еды!



А что, дедушка, невесты в городе есть?

рянных душ и запечатать Книгу Страданий... ну в общем, запечатать ее Печатью Страданий, что тут непонятного? А наша задача – помочь ему справиться с этой нелегкой миссией. Ведь без мудрого советчика и проводника его противостояние с четырьмя всадниками Апокалипсиса обречено с самого начала.

Рок приготовил массу ловушек и препятствий на пути к седьмому этажу. Чтобы пройти по очереди в каждую из врат, капитану Бриггсу придется изрядно побродить по локациям (кстати, всего мы посетим 666 комнат), пообщаться с NPC числом около шестидесяти, решить 1000 головоломок, спасти свою бессмертную душу и преодолеть собственную фобию – боязнь пресмыкающихся.

На нас возложена роль пусть не самой Судьбы, но ее ближайшего помощника, незримого духа, сопровождающего капитана в пути. Самостоятельно бесплотный дух ничего не способен сделать, он должен лишь указывать или советовать герою. А тот, будучи человеком взрослым и вполне самостоятельным, может и поторопить не в меру задумавшегося игрока, и прокомментировать его совет, и даже наоборот отказаться ему следовать!

Связываться с капитаном мы будем, как и подобает духам, с помощью особой панели интерфейса

под названием Ouija – эдакой спиритической доски. Крупные кнопки на ней обозначают основные команды *Sense, Action, Look* и *Take*. Некоторые из расположенных кругами букв активны: с их помощью можно сохранить, загрузить или закрыть игру, а также открыть окно опций. Все, что Бриггсу удастся насобирать на уровнях башни, хранится в инвентаре, и кстати, в комбинировании предметов и их применении тоже нет ничего революционного, даже новичок быстро разберется.

Игровые задачи должны порадовать истинных ценителей – не забывайте, они продумывались в течение доброго десятка лет! Среди них не будет ни элементарно простых, ни требующих знания основ ядерной физики и сравнительной лингвистики, но для решения любой из головоломок понадобятся логика, размышления и воображение. Замечательно то, что ключевые предметы находятся в пределах соответствующего уровня, следовательно, игроку не придется гонять капитана по всей башне в поисках пропущенной детали. Надо просто внимательно глядеть по сторонам и не менее внимательно слушать встреченных аборигенов.

Персонажи в *Limbo of the Lost* – предмет отдельной гордости разработчиков. Все NPC неповторимы,

обладают собственным характером и манерой речи, прекрасно нарисованы и анимированы. В процессе разговора в специальном окошке мы сможем полюбоваться лицами собеседников. Обратите внимание на синхронизацию движения губ – она почти идеальна! Некоторые персонажи не осознают, что давно умерли, и не помнят ничего о своей прошлой жизни. Другие давно адаптировались и прижились в этом странном месте. Но все они знают о мире Лимбо гораздо больше, чем мы, а потому к ним стоит относиться внимательно и по возможности попытаться им помочь, тем более что послушать диалоги будет любопытно – тексты полны тонкого черного юмора.

Да и проект в целом, несмотря на заявленный жанр, совсем не родственник ни мясорубке *Resident Evil*, ни высоковольтному напряжению *Silent Hill*. Разработчики уверяют, что старались приблизить его по духу не к другим играм, а скорее к фильмам или книгам, поэтому основное внимание уделяли повествованию и характерам. Мы, по их мнению, должны вживаться в происходящее, а не отпрыгивать в ужасе от экрана. Максимально приятным и захватывающим геймплеем призваны сделать и удобная система сохранений (в любом месте и в любое время, кроме последнего уровня), и невозможность ни умереть, ни убить кого-либо (все в Лимбо и так или мертвы, или бессмертны), и отсутствие давящего отсчета

времени (опять же за исключением финального уровня).

Да, последний уровень – прохождение верхнего этажа Башни – будет несколько отличаться от прочих. В начале его нам предстоит поддаться одному из семи смертных грехов... Обязательно сохранитесь, перед тем как сделать выбор, это важно по нескольким причинам. Во-первых, потому что отныне и вплоть до развязки игры сохранение будет недоступно. Во-вторых, если умереть по-прежнему невозможно, то провалиться миссию, не уложившись в отпущенное время, вполне реально: шкала души, разедаемой грехом, неумолимо тает. В-третьих, если финал всегда один и тот же, то способов добраться до него, как нетрудно догадаться, семь, и все они разные – некоторые очень сложные, некоторые по-настоящему сложные.

Похоже, нас ждут увлекательные приключения. Можно, конечно, посетовать на уровень графики, на первый взгляд уступающей не только великолепной *Oblivion*, но и проектам попроще, можно попытаться отыскать следы обещанных динамических теней... Но при этом не стоит упускать из виду замечательно низкие системные требования игры. А вообще, уже совсем скоро мы сможем проверить обещания разработчиков. Тем более что пока не похоже, будто история собирается повториться в третий раз и все PC отправятся в металлолом.

«Игровые задачи должны порадовать истинных ценителей»

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

UAZ 4x4 ПОЛНЫЙ ПРИВОД

УРАЛЬСКИЙ ПРИЗЫВ

- Повністю новий важкопрохідний регіон - «УРАЛЬСЬКІ ГОРИ»
- Нові автомобілі: УАЗ-3303 «Пуголовок»,
УАЗ-31514 «Командирський» і УАЗ-469 «Козел»
- Лебідка - ультимативна зброя у боротьбі з бездоріжжям!



www.4x4game.ru



© 2007 ЗАТ «1С». Всі права захищено.
© 2007 Avalon Style Entertainment. Всі права захищено.
Виробництво в Україні «ДП Єврософтпром»

ASE avalon style
entertainment

Dungeon Runners

Сергей Галёнкин



Мечта рудокопа

История разработки Dungeon Runners длинна и печальна. Если вы думаете, что S.T.A.L.K.E.R. делался долго, взвесьте все еще раз. Изначально проект был анонсирован как клон Diablo 2 под названием Exarch еще в 2001-м. Через год его закрыли.



➔ Но подобно Фениксу, в честь которого назван город, где расположена разрабатывавшая проект студия, Exarch возродился в 2003-м, однако уже как Exarch Online. Через год его уже по традиции опять закрыли.

Новое возрождение – в 2005 году. Проект меняет название на Dungeon Runners и снова анонсируется в преддверии очередной E3. Журналисты шутят, что игру отменяют в 2006-м, однако NCSoft доводит проект до бета-версии, по которой собственно и написано это превью.

Нужно отметить, корейский издатель провел большую работу по совершенствованию игры. Как и с Tabula Rasa, проект был полностью переделан, а от изначальной концепции осталось немного. Но и здесь точно так же нельзя сказать, что это пошло игре на пользу. Да, корейцы привлекли к ее созданию невероятно талантливого художника Джо Мадурею (Joe Madureira),

чей необычный стиль завоевал сердца сотен тысяч поклонников комиксов во всем мире. Однако если для той же Tabula Rasa Джо рисовал в своей неповторимой манере, то в случае с Dungeon Runners ему явно приказали копировать Сэмвайза Дидье (Samwise Didier), одного из художников Blizzard. И получилось, естественно, не очень.

Вообще вся визуальная часть Dungeon Runners – от моделей персонажей до уровней – напоминает World of Warcraft. Только хуже в несколько раз, как и положено копии. При этом интерфейс у игры свой, причем не самый удачный, что вызывает весьма странные ощущения: вроде и похоже на WoW, но играется совершенно иначе. Даже мышь ворочает каме-

рой по-другому, так что запутаться весьма легко.

Зато собственно игровой процесс Dungeon Runners скопирован не с World of Warcraft, а со старой доброй Diablo. Да, той самой – под номером один. Выбираем персонажа из трех классов (воин, маг, рейнджер), набираем миссий в деревушке и идем в подземелья, проходя уровень за уровнем все ниже и ниже. Встреченных монстров защелкиваем левой кнопкой мыши, иногда используем специальные умения, которые полагаются вешать на правую кнопку. Все.

Нет, ну как и в любой MMOG, здесь можно собираться в группы и защелкивать монстров коллективно. И группа из, скажем, воина и мага оказывается гораздо более

«Корейский издатель провел большую работу по совершенствованию игры»

«...у Dungeon Runners есть одно серьезное преимущество перед другими MMOG – она бесплатна»



Паспорт

Жанр MMORPG
Разработчик NCsoft
Издатель NCsoft
Дата выхода весна 2007
Web-сайт www.dungeonrunners.com

О разработке

NCsoft
Игры Lineage, Lineage II, City of Heroes, City of Villains
Web-сайт www.ncsoft.com

Южнокорейский гигант MMORPG, создающий онлайн-игры для всех аудиторий. Конкретно за разработку Dungeon Runners отвечает студия в Аризоне, ранее называвшаяся Realm Interactive.

живучей, чем просто маг. Но никаких заметных стимулов организовывать кланы в Dungeon Runners не существует (хочется верить, что это только пока – все-таки речь идет о бета-версии), да и PvP (хотя бы дуэльный) напрочь отсутствует. Но вот обидно – противники подстраиваются под нашего персонажа, и если вы легко управляетесь с неприятелями нынешнего уровня, то сколько ни спускайтесь вниз в более мрачные катакомбы, врагов последнее все равно не найдете.

Собственные впечатления от Dungeon Runners двояственные. С одной стороны, понимаешь, что занимаешься, откровенно говоря, бессмысленным делом, и вместо того, чтобы монотонно перешелкивать уродливых гоблинов, стоило бы запустить соседний ярлык с World of Warcraft (а рядом еще и Everquest II, Lineage II и Guild Wars, которые тоже лучше, чем переименованный Exarch), но с другой –



затягивает. Эдакое guilty pleasure, похожее на ощущения от самой первой Diablo. Тот же монотонный процесс, такой же невыразительный дизайн уровней (они генерируются каждый раз заново), столь же унылый level-up. Магия.

К тому же у Dungeon Runners есть одно серьезное преимущество перед упомянутыми ранее MMOG – она бесплатна. То есть совсем: клиент доступен для скачивания совершенно даром, да и помесечной оплаты вроде как нет. «Вроде как» – потому что на самом

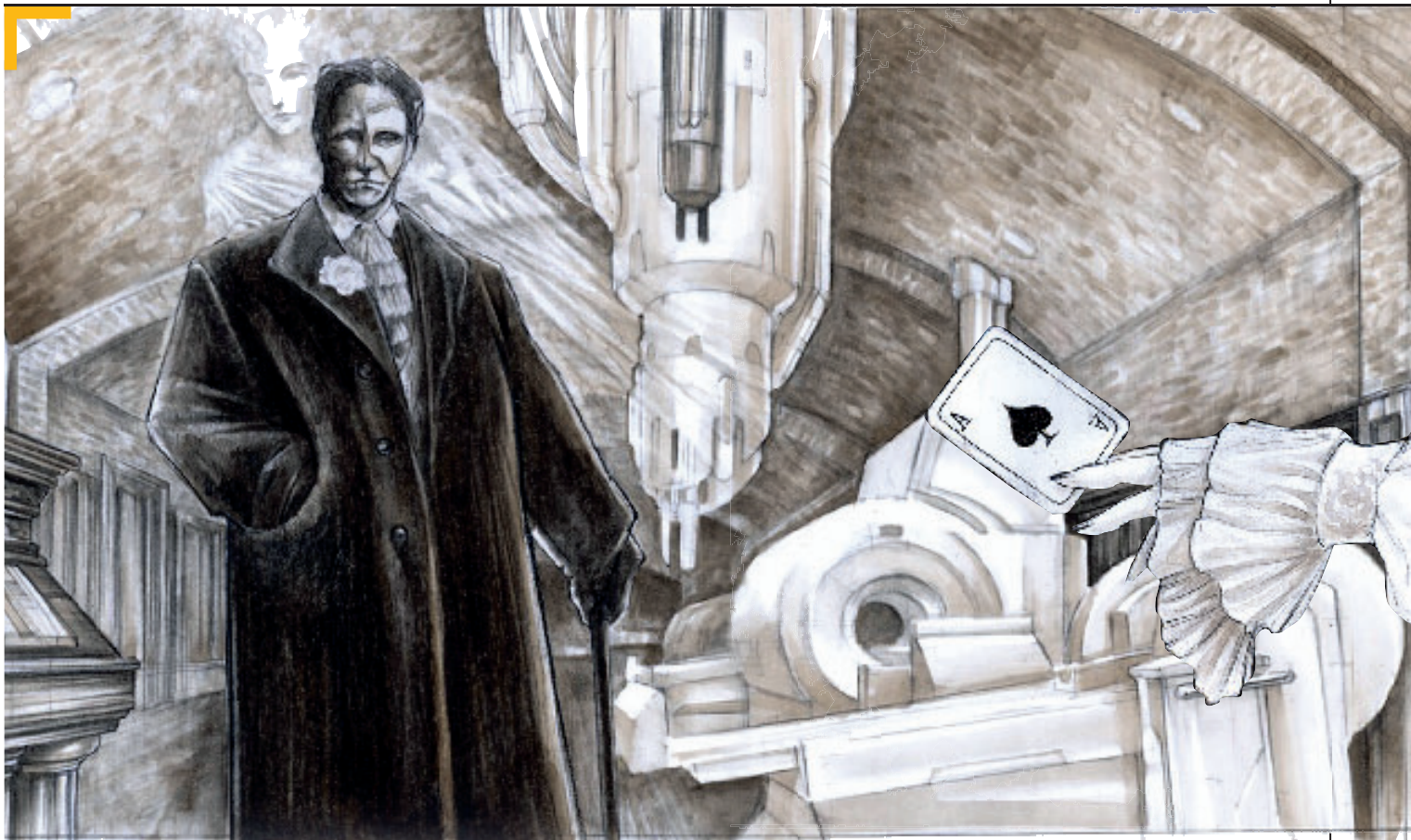
деле некоторые предметы владельцы бесплатных аккаунтов использовать не могут. А за привилегию носить в сумке бутылочки здоровья, занимающие не по слоту каждая, а вдесятеро один, придется платить. Пусть и немного, 5 долларов в месяц, но все-таки.

При этом потенциал у Dungeon Runners, разумеется, есть. Улучшить систему взаимодействия игроков, добавить квестов (то, что сейчас их заменяет, выглядит, признаться, смешно), усовершенствовать интерфейс да победить камеру. Бета-версии мы готовы простить очень многое. Но одно настораживает – хотя игра официально еще не запущена, бета-тестерам уже предлагают заплатить за улучшенный аккаунт. Не к добру это.

«Никаких заметных стимулов организовывать кланы в Dungeon Runners не существует»

Gray Matter

Александр Чепелев



Проникновение

И еще находятся люди, которые осмеливаются утверждать, будто компьютер и женщины – две вещи несовместные! Очевидно, они никогда не слышали о великолепной квестовой серии Gabriel Knight и ее знаменитой создательнице Джейн Дженсен. Эх, девяностые...



Однако закончился золотой век квестов, и бывших звезд отправили на пенсию. Отошла от разработки больших игр и Джейн Дженсен, к счастью, не навсегда. Вообще-то Gray Matter анонсировали еще в 2003 году (в то время она носила кодовое название Project Jane-J), но увы, не сложилось, и проект был помещен в криостаз на пару-тройку лет.

Итак, знакомьтесь: доктор Дэвид Стайлс, нейробиолог, после трагической смерти любимой жены впал в депрессию и слегка повредился рассудком, уединился в особняке Dread Hill House и посвятил себя научной деятельности. Судьба сводит его с Самантой Эверетт – студенткой и уличной фокусницей на полставки, колящей по Европе на байке. Именно эта девушка и будет ассистенткой Дэвида. Ее первое задание – отправиться в Оксфорд и найти шестерых студентов, которые должны стать эдакими подопыт-

ными кроликами для очередного эксперимента доктора. И во время первого же сеанса, когда подопечным необходимо мысленно представлять различные виды физических упражнений, в доме начинает твориться всякая чертовщина.

Например, появляется призрак покойной супруги Дэвида. Разумеется, после этого ученому уже не до опытов – необходимо выяснить истинную причину происшествия.

В процессе прохождения нам предстоит руководить по очереди



Кто спал на моей постели и помял ее?

«Нам предстоит руководить по очереди Дэвидом и Самантой»

Паспорт

Жанр адвенчура
Разработчик Tonuzaba Entertainment
Издатель digital tainment pool
Дата выхода I квартал 2008
Web-сайт www.anaconda-games.com

О разработчике

Tonuzaba Entertainment
Игры нет
Web-сайт www.tonuzaba.com

Венгерская компания была мало кому известна до 2006 года. Зато теперь, когда она получила для разработки адвенчуру от самой Джейн Дженсен, о Tonuzaba Entertainment узнал весь мир. Везунчики!

Дэвидом и Самантой. Каждый герой обладает способностями, помогающими ему в решении игровых задач. Доктор Стайлс владеет методикой гипноза, и в одной из глав он, например, пробует восстановить память, используя для этого сложные ассоциации, в том числе слуховые и обонятельные. А Саманте предстоит продемонстрировать профессиональную ловкость рук и незаурядность мышления. В целом же Джейн Дженсен рассказывает о таких интересных ситуациях неохотно, очевидно, не желая раскрывать карты раньше времени.

Gray Matter создается на собственном движке Tonuzaba. Причем Королева адвенчур считает, что выбранное для воплощения ее

идей 2,5D (трехмерные персонажи и двухмерные задники) подойдет для проекта намного больше, чем полное и безоговорочное 3D. Последнее, по ее словам, требует неоправданно много времени и не всегда выглядит лучше. Геймплей же, помимо классических point'n'click-элементов, удивит некими инновациями, например индивидуальным интерфейсом для фокусов Саманты. И разумеется, нас ждет фирменный сюжет от Джейн Дженсен.

Сложность головоломок по сравнению с приключениями Гэбриэла и Грэйс будет понижена, что выглядит шагом весьма разумным, а вернее сказать, для сегодняшней аудитории квестоманов просто необходимым. Хотя новый проект

ориентирован, как заявляет сама Джейн, на аудиторию старше 16. Не потому, что там собираются показывать сцены бурного секса, а просто, по ее словам, большинство подростков вряд ли станут играть в квесты, если есть возможность запустить Halo. А еще Gray Matter будут распространять по модной ныне «серийной системе», вот только не отдельными коротенькими эпизодами (примерная продолжительность Gray Matter – 40 часов) на манер трехмерных Sam & Max, а цельными главами, связанными одной сюжетной цепочкой.

В общем, идея как всегда хороша, а вот каково будет ее исполнение, пока сказать не можем: о Tonuzaba раньше никто и слыхом не слыхивал, а картинок в Сети еще маловато. Понадеемся хотя бы на то, что на фоне возрождения интереса к квестам работа над проектом таки доведут до победного конца.

Творчество Дж. Дженсен

АДВЕНЧУРЫ

EcoQuest: Search for Cetus
 King's Quest VI
 Gabriel Knight:
 Sins of the Fathers
 Gabriel Knight II:
 The Beast Within
 Gabriel Knight III:
 Blood of the Sacred,
 Blood of the Damned

КАЗУАЛЬНЫЕ ИГРЫ

Inspector Parker
 BeTrapped

КНИГИ

Gabriel Knight:
 Sins of the Fathers
 Gabriel Knight:
 The Beast Within
 Millennium Rising
 Dante's Equation

«Идея как всегда хороша, а вот каково будет исполнение, пока сказать не можем»

Джейн Дженсен:



«Мой жанр – метафизический триллер»

Джейн Дженсен называют мамой жанра адвентюры. И это ни в коем случае не преувеличение – своим сериалом о детективе Гэбриэле Найте скромная американка внесла огромный вклад в развитие компьютерных развлечений. Ее имя наряду с именами Роберты Вильямс, Рона Гилберта и Тима Шафера навсегда вписано в историю приключенческих игр.

Мы беседуем с Джейн Дженсен о жанре адвентюр вообще и ее новом проекте в частности.

«Мне близко творчество Дэна Брауна, Нила Стивенсона... Метафизический триллер – это и мой жанр»

Наши читатели знают, что вы – автор одной из лучших авантурных серий Gabriel Knight. Вы достаточно много времени провели в отрыве от индустрии и вот сейчас решили вернуться. Расскажите, с чем был связан столь длительный период молчания, когда вы не принимали участия в разработке игр?

Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned вышла в 1999 году, и с тех пор в США не создавалось полнобюджетных авантур. Сейчас здесь производят в основном игры по лицензиям о Нэнси Дрю. Они отлично сделаны, но это проекты значительно меньшего масштаба.

После выхода Gabriel Knight III я более двух лет посвятила работе над романом Dante's Equation. И закончив его, вернулась в игровую индустрию, занялась казуальными играми. Вы знаете, что свыше половины аудитории подобных проектов составляют женщины. Мне кажется, именно на этот контингент стоит ориентироваться, создавая авантуру. Однако в тот период в Северной Америке по-прежнему не делали масштабных игр данного жанра – ситуация не изменилась. И вот в августе 2005 года я получила много писем от европейских разработчиков, которые были заинтересованы в таком проекте. Со мной связались представители нескольких студий, и я поняла, что, пожалуй, у меня появилась возможность вернуться к большому авантуру. Именно тогда возродилась Gray Matter.

Расскажите, пожалуйста, о вашем новом проекте.

Для меня это шанс сделать действительно хорошую серию авантур, который выпадает очень редко. Ранее в моей карьере подобное случалось лишь однажды.

Разумеется, здесь будет история, связанная с паранормальными явлениями. Потому что, во-первых, такие сюжеты отлично подходят для авантур, а во-вторых, все мои книги посвящены данной теме. Я словно сделала шаг назад и подумала, как можно сейчас воплотить подобный сценарий в авантуре, чтобы это выглядело свежо и неизбито. Ведь с момента появления первой части Gabriel Knight саму идею сверхъестественного эксплуатировали уже в стольких играх, фильмах и сериалах...

Я хотела сосредоточиться на более реалистичном, научном подходе к паранормальным явлениям. Не ограничиваться охотой на оборотней и вампиров, не углубляться в эзотерику, а максимально приблизиться к настоящему миру, затронуть тему научных исследований и силы человеческого интеллекта. Разобраться в природе реальности, нашем восприятии окружающей действительности, взаимодействии материального мира и разума. Узнать, как наши предубеждения влияют на восприятие каких-либо объектов. Видим ли я и вы красный цвет одинаково? Вот такие философские вопросы легли в основу Gray Matter.

Один из главных героев – нейробиолог. Причем в научной среде доктор Дэвид Стайлс (David Styles) считается изгоем. Он делал великолепную карьеру в Оксфор-

де, но за пять лет до событий игры в ужасной автокатастрофе погибла его жена, а сам герой был обезображен. И доктор Стайлс стал затворником в собственном доме. Кстати, именно Dread Hill House – одна из главных локаций игры. У Дэвида появилось несколько весьма неприятных теорий касательно потенциала человеческого разума. А второй персонаж – молодая американка Саманта Эверетт (Samantha Everett), иллюзионистка на полставки, которая в результате череды случайностей оказывается ассистенткой доктора Стайлса.

А что вы можете сообщить о геймплее? Нас ждет классическая point'n'click-авантюра или нечто другое?

В Gray Matter будет много элементов геймплея, традиционных для данного жанра: диалоги, загадки, логические головоломки, а также задачи на взаимодействие с предметами. Не обойдется и без новшеств. Например, когда игрок управляет Самантой, появляется специальный интерфейс, который позволит использовать ловкость рук иллюзионистки для решения ею каких-либо повседневных проблем. А играя за Дэвида, вы столкнетесь с ситуациями, требующими его профессиональных навыков – гипноза, работы с памятью и т. д.

Хотелось бы узнать, как вы реализуете гипноз в геймплее Gray Matter?

Пока я не могу рассказать. Но, кажется, мы нашли оригинальный способ воплотить это в игре, причем сделать такие задания

интересными, даже развлекательными.

Что вы думаете о современных авантурах, о состоянии жанра в целом?

Скажу честно, я не играла во многие современные авантуры. Последней, за которую я сяду, была «Сибирь», и мне очень понравилось.

А как же Paradise, Fahrenheit или Dreamfall: The Longest Journey?

В Fahrenheit я не играла. У меня есть диск Paradise, и надеюсь, что посмотрю этот проект. Что касается Dreamfall, то я играла в первую часть, по-моему, она удалась.

А каково ваше мнение по поводу современной моды на псевдоисторические триллеры а-ля «Код да Винчи»?

Я считаю ее очень интересной. И если люди спросят меня, чье творчество мне близко, назову имена Дэна Брауна, Нила Стивенсона и еще нескольких авторов, работающих в жанре, который я определяю как метафизический триллер. Это и мой жанр.

Игрой Gray Matter занимается команда из Венгрии. Почему вы выбрали именно их?

Эту команду мне предложил немецкий продюсер, который связался со мной осенью 2005-го. Собственно, он и свел вместе меня, студию-разработчика и dtp. С этого и началось наше сотрудничество, которое, я надеюсь, окажется достаточно плодотворным, чтобы вскоре порадовать игроков новой авантурой Gray Matter.



Охотник за тенью

→ Скромный писатель по имени Гэбриел Найт (Gabriel Knight) даже не предполагал, какая роль отведена ему судьбой. По наследству к Гэбриэлю переходят обязанности охотника за тенью (shadow hunter) – своеобразного охранника нашего мира от темных сил. И с этого момента жизнь главного героя круто меняется. В родном Новом Орлеане Гэбриэль расследует странные события, связанные с магией Вуду. В Германии выходит на след загадочного оборотня. Во Франции раскрывает заговор клана вампиров. Главной отличительной особенностью серии стал интригующий, мистический сюжет, тесно переплетенный с реальными историческими событиями. Трилогия Gabriel Knight совершенно заслуженно считается классикой жанра.

Блог «ДПК» – новости, анонсы, мнения, эксклюзивы – dpk.com.ua

ДОМАШНИЙ ТЕХНИК

«Готовимся
к апгрейду»

выбираем
материнскую
плату под Core 2 Duo

№ 3 Март 2007

«Офис в
онлайне»

удобно,
доступно,
бесплатно



«Универсальные
клавиатуры»
лучшие модели от \$20

Видеокарты

NVIDIA vs. ATI в средней весовой категории

Супертест «

«SECOND LIFE»
альтернативная
реальность

«THE BURNING
CRUSADE»
в черном мире
мифов

**ТОЛЬКО ИЗБРАННОЕ
ДЛЯ НЫНЕШНИХ И БУДУЩИХ
ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ**

Подписной индекс без DVD диска 23679

Подписной индекс с DVD диском 22615

Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Шесть долгих лет геймеры всего мира ждали выхода этой игры. Самый громкий отечественный проект наконец-то добрался до релиза. Но оправдал ли он наши ожидания? Читайте первую рецензию!

с. 80

Supreme Commander, с. 84

Возвращение Криса Тейлора в жанр RTS оказалось ярким: Supreme Commander действительно одна из самых масштабных стратегий 2007 года. А вот интересно ли в нее играть, вы узнаете из этой статьи.

с. 84

Наши принципы

1. Мы играем в игры.

Наши авторы, перед тем как ставить оценку игре, проходят ее минимум на 70%. Если это хит – полностью.

2. Мы играем в готовые игры.

Мы не пишем рецензий по превью-коду – только по финальной версии, которую зачастую получаем раньше отправки на тиражирование.

3. Мы разбираемся в играх.

Наши авторы пишут только об играх тех жанров, которые они любят и хорошо знают.

4. Мы независимы.

На наши оценки не влияют ни разработчики, ни издатели игр.

5. Наш средний балл – 2,5.

В то время как у других изданий «средний шутер» – это 4/5, мы ставим средней игре среднюю оценку.

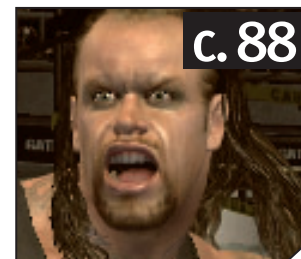


Знак «**Выбор редакции**» получают только самые лучшие. Можете без опаски потратить свои честно заработанные деньги на такую игру – вы не разочаруетесь.

В этом разделе

- 80 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
- 84 Supreme Commander
- 88 WWE SmackDown vs. RAW 2007
- 90 Восхождение на трон
- 92 Ядерные Твари
- 94 Dance! Online
- 96 Panzer Elite Action – Dunes of War
- 98 Baten Kaitos Origins
- 100 Maelstrom
- 102 Rogue Galaxy
- 104 Инстинкт
- 106 Table Tennis
- 108 Crackdown

с. 88



Rogue Galaxy

От разработчиков Dragon Quest VIII мы рассчитывали получить не просто JRPG, а лучшую в мире ролевую игру. Тем более в данном случае создатели не были ограничены длинным прошлым сериала – проект абсолютно оригинальный. Что же вышло в итоге?

с. 102



S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Ярослав Сингаевский

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ



Gameplay



«В игре постоянно
ощущается острый
недостаток интриги...»

Жанр first person shooter
Разработчик GSC Game World
Издатель GSC World Publishing
Web-сайт www.stalker-game.com
Возраст 16+

GSC Game World Пожалуй, наиболее известная отечественная игровая компания, которая наконец-то выпустила свой самый сложный проект. И GSC Game World не собирается останавливаться на достигнутом.
Игры серия «Казаки», Venom: Codename Outbreak, FireStarter, «Герои Уничтоженных Империй» и др. **Web-сайт** www.gsc-game.com

Идея Славянский постапокалипсис
Графика Фотореалистичная

Звук Хорошие музыка и звуки оружия, неоднозначная работа актеров **Игра** Качественный и интересный научно-фантастический шутер

4.5/5

Gameplay



Кто-кто в теремочке живет?

Мечты сбываются

S.T.A.L.K.E.R... О нем говорили так много, что в конце концов он превратился в мифическое воплощение идеальной игры. Он находился в разработке так долго, что даже самые преданные фанаты начали сомневаться в предмете своего поклонения. Несмотря ни на что мы от всей души ждали, чтобы этот проект получился удачным. Мечты сбываются.

➔ Скорее всего вы уже обратили внимание: легендарная отечественная разработка получила в нашем журнале четыре с половиной балла. Оценка высокая, но не максимальная.

S.T.A.L.K.E.R. – действительно хорошая игра, не лишенная, однако, некоторых, порой весьма существенных, недостатков. Постараемся спокойно, последовательно рассмотреть различные составляющие проекта, дабы понять, почему вынесен такой вердикт.

Завязка достаточно банальна. Главный герой выжил после странного инцидента, но напрочь забыл, кто он такой и как попал в Зону. Единственная зацепка – коротенькая заметка в PDA: фото stalkera по имени Стрелок и подпись «Найти и уничтожить». Разумеется, отыскать эту почти мифическую личность непросто. Придется по крупицам собирать информацию, постоянно оказывая услуги тем, кто что-то слышал или что-то знает о Стрелке.

По мере продвижения по сюжету вам будут демонстрировать флэшбэки, намекающие на прошлое главного героя. Правда, намеки эти чересчур прозрачны. Более менее внимательно следящий за событиями игрок догадается об истинном положении вещей намного раньше, чем задумано. Главным минусом сценарной части является ее прямолинейность. Несмотря на наличие целых семи (!) концовок, альтернативных вариантов прохождения ключевых заданий не так много, как хотелось бы.

В игре постоянно ощущается острый недостаток интриги, загадок. Зона, смертельные аномалии, таинственные артефакты, пси-излучение воспринимаются окружающими персонажами как нечто само собой разумеющееся. Никто не пугает вас страшными подробностями и не строит никаких предположений. Даже вопрос о мистическом Монолите, исполняющем желания, не вызывает особого трепета у собеседников. Обидно, что, создав

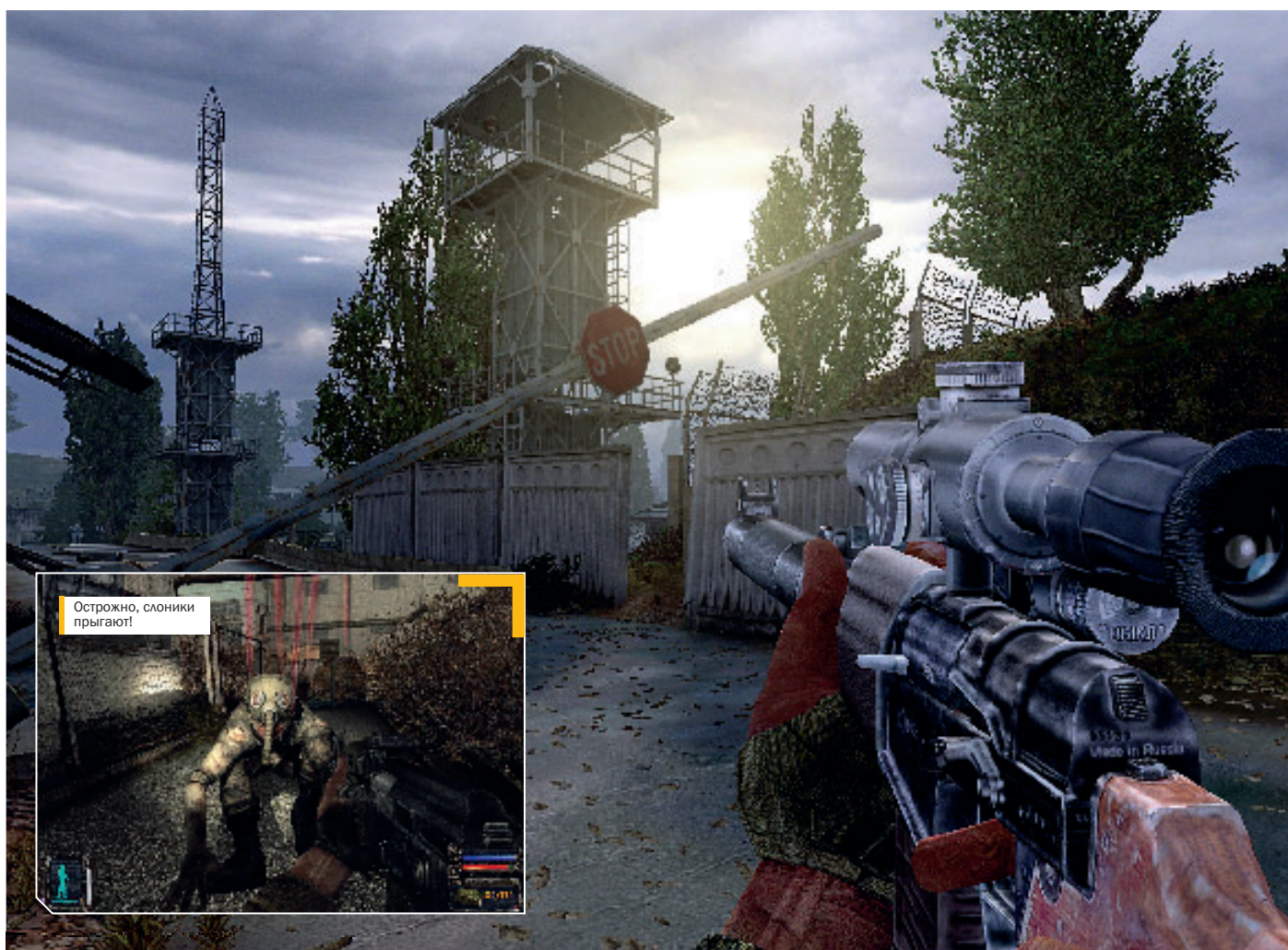
достаточно интересный и самобытный мир, разработчики сумели в итоге задействовать лишь малую часть его потенциала. Верим, что ситуация изменится в продолжении, которое, по слухам, уже находится в производстве.

Принцип построения геймплея в S.T.A.L.K.E.R. следующий. Зона разбита на несколько отдельных районов (переход между ними происходит с помощью подзагрузки). В каждом из них вы можете найти ряд, скажем так, объектов интереса: старый автопарк, склады, заброшенный исследовательский институт, фабрику, железнодорожное депо и т. д. Именно там и выполняются сюжетные и побочные миссии. Ни те ни другие, кстати, особым разнообразием не отличаются. Как правило, требуется убить кого-то или найти некий предмет (персонажа). Неплохим стимулом к изучению Зоны служит охота за артефактами. Во-первых, они стоят недешево, а во-вторых, их разрешено крепить на специальный

пояс, тем самым изменяя некоторые параметры персонажа, как то: сопротивляемость к атакам и различным негативным воздействиям, а также максимальный показатель здоровья.

Время от времени приходится возвращаться на своеобразные базы, чтобы «сдать» заказчиком выполненные миссии, продать хабар и закупить припасы. К слову, мародерствуя после очередной перестрелки, не спешите хватать все, что попадает под руку. Грузоподъемность вашего альтер эго сильно ограничена. Если превысить определенный критический порог, персонаж будет быстро выдыхаться при беге, а то и вовсе не сможет шагу ступить.

Но даже налегке перемещаться по Зоне непросто. Добраться до требуемого места наиболее коротким, прямым путем не выйдет. Мешают как естественные препятствия, так и многочисленные аномалии. По неосторожности можно попасть в какую-нибудь



Воронку или вляпаться в ядовитый Кисель. Если сомневаетесь в правильности выбранного пути, лучше проверьте себя, швырнув вперед пару болтов. Будьте внимательны, слушайте сенсор, который в случае опасности издает противный писк. Появление «снега» на экране означает, что одной ногой вы уже стоите в могиле.

Сперва процесс исследования различных районов увлекает: и страшно, и интересно. Но спустя некоторое время от долгих пеших переходов, от марш-бросков между базой и целью миссии начинаешь сильно уставать. Напоминаем, что в игре нет транспортных средств, и по Зоне вы перемещаетесь исключительно на своих двоих. К тому же карта местности достаточно условна, и самое главное – на ней не отображаются ряды колючей проволоки, которой отгорожены отдельные участки Зоны. Уверен, вы не раз наткнетесь на такой вот внезапно возникший

посреди чистого поля забор. После чего будете нудно плестись вдоль него, ища проход и чертыхаясь из-за отсутствия хоть какого-нибудь аналога *Quick Travel*.

Разнообразие в путешествиях вносит система симуляции жизни (A-Life). Она все-таки осталась в игре, пусть и далеко не в том объеме, какой планировался изначально. Благодаря A-Life создается иллюзия, будто события в Зоне происходят и без непосредственного участия протагониста. Вот куда-то деловито потрусила стая собак (хорошо, что они вас не заметили). Вот охранники лагеря отбиваются от двух громадных кабанов (сами справятся). А вот бандиты напали на ваших друзей с соседнего блокпоста (можете помочь при желании). Впрочем, элемент случайности далеко не всегда уместен. Так, например, я не сумел выполнить одно из заданий, потому что работодатель был убит парочкой авантюристов, неожиданно забредших на огонек. После переигрывания эпизода негодяи не появились.

Боевые действия в S.T.A.L.K.E.R. лишены той эффектной «киношности», к которой многие из нас уже успели привыкнуть. Постановочных сцен крайне мало. Взрывом не вышибет дверь. Охранник не упадет картинно вниз с вышки. Никто из персонажей, находясь на последнем издыхании, не сообщит вам страшного секрета и, умирая, не выдержит театральной паузы. Все очень сухо, по-деловому. Поймите нас правильно, мы не выступаем противниками реалистичного подхода (надо сказать, в S.T.A.L.K.E.R. он как нельзя кстати). Нам просто искренне жаль, что игра существенно потеряла в зрелищности. Многие моменты, такие как первая встреча с новым монстром, произвели бы более сильное впечатление, будь они обставлены и поданы нужным образом.

Противники, при наличии пространства для маневра, ведут себя достаточно грамотно. Не стоят на месте, постоянно перемещаются, пытаются обойти вас с флангов и взять в кольцо. Воевать интересно и сложно. Численное преимущество

всегда на стороне врагов, поэтому приходится хитрить, выманивать их по одному или пытаться зайти в тыл. Не забывайте об укрытиях и не лезьте на рожон – перекрестный огонь скосит вас в считанные секунды.

Бой в темное время суток существенно отличается и тактикой, и ощущениями. Вокруг не видно ни зги, а включить фонарик – значит выдать свое месторасположение. Используя же прибор ночного видения и оружие с глушителем, вы сможете действовать особенно эффективно, аккуратно «снимая» одного противника за другим.

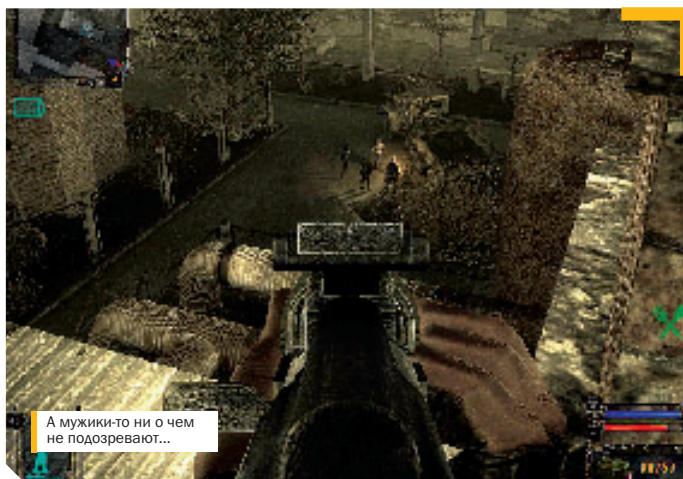
К сожалению, в закрытых пространствах AI работает намного хуже. Враги начинают толпиться в случайных местах, путаться, застревать в узких проходах и друг в друге. Не отличаются уникальными повадками и монстры, коих в финальной версии осталось совсем немного. Выделить стоит разве что Контролера, который берет игрока под пси-контроль, и способного становиться невидимым Кровавыйц. Остальные твари в бою довольно предсказуемы и поэтому не так интересны.

Предоставленный в распоряжение игрока арсенал (преимущественно советского производства) неплохо сбалансирован, каждый его образец обладает индивидуальным «характером». Есть стволы, эффективные только на коротких дистанциях, есть дальнобойные варианты с низкой скорострельностью. Для тех, кто не любит часто переключать оружие, предусмотрены универсальные модели с усредненными характеристиками. Проблемы с бое-

припасами возникают очень редко.

Отдельно упомянем мультиплеер. По геймплею он напоминает Counter-Strike: несколько сдержанный темп, превосходство тактики над грубыми, бездумными атаками, важность правильного перемещения по уровню и грамотного использования укрытий. Цена ошибки высока – убивают с одного-двух попаданий. *Deathmatch* по-своему интересен и динамичен. А вот в командных режимах есть серьезные недоработки – в частности это относится к *Охоте за артефактами*. Не раз возникала ситуация, когда одна группа игроков сравнительно легко брала контроль над точками респауна своих оппонентов, тем самым полностью блокируя их действия.

Визуальную составляющую проекта некоторые снобы считают устаревшей. Мы же хотим отдать должное дизайнерам, участвовавшим в создании S.T.A.L.K.E.R. Зона выглядит просто завораживающее. В ней есть что-то чужое, неизвестное, пугающее и вместе с тем притягивающее, наше, родное, славянское. Необычный, но очень привлекательный контраст. Локации проработаны до мелочей и отлично детализированы. Порой это, кстати, мешает – в нагромождении различного хлама весьма легко запутаться. Верно и уместно использованы фототекстуры. Техника, здания выглядят очень реалистично. Мрачная, полуразрушенная Припять смотрится потрясающе. Дополнительный эффект дают смена времени суток и погодных условий. Вы долго не забудете ночное приключение под проливным дождем со всполохами



молний, освещающими затянутое тучами небо.

Фактически к графике у нас лишь две претензии. Первая – анимация целого ряда персонажей осталась все такой же неуклюжей, как и на ранних этапах разработки (давно известная проблема, которую не удалось решить до конца). Второй, более серьезный недостаток – необычайная прожорливость движка при активации DirectX 9. Если вы хотите увидеть все, на что способна технология X-Ray, стоит позаботиться о компьютере настоящей hi-end-конфигурации. Впрочем, и в DX8-режиме игра смотрится ненамного хуже, а вот показатель кадров в секунду значительно увеличивается.

Озвучка вызвала противоречивые чувства. В предоставленной нам для обзора английской версии персонажи говорят с характерным русским акцентом. Это забавно, но только до тех пор, пока они не начинают переигрывать. Байки и анекдоты, которые обожает травить боль-

шинство встречных сталкеров, не отличаются оригинальностью. Юмор грубый, солдатский, «гоблиновский». Фразы в стиле «Выноси бычье!» режут слух и разрушают обстановку научно-фантастической мистики, выделяющую эту игру среди прочих. Хотя, опять же, реализма это прибавляет.

В итоге, несмотря на многочисленные изменения и переделки, произошедшие за долгое время разработки, проект получился цельным, интересным и атмосферным. В отличие от большинства современных шутеров, S.T.A.L.K.E.R. – действительно масштабное развлечение на много вечеров. Мне вспоминается, как после выхода замечательной *Silent Hunter III* Сеть наполнилась рассказами из жизни «подводников». Думаю, что поводов для написания фанфиков S.T.A.L.K.E.R. даст не меньше. Это ли не показатель качества?

«А недостатки?» – спросите вы. У кого их нет.



Supreme Commander

«Взрываются юниты охотно и помногу, особенно усердствуют крупные экземпляры, периодически демонстрирующие локальное подобие Хиросимы»



Жанр стратегия реального времени
Разработчик Gas Powered Games **Издатель** THQ
Издатель в Украине «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Web-сайт www.supremecommander.com

Gas Powered Games Основанная в мае 1998-го Крисом Тейлором, создателем культовой стратегии своего времени Total Annihilation, студия Gas Powered Games уже отметилась выпуском сверхпопулярной Dungeon Siege и ее продолжения. Спустя десяток лет Крис вернулся к любимой тематике.
Игры цикл Dungeon Siege, Total Annihilation **Web-сайт** www.gaspowered.com

Идея До предела автоматизировать побоище сотен юнитов
Графика Схематичная

Звук Очень хорошие звук и музыка
Игра По меньшей степени оригинальная

3.5/5

Gameplay



Прелести автоматизации

В лучших традициях стратегий от Криса Тейлора этой игры слишком много для одного человека и для любого из существующих компьютеров.

➔ Сколько бы многогерцевых ядер ни урчало внутри вашего домашнего PC, неизбежно наступит момент, когда орды мельтешащих солдатики, сожрав все ресурсы, превратят сверхмощный болид в доживающий свой век «Студебеккер». И даже не забивайте себе голову возрастными проблемами видеоадаптера – по сравнению с процессором у него еще все благополучно. Вообще-то, бойко растоптав несколько тысяч миланских ополченцев в Medieval II: Total War, сложно найти приличное объяснение фивольностям Supreme Commander.

DO SVIDANYA!

Представьте себе крайне схематичный ландшафт с редкими попытками изобразить скупую растительность, добавьте к этому воду, сделанную из цельного куска фольги, с нарисованным по краям эффектом типа «прибой» – и получите окончательное и бесповоротное представление о том, как выглядят карты игры.

Юниты же большей частью выполнены в виде конструкций раз-

личной степени сложности, абсолютно не претендующих на оригинальность. С учетом масштабов происходящего на экране (а ведь там ежеминутно гибнут сотни и тысячи permanently производимых железных коробочек, символизирующих наших и чужих солдат) это даже могло бы показаться разумным, если бы реальные минимальные требования соответствовали рекомендуемому. Счастливым обладателям первых я бы посоветовал найти себе развлечение получше, а гордым владельцам вторых – сразу прикрутить настройки на минимум.

Единственное, что тешит взгляд непритязательных стратегов в Supreme Commander, – пиротехника. Взрываются юниты охотно и помногу, особенно усердствуют крупные экземпляры, периодически демонстрирующие локальное подобие Хиросимы. А вот весело куврыкающиеся ошметки сбитых самолетов и появляющийся после получаса игры ковер из металлолома воодушевляют куда меньше, чем во времена Total Annihilation.

Плюс к этому совершенно непонятно, кто внушил главе Gas Powered Games мысль, будто современный проект должен внешне напоминать игры времен «зари трехмерного моделирования». Главные действующие лица – коммандеры, обряженные в многоэтажные бронированные костюмы (что само по себе уже очень смешно), – сильно напоминают игрушечных пластмассовых роботов китайского производства. Да и вся без исключения техника выглядит отлитой именно из этого материала, а потому даже громадный линкор, который здесь всерьез относят к galaxy class, не вызывает у нас внутренней дрожи и какой-то почтительности, что ли.

Изложенный в двух абзацах файла readme.txt «сюжет» о бескомпромиссной галактической войне трех человеческих лиг вообще удивляет. Игрока в течение брифингов пичкают многозначительными сокращениями вроде ASFU 2761-E и просят заняться внедрением кибервируса в сеть межгалактических порталов. При этом, отметим, местными «красными» руководит голограмма Лукашенко, чей мозг зловеще пульсирует в баночке неподалеку, а брифинги со страшным акцентом читает главнокомандующая Dostya, не стесняющаяся при случае вставить словцо на старославянском.



Обустроиваем базу

FOOL METAL JACKET

Хотя, возможно, на все вышеперечисленное вам глубоко наплевать, и вы полностью разделяете восторги Криса Тейлора насчет того, как здорово стравить сотни коробочек и посмотреть, что же будет. Я не утрирую: основная задача игрока в этом процессе – обеспечить солидный численный перевес, а потом, откинувшись на спинку стула, не без удовольствия наблюдать за собственными успехами.

Оперировать в статье, посвященной Supreme Commander, термином «тупой раш» – все равно что называть воду мокрой. Постройка наибольшего количества, скажем, «мамонтов» с последующим обведением могучей кучки резиновой

рамкой и посыланием известно куда является основной идеей самой игры. Кстати, я был неприятно удивлен, получив сообщение о достижении максимального лимита юнитов – к чему здесь подобные лимиты? Вероятно, это техническое ограничение – к тому моменту четыре с половиной гигагерца выдавали 1–2 fps.

Самое интересное в Supreme Commander как раз приготовления к решительному броску. Разработчики постарались максимально автоматизировать данный процесс, вручив игроку мощный, однако далеко не дружелюбный интерфейс. Неофитов вообще пугают загромождающие половину экрана панели, тем более что и на них

поместилось далеко не все. Исчезновение привычной мини-карты (ее все еще можно включить в опциях) компенсировано с неожиданным изяществом функцией стратегического зума. На приличном расстоянии от поверхности изображение напоминает картину из атласа офицера – юниты обозначаются пиктограммами, карты видны из ракурса строго сверху. На определенном этапе управлять ситуацией можно только в таком положении, опускаясь вниз лишь изредка.

Некоторые сочетания мышечных и клавиатурных клавиш придется вызубрить. Например, *Shift*, отвечающая за соединение команд в общую последовательность, творит чудеса в комплекте с правой и левыми кнопками мышки. Можно задать рабочему цепочку производства, а потом направить на только запланированную фабрику или приказывать заниматься собственными делами до тех пор, пока коллега не начнет строительство, скажем, генератора.

Вообще чтобы эффективно управлять игрой, требуется некоторая сноровка и здоровая любознательность. Так, из руководства пользователя можно узнать, как автоматизировать транспортировку свежеспеченных юнитов (стоит ли говорить, что функция *Повтор производства* является для Supreme Commander ключевой) в любую указанную точку. Вы

не представляете, каким это поначалу кажется чудом – юниты выползают из барakov и без дежурных пинков направляются к транспорту, который, опять-таки без малейшего вашего участия, куда-то их увозит. Чуть позже вы понимаете, что это только верхушка айсберга.

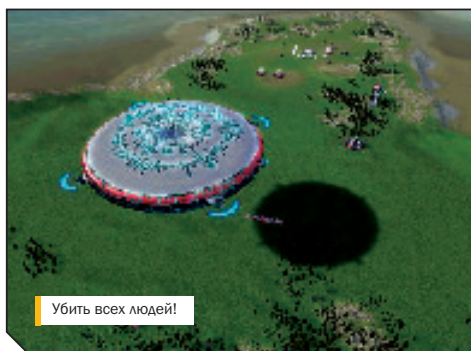
Ну а в умении растянуть удовольствие сотрудникам Gas Powered Games не откажешь. Всю прелесть автоматизации полного производственного цикла игрок постигает только в финальной миссии. При этом непосредственно задания сценаристы разбивают на три части; по завершении каждой доступная территория увеличивается, а мануфактурам и рабочим выдаются новые рецепты.

Отдельная покормонья забава – ступенчатый и ветвистый апгрейд самого командера и создание юнитов экспериментального уровня, сжигающих столько ресурсов, сколько не потребляет все ваше сложносочиненное производство разом. Увлечшись, стратег начинает ощущать, будто он играет в нечто медитативное вроде *Settlers*, а вовсе не участвует в тысячелетней бойне. В это время десятки пластиковых коробочек, до которых никому нет никакого дела, самостоятельно добираются до линии фронта, где с блеском проворачивают назначенные тактические операции, отстаивая известную только им коробочную правду.

Иное мнение

Во-первых, основная идея SC отнюдь не в том, чтобы построить полтысячи танков и, обведя их рамкой, отправить на вражескую базу. Думаю, что победы такому игроку не видать, поскольку SC предлагает огромный выбор тактических приемов. Более того, оборонные возможности рас настолько велики, что сдержать натиск превосходящей армии довольно легко, поэтому очень важно искать различные лазейки для достижения цели. Кроме того, стоит упомянуть о ключевых технологических инновациях, которыми обладает SC: о защитных полях и радарах, о дальнобойной артиллерии и подводных авианосцах, о втором дисплее и разделении экрана на две части, переработке вторсырья и использовании ядерного оружия. Игра действительно уникальна.

Максим Капинус



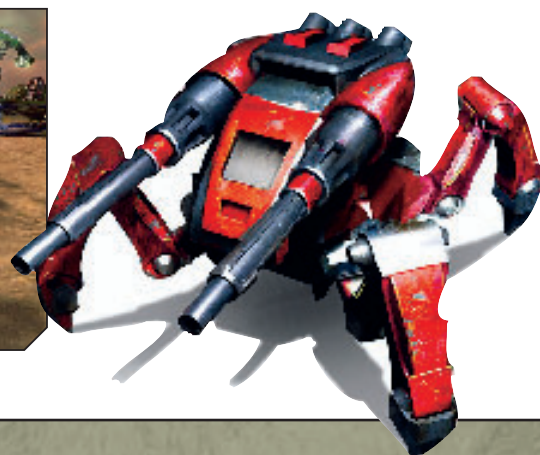
Убить всех людей!



Робогонимки



Где мой брат Оптимус Прайм?



SID MEIER'S CIVILIZATION IV WARLORDS

ОФІЦІЙНЕ ДОПОВНЕННЯ ДО КУЛЬТОВОЇ CIVILIZATION IV

НОВІ ЦИВІЛІЗАЦІЇ

Шість абсолютно нових цивілізацій з унікальними юнітами та спорудами, нові чудеса, новий вигляд дипломатичних стосунків - вассалітет.

НОВІ ЛІДЕРИ

Десять найкращих в історії воєначальників, серед яких Шака, Ванг Кон і Август, з новими лідерськими здібностями.

НОВИЙ ЮНІТ

Новий тип «великої особи» - Полководець - незамінний помічник гравцям, які прагнуть влади над усім світом.

НОВІ СЦЕНАРІЇ

Вісім додаткових сценаріїв, включаючи «Завойовні походи Олександра», «Піднесення Рима», «Чингіз хан», «Вікінги» та ін.

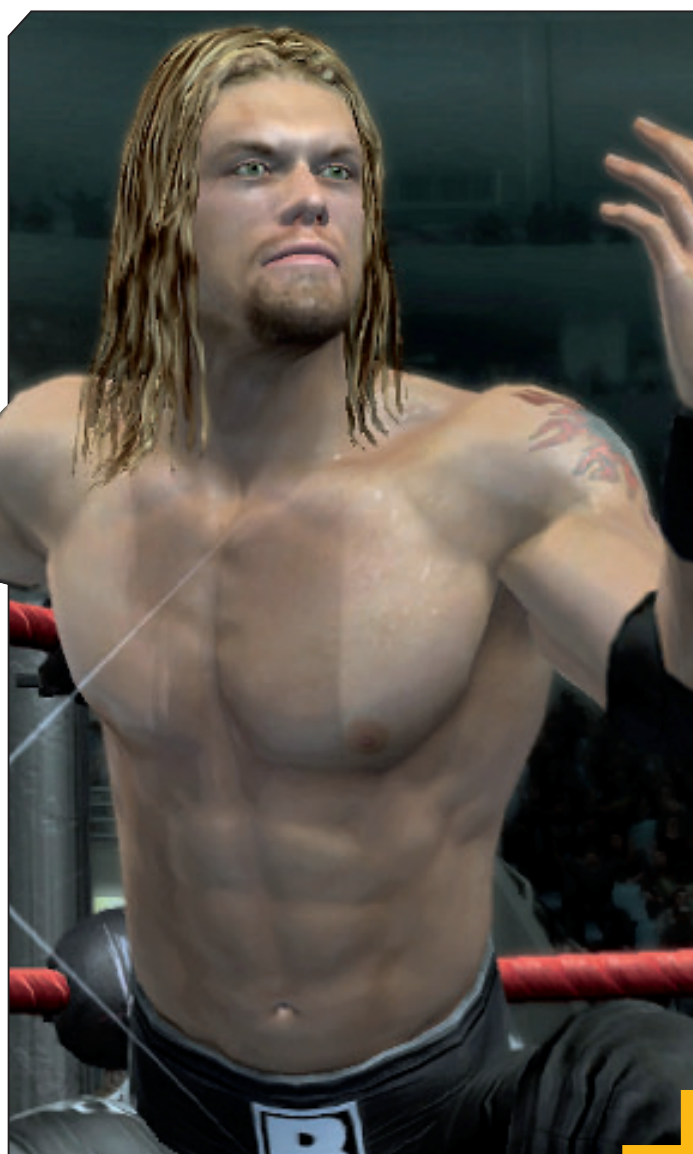


WWE SmackDown vs. RAW 2007

Владимир Куценко

Тесный контакт

Одно из самых популярных в США спортивных шоу в очередной раз на экранах наших телевизоров! WWE SmackDown vs. RAW, теперь с волшебным числом 2007 в названии, ждет фанатов рестлинга с распростертыми мускулистыми объятиями.



«Оппонента можно обрабатывать с помощью огнетушителей, стульев и прочих подручных средств»

→ Стороннему наблюдателю рестлинг кажется простым спектаклем, в котором накаченные спортсмены изображают яростный поединок. Стоит же взять в руки геймпад, и сразу понимаешь: бой – это не комедия, здесь кипят нешуточные страсти, а схватки по напряженности не уступают матчам в Fight Night Round 3.

Основное нововведение в свежем эпизоде цикла – модифицированная боевая система. Разработчики кардинально поменяли управление, и за все захваты теперь отвечает правый аналоговый джойстик. В арсенале каждого из спортсменов имеется более двадцати

чение. Система контрударов и контрзахватов не позволяет действовать однообразно, применяя постоянно одни и те же приемы. Как только вы начнете повторяться, оппонент усвоит вашу тактику и проведет грамотный перехват. И вот уже вместо того чтобы выполнить бросок через себя, подопечный спортсмен лежит на полу и судорожно молотит рукой по рингу, не в силах терпеть боль.

Основной режим игры – *Season Mode*, в котором геймер берет под контроль одного из рестлеров и ведет его к славе и чемпионским титулам. Тут даже есть некое подобие сюжета: после поединков показывают скриптовые сценки, где

«Управление поменяли кардинально, и за захваты теперь отвечает правый джойстик»

боевых приемов, осуществляемых комбинациями отклонений, нажатий правого стика и кнопки *RB*. Для особо мощных ударов герой задействует предметы окружения (канаты, подмостки ринга), при этом геймеру необходимо орудовать аналоговыми джойстиками, как в упоминавшейся выше *Fight Night Round 3*, имитируя движения рук спортсмена.

А для жаждущих крови рестлеров добавили новую игровую зону. Тут оппонента разрешается выкинуть в зрительский сектор и продолжить обрабатывать его уже с помощью огнетушителей, стульев и прочих подручных средств. Главное, внимательно изучите правила поединка – в некоторых матчах за такое вполне могут дисквалифицировать.

И еще учтите: успешное восхождение на вершину спортивной славы неосуществимо без продумывания своих действий, грамотно построенной защиты и осторожности на ринге. Удача может повернуться спиной к фавориту матча в любой момент, и это не преувели-

спортсмены ссорятся, мирятся, предают друг друга, в общем, всячески изображают нормальную человеческую жизнь. Однако интересны все эти перипетии лишь первые несколько часов, запала сценаристов, видимо, не хватило на длинную и увлекательную историю – дальше все пойдет по шаблону. Кстати, играть в *Season Mode* можно только за рестлеров-мужчин. А жаль: это хоть и не Rumble Roses XX, но смотреть на шикарные формы какой-нибудь Кэндис Мишель намного приятнее, чем на гориллообразных громил.

За победы в боях игрок получает не только виртуальную славу и виртуальные же деньги, но и доступ к бонусному контенту вроде дополнительных бойцов (как насчет матча «Халк Хоган vs. Дуэйн "Скала" Джонсон?»), новых загрузочных экранов и наборов движений для своих спортсменов. Ах да, возможности кастомизации крайне широки: можно сделать собственных рестлеров, изменить их движения и видео выхода на ринг, придумать новые чемпионские пояса и т. д.

И это еще не все, чем может похвастаться WWE SmackDown vs.

Жанр рестлинг
Разработчик Yuke's
Издатель THQ
Web-сайт www.svr2007.com
Возраст 16+

Yuke's Японская компания, основанная в 1993 году, имеет офисы в Осаке и Йокогаме. За свою долгую историю успела выпустить свыше 30 игр, подавляющее большинство которых – симуляторы рестлинга и файтинги.
Игры серии SmackDown, Rumble Roses и др.
Web-сайт www.yukes.us

Идея Хорошее шоу всегда востребовано
Графика На X360 – соответствует next-gen-стандартам

Звук Отличный саундтрек, в озвучке задействованы звезды рестлинга
Игра Замечательный рестлинг стал еще немного лучше

4/5

Gameplay

RAW 2007 в одиночной игре. Устали от насилия и хотите пошевелить извилинами? Добро пожаловать в режим менеджера! Здесь при желании позволяет вообще не драться, предоставив игре самой определять победителя матча. Основная цель – переманивание фанатов у конкурентов, развитие своей команды бойцов и, естественно, получение прибыли. Впрочем, погружаться в изучение многочисленных таблиц и графиков не очень интересно, все эти менеджерские аспекты отвлекают от главного – поединка.

Разумеется, в эпоху Xbox Live! одиночный режим – всего лишь разминка перед сетевыми сраже-

выбывание с участием до 30 человек и многое другое.

Картинка же WWE SmackDown vs. RAW 2007 вполне соответствует высоким стандартам качества, установленным на Xbox 360. Модели спортсменов могут похвастаться солидным количеством полигонов и хорошей анимацией, зрители, окружающие ринг, тоже выполнены в 3D, так что забудьте об изрядно надоевших спрайтовых уродцах. Единственная претензия к визуальной стороне игры – бойцы часто проходят сквозь канаты, и выглядит это смешно.

Музыкальное сопровождение вполне соответствует тематике: рок, рэп и тяжелый металл в фай-



«Позволяется вообще не драться, предоставив игре самой определять победителя матча»

ниями. Мультиплеер здесь реализован довольно удачно. У каждого игрока есть собственный рейтинг, благодаря которому еще до матча можно оценить навыки потенциального соперника и решить, стоит ли связываться с обладателем пяти звезд или лучше трезво взглянуть на жизнь и поискать кого-нибудь послабее. Как и в single, доступно несколько десятков видов матчей: простые «один на один», бои без правил, бои на

тинге как нельзя более уместны. К сожалению, послушать Godsmack, Three Days Grace или, к примеру, Young Buck можно только в меню – во время боя звучат лишь крики зрителей и голоса комментаторов.

В целом игра оставляет очень хорошее впечатление. Да к тому же лучшая рестлинг-серия наконец-то перестала быть эксклюзи-

вом консолей Sony, и это пошло ей только на пользу.

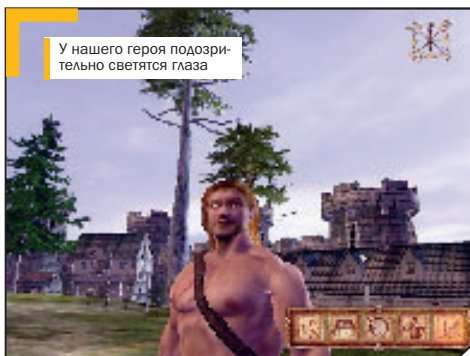
Удача может отвернуться от фаворита в любой момент



Восхождение на трон

Дмитрий Веселов

У нашего героя подозрительно светятся глаза



Мирный хуторок с древней пирамидой за частоколом



Прокаженные. Вредные твари, знающие всего одно заклинание



Как Иванушка-Король за царством ходил

Интересно, однако, сезон начался. Heroes of Might & Magic V с двумя аддонами, Disciples III, «Легенда о рыцаре» и вот еще «Восхождение на трон» – все пошаговые по сути стратегии, вдохновленные детищем ныне покойной NWC, создаются на просторах бывшего СССР. Может, это что-то национальное вроде клонов StarCraft в Корее?

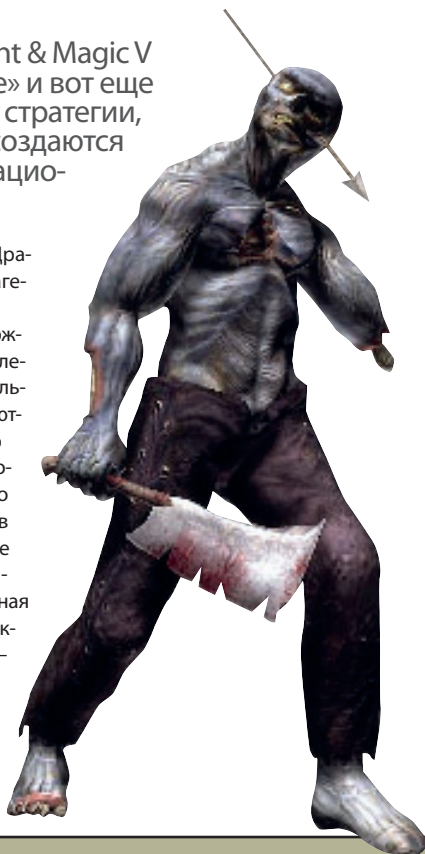
→ Король Александр, мускулистый лорд со взглядом горящим, был предан и свергнут подлым магом. Потеряв свиту, меч, корону и пару подвалов юридически честно нажитого золота, он оказался в незнакомом царстве у неизвестного замка, где моментально получил плетей как нищий проходимец. Не желая мириться с новым статусом, Александр принялся карабкаться обратно на трон – именно этому и посвящена игра.

Уже по вступительному ролику четко видна концепция проекта: низкобюджетно, но с энтузиазмом. Буратиноподобные модельки становятся в героические позы, камера выбирает ракурс похитрее и срывается с места, прежде чем мы

заметим бедность декораций. Драматургию заменяет драйв, а трагедию – пафос. Так и живем.

Графика игры служит подтверждением нашему первому впечатлению. Пестрые текстуры за несколько метров от камеры превращаются в размазанные пятна, шейдер воды не подозревает о существовании перспективы (рябь одного размера – что в шаге от нас, что в километре). Зато радуют могучие деревья, яркие краски и динамическая смена дня и ночи. Огромная луна, выкатывающаяся на небосклон вдоль стены старого замка, – разве не красиво?

На каждый минус в «Восхождении» найдется свой плюс. Проколы компенсируются



правильным подходом и все тем же энтузиазмом. Не предвидится никакого antialiasing? Зато игра отлично работает в оконном режиме. Пейзажи Оганатара угловаты и местами не слишком живописны? Но тут растет густой лес, зеленеет трава, цветут ромашки, и солнце с утра бьет яркими бликами.

Да и путешествовать по этому миру – одно удовольствие. Все достопримечательности находятся в двух шагах друг от друга. Хуторки, замки, колизеи... Острова-континенты «Восхождения» всегда готовы порадовать любопытного путника. За неприметным деревом может спрятаться сундук с золотом, а глубоко в лесу находится логово каких-нибудь диких зверей. Последние, кстати, за горсть золота с радостью поступят к нам на службу.

Однако весь этот насыщенный мир почти беззвучен. Герои молчаливы и сражаются в вакууме: ни топота ног, ни рычания монстров в игре нет. Зато мелодии здесь замечательные, они настолько хорошо поддерживают атмосферу, что

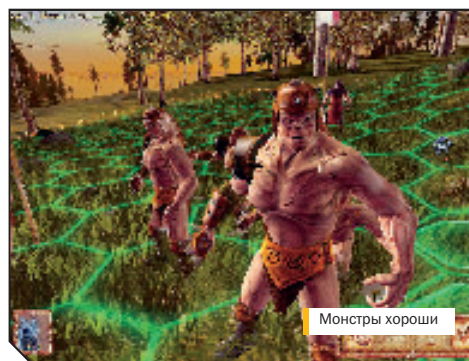
Жанр пошаговая стратегия с элементами RPG**Разработчик** DVS**Издатель** «1С»**Web-сайт** games.1c.ru/tron_ascension**Возраст** нет данных**DVS**

У скрытной команды из Николаева отсутствует даже собственный сайт (адрес чуть выше ведет на страницу издателя), а долгострой «Восхождение на трон» стал их первым проектом.

Игры нет Web-сайт www.dvshome.com**Идея** Heroes of Might & Magic от третьего лица. Немного проще, однако все так же аддитивно
Графика Аляповатая, но приятная**Звук** Практически отсутствует
Игра Хороший старт и интересное событие в жанре

3.5/5

Gameplay



отсутствие звуковых эффектов поначалу даже незаметно.

Ну а как только Александр стал собирать армию, он столкнулся нос к носу с геймплеем. Болтаясь в камере за татуированной спиной героя, игрок изучает приятный микс из RPG и пошаговой стратегии. Обе составляющие, естественно, сокращены, RPG-часть – явно не конкурент Fallout или Neverwinter Nights. Diablo из «Восхождения» тоже не получается – колец, амулетов и прочих шмоток в игре лишь несколько десятков.

Диалоги разветвленные, но на ход истории это особо не влияет. Разговоры, кстати, утилитарны донельзя – персонажи редко скрывают свое желание нас как-то использовать. Впрочем, квесты сделаны с любовью, они любопытны и необычны. Почтовых и киллерских заданий тут немного, однако в результате все в любом случае сводится к драке. Нужно достать лекарство для медведя? Готовьтесь, вам придется трех медведей убить. Торговец просит найти те-

лохранителей? В конце концов вы их таки порешите.

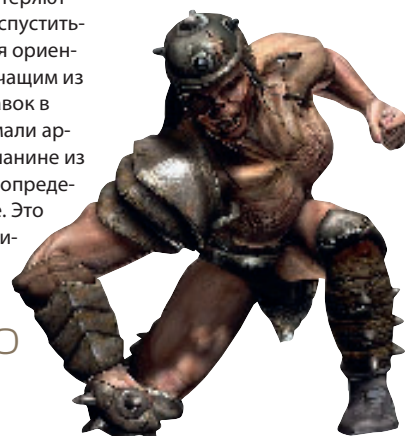
Боевая система выглядит скуднее, чем у западных конкурентов. Сражения вызовут дежавю у любого, кто знаком с Heroes of Might and Magic. Только карта стала больше, а число фигурок юнитов соответствует количеству бойцов в отряде – максимум десять. Эта деталь меняет тактику, приходится учитывать, как встанет отряд в момент нападения, как лучше накрыть вражеских стрелков. А упрощена система вот в чем: во-первых, здесь юниты не бьют в ответ на удар и наносят всегда одинаковые повреждения. Во-вторых, препятствия (коряги, ямы) с поля боя исчезли как класс. В-третьих, отряды не могут похвастаться разнообразием особенностей и специальных умений.

Несмотря на такую «усушку», трехмерные сражения в «Восхождении» выглядят свежо и приятно, а игаются логично и легко. Основные классы – стрелки, «танки», маги – не забыты. Правда, опять без минусов не обошлось – например, для мордобоя не ведется статистика. Узнать повреждения и количество убитых в отряде можно только внимательно пялясь в экран. Временами управлять войском становится сложно: на пестрых текстурах юниты теряются. Стоит солнцу немного спуститься за горизонт – и остается ориентироваться только по торчащим из солдат штандартам. Вдобавок в «Восхождении» не придумали армейской раскраски. В мешанине из войск одного типа уже не определить, где свои, а где чужие. Это раздражает, сражаться при-

ходитя практически на ощупь. Надеемся на патч!

«Восхождение» – настоящий долгострой, команда DVS существует с 2000 года и сначала собиралась выпустить свою первую игру в 2004-м. В результате она хоть и подзадержалась, однако, можно считать, удалась. Кое-какие задумки, конечно, не дожили до релиза, но проект все-таки вышел и крепко держится на ногах. Рекомендуем верным поклонникам жанра.

«Четко видна концепция проекта: низкобюджетно, но с энтузиазмом»



Ядерные Твари

Александр Чепелев



Пьянству – бой!



Они убили Гнома.
Сволочи!



Наверное, самый забавный персонаж в игре

Meat, Sex & Russian quest

Разработчики «Ядерного Титбита» раскопали настоящее нефтяное месторождение в отечественном квестовом мире. Стоит лишь напиговать игру мамами, бредовым сюжетом и репликами об отстойности группы «Руки вверх» – и вот уже творение объявляется «народным» и начинает приносить неплохие деньги.



Примитивная мини-игра «Слови мальчика». Одна из многих

Однако в последнее время господа из VZ.lab приуныли, сейчас вяют своего «Романа Трахтенберга: В поисках идеального анекдота» с политкорректным юмором. И сейчас пальма первенства в категории «Разработчик самых хулиганских руссокекстов» переходит к JetDogs Studios.

Главный герой «Ядерных Тварей» – говорящий кобель Бруно, спасенный двадцать лет назад ликвидатором-растаманом Батей из атомного реактора. Естественно, облучение не прошло бесследно – пес мутировал, однако живется ему неплохо. Но спокойная жизнь Бруно заканчивается, когда он получает сообщение от Дружка, в котором говорится: «Срочно возвращайся в Чернобобруйск и захвати с собой живой йогурт». Зачем – непонятно, но ехать нужно. Откуда собаке было знать, что через несколько секунд после его отъезда появится Сталкер и скажет, чтобы Бруно ни за какие самокрутки на свете не возвращался в Зону?

Последующие несколько часов нам предстоит бороздить территорию Чернобобруйской АЭС, решать привычно легкие задачки и выслушивать словесные излияния персонажей. Местные головоломки очень похожи на загадки из «Ядерных Титбитов», вот только, пожалуй, сюрреализма и цинизма в них побольше. Подманить малютку-бобра к распределительному щитку, обмазать феромонами компьютерную мышку и дать получившуюся секс-бомбу мышке обычной, закидать Смерть фекалиями и, переодевшись в Пушкина, расстрелять жабу-Дантеса... Все это приходится совершать не потому, что у игрока такая извращенная логика, а потому, что других вариантов попросту нет (предметов в инвентаре мало, локаций и того меньше).

Во время рекламной кампании одной из главных фишек, которой ребята из JetDogs Studios собрались завлечь будущих потребителей, стала Милена «Лисичка» Лисицина. Ранее она состояла в

Жанр руссоквест
Разработчик JetDogs Studios
Издатель «Новый Диск»
Web-сайт www.jetdogs.com
Возраст нет данных

JetDogs Studios
 Питерская команда, основанная весной 2005 года. Успела отметить трешем «Туманный Еж», теперь вот выпихнула на прилавки магазинов «Ядерных Тварей». Прямо сейчас разрабатывает еще три игры.
Игры дилогия «Туманный Еж» **Web-сайт** www.jetdogs.com

Идея Ядернее «Титбитов»
Графика Устаревшая, но модели персонажей интересные

Звук Неплохая озвучка, есть несколько замечательных мелодий
Игра Трэш на любителя

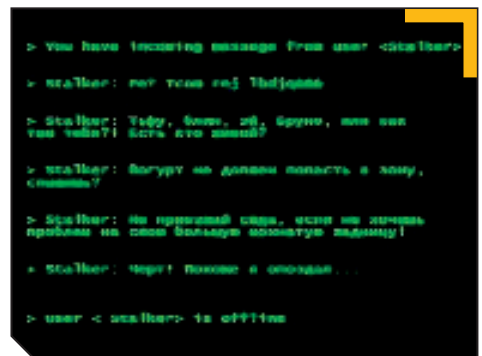
2.5/5

Gameplay



Самый верный способ добиться расположения персонажа – накурить его

Пыхнуть? Я? Эту дрянь? В пенючей газетке?! Желаю!



А такое можно увидеть, хлебнув «Титбита» из другой игры

«Обилие матов и пошлятины, психоделические персонажи»

одном из сильнейших кланов Екатеринбург по Counter-Strike, а позже переквалифицировалась в порнозвезду, снявшись в фильмах из цикла «Школьница». В «Ядерных Тварях» Милена играет роль эдакой дамы сердца Бруно. В начале она рассказывает сюжет, а потом во множестве роликов практически голая несет всякую ахинею вроде: «Только в нашем телемагазине вы можете купить препарат "Не-лох". Чем больше вы купите, тем сильнее докажете, что вы не лох».

Подонковский язык, столь нежно любимый отечественными трэш-разработчиками (помните «Postal 2: Штопор Жж0т?»), здесь тоже есть, и в немалых дозах. Персонажи обожают плевать друг в друга всевозможными «превед-медведами», «ацкимисотонахами» и прочими «убий себя с разбегу». Зачастую это раздражает, но порой и забавляет – особенно хороша

дерганая панда-геймер, которая не может пройти очередной уровень мегаигры Gnoom (если вы не знаете, кто такой Гном, обязательно читайте нашу врезку).

Обилие матов и пошлятины, вызывающие психоделические персонажи (чего стоит одна только лисичка-проститутка, разделенная на две части в целях повышения производительности труда), кровь, трупы (да, по ходу дела и убивать придется)... Если что-то из перечисленного пришлось вам по душе, то... Нет, все равно сперва хорошенько подумайте, перед тем как сесть за «Ядерных Тварей». Ведь тот же мат еще нужно к месту использовать, а с этим у JetDogs Studios определенно проблемы. Просите доказательств? Так почитайте ЖЖ Бруно (nucleardoggy.livejournal.com), и вам все сразу станет понятно.

Пожалуй, единственная сильная сторона игры – саундтрек от пи-

терской панк-рок-группы «НОМ». Правда, действительно красивые и яркие треки разбавлены откровенно тупыми (например, мелодии в главном меню), но все-таки в основном звук радует.

А в плане графики «Ядерные Твари» не представляют собой ничего особенного. Классическое 2,5D – трехмерный Бруно затапывает двухмерные пререндеренные задники в разрешении 800х600 (к слову, игра испытывает проблемы с запуском на 21-дюймовых мониторах). Анимации практически нет, а все действия героя поясняют короткие ролики в стиле «почеркушки на бумажке» (их рисовал тот же человек, что и в первом «Титбите»).

А в целом, конечно, «Ядерные Твари» – игра на любителя. Для одних – неплохой квест с забавной историей и смешными разговорами, а для других – отвратительная помойка из нулевых диалогов, примитивных задач, тупого сюжета и вообще «еще один шаг в бездну». Думайте сами, решайте сами...

Кто такой Гном?

➔ Среди обитателей форума сайта GameDev.ru Гном давно уже стал всеобщим любимчиком. Повальная гномомания началась 31 октября 2004 года, когда неопытный моделлер под псевдонимом Ascii создал тему «Зацените Гнома» (www.gamedev.ru/art/forum/?id=5592, сегодня в ней насчитывается уже более трехсот страниц) и выложил туда свою работу. Гном сразу поразил сердца форумчан милым топорным дизайном и добрыми глазами, после чего люди творчества начали также выкладывать в тему уморительные картинки, на которых обязательно фигурировали сам герой, «йад», «афтары» и прочие славные существа. Неудивительно, что ребята из JetDogs Studios, организаторы вечеринки GameDev Party Piter, решили засветить красавчика и в «Ядерных Тварях».

Dance! Online

Алина Жигунова



Танцевала ли ты на ночь, Дездемона?

Ага, вот тут положено было бы расхвалить саму идею танцевальных игр, обязательно используя выражения типа «оторвать задницу от кресла», добавить пару фраз о здоровом образе жизни и закончить оптимистическим: «Бросай курить, вставай на лыжи!»

➔ Однако Dance! Online хоть и изготовлена на авторитарном Востоке, но силами Acclaim Games была адаптирована для демократического Запада, а потому предоставляет максимальную свободу выбора: хотите танцевать, не поднимаясь с дивана, – лежите себе, пожалуйста, не беспокойтесь, главное, чтобы кабель от клавиатуры туда дотянулся. Ну а у владельцев беспроводных клавиатур вообще никаких проблем не возникнет. Если же вы, позавтракав двумя листиками салата-латук и запив их отваром ромашки, желаете-таки потерять еще тысячку-другую килокалорий, тогда добро пожаловать на танцевальный ковер! Естественно, дабы вселенская справедливость не нарушалась, комью-

нити сразу же разделяется на две группы в зависимости от используемого устройства ввода.

Иначе было бы нечестно, ведь основная идея данной игры – состязания «кто кого перетанцует». Для этой цели организуются специальные комнаты наподобие тех, что в Albatross 18, хозяева которых и выбирают треки. А чтобы разноразноуровневым посетителям не было скучно, всем позволено определять, с какой скоростью они желают танцевать. И дальше – здравствуй, DDR. Соревноваться разрешается как по системе «каждый сам за себя», так и в команде, и (самый интересный режим!) мальчики против девочек. В последнем случае проигравшие будут наказаны: рулетка определит, во что пре-

вратить неудачников – в ушастьх инопланетян, забавных цыплят... А может, в толстых пушистых панд? Это по понятной причине девочкам особенно обидно.

Смотрится Dance! Online довольно мило, арены (в бете их, правда, было только четыре) яркие и стильные, больше всего

впечатлил футуристический танцпол а-ля Древний Египет с золотым сфинксом на заднем плане. Сами персонажи тоже неплохи: хотя изначально все мальчики друг другу близнецы-братья, а девочки, соответственно, близнецы-сестры, потом их можно кастомизировать по полной програм-



Жанр dance/MMOG
Разработчик 9you
Издатель Acclaim Games
Web-сайт dance.acclaim.com
Возраст нет данных

Идея Club style MMOG
Графика Миленькая

Звук Много популярных и просто красивых треков
Игра Хорошая, увлекательная и ненапрягающая!

beta

Gameplay



ме. Чего только нет в местном магазине! И рэпперские прикиды, и готичная черная кожа с серебряными крестами, и эмо-одежки с разноцветными вышивками, и даже сэйлор-фуку. Тут же стоит подобрать и паричок в тон: розовенький, зеленый, еще какой-нибудь развеселый. Претензия од-

на – с некоторыми прическами персонажи становятся непропорционально головастыми. Зато в финальной версии обещают добавить макияж.

Однако никто не будет раздавать все эти прелести задаром – на приобретение новенькой татуировки с драконом или перчаток в

виде кроличьих лапок нужно потратить местную валюту: жетоны (tokens), очки (points) и монеты (coins). Причем если первые две разновидности зарабатываются в самой игре (их выдают за победы в состязаниях, за достижение очередного уровня), то последние, судя по всему, придется выменивать на реальные деньги. Но не расстраивайтесь, в магазине предостаточно вещей, которые получится купить и не тратя ни единой монетки. Тем более что в Dance! Online предусмотрена еще одна фишка: выбрав понравившуюся юбочку, можно попробовать не платить за нее самостоятельно, а ненавязчиво поспрашивать у друга, не желает ли он вас проспонсировать.

Кроме того, здесь каждому геймеру сразу же предоставляют место жительства с удобным шкафом для свежкупленной одежды, проигрывателем, чтобы прослушать мелодии из обширной фонотеки, и даже ноутбуком, где содержится личная информация. Пока обстав-

лять жилище по своему вкусу не позволено, но сама идея собственного дома радует.

Тут, судя по всему, поощряется флирт – иначе зачем, скажите на милость, здесь нужен ЗАГС? Правда, в бете он пока не работает, однако некоторые игроки уже сейчас объявляют о помолвке, просят поцелуев и клянутся девушкам узаконить отношения сразу, как только офис достроят. Не исключено даже, что одна-две избранницы из особо наивных им верят. Интересно, будут ли реализованы виртуальные тещи, виртуальные грязные носки и виртуальная уборка в собственной комнате или геймерам опять станут прививать идеализированное представление о браке?

Однако как бы там ни было, а проекту типа Dance! Online – веселому, ненавязчивому, спортивному да еще и бесплатному – всегда найдется место на жестком диске где-то рядом с Albatross 18. И мы, пожалуй, уделим ему пару часиков в свободное от World of Warcraft время.



Передаю привет своей сестричке Барби

Panzer Elite Action – Dunes of War

Ростислав Панчук

На Тобрук!

Сделать проще далеко не всегда означает «сделать плохо». И продуманная танковая аркада по играбельности может оказаться ничуть не хуже своего хардкорного предка. В аддоне Dunes of War разработчики попытались довести эту идею до совершенства.



➔ Боевые действия в Dunes of War плавно переместились из лесов Европы в жаркие пустыни Северной Африки. Игра посвящена блестящему блицкригу генерал-фельдмаршала Роммеля, прозванного впоследствии Лисом пустыни, на союзнические позиции в Египте и последующей контратаке войск США под руководством генерала Монтоммери, вытеснивших-таки фашистов из Африки.

Небольшой длительностью африканской кампании (1941 – начало 1943 г.), очевидно, и объясняется скромное количество миссий в Dunes of War – всего по три на каждую сторону. Впрочем, это еще не говорит об их примитивности – дизайнеры ZootFly постарались на славу, так что смело вычеркивайте из рабочего плана два-три дня. Первое, что сразу же бросается в глаза при запуске DoW, – геймплей стал значительно сложнее и динамичнее, и это определенно добавляет игре шарма. Пункты ремонта и пополнения боеприпасов находятся на достаточно большом расстоянии друг от друга, так что придется отвыкать от роли «непобедимого демократизатора» и внимательнее относиться к запасу снарядов и статусу брони вашего танкового отряда.

Существенно увеличилась и масштабность происходящего на экране действия. В Dunes of War ситуация «шесть «черчиллей» против одного «тигра»» является обыденной. А отдельные эпизоды, когда на наши позиции идет волна из нескольких десятков танков, и нужно с помощью одной боевой

машины непременно их отбить и продержаться до прихода подкрепления, вообще позволяют по-другому взглянуть на жанр танковых аркад. Парк доступных в игре транспортных средств не блещет разнообразием, но тем не менее поуправлять Panzer II Ausf. C, Tiger I, «черчиллем» и Sherman Firefly мы все-таки сможем.

Остальные компоненты DoW мало изменились со времен оригинальной Panzer Elite Action. Красочная графика, потрясающе реалистичные звуковые эффекты, аутентичный саундтрек (теперь с арабскими мотивами) – все это помогает нам вжиться в роль командира танкового взвода. Увы, никуда не делись и некоторые досадные недочеты оригинала. Так, наши железные кони по-прежнему панически боятся водоемов, система разрушения зданий смотрится странновато, а любое отклонение от заданного разработчиками маршрута миссии тут же приводит к game over, причем без единого предупреждения. К счастью, quick save, «спрятанный» на F6/F9, позволяет успешно бороться с большинством багов, а захватывающий и динамичный геймплей не дает оторваться от игры до самого победного конца.

Если вы всегда мечтали с ветерком проехаться на танке, не вникая в дебри управления, тогда Dunes of War – именно то, что вам нужно. Рекомендую попробовать ее и новичкам – ведь в отличие от многих других аддонов, DoW прекрасно запускается и без оригинальной игры.

«Боевые действия в DoW переместились в жаркие пустыни Северной Африки»

Жанр танковая аркада **Разработчик** ZootFly
Издатель JoWooD **Издатель в Украине** GFI/«Руссобит-М»
Web-сайт www.panzereliteaction.com/addon **Возраст** 12+

Идея С ветерком на танке по пескам Северной Африки
Графика Достойная **Звук** Реалистичные эффекты, приятный саундтрек
Игра Отличное продолжение Panzer Elite Action. К сожалению, слишком короткое

3.5/5

Gameplay

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)



АДРЕНАЛИН 2

ЧАС ПИК

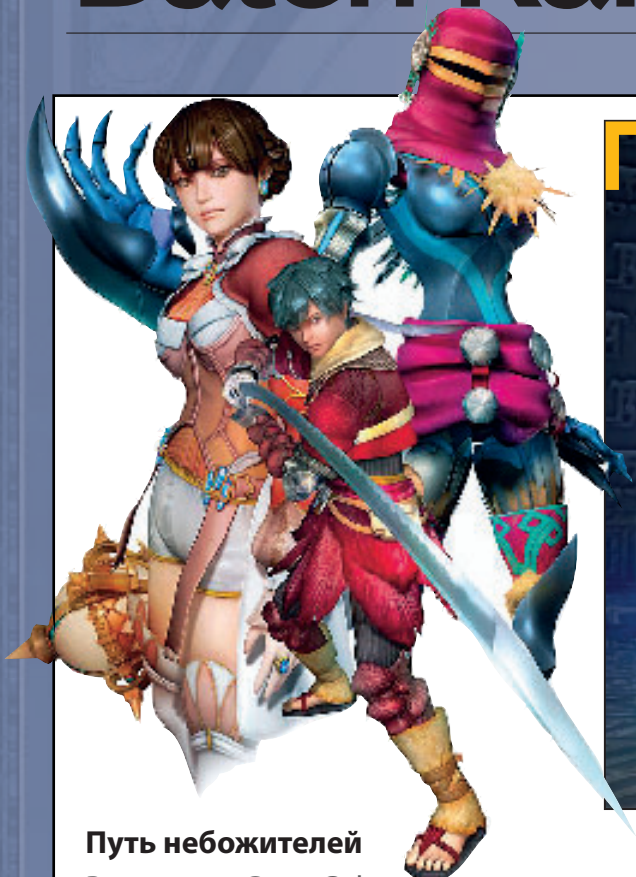


© 2007 SAT «1С». Усі права захищено.
© 2007 Gaijin Entertainment. Усі права захищено.
Виробництво в Україні: ДП "Ентертейнмент"



Baten Kaitos Origins

Олег Овсиенко



Свежее мясо, да еще и со специями!

Путь небожителей

Владельцы GameCube постоянно страдали от практически полного отсутствия ролевых игр. Именно потому так ценна дилогия Baten Kaitos, позволяющая и им пожить в RPG-мире.

→ Первая ее часть, *Eternal Wings and the Lost Ocean*, вышла в Японии почти пять лет назад, а на Западе – в 2004 году и была заявлена как игра оригинального жанра – карточная RPG. Сюжет ее тривиален: здесь и главный герой Калас (Kalas) с амнезией, желающий всем отомстить, и Ксела (Xehla), дама в беде, и безумное путешествие с обязательным спасением мира...

А вот в приквеле Baten Kaitos Origins сценарий пооригинальнее: протагонист Саги (Sagi) – член элитного отряда имперских войск. Однако вскоре ему придется сменить специализацию, ведь герой окажется замешанным в подковерные интриги. Вообще Origins – это не столько самостоятельная игра, сколько дань уважения поклонникам оригинала. Скажу сразу, проект на-

полнен многочисленными отсылками, так что, если есть возможность ознакомиться с обеими частями, начинать с предыстории не рекомендуется – испортите все удовольствие.

Само название серии Baten Kaitos в переводе с арабского означает «брюхо кита» (так именуют Зету созвездия Кита). Собственно, связь с небом ощущается на каждом шагу, даже действие саги происходит на нескольких островах, свободно парящих в атмосфере. Жители их давно позабыли о существовании земли под ними, научившись материализовать свои души в крылья за спиной. Но на этом сходство со *Skies of Arcadia* заканчивается. Основная идея игры гораздо глубже, тут поднимаются вопросы о предназначении человека, о его духовной сущности, но в отличие от *Xenosaga* здесь

люди выглядят более светлыми и свободными в своем полете.

Графика не вызывает никаких нареканий. Origins выполнена на том же движке, что и первая часть, только несколько доработанном. Нам в который раз доказывают, что пререндеренные задники и трехмерные модели персонажей и в эру next-gen смотрятся вполне достойно. Кроме того, у дилогии действительно замечательный дизайн. И дело не только в деталях одежды или персонажах, которые чем-то напоминают творения неизвестного Йоситаки Аmano (Yoshitaka Amano), – в БК еще и невероятно красивый мир. Розовые листья, медленно кружась, опадают с деревьев, как лепестки японской вишни... А боевые экраны полностью трехмерны и при этом ничем не уступают пререндеренным – отличные модели и яркие спецэффекты.

Основное отличие серии от конкурентов – система карт (их несколько разновидностей), которые здесь называются Magus. Без них в этом мире вообще ничего не происходит! Чаще применяются, ко-

нечно, боевые – Battle Magus. Кстати, экипировки тут, по сути, нет – ее спешно заменяют карты с теми или иными атрибутами. Количество активных карт в сражении зависит от величины колоды (Deck), а после использования всех они автоматически возвращаются в работу в случайном порядке. Со временем колоду позволяет расширять, тасовать и настраивать на свое усмотрение, но пресловутый фактор случайности всегда остается. В отличие от первой части в Origins есть только одна колода на всех (это связано с уменьшением количества активных персонажей), в результате чего основной упор делается на сложные комбинации из нескольких участников, наносящие максимальный урон.

Кроме боевых карт, существуют и так называемые Quest Magus, служащие для записи на них подсказок, заметок, элементов для создания новых карт и др. Origins значительно упрощает систему их использования, включив Equipment и Camp Magus в вышеупомянутую общую группу Battle. Хотя описанная схема и кажется

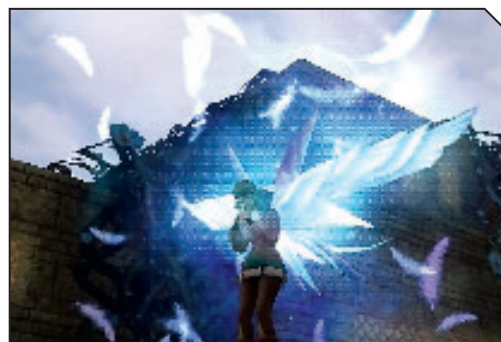
Жанр JRPG**Разработчик** Monolith Software**Издатель** Nintendo**Web-сайт** www.batenkaitosorigins.com**Возраст** 13+

Monolith Software Сравнительно молодая (существует с 1999 года), но уже ставшая известной токийская студия. В составе Monolith работают люди, создавшие в свое время хитовую Xenogears.

Игры Radiata Stories, Xenosaga**Web-сайт** www.monolithsoft.co.jp**Идея** Необычный сплав ролевой и карточной игры**Графика** Одна из лучших на GC**Звук** Заораживающая музыка и озвучка среднего уровня**Игра** Замечательный приквел хорошего проекта

4.5/5

Gameplay



поначалу сложной, на самом деле битвы отнюдь не становятся скучными и затянутыми, просто освоение такой необычной игровой системы требует определенного времени. Комбинации и сбор секретных Magus ничуть не менее увлекательны, чем поиск легендарного оружия в Final Fantasy.

В качестве заключения могу сказать, что диалогия Baten Kaitos понравится далеко не всем. Некоторых могут оттолкнуть непривычный геймплей и непростая боевка, но уверяю вас – захватывающая история, отличный сеттинг, огромное количество побочных квестов и просто чудесная музыка доставят рискующим сыграть массу удовольствия. Перед нами отличный пример того, как нужно работать над ошибками, составляя из двух компонентов крепкий проект достойного качества. Попробовать его стоит всем любителям ролевых игр, у которых дома заваялся «кубик», или же счастливым владельцам Wii, сетующим на недостаток проектов для своей консоли.

«Комбинации и сбор секретных Magus невероятно увлекательны...»



Maelstrom

Ростислав Панчук



Повстанцы используют традиционные виды вооружения...

Неформат

Всем поклонникам «Периметра» перед знакомством с Maelstrom настоятельно рекомендуется сделать глубокий вдох и постараться расслабиться. У неподготовленного игрока эта RTS может вызвать шок.



Увы, новый проект KDV Games не имеет ничего общего ни со вселенной, ни с механикой «Периметра». Даже несмотря на знакомый постапокалиптический сеттинг и модный Vista Engine, позволяющий воссоздать невиданные ранее спецэффекты.

К сожалению, зарубежная аудитория уже давно отвыкла от нестандартных RTS-проектов, а поскольку Maelstrom создавался по заказу западного издателя, то не ждите от игры нового слова в жанре или технологического прорыва в геймплее – тут все гораздо проще.

Итак, на дворе 2050 год. После падения гигантского астероида на Землю в 2013 г. нашу планету постигла серия глобальных катастроф, с которыми сытые демократические государства уже не смогли справиться. Реальную власть захватили транснациональные корпорации, и сильнейшей из них оказалась «Восхождение» во главе с талантливым миллиардером Арланом Ханом. Заблаговременно заручившись поддержкой лучших

умов планеты, он без труда смог подчинить большую часть Земли, уничтожив бандитские группировки. Но далеко не все добровольно согласились стать винтиками в гигантском механизме корпорации «Восхождение». Нашлась команда бывших армейских офицеров, которые сумели сгруппировать вокруг себя выжившее население и остатки регулярных армий некогда великих держав. Цель повстанцев проста – низвергнуть диктатуру Хана и восстановить демократию.

В разгар боевых действий на сцене неожиданно появляется третья сила – злобные пришельцы, явившиеся из системы Проксимы Центавра. Хотя, как мы узнаем чуть позже, злобными их сделала безысходность ситуации – угробив родную планету бесконечными войнами с применением биотехнологического оружия, Хай-Дженти остро нуждаются в новом доме. И люди на Земле – лишь надоедливые букашки, мешающие им стать полноправными хозяевами.

Приятное в общем-то впечатление от сюжета игры портят некоторая его натянутость и ряд логических несоответствий. Так, большую часть *single* мы будем отнюдь не спасать Землю от захватчиков, а вяло выяснять отношения с Корпорацией во второразрядных столкновениях. Ну а когда нам все-таки вручат бразды правления армией Чужих, доселе могучее «Восхождение», в мгновение ока раздавившее и повстанцев, и крупный экспедиционный корпус Хай-Дженти, практически не станет мешать пришельцам завоевывать планету.

А вот схема развития всех сторон конфликта организована действительно оригинально. Игра за повстанцев очень похожа на классический клон StarCraft: сооружаем строения с помощью инженеров-SCV, штампует стандартные БМП-70, «абрамсы» и САУ «паладины», активно используем спецвозможности героев. Последнее, к слову, позволено и в режиме от третьего лица – почти как в недавней Rise & Fall: Civilizations at War, вот только требовательность этой функции весьма сомнительна.

«Восхождение», наоборот, до боли напоминает утрированную C&C: абсолютно все здания создаются с помощью универсальных Mobile Construction Vehicles (здесь они называются уни-взны) и в какой угодно момент могут трансформироваться обратно в MCV. Это придает войскам «Восхождения» невиданную доселе мобильность, позволяя в считанные минуты полностью передислоцировать базу на любое расстояние. Кроме того, все без исключения юниты Корпорации обладают способностью к трансформации в другую боевую единицу. Так, робот может превратиться в штурмовой вертолет, грузовой самолет – в дальнебойную гаубицу, а тяжелый танк – в бомбардировщик-невидимку, который чрезвычайно

эффективно уничтожает скопления войск противника. Ну а технологии терраформинга позволят без проблем осушить затопленное пространство, создать искусственные овраги и горы, тем самым замедляя продвижение противника.

Чужие и вообще обходятся аж одним видом строений, а все боевые единицы падают им прямо с неба в виде специальных коконов. Есть у них и терраформинг, только наоборот: Хай-Дженти затопляют низины загрязненной мутагенами водой, убивая сразу двух зайцев – восстанавливают собственную среду обитания и оттесняют землян с их позиций.

Главным же ресурсом в игре, помимо солнечной энергии и людей, встречаемых в бункерах, является вода. Но не та вода, которой полным-полно в реках и океанах, – вследствие техногенных катастроф она уже давно непригодна для использования. Не странно, что артезианские скважины с кристально чистой H₂O ценятся в Maelstrom на вес золота, и как раз за них происходят самые жестокие схватки. Более того, именно вода расходуется на все научные разработки, и чем быстрее вы получите к ней доступ, тем скорее сможете развернуть производство новой армии.

К сожалению, несмотря на столь интересную концепцию, играть в Maelstrom просто скучно из-за примитивнейшего AI и просто кошмарного pathfinding. Наши солдаты движутся куда угодно, но только не к указанной цели, а абсолютное большинство миссий элементарно даже на сложном уровне, и это отнюдь не добавляет им шарма. Задания в основном сводятся к банальному «отстрой базу, выжди 20–30 минут, чтобы собрать достаточно воды для исследований, сделай десяток убер-юнитов и уничтожь врага».

Кроме того, голоса актеров звучат неестественно, набор стандартных

«Все юниты Корпорации обладают способностью к трансформации в другую боевую единицу»

Жанр стратегия реального времени

Разработчик KDV Games

Издатель Codemasters

Издатель в Украине «1С»

Web-сайт www.kdvgames.com/maelstrom **Возраст** 12+

KDV Games Калининградскую KDV Games можно назвать наследницей одной из самых креативных игровых студий в мире. Но после ознакомления с Maelstrom почему-то очень хочется забрать свои слова обратно.

Игры нет

Web-сайт www.kdvgames.com

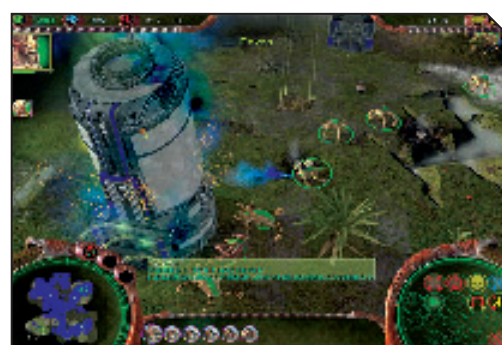
3/5

Gameplay

Идея Обновить жанр казуальных RTS

Графика Новый Vista Engine действительно способен удивить

Звук Неплохой саундтрек главной темы меню, отвратительная озвучка **Игра** Интересная задумка с массой ошибок и недоработок



фраз наших подчиненных просто отвратителен, а скриптовые сценки Хай-Дженти вызывают у игроков только смех.

Лишь неплохой саундтрек из главного меню, сотканный из героических маршеобразных интонаций, да отличная графика, на максимальных настройках качества с легкостью конкурирующая с шутерами средней руки, несколько компенсируют общее не слишком приятное впечатление от Maelstrom. К сожалению, этого явно недостаточно, чтобы перевесить массу недоработок в геймплее – а ведь именно он является наиважнейшим компонентом RTS.

После прохождения Maelstrom у стратега со стажем возникает только один вопрос: «Почему?!» Почему команда со столь мощным интеллектуальным потенциалом не смогла отшлифовать до блеска заложенные в игру идеи? Почему, имея на руках три (!) дополнительных месяца на доработку проекта, KDV Games не усовершенствовала AI и дизайн миссий? Но, похоже, вряд ли нам когда-то удастся получить на них ответы...

«Наши солдаты движутся куда угодно, но только не к указанной цели...»



Rogue Galaxy

Олег Овсиенко

Cel-shading, Джордж Лукас и Джек Воробей

Rogue Galaxy осчастливила жителей Японии еще летом позапрошлого года, успела просто отлично продаться и сподвигнуть своих создателей на локализацию за океаном. Причем, если верить предрелизным заявлениям Level-5, нас ждал дополненный вариант.



«Кроме сюжетных мытарств, вниманию игроков предлагается фирменный "побочный геймплей"»

→ Англоязычных игроков действительно не обманули. Вниманию дотошного покупателя предлагается двухслойный диск, на котором имеются: новый мир, множество добавленных (по сравнению с японской версией) активных предметов и вооружения, улучшенное качество видео и дополнительные озвученные реплики, а также незначительный тюнинг боевой системы... В общем, мало не покажется. Но несмотря на это, Rogue Galaxy, скажем честно, не шедевр. Если вы надеялись увидеть нечто вроде Dragon Quest VIII, то будете очень разочарованы.

Начинается все традиционно. Джастер Руж (Jaster Rogue) – бедный сирота, живущий на пустынной планете, захваченной злой империей и используемой ею в качестве сырьевого придатка. Дальше – больше: юноша встреча-

Недоработана еще одна важная составляющая каждой мало-мальски уважающей себя «глобальной» ролевой игры – боевая система. Перед нами-то action/jRPG! Как и в Final Fantasy XII, нас решили избавить от лишних загрузок, потому попросту боевого экрана не будет. Кромсать и нарезать противников предстоит там, где они нас настигнут – на пустынной улице, в джунглях или на палубе корабля. В определенный момент враги буквально выпрыгивают из-под земли, и начинается бой. Помимо стандартного для поджанра холодного оружия, нашей команде разрешается использовать огнестрельную поддержку. Пусть бластер в левой руке и слабее огромного меча, зато он помогает оттеснить противника, атаковать его издали или же расстрелять мешающие обзор уяшки на поле битвы.

«Здесь предостаточно не всегда логичных диалогов и затертых клише»

ет таинственного незнакомца в плаще, который поведаёт протагонисту о его славном будущем, прекрасную даму, андроида и капитана пиратского корабля. Зная эти факты, пожалуй, и неискушенный игрок способен самостоятельно набросать весь дальнейший сценарий. Можно предугадать даже сюжетные реплики, было бы желание пораскинуть мозгами и вспомнить голливудские блокбастеры последних лет.

Хотя, если вам понравилась одиссея героев последнего шедевра от Square Enix, то и сюжет Rogue Galaxy покажется апофеозом оригинальности. А на самом деле здесь очень много не всегда логичных диалогов и затертых клише. Подобная ситуация наблюдалась и в третьей части Grandia, но в ней слабая фабула являлась единственным недостатком. А вот в Rogue Galaxy минусов предостаточно.

Чтобы мясорубка не сводилась к банальному нажатию одной кнопки, разработчики ввели понятие stamina. Активный персонаж после мечеманий так устает, что не способен и руки поднять. Приходится либо отдыхать некоторое время, либо стараться блокировать удары. В нужный момент позволяет вызвать автотопазу и восстановить пошатнувшееся здоровье.

В целом боевка интуитивно понятна и довольно динамична, если бы не одно «но». RG – это не игра одного персонажа, и в каждом бою на вашей стороне будут сражаться напарники, AI которых туп до безобразия. И я не удивлюсь, если пару раз обнаружите после схватки их бездыханные тела, даже несмотря на сравнительную легкость игры. Кроме кастомизации искусственного интеллекта через меню опций, управлять компаньонами помога-

Жанр action/JRPG**Разработчик** Level-5**Издатель** Sony**Web-сайт** www.us.playstation.com/RogueGalaxy**Возраст** 12+**Level-5**

Японской студии Level-5 уже почти 10 лет. Сейчас эта компания работает с огромной корпорацией Sony и является одним из ее наиболее прибыльных игровых компаньонов.

Игры цикл Dark Cloud, Dragon Quest VIII **Web-сайт** www.level5.co.jp**Идея** Первый самостоятельный продукт разработчиков Dragon Quest VIII**Графика** Ultimate cel-shading**Звук** Эпическо-героический**Игра** Не так хороша, как хотелось бы

4/5

Gameplay

«Разработчики из Level-5 по праву заслуживают звания "Короли cel-shading"»

ют и иногда всплывающие активные меню, где спутники спрашивают у вас разрешения на совершение того или иного действия либо использование предмета. Ко всему этому добавляется и не слишком удобная камера, заставляющая вскоре позабыть о том, что вы сражаетесь в группе. В общем, практически все недостатки боевой системы японской версии переключались за океан.

Если вас не пугает все вышесказанное, можете расслабиться. Остальные составляющие игры вызывают исключительно положительные эмоции. Так, к примеру, в графическом плане перед нами просто конфетка. Разработчики из Level-5 уже дав-

но по праву заслужили бы звание «Короли cel-shading», если бы кто-то раздавал подобные номинации. Идеально, колоритно и в меру разнообразно. Дизайн локаций выполнен на пять баллов, модели персонажей ему не уступают, вот если бы только не повсеместный плагиат... Музыкальная часть также не портит общего впечатления, а озвучка не хуже, чем в DQ. Только благодаря этому можно слушать порой бездарные диалоги.

Кроме сюжетных мытарств, способных отнять у вас добрых 50 часов свободного времени, вниманию игроков предлагается фирменный «побочный геймплей». Собственно, вся прелесть RG заключается именно в том, что в основную линию сюжета не входит. Здесь огромное значение имеет собирательство всяческих предметов. Кроме весьма продуманной greed-системы прокачки, где для получения нужных талантов понадобится находить разнообразные элементы, нас ожидает некий сплав из Georama (Dark Cloud) и волшебного горшка Трода (Dragon Quest). На персональном заводе имени Джастера вы можете производить самые разнообразные, иногда и уникальные детали экипировки. Добавьте сюда Гильдию Охотников на монстров, «игру в игру» с выращиванием местных насекомых для жучных боев в Колизее и уйму дополнительных занятий – 100 часов отыгрыша вам обеспечены. Нет слов, одни эмоции.

Потому, несмотря на некоторые недостатки, первое самостоятельное творение Level-5 производит скорее приятное впечатление. Так что поздравим разработчиков с неплохим в общем-то заделом и пожелаем им найти себе хорошего сценариста.

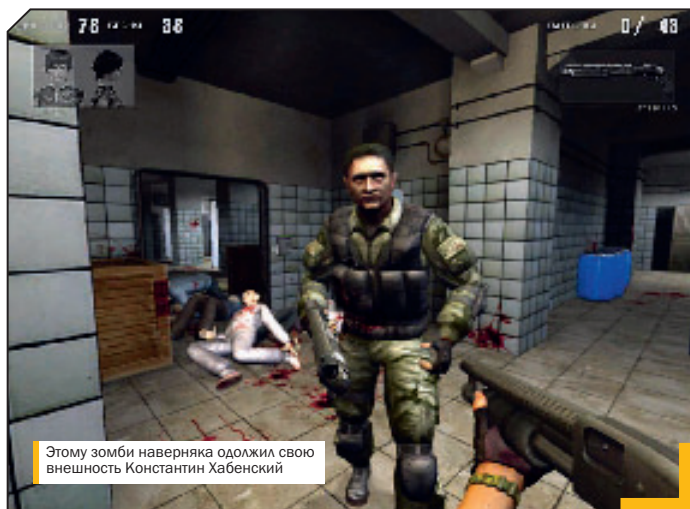


ИНСТИНКТ

Александр Чепелев

Зомби – разносчики заразы

Неосведомленный покупатель, взглянув на обложку диска «Инстинкт», может подумать, что это игра по фильму. Ясное дело, ведь с картинки на нас исподлобья взирает нечто, очень похожее на славянского Джеймса Бонда Михаила Пореченкова.



Этому зомби наверняка одолжил свою внешность Константин Хабенский

➔ Но это не так. Просто разработчики решили пригласить в игру на главные роли реальных актеров. И даже ухитрились сделать в результате неплохой шутер.

Игра переносит нас в 2004 год и предлагает альтернативный вариант развития событий в горах северо-кореической провинции Янгандо. По сюжету началась эта история еще в 1964-м, когда советскими учеными был обнаружен вирус под кодовым названием INSTINCT. Академики долго думали, что с ним делать, но так и не придумали. В конце концов в результате неудачного эксперимента все сотрудники лаборатории, конечно же, заразились тем самым вирусом и превратились в творческое наследие Джорджа Роме-ро. Отгадайте, где располагалась

лаборатория? Правильно, в горах Янгандо!

Корейские террористы сразу же осознали всю серьезность ситуации и решили попытаться достать образцы культуры вируса, дабы использовать их в своих гнусных целях. И вдруг – какое совпадение! – в горах терпит крушение самолет с сотрудниками ФСБ на борту. Выживают только трое: коварный мистер Восьмой (свою внешность ему подарил Олег Карин-Карча, снимавшийся в сериалах «Зона», «Сармат», «Слепой»), игровая девчонка Стрела (модель Ида Чуркина, лицо компании Erson) и суровый, но справедливый «настоящий сибирский мужик» Белый (Михаил Пореченков, «Агент национальной безопас-

ности», «9 рота»). Теперь им предстоит прорваться в лабораторию, перестрелять кучу зомби, бандитов и спецназовцев, спасти мир от террористической гидры... Что там еще?

Ах да, во всем этом безобразии замешаны могущественные сверхдержавы – Северная Корея и Россия (разработчики величают проект «политическим триллером»). Играть нам предстоит поочередно за всех троих персонажей, структура сюжета нелинейная (подобное мы видели в фильмах «Криминальное чтиво», «Экстази»), так что очень часто мы будем наблюдать одни и те же события, но с разных точек зрения. Особенно порадовали комиксовые ролики – вроде и малобюджетные, но в то же время стильные. Однако лучше всего получились диалоги. Яркие, живые, экспрессивные (стоит ли говорить, что озвучили героев те же актеры, от которых персонажи получили свою внешность?), вначале шуточные, а под конец – суровые и короткие.

Ну а геймплей – классический oldskool. На каждом уровне наша цель – перестрелять все, что имеет дерзость шевелиться, нажать все возможные кнопки (местный аналог «сим-сим, откройся») и собрать карты доступа. Жаль, что окружение подкачало – почти всю игру нам предстоит бегать по одинаково серым коридорам секретной базы с обвалившейся плиткой и заляпанными кровью стенами. Впрочем, сделаны эти самые коридоры не так уж плохо и даже прилично детализированы, но хочется же разнообразия. Ближе к середине игры Белый получает свою порцию вируса, после чего у него проявляются спецспособности: регенерация здоровья, большая убойная сила и т. п. Не скажу, будто это сильно меняет геймплей, но

свою лепту все-таки вносит. Как и то, что рядом практически с каждым врагом обязательно находится бочка с горючим или баллон с газом, которые можно и нужно взрывать.

Бороться в игре нам предстоит против зомби и террористов. И если внешний вид противников оставляет не самое приятное впечатление (другими словами, атака клонов), то их искусственный интеллект, что удивительно, на высоте. Они активно пользуются гранатами, в ближнем бою могут стукнуть прикладом и пнуть ногой, прячутся в укрытиях. Естественно, зомби такого мощного AI не получили: им положено быть безмозглыми.

Периодически игра радует нас скриптовыми сценками в духе Half-Life или DOOM 3: толпа зомби вершит народный суд над каким-то профессором, в дверь скребет чудо со стеклянными глазами, две живые мертвечины кого-то кушают. Вообще в игре много жестоких эпизодов – при выстреле во врага кровь реалистично заляпывает стену, а выпадающие внутренности любовно прорисованы.

Графика в игре слабовата. Здесь преобладают оттенки серого, модели главных героев страшненькие, а спецэффекты блеклые. Зато нашлось место «новейшим технологиям»: рельефные бочки хвастаются bump-mapping, коридоры загаживает HDR, а многие недостатки картинки пытается скрыть толстый слой blur. Все это не столько улучшает ситуацию, сколько тормозит.

Но в целом «Инстинкт» – игра неплохая. Несмотря на букет недостатков вроде слабой графики и однообразного дизайна, у нее крепкий геймплей, который не дает заскучать в течение тех семи часов, что требуются для прохождения этого шутера.



Жанр first person shooter **Разработчики** Newtonic Studio/Digital Spray Studios **Издатель** «Новый Диск»
Web-сайт www.instinct-game.ru **Возраст** нет данных

Идея Политический триллер под аккомпанемент дробовика
Графика Слабовата, дизайн однообразен
Звук Неплохой, отличная озвучка персонажей
Игра Напрочь вторичный, но крепко сбитый украинский action

3/5

Gameplay

Sony Ericsson
P990i

Мы еле его
дождались.
А стоило ли?

Apple
MacBook

Самый
нестандартный
«ультрапорт»

MOBILITY

ЛУЧШИЙ СПУТНИК ПОКУПАТЕЛЯ

В номере

350
продуктов
«Путе-
дителя
покупателя»

категория
новые ПК



Продукт месяца

HTC X7300

Поклонникам полноразмерных
снова есть о чем мечтать

Для музыкальных Супергостей

Поймай свой ритм!

Тестируем:

- высокочастотные
плееры
- MP3-плееры

Общайся мобильно!

Клиенты служб мгновенных
сообщений для Windows Mobile



будь мобильным
НА ВСЕ
100%

щомісяця новий журнал Mobility

Table Tennis

Владимир Куценко



Реалистичный пот – главная фишка пект-геп-спортных игр

Размер имеет значение

Оригинальный спортивный симулятор без лицензированных знаменитостей, звезд хип-хопа и длинноногих блондинок? Сразу видно, что игру делала Rockstar, а не Electronic Arts.

➔ В отличие от большого тенниса настольный не пользуется особой популярностью у разработчиков видеоигр. До недавнего времени пинг-понг оставался уделом shareware и продуктов для мобильных телефонов, в то время как поклонники лаун-варианта получили серии Top Spin и Virtua Tennis. Эту несправедливость решила исправить Rockstar, выпустив свою Table Tennis.

Однопользовательская часть состоит лишь из четырех никак не связанных между собой турниров – по одному на уровень сложности.



К сожалению, здесь нет привычного по большинству спортивных симуляторов режима карьеры, нельзя создавать собственных теннисистов. Изначально доступно всего четыре спортсмена, но со временем можно открыть еще семь. Зато у каждого игрока есть характеристики, влияющие на умение подавать, подкручивать мячик, бить сильно и точно. Разработчики решили не внедрять в Table Tennis ролевые элементы, поэтому развивать своих подопечных не получится, придется довольствоваться стандартным набором.

Отличия между теннисистами весьма существенны, к каждому нужно приспосабливаться и выбирать соответствующую тактику. Например, Джеспер плох на подаче и не очень хорошо подкручивает мячик, но зато владеет мощным ударом. А миниатюрная японка Куми, наоборот, бьет слабо, однако способна подать мяч с такой подкруткой, что трудно угадать, куда он полетит. И если на первых порах, когда компьютерные оппоненты не представляют серьезной угрозы, для победы достаточно просто лупить ракеткой изо всех

сил, то затем соперники уже не дают возможности расслабиться и заставляют вычислять их слабые стороны, использовать разводки по углам и контрподкрутки.

Управление в Table Tennis реализовано наподобие Fight Night Round 3: есть четыре типа ударов, которые осуществляются или движением правого аналогового джойстика, или нажатием на соответствующую кнопку. Когда мячик отправляется в полет, вокруг него появляется цветной ореол, символизирующий один из четырех типов подкруток. Если успеть нажать кнопку того же цвета,



«Управление в Table Tennis реализовано наподобие Fight Night Round 3»

Жанр настольный теннис**Разработчик** Rockstar San Diego**Издатель** Rockstar Games**Web-сайт** www.rockstargames.com/tabletennis**Возраст** 3+**Rockstar San Diego**

Одна из внутренних студий Rockstar Games, ранее называлась Angel Studios. Существует с 1984 г. и за это время успела выпустить 18 игр.

Игры Red Dead Revolver, Midnight Club и др.**Web-сайт** www.rockstarsandiego.com**Идея** PONG тридцать пять лет спустя**Графика** Великолепные модели спортсменов, слабое окружение**Звук** Аутентичный — стук мячика и ненавязчивая музыка**Игра** Хороший симулятор настольного тенниса

4/5

Gameplay



спортсмен осуществит контрудар, имеющий повышенный шанс на успех. Кроме того, у каждого из теннисистов есть шкала Focus Meter, которая заполняется при сильной подкрутке мяча. Накопленная энергия пригодится для осуществления более быстрых и точных ударов и вытягивания практически безнадежных подач противника.

Как и в любой другой спортивной игре, все достоинства Table Tennis открываются в матчах с живыми людьми. Хотя искусственный интеллект и весьма хорош, но он все равно не сравнится с человеком, не ограничивающим себя одной тактикой и приспосабливающимся к манере действий оппонента. Помимо возможности играть вдвоем на одной консоли или по Сети, Table Tennis позволяет устраивать и турниры на восемь человек в Live!. Если уж придирааться, то отметим отсутствие командной игры — сразиться два на два было бы намного интереснее.

С первого взгляда на экран становится очевидно, что разработчики уделили должное внимание лишь внешнему виду спортсменов — арены выглядят плоховато. Впро-

чем, геймплей Table Tennis настолько интенсивен, что взор ни на секунду не отрывается от скачущего туда-сюда с огромной скоростью мячика. И лишь во время повторов обращаешь внимание на великолепные модели персонажей и бедное окружение.

Звуковое сопровождение отлично передает атмосферу реальной игры и не отвлекает от процесса. Большую часть времени слышен лишь стук мячика и нечастые крики болельщиков, но в особо напряженные моменты, когда количество ударов переваливает за сотню, слышится динамичная музыка.

Вообще Table Tennis отличается простым, но необычайно затягивающим геймплеем. А недостатков у проекта не слишком много. Нам не понравилось разве что отсутствие режима карьеры и не очень продуманный single, но и это не в силах испортить общее впечатление. Rockstar не пыталась наполнить Table Tennis дополнительным контентом, мини-играми, тоннами лицензированной музыки, а просто сфокусировалась на шлифовке самого геймплея. И подобный подход оказался успешным.



Crackdown

Владимир Куценко



Хоча лежачего не б'ють, але й полежати не дають



Упав – отжался!



Охраняем покой на улицах города

Супермен в песочнице

Realtime Worlds предоставила нам огромный город и супергероя в комплекте, но, к сожалению, не смогла вдохнуть жизнь в виртуальный мегаполис и придумать достаточное количество развлечений для игроков.

→ Как и во всех играх с огромным «бесшовным» миром, детализация окружения хромает на обе ноги. Зато главный герой выглядит превосходно, а спецэффекты просто потрясающие – чемпионский кубок за самые зрелищные взрывы переходит от Lost Planet к Crackdown. Кроме того, cel-shading отлично подходит к атмосфере игры, ведь истории про суперменов в первую очередь ассоциируются с комиксами. Хорошее впечатление оставляет и множество приятных мелочей: трескающийся от приземления героя асфальт, сминающиеся под весом спецгента автомобили и приятная анимация.

Под контролем игрока находится спецгонт, наделенный

сверхъестественными способностями. Продукт геной инженерии способен перемещаться чуть ли не со скоростью автомобиля, прыгать вверх на десятки метров, мастерски водить как простые машины, так и суперкары Агентства, метко стрелять и кидать во врагов цистерны, грузовики и фонарные столбы. По ходу дела можно развивать физическую силу, ловкость (от нее зависит скорость бега и высота прыжков), навыки вождения, обращения с огнестрельным оружием и взрыв-

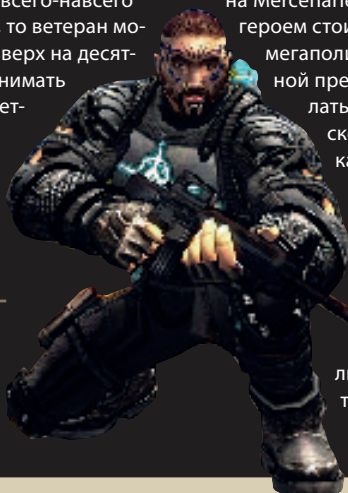
чаткой. Чтобы стать более проворным, необходимо собирать специальные сферы, разбросанные по всему городу, и участвовать в забегах по крышам зданий. Все остальные умения совершенствуются по мере использования.

Зато результат виден невооруженным глазом. Если только-только вылипший из пробирки супергерой способен прыгать лишь на пару метров вверх и кидать во врагов всего-навсего ящики и бочки, то ветеран может взмывать вверх на десятки метров, поднимать автобусы и ракетные пусковые установки и отправлять неприятеля в глубокий но-

каут одним ударом ноги. А опытный водитель просто фактом своего присутствия модифицирует суперкары Агентства: легковушка превращается в скоростной, оснащенный пулеметами бэтмобиль, джип начинает прыгать, а грузовик получает форсаж и сносит все на своем пути. Трансформации проходят буквально на лету и выглядят очень стильно.

По структуре миссий Crackdown больше всего похожа на Mercenaries. Перед главным героем стоит задача очистить мегаполис от организованной преступности и разделиться с русской, китайской и южноамериканской мафиями по очереди, выводя из строя главарей. К сожалению, никакого сюжета в игре нет, даже боссов можно уничтожать в любой последовательности, лишь бы

«Герой способен перемещаться чуть ли не со скоростью автомобиля»



Жанр action
Разработчик Realtime Worlds
Издатель Microsoft Game Studios
Web-сайт www.crackdownoncrime.com
Возраст 18+

Realtime Worlds

Молодая компания, основанная в 2002 году одним из создателей GTA Дэвидом Джонсом (David Jones), на данный момент является крупнейшим шотландским разработчиком. Сейчас трудится над A.P.B. — MMORPG в стиле GTA для Webzen.
Игры Mobile Forces **Web-сайт** www.realtimeworlds.com

Идея Супергерой на страже порядка в мегаполисе

Графика Симпатичная cel-shaded картинка с великолепными спецэффектами

Звук 105 песен саундтрека, ни одну из которых вы не запомните

Игра Неплохой action с большим нереализованным потенциалом

3.5/5

Gameplay



Вставьте сюда шутку про знание кунг-фу



Положь на место!

хватило сил и навыков. Предоставив в распоряжение игрока агента с суперспособностями, разработчики не смогли сохранить баланс сил — подавляющее большинство противников выносятся на счет раз, особенно после появления в арсенале ракетницы с самонаводящимися снарядами. Более того, всю охрану боссов, как правило, можно просто проигнорировать и, перепрыгивая с

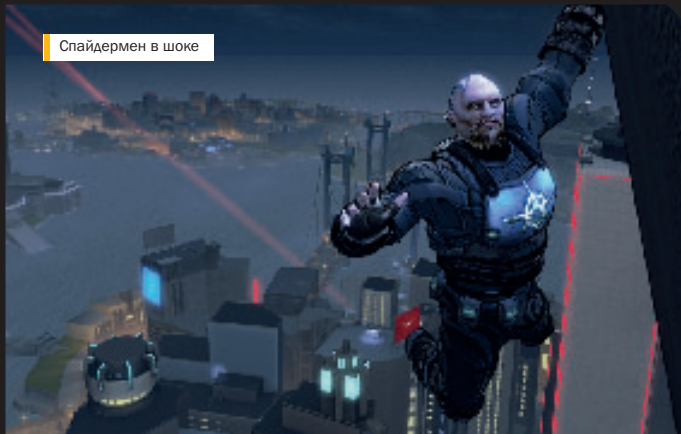
крыши на крышу, подобраться прямиком к своей цели. Даже если враги отправят героя на тот свет, особых неудобств это не доставит — протагонист тут же воскреснет на одном из складов Агентства, потеряв лишь немного заработанных очков опыта.

Не удалось Realtime Worlds вдохнуть жизнь в мегаполис Pacific City, где разворачиваются события Crackdown. Город вос-

принимается лишь как песочница, где герой растет и играет. С тем же успехом действие могло бы происходить в джунглях Амазонки или Гималаях, было бы кого убивать. Кроме выполнения обязательных заданий и максимального развития героя, делать в Crackdown практически нечего, для подобного проекта это, несомненно, жирный минус. Развлечь нас могут разве что гонки на машинах, беготня, сбор скрытых сфер и кооператив. Последний реализован довольно неплохо, но разработчики и тут не нашли, чем занять игрока, вот и приходится придумывать себе дело самостоятельно: устраивать гонки по небоскрегам, сражения с использованием техники, уничтожать преступников или прохо-

дить миссии — в общем, приятное времяпрепровождение зависит исключительно от нашей фантазии.

Последнее, пожалуй, и есть главный недостаток Crackdown — разработчики не полностью реализовали заложенный в игру потенциал. Проект недостаточно сбалансирован — избивать практически беспомощных преступников быстро надоедает. Не хватает второстепенных миссий и, не буду кривить душой, интересного сюжета. Прокачка до максимума занимает от силы несколько дней, ну а потом приходит скука. Впрочем, эти самые несколько дней полны необычайно ярких впечатлений и положительных эмоций, за что игре можно многое простить.



Спаyderмен в шоке

«Город воспринимается лишь как песочница, где герой растет и играет»

В глубинах космоса: моды для Homeworld 2

Ростислав Панчук

Инновационная и потрясающе увлекательная космическая опера Homeworld совершила переворот в жанре стратегий реального времени и надолго завоевала сердца поклонников RTS. Появившийся спустя четыре года сиквел хоть и не сделал революции, но стал таким достойным продолжением идей оригинала. К сожалению, переход Relic под крыло THQ (все лицензии на бренд Homeworld остались у Vivendi) и последовавший затем уход отца-основателя компании Алекса Гардена из THQ лишили нас надежды на выпуск очередного эпизода этой неординарной истории. Теперь поклонники HW 2 утешают себя только многочисленными модификациями. Обзору лучших из них и посвящена данная статья.



Gundam Mod 3.0

mods.moddb.com/8421/gundam-mod-0079-to-0083

➔ Если бы кто-то организовал конкурс на звание самого завершенного и оригинального мода для HW 2, то Gundam Mod, вне сомнения, имел бы все шансы занять первое место. Созданный по мотивам одного из ярчайших аниме-сериалов о мехах (Mobile Suit Gundam), Gundam Mod бережно перенес его сеттинг в мир Homeworld. И надо сказать, у энтузиастов из Поднебесной действительно получилась оригинальная и захватывающая игра, которую с Homeworld роднит только космос. Война в Gundam Mod разворачивается между Федерацией Земли и княжеством Зион, и лишь от нас зависит, кто же из них победит в этом затяжном противостоянии.

Только-только ознакомившись с нестандартным сеттингом, игрок вскоре испытывает еще один культурный шок – главным оружием в Gundam Mod являются не истребители – быстрые, но слабые, и тем более не крейсеры – тяжелые и неповоротливые, а... все те же мехи, ни в чем не уступающие традиционным корветам и фрегатам. Нам же позволено изучать внушительное древо технологий и накапливать силы, чтобы дать достойный отпор мощному и бесцеремонному AI. Ну а практически полное отсутствие багов и отличное звуковое сопровождение, несомненно, достойны высшей оценки.

Battle Enhancement Mod

files.filefront.com/BEMzip/4258876;/fileinfo.html

➔ Одна из немногих модификаций, которая предлагает нам маленькую (всего три миссии), но интересную и насыщенную кампанию. Никакого строительства и возни с ресурсами – как и в Angels Fall First, игрок сразу получает боеспособный флот, и только от нашего мастерства зависит, насколько эффективно мы сможем его использовать. Кроме того, все крупные корабли обзавелись системой ПВО, а значит, стали менее уязвимы для атак бомбардировщиков. Однако подобное нововведение не превращает линкоры и авианосцы в неуничтожимых монстров – ведь башни ПВО, как и остальные модули-настройки, можно разрушить кинжальным огнем авиации, так что rush пяти крейсеров на позиции врага без прикрытия истребителей все равно будет обречен на неудачу...



Angels Fall First 0.4

mods.moddb.com/3009/angels-fall-first-total-conversion

➔ Очень интересная модификация с эпическим сюжетом, которая параллельно разрабатывается для Nexus и HW 2. Объединенная Лига Планет лежит в руинах после более чем 200 лет стабильности и процветания. Крупнейшая ее фракция, Империя Антарес, не желая больше мириться с действиями стагнирующего псевдодемократического правительства, выходит из состава Лиги и начинает собственную военную кампанию за власть над Вселенной. Но флот Лиги, разбросанный по различным звездным системам, до сих пор представляет серьезную угрозу для Империи, и Лига намерена применить любые методы для сохранения статус-кво. Похоже, в этой войне не выиграет никто...

Акцент в AFF смещен в сторону тактики – все игроки начинают миссию с уже готовым флотом, никакого сбора ресурсов не предусмотрено, главной же целью стратега, помимо уничтожения противника, является захват специальных ключевых точек (привет, W40K!), которые как раз и служат источником денег, а также расширяют командный лимит. Отлично смотрятся новые вооруженные силы Антареса и Лиги Планет, а измененные спецэффекты придают происходящему на экране особый колорит.

Что касается режимов, то пока в моде работают лишь *skirmish* и сетевая игра, но в перспективе нам обещают полноценный *single* за обе воюющие стороны.



Star Wars: Warlords 0.45

warlords.swrebellion.com

Clone Wars 0.91

files.moddb.com/413/Download-Clone-Wars-091

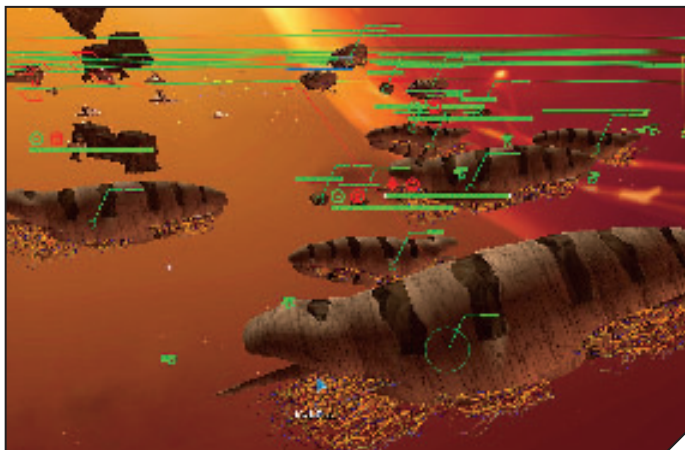
→ Не так уж много существует качественных стратегий по мотивам гексалогии Дж. Лукаса. И хотя с появлением Empire at War ситуация значительно улучшилась, немало событий мира SW так и остались неосвещенными. И здесь на помощь приходят целых два мода для HW 2: Clone Wars и Star Wars: Warlords. И если с первым все понятно – мы снова погрузимся в пучину Клонических войн между дряхлеющей Республикой и сепаратистами из Торговой Федерации, то в SW: Warlords авторы планируют ни много ни мало воспроизвести в игре все ключевые битвы вселенной Звездных Войн.

Поражает масштабность обоих модов – разработчики заново воссоздали более 100 (!) видов вооруженных сил Республики, Торговой Федерации (в Clone Wars) и Альянса, Империи и древней расы Yuuzhan-Vong (в SW: Warlords).

Корелианские корветы и крейсеры Mon Calamari Альянса, Victory Cruiser и знаменитый Imperial Star Destroyer, внушительные корабельные базы Торговой Федерации – проработанные до мельчайших деталей, они просто не имеют себе равных. Отдельного комплимента заслуживает и временной охват модов: от начала конфликта между Торговой Федерацией и Сенатом до падения Второй Империи и последующего вторжения Yuuzhan-Vong. Рассказано здесь и о многих знаменательных событиях, не вошедших в гексалогия Лукаса.

Немало секретов таит в себе и *skirmish*, предлагающий на выбор три вида сетевой игры. Первый из них предназначен для любителей глобальных сражений флотов, которые не желают тратить ни секунды на строительство, – это *Reinforcements*. В начале мы только указываем планируемый бюджет армии (от 50 тысяч кредитов до умопомрачительных 2 миллионов), заказываем подкрепления на космической станции – и за несколько секунд флот готов к бою! Второй режим, *Construction*, традиционен для RTS. Здесь мы собираем ресурсы, изучаем технологии и т. д. – в общем, классический HW в антураже Звездных Войн. И наконец, *Facilities* ограничивает нас постройкой исключительно истребителей и корветов, а основным заданием игрока становится уничтожение космической станции противника.

Существенные изменения претерпел и собственно геймплей. Крейсеры и линкоры обзавелись мощными силовыми полями, защищающими их от лазеров противника, а все орудия кораблей, как и в EaW, реализованы в виде подсистем, что позволяет избирательно уничтожать их, превращая железного гиганта в безопасную игрушку, и захватить его без особых сложностей. Для абсолютного счастья не хватает лишь полноценной кампании, но и здесь уже наблюдается немалый прогресс – очень скоро мы сможем заново пережить события всех эпизодов Звездных Войн, а не исключено, что и изменить ход истории. Поклонникам качественных стратегий настойчиво рекомендуется!



Блог Gameplay

цензуры — Ежедневно — Без цензуры —
Ежедневно — Без цензуры —

www.gameplay.
com.ua

Самые
свежие
новости
и слухи
из
мира
компьютерных игр

Battlestar Galactica: Fleet Commander 0.2.1

sourceforge.net/projects/hw2bsg

→ Отличный подарок для поклонников еще одного популярного sci-fi-сериала – Battlestar Galactica. В моде BSG: Fleet Commander его разработчики планируют воссоздать не только события сериала, повествующего о падении 12 людских колоний под натиском своих же бывших слуг – андроидов-сайлонов, но и предшествующие ему события, в частности – первую сайлоно-человеческую войну, когда андроиды потерпели неудачу и более чем на 40 лет

скрылись в глубинах космоса. Нам же придется взять на себя роль командующего единственным уцелевшего крейсера «Галактика», отбить новые атаки сайлонов, собрать немногочисленных выживших людей и отправиться на поиски загадочной 13-й колонии человечества – Земли.

Даже несмотря на столь раннюю версию, мод уже может похвастаться большим количеством моделей боевых единиц сайлонов и людей, аутентичным саундтреком и даже демо-версией будущей кампании. И пусть последняя пока состоит всего из трех разрозненных миссий, а некоторые модели еще нуждаются в текстурировании, сюжеты оригинальных серий 1978 г. и новых 2004–2007 гг. готовы уже сейчас. Интересно, успеют ли разработчики порадовать нас финальной версией своего детища в преддверии кульминационного четвертого сезона «Галактики»?

Star Trek: Call to Battle 0.3

files.filefront.com/Call+to+Battle/;1612575;;fileinfo.html

→ Одной из самых древних sci-fi-вселенных (съемки первого сериала начались еще в 1966 году) Star Trek так же не везет на хорошие стратегии, как и ее конкуренту Star Wars. И если Empire at War сумела-таки реабилитировать мир SW в глазах фанатов, то недавняя Star Trek: Legacy, увы, не оправдала наших ожиданий. К счастью, на помощь снова прихо-



дят энтузиасты с модом Call to Battle.

В перспективе разработчики планируют охватить все расы и эры Star Trek, а пока в нашем распоряжении флот клингонов, проработанный ничуть не хуже, чем его аналоги из ST: Legacy, и силы Федерации Земли. Ну а отсутствие single с лихвой компенсируется интересной сетевой игрой и skirmish. Конечно, нынешнее состояние мода пока далеко от идеала, есть определенные претензии к поведению AI, невыразительным визуальным эффектам и порой странной физике. Зато звуковое сопровождение скопировано из оригинального сериала и производит приятное впечатление. Нам же остается лишь пожелать удачи авторам мода – возможно, хоть на сей раз мы получим действительно хорошую RTS в мире Star Trek...

Point Defense Systems 7.3.1

www.pds.hwaccess.net



→ Начав свое существование в виде крохотного минимода, добавляющего в Homeworld 2 системы ПВО, предусмотренные Relic, но по непонятным причинам не включенные в игру, Point Defence быстро переросла в одну из самых масштабных модификаций, когда-либо стартовавших для стратегий вообще.

Создатели PDS твердо решили превратить HW 2 в глобальный космический симулятор невиданных масштабов, сфокусированный на максимально достоверных боевых действиях. Естественно, ничего подобного в реальной жизни в обозримом будущем не планируется, так что в качестве источника вдохновения авторами была использована современная тактика воздушного и морского боя. Получилось просто великолепно, и обновленные баталии станут серьезным вызовом даже стратегию со стажем. Игрока, привыкшего к простой и надежной тактике в стиле «семь фрегатов на один battleship», в PDS ждет фиаско, когда он (о, ужас!) должен одновременно отбивать атаки сразу с нескольких направлений. А что вы еще ожидали от условий, максимально приближенных к реальным? Любое промедление в этом хаосе смерти подобно, и придется

в основном здесь играть не в привычном боевом режиме, а в глобальном тактическом, хирургически точно направляя каждое движение, каждый бортовой залп своих подопечных.

Потрясающе смотрятся и обновленные визуальные эффекты – от тусклых взрывов и невзрачных лазеров из оригинальной HW 2 не осталось и следа. Это, кстати, дополнительный стимул перейти в тактический режим, иначе из-за эффектного фейерверка на экране просто не успеваешь контролировать действия своей эскадры.

Естественно, не обошлось и без существенной коррекции игровой механики, в частности добавились защитные поля и гиперпространственные модули к крейсерам и эсминцам, а все передвижения кораблей в космосе теперь подчиняются законам ньютоновской физики, и это сделало тактическую составляющую геймплея более глубокой. Также урезано древо технологий и апгрейдов – на поле боя некогда размениваться на мелочи, и то небольшое, что осталось, выполняет чисто декоративную функцию – скоротать время до накопления достаточной суммы в дензнаках и построения отряда супертяжелых крейсеров.

Особенно же порадовало огромное количество игровых режимов. *MP Safe Mode* – это оригинальный *deathmatch* из HW 2, только с обновленными правилами, в *AI Mod* искусственный интеллект берет на себя часть микроменеджмента, например самостоятельно ремонтирует поврежденные истребители и полностью автоматизирует сбор ресурсов. *Early Assault* в свою очередь облегчает жизнь поклонникам быстрой схватки – просто заказываем подкрепление и немедленно в бой! *Scenarios* – это отдельные миссии с заранее сгенерированными условиями игры и флотами, в которых стратег должен выполнить специальное задание, зачастую довольно трудное. И наконец, *Spaceship Duel*, наследник гениальной *Nexus: The Jupiter Incident*, где игрок и его оппонент получают в свое распоряжение по несколько отрядов для оттачивания тактических навыков. Ну а для любителей традиционного singleplayer разработчики припасли еще один приятный сюрприз – обновленную и на порядок более сложную кампанию оригинальной Homeworld 2. В общем, Point Defence – несомненно лучшая модификация для HW 2!

Freespace: A New Age 0.25

www.game-warden.com/fsna

→ Еще одна дань прошлому – Freespace: A New Age – возвращает нас к одному из лучших космосимов конца 90-х. В неравной схватке снова сойдутся могучие шиванцы и человечество вместе со своими новыми союзниками из империи Васудан. Изюминкой мода является необычайно широкий временной охват событий – от Великой войны между людьми и васуданцами, первого конфликта с шиванцами и до второго появления непобедимого врага на границах Альянса Земли и Васудана.

Причем, что наиболее приятно, каждой эре мира Freespace соответствуют свои, уникальные вооруженные силы каждой из сторон, а в последней эпохе мы сможем покомандовать кораблями-гигантами класса SJ Sathanas и GTVA Colossus, составляющими основную ударную силу флотов шиванцев и Альянса. Традиционным недостатком мода является отсутствие полноценной кампании – авторы аргументируют это тем, что еще не завершены работы по воссозданию всех кораблей эпохи Freespace, в частности, тех же SJ Sathanas и GTVA Colossus, но в будущем подобное вполне реально.



Complex Mod 5.5

www.homeworld2complex.com

→ Оригинальная и весьма удачная попытка совместить принципы традиционных RTS и глобальных 4X-стратегий. В Complex Mod доступ к новым ветвям древа технологий (к слову, существенно разросшегося) и увеличение размеров эскадры осуществляются по мере прогресса карьеры. Реализовано это просто: чем быстрее мы изучаем новые технологии, строим флот и, разумеется, чем активнее уничтожаем противника, тем быстрее растут наш статус и, как следствие, количество подконтрольных кораблей и уровень развития экономики.

Еще одно оригинальное нововведение – плата за обслуживание флота и всех модулей-усовершенствований, которая ежегодно снимается с вашего счета. Пустая казна на момент оплаты счетов не приведет к game over, но данное обстоятельство негативно отразится на карьере, а добросовестные полководцы, наоборот, разживутся бонусами за пунктуальность. Также в игре имеются нейтральные объекты (в частности, добывающие базы на астероидах), захватив которые вы сможете заполучить дополнительную статью доходов.

Обработке в моде подверглась и уже хорошо зарекомендовавшая себя модульная структура крупных кораблей. Так, на mothership теперь можно добавить целых 12 апгрейдов, в том числе мощную ионную пушку, систему ПВО и стационарную установку для запуска торпед, которые при точном наведении с помощью зонда наносят серьезный урон скоплению фрегатов и эсминцев противника. Ну а новые модели тяжелых истребителей и корветов станут серьезным подспорьем для эффективного выведения из строя крейсеров и прочих крупнотоннажных боевых единиц оппонентов.



FX Mod

1.711

forums.relicnews.com/showthread.php?t=110122

→ Созданный командой энтузиастов из Поднебесной FX Mod не вносит кардинальных изменений в геймплей оригинала и тем более не меняет игрового мира, как его собрат Gundam Mod. Он «всего лишь» добавляет в *skirmish* четыре игральные фракции, знакомые нам по первой и второй частям HW: Kadesh, Taidanii, Turanic Raiders и (сюрприз-сюрприз!) Progenitors. Каждая из сторон конфликта подверглась серьезной модификации с целью соблюдения хрупкого баланса, так что среди них нет явных лидеров или аутсайдеров. Эффектные каплевидные mothership от дальних родственников хиггарцев из Садов Кадеш, древние дредноты и эсминцы Прародителей, старые враги из Империи Тайдан и вездесущие пираты – выбор вашей любимой расы теперь не ограничен одними только Hiigaran или Vaygr. Немного разочаровывает лишь не самое удачное визуальное оформление – после графически совершенных SW: Warlords или Point Defence Mod угловатые модели из FX Mod смотрятся откровенно устаревшими. Но это уже мелочи по сравнению с возможностью выбирать любую из доступных в single рас. Вот еще бы Bentusi добавить...

Warhound

Дата выхода IV квартал 2007

Еще один шутер от первого лица, движок которого поддерживает DirectX 10. И, между прочим, выходит он, как и Crysis, в конце 2007-го. Вот это интрига! В Warhound, правда, нет никаких астероидов, инопланетян и иже с ними, здесь сюжет попроще. Игроку предстоит стать элитным наемником и очистить просторы Африки, Южной Америки, Восточной Азии, а заодно Балканы и острова Тихого океана от всяческих злобных диктаторов, бесчестных бизнесменов, наркобаронов и киднепперов. Кстати, миссии, оружие и даже тактику проведения операции разрешат выбирать самостоятельно как в single, так и в мультиплеере.

Xbox 360 / PC



The Destiny of Zorro

Дата выхода конец 2007

Зорро – герой культовый. Еще наши мамы проливали слезы над историей его любви и мести, а папы вытачивали из дерева шпаги и чертили букву «Z» на соседском заборе. Так что идея сделать о нем проект для семейной консоли на самом деле хороша. И, согласитесь, для фехтовальной игры ни одна платформа не подойдет лучше, нежели Wii с ее оригинальным контроллером. Wiimote заменит нам острую шпагу, а Wii-nunchuk – хлыст, и мы сможем почувствовать себя таким суперменом начала XIX века, который днем живет жизнью знатного кабальеро Диего де ла Вега, а ночью надевает черную полумаску и перевоплощается в защитника всех угнетенных – Зорро.

Wii



Pet Alien

Дата выхода II квартал 2007

От домашних животных обязательно должна быть какая-то польза. Собаки защищают от воров, кошки ловят мышей (по крайней мере они могли бы это делать, если бы захотели). А забавные питомцы-инопланетяне, побеждая в мини-играх и разгадывая кроссворды, спасают хозяина из механических лап злобных роботов, которые похищают существ со всей галактики для своего зоопарка. И так 50 уровней в полном 3D.





Hour of Victory

Дата выхода лето 2007

Представьте себе боекомплект из «Индианы Джонса» вместе со «Спасением рядового Райана», только в сеттинге Второй мировой. Обдумайте хорошо, не спешите с выводами... А ведь правда, идея-то замечательная? Теперь радуйтесь: именно этой гремучей смесью, по словам исполнительного продюсера Марка Кадвела, студия nFusion собирается начинить свой новый шутер (естественно, с онлайн-режимом через Xbox Live!). Там, кстати, дадут не только из аутентичных пулеметов пострелять, но и на любом свободном танке покататься. Так что, несмотря на некоторую вторичность замысла, все равно ждем-с.

Xbox 360

The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

Дата выхода весна 2007

Аддон к лучшей игре прошедшего года – что может быть приятнее для поклонников RPG? В Shivering Isles добавится Мир Безумия, управляемый чокнутым дэйдрическим принцем Шеогоратом. Мир довольно большой, примерно в четверть оригинального Cyrodiil, и разделен на две абсолютно непохожие части (Mania и Dementia), каждая со своей столицей. Так что, похоже, играть в Shivering Isles мы будем долго.



PC / Xbox 360



Mercenaries 2: World in Flames

Дата выхода 2007

Очень трудно быть рыцарем на белом коне с ярлыком «Lawfull Good» на сверкающих доспехах – гражданских не обидь, блюстителю порядка слова поперек не скажи. А вот беспринципным наемникам живется гораздо проще и веселее: делай, что в голову взбредет, главное – контракт выполнить. Потому мультиплатформенное продолжение Mercenaries о приключениях в Венесуэле, да еще и с кооперативом, конечно, будет востребовано комьюнити.

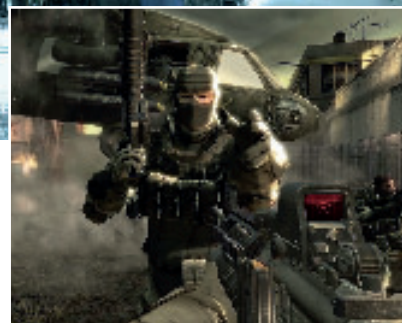
PC / PS2 / PS3 / X360



BlackSite Area 51

Дата выхода III квартал 2007

Хороший инопланетянин – это... правильно, мертвый инопланетянин. Потому тех, кто два года назад недострелял пришельцев в Area 51, Midway любезно приглашает в сиквел. Здесь и монстры пострашнее, и пейзажи пореалистичнее (еще бы, игра-то на Unreal Engine 3.0), и тактическая система продвинутая появилась, а уж сколько всякого оружия! Говорят, даже из инопланетных пушек дадут пострелять.



PC / PS3 / X360



Brooktown High: Senior Year

Дата выхода весна 2007

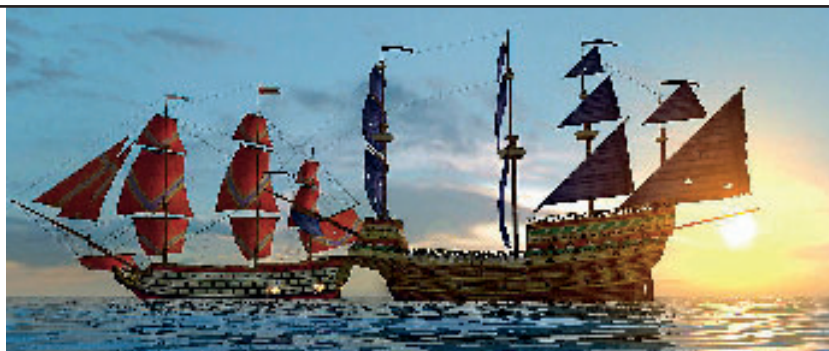
Ну вот, наконец-то появятся dating sim и за пределами Страны восходящего солнца. А мы уж думали, что лишь японские старшешкласники озабочены проблемами общения с противоположным (и не только!) полом. Но студия Backbone считает иначе и потому собирается выпустить подобный продукт именно для американского рынка. Причем здесь игроку придется не просто выбирать варианты ответов в диалогах, но и посещать занятия, искать подработку, покупать себе одежду... Финальная цель, конечно, неизменна: встречаться, встречаться и еще раз встречаться.

PSP

Bounty Bay Online

Дата выхода II квартал 2007

Идея романтики позднего Средневековья не дает покоя разработчикам: уже скоро любителям MMORPG предложат нюхнуть пороху корабельных пушек. Управлять парусным судном в онлайн, драться с пиратами или самому стать корсаром – да это же просто исполнение детской мечты!



PC

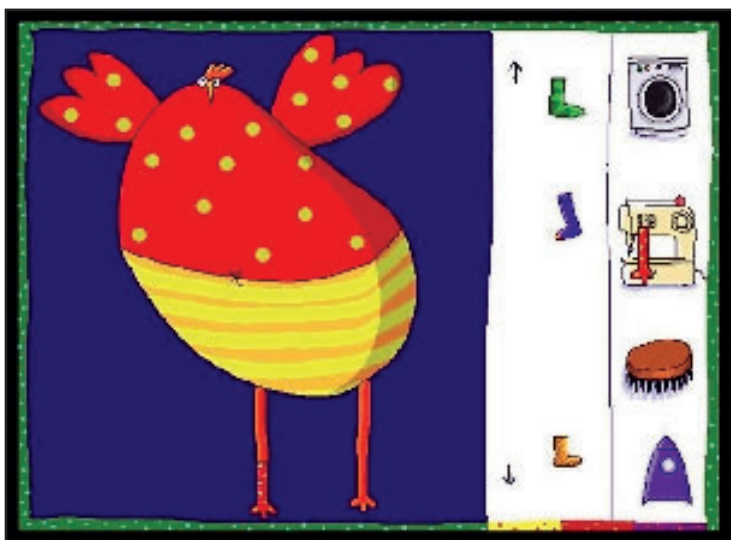
Sword of the New World: Granado Espada

Дата выхода лето 2007

Время, свободное от изобретения велосипеда, любителям подобных занятий корейцы из IMC Games (под предводительством Хак Кью Кима, отца Ragnarok Online) предлагают посвятить открытию Америки в игре жанра... правильно, MMORPG! Однако не обычной – в стиле «пойди один и убей их всех», а оригинальной – в стиле «соберитесь втроем и убейте их всех»: здесь позволено будет управлять одновременно тремя персонажами. В комплекте с *Auto Battle* это сделает игру незабываемой.



PC



Cosmic Family

Дата выхода лето 2007

Wii укрепляет свои позиции в качестве именно семейной игровой платформы. Вот к лету, когда начнутся каникулы, Ubisoft (!) как раз обещает приурочить выпуск портированной с PC замечательной аркады Cosmic Family. Развеселая семейка и многочисленные добродушные монстры (конечно, добродушные, рейтинг-то «3+») ждут не дождутся, пока наши чада станут тырцать в них своим Wiimote, чистить им зубки, надевать носочки и причесывать.

Wii

Enemy Engaged 2

Дата выхода 2007

Вирпилам вертолетов приходится гораздо тяжелее, чем вирпилам самолетов. Ну-ка, назовите навскидку пару-другую хороших геликоптер-симуляторов! А ведь управлять вертолетом не менее, а в чем-то даже более интересно. По крайней мере пролететь между двумя небоскребами на высоте метров 30 над землей у пилота самолета получится вряд ли. Так что известие о разработке сиквела знаменитой игры 2000 года Enemy Engaged (рабочее название Enemy Engaged 2) обязательно порадует всех фанатов жанра.

PC



\$230/1110

→ Индустрия компьютерных игр – сегмент быстроразвивающийся, и новые графические технологии делают современные цифровые развлечения все реалистичнее. На помощь графике уже пришел объемный звук, позволяющий определять местонахождение виртуальных противников. Однако самого главного – тактильных ощущений – до сих пор не было. На этот недостаток больше всего указывали любители скоростных заездов на болидах и фанаты авиасимуляторов. Что ни говори, но попадание снаряда в фюзеляж или переворот машины на трассе игрок не чувствует физически, поэтому о полном реализме судить еще рано. Появление устройства ButtKicker (мы все же не будем приводить в журнале дословный перевод названия) если и не является революцией, то по крайней мере выводит компьютерные развлечения на новый уровень.

Описание внешнего вида мало что скажет читателю, поэтому остановимся на принципах, заложенных в работу этого устройства. Создавать очередную технологию наподобие Force Feedback сложно и неудобно, поскольку пришлось бы встраивать ее поддержку в большинство выпускаемых игр. Инженеры Guitammer Company пошли более простым путем, решив использовать звук в качестве источника информации.

Сигнал с аудиоплаты поступает во внешний усилитель

Buttkicker Gamer Amplifier, где происходит обработка и анализ частотных характеристик. Дальше отфильтрованный низкочастотный сигнал подается в специальный излучатель, вибрирующий с разной силой в зависимости от уровня басов. Остается лишь прикрепить излучатель к креслу или стулу, чтобы получить незабываемые ощущения.

На самом деле все, конечно, не так просто. В целом ButtKicker представляет собой довольно сложное устройство с возможностью регулировать диапазон «воспроизводимых» частот и громкость, влияющую на силу вибрации.

В основном ButtKicker Gamer предназначен именно для любителей компьютерных игр, причем отметим жанровую избирательность устройства – понятно, что наиболее реалистично дрожь кресла будет чувствоваться в авиа- и автосимуляторах.

Стоит отметить, что компания выпустила не только версию для геймеров, но и комплект для домашнего кинотеатра под названием ButtKicker LFE. Эта модель отличается намного большей мощностью и специальным креплением для диванов, она способна достаточно сильно трясти зрителей при просмотре киноблокбастеров.

К сожалению, пока что продукция Guitammer Company представлена на рынке Украины в единичных экземплярах, однако через некоторое время модели ButtKicker станут гораздо доступнее.

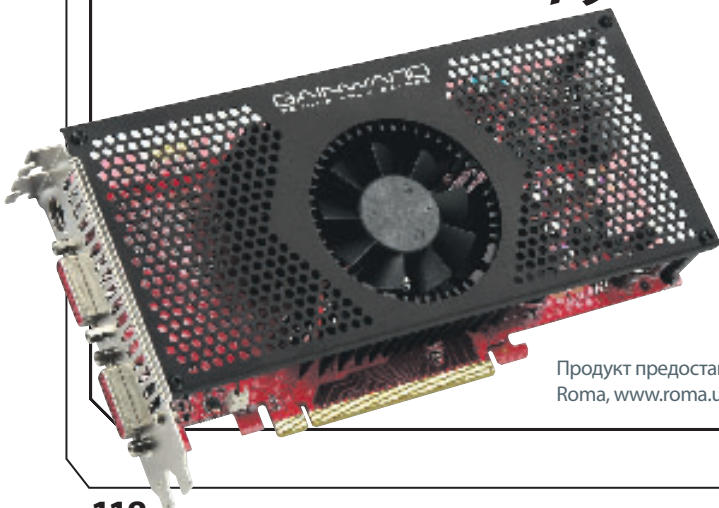
Buttkicker Gamer/LFE



Продукт предоставлен «Saitek-Украина», www.buttkicker.ru

\$215

Gainward Bliss 7900 GS Golden Sample 256 MB



Продукт предоставлен Roma, www.roma.ua

→ Дизайн печатной платы видеокарт от Gainward несколько отличается от референсного варианта. Помимо цвета текстолита, который приобрел красный оттенок, немного изменился поверхностный монтаж компонентов. Используется собственная система охлаждения. Это довольно массивный радиатор с ребрами, имеющими большую площадь. Кулер функционирует в двух режимах – в работе с 2D-приложениями он практически беззвучен, а вот в режиме максимальной нагрузки обороты вентилятора заметно увеличиваются. Издаваемый шум все же гораздо ниже, чем генерируемый референсными кулерами GeForce 7900 GS.

Радиатор прикрыт перфорированной пластиной, которая, помимо эстетической, не несет другой нагрузки, однако смотрится видеокарта с ней очень эффектно. К тому же модель Golden Sample оказалась одной из лучших по разгонному потенциалу в своем классе, что в умелых руках дает ей неоспоримое преимущество.

\$80 + \$16,50

Sunbeam Acrylic + Sunbeam Lanparty Bag

Продукт
предоставлен
IT-Link,
www.it-link.com.ua



➔ Нечасто на отечественном рынке появляются акриловые корпуса, а уж тем более от такого именитого бренда, как Sunbeam. Подобный кейс найдет достойное применение у любого моддера, и начинающего, и обладающего уже изрядным опытом.

Еще нераспечатанная коробка удивляет, поскольку она довольно небольшого размера, и очень трудно представить, как полноценный корпус стандарта ATX мог в нее поместиться. Все оказалось просто – Sunbeam Acrylic поставляется в разобранном виде, что-то вроде конструктора «сделай сам». Но не стоит пугаться – в комплекте идет детальная инструкция, которая поможет при сборке, а сам процесс не менее увлекателен, чем решение головоломки. Остается только быть предельно аккуратным при монтаже корпуса, ибо акрил очень легко царапается. Производитель заботливо укомплектовал модель

даже белыми перчатками, чтобы в процессе сборки не оставлять отпечатков пальцев на маркой поверхности устройства.

Любителям ходить в гости к друзьям вместе со своим домашним компьютером будет интересен еще один аксессуар – сумка для корпуса с боковыми карманами для клавиатуры, мыши, дисков и самых разных полезных мелочей. Ее можно нести в руке или на плече, а отличительной особенностью является то, что системный блок не нужно вынимать для приведения в боевую готовность – достаточно лишь отстегнуть несколько клапанов. Единственный нюанс: при сборке ПК в таком корпусе необходимо очень тщательно подходить к выбору комплектующих, а именно – к их внешнему виду. Поскольку кейс изготовлен из прозрачного материала, придется потрудиться, чтобы его «интерьер» выглядел достойно.

LG GSA-H22L

➔ Компания LG пополнила свою линейку supermulti-приводов, анонсировав GSA-H22L, поддерживающий 18-кратную скорость записи на носители DVD+R/-R. Дизайн накопителя полностью аналогичен оформлению предыдущих моделей данной марки. GSA-H22L продемонстрировал хорошие показатели и для DVD+R, и для DVD-R. Причем заготовки первого типа были записаны практически идеально. С прожигом двухслойного DVD+R DL рассматриваемое устройство также справилось весьма неплохо. Показатели GSA-H22L для перезаписываемых DVD-дисков в целом можно назвать вполне приемлемыми – количество ошибок в пределах нормы. Работа новой модели с CD-носителями заслуживает самых высоких оценок. Запись как CD-R, так и CD-RW выполняется просто отлично. А механизм коррекции при чтении поврежденного CD-ROM традиционен для приводов марки LG – не очень быстро, но довольно качественно.

В итоге производителю в очередной раз удалось выпустить на рынок качественные устройства, способные полностью удовлетворить потребности пользователя в записи/чтении оптических носителей практически всех существующих форматов.

\$40



Продукт предоставлен представительством
LG Electronics в Украине, тел. 8 (800) 303-0000

Logitech Premium Notebook Headset

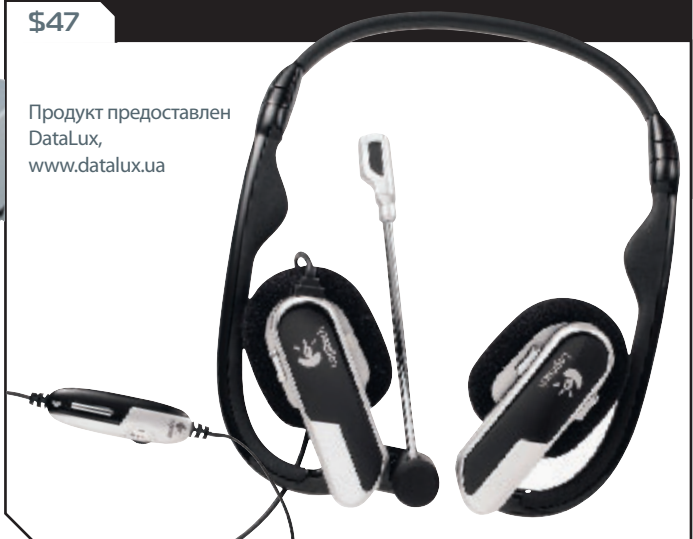
➔ Несмотря на то что эта стереогарнитура называется Premium Notebook Headset, единственное, что говорит о ее «ноутбучном» применении, – пластмассовый чехол для переноски (довольно удобный, хотя защелка и «петля» не выглядят особо надежными).

Эргономика у гарнитуры удачная, дужка наушников вызывает дискомфорт лишь после часа использования –

для игр маловато, но для интернет-телефонии более чем достаточно. Микрофон в меру чувствительный – голос слышен громко и отчетливо, в то же время фоновые шумы (уличный гул, разговоры в офисе и т. д.) практически отсутствуют. Наушники открытого типа, ушные раковины не натирают, по качеству звучания вполне пригодны не только для общения, но и для прослушивания МРЗ-музыки.

\$47

Продукт предоставлен
DataLux,
www.datalux.ua



\$187

SilverStone SGo1-Evolution

→ Концепция цифрового дома, предложенная массовому потребителю несколько лет назад, активно внедряется в жизнь. Способствуют этому и производители корпусов для ПК, предлагающие различные модели, которые могут быть использованы для создания HTPC. К традиционным barebone-системам – маленьким, компактным, красивым, с предустановленными материнскими платами или же нафаршированным по полной, покупатели уже привыкли. Однако проблема большинства таких решений, доступных на рынке, – минимальная возможность апгрейда компонентов ПК, ведь, например, найти подходящую плату нестандартного формата в 99% случаев – невыполнимая задача.

Barebone-корпус от производителя SilverStone, известного в основном благодаря качественным блокам питания, – модель SGo1-

Evolution – дает пользователю значительно больше возможностей для «маневра» в отношении подбора компонентов. Она рассчитана на установку любой материнской платы формата mini-ATX, полноразмерной видеокарты и даже стандартного блока питания требуемой мощности. Передняя панель смотрится немного простовато, но в то же время весьма солидно – и она, и остальные части корпуса полностью выполнены из алюминия. Конструкция продумана очень хорошо – после снятия крышки можно легко получить доступ к основным узлам системного блока. Два предустановленных вентилятора помогут улучшить охлаждение видеокарты и жестких дисков.

SilverStone SGo1-Evolution, безусловно, порадует любителей компактных системных блоков, позволяя создать стильный компьютер с необходимой производительностью.



Продукт предоставлен ASBIS, www.asbis.ua

Н/Д

Samsung SyncMaster 225MS



Продукт предоставлен представительством Samsung Electronics в Украине, www.samsung.ua

→ Широкоэкранные мониторы приобретают все большую популярность. Обычно такие устройства ориентированы на применение в составе мультимедийных систем. Следуя запросам рынка, компания Samsung представила новую модель – SyncMaster 225MS. Одно из главных ее достоинств – отлично оснащенный коммутационный модуль. Имеются разъемы DVI-D, D-sub, HDMI, composite-, component-, S-Video, а также аудиовходы RCA и mini-jack.

Что касается качества изображения, то результаты довольно неплохи как для матрицы TN. Основные недостатки – высокая нативная цветовая температура и ограниченные углы обзора. В остальном все в порядке: впечатляющая скорость реакции матрицы, хорошая равномерность подсветки в центральной области. Стоит отметить, что плавность градиента достигается при парамет-

рах контрастности, отличных от заводских (значение 93). Монитор оснащен встроенными динамиками системы SRS и выходом для наушников. Отрегулировать дисплей можно с помощью удобных сенсорных кнопок на лицевой панели корпуса. Экранное меню хорошо структурировано, и значит, разобраться в нем способен даже неопытный пользователь.

К эргономичности устройства есть некоторые претензии: во-первых, подставка позволяет регулировать лишь угол наклона экрана, и во-вторых, разъемы на тыльной панели расположены перпендикулярно экрану, а не снизу, так что при монтаже дисплея на стене придется подыскивать штрекеры с Г-образным профилем. В целом Samsung SyncMaster 225MS – качественный и функциональный продукт, гармонично дополняющий линейку широкоэкранных дисплеев Samsung.

\$56

Microlab FC550

➔ Новая система Microlab FC550 только появилась на рынке и представляет собой бюджетное решение. Об этом свидетельствуют небольшая мощность АС, габариты и стоимость модели. Крохотные пластмассовые сателлиты имеют нерегулируемую подставку и несъемный провод, ведущий к отдельному блоку усилителя. Сквозь тканевую защитную накладку видны фазоинвертор и один широкополосный динамик, на которые и ложится основная нагрузка.

К нашему удивлению, данная система прекрасно отрабатывает весь диапазон с достаточно качественным агрессивным звучанием. Сколько-нибудь значимых провалов мы не обнаружили, а четкое взаимодействие колонок с сабвуфером заслуживает высокой оценки. Дополнительный плюс FC550 получает за универсальность, позволяющую владельцу такого комплекта слушать самую разнообразную музыку без длительных настроек эквалайзера.

Продукт предоставлен представительством Microlab в Украине, тел. (044) 206-2709



КРЕДИТНО-БОНУСНА ПРОГРАМА!

зручно! легко! для всієї родини!



- ✓ Зручність використання
- ✓ Однократне оформлення
- ✓ Без прив'язки до певного товару
- ✓ Постійне накопичення бонусів
- ✓ Може використовуватися усіма членами родини



ВПЕРШЕ!



Служба інформації: тел.: 8-800-501-5000
(дзвінки зі стаціонарних телефонів з мовж України безкоштовні)

Інтернет-магазин:
www.city.com.ua



«Овцегонки»/ Champion Sheep Rally

Жанр аркадные гонки
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 3/5
Локализация 4/5

➔ В принципе Champion Sheep Rally – достаточно неприятная гонка... на овцах. Построенная по всем принципам аркадных гонок с оружием, игра имеет несколько необычных особенностей. Например, овцы способны совершать длинные прыжки, отталкиваясь от спин соперников. В целом CSR получилась довольно забавной, но, к сожалению, очень однообразной. Трасс здесь всего восемь, бонусов только три, правда, есть несколько разных режимов. Радует и почти раритетная нынче возможность игры в split screen для четырех человек! Графика весьма упрощенная, а музыкальное сопровождение самое обычное.

Локализация аркадных гонок никогда не была слишком сложной задачей. Собственно, достаточно перевести пункты меню, описания трасс и предупреждающие надписи. Озвучки в русской версии, как и в оригинале, нет.



«18 стальных колес: Полный загруз»/ 18 Wheels of Steel: Haulin'

Жанр симулятор
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 2/5
Локализация 4/5

➔ Очередной проект серии 18 Wheels of Steel получился неудачным, несмотря на улучшенную графику (впрочем, все еще достаточно неприятную), реализацию двухсоставных трейлеров, более реалистичные города, включающие landmark и основные развязки, а также возвращение в серию полиции. Причиной является то, что у разработчиков, похоже, отсутствует чувство меры. Еще в два раза увеличив размер виртуальных Соединенных Штатов, они вынуждают нас совершать многочасовые переезды в надежде на мизерное вознаграждение, которого не хватает даже на покрытие штрафов. Это уже не игра, а работа. Наш вердикт – 2 балла.

Локализаторы на Haulin' отдыхали. Достаточно было перевести пункты меню, типы грузов и некоторые управленческие таблицы. Слава богу, названия автомобилей и городов остались на языке оригинала.



«Цезарь IV»/ Caesar IV

Жанр пошаговая стратегия
Издатель «Софтпром»
Локализатор SoftClub
Игра 4/5
Локализация 3/5

➔ Хотя и обидно, но четвертая часть серии Caesar оказалась не так хороша, как предыдущие, и теперь на вершине рейтинга градостроительных стратегий обосновалась другая игра. Слабая экономическая модель, очень неудобная камера, оставшиеся практически без изменений торговая и военная составляющие, а также весьма высокие системные требования не позволяют проекту претендовать на лавры победителя.

Локализация от SoftClub выполнена неплохо, но все же с некоторыми огрехами – шрифт выбран не очень качественный, он бросается в глаза и отвлекает от игры, а в нескольких местах попросту встречаются опечатки и пропуски. В остальном же претензий нет, голоса и интонации актеров хороши, хотя хотелось бы, чтобы в них звучало поменьше пафоса. Отдельного упоминания заслуживает буклет, описывающий основные моменты игры, так что начинающему геймеру будет намного проще осваивать азы.

«Devil May Cry 3: Специальное издание»/ Devil May Cry 3 Dante's Awakening Special Edition

Жанр 3D-action
Издатель «Новый Диск»
Локализатор «Новый Диск»
Игра 4/5
Локализация 3/5

➔ Компьютерному геймеру о серии Devil May Cry известно мало, однако именно она (точнее, первая ее часть) в свое время стала «продвигающим фактором» для новенькой тогда консоли PS2. Неудивительно, что приключения полудемона Данте получили продолжение, и не одно. «Специальная редакция», вышедшая через год после обычной DMC 3, предла-

гает нового игрового персонажа – Vergil («злого» брата-близнеца Данте), а также дополнительный уровень сложности Very Hard Mode (хотя и без него игру легкой назвать, прямо скажем, нельзя).

Портирование выполнено более-менее сносно, и хотя управление с клавиатуры не выдерживает никакой критики, однако при использовании геймпада все становится на свои места. На русский переведены только субтитры и меню, а озвучка оставлена нетронутой, равно как и видеоролики, идущие без субтитров.





«Dragonshard: Кристалл Всевластья»/ Dragonshard

Жанр RPG/стратегия
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 3,5/5
Локализация 3/5

➔ Dragonshard – первая и единственная ролевая стратегия, построенная на правилах D&D3. Эксперимент, проведенный Atari и Liquid Entertainment в сентябре 2005-го, оказался удачным. Главная особенность игры заключается в разделении мира на два уровня – наземный и подземный. В то время как на поверхности происходят классические RTS-баталии с постройкой базы (в стиле Kohan II), под землю отправляется партия приключенцев для добычи сокровищ и артефактов. Геймплей весь-

ма интересен и органично сочетает в себе ролевую и стратегическую части. Да и сюжет Dragonshard неплох. Только графика, к сожалению, уже не впечатляет.

Перевод в принципе достаточно грамотен, а вот озвучка неприятно удивила. И если актеры, «играющие» главные роли, хоть чуть-чуть пытались передать эмоции, то голос рассказчика просто нагоняет сон – слушать его неприятно. Мало того что он надоедает вам в обучающих заданиях, так еще и звучит в самих миссиях.

FIM Speedway Grand Prix 2

Жанр мотосимулятор
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 3/5
Локализация 5/5

➔ В свободное от выпуска очередных серий Chrome и Xpand Rally время польская Techland раз в три года создает нишевый мотосимулятор по лицензии чемпионата FIM Speedway Grand Prix. Вторая игра, имеющая аналогичное название, детально воспроизводит все правила и этапы данного популярного в узком кругу турнира. Напомним, что соревнования FIM Speedway – это гонки по грязевому кольцу, проложенному внутри стадиона, эдакое мини-ралли в стиле NASCAR. Новая версия отличается улучшенной графикой, тщательно проработанными локациями и точнейшим соблюдением правил. Увы, игра будет интересна лишь самым ярым фанатам данного вида спорта.

Локализация удалась на славу. Кроме отличного перевода биографий гонщиков, нас поразила великолепная озвучка комментаторов. Bravo!



Medieval II: Total War

Жанр стратегия реального времени
Издатель «Софтпро»
Локализатор SoftClub
Игра 4,5/5
Локализация 5/5

➔ Серия Total War уже давно завоевала признание любителей стратегий в real time. Эпические сражения древних воинов выглядят как никогда реалистично в творениях Creative Assembly, причем с каждой новой частью мы получаем все более детальную графику и масштабные бои. Благодаря непредсказуемым кампаниям и огромному временному периоду в 400 лет вы ощутите себя и византийским королем, и владыкой Рима. Система управления юнитами и возможность расстановки их перед битвой позволяют контролировать ситуацию, но в ходе боя она меняется кардинальным образом, и отыскать в суматохе своих солдат будет уже довольно трудно.

Локализованная версия Medieval II: Total War комплектуется полностью русскоязычным руководством пользователя, да и сам продукт переведен отлично. Знакомые по телесериалам голоса и прекрасно обработанные тексты лишь увеличивают удовольствие от игрового процесса.



Sid Meier's Civilization IV: Warlords

Жанр TBS
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 3/5
Локализация 5/5

➔ Имя Сиды Мейера для многих уже чуть ли не предмет поклонения, а продукты, выпущенные под этим лейблом, в любом случае становятся хитами продаж. В свое время выхода Civilization IV игроки ждали едва ли не как манны небесной и не ошиблись в надеждах. И вот теперь появилась русская версия официального дополнения к этой стратегии – Warlords. Аддон добавляет шесть новых цивилизаций, порядка десяти лидеров и специальных юнитов, восемь сценариев игры, более того, в состав дистрибутива включены все патчи, выпущенные с момента выхода оригинального проекта.

Локализация от «1С», как и ожидалось, выполнена отлично, прекрасно подобранный удобочитаемый шрифт, приятные голоса актеров. Ко всему прочему для игры через Интернет на диске также представлена версия с английскими названиями городов.



Шутеры



1. F.E.A.R.

PC/Xbox 360 • Monolith/Vivendi/«Софтпром»

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 (+ Episode One)

PC/Xbox • Valve/«Бука»

3. Black

PS2/Xbox • Criterion/EA

4. Battlefield 2

PC • D.I.C.E./EA/«Софтпром»

5. Prey

PC/Xbox 360 • Human Head/«1С»

Файтинги



1. Tekken 5

PS2 • Namco

За одну только панду эта игра могла бы получить выбор редакции. Но Tekken 5 отличается еще и замечательным балансом и очень динамичным игровым процессом.

2. Soul Calibur III

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

RPG

1. The Elder Scrolls IV: Oblivion

PC/Xbox 360 • Bethesda/«1С»

Полная свобода, масса второстепенных квестов, сюжетная линия для каждой из гильдий и уйма возможностей. Однозначно лучшая ролевая игра последних лет.

2. Vampires: The Masquerade – Bloodlines

PC • Troika Games/Activision

3. Neverwinter Nights 2

PC • Obsidian/«Акелла»

4. Fallout 2

PC • Black Isle/«1С»

5. «Серп и Молот»

PC • Nival/«1С»



Адвентюры

1. Dreamfall: The Longest Journey

PC/Xbox • Funcom/«Новый Диск»

Самое длинное путешествие превратилось в бесконечное приключение – и вторая часть сериала доказывает, что жанр адвентюр рано хоронить.

2. Sam & Max Episodes

PC • TellTale

3. Fahrenheit

PC/PS2/Xbox • Quantic Dream/«Акелла»

4. Runaway 2: Dream of Turtle

PC • Pendulo Studios/«Руссобит-М»

5. Fatal Frame III

PS2 • Tecmo



Action

1. Gears of War

Xbox 360 • Epic/Microsoft

Наиболее динамичный action этого года и красивейшая игра на данный момент – бескомпромиссный боевик от создателей Unreal.

2. Hitman: Blood Money

PC/PS2/Xbox/Xbox 360 • IO/«Новый Диск»

3. Tomb Raider: Legend

PC/PS2/Xbox/Xbox 360 • Crystal Dynamics/«Новый Диск»

4. Lost Planet

Xbox 360 • Capcom

5. The Outfit

Xbox 360 • Relic/THQ



Action/RPG

1. Titan Quest

PC • Iron Lore/«Бука»

Много монстров, много шмоток, много способностей и много-много щелчков левой кнопкой. Перед прохождением приготовьте запасную мышку.

2. Marvel Ultimate Alliance

PC/Xbox/Xbox 360/PS2/PSP/Wii • Raven/Activision

3. Dungeon Siege II

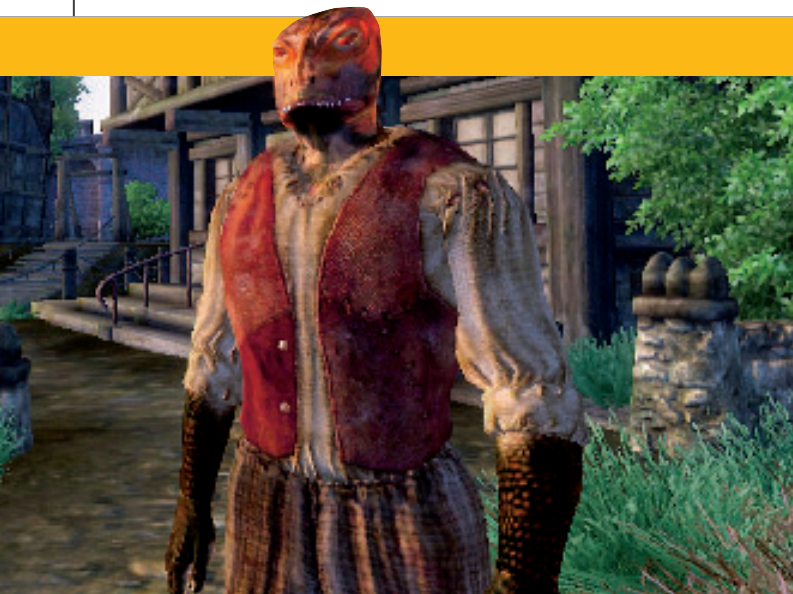
PC • Gas Powered/«1C»

4. Shining Force Neo

PS2 • Amusement Vision/SEGA

5. Ex Machina

PC • Nival/Targem/«Бука»



MMOG

1. World of Warcraft: The Burning Crusade

PC • Blizzard/Vivendi/«Софтпром»

Дополнение к самой лучшей многопользовательской игре снова подтвердило и без того уже известный факт: в Blizzard работают исключительно талантливые люди.

2. Guild Wars: Nightfall

PC • ArenaNet/«Бука»

3. EVE Online

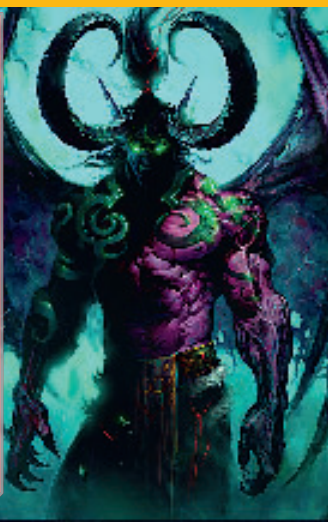
PC • CCP

4. EverQuest II

PC • SOE/«Акелла»

5. Albatross 18

PC • Ntreev/GameFactory

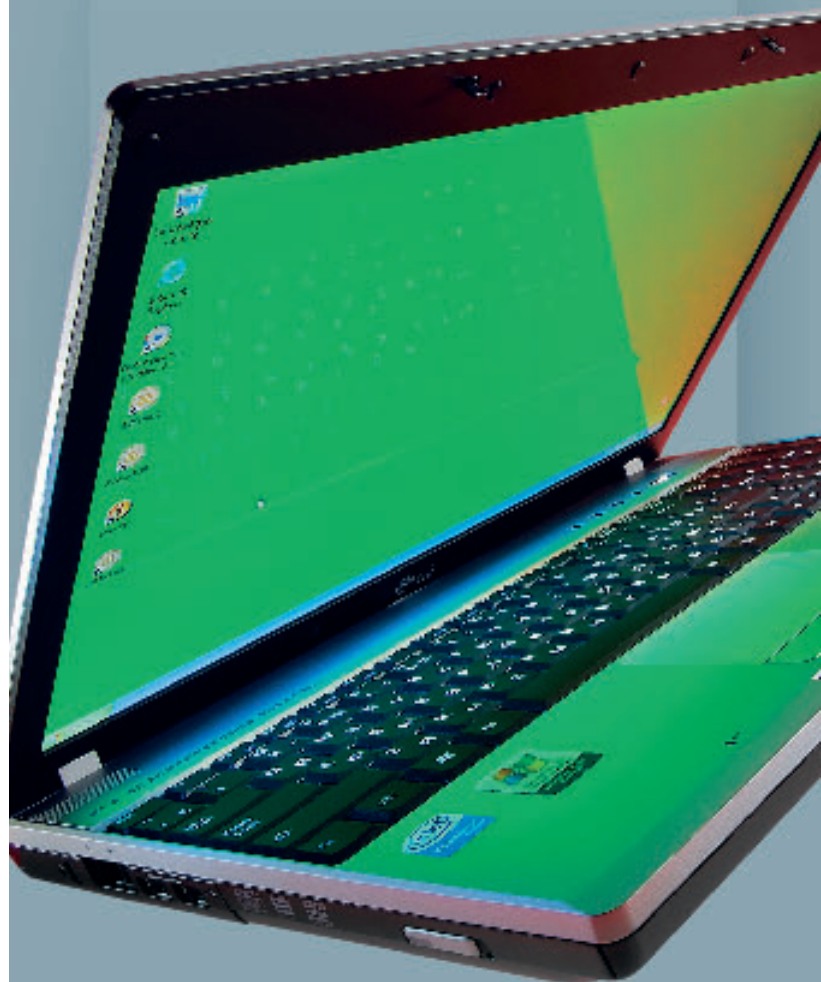


hotline

IT&Consumer Electronics



НОВЫЙ КАТАЛОГ «Ноутбуки»



Ежедневно более
500 тыс. предложений
от 600 магазинов!

www.hotline.ua

Гонки

1. GTR 2

PC/Xbox 360 • Simbin/«1С»

Бескомпромиссный симулятор от признанных мастеров жанра. Без руля запускать эту игру смысла нет, но если вы любите гонки, то GTR 2 должна быть в вашей коллекции.

2. Burnout: Revenge

PS2/Xbox/Xbox 360 • Criterion/EA

3. Gran Turismo 4

PS2 • Polyphony/Sony

4. FlatOut 2

PC/PS2/Xbox • Bugbear/«Бука»

5. Outrun 2006

PC/PS2/Xbox/PSP • SEGA



RTS

1. Warhammer 40 000: Dawn of War – Dark Crusade

PC • Relic/«Бука»

Третий эпизод саги Dawn of War позволяет нам играть практически за каждую из сторон знаменитого конфликта Warhammer 40K.

2. Medieval II: Total War

PC • Creative Assembly/SEGA/«Софтпром»

3. Company of Heroes

PC • Relic/«Бука»

4. Star Wars: Empire At War

PC • Petroglyph/«1С»

5. «В тылу врага 2»

PC • Best Way/«1С»



jRPG

1. Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King

PS2 • Level-5/Square Enix

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. Tales of the Abyss

PS2 • Namco Bandai

3. Grandia III

PS2 • Game Arts/Square Enix

4. Kingdom Hearts II

PS2 • Square Enix/Buena Vista

5. Suikoden V

PS2 • Konami



Экономические

1. Sid Meier's Railroads!

PC • Firaxis/«1С»

Игры Сида Мейера регулярно забирают все первые места в наших топах. Мы уверены, даже обратись он к другим жанрам, и там его ждал бы успех.

2. Viva Piñata

Xbox 360 • Rare/Microsoft

3. The Sims 2

PC • Maxis/EA/«Софтпром»

4. ANNO 1701

PC • Sunflowers/«Новый Диск»

5. Harvest Moon

DS • Marvelous/Natsume



Симуляторы



1. «Ил-2» (+ аддоны)
PC • Madox Games/«1С»

Несмотря на свой почтенный возраст, «Ил-2» остается лучшим боевым авиационным симулятором – спасибо сплоченному комьюнити и множеству аддонов.

2. Silent Hunter 3
PC • Ubisoft/«1С»

3. Ship Simulator 2006
PC • vStep

4. Trainz Railroad Simulator 2006
PC • Auran/«1С»

5. Microsoft Flight Simulator 2007
PC • Microsoft

TBS



1. Civilization IV: Warlords
PC • Firaxis/«1С»

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. Galactic Civilizations II
PC • Stardock/«1С»

3. Heroes of Might & Magic V
PC • Nival

4. Europa Universalis III
PC • Paradox Interactive/«1С»

5. Advance Wars: Dual Strike
DS • Intelligent Systems/Nintendo

Необычные игры

1. Rayman Raving Rabbids
PC/PS2/Xbox/Wii • Ubisoft/«Бука»

Кролики-бездельники не умеют ничего – ни готовить, ни рисовать, ни танцевать. Но вот пожить все свободное время – это да, на это они горазды.

2. We♥Katamari
PS2 • Namco

3. LocoRoco
PSP • Sony

4. Pump It Up: Exceed
PS2 • Andamiro/Mastiff

5. Singstar
PS2 • Sony



hotline

IT&Consumer Electronics

популярные рубрики:

телефоны, КПК,
коммуникаторы, МРЗ-плееры



Ежедневно более
500 тыс. предложений
от 600 магазинов!

www.hotline.ua

Топ 5

Качок, исследователь, ловелас, вор и мэр

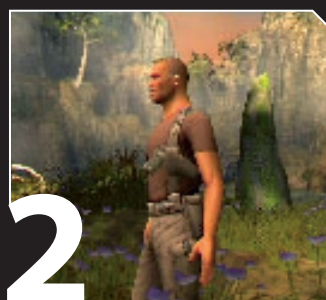
Апрель – месяц необычных, экспериментальных проектов. Все то, что издатели не рискуют выпускать в ноябре, они припасают для апреля. В крайнем случае потом можно отшутиться.

Сергей Галёнкин



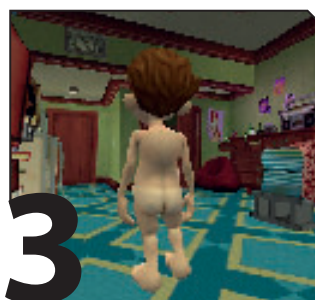
Duke Nukem Forever

Узнав о выходе S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, американские разработчики всерьез взялись за свой долгострой и ударными темпами доводят проект до финала. Обещают успеть аккурат к 1 апреля. Впрочем, дату выхода этой игры столько раз переносили, что нас ничего уже не удивляет.



Outcast 2

После анонса воксельного акселератора от «К-Д ЛАБ» год назад создатели первой части Outcast заключили с калининградской компанией соглашение о разработке второй части игры в качестве стартового проекта для нового революционного ускорителя графики.



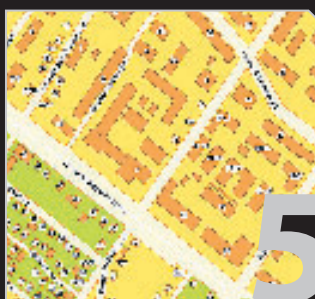
Larry 8: Lust in Space

Недовольный проделками своего племянника в Magna Cum Laude, Ларри Лаффер с горя записывается добровольцем в космическую исследовательскую экспедицию. Есть ли секс на Марсе?



LOTR: Grand Theft Horse

Необычная смесь жанров по лицензии «Властелина Колец» – нам предстоит играть за хоббита-конокрада. Похищайте транспорт у простых жителей, грабьте таверны, заключайте сделки с назгулами, захватывайте целые деревни – все как в GTA!



Tycoon City: Kiev

Очередная серия Tycoon City изготовлена специально по заказу городской администрации столицы – теперь все заинтересованные лица смогут проводить свои эксперименты на виртуальных людях, а не на настоящих.