

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
ЮЛИЯ НЕТУХАХИНА
АЛЛА ПЕТРОВА
ЛЮБОВЬ СМОЛИНА
ГЕОРГИЙ ШИРОКОВ

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, № 6 (22), июнь 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.

Цветоделение 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



Casual

→ Игры для тех, кто в игры не играет, – согласитесь, звучит странно. Вроде книг для тех, кто не читает, или фильмов для тех, кто не смотрит кино. На самом деле это не такая безумная идея, как может показаться. Начнем с книг – впечатляющие продажи комиксов на Западе (они ведь не только о супергероях бывают) демонстрируют, что таки да, книги для тех, кто не любит читать, делать вполне можно. Аналогичная ситуация и с кино – индустрия готовит массу документальных и научно-популярных лент для тех, кому неинтересны художественные фильмы. И пусть поклонники «настоящего кино» ворчат нос от продукции, скажем, Discovery, тиражи дисков подтверждают – спрос на такие продукты имеется.

Игры за последние тридцать лет заметно эволюционировали. Но одновременно они стали менее доступны широкой аудитории. Четверть века назад вы могли запустить Mario Bros., дать геймпад от NES своему дедушке, и у него не возникло бы никаких проблем с ее освоением. Попробуйте проделать тот же фокус с любым современным блокбастером, например с GRAW2.

Требования, предъявляемые играми к геймерам, выросли. Хотя вам уже не нужно обладать нечеловеческой реакцией для

прохождения финальных уровней (помните Contra?), но чтобы просто начать играть, необходим определенный запас знаний и умений. Еще десяток лет развития в том же направлении – и придется посещать курсы и сдавать на права, перед тем как сесть за какую-нибудь PlayStation 5.

При этом игры в принципе интересны людям всех возрастов. Погонять полчаса футбольный мяч с ребенком на улице не откажется ни один мужчина, сколько бы лет ему ни было. Так же и с играми электронными.

Индустрия компьютерных развлечений постепенно начинает обращаться к аудитории «неигроков». Сначала невероятно аддитивные shareware-проекты для PC, создавшие многомиллионный рынок, а затем и экспансия на консоли – последний бастинг хардкорных геймеров. Xbox Live! Arcade и PlayStation Network предлагают владельцам приставок солидный набор недорогих, простых в освоении, но интересных игр. Попробуйте запустить ту же Uno – оторваться абсолютно невозможно.

Но самые прочные позиции на этом рынке у Nintendo. На первых порах компания сумела завоевать сердца казуальных игроков своей DS (я знаю нескольких человек, купивших приставку ради Nintendogs), теперь

же им предложили Wii. Наши опасения оказались напрасными: проекты, использующие необычное управление, имеются в достаточном количестве, а в разработке находится еще большее их число. Причем умельцы из Nintendo умудряются создавать игры, интересные как хардкорным геймерам, так и казуалам (см. рецензию на Super Paper Mario в этом номере). Да и WarioWare: Smooth Moves оказалась просто замечательным развлечением (мнение редакции, напомним, может не совпадать с мнением авторов) для веселой компании вне зависимости от игрового стажа собравшихся.

Тем же, кто опасается за судьбу любимых жанров, полагая, что игры станут скучными из-за желания понравиться аудитории «неигроков», не стоит волноваться – с казуальными разработками вроде Puzzle Quest отлично уживаются ультрахардкорные проекты (та же Final Fantasy III).

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галенкин,
segal@itc.ua

PlayStation 3: украинский старт

PlayStation 3 – первая next-gen-консоль, которая официально продается в Украине. Что же представляет собой новое детище Sony, каковы его функциональные особенности, насколько удобна консоль в использовании и самое главное – есть ли на PS3 интересные игры? Об этом вы узнаете из нашего материала.



18

Содержание

№ 6 (22) июнь 2007

22 История Silent Hill

Пирамидоголовый и медсестрички, загадочная девочка Алесса и мистический Култ, туман и музыка Акиры Ямаоки. Мы изучаем историю города Сайлент Хилл, расположенного на берегу живописного озера Толука. Читателям со слабыми нервами лучше пропустить эту статью.



Новости

- 6 Кратко
- 12 Обратная связь
- 14 Новости киберспорта

Тема

- 18 PlayStation 3:
украинский старт
- 22 История Silent Hill
- 28 Clover, Seeds и
все-все-все

Превью

- 36 Disciples III:
Renaissance
- 46 Тургор
- 50 Blue Dragon
- 54 Theseis
- 58 Metro 2033:
The Last Refuge
- 62 В тылу врага 2.
Братья по оружию
- 64 Pirates of the
Burning Sea
- 68 Игры против железа:
S.T.A.L.K.E.R.

- 74 Интервью с Рагнармом
Торнквистом

Рецензии

- 80 Super Paper Mario
- 84 Genesis Rising: The
Universal Crusade
- 86 Ridge Racer 7
- 87 Full Auto 2: Battlelines
- 88 Bullet Witch
- 90 GTA: Vice City Stories
- 92 Jade Empire
- 94 Teenage Mutant Ninja
Turtles
- 96 Три маленькие белые
мышки
- 98 Def Jam: Icon
- 100 Барьер миров
- 102 Головорезы: Корсары
XIX века
- 103 M.A.C.H.
- 104 Silverfall
- 106 Battlestations: Midway
- 108 Penumbra: Overture
- 110 Puzzle Quest: Chal-
lenge of the Warlords

- 111 33 квадратных метра:
Война с соседями
- 112 RoboBlitz
- 113 Monster Kingdom: Jewel
Summoner
- 113 Gurumin: A Monstrous
Adventure
- 114 Моды для Half-Life 2
- 118 Галерея

Гид покупателя

- 122 Железо
- 126 Локализации
- 128 Top 5 июня



тема

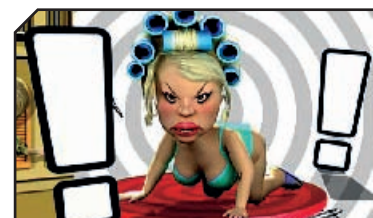


Clover, Seeds и все-все-все

Японская компания Clover была любимицей игроков и профильной прессы. Студия – создатель забавной Viewtiful Joe, сумасшедшей God Hand и божественной Okami не сумела вписаться в бизнес-планы своего владельца – издателя Сарсот, была распущена, но возсталла из пепла под новым именем.

игры в номере

33 квадратных метра ····· 111	M.A.C.H. ····· 103	Knights of the Nine ····· 127
Agon: Lost Sword of Toledo ··· 119	Metro 2033 ····· 58	Theseis ····· 54
Alone in the Dark: По ту сторону кошмара ··· 127	Monster Kingdom: Jewel Summoner ····· 113	UFO: Прозрение ····· 127
Avencast: Rise of the Mage ····· 121	MySims ····· 120	WarDevil ····· 120
Battlestations: Midway ····· 106	Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer ····· 118	Барьер миров ····· 100
Blue Dragon ····· 50	Neverwinter Nights ····· 127	В тылу врага 2. Братья по оружию ····· 62
Bullet Witch ····· 88	Obscure II ····· 119	Головорезы: Корсары XIX века ····· 102
Combat Mission: Shock Force ····· 119	Penumbra: Overture ····· 108	Место преступления: Дело в Майами ····· 126
Dead Head Fred ····· 118	Phoenix Wright: Ace Attorney Trials and Tribulations ····· 121	Мото Драйв ····· 126
Def Jam: Icon ····· 98	Pirates of the Burning Sea ··· 64	Пекло ····· 126
Disciples III ····· 36	Puzzle Quest ····· 110	Состояние войны 2 ····· 126
Full Auto 2: Battlelines ····· 87	Resident Evil: The Umbrella Chronicles ··· 121	Три маленькие белые мышки · 96
Genesis Rising ····· 84	Ridge Racer 7 ····· 86	Тургор ····· 46
GTA: Vice City Stories ····· 90	RoboBlitz ····· 112	
Gurumin: A Monstrous Adventure ····· 113	Silverfall ····· 104	
HEIST ····· 118	Super Paper Mario ····· 80	
Jade Empire ····· 92	Teenage Mutant Ninja Turtles · 94	
King of Clubs ····· 120	The Elder Scrolls IV:	



рецензии



Super Paper Mario

Казалось бы, что нового можно придумать для классического 2D-платформера? Разработчики из Intelligent Systems нашли гениальное в своей простоте решение – использовать 3D! Фокус в том, как они это сделали. Читайте нашу рецензию.

превью

Disciples III: Renaissance

36



До выхода следующей части полюбившегося многим сериала Disciples осталось совсем немного времени. Разработчики отвечают на наши вопросы и рассказывают о появившихся в игре нововведениях.

Содержание →

Gameplay
DVD#6 (22)**Игры****Полные версии**

Sumotori Dreams

Shareware-игры

Волшебный чай

Космические рыцари.

Вторжение

Снежные загадки II

Приключения викингов

80 Days

A Pirate's Legend

Candy Can

Grimm's Hatchery

Jackpot Match-Up

KungFu Master

Loco

Magic Blast

Mariposa

Phantasia 2

Rack'Em Up Roadtrip

Recyclorama

Secrets of the Seas

The Apprentice:

Los Angeles

Treasure of Persia

Демонстрационные версии

Адреналин 2: Час пик

Звездный Легион

Ankh: Heart of Osiris

Fallout 3 – Van Buren

Саундтреки из игр

S.T.A.L.K.E.R.

Не время для драконов

Смерть шпионам

Battlestar Galactica:

Beyond the Red Line

Red Ocean

The Elder Scrolls III:

Morrowind

The Elder Scrolls IV:

Oblivion

The Lord of the Rings

Online: Shadows

of Angmar

Патчи**Русские версии**

Корсары: Возвращение

Легенды 1.2

Смерть шпионам 1.1

C&C3: Tiberium Wars 1.04

Lock On: Горячие

скалы 1.12b

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

of Chernobyl 1.0002

Властелин Колец: Битва

за Средиземье 2.

Под знаменем

Короля-чародея 2.01

UFO: Afterlight 1.5

Warhammer 40 000:

Dawn of War – Dark

Crusade 1.20R

Английские версии

Anno 1701 1.02

Battlefield 2142 1.25

Battlestations:

Midway 1.1

City Life Vista Patch

C&C3: Tiberium Wars 1.4

Company of Heroes 1.6

Defcon 1.4

Europa Universalis 3 1.2.1

Genesis Rising:

The Universal

Crusade 1.031

Live for Speed S2

ALPHA W

Pacific Storm 1.4

Resident Evil 4 1.1

Runaway 2: The Dream

of the Turtle 1.3

Sherlock Holmes:

The Awakened 1.3

Silent Hunter 4: Wolves

of the Pacific 1.2

Singles 2: Triple

Trouble 1.4

Supreme Commander

3223

The Elder Scrolls IV:

Oblivion 1.2.0416

The Elder Scrolls IV:

Shivering Isles 1.2.0416

The Longest Journey 1.61

The Sims 2:

Seasons 1.7.0.151

UFO: Afterlight 1.5

Warhammer 40 000:

Dawn of War – Dark

Crusade 1.20

Моды**Half-Life 2**

Dystopia 1.1

Entity Hunter 1.0

Gutter Runners 1.1

Half-Life 2:

Cooperation 1.13

Half-Life 2 DM Pro 1.7

Project 22

SourceForts 1.9.2

Warhammer 40 000:

Dawn of War

Community Map

Packs I-IV

Видеоролики**КРИ 2007**

Репортаж с КРИ 2007

Презентация «Тургора»

на КРИ 2007

Мультиплатформа

BioShock

Burnout Paradise

Call of Duty 4:

Modern Warfare

Clive Barker's Jericho

Colin McRae: DIRT

Harry Potter and the

Order of the Phoenix

Manhunt 2

Medal of Honor: Airborne

Overlord

The Dog Island

Two Worlds

PC

Дальнобойщики 3:

Покорение

Америки

Tyropop

Crysis

Fallout 3

Lost Planet: Extreme

Condition

The Lord of the Rings

Online: Shadows

of Angmar

The Witcher

World in Conflict

Xbox 360

Forza Motorsport 2

Tenchu: Z

PSP

Monster Hunter

Freedom 2

Wii

Resident Evil 4

Обои для Рабочего стола**Скринсейверы для Рабочего стола****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, июнь 2007» является неотъемлемой составляющей журнала Gameplay, № 6 (22), 2007 и продажа отдельно от журнала не подлежит.

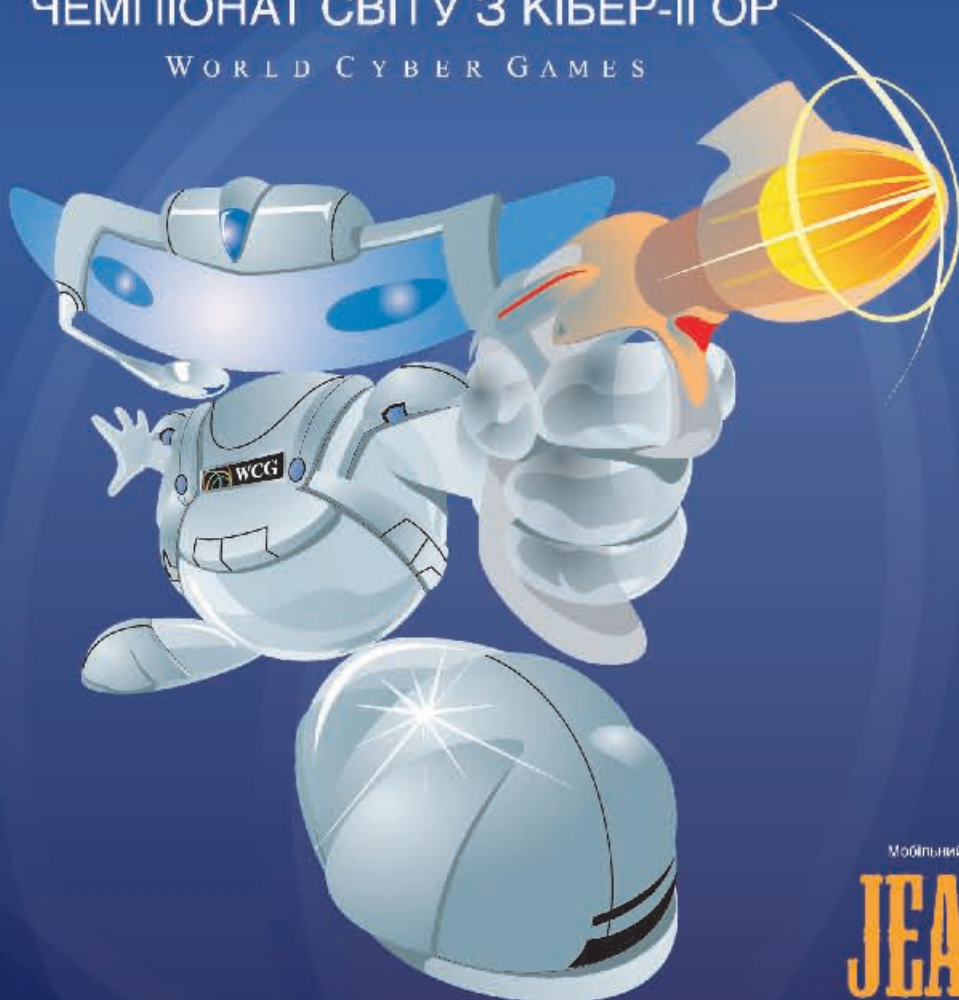
Системные требования:

- 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



ЧЕМПІОНАТ СВІТУ З КІБЕР-ІГОР
WORLD CYBER GAMES



Мобільний партнер:
JEANS*
супермаркет

більше, ніж гра!

Ти готовий залишити свій слід у віртуальній історії? Всесвітні кібер-ігри знову запрошують глядіаторів. Реєстрація учасників відбіркового турніру почнеться на сайті www.wcg.com.ua 29 травня 2007 року.

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

Технічний партнер:



Головний медіа-партнер:



За підтримки:



Медіа-партнери:



Кратко

Подробнее на gameplay.com.ua



Моя прекрасная Katamari

→ Мы верили, мы надеялись, и Namco Bandai анонсировала-таки Beautiful Katamari для PlayStation 3 и Xbox 360. Игра появится уже в этом году. Хотелось бы, чтобы уход из индустрии руководителя оригинального проекта Кейты Такахаси (Keita Takahashi) не слишком повлиял на качество геймплея.

DS Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Pokemon Ranger	Nintendo	HAL Laboratory
2	Final Fantasy III	Square Enix	Matrix Software
3	Harvest Moon	Rising Star Games	Marvelous Interactive
4	Dr. Kawashimas' Brain Training	Nintendo	Nintendo
5	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
6	Diddy Kong Racing DS	Nintendo	Rare
7	Cooking Mama	505 Games	Taito
8	42 All-Time Classics	Nintendo	Agenda
9	Hotel Dusk: Room 215	Nintendo	Cing
10	Nintendogs: Lab & Friends	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	Pokemon Diamond	Nintendo	Game Freak
2	Pokemon Pearl	Nintendo	Game Freak
3	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
4	Mega Man ZX	Capcom	Capcom
5	Brain Age	Nintendo	Nintendo
6	Mario Kart	Nintendo	Nintendo
7	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	D3 Publisher	Engine Software
8	Big Brain Academy	Nintendo	Nintendo
9	Magical Starsign	Nintendo	Brownie Brown
10	Animal Crossing: Wild World	Nintendo	Nintendo

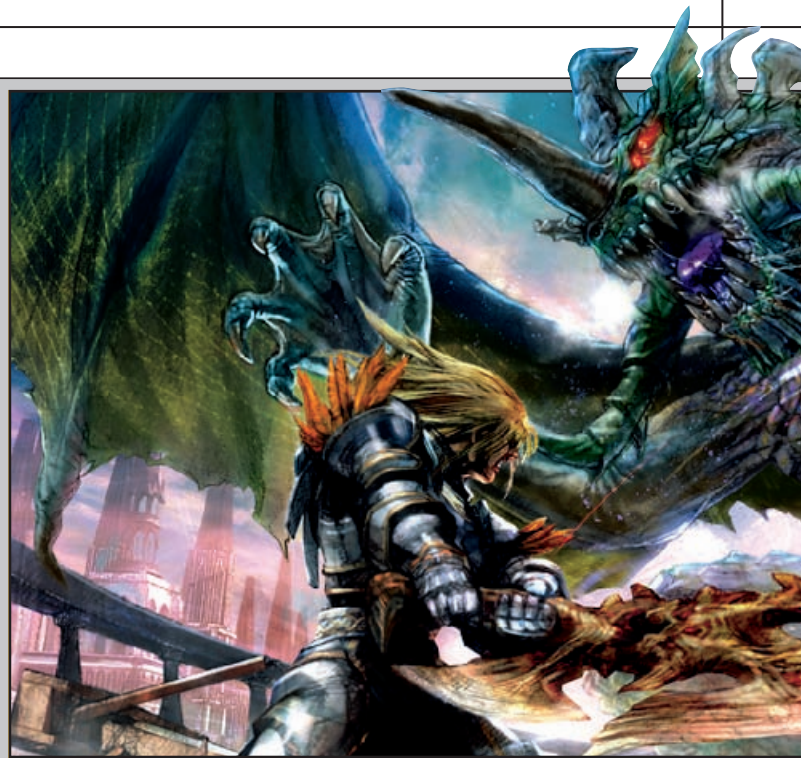
Xbox 360 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Spider-Man 3	Activision	Treyarch
2	Crackdown	Microsoft	Realtime Worlds
3	Gears of War	Microsoft	Epic Games
4	Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Red Storm
5	TES IV: Oblivion	Bethesda	Bethesda
6	Virtua Tennis 3	SEGA	Sumo Digital
7	Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ubisoft Montreal
8	Fight Night Round 3	Electronic Arts	EA Chicago
9	Pro Evolution Soccer 6	Konami	Konami
10	UEFA Champions League 2006–2007	Electronic Arts	HB Studios

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

Xbox 360 Рейтинг продаж игр интернет-магазина Amazon

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Phantasy Star Universe	SEGA	Sonic Team/Total
2	C&C 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	EA LA
3	Gears of War	Microsoft	Epic Games
4	Guitar Hero 2 Bundle With Guitar	Activision	Harmonix
5	Spider-Man 3	Activision	Treyarch
6	Halo 3	Microsoft	Bungie Software
7	Call of Duty 3	Activision	Treyarch
8	Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Red Storm
9	Viva Piñata	Microsoft	Rare
10	Major League Baseball 2K7	Take-Two	Kush Games



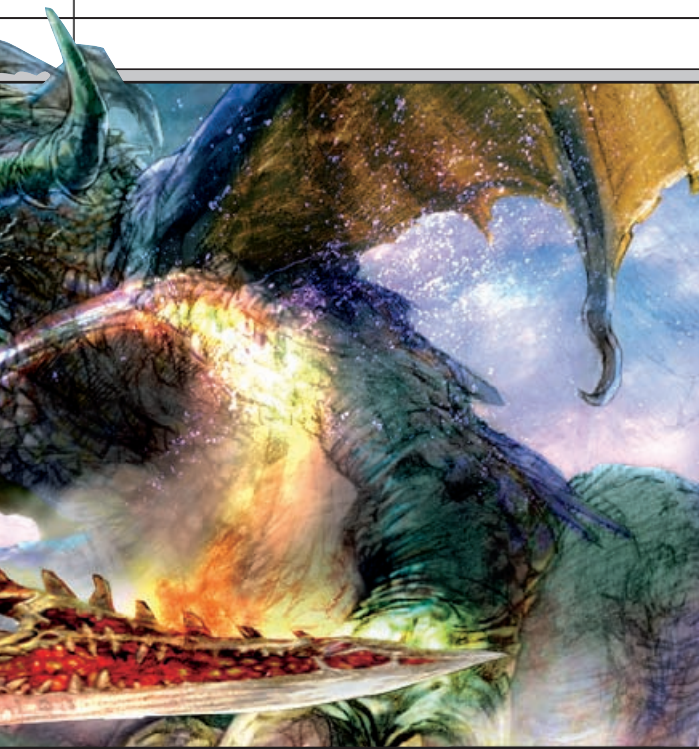
Не MMORPG едиными

→ Если верить данным NPD, в Сети играет 62% американских геймеров. Причем засиживаются они отнюдь не за MMORPG (их предпочитают лишь 19%), самые популярные жанры: карточные игры, головоломки и аркады (44%), а на втором месте проекты для всей семьи (25%). Интересно, что 42% играющих через Интернет – женщины, а владельцы Xbox 360 проводят больше часов в онлайн за неделю, чем владельцы PC (7,1 и 5,8 часа соответственно). Кстати, возраст большинства завсегдаев сетевых игр от 25 до 44 лет.



Blizzard ищет переводчиков на русский

→ На сайте горячо любимой нами компании Blizzard замечено интересное объявление: открыты вакансии Russian loc/QA Lead, Russian loc/QA tester и Russian translators. Вывод – Blizzard собирается перевести какой-то из своих продуктов на язык Пушкина и Толстого. Неужели World of Warcraft? Требования к кандидатам достаточно серьезные, работать предстоит во Франции.



Soul Calibur много не бывает

→ То, что все герои великолепной Soul Calibur просто жить не могут без холодного оружия, оказалось как нельзя кстати. Ведь сейчас Namco Bandai планирует выпустить Soul Calibur Legends специально для Wii. Правда, это будет уже не файтинг, а action/adventure от третьего лица. Но, согласитесь, необычный контроллер консоли отлично подходит для поединков на мече или топорах. По заявлению разработчиков, управлять героем мы будем, используя и Wiimote, и нунчак. Нам обещают встречу с любимыми персонажами. Интересно, какво это – сыграть за Voldo или Tira на Wii? И разумеется, мы увидим новых героев.

Парой строк

Funcom открыла тизер-сайт своего нового проекта под пессимистическим названием Cry Gaia (www.darkdaysarecoming.com). Подробности пока никаких, зато можно полюбоваться впечатляющими артами.

EA анонсировала новую игру по мотивам мультсериала The Simpsons. Приключения веселой американской семьи появятся на всех актуальных платформах (за исключением PC) осенью этого года.

Сериял Lost, более известный у нас как «Забутенный» или «Остаться в живых», все-таки обзаведется одноименной игрой. Над ней уже работает Ubisoft Montreal.

Спайдермен опять возвращается. До конца 2007-го Activision обещает выпустить еще один проект с участием набившего оскомину супергероя. Игра будет называться Spider-Man: Friend or Foe.

Guitar Hero: Rocks the 80s, посвященная, как нетрудно догадаться, рок-хитам восьмидесятых, появится на PS2 уже этим летом.

Worms: Open Warfare 2 – новая часть сражений отчаянных червячков-милитаристов – выйдет на DS и PSP в конце июля этого года.



Американский PC-рынок отлично себя чувствует

→ Аналитики отметили значительный рост розничных продаж игр для PC в США за первый квартал 2007 года. Так, за январь и февраль они принесли 203 млн долл., что на 48% больше, чем сумма, полученная за аналогичный период 2006 г. Причем в этих данных не учтены абонентская подписка на MMOG и поступления от сервисов цифровой дистрибуции, а также от загружаемых казуальных проектов. Причиной столь знаменательного события – выход нескольких хитов в начале года и действие программы Games for Windows компании Microsoft, которая помогает более выгодно представить игры для PC в рознице.

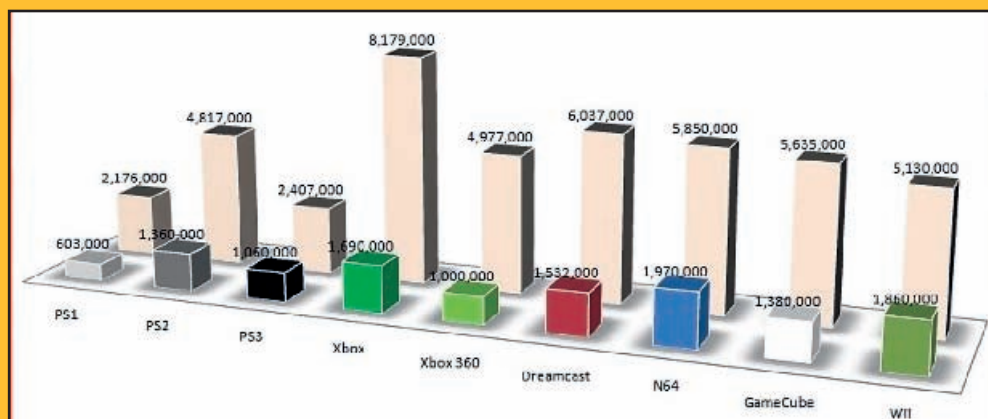


О пользе Dance Dance Revolution

→ Мы уже писали о том, что для решения проблемы избыточного веса у американских детей используют весьма необычное средство – Dance Dance Revolution. Результаты оказались настолько впечатляющими, что к 2010 году автоматы планируют поставить в 1,5 тыс. учебных заведений США. Возможно, в комплексе с запретом на торговлю газированными напитками в школах это окажет желаемый эффект. Кстати, в украинских школах тоже запретили продавать всякие чипсы и сладкую газировку, может, и танцевальные автоматы поставят?

Диаграммы – они совсем не скучные

→ Очень интересную диаграмму продемонстрировал читателям новостной блог Kotaku.com. На ней представлены данные об объемах продаж некоторых консолей на территории США за первые четыре месяца с момента поступления приставок в магазины (цветные столбцы, указано количество устройств), а также продажи игр для этих консолей (в копиях). Цифры – вещь упрямая.



PC Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	LOTR Online: Shadows of Angmar	Codemasters	Turbine
2	C&C3: Tiberium Wars	Electronic Arts	EA LA
3	FIFA '07	Electronic Arts	EA Canada
4	Football Manager 2007	SEGA	Sports Interactive
5	The Sims 2: Seasons	Electronic Arts	Maxis
6	World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi	Blizzard Entertainment
7	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ	GSC Game World
8	Ancient Wars: Sparta	Eidos	World Forge
9	Medieval II: Total War	SEGA	Creative Assembly
10	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis

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

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi	Blizzard Entertainment
2	LOTR Online: Shadows of Angmar	Codemasters	Turbine
3	World of Warcraft	Vivendi	Blizzard Entertainment
4	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
5	The Sims 2: Seasons	Electronic Arts	Maxis
6	SimCity 4 (Deluxe Edition)	Electronic Arts	Maxis
7	Arma: Combat Operations	Atari	Bohemia Interactive
8	Medieval II: Total War	SEGA	Creative Assembly
9	WarCraft III: Battle Chest	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment
10	Microsoft Flight Simulator X	Microsoft	ACES/Microsoft

PC Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	S.T.A.L.K.E.R.	GSC World Publishing	GSC Game World
2	Test Drive Unlimited	«Акелла»	Eden Studios
3	«TMNT: Черепашки-ниндзя»	GFI/«Руссобит-М»	Ubisoft Montreal
4	«UFO Extraterrestrials: Последняя надежда»	«Новый Диск»	Chaos Concept
5	Supreme Commander	«Бука»	Gas Powered Games
6	Jade Empire. Special Edition	«Бука»	BioWare/LTI Gray Matter
7	«Вторая мировая. Битва за Иводзиму»	GFI/«Руссобит-М»	Direct Action Games
8	«Runaway 2: Сны Черепашки»	«Новый Диск»	Pendulo Studios
9	«Принцессы. Королевский конкур»	«Новый Диск»	Disney Interactive
10	«Нэнси Дрю. Платье для первой леди»	«Новый Диск»	Her Interactive

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

PS2 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Spider-Man 3	Activision	Vicarious Visions
2	God of War II	Sony	Sony
3	SingStar Pop Hits	Sony	Sony
4	Buzz! The Mega Quiz	Sony	Relentless Studios
5	GTA: Vice City Stories	Take-Two	Rockstar
6	Medal of Honor: Vanguard	Electronic Arts	EA LA
7	UEFA Champions League 2006–2007	Electronic Arts	HB Studios
8	TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	Ubisoft	Ubisoft Montreal
9	Free Running	Ubisoft/Reef	Rebellion
10	Brian Lara International Cricket 2007	Codemasters	Codemasters

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

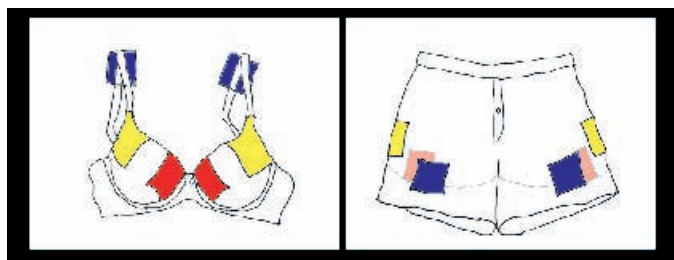
PS2 Рейтинг продаж игр интернет-магазина Amazon (www.amazon.com)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Guitar Hero 2 Bundle With Guitar	Activision	Harmonix
2	Spider-Man 3	Activision	Vicarious Visions
3	God of War II	Sony	SCE Santa Monica
4	LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	Traveller's Tales
5	God of War	Sony	SCE Santa Monica
6	.hack//G.U. Vol. 2: Reminisce	Namco Bandai	CyberConnect2
7	We Love Katamari	Namco	Namco
8	Katamari Damacy	Namco	Namco
9	Call of Duty 3	Activision	Treyarch
10	Phantasy Star Universe	SEGA America	Sonic Team/Total

PS2 Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	«God of War II. Эксклюзивная демо-версия»	SoftClub	SCE Santa Monica
2	God of War	SoftClub	SCE Santa Monica
3	Killzone	SoftClub	Guerilla
4	Gran Turismo 4	SoftClub	Polyphony Digital
5	Black	SoftClub	Criterion
6	GTA: San Andreas	SoftClub	Rockstar
7	Medal of Honor Vanguard	SoftClub	Electronic Arts
8	WRC: Rally Evolved	SoftClub	Evolution Studios
9	Primal (русская версия)	SoftClub	SCE Cambridge
10	GTA: San Andreas	SoftClub	Rockstar

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



Гейминг а-ля петтинг

➔ Ваша подруга устраивает скандалы из-за постоянных ночных рейдов в WoW? Ваш муж пухнет от голода, потому что вместо готовки вы заняты любимой Cooking Mama? Неутомимая американская изобретательница Jenny Chowdhury советует: играйте вместе! Для этого она придумала оригинальные Intimate Controllers в виде бюстгалтера и шорт, оснащенных специальными датчиками. Управление производится взаимными... гм-м-м... нажатиями, сжиманиями и похлопываниями. Игры для этих контроллеров, правда, не отличаются разнообразием, но зато способствуют духовной близости.

Почетный пенсионер

➔ Отец PlayStation, любимец фортуны и просто настоящий самурай Кен Кутараги покинул Sony Computer Entertainment. Причины ухода Кен раскрыть отказался, но аналитики в один голос утверждают, что в увольнении человека-легенды индустрии виноват слабый, если не сказать провальный, старт PS3. Между тем преемником Кутараги назначен бывший президент SCEI Казуо Хираи (Kazuo Hirai).



Моддинг опасен для учебы



➔ Нет ничего страшного в том, что вы время от времени прогуливаете занятия, отправляясь вместе с друзьями в ближайший компьютерный клуб, дабы сыграть партию-другую в Counter-Strike. Но если вы играете на собственноручно сделанной карте, которая к тому же является копией родной школы, не удивляйтесь, когда в клуб ворвутся люди в черном с автоматами и наденут на вас наручники. На волне истерии после инцидента в Virginia Tech University вот за такое вполне невинное развлечение паренька из американского города Fort Bend исключили из школы, обвинив в террористическом заговоре.

*Отримай більше
вражень від гри!*



Лазерна миша
Genius Navigator 535 (Agama)



Ігровий руль TwinWheel FF



Ігровий руль SpeedWheel 3 MT

Парой строк

Electronic Arts сообщила, что пятая часть легендарной гоночной серии от Criterion будет называться *Burnout Paradise*. Игра выйдет, как и говорилось ранее, на Xbox 360 и PlayStation 3 уже зимой этого года.

Вы наверняка не знали, что сиквел фильма по мотивам легендарной *Silent Hill* уже запланирован. По слухам, и сценарий пишут. Однако Кристофер Ганс (Christopher Gans), режиссер первой части, не планирует пока работать над *Silent Hill 2*. Жаль.

Через несколько дней после объявления о начале регистрации на бета-тестирование (только для гильдий) одной из самых ожидаемых MMORPG – *Warhammer Online: Age of Reckoning* – компания EAMythic сообщила о переносе даты выхода проекта на I квартал 2008 года.

Поговаривают, что Gas Powered Games в настоящий момент трудится аж над тремя новыми играми, одна из которых, скорее всего, аддон или сиквел к *Supreme Commander*.

Когда Blizzard объявит название своего нового проекта, журнал уже поступит в продажу. Но «надежные источники» утверждают, что нас ждет *StarCraft MMORPG*.

Сарком усердно портирует *Lost Planet: Extreme Condition* на PC. Активное участие в проекте принимает NVIDIA. Нас ожидает ультрасовременная картинка с разрешением 2560x1600, поддержкой всех новомодных эффектов и, разумеется, DirectX 10. А значит, для ее воспроизведения понадобится мощный компьютер с Vista.

В суматохе сдачи майского номера *Gameplay* мы забыли указать автора отличной фотографии, опубликованной на с. 18. Приз зрительских симпатий запечатлел Борис Адаменко. Хотим также поблагодарить компанию Nival за предоставленное фото.

Камера для игроков

➔ Любителям мобильных игровых платформ мы советуем взять на заметку выпускаемую американской компанией DXG забавную фотовидеокамеру DXG-589V. Компактная модель может похвастаться двадцатью встроенными играми и кнопками, расположенными, как на геймпаде. Помимо этого, камера оснащена 5-мегапиксельным сенсором, умеет записывать ролики в формате 640x480 MPEG4 и отображать их на 3-дюймовом поворотном ЖК-дисплее с разрешением 230 тыс. пикселей.



А еще они выгуливают собак

➔ Японцы, обожающие развлекать себя необычными способами, придумали игровой автомат-симулятор... выгула собаки. Геймплей следующий: взяв в руки поводок, вы идете по движущейся дорожке, глядя на экран, где бежит милый электронный песик. Идете слишком быстро – питомец устает. Идете медленно – ему становится скучно. При появлении опасностей в виде недружелюбных собак или автомобилей надо быстро дернуть поводок на себя, иначе ваш четверногий друг отправится на кладбище домашних животных. Миленько!



Береги честь в виртуале

➔ Second Life не перестает радовать нас оригинальными новостями. Так, например, бельгийские газеты *De Morgen* и *Het Laatste Nieuws* сообщают, что в местную полицию поступило требование расследовать случай изнасилования, произошедшего в этой популярной социальной MMORPG. Случай, прямо скажем, из ряда вон выходящий. Потому блюстители порядка и морали пока не торопятся с действиями, обсуждая, можно ли считать виртуальное изнасилование преступным актом. Сеть уже пестрит многостраничными обсуждениями данной темы, а мы в свою очередь задаемся простым вопросом: «Что же все-таки помешало девушке спасти свою честь, просто выключив компьютер?»

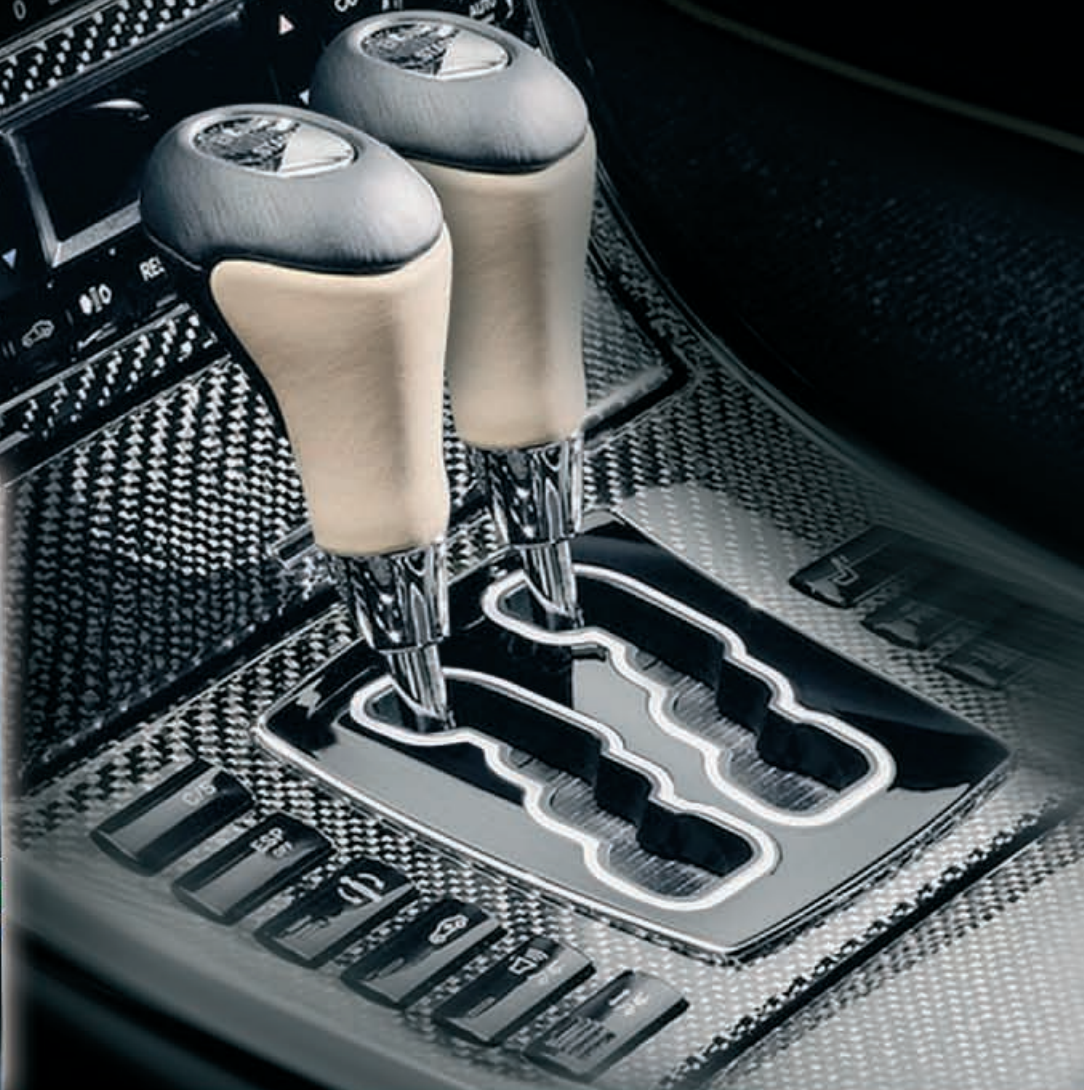
Square Enix – это не только Final Fantasy

➔ Тандем Square Enix анонсировал свой новый проект – jRPG под названием *The Last Remnant*. Игра создается с использованием недавно лицензированной технологии Unreal Engine 3 и будет выпущена на PlayStation 3 и Xbox 360. Несмотря на набирающую популярность онлайн-воз-

можности этих платформ, разработчики делают акцент на классическом одиночном прохождении. Отличительной чертой проекта станет его «прозападная ориентация», в подтверждение чего Square Enix обещает выпустить *The Last Remnant* одновременно и в Японии, и в США. Невероятно.



Комп'ютери AMI на базі процесора Intel® Core™ 2 Duo



Запитуйте комп'ютери AMI в найкращих магазинах Вашого міста:

[illegible]

Обратная связь

Голосования

ИГРА АПРЕЛЯ

1. LOTR Online (34%)
2. Super Paper Mario (32%)
3. Хроники Tarr (13%)
4. The Ship (9%)
5. Hotel Dusk: Room 215 (8%)
6. The Red Star (4%)

Всего в голосовании приняло участие 557 человек

СКОЛЬКО ВАМ ЛЕТ?

1. 20–25 (26%)
2. 17–19 (20%)
3. 26–30 (19%)
4. 31–40 (14%)
5. 14–16 (12%)
6. 10–13 (4%)
7. 41–50 (3%)
8. 61 и старше (2%)
9. 51–60 (1%)
10. меньше 10 (1%)

Всего в голосовании приняло участие 1205 человек

ЕСТЬ ЛИ У ВАС WII?

1. Нет, и покупать не собираюсь (51%)
2. Нет, подожду пока (19%)
3. Да (12%)
4. Нет, скоро куплю (11%)
5. А что такое Wii? (6%)

Всего в голосовании приняло участие 505 человек

Наши читатели пишут

О PR-АКЦИИ SONY ПО РЕКЛАМЕ GOD OF WAR II, В ХОДЕ КОТОРОЙ БЫЛ УБИТ ЖИВОЙ КОЗЕЛ

Геймеры понимают, что игры нельзя смешивать с жизнью, а Sony – нет. Это, кстати, может косвенно повлиять на успех этой игры, причем не в лучшую сторону.

ONYXAR

Ну и что тут такого? Можно подумать, что в прошлом или настоящем не было и нет куда более варварских действий. Реклама как реклама.

Не хуже многого вокруг нас.

anty

Ну придурки, что еще сказать? Пятно на репутации не только хорошей игры, но и всей компании.

Kirill B

Я смотрю, тут сплошь вегетарианцы собрались, да?

FYI: все мясо, которое вы едите, тоже когда-то ципало травку, гадило под себя и всячески радовалось жизни.

Вот если бы они, скажем, кошку там резали, я бы понял возмущение. Но козел – это животное как раз для перекручивания на фарш и выращиваемое. И какая разница, кто его резал, если его все равно должны были резать?

Sergey Svetlichny

Ой! Да это все было специально сделано для того, чтобы поднять шумиху вокруг проекта, вот и все дела. А в бою все средства хороши.

Nikitosio

А мне понравилось, задумка – на 5+. В такой пасти поучаствовать точно бы не отказался.

Цитата: «Но козел – это животное как раз для перекручивания на фарш и выращиваемое».

Ага, и шашлыки никто из критиков не любит.

В целом +1, правда, вот насчет «козла» лично я не уверен – у взрослого козла мясо банально невкусное. Вот у коз-

ленка или козочки – совсем другой разговор.

Glider

Согласна со Светличным.

Да, а еще я люблю резать карасям головы. Просто потому, что живыми их потрошить неудобно. Ну как, господа возмущающиеся, вы все еще любите жареную рыбу?

jojoza

По-моему, не все понимают, о чем речь. Одно дело – зарезать козла для еды, другое – на потеху народа, чтобы продать свой продукт паре кровожадных идиотов-потребителей.

Это как минимум плевок в остальную часть игроков, которые хотят, чтобы виртуальная кровь оставалась виртуальной.

grayraw

Не, это у тебя восприятие искаженное какое-то. Всего-то аккуратно «замочили козла», в чисто ритуальном смысле, шоб быть ближе к Древним, так сказать, «прочувствовать атмосферу». При чем тут «кровожадные идиоты» – разве там предлагалось забить его палками до смерти

НАЙДИ ИГРУ

Дмитрий Веселов составил два замечательных коллажа. На каждом из них зашифровано двадцать игр. Постарайтесь отгадать все. Если же не получится – добро пожаловать на сайт журнала (gameplay.com.ua) за подсказками.



Блог gameplay.com.ua
Форум gameplay.com.ua/forum

«Когда выйдет Manhunt 2, Rockstar нужно будет гопника на презентации зарезать» grayraw

или поиграть в футбол свежесотрубленной козлиной головой?
Glider

Угу. Позвали журналистов, раздали буклетики. «Жрите органы из несчастного козла, почтите предков!..» Хороший рекламный ход, да. Когда выйдет Manhunt 2, Rockstar нужно будет гопника на презентации зарезать. «Прочувствовать атмосферу».

Те, на кого была рассчитана презентация, покупатели игры, по мнению Sony. Те, которые изучили отчет в журнале и сказали себе: «Вау, они зарезали козла! Теперь я обязательно куплю GoW II».

grayraw

Дарю идею PR-отделу Take-Two: едем в любой штат, где в ходу смертная казнь, подбираем подходящего «смертника» и обставляем «execution room» нужными декорациями. Со зрителями, правда, могут быть проблемы – но можно вещание и через Сеть организовать.

Glider

В метро не так давно показывали видео с Discovery о том, как росянка (растение такое хищ-

ное) жрет комара. Где защитники прав насекомых? :)

rincefire

О ПЕРВОМ ТРЕЙЛЕРЕ CALL OF DUTY 4

Странно видеть Call of Duty в современном сеттинге. Надеюсь, выйдет что-то интересное.

fRiSt

Хе-хе, скоро Medal of Honor тоже в современность перейдет.

Made in Ukraine

Кажется, я не слышался...
Русский голос в трейлере?

Kirill B

Черт, что же сделали с CoD... Главное, чтоб эта атмосферность (взрывы, постоянный бой, нет времени передохнуть) осталась и чтоб миссии, как раньше, были не в одиночку. И чтоб на PC сделали.

TONREX

По поводу русского языка. Цитата: «Как было верно подмечено на страницах Evil Avatar, игрушка напоминает смесь Ghost Recon и Brothers in Arms с примесью злоеющей "советской угрозы"».

Maul



на память на всю жизнь*



OCZ EL DDR2 PC-6400 Platinum Revision 2

- 800MHz DDR2
- CL 4-4-4-15 at 1.9-2.1V
- Unbuffered
- Platinum XTC Heatspreader
- 240 Pin DIMM
- Lifetime Warranty
- EVP (Extended Voltage Protection)
- Available in single 1GB modules or 2GB Dual Channel Kits

Новости киберспорта

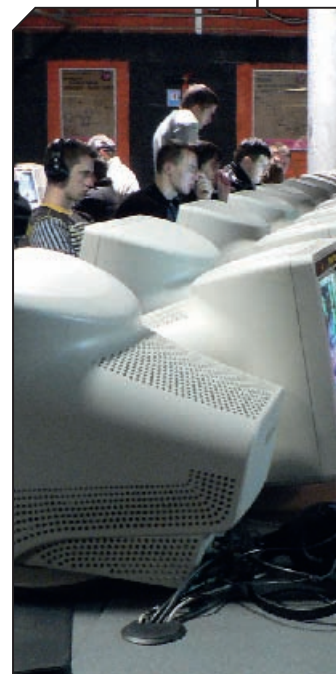
НОВОСТИ WCG

Близится лето, и новости из стана организаторов World Cyber Games приходят чуть ли не ежедневно. Совсем недавно были анонсированы основные положения и правила проведения WCG 2007.

Свод правил претерпел некоторые изменения, но все они, по заявлениям администрации турнира, направлены в первую очередь на удовлетворение потребностей игроков. Так, в FIFA'07 теперь можно менять стратегию трижды за матч, а сам поединок будет протекать на скорости normal (вместо прошлогодней fastest). StarCraft обзавелась новой картой – к набору трехлетней давности добавили Neo Beakdu Daegan, очень популярную в корейских лигах. Warcraft-дисциплина пополнилась всем знакомой картой Groll Wood. В Counter-Strike 1.6 теперь будут строже наказывать за flash bang bug. Раньше решение оставляли на усмотрение судьи, теперь же провинившейся команде просто запишут поражение в раунде. В гонках в случае вылета геймера из-за перезагрузки компьютера судья также может посчитать его проигравшим. Подобные ужесточения вызваны тем, что некоторые киберспортсмены злоупотребляют кнопкой Reset.

Если игрок не сможет принять участие в гранд-финале (форс-мажорные обстоятельства, болезнь и т. д.), его квота достанется тому, кто занял на национальном финале следующее за ним место. Это же правило распространяется и на команды. Если CS-клуб теряет по крайней мере двух игроков, то выступить на WCG 2007 у него уже не получится.

Тем из наших читателей, кто только начинает заниматься киберспортом и пока не претендует на первые места в престижных чемпионатах, наверняка будет интересно поучиться у признанных мастеров. С этой целью Михаил «SK.NoT» Новопашин, чемпион Украины по Warcraft III и Олег «Walkman» Хмара, чемпион Украины по FIFA, посетят города, в которых пройдут отборочные (см. соответствующую таблицу) за день до собственно состязаний. Каждый желающий сможет задать им несколько вопросов, взяв автограф и



даже сыграть партию, чтобы набраться опыта. Следите за дальнейшими анонсами!

В целом Всемирные Киберспортивные продолжают оставаться крупнейшими и одновременно самыми доступными из всех подобных соревнований. Шанс попасть в гранд-финал есть у каждого, кто выступит на национальном отборочном этапе в своей стране, – а проводятся они практически во всех крупных городах мира. Стоит напомнить, что до старта украинских отборочных игр осталось совсем немного времени. Скоро, очень скоро по нашей Родине прокатится WCG-волна, собирая лучших киберспортсменов и увлекая их на супер-финал в Новый Свет.

SKY NCLEAGUE

На смену KCL – известной и по большому счету единственной

достойной CS-лиге в Украине – приходит масштабный проект SKY NCLeague. Новосозданная лига объединяет игроков из семи крупнейших городов нашей страны (Киев, Донецк, Днепропетровск, Симферополь, Одесса, Львов, Харьков) и столицы Молдовы (Кишинев). В каждом из них состоятся региональные отборочные туры среди местных команд. Лучшие будут делегированы напрямую в супер-финал лиги, который состоится в Киеве этим летом.

Призовой фонд выглядит весьма аппетитно – команда, занявшая первое место, получит 5 мотороллеров от главного спонсора, а тем, кому совсем чуть-чуть не хватит сил добраться до пьедестала, полагаются поощрительные призы. Кстати, pro100GG, A-Gaming, eXplosive, DD, xB отборочных игр проходить не будут – они выступают в роли при-

глашенных звезд и начнут соревнования сразу с финальной стадии.

Такие проекты – это значительный шаг вперед в деле развития киберспорта, причем прежде всего в обделенных подобными событиями регионах нашей страны. Если вы фанат Counter-Strike 1.6 и у вас есть своя команда, самое время принять участие в соревнованиях всеукраинской лиги SKY NCLeague – выберите из списка ближайший крупный город, зарегистрируйтесь и, возможно, в июле вернетесь домой на новеньком железном коне.

ЧЕМПИОНАТЫ СЕРИИ VCL

Игры лиги VCL в самом разгаре – недавно прошли вторые чемпионаты по всем дисциплинам: Warcraft III, FIFA'07 и DotA Allstars.

Всех киберфутболистов опередил dignitas.Walkman, занявший

ОТБОРОЧНЫЕ НА WCG

Начало	Конец	Город	Место проведения	Телефоны
07.07.2007	08.07.2007	Львов	C:\Club (пр. Чорновола, 101)	(032) 240-7222
14.07.2007	15.07.2007	Донецк	КиберСпорт АРЕНА (ул. Артема, 71, 5-й этаж)	(050) 900-4098
21.07.2007	22.07.2007	Днепропетровск	CHATRIX (бул. Зоряный, 1а, ТРЦ «Дафи», 3-й этаж)	(056) 373-9107
28.07.2007	29.07.2007	Одесса	Ангар 18 (ул. Большая Арнаутская, 52)	(0482) 34-3646
04.08.2007	05.08.2007	Симферополь	PRO (ул. Карла Маркса, 1)	(0652) 54-9805
11.08.2007	12.08.2007	Киев	Samsung C:\Club\Metrograd (Бессарабская площадь, 2, ТЦ «Метроград», минус 2-й этаж)	(044) 247-5647
11.08.2007	12.08.2007	Харьков	Полигон (пр. Победы, 58а)	(057) 337-0169
18.08.2007	19.08.2007	Финал		

«В целом WCG остается крупнейшим и одновременно самым доступным чемпионатом»



первое место и тем самым обеспечивший себе стабильную позицию в Топ 3 рейтинга. В первой лиге, несмотря на очень сильное сопротивление столичных игроков, победил житель Черкасс trap.sk.

Развязка близка, и ответ на главный вопрос – кто именно попадет в финал сезона – мы узнаем очень скоро, сразу после третьего поточного весеннего чемпионата.

В дисциплине Warcraft сильнее всех оказался srs.FiX – один из лучших игроков расы undead в Украине. Также стоит отметить киевлянина monster, который, перейдя из группы noob в группу semi-pro, сходу занял там первое место.

Ну а того, что на чемпионат по DotA Allstars придет свыше 30 команд, честно говоря, не ожидал никто. Но, как оказалось, украинским геймерам настолько понравилась групповая система, позволяющая сыграть как с равными, так и с более сильными соперниками, что

ОТБОРОЧНЫЕ НА ESWC

Counter-Strike 1.6	
Место	Команда/Игрок
1	A-Gaming
2	pro100GG
3	eXplosive
4	eXtremely bad
WarCraft III	
1	SK.HoT
2	src.Valentin
3	pod.Tresh
4	nGt.FaV
Quake 4	
1	Hunter
2	Free
3	Largo
4	x1t
Pro Evolution Soccer 6	
1	Shev
2	Smog
3	Santa
4	Cager
TrackMania Nations	
1	[PM]Grand
2	Bogiys**RA
3	Angel**RA
4	[PM]WISH

ФІНАЛИ СЕЗОНУ

VCL
ВЕСНА 2007



Дізнайся більше на сайті:
GF getinfight.com

Завітай на фінали весняного сезону VCL у к.к. Ваулт®Сіті та отримай флаер на безкоштовну участь у лазерних боях!





теперь они стараются не пропустить ни одного чемпионата.

Новая версия карты (6.43) внесла значительные изменения в геймплей. В небытие канули затяжные игры и соревнования «у кого больше бессмертия», теперь бал правят скоростные и выверенные атаки в сочетании с грамотной обороной собственных территорий. Так что выражаем нашу признательность создателям карты – благодаря новаторским идеям они все прочнее связывают свое детство с киберспортом.

Как обычно чемпионат выиграла Vault Team (в слегка обновленном составе). После победы на DTS Cup члены этой команды находятся в прекрасной форме и готовы сокрушить любых противников, какие только осмелятся бросить им вызов. На втором месте HT – лучшие игроки города Харькова.

НАШИ НА EUROPEAN NATIONS CUP

ENC – это онлайн-лига по Warcraft III, FIFA'07 и Counter-Strike 1.6 со сложной структурой отборочных игр и LAN-финалами в конце, где четыре сильнейших сборных по каждой дисциплине сходятся в очном поединке. В 2007 году финалы пройдут с 23 по 26 августа на Games

Convention в Лейпциге (Германия), а призовой фонд составит аж 50 тыс. евро.

Что приятно, Украина активно принимает участие в этих соревнованиях. Групповая стадия уже стартовала, и мы можем похвастаться первыми победами... и сделать выводы из первых поражений.

WarCraft-дружина пока не радуется. В упорнейшей борьбе (счет 2:3 говорит сам за себя) были проиграны уже два поединка – Россия и Чехия забрали себе драгоценные очки и оттеснили наших ребят вглубь турнирной таблицы. На очереди матчи со сборными Дании, Австрии и Болгарии. Предсказывать результаты не беремся, но украинским варкрафтерам нужно срочно что-то решать, иначе выйти из группы им не светит.

Наша FIFA-сборная обыграла своих соперников-россиян с общим счетом 11:9. Впереди матчи против фаворитов группы – команд Польши и Португалии. Ну а одержать победу над французами и испанцами, надеемся, нашим ребятам будет вполне по силам.

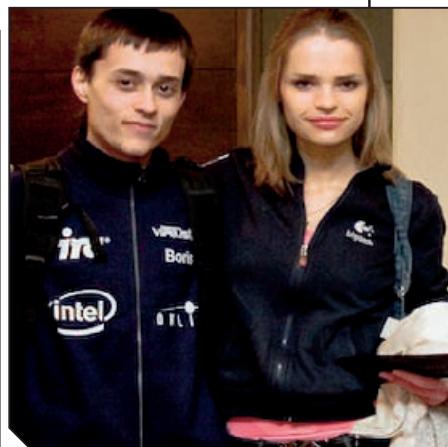
По поводу Counter-Strike сказать нечего: украинская сборная в этой дисциплине не добралась даже до основной стадии, еще в первом



Зрители наблюдают за шоу-матчем VirtusPro vs. SK



А мы с подружками играем в CS



квалификационном раунде проиграв туркам.

Все оставшиеся матчи пройдут в течение ближайших двух месяцев, и мы обязательно будем держать вас в курсе событий.

WORLD WAR 3

В Сеуле (Корея) проходит третий сезон World War no Warcraft III. И снова шестеро избранных варкрафтеров борются за звание сильнейшего, причем в этом году в когорту счастливчиков попал и украинец Михаил Новопашин (SK.HoT). Кроме всеобщего уважения, победитель получит 10 тыс. долл. на крупные расходы.

К сожалению, свой первый матч против корейского «орка» Lyn наш соотечественник проиграл со счетом 1:2. Впереди встречи с Infi, Sky, Moon и Reign – Михаилу предстоит тяжелая борьба.

РЕЗУЛЬТАТЫ ОТБОРОЧНЫХ ТУРНИРОВ НА ESWC

Продемонстрировать всему миру свое стратегическое мышление, реакцию и хладнокровие можно не только на состязаниях по бобслею. Администрация ESWC – грандиозного киберспортивного проекта с французскими корнями – объявила о планах на будущее и в

красках описала гранд-финал этого года. Состоится оный с 5 по 8 июля в Paris Expo Hall 5, Париж (Франция) и соберет киберспортсменов из более чем 50 стран. Как всегда, ожидается свыше 30 тысяч зрителей и несколько миллионов наблюдающих за действием по Интернету.

Украинская киберспортивная организация UCPL, являющаяся представителем ESWC в Украине, провела в Киеве серию отборочных турниров. Их целью было формирование национальной сборной, которая и выступит на гранд-финале во французской столице.

Результаты отборочных были вполне предсказуемыми – в дисциплине Counter-Strike верх взяли киевляне A-Gaming (выиграв в финале у своих «заклятых врагов» – харьковчан из pro100GG), в Warcraft III сильнее всех оказался SK.HoT, а попадать из rail gun в глазное яблоко лучше обитающего в столице нашей страны Hunter пока никто не научился.

Следует отметить, что впервые в истории Украина делегирует своего представителя в дисциплине PES. Отборочные по шестой части этого футбольного симулятора выиграл известный кудесник виртуального мяча Shev. Послед-



няя номинация, TrackMania Nations, никогда не бывавшая особо популярной у нас в стране, в этот раз привлекла лишь 8 претендентов на место в сборной. Быстрее всех был [PM]Grand.

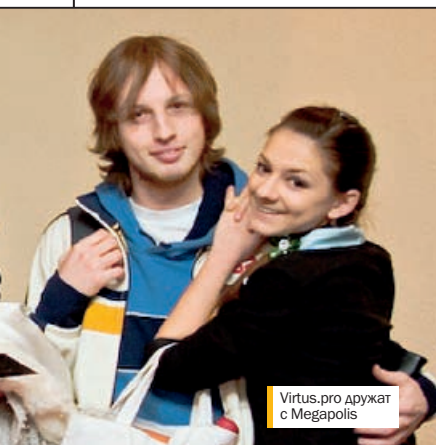
Команда собралась серьезная. Будем надеяться, что ребятам удастся пробиться в финал и фонограмма с гимном Украины не останется неиспользованной.

GOOD GAME AWARDS 2007

В Москве прошла церемония вручения Good Game Awards 2007 («уникальный проект-премия в области компьютерного спорта», как называют его организаторы).

Администраторы признаются, что мысль о создании шоу такого формата в области киберспорта возникла еще 2002 году. Проблемой было отсутствие денег, опыта и специалистов. И лишь через пять лет в распоряжении комитета оказались все необходимые компоненты.

Церемония проходила в гостинице «Рэдиссон САС Славянская», а кроме самого награждения, зрителей развлекали шоу-матчем между чемпионами России (Virtus.pro) и Европы (SK.Gaming) и различными конкурсами.



Чекайте відкриття у травні!

Нового, сучасного Інтернет-Кафе "Ай Ті Ленд" за адресою: м. Київ, вул. Драйзера 8 (Троєщина)

Більш ніж 100 сучасних комп'ютерів для ігор та роботи;

Оптоволоконний інтернет-канал;

Індивідуальна система знижок;

Бар;

Система кондиціювання повітря;

Перший тиждень роботи - безкоштовно!

PlayStation 3: украинский старт

Сергей Галёнкин

Компания Sony, последней запустившая свою консоль нового поколения, первой доставила ее украинским пользователям. Да, Wii и Xbox 360 появились на нашем рынке раньше, но завозились «серыми» поставщиками из других стран: Wii из России, а Xbox 360 из Европы. Поэтому до сих пор имеются проблемы с лицензионными играми для обеих платформ, и стоят они достаточно дорого.



Фото: Андрей Шелухин



«По консоли действительно видно, что стоит она дорого...»

ВНЕШНИЙ ВИД

Выглядит PlayStation 3 здорово. Рядом с Wii и Xbox 360 на одной полке она смотрится царицей и сразу же привлекает всеобщее внимание – блестящая поверхность, качественная сборка, черный корпус. По консоли действительно видно, что стоит она дорого. Но есть и недостаток – PS3 собирает, кажется, всю пыль в доме и протирать ее необходимо каждый день. А скругленный верх хоть и хорош на фотографиях, не позволяет положить на приставку ничего: ни коробки с дисками, ни геймпады.

ИНТЕРФЕЙС

Меню PlayStation 3 явно оптимизировалось под HDTV-телевизоры. К примеру, читать мелкий текст, которым изобилуют различные подменю на обычном телевизоре, хоть и можно, но не так просто, как хотелось бы. В этом плане Xbox 360 с ее крупными кнопками и надписями гораздо удобнее.

В целом же меню PS3 напоминает меню PSP. И русификации их очень схожи. К сожалению, перевод далек от идеала, и догадаться, что же значат те или иные пункты меню, иногда довольно сложно, так что проще переключить приставку на английский язык.

Правда, если вы не знаете английского, PS3 вас порадует – некоторые проекты используют для сохранения игры системное меню консоли, которое появляется на языке, установленном в настройках. И та же Genji в процессе сохранения данных о вашем прогрессе выводит надписи на русском. Это, согласитесь, весьма удобно.

У геймпадов PS3 имеется одна неприятная особенность. Несмотря на то что они беспроводные и работают по Bluetooth-интерфейсу, их необходимо подсоединять mini-USB-кабелем к консоли при первом ее включении и после каждого обновления прошивки. А значит, не спешите прятать этот самый кабель на антресоли – апдейты выходят часто, и он вам понадобится неоднократно.

СКОЛЬКО СТОИТ?

Продажи PS3 в Украине официально начались 20 апреля. На нашем рынке представлена только одна, старшая модель приставки, с жестким диском на 60 GB по цене 3800–4000 грн, что примерно равно стоимости этой консоли в Европе.

Одновременно с выходом приставки в украинских магазинах появились лицензионные игры для нее – как от самой Sony, так и от других издателей. В частности, компания «Софтпром» предоставила нашим геймерам полную PS3-линейку Electronic Arts и SEGA. Правда, цена лицензионных продуктов кусается – 430 грн. Впрочем, это понятно, учитывая, что игры записаны на Blu-ray-дисках, вмещающих по 20 GB информации.

Загружаемые из Сети игры стоят сравнительно недорого: от 5 до 15 долларов. В данный момент PlayStation Store доступен украинцам в полной мере, причем многие проекты уже переведены на русский язык, да и сам онлайн-магазин Sony русифицирован. Правда, цены там указаны в российских рублях, но украинские кредитные карточки нормально принимаются к оплате.

ОБРАТНАЯ СОВМЕСТИМОСТЬ

Пока на PS3 игр маловато, предполагается, что пользователи будут играть в проекты для PS2. К сожалению, с этим не все так гладко, как хотелось бы. Эмуляция старых игр в европейской PS3 программная, поэтому работают отнюдь не все проекты: скажем Killzone у нас не запустился вообще, а Soul Calibur III ощутимо притормаживал.

С другой стороны, God of War II на PS3 работает в прогрессивном разрешении и на хорошем телевизоре выглядит заметно лучше, чем на PS2. Но это пока единственная старая игра, которая использует дополнительные возможности PS3.

Впрочем, поскольку эмуляция программная, ее наверняка исправят в будущих версиях прошивок. Не исключено, кстати, что прогрессивное разрешение появится и в других проектах.

«После скачивания дистрибутивы необходимо установить – совсем как на PC»

Консоль предоставлена компанией «Комбат», тел. (044) 235-8329

ИНТЕРНЕТ

PlayStation 3 подключается к Интернету, причем в нее встроен модуль Wi-Fi, так что если дома у вас имеется беспроводная сеть, то PS3 обойдется без проводов. Это очень приятная возможность, ведь в Xbox 360 Wi-Fi-адаптер отсутствует, а внешний стоит около ста долларов.

Пользователь может добавлять друзей, которые владеют PS3, в список своих контактов и отсылать им сообщения. Система не показывает их статус (как в Xbox 360), поэтому просто с ходу поиграть с товарищем в игру по Интернету не получится, надо договариваться заранее.

Из Сети можно загружать демонстрационные, а также покупать полные версии игр. Загрузка идет в фоновом режиме и никак не мешает играть. Кстати, после скачивания дистрибутивы необходимо установить – совсем как на PC.

В PS3 встроен неплохой браузер NetFront, с которым вполне можно работать даже с помощью геймпада. А если вы подключите мышь и клавиатуру (поддерживаются любые USB-устройства), то бродить по Интернету станет еще удобнее.

К сожалению, браузер не лишен ряда недостатков. Одни сайты с кириллицей он открывает с ошибками, другие – не открывает вовсе. Браузер нормально работает с Gmail, но в данный момент не поддерживает Google Docs & Spreadsheets. А жаль, ведь тогда многие владельцы PS3 могли бы использовать консоль в качестве почти полноценной замены ПК. Впрочем, этот недостаток вполне может быть исправлен в обновлениях прошивки.

МУЛЬТИМЕДИА

Впрочем, самая важная особенность PS3 на данный момент – это ее способность проигрывать фильмы на Blu-ray-дисках (и на DVD, разумеется, тоже). В Украине их купить проблематично, но можно заказать по Интернету. Картинка в фильмах, записанных на Blu-ray, имеет разрешение 1920×1080, так что при наличии соответствующего телевизора по качеству изображения приставка заметно превосходит DVD и старые «пленочные» кинотеатры и ненамного уступает настоящим цифровым кинотеатрам (в них разрешение 2048×1152 или 4096×2304).

Как и в случае с PS2, использование PS3 в роли недорогого плеера для фильмов – отличный способ для Sony продвинуть в массы и саму консоль, и формат Blu-ray. Журнал «What HiFi? Звук и видео» нашего издательского дома недавно рецензировал PlayStation 3 именно в качестве BD-проигрывателя и поставил ей 4/5, что является весьма высокой оценкой, особенно учитывая стоимость приставки.

LINUX

На PlayStation 3 теоретически можно установить любую операционную систему. Но на практике пока доступны некоторые разновидности Linux. И вполне понятно, что Windows (да и Mac OS) на PS3 мы не увидим никогда. Но и Linux способна заменить Windows для домашнего нетребовательного пользователя – все необходимое для этого имеется, в частности в дистрибутиве Ubuntu.

Мы пока не пробовали устанавливать Linux на PS3 – не хватило времени. Но в будущем обязательно проведем этот эксперимент и доложим о результатах на страницах нашего журнала. Очевидцы же сообщают, что в таком случае пользователь фактически получает в свое распоряжение полноценный компьютер в дополнение к приставке, и это не может не радовать.

ВЫВОД

В данный момент PlayStation 3 в качестве игровой консоли выглядит не очень привлекательно: игр мало, а те, что есть, – дороги (для Xbox 360 уже имеются уцененные проекты, а для PS2 тем более), да стоимость самой приставки довольно высока. Но потенциал PS3 очевиден – даже по первым эксклюзивным играм заметно, что консоль способна на многое. И хотя прямо сейчас покупать PS3 особого смысла нет, осенью, когда игр станет побольше, советуем обратить на нее самое пристальное внимание.

А в качестве Blu-ray-проигрывателя (не забывайте о браузере и возможности установить Linux!) PS3 на сегодня – оптимальный выбор.





Сон разума рождает чудовищ

Анна Зинченко

Добро пожаловать в Сайлент Хилл, небольшой городок, расположенный на берегу вымышленного озера Толука (Toluca Lake, не путать с одноименным районом Лос-Анджелеса) где-то в США. Здесь есть все необходимое, чтобы хорошо отдохнуть и приятно провести время. Поверьте, однажды побывав в Сайлент Хилле, вы непременно вернетесь обратно. Все возвращаются.

➔ Писать материал о серии Silent Hill невероятно сложно. Приходится тщательно выверять каждое предложение, изучать его, дабы банально не напойлерить. Ведь если вы ни разу не были в некогда милом курортном городке, экскурсия окажется безнадежно испорченной, раскрой я здесь кое-какие секреты и расскажи то, что понимаешь, лишь сложив мозаику из фактов, со вкусом подаваемых игроку в каждой из частей. А посему о сюжете ни слова. Ни слова о том, почему Сайлент Хилл (я намеренно передаю название города транскрипцией) превратился в живое воплощение одного из самых страшных кошмаров и какое отношение к этой трансформации имеет темноволосая девочка в синем платье.

ПЕРЕЛИСТЫВАЯ СТРАНИЦЫ ИСТОРИИ

Первая игра серии вышла в 1999 году, и с тех пор мы регулярно получаем новости из небольшого американского городка, придуманного разработчиками из Team Silent. Сначала мы вместе с Гарольдом «Гарри» Мэйсоном (Harold «Harry» Mason) искали его пропавшую дочурку Шерил (Cheryl), потом, в 2001-м, помогли Джеймсу Сандерленду (James Sunderland) выяснить, как его умершая три года назад супруга смогла написать ему письмо, полученное им совсем недавно. Затем, уже в 2003-м, вместе с Хизер (Heather), главной героиней (первой и, надеюсь, не последней за всю историю сериала), пытались пролить свет на ее и не только ее прошлое. А в 2005-м вдруг оказались запертыми в комнате № 302 вместе с Генри Тауншендом (Henry Townshend) и помогли ему банально выйти из дома. И вот осенью 2007 г. нас ждет история Трэвиса О'Грэди (Travis O'Grady), водителя грузовика, случайно попавшего в Сайлент Хилл и спасшего от огня девочку Алессу (Alessa), которая потом куда-то исчезла. А дальнобойщик ребенка не обидит, найдет и выяснит, что, черт побери, здесь происходит. Или не выяснит...

За эти без малого восемь лет в серии изменилось многое, но некоторые основополагающие моменты остались прежними. Наверное, именно они позволяют сохранить преемственность каждого последующего эпизода, хотя из уже вышедших игр напрямую связаны между собой только первая и третья части серии.



ПЕЙЗАЖИ ТИХОГО ГОРОДКА

Первое, что приходит на ум при упоминании названия Silent Hill, – неповторимый графический стиль проекта и потрясающая музыка. Наверное, именно гармоничное сочетание этих компонентов позволяет игроку действительно поверить в происходящее на экране. Я ни в коей мере не умаляю заслуги сценаристов, но сложные, запутанные истории, базирующиеся на оккультизме и мистике, не редкость, а вот Пирамидоголовый – он один такой.

Silent Hill, появившаяся еще на древней PSOne, создавалась по последнему слову техники, т. е. была выполнена в 3D. В качестве компромисса между большими открытыми пространствами и ограниченными возможностями консоли был выбран туман. Даже находясь на улицах города, герой не видел дальше нескольких метров. Эффект оказался просто потрясающим! Не секрет, что в густом тумане человек испытывает дискомфорт, ведь мы привыкли опираться на зрение как на один из основных источников информации о внешнем мире. А плотная белесая пелена ограничивает видимость – мы не знаем, что скрывается по ту сторону. Постепенно дискомфорт сменяется страхом. По

одной из существующих теорий (а их, поверьте, очень много – мир Silent Hill располагает к философствованию и умозаключениям) туман также служит своеобразным барьером между небесами и грешной землей. Обитатели и гости Сайлент Хилла живут, словно в плотном коконе своих страхов, фобий и страстей. Символично, ничего не скажешь. А пытаюсь сбежать от надоедливого погодного явления, мы сталкивались со второй фирменной фишкой серии, все же традиционной для жанра. В коридорах и комнатах зданий царил непроглядная темень, и для борьбы с ней героям вручали неизменный фонарик.

Ощущение шизоидности происходящего поддерживала и работа камеры. В некоторых эпизодах первой части она делала совершенно неожиданные облеты и выдавала весьма своеобразные ракурсы. Во многих интервью разработчики подчеркивают, что постановка камеры играет очень важную роль в создании атмосферы. Вспомним хотя бы знаменитый эпизод из Silent Hill 2, когда Джеймс находит Анжелу (Angela), лежащую на полу и пристально смотрящую на лезвие кухонного ножа. Мурашки по коже, правда?

Думаю, я не открою большого секрета, если скажу, что на самом деле существует два Сайлент Хилла. Первый – почти заброшенный курортный городок с пустынными улочками, обшарпанными зданиями и помещениями, которым нужен капитальный ремонт. И второй – мир кошмаров, где стены комнат имеют неповторимый цвет ржавчины, полам с засохшей кровью. А в третьей части сериала эффект ужаса усиливается благодаря тому, что стены начинают кровоточить или гореть. Программисты Team Silent очень этим гордятся. Еще бы, ведь эффекты работают в реальном времени. А у игрока, созерцающего, как по бывшим еще секунду назад нормальными обоям начинают ползти языки пламени или алые потеки, волосы становятся дыбом. С совершенствованием технологий на усиление эффекта ужаса работают динамические тени, освещение и прочие достижения визуальных технологий.

«Первое, что приходит на ум при упоминании названия Silent Hill, – неповторимый графический стиль и потрясающая музыка»





КТО-КТО В САЙЛЕНТ ХИЛЛЕ ЖИВЕТ?

Однако даже во времена первой части игроков поразили персонажи – очень живые и правдоподобные. Интересно, что их, равно как и сюжетные CG-ролики, создавал всего лишь один (!) человек. В своем интервью portalу Gamasutra Такаёси Сато (Takayoshi Sato) вспоминает: «Я все сам делал не потому, что мне так захотелось, а дабы завоевать признание начальства. Официально я не был руководителем отдела. Пусть формально и руководил, но моя должность этого не отображала. В японских компаниях самый молодой член команды просто не может быть главным. Это не принято. И босс решил найти кого-то, кто давал бы мне указания, но мне это показалось странным, ведь именно я делал львиную долю работы. Тогда я заявил, что не нуждаюсь ни в чьем руководстве. И начальник, переспросив, смогу ли я все сделать сам, оставил меня один на один с проектом. Три года я практически жил в офисе. Спал под рабочим столом. Кстати, настоящая работа для меня начиналась в полночь, когда все уходило домой, потому как тогда к моим услугам были все 150 с лишним офисных компьютеров». Истинно самурайская самоотверженность.

О персонажах Silent Hill можно говорить много и долго, но не стану. Во-первых, в рассказах о них неизбежны спойлеры, а во-вторых, вам будет не так интересно знакомиться с ними. А герои серии, как главные, так и не очень, поверьте, стоят того, чтобы узнать их поближе. Но об одном все же упомяну.

ЛЮБИМЫЙ ГОРОД

Думаю, все, игравшие в проекты Silent Hill, согласятся, что город здесь является не столько декорацией, сколько действующим... городом. Если верить книге Lost Memories, еще до того как белые люди пришли на североамериканский континент, на месте будущей обители кошмаров шумели леса, в которых жили индейцы, совершавшие на берегах озера Толука свои религиозные обряды. Мэри (Mary), покойная супруга главного героя второй части, говорила о городе как о священном месте. Предполагается, что вначале здесь не было зла, лишь некая сверхъестественная сила, но со временем, после колонизации этих земель, сущность данной силы начала меняться. Первое поселение эмигранты из Старого Света основали в XVII веке. А в начале XVIII столетия на город обрушилась эпидемия, и жители покинули его. В веке XIX на территории заброшенного поселения создали исправительную колонию, потом лагерь для военнопленных. После того как неподалеку были обнаружены залежи угля, сюда приехали шахтеры с семьями. Что интересно, по версии Lost Memories, гражданская война в США (больше известная как война между Севером и Югом) началась аж в 1810 году, а закончилась, как положено, в 1865-м. После победы Севера военнопленных отпустили по домам, а лагерь превратили в местную тюрьму. Сайлент Хилл стал вполне обычным небольшим американским городком, в котором почему-то пропадали жители. Ну и ладно, где такого не бывает. Катализатором же всего того, что мы можем наблюдать в играх серии, является деятельность мистического Культа (The Order).

Достоверных сведений о том, когда возникла эта религиозная организация, нет. Ее последователи свято верят, что однажды Бог пытался создать Рай, но Его (по некоторым теориям Ее) силы не хватило. Однако настанет день, и Бог возродится. Собственно, над возрождением неназываемого Бога и трудятся служители Культа. И именно для этого Далия Гиллеспай (Dahlia Gillespie) однажды спустилась в подвал своего дома вместе с семилетней дочерью Алессой...

Фанаты до сих пор ломают головы над происхождением Культа, пытаются проследить историю, понять его структуру и систему ритуалов. Мы же будем полагаться на более достоверный источник, слова Хироюки Оваку (Hiroyuki Owaku): «Здесь есть элементы различных религий и верований, например христианства, японских мифов и фольклора, а еще ритуалы ацтеков».





THEY LOOK LIKE MONSTERS TO YOU?

Я уже упоминала о существовании темной стороны города. Если вы об этом не знали, то наверняка не знакомы с ее милыми обитателями. Кстати, монстры выгодно отличают серию Silent Hill от всех прочих проектов жанра horror. Никаких зомби, никаких мутантов, никаких злобных пришельцев (пришельцы, конечно, были, но о них позже), однако те, кто хоть раз видел Пирамидоголового или местных медсестричек, запоминали их очень надолго. Наверное, секрет кроется в том, что большинству монстров Silent Hill присущи человеческие черты (птеродактиль, тараканы, инвалидные коляски, собаки и прочие моли с пивками не в счет). Как говорит дизайнер Масахиро Ито (Masahiro Ito): «Ранее демонов изображали с рогами и клыками. Потому что в те времена люди боялись диких животных и наделяли их чертами сверхъестественных существ. Но создавая демонов для современного человека, нужно было использовать иной принцип. Сейчас люди боятся других людей, а также того, что они неспособны понять». Кстати, у каждого из обитателей темной стороны города своя история, и есть причины, почему он появился и почему выглядит именно так. Например, Abstract Daddy вызван к жизни страхом Анжелы перед своим уже покойным отцом, который неоднократно насиловал девочку. И это еще цветочки. Нельзя не отметить, что порождения фантазии Масахиро Ито имеют нечто общее с творениями гениального Иеронима Босха.



Акира Ямаока о работе над играми Silent Hill

SILENT HILL

«Наверное, самая памятная моя работа – первая, которую я делал с очень сильной мотивацией и вдохновением. Я много узнал о том, как нужно создавать звук для игр, трудясь именно над этим проектом, и понял, что быть оригинальным крайне тяжело. Без Silent Hill моя жизнь была бы очень скучной».

SILENT HILL 2

«Работая над первой частью, я уже думал о сиквеле, поэтому создавать музыку и звук для Silent Hill 2 было нетяжело и очень приятно. В игре необычайно красивое GC-видео, и я хотел, чтобы моя музыка ему не уступала».

SILENT HILL 3

«Центральным персонажем стала девушка, потому что я решил использовать поп-мотивы. Это еще и моя первая попытка работать с вокалом, мне повезло встретить таких талантливых певцов».

SILENT HILL 4

«Признаюсь честно, в то время моя голова была в основном занята выпуском саундтрека, так что об игре я особо не думал. Но тяжелый и мрачный звук этой части тоже один из моих любимых».

СЛУШАЯ ТИШИНУ

Абсолютно все ценители серии соглашались: без работ Акиры Ямаоки (Akira Yamaoka) не было бы феномена Silent Hill. Интересно, что у этого действительно талантливого композитора нет музыкального образования, он даже нот не знает, в чем честно признается. Ямаока-сан учился на дизайнера, а музыку пишет исключительно с помощью PC. Именно Акира Ямаока создал все звуки и музыку к каждой из вышедших игр серии. Исключение составляет финальный трек первой части Esperandote, написанный Рико Муранакой (Rika Muranaka). Однако, пожалуй, одна из самых сильных композиций серии – тишина. «Когда я работаю над звуком, – говорит Акира Ямаока, – я стараюсь достичь ощущения реальности. Не правда ли, возникает чувство, что иногда это не музыка, а просто нечто, стимулирующее органы чувств? В игре есть моменты, где звука нет вообще, и не потому что его забыли добавить, просто основная музыкальная тема этого места – тишина». Кстати, давая интервью перед выходом Silent Hill 2, разработчики делали акцент не столько на улучшенной графике, хотя о ней тоже говорили, сколько на 3D-звуче. Восхищаясь музыкой Silent Hill, нельзя не упомянуть о Мэри Элизабет Макглинн (Mary Elizabeth McGlynn), исполнившей вокальные партии в третьей и четвертой играх серии.

Мнения

Хотя наиболее распространено мнение, что «вторая часть самая лучшая», для меня лучшими являются первая и третья. Первая произвела неизгладимое впечатление своим потусторонним миром, а третья оказалась логическим ее завершением и создала цельную картину этого мира. В которую, на мой взгляд, с трудом втиснуты излишне многослойная Silent Hill 2 и «истинно японская» Silent Hill 4: The Room.

Сергей Светличный

Мой ответ на вопрос «Какая из частей сериала нравится больше всего?» не будет оригинальным. Silent Hill 2. Я прошел все игры серии, но именно вторая показалась мне наиболее интересной. Наверное, в этом «виноваты» Мэри и Мария, в интригующем противостоянии которых главный герой участвует до самого финала. Непростая, очень драматическая история.

Ярослав Сингаевский

ПАРУ СЛОВ О КУЛЬТУРНЫХ ОСОБЕННОСТЯХ

Несмотря на то что действие игр Silent Hill происходит где-то в США, у серии есть некоторые элементы, выдающие происхождение ее создателей. Вот, например, вы не задумывались, почему герои очень часто посещают различные туалеты? Даже действие второй части начинается именно в этом непрезентабельном, если честно, месте, а протагонист четвертой попадает в темный мир через дыру в стене санузла. Тем не менее в решении разработчиков есть глубокий смысл. В Японии существует детская сказка-страшилка о малышах, которые пропали, свалившись в туалет (речь идет о санузлах а-ля общественных, ну, знаете, old-skool, отверстие в полу и никакого унитаза). А ведь детские страхи – из числа самых сильных...

Еще один интересный момент, цитирую создателей игры: «Поскольку герой исполняет роль заботливого, ответственного отца, когда начиналась работа над проектом, мы назвали его Гумберт Мэйсон, это была отсылка к протагонисту фильма Стэнли Кубрика "Лолита". Однако так как Гумберт – нераспространенное имя, его решили заменить с подачи наших английских сотрудников». Речь идет о главном герое Silent Hill Гарри Мэйсоне, как вы уже догадались. А вот что говорят о Шерил: «Сначала мы хотели назвать ее Долорес, тоже аллюзия на фильм Кубрика, но это предложение встретило резко негативные отзывы, и мы от него отказались». А ведь представьте, были бы герои: заботливый приемный отец Гумберт и дочурка Долорес, кстати, именно таково полное имя известной Лолиты. Вот и гадай, собрались разработчики это сделать по незнанию (хотя если они ссылаются на Кубрика, в этом возникают сомнения) или просто у них чувство юмора такое, у японцев. Кстати, о юморе.

«История кошмаров маленькой девочки в синем платье ждет вас»

СМЕХ ПРОДЛЕВАЕТ ЖИЗНЬ

Одним из элементов, который объединяет первую, вторую и третью части серии, были (помимо города, сортиров и т. д.) так называемые UFO endings. Это альтернативные варианты концовок игр (хотя, как по мне, учитывая глобальный сюрреализм проекта, именно они и являются истинными) с участием пришельцев с далеких планет. Пересказывать такие эпизоды бессмысленно – их надо видеть.

Что интересно, в Silent Hill 2 целых два забавных окончания: упомянутое выше UFO ending и совершенно очаровательное Dog ending. В последнем измученный и истрадавший Джеймс находит комнату с пультом а-ля старые фантастические фильмы, за которым сидит собака в наушниках. Оказывается, за всеми злоключениями героя стоит именно она.

А еще разработчики Team Silent высоко ценят вклад Sailor Moon в развитие японской культуры, вот и Хизер иногда щеголяет в костюмчике Princess Heart. Ну и напоследок опять о туалетах – в Silent Hill 3, постучав в дверцу кабинки, вы услышите ответный стук.

ЧТО ЖЕ В ИСТОЧНИКЕ ИППОКРЕНА?

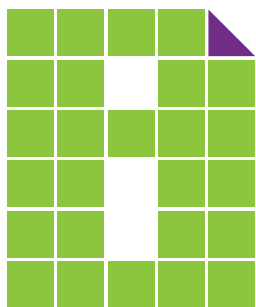
Если верить Lost Memories, а также многочисленным интервью разработчиков на разных этапах создания серии, их вдохновляли фильмы Дэвида Линча («Шоссе в никуда», «Голова-ластик», «Голубой бархат» и т. д.), картины культового чилийского режиссера Алехандро Ходоровски, «Лестница Якова» Эдриана Лайна, «Алиса» чешского сюрреалиста Яна Шванкмайера и другие фильмы. А в одном из интервью даже мелькнуло имя Андрея Тарковского. Из печатных ресурсов упоминают мангу Дайдзиро Морохоси (Daijirō Morohoshi) и роман Рю Мураками «Дети из камеры хранения». Его мотивы прослеживаются в образе Уолтера Саливана (Walter Sullivan) персонажа Silent Hill 4: The Room.

Здесь по традиции должен находиться вывод. Ну что ж, традициям стоит следовать. Если вы цените отличную атмосферу, великолепно прописанные характеры героев, шикарную музыку и головоломки с мистическим подтекстом, то просто не могли не играть в Silent Hill. А если не играли, то история кошмаров маленькой девочки в синем платье ждет вас. И помните, все рано или поздно возвращаются в Сайлент Хилл.





Комп'ютер — це Impression



IMPRESSION
COMPUTERS

www.impression.ua

Impression CoolPlay — надійна команда комп'ютерів з потужним процесором і оптимально підібраними для сучасних ігор складовими. Комп'ютер Impression P+ CoolPlay на базі процесора **Intel® Core™ 2 Quad Q6600** містить відеокартку GeForce 7900GS 256 Мб, 2 Гб оперативної пам'яті та жорсткий диск на 250 Гб. Це все, що потрібно для комфортного занурення у світ ігрової віртуальної реальності.

Оптимальний партнер для проходження будь-якої місії.

Лінія підтримки TM Impression: (044) 241-94-64



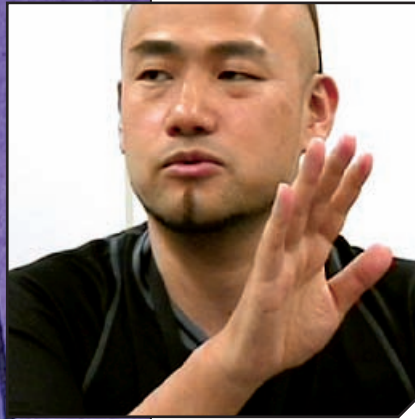
Clover, Seeds и все-все-все

Марат Баширов





Ацуси Инаба



Хидеки Камия



Синдзи Миками

Начало конца

12 октября 2006 года игроки всего мира узнали о неожиданном решении совета директоров японского издательства Capcom: крупнейшая компания собралась расформировать студию Clover. Фанаты с недоумением читали заявления руководителей корпорации, которые буквально своими руками душили творцов замечательных игр.

➔ Официальной причиной закрытия Clover Studio стали не финансовые затруднения, а «новая бизнес-стратегия», подразумевавшая консолидацию управления внутренними ресурсами. После серьезных потерь в прошлом 2006 год наконец-то принес производителю желанный доход, что свидетельствовало о постепенном экономическом выздоровлении. Тем не менее в марте 2007-го студию расформировали, а оставшихся сотрудников разбросали по офисам внутренних подразделений.

Закрытие Clover Studio вынудило отличных специалистов искать себе новое место работы. Практически сразу после появления сообщения о расформировании Clover Ацуси Инаба (Atsushi Inaba) и его коллега Хидеки Камия (Hideki Kamiya) покинули Capcom и отправились на вольные хлеба. У компании оставался контрактник Синдзи Миками (Shinji Mikami), но и он вскоре ушел.

ОТКУДА ВЗЯЛСЯ КЛЕВЕР?

Ничто не предвещало подобного исхода в 2004 году, когда было принято решение о создании новой студии, в которой бы велась работа над свежими оригинальными проектами. Сперва основатели долго искали подходящее название. По одной версии CEO нового подразделения Ацуси Инаба и один из известнейших людей в индустрии Синдзи Миками решили составить аббревиатуру из слогов своих имен: «mi» (три) и «ba» (лист). Правда, на логотипе почему-то все равно изображали четырехлистник – наверное, как символ удачи. Согласно другой версии (об этом упоминает и сам Инаба в интервью) Clover – это сокращенное creativity lover.

Ключевыми фигурами Clover можно считать трех специалистов – Ацуси Инабу, Хидеки Камия и Синдзи Миками. Вклад каждого из них в развитие Capcom и ее финансовое благополучие огромен, поэтому для многих было совершенно непонятно, почему же руководители компании так легко расстались со своими верными игровыми самураями.



Хорошо известный на Западе Ацуси Инаба часто брал на себя работу с прессой и рекламу. Бывший CEO компании Clover начал свой путь в индустрии в фирме Irem, где трудился над последней версией R-Type. Позже он перешел в SNK на должность программиста, где принял участие в создании файтинга Samurai Showdown. Однако карьера в SNK не была пределом мечтаний Инабы. Поворотным моментом в его судьбе стало известие о том, что Capcom ищет новых специалистов для работы над следующей частью Resident Evil.

Инаба известен и как продюсер серии Viewtiful Joe – трехмерного скроллера с оригинальной cel-shaded графикой. Кроме того, именно благодаря его усилиям на свет появилась уникальная в своем роде игра для Xbox – Steel Battalion. Инаба-сан удалось убедить Capcom выделить деньги на создание аутентичного симулятора боевого шагающего робота. Недешевое 200-долларовое развлечение поставлялось вместе с огромным дополнительным контроллером, включающим в себя два джойстика и панель с 40 кнопками! Управление виртуальной боевой машиной в Steel Battalion превращалось в настоящий ритуал, с которым не могла сравниться даже компьютерная MechWarrior. Сначала Capcom выпустила всего 2 тыс. копий игрушки. Проект практически сразу же раскупили и похвалили в прессе. Тысячи коллекционеры хотели заполучить в свои руки новаторский симулятор, потому что позже вышли специальные переиздания оригинала и сиквел. Кроме того, Инаба был одним из ярких защитников Phoenix Wright: Ace Attorney для новой карманной приставки от Nintendo. Он сразу понял, что геймплей, проверенный в трех GBA-играх, отлично подойдет и для DS.

Благодаря хорошему вкусу, финансовому чутью, навыкам работы с людьми Ацуси Инаба смог довести до прилавков God Hand и Okami. Интересно, что он всегда предлагал оценивать игры не по количеству проданных копий, а по качеству и соответствию первоначальному замыслу.



«Ключевыми фигурами Clover можно считать Ацуси Инабу, Хидеки Камия и Синдзи Миками»

В этом его поддерживал Хидеки Камия – режиссер акварельного приключения белой волчицы Okami, а также Devil May Cry, Resident Evil 2 и Viewtiful Joe. Любовь к видеоиграм у него еще с детства: 12-летним подростком, зажав в кулаке монетку в 50 иен, Камия мчался на велосипеде к залу аркадных автоматов, чтобы поскорее окунуться в мир интерактивных развлечений. Спустя годы он продолжает так же трепетно относиться к своим и чужим играм. Кстати, три самые важные для него – Gradius, Castlevania и The Legend of Zelda: A Link to the Past. Ряд обозревателей отмечает, что любой проект, к которому приложил руку Камия, обладает каким-то неуловимым шармом. Он всегда ревностно отстаивает собственное видение игры, не отступая от задуманного ни на шаг.

Хорошо известен случай, когда менеджеры пригласили фокус-группу для оценки Viewtiful Joe. Подростки раскритиковали персонажей и посмеялись над огромной головой главного героя, но Камия-сан твердо стоял на своем, отказавшись вносить какие-либо изменения в проект. В итоге у него получился настоящий хит, завоевавший симпатии многих геймеров.

Ну и третий листок трилистника – легендарный Синдзи Миками, автор Biohazard, известной на Западе под зловещим именем Resident Evil. Когда Миками только начинал работать в Capcom, куда устроился сразу после завершения учебы в университете, он занимался головоломкой (Capcom Quiz: Hatena Hatena no Daibōken) и аркадами для SNES (Alladin, Goof Troop). Только в конце 1994 года разработчик приступил к своему режиссерскому дебюту – трехмерной вариации на тему Sweet Home для свежесозданной платформы PlayStation от Sony. Результатом упорной работы команды Миками стала вышедшая в 1996-м история о странном особняке, набитом зомби и полном потайных ходов.

Безоговорочный успех Biohazard в Японии и Resident Evil в США способствовал продвижению Миками по карьерной лестнице. В 1998-м под его руководством был выпущен сиквел к Resident Evil, а еще через год он режиссировал Dino Crisis. За этими играми последовала легендарная Devil May Cry (задумывавшаяся как Resident Evil 3) и Resident Evil – CODE: Veronica.

Умелый менеджер выжимал из своих франчайзов все соки, продавая геймерам историю о бесчинствах корпорации Umbrella в течение нескольких лет, но при этом не забывая давать дорогу новым интересным проектам.

На рубеже веков Миками решил поддержать Nintendo и ее игровую платформу GameCube. По мнению специалистов, заключив эксклюзивный контракт с этой японской компанией, разработчик совершил одну из крупнейших ошибок в своей карьере. Новая консоль стала домом для целой череды игр в серии Resident Evil, причем некоторые из них (например, Resident Evil 0) продавались не так хорошо, как хотелось издателям.

Однако Миками не сдавал позиций, продолжая воплощать свежие задумки для GameCube. Отрезвляющим душем для него послужил провал выпущенной в 2003 году P.N.3. «Проект номер три» был про-



«Получается, что в итоге от закрытия Clover геймеры только выиграли»

хладно встречен прессой и игроками. После этого автор покинул кресло управляющего Production Studio 4 и вернулся к продюсированию и режиссуре.

Уже через два года он вновь вернул себе потерянную корону, подарив геймерам сразу три отличные игры: Killer 7, созданную в союзе с дизайнером Гоичи Суды (Goichi Suda); Phoenix Wright: Ace Attorney, продюсером которой выступил Миками; и уже легендарную Resident Evil 4, ставшую одной из лучших игр в истории интерактивных развлечений (по данным *gamerankings.com*).

По завершении работы над этими проектами Миками присоединился к недавно сформированной студии под руководством Инабы, где и режиссировал свою последнюю игру для Capcom – God Hand, ставшую финальным аккордом в короткой истории Clover.

Однако закрытие Clover Studio стало лишь прелюдией для одной из главных сенсаций этого года – появления студии Seeds.

ПРИСТАНИЩЕ ДЛЯ ГЕНИЕВ

Бывшие сотрудники расформированной Clover основали компанию Seeds еще в августе прошлого года, но до поры до времени не слишком распространялись о ее существовании.

Президентом новой студии стал уже знакомый нам Ацуси Инаба. К нему присоединились недавно уволившийся Синдзи Миками и Хидеки Камия. Великолепная тройка вновь трудится вместе. За плечами этих разработчиков масса хитов, многие из которых стали объектами поклонения для миллионов геймеров. К сожалению, грядущие проекты звездного трио не будут иметь ничего общего с Devil May Cry, Okami или Resident Evil. Все права на эти торговые марки остались у Capcom.

Всего в офисе Seeds трудится около 50 специалистов. В штат новой компании попала очаровательная девушка Мари Симазак

(Mari Shimazaki), создававшая персонажей для Okami, композитор Масами Уэда (Masami Ueda), написавший музыку для Okami и Devil May Cry, дизайнер Юта Кимура (Yuta Kimura), отвечавший за художественное оформление локаций в эпическом приключении Shadow of the Colossus.

Создавать игры без поддержки издателя сложно, и Япония в этом отношении не является исключением. Молодой компании обычно непросто найти свою дорогу, но мы практически не сомневаемся, что студия Seeds не столкнется с подобными проблемами. Вы только представьте себе, что могут сделать творческие личности, стоявшие за Okami, Devil May Cry, Resident Evil, Shadow of the Colossus, Viewtiful Joe и God Hand? Какие новые идеи сможет воплотить в жизнь команда с богатым опытом работы?

Получается, что в итоге от закрытия Clover геймеры только выиграли. Пока Capcom будет трудиться над Resident Evil 5 и Devil May Cry для систем нового поколения, настоящие японские творцы, готовые экспериментировать, вполне могут одарить геймеров началом очередной культовой серии.



1C® МУЛЬТИМЕДІА

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



СЛУЖБА БЕЗПЕКИ АЛЬГЕЙРИ

Розшукується за бандитизм, тероризм і замах на вбивство
ватажок незаконного озброєного банд формування

РОЗШУКУЄТЬСЯ



ТАНЯ ТОРМЕНС

ПРИКМЕТИ: на вигляд 20-25 років, середньої статури, зріст приблизно 170 см, волосся чорне, лоб високий, обличчя овальне, очі карі, широкі вилиці, ніс прямий, губи середньої пухкості.

УСІХ, ХТО МАЄ В СВОЄМУ РОЗПОРЯДЖЕННІ БУДЬ-ЯКІ ВІДОМОСТІ ПРО МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ РОЗШУКУВАНОЇ АБО ЇЇ ЗВ'ЯЗКИ, ПРОХАННЯ НЕГАЙНО ПОВІДОМИТИ ПРЕДСТАВНИКІВ ЗАКОННОЇ ВЛАДИ.

УВАГА! ЗЛОЧИННИЦЯ ОЗБРОЄНА І ДУЖЕ НЕБЕЗПЕЧНА!

1C®
ФІРМА "1С"

7.62_{mm}


APEIRON

gameplay.com.ua

[LFG]



Gameplay

Превью

Путешествия в будущее и материализация духов

Disciples III: Renaissance

Россия теперь родина не только слонов, но и пошаговых стратегий. Heroes of Might and Magic V, «King's Bounty: Легенда о рыцаре», «Кодекс войны» и Disciples III разработаны (или создаются в данный момент) в России. И получается у наших северных соседей очень даже неплохо.

с. 36

Тургор

Ice-pick Lodge не умеет делать обычные игры. Интерактивный спектакль «Мор. Утопия» сменяется потусторонним миром «Тургора». Survival horror? Dating sim? Action? Все вместе и даже больше.

с. 46

В этом разделе

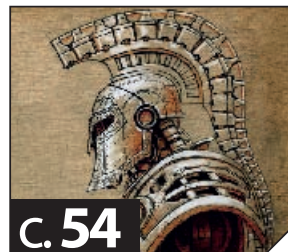
- 36 Disciples III: Renaissance
- 46 Тургор
- 50 Blue Dragon
- 54 Theseis
- 58 Metro 2033: The Last Refuge
- 62 В тылу врага 2. Братья по оружию
- 64 Pirates of the Burning Sea

Blue Dragon

с. 50



Theseis



с. 54

Metro 2033: The Last Refuge



с. 58

Андрей Грабельников

Disciples III: Renaissance



«Это будущий продукт класса AAA, созданием которого озабочены... москвичи»



Антигерои

Пять лет назад, запуская Disciples, вы на самом деле совершали завуалированный бунтарский жест. Это был способ, не разбив ни одной витрины, выразить свой протест обществу потребления, протирающему штаны за таким «занятием», как компьютерные игры. Вступить в Тайную Ложу по цене одного компакт-диска. Бюджетная возможность почувствовать себя непохожим на всех.

Паспорт

Жанр пошаговая стратегия
Разработчик .dat
Издатель Strategy First
Издатель в СНГ «Акелла»
Дата выхода осень 2007
Web-сайт www.disciples3.ru

О разработчике

.dat
Игры нет
Web-сайт www.datgames.ru

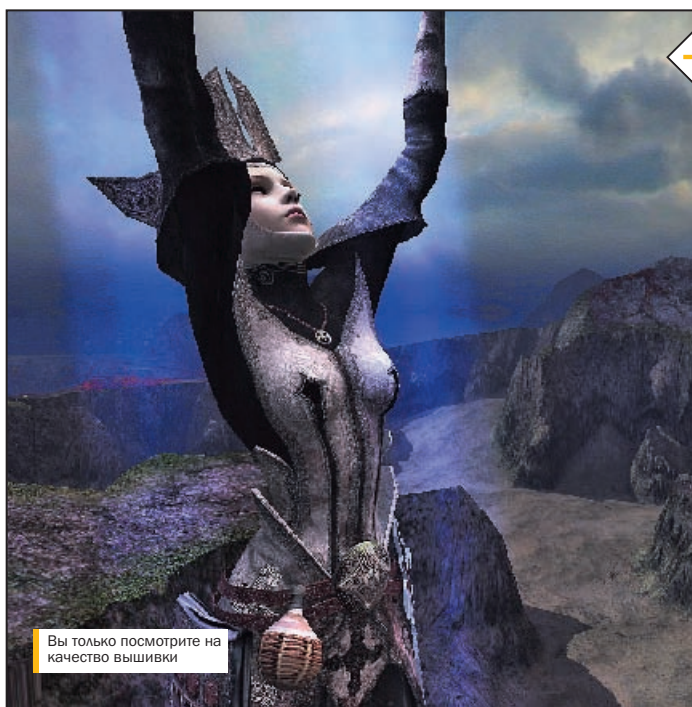
Команда, созданная выходцами из «Акеллы», которые трудились непосредственно над играми «Корсары» и «Пираты Карибского моря». Кроме того, здесь работает хорошо известный геймерам художник Anry. И судя по всему, у студии очень-очень правильные задатки.



У нас нет иного рационального объяснения успеха этого корявого (и на первый, и на второй взгляд) клона сверхпопулярной мыльной оперы Heroes of Might and Magic, скроенного по принципу «всего поменьше». Ну и не обошлось без фавора прелестницы фортуны – крах четвертой части HoMM отправил главного соперника Strategy First, студию New World Computing, в нокаут. Результат: оголодавшие поклонники пошаговых стратегий принялись сметать с полок заметно похорошевший сиквел Disciples, а затем дружно закусили несколькими аддонами. Тайное братство



Вот это, я понимаю, рельеф



Вы только посмотрите на качество вышивки

выросло до размеров полноценной конфессии. Даже успешное возрождение конкурента не вернет тех сложных чувств, которые мы испытывали, щелкая на иконку Heroes of Might and Magic III (и аддонов). А Disciples III: Renaissance уже вырос из роли «младшенького», это будущий продукт класса AAA, созданием которого озабочены... москвичи.

Как видите, западные акулы игростроя охотно доверяют нашему умельцу-разработчику производство потенциальных блокбастеров. Сначала Ubisoft подряжает Nival на изготовление HoMM IV, потом Strategy First сговаривается с «МиСТ

ленд-ЮГ» (ныне GFI Russia) и препоручает этой студии свое стратегическое наследие, включая Disciples III. Однако зеленоградская команда так и не успевает приступить к разработке, владелец отдает игру на попечение российского издателя «Акелла». В мае 2005 года альянс «Акелла»/Strategy First подписывает контракт на создание Disciples III с малоизвестным творческим коллективом .dat, который в то время состоял из двух сотрудников: Дмитрия Демьяновского, лидера и ведущего программиста проектов «Корсары» и «Пираты Карибского моря», и Андрея Иванченко, художественного руководителя тех

«Западные акулы игростроя охотно доверяют нашему умельцу производство потенциальных блокбастеров»



«Первый взгляд на Disciples 3 гарантированно вызывает легкое головокружение»

Лже «Пиратов», известного широкой аудитории под своим творческим псевдонимом Anru. Разумеется, сваять проект подобного масштаба в четыре руки абсолютно невозможно, и сейчас ренессансом тривела любимой серии озабочены более 20 человек.

Как известно, самая лучшая информация – из первых рук, поэтому мы и связались с аксакалами студии Дмитрием и Андреем, дабы задать им волнующие нас (и не только нас) вопросы и получить максимально откровенные ответы.

Скажите, не слишком ли давит на плечи молодой команды груз ответственности за продолжение такой игры, как Disciples?

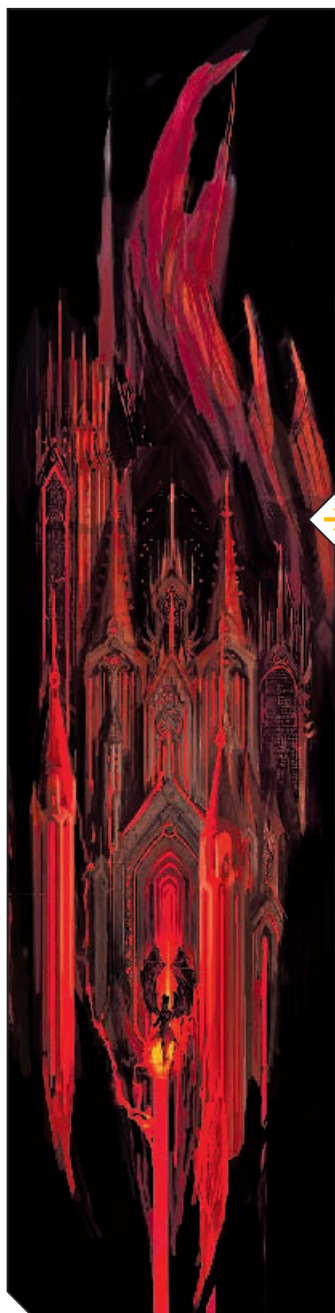
Насколько суров надзор со стороны Strategy First?

Когда нам предложили заняться Disciples III, это был знак доверия. Дважды у нас гостил Ричард Терриен (Richard Therrien). Стараемся работать сообща. Мы по-разному видим некоторые аспекты игры, но в целом понимаем друг друга. Strategy First в основном заботят вопросы игровой механики, а компанию «Акелла» интересует конкурентоспособность и современность продукта.

Проект уже успел получить несколько престижных наград авансом на «Конференции разработчиков игр» и в 2006 году («Лучшая игровая графика»), и в 2007-м («Луч-

шая игра КРИ»). Любуясь прелестями третьей части, неловко вспоминать, что предшественница щеголяла разрешением 1024x768 и была выполнена в изометрическом 2D высшей степени аляповатости. Первый взгляд на Disciples III гарантированно вызывает легкое головокружение – игра выглядит безупречно и при этом остается верна изобразительной манере предшественниц. Прошлые эпизоды запомнились нам в первую очередь своей запредельно мрачной подачей. И дизайн третьей части убедительно доказывает, что русские разработчики раз-





→ бираются в предмете. Выглядит игра действительно потрясающе, глобальная карта превратилась из «электричного нечто» в настоящий мир. Травка зеленеет, деревья колышутся, ручейки журчат – лепота. Здесь приятно находиться, по таким невероятно живописным территориям хочется путешествовать не спеша, наслаждаясь созерцанием удивительной красоты. А герои, а солдаты всех трех армий, а нейтральные существа! Одним словом – ах! Впрочем, за качество графики мы перестали волноваться сразу, услышав магическое имя Angry.

Гуляющие по Сети портреты героев Disciples III чудо как хороши. Strategy First сразу доверилась вам в этом вопросе? Были ли попытки привлечь Патрика Ламберта (Patrick Lambert)?

По нашей просьбе Strategy First прислала рабочие материалы предыдущей части. Так как мы находились в строгих рамках бюджета, вопрос о привлечении к сотрудничеству зарубежных специалистов никогда не поднимался. А работы Патрика Ламберта висят над столом Олега Павлова – концепт-художника игры. Издатели полностью доверяют нашему видению проекта.

Учиненный в финалах второго эпизода и многочисленных дополнений масакр так и не обернулся для мира Disciples Армагеддоном. Спустя несколько лет к правителю Империи является ангел с предложением, от которого король Эмри не может отказаться. Затем разработчики делают многозначительную паузу. И о подробностях не говорят, еще бы, ведь сюжет всегда был од-

ной из самых сильных сторон серии. Кто из нас не сочувствовал бедняжке Мортис? Так что нежелание раскрывать карты вполне понятно. Однако кое-что уже известно. Разработчики обещают три кампании: за Империю, Легионы проклятых и эльфов. Романтическая линия непременно будет, куда же без нее. Выбор игровых рас вполне логичен. По насыщенности визуального ряда суровые пейзажи родины Горных кланов и безжизненные владения Орд нежити не могут соперничать с эльфийскими лесами, сущим адом и милой сердцу пасторалью. Тем же, кто симпатизирует детям Вотана и Мортис, придется дожидаться аддона. Да и эльфийки, положи руку на сердце, аудитории милее, чем крижистые гномы и звенящие костями неупокоенные. Но мы все-таки переспросили у разработчиков.

Расскажите, почему именно кланы и нежить остались в стороне?

Мы находимся в рамках бюджета, причем довольно жесткого. Предварительная оценка показала, что мы не успеем наполнить игру необходимым количеством контента и выдержать требуемый уровень качества. Поэтому разумным компромиссом было выделить Горные кланы и Орды нежити в отдельные кампании. Издатели нас поддержали.

Авторы и не скрывают, что никаких катастрофических улучшений в механике стратегического режима ожидать не стоит. Известные на текущий момент поправки выглядят более чем уместно. Так, скажем, упразднен класс установщиков жезлов, существование которых было оправдано только одной функцией и на поздних стадиях причи-

«Впрочем, за качество графики мы перестали волноваться, услышав магическое имя Angry»

Немного космогонии

→ Мы уверены, что никаких проблем с пониманием сюжета Disciples III у неофитов возникнуть не должно. Однако у них могут появиться закономерные вопросы, ответы на которые нужно искать в уже далеком 2002-м. Для любознательных читателей мы подготовили небольшой экскурс в историю мира.

Чтобы хоть как-то ориентироваться в сложносочиненном хаосе, коим славится данный

сеттинг, для начала следует разобраться в местном пантеоне – грохочущие имена богов мира Disciples упоминаются в третьей части с завидной частотой.

БЕТРЕЗЕН. ЛЮБИМЫЙ УЧЕНИК

Вначале не было ничего, кроме Отца Небесного и его помощников. Среди всех ангелов Отец более других любил прекрасного Бетрезена, которому доверил

секрет созидания. В стремлении удивить Отца Бетрезен сотворил мир и нарек его Невендаар. Мир был прекрасен, но пуст. Тогда Бетрезен позвал других ангелов, чтобы те помогли ему населить Невендаар, а сам, создав людей, отправился к Отцу поведать о своих успехах. Однако другие ангелы завидовали Бетрезену и, пока тот отсутствовал, посеяли семена зла в душах его творений. В Невендааре началась первая

война. И когда Всевышний вместо цветущего рая узрел мир, погрязший в кровавых раздорах, то в ярости заточил любимого ученика в ядре созданного им Невендаара. Но обезумевший Бетрезен вырвался на волю, а за ним шли Легионы проклятых.

СОЛОНИЭЛЬ И ГАЛЛЕАН. НАСТОЯЩАЯ ЛЮБОВЬ

Неразлучные Галлеан и Солониэль создали моря и реки Невен-

няло игроку постоянную головную боль – очень, знаете, отвлекали внимание. Ныне жезл сможет установить любой герой, правда, для этого необходимо приобрести сей символ власти. Сам скипетр перестал быть торчащей из земли палкой, постепенно окрашивающей окрестности в национальные цвета. Теперь это скорее одушевленный артефакт, после установки превращающийся в защитника, растущего со временем. Так, чем большую площадь охватывает жезл и чем дольше он стоит, тем более свирепых юнитов своей расы способен вызвать при попытке конкурентов перехватить территорию. Однако даже факт расположения источника ресурса на угодьях родных отечеств цветов отныне вовсе не означает, что пельмени начнут самостоятельно прыгать к вам в рот. Напротив, стоит поскорее проверить, не оставил ли конкурент там своих цепных псов. Поскольку пребывающая в двусмысленном положении шахта со временем будет приносить меньший доход, а потом и вовсе может обречь вас.

Устранив один сомнительный класс, авторы переводят другой в разряд полноценных героев. Вдобавок к весьма полезным умениям вор теперь научится командовать юнитами наравне с (условно) воином, магом и лучником. О, ваши глаза загорелись. Еще бы, классические способности вора из предыдущих частей плюс полноценная армия – чем не уберкоманда? Ан нет, все не так просто. Дабы, как в старые добрые времена, стащить что-нибудь, герою придется отправляться на задание в одиночку. То же касается отравления и прочих радостей жизни в тени.

даара. Они взрастили леса и населили их прекрасными эльфами. Влюбленные ангелы радовались своим свершениям, а дети их жили в спокойствии, пока зеленые рощи не вспыхнули от огня чудовищ, появившихся из недр земных. Эльфы в ужасе бежали в предгорья, где встретили гномов.

ВОТАН. МОЛОТ НЕБЕС

И ударил Вотан молотом своим в земную твердь, и потянулись к



«Disciples III делает заметный шаг в сторону RPG»

А какими дополнительными возможностями вы наградили остальные классы или все-таки в чем-то ослабили воришку?

Вор будет аналогом полноценных лидеров: он станет сильнее, получит классовые бонусы, сможет водить армии, вести разведку, совершать рискованные вылазки и прочее и прочее. Возможность красть никуда не денется, просто правила и вероятность успешного

исхода будут немного пересмотрены в рамках концепции третьей части. Три оставшихся класса, на наш взгляд, самодостаточны.

Disciples III делает заметный шаг в сторону RPG. Меню героя стало напоминать подобные экраны в серьезных ролевых играх: умения, опыт и т. д. Кукла персонажа козыряет десятком слотов. Среди новых типов предметов попадают очень

Вотан вырвал сердце супруга Солонизель и спрятал на Солнце.

МОРТИС. БЕЗУТЕШНАЯ ВДОВА

Солонизель бросилась в яростное пламя светила и, сгорев заживо, вернула сердце своего возлюбленного. Но это не смогло возродить Галлеана. И тогда Солонизель восстала как Мортис, Бесплотная Богиня. Поклявшись отомстить Вотану, она уничтожала целые народы, обращая их в своих неуспокоенных слуг.





интересные, например посохи, позволяющие использовать магию, недоступную расе игрока. Замечательных командиров разрешено переносить вместе со всем инвентарем и дружиной ветеранов (!) в следующие миссии. Ого-го, теперь в начале миссии у лидера будет серьезная поддержка.

Без сомнений, возможность переноса героев с отрядами и всем скарбом очень понравится геймерам. Однако после потери героя, скажем, восьмого уровня, в шестой миссии будут ли у меня шансы вырастить адекватную замену, а не начинать игру с последнего save?

Мы постараемся отладить баланс так, чтобы потерять лидера можно было только случайно, по недосмотру или в ситуациях, когда вы ввязываетесь в совершенно безнадежное сражение. В остальных случаях игра предложит альтернативные способы тактического ведения боя. Например, шанс уклониться от атаки или вызвать про-

тивника на поединок в стратегически выгодном месте. Но и при потере лидера на карте будут присутствовать специальные места – подземелья, где всегда можно быстро подкачаться. Аналог арен с постоянной генерацией монстров и призами за победы. Чем глубже вы спускаетесь, тем выше награда, но риск потерять армию тоже возрастает. Скорее всего, сохраниться в таких подземельях будет нельзя.

Гораздо более внушительным выглядит список изменений, коснувшихся тактического режима. Сперва, пожалуй, стоит отметить возможность юнитов передвигаться в ходе боя со всеми вытекающими из такого новшества последствиями. Для преданных ценителей серии это, быть может, кощунство, ведь именно неподвижность воинов когда-то сыграла на руку первой части, сделав пошаговые стычки очень динамичными. Но время не стоит на месте. Кстати, у заклинаний, используемых юнитами,

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

Корекс воїнби



<http://kv.games.1c.ru>

© 2006 1AT «1C». Усі права захищено.

© 2006. Гра розробляється компанією Іно-Со. Усі права захищено.
Виробництво в Україні - ДП "Спрингфірм"





уже есть радиус действия. Так что лекарю не удастся, оставаясь в тылу, вылечить храбрых рыцарей, врывающихся в первую линию неприятельских войск; придется двигаться, а значит, поставить себя под удар. Карты теперь представляют собой фрагмент полноценного ландшафта произвольной формы с соответствующими случаю перепадами высот и другими имеющими тактическую ценность элементами (например, мостами). Впрочем, уровни с минимальным количеством клеток, исключающим всякие перемещения (разра-

ботчики вполне допускают такие) вернут вас к классическому варианту боя в Disciples. А еще некоторые клетки уровней преподнесут сюрпризы. Наступив на одну, боец может схлопотать файерболлом промеж глаз, на другую – обзавестись приятным бонусом вроде ускорения.

Ландшафт играет серьезную роль? Например, станет ли возвышенность лучник причинять больший ущерб? И чем порадуют полководцев специальные клетки боевых карт?

Территория, где происходит сражение, будет давать бонусы. Лучникам – высота, огненно-лавовые участки – элементарным атакам, топкие низины – замедлять воинов и т. д. А еще появятся мины-ловушки, магические артефакты, которые можно подбирать, колодцы и источники маны, усиливающие магов и лекарей. Освященная земля станет лечить одних и калечить других. Мы исходим из того, что битва должна быть скоротечной, но тактически насыщенной. Стараемся давать игроку альтернативные способы вести бой.

И еще чуть-чуть истории

➔ Разобраться в перипетиях сюжета каждой из частей Disciples можно было, только пройдя все игровые кампании. Истории гномов, людей, нежити и демонов казались совершенно самостоятельными, с собственными оригинальными концовками. Однако со временем обнаруживались события и эпизоды, завязывающие кампании в тугой сюжетный узел. Используя все доступные источники информации, мы попытались восстановить историю игрового мира Disciples. И вот что у нас получилось.

Солонизль, переродившись в Мортис, обрушила свой гнев на практикующее магические дисциплины племя алкмаар. Полностью уничтоженные, а затем воскрешенные волей Бесплотной Богини, неупокоенные наводняли ужасом процветающие земли людей. Пополняя ряды нежити новыми бойцами, армия

Мортис приближалась к селениям гномов. Горные кланы упорно оборонялись, но, потеряв своего короля, чудом избежали полного истребления, укрывшись глубоко под землей.

Между тем в Империи людей, процветающей под защитой Отца Небесного, открывается портал, из которого извергается поток рогатых прислужников Бетрезена. Они пытаются освободить из заточения своего повелителя посредством мистического ритуала. Для последнего демонам очень нужен Утер – наследник престола, именно «в тело мальчика должен вселиться дух мятежного ангела. В конце концов войска людей закрывают портал, но какой ценой – император Серафим теряет жену, единственного сына и, похоже, разум.

Прошло десять лет. Империя раскалывается на части. Но тут гномы, поспешившие на по-

мощь слабейшему Серафиму, встречают странного двенадцатилетнего мальчика, наделенного удивительной силой. Дитя называет себя Утером, законным наследником трона. Раздираемая междоусобицей Империя обретает своего мессию. Но Легионы проклятых абсолютно уверены в том, что Утер – всего лишь вместилище пламенной души Бетрезена. В то же время хитрая Мортис вынашивает план воскрешения Галлеана, и для этого ей нужна кровь мальчика.

Неожиданно обнаруживается, что попытка пересадить душу Бетрезена не пошла ему на пользу. Утер высасывает из падшего ангела последние силы. Демоны в замешательстве. Часть Легионов остается верной Бетрезену, часть – следует за Утером. В ходе неизбежного сражения душа Бетрезена оказывается спасена, но при этом водворяется назад в пламенное узилище.



Еще одно заметное новшество – вынесенная на обозрение публики шкала инициативы, на которой в линию выстраиваются портреты участников соревнования, наглядно демонстрируя, кто за кем и как часто ходит. Подобная система не будет в новинку ценителям ролевых игр, сделанных в Стране восходящего солнца. К слову, инициатива присутствовала в игре и раньше, однако в ее проявлениях закономерность прослеживалась с трудом. Теперь на очередность ходов можно влиять нехитрыми магическими манипуляциями.

Мы хотим, чтобы инициатива хода зависела не только от заклинаний, но и от статусных состояний каждого из юнита. К примеру, проклятый, уставший или покалеченный юнит может пропустить свой ход, уступая его здоровому и сильному сопернику.

А вот и привет от Age of Wonders – двоюродной сестры несравненной серии. Стращать противника заклинаниями массового поражения на глобальной карте можно только на некотором (небольшом) расстоянии от носителей

магических мидохлорианов. Зато теперь появится возможность донимать оппонентов молниями разных сортов и прочей грозной волшебной непосредственно в бою на тактическом экране. Для этого необходимо обзавестись колодой карт, каждая из них является, по сути, аналогом свитка, однако с некоторыми оговорками. Карты нужно перезаряжать маной разных цветов – раз. Карты обладают дополнительными свойствами: одни, например, разрушаются после применения (полный аналог свитка), другие наносят ущерб обладателю – два.

Карты – рабочее название заклинаний из предыдущей части. И по сути, и по форме это те же магические и статусные заклинания. Мы очень хотели привнести в невзрачные, малопонятные символы современную стилистику. Сделать пиктограммы иллюстрациями, предметом коллекционирования в игре. Никакой перетасовки, случайного выброса заклинаний нет. Так как карт-рун-спеллов будет достаточно много, то их придется где-то хранить и предлагать геймеру в интерфейсе игры. А карты хранят в колодах. Отсюда и появилось рабочее название.

Подробности, уже известные о проекте, делают ожидание Disciples III почти невыносимым. Смотрите, как ладно выходит: отличные художники, которые все очень правильно понимают, – есть; инновации, призванные разогнать застоявшуюся кровь, – уместны; выглядит игра (особенно в динамике) сногшибательно – факт. Лишь бы в собранном состоянии этот прекрасный механизм работал. Что ж, скрестим пальцы на удачу и повторим: «Я жду только Disciples III». Тьфу-тьфу, чтоб не сглотить.

Мортис же, всеми правдами и неправдами раздобыв кровь Утера, воскрешает своего мужа. Но Галлеан, ужаснувшись деяниям супруги, отвергает ее. На этом заканчивается вторая часть сериала.

С возвращением в мир Галлеана в конфликт вступает пятая сторона – эльфы. Уязвленная Мортис переносит свой гнев с гномов на подчиненных бывшего и теперь ненавистного супруга. Империя тем временем присягает на верность новому королю – барону Эмри. Это событие происходит не без помощи все тех же эльфов, которые в итоге пали жертвами собственных интриг. Аватара Галлеана убита, союз с людьми разорван, леса охватила огненная порча Бетрезена.

Галлеан, приняв форму огромного зверя, уничтожил большую часть армии Мор-

тис, а также войска гномов и даже эльфов. Испугавшись содеянного, ангел покидает своих детей. Некоторые эльфы остаются в городах и сохраняют высокую культуру. Другие уходят в леса, со временем утрачивая наследие своей расы.

Однако эльфов неожиданно объединяет ведомая приказами Галлеана молодая девушка-оракул. Армия детей леса обрушивается на поселения гномов и людей, громит Орды нежити. Но после победного пиршества Галлеан вновь покидает эльфов. Его мятежный дух не знает покоя, и зарю нового дня мир Disciples встречает с тревогой.



Тургор/Tension

Александр Чепелев



Сестра Юна. По виду – форменная Гингема. Боимся узнать, какая она по характеру



«Лимфа является основным ресурсом в игре, на каждое наше действие требуется ее частичка»

Автолиз

Путь «Тургора» к анонсу был долг и тернист. Ребята из Ice-pick Lodge в свойственной им манере готовились обстоятельно (еще с сентября 2006 года), перед тем как рассказать миру о своем новом проекте. Мир в легком замешательстве – такого он еще не видел.

➔ Думаю, в этот раз приводить историческую справку о первом проекте «ледорубов» не нужно – редкий человек не знает о «Мор.Утопия». Дебют, что называется, выстрелил, хотя руководитель студии Николай Дыбовский до сих пор утверждает, будто первый блин вышел комом (подробнее в Gameplay, № 3, 2007). Однако слабая графика и неудобная боевая система проекта были практически незаметны на фоне интересного многогранного сюжета и эмоциональных диалогов, создающих неповторимую затягивающую атмосферу. Естественно, нашлись и те, кто недовольно фыркал при одном упомина-

нии об этом артхаусном шедевре, но вот равнодушных точно не было. Пожалуй, никого не оставит равнодушным и «Тургор». Кстати, справка для подзабывших цитологию: тургор (от позднелат. turgor – напряжение, наполнение) – это внутреннее гидростатическое давление в живой клетке, вызывающее напряжение клеточной оболочки.

Начинается все с того, что наш герой... умер. И оказался не в аду и не в раю, а в Промежутке – странном и недружелюбном месте, являющемся для своих жителей и преисподней, и райскими кущами одновременно. Это место вечного напряжения, представляющее со-

бой некое подобие лабиринта. А мы тут – гость непрошенный, и для существования нам требуется Лимфа Цвета. Она, собственно, и является основным ресурсом в игре, той энергией, без которой не выжить – на каждое наше действие, будь то разговор, бой или перемещение, требуется частичка Лимфы. И если мы не хотим через несколько минут после запуска игры увидеть надпись «Игра окончена», то должны научиться использовать драгоценную жидкость экономно, выработать специальную стратегию передвижения, так как если запасы исчерпаются, а до поля с Лимфой будет далеко – наш путь закончен.

«Начинается все с того, что наш герой... умер»



Умиротворенность ночи

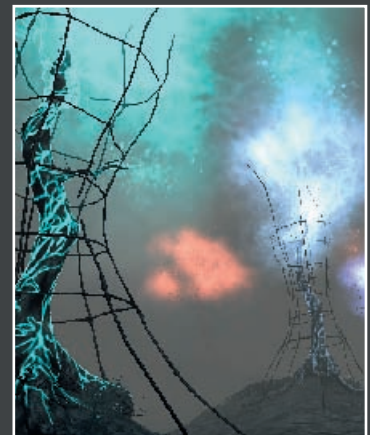
Паспорт

Жанр survival adventure
Разработчик Ice-pick Lodge
Издатель «Новый Диск»
Дата выхода сентябрь 2007
Web-сайт www.tension-game.com

О разработчике

Ice-pick Lodge
Игры «Мор.Утопия»/Pathologic
Web-сайт www.ice-pick.com

Хижину ледорубов построили Николай Дыбовский, Айрат Закиров, Петр Потапов и Алексей Бахвалов в 2002 году. Месторасположение – Москва. Студия практикует авторский подход, занимается поиском новых выразительных средств, присущих исключительно играм.



Первой нашему герою встретится Сестра – она сообщит, что из Промежутка нужно выбраться любой ценой. Впрочем, протагонист и без того сразу поймет, в каком опасном месте он оказался, – тут сам мир высасывает из него энергию. От девушки мы получим порцию Лимфы и проход в следующую группу локаций. Собственно, лишь с помощью Сестер мы и сможем перемещаться в другие части Промежутка. Проблема в том, что девушки поначалу совершенно не горят желанием помогать нам. Доверие нужно завоевывать – Лимфой или выполнением поручений.

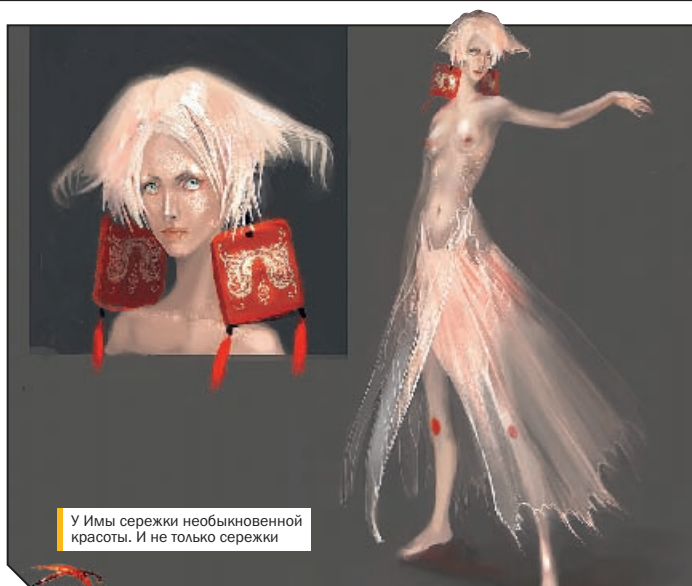
Во время выполнения таких миссий или просто путешествия по миру мы будем наткаться на Охотников (они же Братя) – здоровенных, раз в десять больше главного героя, странных существ, которым и в Промежутке неплохо живется. Они опровергают все сказанное Сестрами, и предостерегают игрока от общения с девушками. Лучшего места для Охотников нет. Они праведники, хранители Промежутка, уверенные, что Лимфа нужна не для выхода наружу, а для жизни в этом мире. Более того, Охотники обожествляют Лимфу и приписывают Цветам даже те свойства, которыми они вроде бы не обладают,

например наличие собственной воли... И разумеется, Братя призывают нашего протеже стать одним из них: охранять мир, беречь Лимфу и блюсти баланс. У Охотников даже есть свод Заповедей – не соблазнять чужих Сестер и даже не разговаривать с ними, не отдавать Лимфу ради суетных действий (и вообще быть экономным), не называть место, где мы оказались, Смертью, Адом или Промежутком. Нарушим – нас покарают изгнанием вниз (параллельный мир, из которого все-таки можно вернуться). Не подействует – послушника ждет абсолютная и окончательная Смерть. Если будем пай-мальчиком – нас «возвеличат

среди всех Праведных» и откроют тайны Жизни.

Впрочем, чего еще ожидать от многометровых порождений сюрреализма? Для нас же выжить в Промежутке очень сложно – запасов Лимфы мало, ее приходится добывать любыми путями. Можно заняться охотой, ведь тут каждое существо, мирное или агрессивное, является источником Лимфы – к примеру, капелькой приманить какую-нибудь зверюшку, а потом высосать из нее всю энергию без остатка.

Пацифисты идут в садовники – в локациях есть сухие деревья, которые нам предстоит оживить. Выглядит это так: мы берем Лимфу из сво-



У Имы сережки необыкновенной красоты. И не только сережки

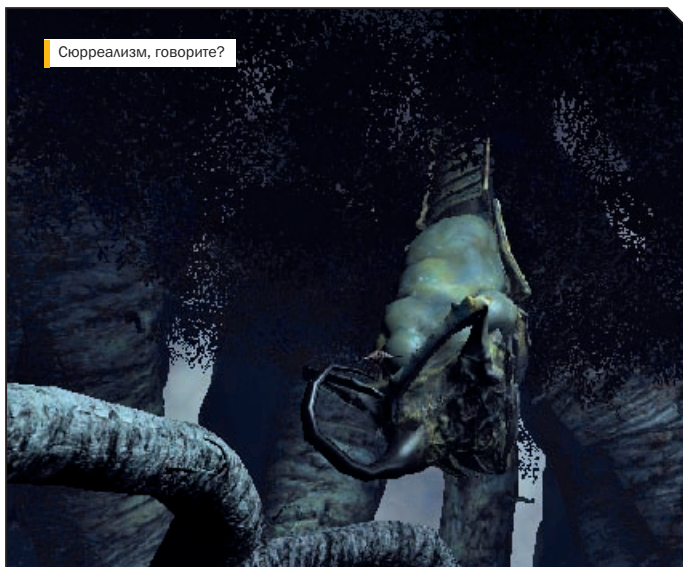
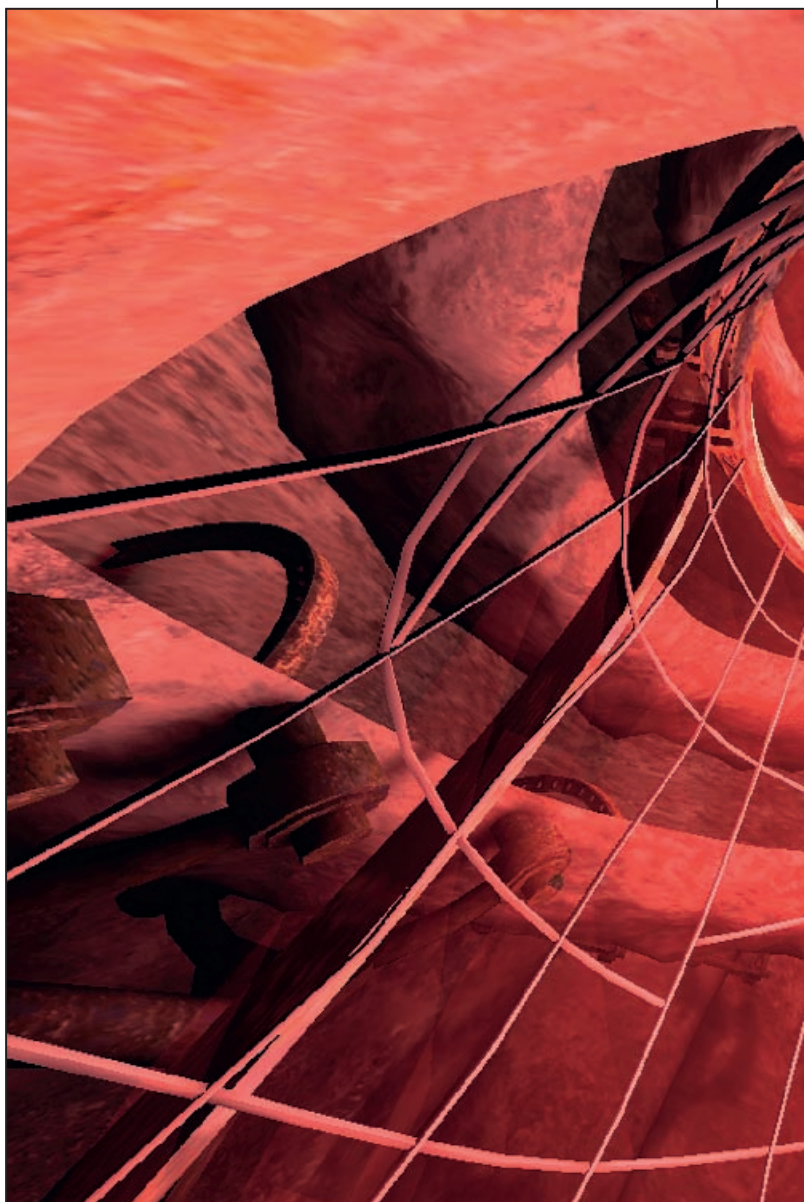
ей палитры, наносим на ствол дерева широкими мазками, оно расцветает – и нам остается лишь вернуться через некоторое время в сад и сорвать плоды. Интересно добывать Лимфу в рудниках: для этого наносим ее на стену или на землю, и там на краткий миг высвечиваются жилы, после чего нужно собрать нашу прелесть с помощью специальных знаков.

Как вы уже, наверное, догадались, управление в игре осуществляется путем рисования Лимфой разных символов. Чертим знак – говорим, выводим другой – деремся и так далее. Между локациями перемещаемся с помощью карты – просто рисуем на ней Лимфой линию от одной точки к другой. Если наш путь преградил Охотник – останавливаемся, а затраченная Лимфа теряется.

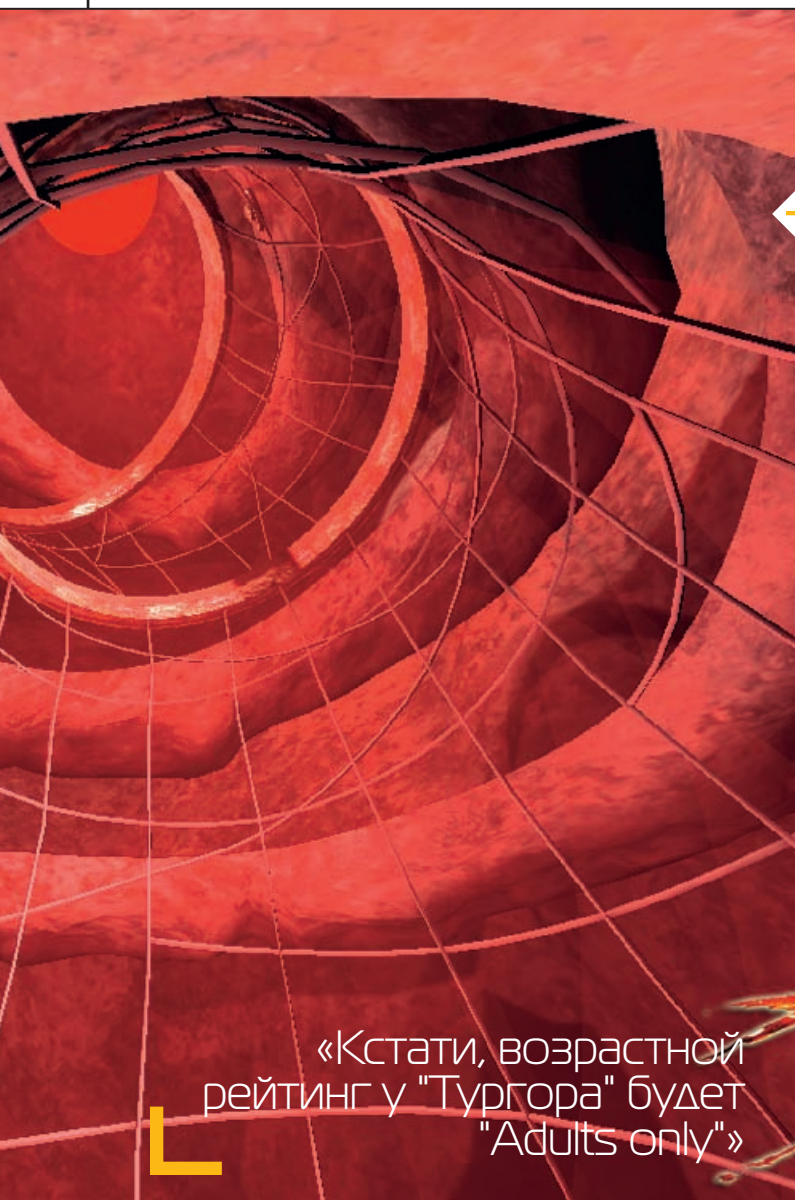
Лимфа бывает семи цветов, и каждый действительно имеет свой характер, свои особенности, как положительные, так и отрицательные. Из-за того что в Промежутке постоянно чувствуется дефицит Лимфы, мы порой вынуждены обходиться одним цветом, в то же время от нашего выбора зависит само прохождение игры (авторы утверждают, что события каждый раз будут разворачиваться по-новому). Раскрасим мир в красный (гнев) – он станет максимально яростным, зеленый (апатия) – впадет в оцепенение. Однако насытив Промежуток одним цветом, мы нарушим баланс и подвергнем эту вселенную опасности. Возможно, грянут перемены – а именно их больше всего боятся Охотники. Поэтому они, вероятно, и станут нашими врагами.

Добытую Лимфу распределяем по своему телу, схематическое изображение которого видим в своеобразной камере-обскуре. Представьте: в правой части экрана мы заливаем сырую Лимфу в наш организм, она приобретает цвет, а затем переливаем готовую субстанцию в палитру слева, откуда в дальнейшем можем ее брать и использовать по своему усмотрению. Например, как уже говорилось выше, чтобы уничтожить неприятелей (в процессе битвы, кстати, включается режим замедления времени – иначе не успеть начертить знаки). Однако если врага атаковать Лимфой напрямую, то ее придется потратить слишком много. Поэтому имеет смысл сначала зарядить энергией какой-нибудь предмет (допустим, камень) и швырнуть его в противника. В бою активно используются законы физики – похоже, что физический ускоритель AGEIA PhysX в случае с «Тургором» был лицензирован совсем не зря.

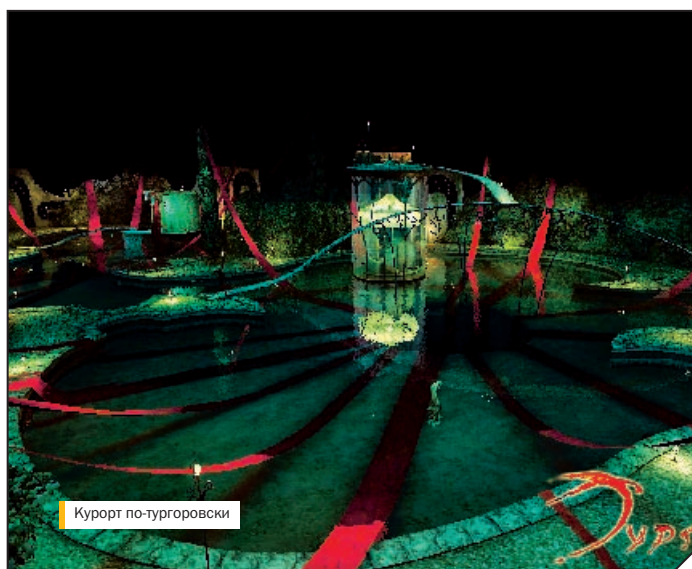
Однако прелесть данного проекта в том, что он не заставляет игрока заикливаться на чем-то одном, нам предложат своеобразную смесь жанров. Смотрите, общение с Сестрами – натуральный dating sim (True Love – в числе любимых игр Дыбовского). Когда мы встречаем девушку, она полна недоверия и страха, ее благосклонность нужно завоевывать. Самый простой способ – поделиться Лимфой. Можно пойти дальше: поговорить с Сестрой, узнать ее желания и выполнить их (иногда с риском для своей репутации и даже жизни). По мере того как растет симпатия к нам девушки, одежда на ней стано-



Сюрреализм, говорите?



«Кстати, возрастной рейтинг у "Тургора" будет "Adults only"»



Курорт по-тургоровски

вится все откровенней (в конце ее останется совсем немного), движения приобретают эротичность... А еще Сестра, чью благосклонность мы завоевали, поделится с нами своими секретами – расскажет о том, где устраивают засаду Охотники, где есть места с немалыми запасами Лимфы. Однако неумеренно большой дозы текстов ждать не стоит, все разговоры намеренно сведены к минимуму. Если в «Мор. Утопия» мы проводили внушительную часть времени за чтением диалогов, то в «Тургоре» беседы предельно лаконичны и функциональны.

Кстати, возрастной рейтинг у «Тургора» ожидается «Adults only». Думаем, это из-за максимально подробной анатомии девушек, ведь излишней жестокости в игре нет, а неожиданностей типа Hot Coffee тем более не предвидится. Прочитав Гаухар Алдиярову, PR-менеджера Ice-pick Lodge: «Никаких охов – вздохов – это пошло. Главное – Лимфа, отношения. Представь, ты можешь ее спасти, можешь влить в нее Лимфу, можешь заставить ее раздеться, быть готовой на все. Надеюсь, что мы сумеем передать ощущение абсолютной близости».

Однако не стоит думать, что Сестры так уж просты. У них всегда на уме что-то свое, они ведут собственную игру, и каждая мечтает стать той единственной, которой мы поможем выбраться наверх. Если поймет, что мы ее предадим и не заберем с собой, способна и отомстить: заманить в западню или столкнуть с Охотником (они хоть и ненавидят друг друга, но вынуждены контактировать – Братья защищают Сестер). К счастью, каждая девушка сильна только на своей территории, в Штольне (где и решится исход игры) они не помешают.

Вообще жанр данного проекта, как и дебютной игры от Ice-pick Lodge, можно охарактеризовать как «симулятор принятия правильных решений». На протяжении игры нам придется постоянно выбирать: кому верить, кому помочь, с кем бороться и чью помощь принять. И финал будет зависеть только от наших решений. Конечная цель – накопить достаточно Лимфы, чтобы выбраться наружу, – это задача минимум. Ведь не исключено, что нам захочется прихватить с собой особо приглянувшуюся Сестру (если Лимфы хватит), или, чем черт не шутит, мы предпочтем вообще остаться с Охот-

никами. Ведь, может, правы гиганты, и наверху ничего нет?

В «Тургоре» нельзя верить никому. Ни Сестрам, строящим коварные планы, ни Охотникам, которые влюблены в Промежуток, ни даже самому миру игры. Ведь здесь он, этот мир, и есть наш главный враг.

Ну а теперь немного о более приземленных вещах. Радует тот факт, что топорные пейзажи «Мора.Утопии» канули в Лету, а в «Тургоре» благодаря новому движку обосновались всевозможные HDR, bump mapping, реалистичный туман, бесшовные переходы между внешними и внутренними локациями и т. п. Если честно, графика по сегодняшним меркам довольно средняя. Однако это и не суть важно, главное – восхитительный дизайн всего и вся. Очень красива игра контрастов: цветовая гамма «Тургора» по большей части серая, а на таком фоне еще ярче расцветает Лимфа.

Особенно удалась Охотники. Каждый из них обладает оригинальной внешностью и специфическими умениями. Один Брат – Монгольфьер с огромными конечностями в виде утрированных дирижаблей – подлетает вверх. Другой – Яма – перемещается под землей и атакует игрока мощными железными серпами. Есть и обычные хищники – Ящер висит на ветвях, свернувшись, как громадная креветка, потом кидается вниз и хватается пробегающую мимо жертву.

А саундтреком к проекту занимается Андриеш Гандрабур, композитор «Мора.Утопии». Если судить по трейлеру, музыка общим настроением напоминает мелодии из предыдущего проекта: меланхоличная, немного тревожная. Местами к инструментальным трекам добавилось фоновое техно. Что в принципе неудивительно, так как Гандрабур неравнодушен к электронной музыке и, как он признавался в одном из интервью, испытывал определенные неудобства при записи саундтрека к «Мору», где обязательным условием было отсутствие техно-примесей.

Нам хочется верить: интригующая история, интересная игровая механика, любопытное управление, отменный дизайн, волшебная музыка – и все это от талантливых разработчиков, послужат убедительным доказательством того, что игры – действительно новый вид искусства.

P.S. За помощь в подготовке превью выражаем огромную благодарность Гаухар Алдияровой, PR-менеджеру Ice-pick Lodge.

Blue Dragon

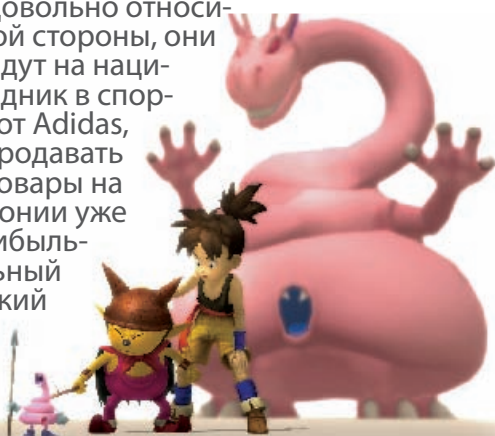
Олег Овсиенко



Киса, ты что, обиделась?

Драконы разные нужны

Космополитизм японцев в последнее время – вещь довольно относительная. С одной стороны, они никогда не пойдут на национальный праздник в спортивной куртке от Adidas, но с другой – продавать иностранные товары на территории Японии уже достаточно прибыльно. Оглушительный успех iPod – яркий тому пример.



➔ Первую попытку штурма Страны восходящего солнца корпорацией Microsoft вряд ли можно назвать удачной, несмотря на широкую и дорогую рекламную кампанию, сравнительно низкие цены на консоль нового поколения и огромное количество бонусов. Однако необходимо принимать во внимание и тот факт, что склеить более-менее приличный launch-title аккурат к запуску свежего «железа» невероятно сложно. Притчей во языцех уже успела стать Gundam PS3 (честно говоря, худшей стартовой поделки я не припомню за всю

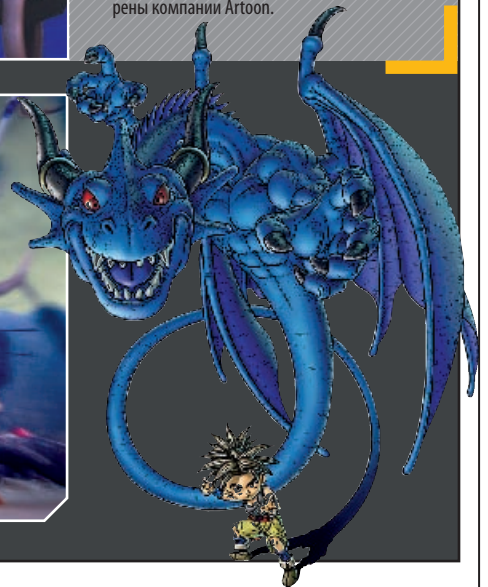
историю игрового рынка). Кроме всего прочего, приходится учитывать национальную специфику, ведь продать в Азии такое же количество GoW, как в англоязычных странах, вряд ли удастся – там несколько иные жанровые приоритеты. Но Билл Гейтс не сдастся и планирует уже летом этого года начать наступление на Японию.

О том, что гениальный триумvirат (Хиронобу Сакагучи, Кенсуке Танаки и Акира Торияма) занимается разработкой эксклюзива под Xbox 360, знают многие, но результатом творчества воссоединившихся гениев ролевого

«Заслуживает ли продукт нашего пристального внимания или является очередным помешательством локального масштаба?»



Отстойный маникюр



Паспорт

Жанр JRPG

Разработчики Mistwalker/Artoon

Издатель Microsoft Game Studios

Дата выхода август 2007

Web-сайт bluedragon.tv

О разработчике

Mistwalker

Игры нет

Web-сайт www.mistwalker.info

Детище знаменитого Хиронобу Сакагучи — студия Mistwalker — появилось на свет в 2004 году при финансовой поддержке Microsoft и пока не успело выпустить ни одной игры. Ну а в Blue Dragon команда отвечает за «идейную» часть проекта, технические же аспекты доверены компании Artoon.

мира пока успели насладиться только японцы. Первая попытка их сотрудничества — Chrono Trigger — была одной из наиболее успешных в истории RPG, и объект данного обзора, похоже, ей не уступит. На сегодня продано уже более 100 тысяч экземпляров, из них 80 тысяч копий ушло в первую же неделю, а 10 тысяч были разобраны по предзаказам в bundle с самой консолью. По этому показателю Blue Dragon в Японии обошла даже голубую мечту всех тинейджеров — Dead or Alive IV. Заслуживает ли продукт нашего пристального вни-

мания или является очередным помешательством локального масштаба? Похоже, все-таки заслуживает.

Собственно, творческий гений Сакагучи не был полностью задействован в ролевых играх еще со времен Final Fantasy V. Да, он руководил проектом, утверждал идеи, подбирая персонал и занимался остальной малоприятной продюсерской работой, но до активного участия в самом про-

«При создании этой игры Сакагучи-сан оттянулся по полной программе»

цессе создания игры дело доходило редко. Освободившись от слегка поднадоевшей серии, Сакагучи-сан оттянулся по полной программе — он не только тщательно продумывал практически каждый элемент BD, но и написал для нее сценарий. Любителей скрытой философии и психологии человеческих отношений поспеши разочаровать, зато поклонники героического эпоса будут в восторге.

Судите сами: простой деревенский парень с исконно восточным именем Shu и его друзья детства Kluge и Jiro спокойно живут-поживают в пасторальном раю. Идиллия прерывается, когда на их отчий дом нападает механическая армия во главе с харизматичным Nene, потомком древней расы, целью которой является... Угадайте, что? Правильно — завоевание мира и уничтожение непокорных аборигенов. Конечно же,



протагонист и его команда просто не могут мириться с подобной несправедливостью и решают во что бы то ни стало разделаться со злодеем. По счастливому стечению обстоятельств уже в начале игры герои в результате эксперимента обретают невиданную силу. Так, Shu в определенные моменты может вызывать на помощь огромную тень дракона, наемница Zola – летучей мыши, Kluge – фея-никса. Из названия игры понятно, что тени положительных персонажей будут исключительно синего цвета.

Сюжет, как видите, не слишком оригинален, но мир Blue Dragon не станет скучным и вторичным. Сакагучи умеет подать избитый материал таким образом, чтобы от него нельзя было оторваться.

В первую очередь подобный эффект достигается благодаря отличному юмору и хорошо написанным диалогам. Собственно, уже по доступным в Сети англоязычным роликам и демо можно понять, что с юмором здесь все в порядке: чего стоят одни только постоянные подшучивания Kluge над геройством Shu. А как вам противник Shit-Snake? Японскую версию игры облагородили просто идеальной озвучкой и lip sink. Перевод пока готов не полностью, но я не думаю, что Microsoft будет экономить на локализации потенциально культового проекта. В списке заявленных актеров озвучки я не нашел ни одной голливудской звезды, однако эти

имена известны любителям игр и японской анимации. Так, к примеру, Mona Marshall (Shu) работала над сериалом dot.Hack (Kite) и Drakengard (Angelus), а Tara Strong (Kluge) знакома всем, кто помнит голос Rikku в Final Fantasy X-2. Помимо того, большинство из них уже успели потрудиться вместе над успешной Star Ocean 3.

Что касается музыкального сопровождения, то само имя Нобуо Уэмацу говорит о многом. Треки обещают сделать в меру разнообразными и бесспорно качественными, и у нас нет причин этому не верить.

Графику тоже сулят замечательную. Несмотря на слишком уж мультипликационный дизайн, более красивой ролевой игры мир пока не видел. Обладателям заветных LCD-панелей предоставят удивительно чистую картинку в честных 1080p, плавную анимацию персонажей и практически незаметные переходы между роликами и собственно игрой. Судя по японской версии на трех двухслойных DVD, это недалеко от истины.

Мир Blue Dragon будет огромным, красочным и цельным. Все мы помним, как блуждали по бескрайним равнинам Dragon Quest VIII, забывав о прорехах в сюжете и старомодной боевке. Сходство с этим шедевром усиливает и фирменный дизайн от Акиры Ториямы, который узнается с первого взгляда.

Никакая RPG не обходится без сраже-

ний, и легенда о синем драконе не исключение. Тут, в отличие от находящейся в производстве Lost Odyssey, Сакагучи-сан решил не отступать от канонов и реализовать старый добрый пошаговый режим, причем отлаженный до идеала. Случайных боев здесь не будет – все монстры хорошо видны на карте, а значит, при желании ненужных драк нетрудно избежать. Вообще планируется использовать интересную систему взаимодействия с противниками: можно, например, сравнить две противоборствующие группировки и потом пожирать плоды не пошевелив и пальцем.

Участвовать в сражении, скорее всего, будут все активные члены партии одновременно. Это значит, что «докачивать» отдельных слабосильных личностей перед очередным uber-боссом не понадобится. Ну а чтобы еще более разнообразить и упростить прокачку, нам позволят, например, выбирать количество противников. Конечно, все это не будет доступно с самого начала, но особенно терпеливые вскоре смогут получить боевку своей мечты. Однако легкими прогулками с ненавязчивым избиением монстров дело не ограничится, мастерство врагов станет постепенно уравниваться с вашим, дабы сражения не превратились в банальную зачистку территорий.

Команда разработчиков обещает большую свободу в развитии персонажей.

Так, каждый из них получит раз-

ветвленное древо способностей, причем в любой момент можно направить подопечного на путь истинный.

А еще в ролевой игре обязательно должно быть чем заняться. Мир Blue Dragon просто гигантский! Одним из основных квестов, скорее всего, станет обнаружение 500 сундуков. Меня несколько смущает тот факт, что система поиска напоминает японский аналог пресловутой DQ, в которой нужный предмет мог быть спрятан где угодно, а вызов команды поиска требовал хирургической точности. Дабы избежать длительных возвращений на пройденные территории за очередным пропущенным сокровищем, вселенную BD под завязку наполнят телепортами. Ну а в придачу к археологическим изыскам нам предложат комплект фирменных японских мини-игр.

Дебютное творение Mistwalker изначально задумывалось как глобальный проект. Кроме собственно игры, японцы в апреле наслаждаются одноименным аниме (пусть и с другим актерским составом), а на страницах популярнейшего Shonen Jump уже появилась манга по мотивам. Что касается первого, то Сакагучи-сан серьезно думает о его локализации, но относительно манги подобных планов пока нет.

Итак, я уже могу с уверенностью сказать, что вторая консоль от Microsoft обзавелась собственной Dragon Quest. Blue Dragon кажется чертовски привлекательной, интересной, в меру новаторской и необыкновенно цельной игрой. Пожалуй, шансы на успех в Азии у Xbox 360 теперь существенно возросли.

«Мир Blue Dragon будет огромным, красочным и цельным»



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C МУЛЬТИМЕДІА

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

Зустрічайте нову гру в жанрі stealth-action

СМЕРТЬ ШПИОНАМ

*«Сам ти не виграсш 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.

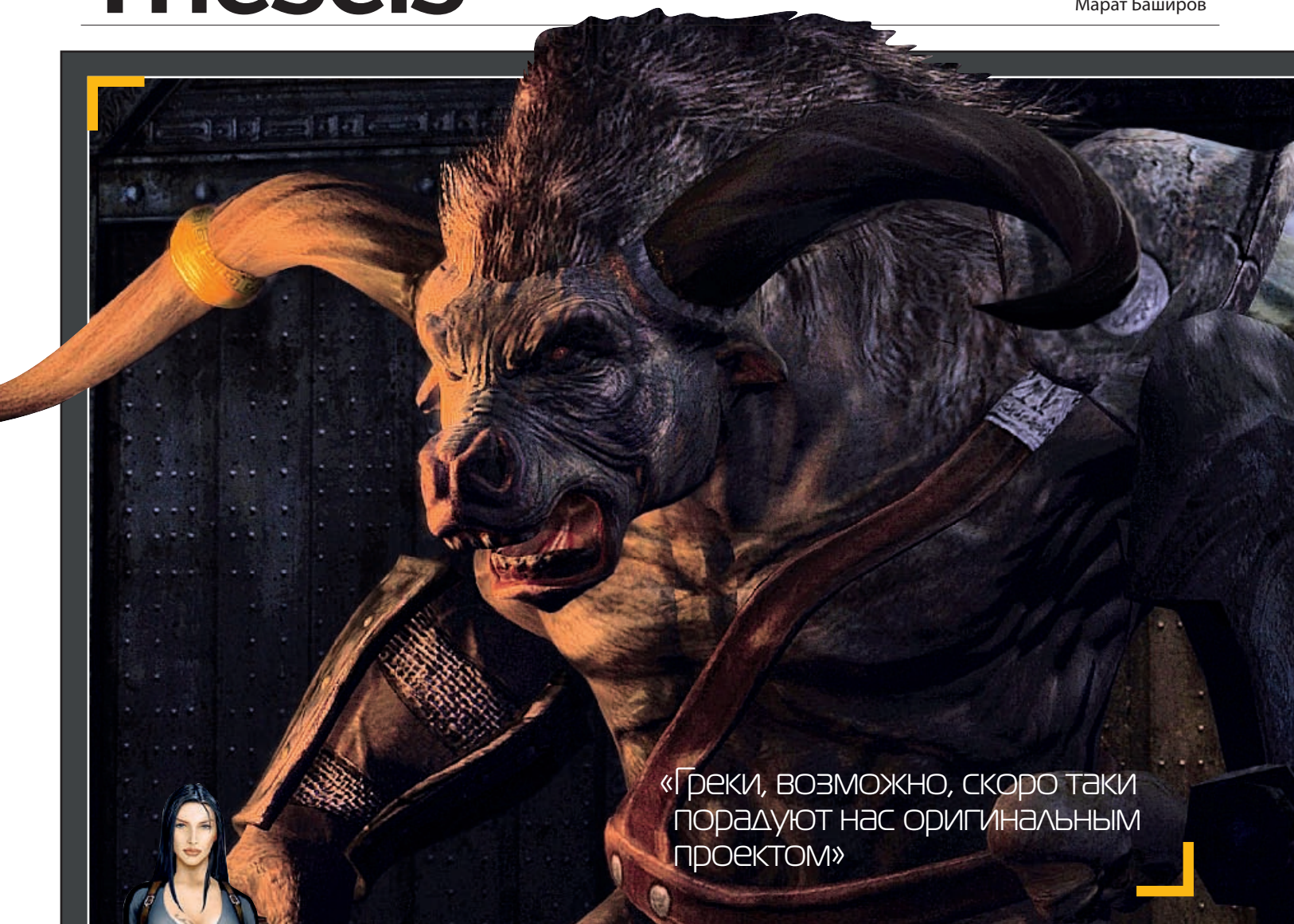


© 2006 ЗАТ «1С».
Гру розроблено компанією Haggard games.
Виробництво в Україні - ДП "Єврософтпром"



Theseis

Марат Баширов



«Греки, возможно, скоро так
порадуют нас оригинальным
проектом»



Адвентюра по-гречески

Жанр adventure, о смерти которого так много и часто говорят, пока жив — взгляните на Dreamfall: The Longest Journey, Runaway: The Dream of Turtle... Вот и греки, возможно, скоро так поражают нас оригинальным проектом.

➔ Тем более что уже пора бы — Theseis находится в разработке с 2003 года. В то время ситуация с производством игр в Греции была совсем удручающей (скажем честно, и сейчас навскидку не назовешь даже парочку тамошних студий-разработчиков). Именно тогда, не опасаясь высокого уровня пиратства в стране, человек с труднопроизносимым именем Кириакос Раптопулос (Kyriakos Raptopoulos) решил создать собственную команду Track7 Games.

Сначала авторы трудились в тесных комнатках жилых комп-

лексов. Раздобыв денег и договорившись об аренде помещения, молодой коллектив переехал в афинский офис с завораживающим видом на Акрополь. Именно здесь, за широкими столами, украшенными граффити, и создается приключенческая игра Theseis. Кстати, название ее можно приблизительно перевести с греческого как «Ситуации».

Представители Track7 Games очень неохотно раскрывают тайны сценария Theseis. Мы знаем только, что действие разворачивается в наши дни в современной Греции и каким-то образом связа-

«Наш герой не верит в волшебство, посвятив всю свою жизнь развенчанию мифов и легенд»



Вид из окна студии

Паспорт

Жанр action/adventure
Разработчик Track7 Games
Издатель нет данных
Дата выхода конец 2007
Web-сайт www.theseisgame.com

О разработчике

Track7 Games
Игры нет
Web-сайт www.track7games.com

Небольшая афинская команда, работающая с 2003 года, пока не может похвастаться ни одной завершенной игрой.



«Действие разворачивается в наши дни в современной Греции и каким-то образом связано с событиями многовековой давности»

но с событиями многовековой давности и потерянным свитком, в котором заключено некое тайное знание. Главными героями проекта выступают двое искателей приключений.

Мускулистый Андроникос Калогеру (Andronicos Kalogerou) – уверенный в себе исследователь с материалистическим подходом – вывел на чистую воду множество

мошенников, выдающих себя за обладателей магических способностей. Наш герой не верит в волшебство, посвятив всю свою жизнь развенчанию мифов и легенд. Его сводная сестра, красавица Фив (Pheve), наоборот, с головой окунулась в мир сверхъестественного. Она обожает слушать странные истории о таинственных явлениях, встречается с сом-

нительными личностями и пытается разгадать загадки прошлого.

Два столь разительно отличающихся друг от друга персонажа так и не стали бы партнерами, если бы не судьба – их приемный отец, известный ученый Костас (Costas), умирает при странных обстоятельствах. Теперь его любящие приемные дети, которых он усыновил еще в младенчестве,





Боевые экскаваторы атакуют!



«Оба главных героя вскоре после начала приключения овладеют магическими умениями»

должны объединить силы и наказать злодеев, попутно раскрыв тайну Theseis.

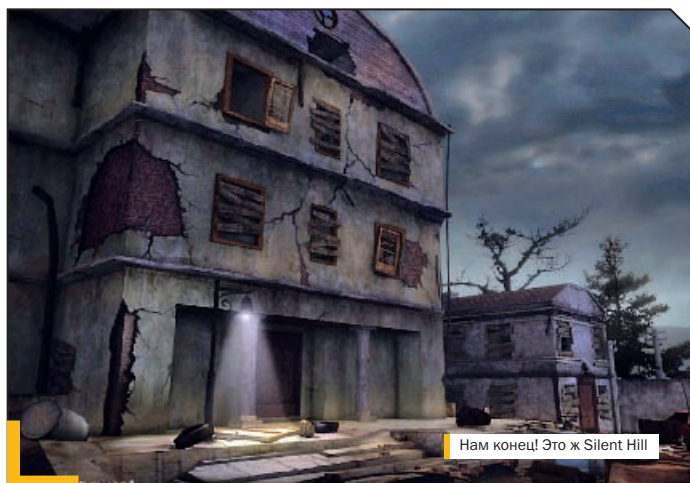
Каждый из персонажей Theseis вскоре после начала приключения получит в свое распоряжение магические умения. К примеру, Андроникос приобретет навык «истинного зрения», благодаря чему сможет взаимодействовать с древними объектами, остающимися невидимыми для простого обывателя. Фив же научится расшифровывать древние символы, иероглифы и разбираться во всяких механизмах. Интересно, что для решения некоторых загадок игроку придется задействовать способности обоих героев одновременно.

Изначально Theseis задумывалась как чистой воды adventure. Однако затем авторы решили делать микс action/adventure. Сотрудники Track7 Games собираются добавить к классическому набору авантюрных игровых элементов изрядную дозу акробатики, немного шпионажа и волшебства. При этом тут вообще не будет ни огнестрельного оружия, ни массовых побоищ, хотя врагов здесь предостаточно – искателям

правды противостоят как классические негодяи в темных очках, так и давно знакомые монстры, сбежавшие со страниц «Мифов Древней Греции». Однако главными препятствиями на пути к победе станут не рогатые демоны, а хорошо продуманные пазлы.

Пазлы ожидаются вполне логичные, но достаточно сложные. Как говорят сами авторы игры, их проект рассчитан в основном на аудиторию старше 16 именно потому, что геймерам помладше тяжело будет справиться с головоломками. Нас ждут целых пять видов пазлов: логические, механические, магические, исследовательские и диалоговые. В каком-то случае для поиска решения придется поговорить с NPC, использовать комбинацию магических умений или проявить знания механики, а иногда ответ будет скрываться в местной библиотеке.

Настоящую гордость у разработчиков вызывает продуманная система инвентаря. Как и в других приключенческих проектах, пользователям предлагается не просто собирать оставленные без присмотра вещи, но и совмещать их



Нам конец! Это ж Silent Hill



Минотавр должен быть обязательно

для создания новых предметов. В Theseis игрок может как угодно вертеть свои находки и обнаруживать секретные места или разъемы для подсоединения других компонентов. По словам разработчиков, эта часть игры будет напоминать манипуляции с виртуальным кубиком Рубика.

Помимо пазлов, в Theseis ожидается предостаточно и action-элементов. Стрелять нельзя, зато бегать, карабкаться, плавать и прыгать по платформам никто не запрещал. Правда, Track 7 Games клятвенно обещает, что никаких пробежек на время к закрывающимся дверям, от которых всех начало тошнить еще в Tomb Raider, не предвидится.

В игре около 20 уровней. Среди локаций попадаются как таинственные подземелья, так и современные городские кварталы. На представленных скринах (кстати, очень милых, с неплохими освещением и тенями) улицы пусты,

но, по заявлению менеджера проекта Деметриса Пападопулоса (Demetris Papadopoulos), в готовой игре яблоку негде будет упасть. Кроме живописных Афин, нам дадут возможность прогуляться в полном 3D по горам и долам островов Крит и Дельфи, а также заглянуть в Гадес – мифическое царство мертвых. Правда, картинка пока в Сети маловато, но играбельная демо была представлена еще на прошлой Е3, так что надеж-

да на выход Theseis в этом году все-таки есть. Хотя издатель игры пока не объявлен, Track7Games ведет переговоры с рядом заинтересованных компаний, среди которых и достаточно известные. Сами разработчики утверждают, что собираются выпустить Theseis к концу 2007-го. Ну а почему бы и нет? Владельцы Xbox 360, по крайней мере, будут глубоко благодарны за первую вышедшую на этой платформе адвенюру.



Фигура, как гитара

«Помимо прочего, тут будет немало акробатики, шпионажа и магии»

Metro 2033: The Last Refuge

Игорь Климовский



«В постапокалиптическом мире по неизвестным причинам появились так называемые аномалии»

Московское Metro

После ухода на золото S.T.A.L.K.E.R. место самой ожидаемой украинской игры стало по сути вакантным, и я не удивлюсь, если в какой-то момент его займет Metro 2033.

➔ Представитель журнала Gameplay побывал в гостях у 4A Games, где побеседовал с лидером команды Андреем Прохоровым, менеджером проекта Александром Костюком и ведущим гейм-дизайнером Вячеславом Аристовым.

Автором сценария для Metro 2033 стал небезызвестный российский писатель Андрей Глуховский, перу которого принадлежит одноименная повесть, положенная в основу игры. Вкратце суть истории такова: в 2010 году (действительно недалекое будущее) разразилась жуткая война с применением ядерного, нейтронного, бактерио-

логического и биологического оружия... И уже неважно, почему она началась и на чьей стороне превосходство, потому что выжило совсем немного людей – те, кто успел спрятаться в подземных коммуникациях, в том числе и в московском метро. Оставшиеся на поверхности в основном погибли, остальных ждала участь еще более страшная – под влиянием целого комплекса мутагенных факторов они превратились в жутких агрессивных монстров. Возникли новые формы жизни вроде колоний странных организмов, напоминающих низшие грибы. Замешкавшегося пут-

ника, угодившего в подобную колонию, ждет мучительная смерть – выделяемые этими одноклеточными ферменты переварят его живо.

Угроза исходит не только от живых существ – в постапокалиптическом мире по неизвестным причинам появились так называемые аномалии, представляющие собой сгустки энергии, причем иногда разумные. Агрессивна сама окружающая среда: в результате атомных взрывов и пожаров в воздух поднялись сотни тысяч тонн сажи, пыли и пепла, заслонили солнце – началась настоящая ядерная зима...

«Похоже, человечество не сделало выводов из былых ошибок»



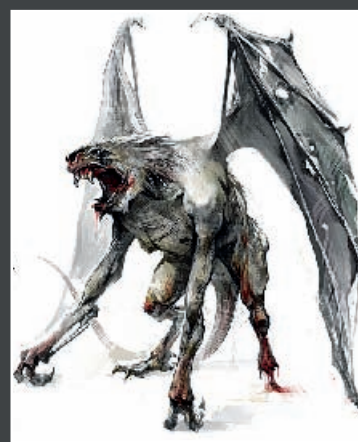
Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик 4A Games
Издатель нет данных
Дата выхода конец 2008
Web-сайт www.4a-games.com

О разработчике

4A Games
Игры нет
Web-сайт www.4a-games.com

Молодая киевская студия, костяк которой сформировали выходцы из GSC (многие из них трудились над S.T.A.L.K.E.R.), начала свою работу в 2006 г.



Обычный человек на поверхности Земли без защитной экипировки очень быстро погибает. Потому выжившие люди и спустя двадцать лет после окончания войны вынуждены оставаться на станциях метро и там пытаться обеспечить себя продовольствием и теплом. На подземных фермах выращивают грибы, разводят свиней, бедняки не брезгают и крысиатиной. Очистительные системы фильтруют воздух и воду, а все выходы наверх закрыты герметично.

Похоже, человечество не сделало выводов из былых ошибок: каждая станция метро является автономным микросообществом, с

собственными внутренней структурой, системой ценностей и даже своим политическим режимом, и люди снова враждуют с себе подобными. Однако перед лицом новой глобальной угрозы им, возможно, придется объединиться.

Главный герой Metro 2033 – парень по имени Артем, житель станции ВДНХ – отправляется в Полис, центральный город подземного мира, чтобы сообщить об участившихся атаках монстров из тоннелей и заручиться поддержкой остальных станций. По пути, конечно, ему придется выполнить и множество побочных заданий. И хотя прохождение игры строго

привязано к сюжету, у нас будет возможность делать выбор в определенных ситуациях, да и концовок предвидится несколько.

Кстати, некоторые уровни уже почти готовы – именно их и удалось увидеть в деле. Сразу бросается в глаза отсутствие HUD. Его нет и не будет, разработчики решили полностью отказаться от использования классического интерфейса, чтобы придать своему проекту большую реалистичность. Например, о состоянии здоровья персонажа мы сможем судить по картинке на мониторе: если Артема ранят, на экране появятся пятна крови. А устройство

некоторых видов оружия таково, что легко визуально определить количество оставшихся в обойме патронов. Правда, как будет организован инвентарь, еще не ясно.

Встретятся уровни, которые необходимо пройти за отведенное время, по таймеру. Например, быстро добраться до радиопередатчика, расположенного на поверхности, причем не забыв предварительно надеть противогаз. Вот пока будет работать фильтр противогаза, герой и должен справиться с поставленной задачей, а хватает фильтра ненадолго. Кроме того, мешают постоянно запотевающие стекла, и чем дольше используется



→ противогаз, тем больше на них конденсата. Обращая внимание на это да еще поглядывая на наручные часы, напоминающие командирские, мы и узнаем, сколько минут у нас еще есть в запасе. Интересно, что когда Артем подносит часы к лицу, изменяется глубина резкости, зрение как бы фокусируется на циферблате. Подобные depth of field-эффекты применяются и при перезарядке оружия.

Дизайн уровней достаточно разнообразен. Например, главному герою в составе небольшого отряда необходимо оборонять один из форпостов станции от стремительной атаки монстров-носачей (о них подробнее ниже). А вскоре мы уже едем на моторизованной дрезине с еще одним жителем подземки, сражаясь с нападающими мутантами. Потом предстоит встреча с аномалией. Главное – не проявлять агрессии, иначе расправа неминуема. Энергетическая субстанция немного покружит рядом и уберется восвояси. Кроме того, обещают возможность проходить солидную

часть игры в stealth-режиме, за исключением, естественно, тех уровней, которые ориентированы исключительно на зубодробительный action.

Передохнуть от сражений разрешается на станциях-городах. Там же можно пообщаться с мирным населением, узнать свежие слухи и, конечно, наведаться к торговцу, чтобы пополнить боезапас и купить нужные вещи. Кстати, патроны – это одна из самых твердых валют в новом мире, они тут в постоянном дефиците, а потому и наши запасы будут невелики.

Бестиарий игры пока не слишком разнообразен, но имеющиеся монстры достаточно интересны – у каждого своя модель поведения, собственная тактика. Например, тварь по имени Библиотекарь (вспомните книги Терри Пратчетта) несколько смахивает на гигантского павиана и нападает только со спины. Если стоять к ней лицом, зверь будет агрессивно рычать, но первым в бой не вступит. Впечат-



«Монстры достаточно интересны – у каждого своя модель поведения, собственная тактика»



Гонзо?



Разве мама тебе не говорила, что от этого руки становятся прозрачными?

«Оружие в основном огнестрельное и пневматическое»

Лили носачи, невероятно быстрые и способные бегать по стенам. Есть и «птеродактили» – редко встречающиеся летающие монстры, которые могут легко подхватить протагониста когтями и унести его подальше, за чем последует game load. По земле этот красавец передвигается на четырех лапах и даже на поверхности является грозным противником и в придачу хитрым. Он, к примеру, умеет притвориться мертвым, а потом внезапно напасть на расслабившегося игрока.

Оружие в основном огнестрельное и пневматическое, о других образцах пока что не сообщают. Очень понравилась местная реализация АК-74 – точного, дального и смертоносного, однако с высоким расходом патронов. Также будут аутентичные самодельные образцы вроде пневматической винтовки, стреляющей свинцовыми шариками, причем практически бесшумно. Воздух в баллон необходимо накачивать вручную, как и в некоторых моделях современного спортивного оружия. Выдадут и гранаты, изготовленные из подручных средств, а поскольку с детонаторами напряженка, гранаты по старинке снабжены фитилями.

Ну и в придачу разработчики обещают внедрить в игру продвинутого AI. Ботов обучат адекватно реагировать на происходящее, к

примеру выглядывать из-за укрытия, чтобы оценить обстановку, перед тем как открыть огонь. А если уничтожить укрытие – враг примется искать новое. Когда боты заметят летящую гранату, они отбегут в сторону и поднимут тревогу громким криком или же ввяжутся в перестрелку.

Все вышеперечисленные прелести авторы проекта собираются реализовать с помощью высокотехнологичного движка собственной разработки 4A-Engine. Андрей Прохоров говорит о нем так: «Все в одном – инструментарий интегрирован в саму игру. Нет понятия игра и редактор. Все изменения проводятся в самой игре непосредственно». Правда, графика пока имеет некоторые недочеты, но времени на их исправление еще предостаточно.

О звуке вообще говорить рано. Сейчас в работе черновая версия – ребята из 4A Games сами записывали необходимые фрагменты диалогов. Серьезно озвучкой и музыкальным сопровождением займутся уже после подписания контракта с издателем.

Будем надеяться, что 4A Games справится с задачей в срок, и под конец 2008 года мы сможем пройти все 15 часов финальной версии. Кроме того, создатели игры не исключают ее релиз на Xbox 360 и PS3...



Предъявите билеты



Эволюция слоников, похоже, пошла по неверному пути

Максим Капинус

В тылу врага 2. Братья по оружию



Убер-пушка!



Служили два товарища

Продолжение известной RTS «В тылу врага» вызвало неоднозначную реакцию как прессы, так и игроков. Нововведения и изменения в интерфейсе понравились далеко не всем, и на форумах началось активное обсуждение последнего проекта Best Way. Сами разработчики внимательно следили за дискуссиями и брали на заметку особо проблемные моменты, чтобы исправить их в будущем.

Основой для нового дополнения под названием «Братья по оружию» стал сюжет о двух бойцах. Истории офицера Советской армии и диверсанта будут рассказываться параллельно, пути героев пересекутся лишь в конце игры. Уже по специализации главных действующих лиц ясно, что в кампании планируются и общевойсковые операции, и секретные задания в тылу врага, чего, собственно, так не хватало во второй части. Некоторые миссии станут поэтапными, состоящими из нескольких частей: например, после небольшой ночной разведки нам предложат атаковать противника. Исход сражения будет зависеть именно от того, насколько качественно выполнена разведка.

В основном изменения затронули игровую механику и интерфейс. Полностью пересмотрена система повреждений бронетехники и убран неприятный эффект кумулятивных повреждений, когда владелец легкой пушки мог подбить «королевс-

кий тигр» с помощью нескольких попаданий в одно и то же место. Подобная тактика действительно существовала, однако для этого калибр орудия должен был быть достаточно крупным.

Главное меню теперь не вызовет проблем у игроков: миссии кампании приведены в виде списка, и по завершении очередного задания переход к следующему осуществляется автоматически, как и загрузка профиля при старте. Еще один момент, усложнявший управление во второй части «В тылу врага», — панель кнопок с тремя закладками. В пылу боя было чрезвычайно трудно оперативно переключаться между ними, чтобы получить доступ к нужным командам. «Братья по оружию» лишены этого недостатка

благодаря удобной группировке сходных функций и появлению практичной настраиваемой панели, куда игрок может выносить наиболее часто используемые кнопки. Переработана и карта уровня, получившая несколько степеней прозрачности. Кроме того, теперь карта простым движением мыши перемещается в нужное место экрана.

Система подкреплений стала намного реалистичнее. В дополнении для каждого подразделения будет рассчитываться время прибытия отряда и стоимость вызова. Теперь список возможных отрядов составляется для всех миссий отдельно, чтобы избежать дисбаланса, — даже если у вас возникнет избыток очков, получить эксклюзивный танк

«В кампании планируются и общевойсковые операции, и секретные задания в тылу врага»

«Интересно, что статистика игрока сохраняется на специальном сервере GameSpy»



Военная эстафета



Слушай мою команду!

Паспорт

Жанр tactic RTS
Разработчик Best Way
Издатель «1С»
Дата выхода осень 2007
Web-сайт vtv2.games.1c.ru

О разработке

Best Way
Игры дилогия «В тылу врага»
Web-сайт www.bestway.lg.ua

Отечественные разработчики из Северодонецка уже заслужили уважение своей замечательной стратегией «В тылу врага» и останавливаться на достигнутом не собираются.

или гаубицу раньше положенного времени нельзя. Кроме того, работавшая система «страховки» юнитов (которая возвращала большую часть очков за бронетехнику, потерянную сразу после появления) теперь отключена по той же причине.

Появились новые сетевые режимы *Знамя победы* и *Ценный груз*. Их создали после длительного изучения поведения игроков. Специалисты из Best Way сделали вывод, что геймеры предпочитают простей-

шие варианты мультиплеера в сочетании с небольшими картами, поэтому в «Братьях по оружию» добавлено пять новых уровней соответствующего размера. Еще один интересный момент – сохранение статистики игрока на специальном сервере GameSpy. Каждая победа или поражение сохраняются, по итогам присваиваются воинские звания и рейтинг. И что немало важно, дополнение к «В тылу врага 2» обеспечит поддержку игроков,

«Появились новые сетевые режимы Знамя победы и Ценный груз»

имеющих доступ в Интернет через проху-серверы.

Во избежание проблем с несовместимостью версий игры у разных пользователей «Братья по оружию» станет автоматически предлагать установку патчей и при согласии геймера откроет страницу загрузки.

Отдельного упоминания заслуживают звуковые эффекты, работа над которыми проводилась особенно тщательно. Любители RTS знают, насколько тщательно воссозданы рев двигателей и лязг гусениц в *Company of Heroes*. Так вот, Best Way не собирается уступать конкурентам из Relic, потому реалистичные звуки при перезарядке, выстрелах, попадании и даже при ходьбе по различным поверхностям – все это будет во «В тылу врага 2. Братья по

оружию». За данный аспект игры отвечает отдельная команда профессионалов, название которой держится в тайне.

Нам удалось побывать в офисе Best Way и даже немного поиграть. К сожалению, для прохождения всего одной миссии потребовалось бы гораздо больше времени, чем было в нашем распоряжении, поэтому мы ограничились сетевой игрой. Два раунда в режиме *Знамя победы* показали отличную сбалансированность проекта, хотя опыт членов команды сильно различался, финальный счет оказался практически равным обоим. В любом случае, по возвращении в Киев возникло твердое желание установить «В тылу врага 2» и еще раз пройти кампанию.

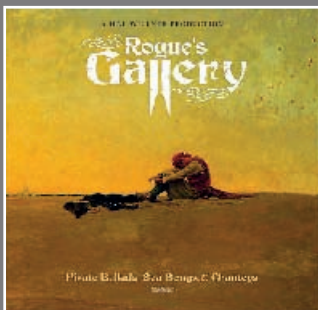


Третий рейх на марше

Pirates of the Burning Sea

Пиратская музыка

→ Всем поклонникам пиратской тематики очень рекомендую аудиодиск с длинным, как у эпической баллады, названием *Rogue's Gallery: Pirate Ballads, Sea Songs, and Chanteys*. Идея создать сборник пиратских песен пришла в светлые головы режиссера Гора Вербински и актера Джонни Деппа, когда те работали над «Пиратами Карибского моря». Из старых сундуков и пыльных тайников были вытащены, а затем сыграны и спеты разнообразные пиратские песни (этим мелодиям более 500 лет!): грустные и веселые, добрые и не очень. В записи среди прочих исполнителей приняли участие такие музыкальные гранды, как *Boho*, *Sting*, *Ник Кейв*, *Брайен Ферри*. Получилось очень интересно.



Морская братва

Во время нынешнего засилья на рынке MMORPG фэнтезийных продуктов любая игра с альтернативным сеттингом вызывает повышенный интерес. Особенно если сеттинг этот пропитан романтикой морских приключений.

→ Действие *Pirates of the Burning Sea* происходит, конечно же, на Карибских островах. На карте вы обнаружите не только собственно острова, но и прибрежные зоны Северной, Южной и Центральной Америки. Расстановка сил в общем соответствует историческим реалиям начала 1700-х годов. Интересно, что полномасштабными военными действиями и захватом портов игроки могут изменить политическую ситуацию до неузнаваемости. Однако в самом начале вашей карьеры до таких подвигов еще ой как далеко. Лучше на время забыть о них и подумать

о профессиональном будущем персонажа.

На выбор предлагается четыре класса, отличающиеся некоторыми специфическими особенностями и начальным набором умений (классических характеристик вроде силы или ловкости здесь нет). Офицер (*naval officer*) способен командовать самыми крупными и мощными судами, торговец (*freetrader*) получает бонусы при совершении разнообразных экономических операций, абордаж – пират (*pirate*) – может захватить любой корабль, а капер (*privateer*) представляет собой эдакого мастера на все

руки (посему данный класс рекомендуется поклонникам соло-игры).

Вам необходимо не только выбрать профессию, но и определиться с национальностью своего альтер эго. Позволено плавать под флагом Испании, Британии или Франции (датчане присутствуют только в качестве NPC) либо же присоединиться к международному пиратскому братству. Государства постоянно соперничают, не упуская при этом возможности сообща топить наглецов, на флажке которых развевается «Веселый Роджер». Поэтому, перед тем как становиться пиратом, спросите

Ярослав Сингаевский

Sea / Корсары Онлайн



Паспорт

Жанр MMORPG
Разработчик Flying Lab Software
Издатель Flying Lab Software
Издатель в СНГ «Акелла»
Дата выхода июнь 2007
Web-сайт www.burningsea.com

О разработчике

Flying Lab Software
Игры Delta Green, Rails Across America
Web-сайт www.flyinglab.com

Компания Flying Lab Software была основана выходцами из Sierra, Microsoft и EA. После неудачной попытки сделать игру по мотивам произведений Говарда Филлипса Лавкрафта (Delta Green) и успешной Rails Across America разработчики занялись MMORPG о пиратах.

себя, нравится ли вам PvP-ориентированный стиль игры.

Что же касается PvE, то оно выполнено вполне привычным образом. В каждом городе, на улицах, в порту, тавернах, магазинах, особняках губернаторов вас ждут NPC с восклицательным знаком над головой. Квесты для «морской» игры вполне традиционные: доставить груз, эскортировать торговцев, потопить несколько вражеских кораблей и т. д. К сожалению, значительная часть заданий совершенно идентична для всех игровых наций. Это несколько обескураживает.

Квесты выполняются в инстансах (здесь они называются encounter), в которые вы, один или с группой товарищей, отправляетесь с портового причала. Управлять кораблем не составит особого труда. Если вы играли в отечественных «Корсаров» или в ремейк Sid Meier's Pirates!, обучение вовсе не понадобится. С помощью WASD ставим/убираем паруса и осуществляем повороты, пробелом стреляем, не забывая выбирать наиболее подходящий для текущей ситуации тип боеприпасов (их аж двенадцать). Специальный маркер показывает направление ветра, а секторы

обстрела бортовых пушек можно подсветить.

Действия AI у суровых морских волков, понятное дело, вызовут скептическую ухмылку, а вот не особо искусственному игроку сражаться с компьютерными соперниками наверняка будет интересно. Эти битвы станут хорошей практикой перед почти неизбежными на высоких уровнях PvP-стычками.

Во время абордажа вы, как и положено настоящему капитану, находитесь в первых рядах. В зависимости от личных предпочтений можно освоить и использовать разные техники ведения поединка. Так, florentine позволит сражаться

саблей или шпагой, держа во второй руке пистолет либо кинжал. В стремительном fencing применяется изящная рапира. А если вы считаете, что в бою любые средства хороши, выбирайте dirty fighting с ее грязными приемами, например швырянием песка в глаза сопернику. Кроме того, существуют специальные удары (finishing moves), на которые расходуется инициатива (initiative). В поединках важную роль играет баланс (balance), этот параметр определяется по специальной шкале, расположенной у ног каждого персонажа. Чем больше она заполнена, тем меньше повреждений получает герой.

➔ Задача игрока: результативными выпадами снизить баланс противника, после этого ваши атаки начнут причинять ему существенный урон.

По мере карьерного роста вы не раз будете задаваться вопросом выбора нового корабля. Дело в том, что в Pirates of the Burning Sea нет эпических сетов брони, волшебного компаса +2 к навигации или эксклюзивного любимца а-ля «пиратский попугай», который, сквернословя и богохульствуя, деморализует противника. Акцент здесь сделан на морских сражениях, поэтому верная шхуна (шлюп, бриг, корвет, галеон, фрегат и т. д.) является прямым отображением текущего уровня вашего персонажа. Корабли обладают множеством характеристик: скорость (speed), ускорение (acceleration), грузоподъемность (capacity), численность экипажа (crew), надежность (integrity) корпуса, рулей, парусов и т. п. Всего не перечислишь. В портах вы можете приобрести любое приглянувшееся судно. Но лучшие корабли в мире Pirates of the Burning Sea производятся на частных верфях.

Переходим к крафтингу, отличающемуся от привычной системы «ресурсы → предметы». Итак, вы можете приобрести десять участков земли, на которых располагаются склады, ресурсы и различные производственные здания. Для выполнения любой операции, будь то рубка леса, добыча руды или постройка корабля, требуется затратить определенное количество трудочасов (labor hours). Их число зависит от времени, проведенного вами в игре: повоевали пару часов – накопили два трудочаса. Персональные крафтинг-скилы у персонажей отсутствуют как таковые. Лично вы ничего не собираете, не добываете и не производите, только руководите производством.

Особую остроту подобной системе придает тот факт, что города, в которых располагается ваша собственность, могут быть захвачены неприятелем. Происходит это следующим образом. Местные обитатели очень не любят, когда что-то нарушает размеренный уклад их жизни. Если, скажем, британцы в окрестностях испанского поселения примутся методично топить испанские же корабли, недовольство населения будет возрастать. Когда народный



«Игра не претендует на лавры World of Warcraft, но как нишевый продукт – она очень интересна»

гнев достигнет критического предела, активируется режим ссоры (state of contention) – этап открытого противостояния за право обладания портом. В этот период противоборствующие стороны пытаются своими действиями заработать как можно больше contention points, дающих определенное преимущество в финальной битве. Для участия в последней игроки должны своевременно подать заявки, которые отбираются по принципу лотереи. В заключительном масштабном сражении решается судьба поселения: перейдет оно в руки нападающих или же останется под старым флагом. После чего жители города успокаиваются, и все начинается заново.

До двенадцати портов на карте могут одновременно находиться в состоянии ссоры. Это заставляет вас постоянно корректировать собственные планы. Ранее спокойные районы вдруг перестают быть таковыми, привычные торговые пути блокируют вражеские корабли, а вездесущие стервятники-пираты слетаются в предвку-

шении легкой добычи. Избегать путешествий через опасные зоны удается редко. В игре отсутствует транспорт, нет функции fast travel. Единственная вольность, которую допускают разработчики, – это возможность мгновенно переключаться между своими кораблями, расположенными в разных портах. Смерть, т. е. потеря в бою собственного судна, не карается какими-либо штрафами, но сильно бьет по карману. Правда, в ближайшем дружественном городе, куда вы автоматически переноситесь после гибели, вам бесплатно выдадут другой корабль, примерно соответствующий текущему уровню персонажа, но поплосше, чем потерянный. Так что перед покупкой или постройкой линейного корабля подумайте, а сможете ли вы быстро восстановить его в случае утраты.

Графика проекта производит двойственное впечатление. Морская составляющая хороша: красивые модели судов режут вздымающиеся волны, на палубах суетится экипаж, во время боя грохочут пушки, окутывая корабли порохо-

вым дымом, рвутся паруса, ломаются мачты. Жаль только, что в игре пока нет дождя и шторма (их обещают включить с первым же патчем), но и без того морские приключения смотрятся эффектно. Однако как только сходишь на берег, видишь другую, достаточно посредственную картинку. Архитектура невыразительна из-за крайне незамысловатого освещения. Персонажи мало того что выглядят не ахти как, так еще и проработанной анимацией не блещут. Хорошо хоть, большую часть времени вы будете проводить вдали от берегов.

Игра находится на стадии бета-тестирования, баланс еще неоднократно может поменяться, ошибки будут исправлены (мы надеемся на это), однако уже сейчас проект оставляет приятное впечатление. Разумеется, Pirates of the Burning Sea не претендует на лавры World of Warcraft, но как нишевый продукт она очень интересна. Так что латаем паруса и драим палубы, выход в море уже совсем скоро! А отечественных поклонников жанра MMORPG ждет приятный сюрприз. Компания «Акелла» выпустит локализацию (называется она будет, конечно же, «Корсары Онлайн») для игры на отдельном русском сервере.

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)

ЗАВТРА ВОЙНА

ФАКТОР К



© ЗАТ "1С". Усі права захищено.
Гра розроблена компанією CryLand.
Сценарій гри Олександр Зорич.
Виробництво в Україні «ДП ЄвроСофтПром»



Игры против железа: S.T.A.L.K.E.R.

Кирилл Балалин

Качество графики в различных режимах

1. DirectX 9, максимальные установки
2. DirectX 9, минимальные установки
3. DirectX 8, минимальные установки
4. DirectX 8, максимальные установки





Проект GSC Game World разрабатывался долгих шесть лет, и это не могло не сказаться на применяемых в нем графических технологиях. Дело в том, что движок игры, именуемый X-Ray, способен работать и в режиме DirectX 8 (как предполагалось с самого начала), и в DirectX 9. Поддержка второго API была добавлена позднее – для сохранения конкурентоспособности отображаемой картинки. Надо отметить, создателям это удалось – даже после стольких лет разработки S.T.A.L.K.E.R. выглядит отменно, не уступая в визуальном плане другим 3D-шутерам.

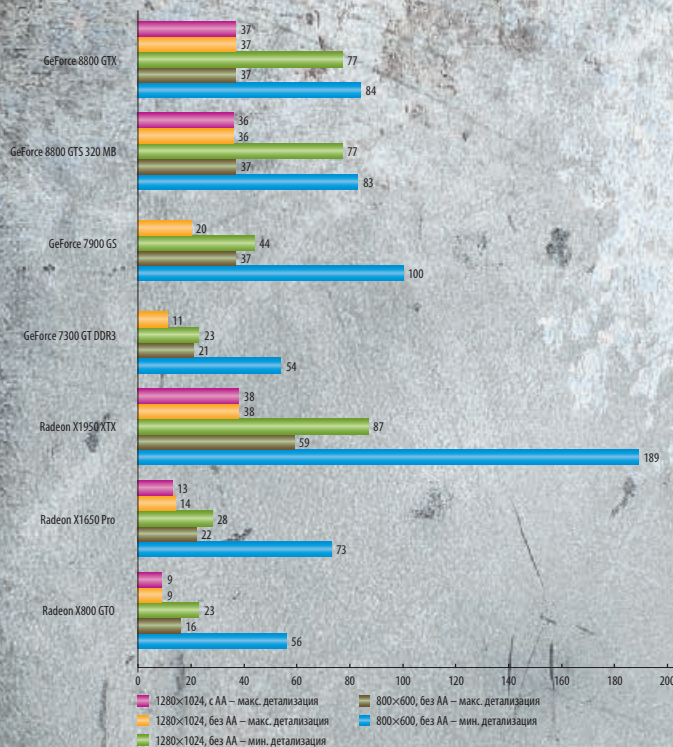
→ Интересно, что результаты тестирования наглядно демонстрируют: режим DirectX 9 принципиально отличается от DirectX 8 – поведение даже высокоуровневых видеокарт может быть совершенно разным в зависимости от API. То есть тестируя S.T.A.L.K.E.R. с различными настройками графики, мы фактически проверяем два отдельных движка! Именно этим и объясняется такое обилие информации в диаграммах. К сожалению, оказалось, что в режиме DX9 игра далеко не идеально работает на видеокартах и ATI, и NVIDIA, требуя обновления драйверов. В то время как соответствующий Catalyst, улучшающий производительность в S.T.A.L.K.E.R., уже успел выйти, драйвера ForceWare на момент сдачи номера еще не было, в связи с чем видеокарты NVIDIA демонстрируют неоптимальное поведение. Да и сама игра доступна пока в версии 1.0.0.1, а это позволяет нам сделать предположение о появлении в скором времени

новых патчей, решающих в том числе и проблемы с производительностью. Но так как наибольший интерес продукт вызывает именно в первые месяцы после выхода, мы решили провести исследование с имеющимися на данный момент драйверами – в конце концов, на сегодня пользователи находятся в аналогичной ситуации. Возможно, мы еще вернемся к теме S.T.A.L.K.E.R., тем более что не были рассмотрены SLI/CrossFire-комбинации.

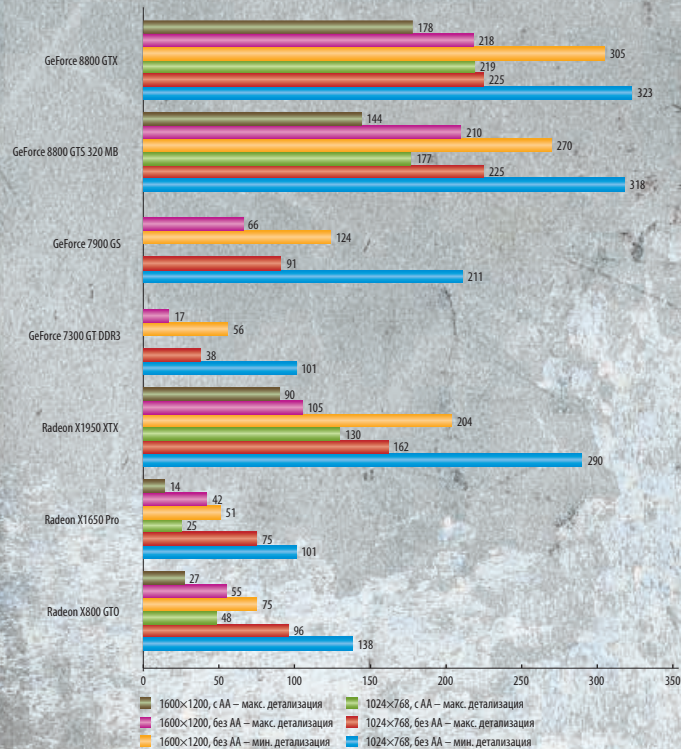
В игре отсутствует встроенный бенчмарк какого-либо вида, поэтому методика тестирования была несколько нестандартной. Мы выбрали сцену со стоянкой стелкеров у костра, весьма ощутимо нагружающую PC просчетом различных элементов графики. С помощью утилиты FRAPS осуществлялся замер производительности в течение 60 секунд. Тест проводился трижды, результаты усреднялись. Стоит отметить, что, несмотря на работу AI (в кадре находились несколько стелкеров), повторяе-

«К сожалению, в режиме DX9 игра далеко не идеально работает на видеокартах и ATI, и NVIDIA, требуя обновления драйверов»

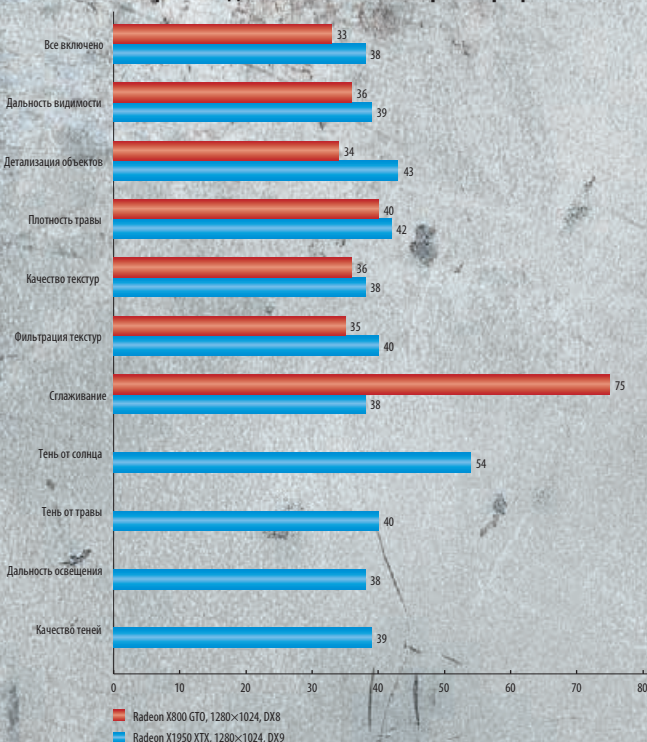
Производительность видеокарт в режиме DirectX 9



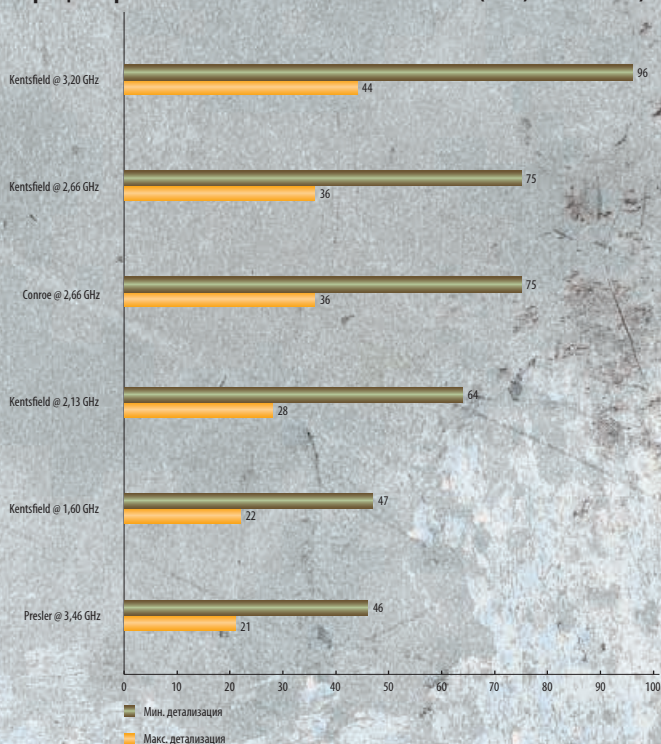
Производительность видеокарт в режиме DirectX 8



Зависимость производительности от настроек графики



Процессорозависимость на GeForce 8800 GTX (DX9, 1600x1200)



«Действительно, производительность адаптеров NVIDIA в режиме DX9 пока недостаточна»

мось результатов оказалась очень высокой. Специфика данного теста в том, что, по сути, определяется минимальное, а не среднее количество fps, так как все 60 секунд сцена насыщена «тяжелыми» элементами. Это следует учитывать при оценке приводимых в диаграммах конечных данных.

Для каждой конфигурации PC тест проходил при четырех вариантах настройки качества (минимальные и максимальные установки для DX8 и DX9), в четырех самых популярных разрешениях, с включенным и выключенным полноэкранным сглаживанием. Для экономии места в диаграммах приведены только наиболее показательные режимы. Из-за того что DirectX 9 для S.T.A.L.K.E.R. предполагает неотключаемый HDR, видеокарты серии GeForce 7 тестировались без активирования FSAA – как известно, они не способны одновременно поддерживать обе эти технологии.

Тестирование различных видеокарт показало следующее: во-первых, действительно, производительность адаптеров NVIDIA в режиме DX9 пока недостаточна. Она не только одинакова у GeForce 8800 GTS и GTX, но и ниже, чем у более медленной (по другим тестам) Radeon X1950 XTX. Впрочем, в компании NVIDIA осведомлены об этой проблеме и обещают выпустить соответствующий драйвер в ближайшее время.

Во-вторых, даже если судить по оптимизированной производительности Radeon X1950 XTX, современные PC не в состоянии обеспечить достаточную скорость прорисовки графики S.T.A.L.K.E.R. с

максимальными настройками. При наличии топовых видеокарт узким местом становится скорость обработки информации центральным процессором, из-за чего все остальные компоненты просто не способны справиться с поставленной задачей.

В-третьих, несмотря на достаточную в целом производительность видеокарт среднего уровня в режиме DirectX 9 с минимальными настройками, демонстрируемая в этом случае картинка такова, что предпочтительнее применять режим DirectX 8, но с включенными «наворотами».

При проверке S.T.A.L.K.E.R. на разных частотах центрального процессора становится очевидным препятствие, мешающее повышению производительности GeForce 8800 GTX. Мы использовали Core 2 Extreme QX6700 и Core 2 Extreme X6800, снижая частоту путем понижения множителя. Результаты весьма наглядны: ни один современный процессор не позволяет полностью раскрыть потенциал этого GPU.

Последняя диаграмма заинтересует, пожалуй, большинство играющих в S.T.A.L.K.E.R.: она показывает, как влияют на быстродействие различные установки графики по отдельности. Результаты получены следующим образом. В указанных режимах (обратите внимание на API: DirectX 8 для Radeon X800 GTO и DirectX 9 для Radeon X1950 XTX) включались максимальные настройки всех параметров, после чего проводились замеры с отключением или установкой минимального значения отдельно для каждой настройки.

Конфигурация тестового стенда

Процессоры	Intel Core 2 Extreme QX6700 (2,66 GHz); Intel Core 2 Duo E6700 (2,66 GHz); Intel Pentium Extreme Edition 955 (3,46 GHz)
Материнская плата	ASUS Commando (Intel P965)
Видеокарты	EVGA e-GeForce 8800 GTX; EVGA e-GeForce 8800 GTS 320 MB; MSI NX7900GS; Palit 7300 GT Sonic; GeCube Radeon X1950 XTX; Powercolor Radeon X1650 Pro; Sapphire Radeon X800 GTO
Оперативная память	2xCorsair TWIN2X1024-8888C4DF (@ DDR2-1066 4-4-4-12)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.10 80 GB
Блок питания	Hiper Type-R HPU-45730

Продукты предоставлены

ASUS	TechnoPark	www.technopark.ua
Corsair	Corsair	www.corsairmemory.com
GeCube	«Скайлайн»	www.skyline.com.ua
Intel	Intel	www.intel.com
EVGA, Hiper	Nebesa	www.nebesa.ua
MSI	MTI	www.mti.ua
Palit	Palit	www.palit.com.tw
Powercolor	Powercolor	www.powercolor.com.tw
Sapphire	Sapphire	www.sapphiretech.ru

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)

В тилу



Історія бойової дружби і військової звитяги в новому доповненні до знаменитої гри про велику війну.



Радянська кампанія на величезних картах від Ростова до Берліна.



Нова надпотужна диво-зброя вермахту - самохідна гаубиця Thor.



Розширений мультиплеєр: нові режими, нові карти, статистика.



© 2007 ЗАТ «1С». Усі права захищено.
Гра розроблена компанією Best Way.
Виробництво в Україні «ДП Єврософтпроект»



ITCPUBLISHING

ПОДПИСКА 2007

июль –
декабрь

Каждый номер любимого журнала вовремя попадет в ваш почтовый ящик или курьер доставит его в ваш офис!

Вы можете оплатить подписку в Интернете с помощью кредитной карты
www.itcpublishing.com/card

Акция!

→ При оформлении подписки **через наше издательство (доставка по почте)** на 2-ое полугодие 2007 г. на 3 и более издания – скидка 15%



Акция!

→ Первые 100 подписчиков на любое наше издание на 6 мес (с июля по декабрь 2007 г.), оплатившие подписку с помощью **кредитной карты**, станут обладателями замечательных флеш-накопителей



Pretec i-Disk BulletProof 1 GB
www.pretec.com.ua



Наши менеджеры
ответят на ваши
вопросы по телефону:
(044) 331-04-09,
(044) 496-34-69

или
e-mail:
sveta@itc.ua,
oksana@itc.ua



Где оформить подписку?

- 1 Через наше издательство на Web-сайте:
www.itcpublishing.com/podpiska
- 2 Через наше издательство, заказав счет на подписку по телефону или e-mail
- 3 В любом отделении связи по «Каталогу изданий Украины»
- 4 Через специализированные службы курьерской доставки:
www.itcpublishing.com/dostavka

ежемесячник



«Домашний ПК»

Самый популярный и компетентный журнал для тысяч украинских энтузиастов IT-технологий.
www.dpk.com.ua

индекс 22615

14,40 грн/мес с DVD

индекс 23679

8,68 грн/мес без DVD

ежемесячник



Gameplay

Журнал о компьютерных и видеоиграх с эксклюзивными материалами об игровом мире.
www.gameplay.com.ua

индекс 92493

13,27 грн/мес с DVD

индекс 92494

8,05 грн/мес без DVD

ежемесячник



DFoto

Суперинтересно о новинках фото- и видеотехники, искусстве фотографии, персонах и событиях.
www.dfoto.com.ua

индекс 08433

14,96 грн/мес с DVD

индекс 91406

9,74 грн/мес без DVD

ежемесячник



«What Hi-Fi? Звук и Видео»

Авторитетный журнал для покупателей и продавцов Hi-Fi-техники и домашних кинотеатров во всем мире. Более 1500 протестированных продуктов! Информация о новинках и советы по выбору техники.
www.whathifi.com.ua

индекс 23680

9,74 грн/мес

ежемесячник



Mobility

Актуальная, достоверная информация о мобильных устройствах и технологиях. Не имеющий аналогов раздел «Путеводитель покупателя» охватывает свыше 300 продуктов и содержит рекомендации по выбору.
www.mobility.ua

индекс 91101

6,61 грн/мес

еженедельник



«Компьютерное Обозрение»

Информационно-аналитический журнал — лидер украинской IT-прессы. Каждый вторник новости технологий, обзоры и тестирования новых продуктов, аналитические материалы об IT-рынке.
www.ko.com.ua

индекс 33905

14,97 грн/мес

2 раза в месяц



PrintWeek

Ключевой информационный ресурс для участников полиграфического рынка. Необходимая информация для руководителей и специалистов. Эффективный инструмент для развития и увеличения прибыли.
www.printweek.com.ua

индекс 91100

14,37 грн/мес

2 раза в месяц



AUTOCAR

Международный журнал для энтузиастов, мнению которого доверяют эксперты во всем мире. Последние новинки от автопроизводителей, тест-драйвы и гид покупателя с самой актуальной информацией.
www.autocarmag.com.ua

индекс 94525

11,10 грн/мес

Бесконечные Путешеств



ия Рагнара Торнквиста



Рагнар Торнквист – сценарист, дизайнер и продюсер норвежской компании Funcom. В свое время изучал искусство и историю в колледже St. Clare's в Оксфорде и прослушал курс лекций по философии в университете Осло. Он принимал участие в создании Anarchy Online и даже изложил ее предысторию в увлекательном научно-фантастическом романе *Prophet without Honor*. Рагнар Торнквист популяризировал термин *modern adventure*, а его кара *The Longest Journey* стала современной классикой.

Рагнар, во время подготовки этого интервью мы решили не задавать банальных вопросов о любимой еде, хобби или о том, как вы пришли в игровую индустрию, а сразу перейти к темам более интересным. Вы известны не только как дизайнер и сценарист, но также как автор фантастического романа *Prophet Without Honor*. Ответьте как писатель, в чем разница между подачей сюжета в книге и в игре?

Конечно, есть много общих моментов. Но должен сказать, что создание сюжета игры – процесс гораздо более сложный, чем написание книги или сценария для телевизионной постановки. Для сценариев игр пока не выработано каких-либо стандартов. Авторы (и я в том числе) стараются следовать традиционной манере повествования: последовательной, с логичным разделением на отдельные части (главы). Это проверенный подход, он работает, но существенно ограничивает наши возможности. Однако игры развиваются. Думаю, что в следующие лет десять мы увидим немало новых подходов к подаче сюжета.

Игровые сценарии Рагнара Торнквиста отличаются линейностью, побочные сюжетные линии почти никогда не встречаются, и право выбора игроку вы оставляете крайне редко. Почему? Вам не нравятся истории с несколькими сюжетными линиями?

Мне очень нравятся такие истории, они дают ощущение свободы. Но реализовать их в игре крайне тяжело: трудно проследить за эпизодами, в которых игрок делает тот или иной выбор, трудно сделать их равноценно интересными.

«Создание сюжета игры – процесс гораздо более сложный, чем написание книги или сценария для телевизионной постановки»

→ Кроме того, если предоставить игроку излишнюю свободу, вы рискуете сбиться с темпа повествования, и, как следствие, ощущение драматизма будет утрачено или в самом худшем случае история просто потеряет смысл. Именно поэтому в *Dreamfall: The Longest Journey* разрешалось принимать лишь решения, не влияющие на финал игры. *Dreamfall* – рассказ о судьбе, о предназначении человека. Альтернативные концовки здесь неуместны.

Очень хотелось бы написать историю, развитие которой полностью зависело бы от моральных и этических принципов игрока. Но я думаю, что подобные сюжеты не смогут предоставить геймеру свободу, уже сейчас предлагаемую sandbox-играми. Ведь разработчики вынуждены следить, чтобы пользователь не терял нить повествования, т. е., не сходил с подготовленных для него «сценарных дорожек».

Эпизодические игры в последнее время становятся все более популярными. Как вы оцениваете их будущее?

Я думаю, что будущее у них ясное и безоблачное. Эпизодический формат сам по себе очень удачен – минимизируются риски при разработке проектов. А его использование в адвентюре позволит сосредоточить внимание геймера на сюжете. Подача событий будет более логичной, продуманной, захватывающей. Вы ведь наверняка слышали о продолжении *Dreamfall* в эпизодическом формате – *Dreamfall: Chapters*?

Разумеется слышали. К слову, Рагнар, можно ли сказать, что оригинальная *The Longest Journey*, ее продолжение *Dreamfall: The Longest Journey* и *Dreamfall: Chapters*, которую планируют выпускать в виде отдельных эпизодов, – это единая трилогия?

Не совсем. *The Longest Journey* была совершенно самостоятельной завершенной игрой. *Dreamfall* же мы создавали не как сиквел, а как начало отдельной истории, которая скоро продолжится в *Dreamfall: Chapters*. Но, конечно, идейно все эти проекты связаны между собой и являются частями одной саги.

Многие игроки скептически отнеслись к элементам action в



«Если предоставить игроку излишнюю свободу, вы рискуете сбиться с темпа повествования»

***Dreamfall*. Почему вы решили добавить их в игру? Это была ваша личная инициатива или данное решение продиктовано реалиями рынка?**

Вы знаете, использование подобных элементов действительно позволяет привлечь к проекту более широкую аудиторию. Но не только поэтому в игру были добавлены stealth и схватки с врагами. Мы хотели сделать историю драматичнее. Показать, что ее герои не просто действуют, они рискуют, совершают отчаянные поступки. Игроки могут выбрать: принять вызов и храбро сражаться или отступить, скрыться, добиться своего хитростью.

Признаюсь, я не доволен результатом. Action-эпизоды могли бы быть гораздо лучше. Однако в процессе их создания команда многому научилась. Уверен, в *Dreamfall: Chapters* мы выйдем на совершенно новый уровень качества.

Конечно, адвентюры могут обойтись и без пресловутых аркадных элементов. Но я думаю, большинству современных игроков уже неинтересна old-school-механика, основанная на бесконечном решении головоломок. Геймерам нужно разнообразие. Головоломки, разветвленные диалоги, проработанный сюжет – все

то, что ранее было свойственно квестам, сейчас можно найти в проектах других жанров. А некоторые их элементы в свою очередь заимствуют адвентюры. Этот процесс мне кажется совершенно естественным.

Вы лично руководили процессом озвучки *Dreamfall*. И судя по записям в вашем блоге (www.ragnartornquist.com – Прим. ред.), потратили на это много сил и времени. Вы писали о выматывающих перелетах между офисом Funcom в Осло и звукозаписывающими студиями в Лондоне и Нью-Йорке. Почему так много звуковой составляющей?

Дело в том, что музыкальное оформление, звуки, голоса персонажей самым непосредственным образом влияют на восприятие истории. Музыка создает нужное настроение, регулирует эмоции, звук подчеркивает происходящее на экране, актеры определяют образы героев. Присутствуя при озвучивании игры, я мог своевременно заметить ошибки, неточности и тут же исправить их. Да и, в конце концов, просто приятно сменить обстановку: провести день в звукозаписывающей студии в компании интересных, творческих людей.

Давайте перейдем к онлайн-играм. Сюжет *Anarchy Online* основывался на конфликте между кланами и корпорацией Omni-Tek. Но люди, игравшие за противоборствующие стороны, объединялись для выполнения квестов, вместе прокачивали персонажей, торговали и т. д. То есть задуманного вами конфликта в игре практически не было. Как вы считаете, почему так получилось?

Честно говоря, с 2002 года я практически не слежу за *Anarchy Online*. Мне кажется, игра отошла от идеи, изначально заложенной в проект. Но когда вы имеете дело MMORPG, которые постоянно развиваются и изменяются, вам просто необходимо прислушиваться к мнению игроков, следить за тем, что им интересно. Ради них порой приходится отказываться от собственных задумок. Да, возможно, сюжет в *Anarchy Online* утратил свою значимость. Но тот факт, что игра до сих пор существует, говорит о ее успешности. Значит, мы все сделали правильно.

Сегодня онлайн-ролевые игры стараются предложить игроку нечто большее, чем банальное убийство монстров и охоту за уникальными вещами. Вспомним хотя бы цепочку квестов, основная цель которой – спасти птенца грифона в *World of Warcraft*. Каковы, по вашему мнению, перспективы создания сложных сюжетов в MMORPG?



Сюжеты современных MMORPG еще очень просты. Как правило, сценарий излагается в квестах, завязанных на истории мира, на его легендах и преданиях – это типично для всех современных проектов. Игрок редко принимает непосредственное участие в создании истории. Он просто читает текст задания, выполняет его, получает награду и уходит. А сюжет в целом статичен, он не развивается по ходу действий игрока.

Однако в онлайн-овых RPG можно реализовать интересный, динамичный сюжет. Это сложная, но выполнимая задача, которая будет разрешена в обозримом будущем. Поэтому любителям интересных историй и сложных сценарных перипетий я посоветую лишь запастись терпением.

Подавляющее большинство современных MMORPG создаются в фэнтезийном сеттинге. По вашему мнению, чем объяснить его популярность?

Ну во-первых, люди всегда любили сказки. А во-вторых, полностью вымышленные миры предоставляют разработчикам исключительную творческую свободу. Хотя я думаю, что в популярности фэнтези-сеттингов на самом деле «виноват» World of Warcraft. Сейчас этот проект – неоспоримый лидер рынка онлайн-развлечений, все конкуренты равняются на него. Как только кто-нибудь сделает по-настоящему успешную MMORPG в другом антураже, скажем sci-fi, все тут же переключатся на новый сеттинг.

«В популярности фэнтези-сеттингов "виноват" World of Warcraft. Как только кто-нибудь сделает по-настоящему успешную MMORPG в другом антураже, все тут же переключатся на новый сеттинг»

Практически каждая MMORPG апеллирует к тяге человека к разрушению. Что бы мы ни делали, в конечном итоге, все так или иначе сводится к убийству. Вы когда-нибудь задумывались об идее создания онлайн-проекта, основанного на социализации игрока? Я имею в виду не копии реальности вроде Second Life, а что-то наподобие Myst Online: Uru Live.

Такие игры способны привлечь внимание определенной аудитории, но вряд ли они когда-либо смогут потягаться в популярности с той же World of Warcraft. Большинство геймеров хотят участвовать в истинно драматических событиях, жаждут конфликта, соревнования. Мне лично нравится сражаться с монстрами, но если появится действительно интересная социальная игра, я с удовольствием ее опробую.

Пон Гилберт, создатель Monkey Island, не так давно основал собственную гильдию в World of Warcraft, призванную объединить всех любителей легендарной приключения. Вы тоже

постоянно играете в WoW, не хотите последовать примеру Рона?

О, это классная идея! Но, к сожалению, я в последнее время очень загружен работой и World of Warcraft уделяю всего лишь пару часов в неделю. Боюсь, из меня получится плохой гилд-мастер.

Рагнар, наша беседа подходит к концу, и мы не можем удержаться от вопроса о ваших дальнейших творческих планах. Вы уже упоминали выше, что в данный момент ведете не только Dreamfall: Chapters, но и еще один проект. Это ведь MMORPG верно?

Да, это так. И в ней я планирую реализовать некоторые инновационные идеи, касающиеся построения и изложения сюжета. Но думаю, о революции пока говорить рано, хотя об эволюции вполне можно. Однако я уверен, что по-настоящему революционная в этом плане игра появится в обозримом будущем. В ней геймер будет настоящим творцом истории, а не соучастником или наблюдателем.



- **Ігри:** Виняткова якість графіки перетворить гру на реальність!
- **Фото:** Останній удиву якість при перегляді цифрових фотографій!
- **Відео:** Насолоджуйся відео високої чіткості HDTV

Потрібна ще причина?
Підготуйтеся до Windows Vista™ та купіть сертифіковану відеокарту ATI Radeon™ вже сьогодні.

ATI Radeon™ X1600
Забезпечить найкращу якість зображення для ігор та мультимедіа

ATI Radeon™ X1300
Відкриває нові горизонти в іграх та обробці фотографій до перегляду професійним рівнем

MTI Офіційний дистрибутор в Україні
Київ, 05057, вул. Желяболова, 2
тел: 8 044 458 34 34
www.mti.ua

Журнал быстрого реагирования

Телефон отдела распространения: (044) 331 0401

Телефон рекламного отдела: (044) 496 3460

www.autocarmag.com.ua



ГОНКА GUMBALL 3000

\$25 тыс. за то, о чем не всегда расскажешь внукам

Международный журнал для энтузиастов

№ 10 Май 2007

AUTOCAR

каждые
2 недели



Новая Audi S5 ПРОТИВ BMW 335i

Тевтонский взгляд
на полумеры

Длительный тест Ford Mondeo

А ТАКЖЕ Киевские автодромы:
путь к новой культуре или забвению?

13 тыс. км по новой Европе



Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны



Super Paper Mario

Спустя четверть века водопроводчик Марио по-прежнему быстр, находчив и смел. А игры с его участием столь же необычны, интересны и невероятно аддиктивны. И как Nintendo это удается?

с. 80

Jade Empire

Не прошло и двух лет, как лучшая игра для Xbox 2005 года наконец-то добралась до PC. Естественно, графика сейчас смотрится не так привлекательно, но ведь для ролевой игры это не главное.



с. 92

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.

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.

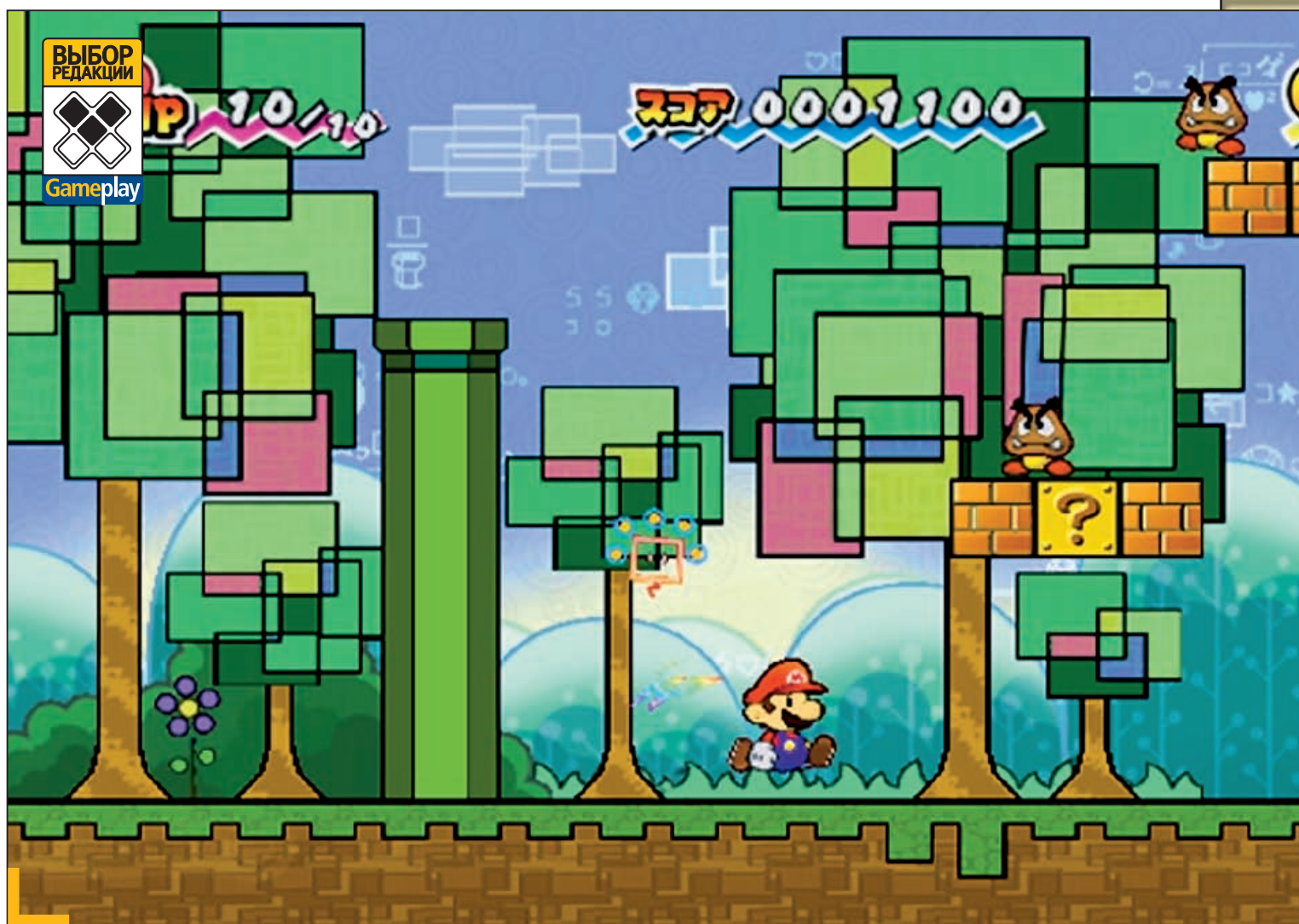
В этом разделе

- 80 Super Paper Mario
- 84 Genesis Rising: The Universal Crusade
- 86 Ridge Racer 7
- 87 Full Auto 2: Battlelines
- 88 Bullet Witch
- 90 GTA: Vice City Stories
- 92 Jade Empire
- 94 Teenage Mutant Ninja Turtles
- 96 Три маленькие белые мышки
- 98 Def Jam: Icon
- 100 Барьер миров
- 102 Головорезы: Корсары XIX века
- 103 M.A.C.H.
- 104 Silverfall
- 106 Battlestations: Midway
- 108 Penumbra: Overture
- 110 Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
- 111 33 квадратных метра: Война с соседями
- 112 RoboBlitz
- 113 Monster Kingdom: Jewel Summoner
- 113 Gurumin: A Monstrous Adventure



Super Paper Mario

Сергей Галёнкин



Камень, ножницы, ...

Водопроводчик Марио – феноменальный игровой персонаж. Объяснить любовь миллионов геймеров (продано почти 200 млн копий игр о Марио!) к ходячему усатому стереотипу невозможно. Если, конечно, вы не играли ни в одну игру с его участием.



Жанр платформер
Разработчик Intelligent Systems
Издатель Nintendo
Web-сайт wii.nintendo.com/site/spm
Возраст 3+

Intelligent Systems Одна из крупнейших внутренних студий Nintendo. Создала множество необычных проектов (причем для различных консолей Nintendo), и большинство из них получили массу наград профильной прессы.
Игры серии WarioWare, Fire Emblem, Paper Mario, Advance Wars
Web-сайт www.intsys.co.jp/english

Идея Марио в плоском мире
Графика Стильное 2D, неказистое, но тоже стильное 3D

Звук Голосов нет, мелодии хороши
Игра Новая классика жанра

4.5/5

Gameplay



➔ Mario Bros., первый эпизод сериала (хотя сам Марио появился раньше, в игре Donkey Kong), вышедший в 1983 году, фактически определил каноны жанра платформер. С тех пор абсолютно все проекты такого типа подчиняются определенным законам: чтобы убить врага, на него надо прыгнуть, задачи тоже связаны с прыжками по платформам (как статичным, так и движущимся), а в процессе прохождения следует собирать некую местную валюту (монетки, кольца, звезды). И хотя конкуренты постоянно пытались что-то улучшить, наиболее значи-



тельные этапы развития жанра связаны именно с играми о Марио. Но что, скажите, можно придумать нового спустя двадцать пять лет? Кажется, все допустимые улучшения уже сделаны: третье измерение, мини-игры, дополнительные предметы и даже RPG-элементы появились в платформерах довольно давно. Однако

«Ну что, скажите, можно придумать нового спустя двадцать пять лет?»

Nintendo в очередной раз умудрилась поднять стандарты жанра на новую высоту.

Если вы играли в Paper Mario, то название Super Paper Mario может ввести в заблуждение. В отличие от двух проектов мини-серии, которые были классическими JRPG с пошаговыми боями и более-менее сложным сюжетом, Super Paper Mario –

платформер чистой воды. Нет, ролевые элементы здесь, конечно же, имеются: наш герой (точнее, герои) набирает уровни, повышает свои параметры и носит в котомке целый ворох купленных за монетки предметов – как «лечилок», так и всевозможных power ups.

На первый взгляд Super Paper Mario может показаться ремейком



→ Super Mario Bros. с улучшенной графикой – уж больно все похоже на классическую игру. Однако это впечатление обманчиво: несмотря на внешнее сходство, по механике SPM радикально от нее отличается.

Начнем с того, что местный мир на самом деле трехмерный. Просто никто, кроме Марио и некоторых противников, об этом не знает. В любой момент нажатием кнопки A (но только если активным персонажем выбран Марио) вы можете переключиться в 3D. Здесь все выглядит иначе: появляются скрытые проходы, грозные враги превращаются в плоских и никчемных, да и платформы располагаются совершенно по-другому. Впрочем, опасностей тоже предостаточно: в этом «параллельном мире» хватает своих противников, невидимых в 2D, а еще полно ям и ловушек. Да и

находиться тут можно только ограниченное время, иначе здоровье Марио начнет уменьшаться.

Еще одно новшество – феи (pixies). Эти существа вызываются кнопкой 1 и заметно разнообразят игровой процесс. Кто-то может хватать и швырять противников, кто-то взрывается бомбой, а кто-то делает героя маленьким и незаметным. Некоторые феи чрезвычайно полезны, некоторые введены просто для галочки и используются от силы пять-шесть раз за всю игру. Всего таких помощниц

около десятка, и появляются они по очереди в процессе прохождения. А Тирри, первая из фей, и вовсе является одним из главных сюжетных персонажей.

Кстати, о Тирри. Она сопровождает нас практически все время и выдает игроку массу полезных советов, если он наведет пульт на интересующий его объект. Таким образом можно узнать немало интересного о слабых местах противников, найти скрытые двери и просто разобраться в том, что же делать дальше. Ведь головоломок

в Super Paper Mario действительно очень много, и сложность их постепенно растет, поэтому советы Тирри будут весьма и весьма кстати.

Кроме фей, с Марио будут путешествовать и три его товарища, которые присоединяются к нему по мере прохождения: Princess Peach, Bowser и, разумеется, Luigi. Между героями можно переключаться в любой момент, и у каждого из них есть свои преимущества: принцесса умеет парить над пропастью и прикрываться зонтиком, Bowser пышет огнем, а Luigi высоко прыгает. Некоторые сражения с боссами (особенно в конце игры) гораздо легче выиграть, если вовремя переключаться между героями, дополняя их способности соответствующими феями. Хотя старое доброе «прыгни на голову – врагу будет больно» работает практически всегда. Вот только до головы еще надо суметь добраться.

«Старое доброе "прыгни врагу на голову – ему будет больно" работает практически всегда»



У правильной принцессы должен быть правильный зонтик





Миленькая, хотя цвет лица...



«Super Paper Mario – отличная, необычная и вместе с тем классическая игра»

Задания радуют своим разнообразием. Тут и мини-бой в стиле JRPG, и кусочек dating sim, и задача в духе Brain Training, и традиционное уже манипулирование переключателями. Однажды даже потребуется набирать слово «please» на скорость и записывать последовательность движений на бумаге. Причем такие задания практически не повторяются. В общем, скучать вам не придется, гейм-дизайнеры потрудились на славу.

Уровни SPM явно навеяны предыдущими приключениями Марио, так что игроки со стажем обязательно найдут знакомые места. При этом все нарисовано очень тщательно, с любовью к деталям. Знатоков наверняка порадуют

разбросанные то тут то там отсылки на другие игры Nintendo, да и с юмором здесь все в порядке – чего стоит один только замок ящера-отаку, который собирает фигурки и игры, но боится общения с женщинами. Впрочем, ближе к окончанию появляются и не очень удачные эпизоды: вся первая половина шестой главы выглядит явно слабой на общем фоне. Зато местный Ад (конец шестой главы и начало седьмой) с лихвой компенсирует все недостатки.

В перерывах между посещениями собственно миров (их в игре восемь) нам предстоит попутешествовать по двум городам-близнецам Flipside и Flopside. Кроме выполнения сюжетных заданий (найти место для размещения каждого

добытого Чистого Сердца), здесь можно разжиться новыми вещичками, приготовить зелья, поменяться карточками монстров (весьма полезная, между прочим, штука) или поучаствовать в различных маленьких (и не очень) играх, включая эпическую Башню с сотней уровней.

Поскольку Super Paper Mario является немножко RPG, здесь есть сюжет. И это – самая слабая часть игры, которая не позволяет поставить проекту высшую оценку. Мало того что история чрезвычайно примитивна (черный-черный граф решил уничтожить вселенную, а Марио ему мешает), и все «неожиданные» повороты видны за километр, так еще и подается она преимущественно в диало-

гах. Диалоги, кстати, написаны не так уж плохо, но их настолько много, что каждый разговор наших героев превращается в пытку. Ведь мы не читать здесь собрались, а играть, верно? Проматывать же (по одному сообщению) боязно, потому что в середине разговора между «Я разрушу мир!» и «Мы спасем его!» вполне может оказаться важная для прохождения подсказка.

Игра изначально разрабатывалась для GameCube. Это в принципе не делает ее хуже, но специфическое для Wii управление здесь применяется нечасто: в небольших мини-играх и в подсказках Tippi, в остальном же – классический платформер, управляемый одним Wiimote, который следует держать, как геймпад для NES. По-моему, без демонстрации Wii-фишек можно было и вовсе обойтись, ведь (за исключением Tippi) выглядят они не совсем уместными. К счастью, и попадаются крайне редко.

Но в целом, несмотря на мелкие недостатки, Super Paper Mario – отличная, необычная и вместе с тем классическая игра, которая не даст вам заскучать на протяжении тех 20–25 часов, что уйдут на ее прохождение (не считая дополнительных заданий). Этот проект обязательно должен быть в коллекции каждого владельца Wii. Даже если вы терпеть не можете платформеры, обязательно попробуйте Super Paper Mario – игры такого уровня выходят крайне редко.



Бей своих, чтоб чужие боялись

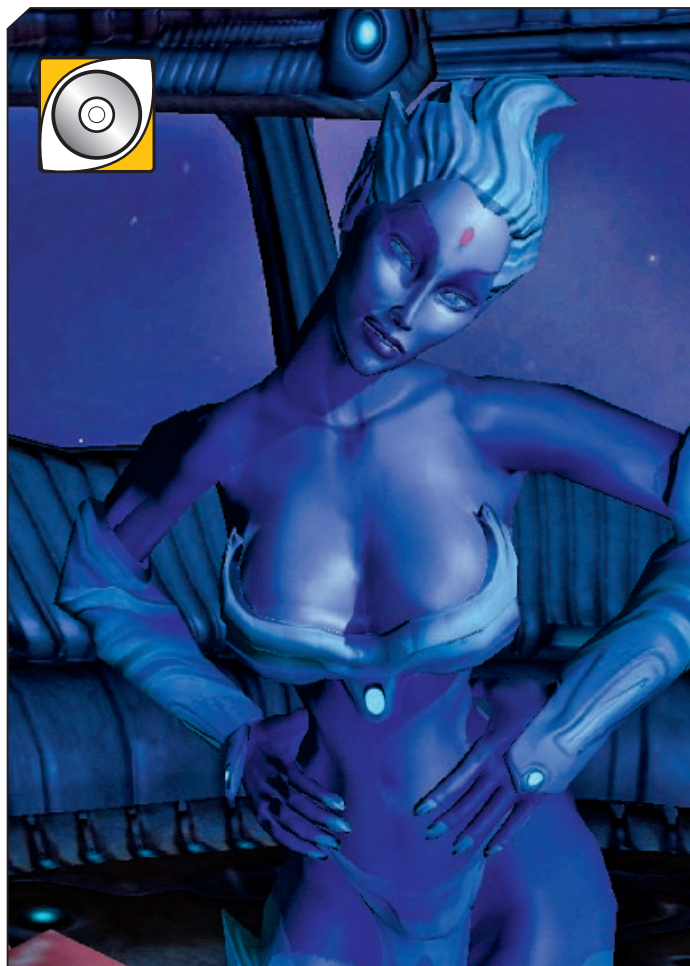


Genesis Rising: The Universal Crusade

Ростислав Панчук

Генетический экспромт

Экспоненциальные темпы развития современной генетики и биотехнологий заставляют сомневаться в неизбежном технократическом будущем человечества. Так, ДНК-компьютер – практически объективная реальность, на подходе первый живой организм, созданный искусственным образом. В свете этого продемонстрированный в Genesis Rising триумф геной инженерии уже не кажется настолько фантастическим.



«Genesis Rising – тактическая RTS с элементами RPG, роль которых как раз и выполняет система генов»

→ Оригинальная концепция – несомненно, самая сильная сторона данного проекта. Корабли в GR не просто бездушные «Альфа-6» и «Дельта-8», а живые организмы, которые требуют крови для поддержки жизнедеятельности, получают раны от попадания снарядов, а в их ДНК можно и нужно индуцировать мутации, чтобы сделать крейсеры сильнее и прочнее. Нетрадиционно выполнен и вездесущий сбор ресурсов: в мире Genesis основа всему – кровь, извлекаемая специальными судами из биологических космических станций и каркасов погибших кораблей. Последние еще и служат отличным источником новых генов, которые рекомендуется амплифицировать на фабрике и внести в хромосомы своих питомцев. Как видите, от идеи

виям. И в этом вся прелесть Genesis Rising.

Увы, не обошлось без ряда неприятных недочетов. Высокая сложность и минимум доступных генов во время первых миссий делают игру настоящим испытанием для новоиспеченного капитана. Ну а довольно неудобный интерфейс затрудняет оперативное реагирование на выходы AI. От мини-карты толку почти никакого, все передвижения флота осуществляются в 2D, будто и не было никогда Homeworld с ее революционным 3D Mode. Хорошо хоть горячие клавиши и настройки камеры остались такими же. Завершает картину отсутствие внутримиссионных сохранений, из-за чего практически каждую миссию приходится брать штурмом с нескольких попыток.

«Внося гены в соответствующие слоты корабля, игрок может существенно его улучшить»

Homeworld здесь остался разве что космос, но в попытке еще больше дистанцироваться от именитого бренда Metamorf едва не погубила свое детище.

Жанр Genesis Rising – тактическая RTS с элементами RPG, в качестве которых как раз и выступает упомянутая система генов. Внося их в соответствующие слоты своих кораблей, игрок может существенно увеличить как живучесть, так и общую боеспособность крейсеров, а также снабдить избранные уникальными артефактами. Именно этим и объясняется небольшая масштабность происходящего – ведь если бы под вашим руководством было не полдюжины, а полсотни крейсеров, вряд ли кто-то захотел бы возиться с их «тюнингом», отдавая предпочтение бездумному, зато эффективному рашу. Огромное количество комбинаций генов позволит каждому создать свою уникальную эскадру, способную приспосабливаться к любым усло-

Пару слов о single. Несомненным плюсом GR является нелинейная кампания с тремя альтернативными концовками, несомненным же минусом – скромный сюжет. Последний, кстати, создан на основе популярного в Сербии комикса Cruciform. Путь людей к звездам оказался долгим и тернистым, и если бы не милитаризованная религия (привет, Warhammer 40K!) и не уникальные органические технологии, земляне не устояли бы перед натиском чуждых рас. Три тысячи лет спустя человечество контролирует почти все исследованные области Галактики, но поиски реликвии – универсального сердца, источника невообразимой силы, – продолжаются. Правда, экспедиционный флот вместо полусотни дредноутов состоит лишь из одного крейсера-mothership и нескольких кораблей поддержки, но это уже детали. Все встреченные инопланетяне немедленно уничтожаются без каких-либо дип-

Жанр космическая RTS с элементами RPG
Разработчик Metamorf Studios
Издатель DreamCatcher Interactive
Web-сайт www.genesisrisinggame.com
Возраст 12+

Metamorf Studios

«Двуединая» молодая компания, менеджеры которой трудятся в Силиконовой долине, а сами разработчики – в Белграде (Сербия).

Игры нет

Web-сайт www.metamorfstudios.com

Идея Дерзкий взгляд на будущее человечества
Графика Красивый космос, достойная детализация кораблей, не самые впечатляющие спецэффекты

Звук Приятное сочетание military, симфонического оркестра и хора **Игра** Отличная задумка, но реализация могла бы быть и лучше

3.5/5

Gameplay

«Несомненным плюсом GR является нелинейная кампания с тремя концовками»

ломатических переговоров. Путь, вполне приемлемый для средневекового викинга, но уж никак не для его далекого потомка!

Кроме того, добрая часть заданий вообще создана лишь для искусственного затягивания кампании. Так что даже если в ваших mission objectives и значится скромное «пригласить VIP-особу на космическую мессу», знайте – без серьезных потасовок с пиратами или Чужими, а также без stealth-операций никак не обойтись. Впрочем, динамические миссии и уже упоминавшееся отсутствие сохранений в них делают задачи пусть и сложными, но на удивление увлекательными, особенно когда вы наконец-то получите доступ к серьезному оружию. Порадовали и скриптовые сценки.

«Genesis Rising до боли напоминает амбициозный научный эксперимент»

Интересно реализованы также дипломатия и рынок. С врагом торговать, понятное дело, не получится, но с нейтральными расами, которые в изобилии представлены в игре, – почему бы и нет, за определенную сумму можно даже заручиться их военной поддержкой. А защищая союзников от атак общего врага, вы поднимаете свой авторитет в их глазах, тем самым еще больше укрепляя альянс.

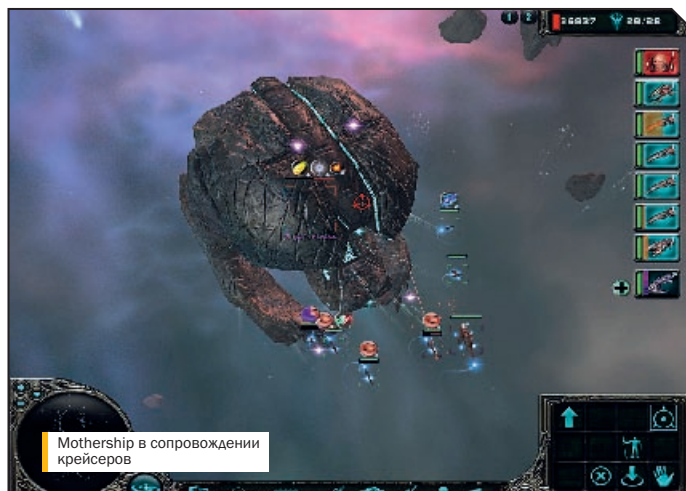
Визуальная часть игры вызывает неподдельное восхищение. Надо отдать должное художникам и аниматорам, подарившим

нам столь необычные и при этом на удивление реалистичные «живые» корабли, перед которыми пасуют даже знаменитые суда ворлонцев из «Вавилона-5». Несколькими подкачали спецэффекты, незначительно изменившиеся со времен Homeworld 2, но за зрелищные сцены сбора ресурсов и «лечения» облаком крови игре можно простить многое. Музыкальное сопровождение Genesis органично объединило military-style-композиции, мелодии в исполнении симфонического оркестра и хоровое пение. Озвучка юнитов, увы, не заслуживает лестных эпитетов – она есть, и на том спасибо.

Genesis Rising до боли напоминает амбициозный научный эксперимент: стройная теория предвещала прямо-таки револю-

цию, но что-то пошло не так, как ожидалось, еще на чем-то пришлось сэкономить ввиду ограниченного бюджета, и полученный результат лишь отчасти оправдывает ожидания авторов. Тем не менее ввиду тотального дефицита космических RTS данная игра станет хорошим подарком для хардкорных поклонников Homeworld. Новичкам же лучше начать с HW 2.

P.S. Кстати, в перспективе нам обещают продолжение этой истории, но в другом формате и на консолях.



Ridge Racer 7

Сергей Галёнкин



Машины, как и реклама на них, выдуманные

«RR7 – хорошая гоночная игра, довольно простая, чтобы не раздражать новичков»



Классика на трассе

«Геймплей RR6 для Xbox 360 и RR7 для PS3 практически идентичен»



А почему в вашем творчестве...

Наивный вопрос знаменитой журналистки в розовой кофточке напрашивается практически сразу же после запуска игры. Нет, сперва Ridge Racer 7 попытается ввести вас в заблуждение переделанным меню и наличием некоего подобия сюжета, но стоит начать гонки, как все становится на свои места – перед нами Ridge Racer 6, но на другой платформе.

➔ Эксклюзивы – проклятие современных приставок. Геймерам подавай новые игры, которых нет на других консолях, вот и договариваются издатели с владельцами платформ, обещая им никогда и ни за что не выпускать продукты для конкурентов. Но next-gen-проекты – удовольствие не из дешевых, окупается пока плохо, так что приходится идти на хитрости. Один из самых простых способов – нарастить число в названии. И овцы целы – игра-то та же, и волки сыты – договор не нарушен.

Аналогичным образом на PS3 появилась и Full Auto 2, но с ней все не так печально. А вот создатели сериала Ridge Racer впервые, кажется, изменили своим принципам. Последние части этой гоночной серии вышли одновременно с новыми консолями и как бы прокладывали дорогу для следующих игр, показывая, на что способна приставка. Так было со стартом PS2 и PSP, но сейчас все иначе.

Я специально запустил Ridge Racer 6 на Xbox 360, дабы убедиться – геймплей обеих частей практически идентичен! То есть некоторые мелочи на заднем плане (дирижабли или корабли) отличаются, но в целом угадать, где какая игра, не представляется возможным. Правда, на PS3 она работает в 1920×1080p, что приятно, но погоды не делает.

Конечно, если вы не играли в предыдущую часть, то нечего расстраиваться. Ridge Racer 7 – хорошие гонки, довольно простые, чтобы не раздражать новичков, достаточно красивые, чтобы заставить вас радоваться приобретению новой консоли, и не самые короткие, чтобы занять игрока больше, чем на пару вечеров. Идеальный launch title.

Упор по-прежнему делается на аркадные управляемые заносы (почти как в Outrun, но все же чуть сложнее), которые, кроме того что позволяют проходить самые крутые повороты на полной скорости, еще и пополняют ваш запас нитро. Освоив описанный выше нехитрый прием, вы будете выигрывать одну гонку за другой.

Многопользовательский режим (как и в предшествующей части) хорош возможностью назначить противникам машины из разных классов, так что вы сможете на равных соревноваться с соперником, чей уровень мастерства значительно отличается от вашего.

В целом Ridge Racer 7 получилась крепким середнячком. Если вам нравятся гоночные игры и у вас уже есть PlayStation 3, но нет Xbox 360, на данный проект можно обратить внимание. Хотя лучше все-таки купить MotorStorm или дождаться Gran Turismo 5.

Жанр racing Разработчик Namco Bandai Издатель Namco Bandai
Дистрибьютор в Украине «Софтпром»
Web-сайт www.namcobandaigames.com Возраст 3+

Идея Ridge Racer 6 на PS3

Графика Такая же, как и в предыдущей части

Звук См. «Графика»

Игра Только для тех, кто не играл в Ridge Racer 6

3/5

Gameplay

Full Auto 2: Battlelines

Сергей Галёнкин

Версия 1.2

Жалобы игроков на обилие сиквелов обычно не подкреплены вескими аргументами – ну не ждете же вы от следующей NFS танков, самолетов и перестрелок в slo-mo? Но когда вместо полноценного продолжения хорошей игры предлагают, по сути, патч – это уж слишком.

➔ Однако в случае с Full Auto 2 ситуация все же лучше, чем с Ridge Racer 7 (читайте рецензию на нее на соседней странице). Если последняя представляет собой Ridge Racer 6 с сюжетом и новыми меню, то Full Auto 2 – это работа над ошибками. На PC такие проекты принято выпускать в виде аддонов за небольшую плату. Но никак не за 60 евро.

Хотя с другой стороны – если вы не играли в Full Auto, то знакомиться с этим проектом со второй части даже лучше, она действительно получилась заметно качественнее предыдущей. Видно, что разработчики из Pseudo Interactive активно следили за форумами и рецензиями на первый эпизод и учли практически все жалобы геймеров.

Впрочем, давайте по порядку. Full Auto – это урбанистические гонки со стрельбой: эдакий микс сериалов Twisted Metal и Burnout. На протяжении ряда миссий вам необходимо добраться из точки А в точ-

встречной, разбрасывая машины, как кегли, то, резко развернувшись, расстреливаете особо назойливых преследователей, то, мерзко хихикая, аккуратно, но не сбавляя скорости, раскладываете мины на пути неприятеля. В общем, представьте себе Burnout с ее безумными скоростями и постоянным ощущением опасности и добавьте возможность стрелять. Это Full Auto.

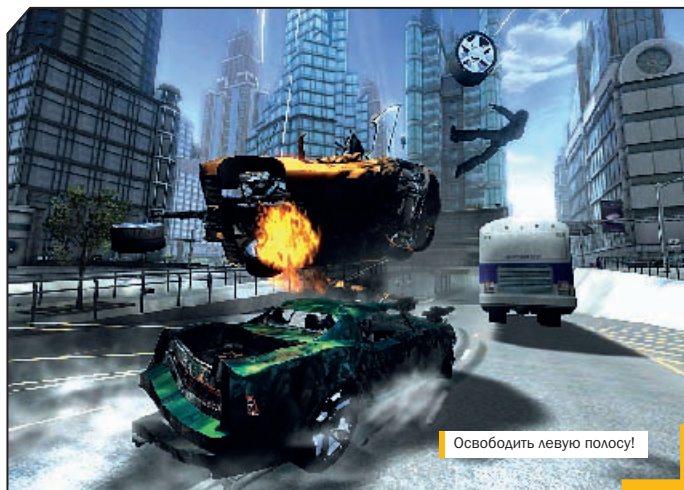
Хотя при заочном знакомстве кажется, что игра сложная, в действительности пройти ее не составит особого труда. А вторая часть стала еще проще. Дело в том, что здесь есть возможность отмотать время назад: после любой, даже самой страшной аварии у вас всегда будет еще один шанс, а то и парочка. Во второй части «дополнительное время» (как и нитро, впрочем) выдается геймеру plentifulно большими порциями, поэтому чтобы проиграть в однопользовательском режиме, вам придется всерьез постараться.

«Представьте себе Burnout с ее безумными скоростями»

ку Б (иногда и обратно), уничтожив по пути как можно больше соперников. А во второй части добавился и классический *deathmatch*, которого оригиналу не хватало.

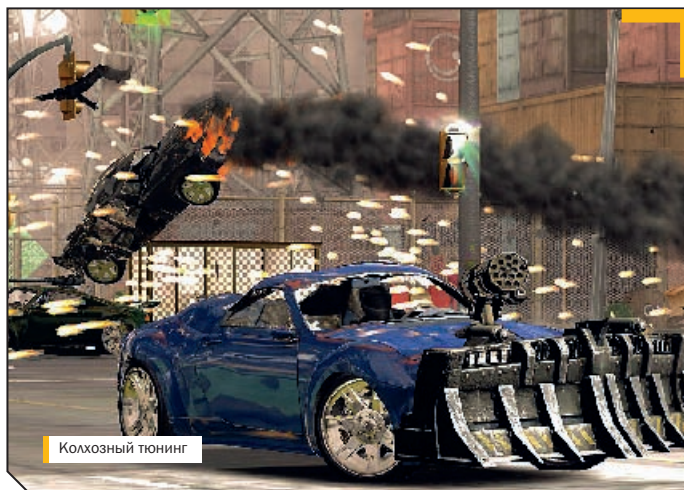
Full Auto ценна в первую очередь тем, что в ней постоянно что-то происходит. То вы летите на ста двадцати километрах в час по

В мультиплеере же перемотка времени по вполне понятным причинам не работает, так что на первый план выходит не умение в нужный момент нажать правый *Shift*, а знание трассы, способность планировать и быстрая реакция. Именно в этом режиме Full Auto 2 раскрывает все свои возможности – более



Освободить левую полосу!

«На PC такие проекты принято выпускать в виде аддонов...»



Колхозный тюнинг

высокая сложность заставляет искать короткие пути, подрезать противников и вообще вести себя агрессивно.

Вторая часть Full Auto вышла заметно лучше (несмотря на то что проще) оригинала. И хотя покупать ради нее PS3 не стоит (особенно

если у вас уже есть Xbox 360), проект получился очень хорошим, и новоявленные владельцы PS3, равнодушные к гонкам со стрельбой, от знакомства с ним получат удовольствие. Тем же, кто играл в первую часть, советуем не тратить время и деньги зря.



Жанр action/racing **Разработчик** Pseudo Interactive
Издатель SEGA **Дистрибьютор в Украине** «Софтпром»
Web-сайт www.sega.com/fullauto2 **Возраст** 12+

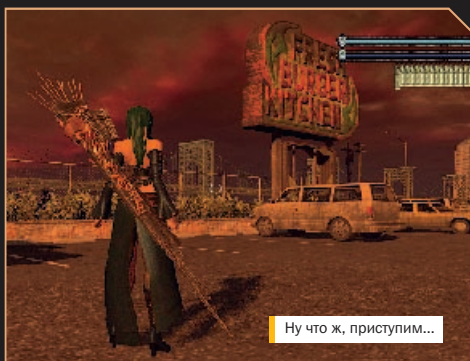
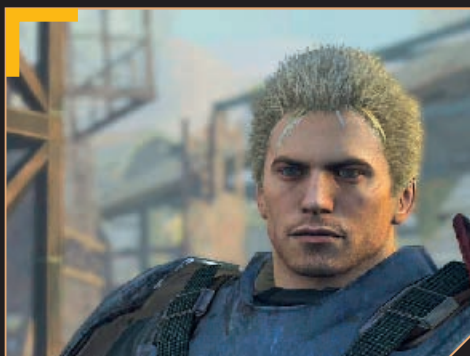
Идея Full Auto на PS3 **Графика** Ничуть не изменилась
Звук Добавились новые мелодии, но в целом – то же самое
Игра Улучшенная и упрощенная версия оригинала

3.5/5

Gameplay

Bullet Witch

Владимир Куценко



Ну что ж, приступим...



Сейчас посмотрим, у кого воляна больше

BloodRayne по-японски

Пока что на Xbox 360 преобладают сугубо американские проекты: спорт, action и гонки. Лучший способ разнообразить ассортимент игр – привлечь иностранных разработчиков с их особым менталитетом. Вот только смогут ли они соответствовать высоким стандартам западной индустрии?

➔ Одним из недостатков консоли Xbox 360 является ее слабая поддержка японскими разработчиками и издателями. Microsoft, надо отдать ей должное, изо всех сил пытается привлечь студии Страны восходящего солнца. Получается пока что с переменным успехом. Если чисто японские игры вроде Enchanted Arms и Blue Dragon публика приняла очень тепло, то с Bullet Witch все не так просто – отзывы колеблются от «неплохо» до «просто кошмар, а не игра».

И действительно, сначала Bullet Witch производит ужасное впечатление и выглядит, как стандартная трэш-стрелялка. Начало однозначное не удалось: дизайн локаций

отвратителен, поражают убогая графика и глупые враги. Впрочем, со временем понимаешь, что это трэш в хорошем смысле слова. Разработчики цепкими пальцами держат геймеров у экрана, не давая отвлечься ни на секунду, и по мере прохождения Bullet Witch начинает играть новыми красками.

Чтобы не отвлекать ведьму Алисию от фарширования врагов свинцом, авторы наделили ее бесконечным боезапасом и фантастическим приспособлением, внешне напоминающим метлу. Чудо-агрегат под названием gunrod умеет в мгновение ока трансформироваться в автомат, пулемет, дробовик или снайперскую винтовку. Новые виды оружия покупаются в

перерывах между миссиями за очки опыта, выдаваемые за быстрое прохождение уровня, убийство врагов и малое количество смертей.

Помимо приобретения стволов, в магазине можно повысить количество очков здоровья и магии, а также изучить новые заклинания. Последних в игре всего девять: три из них даются по сюжету, еще шесть покупаются самостоятельно. Сексапильная ведьмочка способна использовать телекинез, лечить союзников, вызывать молнии, торнадо и метеоритный дождь, насыпать на врагов воронов и т. п. С помощью наиболее мощных заклинаний, открывающихся ближе к концу игры, она сможет даже разрушать здания и с легкостью уничтожать бронетехнику и толпы врагов.

Для каждого умения есть три степени развития, от которых за-

висят количество повреждений, радиус и время действия. Чтобы прокачать Алисию по максимуму, одного прохождения не хватит, благо в Bullet Witch предусмотрено пять уровней сложности, из которых изначально открыты лишь три. Характеристики героини сохраняются при начале новой игры, так что сперва лучше потренироваться на слабых противниках, а уж потом брать приступом сложных монстров.

А зверинец в Bullet Witch весьма и весьма занятен. Чаще всего здесь встречаются простые зомби в касках и противогазах, вооруженные автоматами, снайперскими винтовками и ракетницами. Противники посерьезнее – мутанты с гипертрофированным мозгом, швыряющие в Алисию автомобилями, цистернами и другими крупными предметами. Убивают здесь, кстати, быстро и часто. Обычные авто-

«Сначала Bullet Witch производит ужасное впечатление»

Жанр action
Разработчик Cavia
Издатель Atari
Web-сайт www.bulletwitch.com
Возраст 16+

Cavia Японская компания, существующая с 2000 года, ранее занималась преимущественно проектами по мотивам аниме. В данный момент работает над JRPG Cry On совместно со студией Mistwalker
Игры Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, серии Drakengard, Naruto
Web-сайт www.cavia.com

Идея Крестовый поход против демонов, захвативших мир
Графика Недалеко ушла от графики игр для PS2

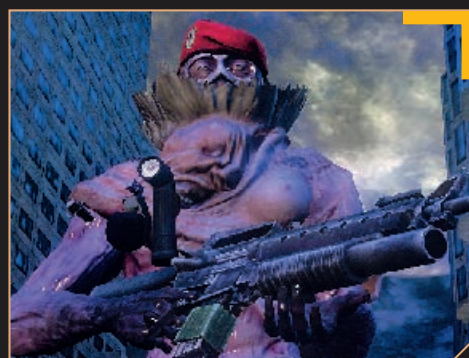
Звук Абсолютно незапоминающийся
Игра Интересный action, загубленный множеством недостатков

2.5/5

Gameplay



Главное, каблук не сломать



матчики одолеют ведьму, только навалившись большой толпой, но попадание в нее ракеты ведет к автоматическому рестарту с ближайшего чекпоинта. Не меньше проблем доставляют и снайперы. Заметив на себе красную точку лазерного прицела, нужно тотчас же спрятаться в укрытие или возвести перед собой магическую стену – местные Василии Зайцевы не знают промаху, уклониться от их пуль невозможно.

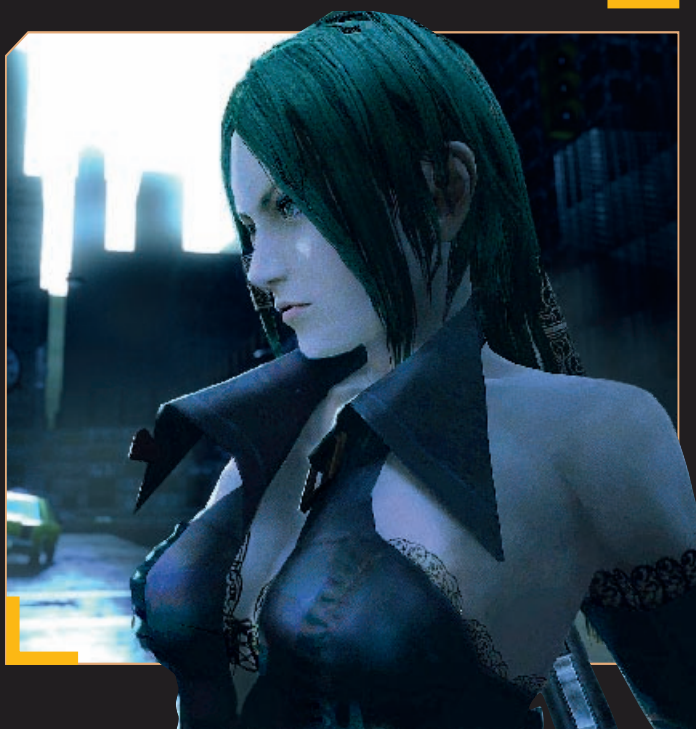
Боссы сделаны в лучших традициях Rainkiller – они разнообразны, огромны, и каждый требует выработки собственной стратегии. Как вам, к примеру, дракон, атакующий самолет, на котором летит Алисия, и выстреливающий десятками глаз-пиявок (даже звучит страшно)? Или демон размером с небоскреб, насылающий на ведьму призраков и швыряющийся огромными огненными шарами?

А вот графика в Bullet Witch в лучшем случае на «троечку». Модели главных героев практически не уступают своим коллегам из

«Однако сложно рекомендовать Bullet Witch широкой аудитории, это игра на любителя»

Lost Planet, но, пожалуй, это единственные по-настоящему красивые элементы игры. Монстры выглядят, как пластмассовые, из-за обилия bump mapping. Уровни детализованы из рук вон плохо, подобное окружение не сделало бы чести и игре на старушке PlayStation 2.

В общем, в Bullet Witch все настолько плохо, что даже хорошо. Если забыть о первом негативном впечатлении и отвлечься от недостатков, то можно разглядеть весьма занятный action с активным использованием магии, ролевыми элементами и оригинальными противниками. Однако сложно рекомендовать Bullet Witch широкой аудитории, это игра на любителя, не каждый захочет мириться с многочисленными минусами и искать в непропеченном кексе пресловутую изюминку.



Grand Theft Auto: Vice City Stories

Игорь Климовский

Хто ж тоді, як не ми, брати?

На базе GTA III вышло уже шесть игр для разнообразных платформ. И GTA: VCS скорее всего станет заключительным эпизодом сериала для PS2 и PSP. Ведь не за горами GTA IV – продукт исключительно для консолей нового поколения.



Танки грязи не боятся!

«Еще одна фишка – возможность подработать фотографом»



Это закат, а не взрыв ядерной бомбы



➔ VCS увидела свет на PSP еще в начале ноября прошлого года, а вот на PS2 была портирована (естественно, со всякими косметическими улучшениями, зато без мультиплеера) только в марте 2007 г. Заметьте: игра, как и Liberty City Stories, создана эксклюзивно для приставок от Sony!

Ну а в Vice City Stories, как вы, наверное, догадались по названию, мы снова попадаем в хорошо знакомый Vice City. События разворачиваются за два года до начала оригинальной GTA: Vice City, причем приквел позволяет взглянуть на некоторые моменты предыдущего эпизода под несколько другим углом. Сюжетная линия насыщена встречами и перестрелками со старыми знакомыми, а вся игра наполнена фирменным юмором Rockstar с массой самоиронии и стеба.

С главным героем игры мы немного знакомы по оригинальной GTA: VC – его зовут Виктор Вэнс (Victor Vance). Перед нами старший брат того самого харизматичного Лэнса Вэнса (помните – в стильном костюме, на белом спорткаре а-ля Lamborghini). В свое время Томми Версетти (протагонист GTA: Vice City) и Лэнс весьма плодотворно сотрудничали на криминальной ниве. Кстати, вы не забыли, что в GTA: VC Вик Вэнс погибает? Однако в Vice City Stories он еще жив-здоров и готов преступать закон.

Вообще у серии настолько характерный геймплей, что его можно уже считать фирменным знаком цикла. В данном эпизоде нас также ждет полюбившееся фанатам действие в стиле GTA. Динамичные погони и перестрелки на автомобилях, мотоциклах, катерах и вертолетах, разнообразные задания (причем

преимущественно противозаконные)...

Кстати, игра достаточно длинная, по крайней мере не короче Vice City, если выполнять все побочные миссии и заниматься развитием криминального бизнеса. Кроме того, нигде не делается всеми любимая свобода действий. Не хочется придерживаться сюжетной линии, но есть желание поработать на себя? Пожалуйста – к нашим услугам одно из нововведений Empire Building, которое позволяет создать собственную криминальную империю. Мы можем заниматься рэкетом, наркобизнесом, грабежами, сутенерством, контрабандой. Конечно, придется перестрелять немало конкурентов, прежде чем дело начнет приносить ощутимый доход.

Также в нашем распоряжении солидный перечень профессий. Например, есть режим *Пляжный патруль*, где необходимо спасать утопающих, обезвреживать преступников, которые мешают отдыхать законопослушным гражданам, и т. д. Еще одна оригинальная фишка – возможность подработать фотографом, снимая туристов. Радует и то, что Rockstar немного усовершенствовала приемы рукопашного боя – наконец-то герой обучился несложным комбо и кое-каким захватам. Ассортимент холодного оружия стандартный, а огнестрельное вообще практически без изменений унаследовано от оригинальной Vice City.

GTA: Vice City Stories – хороший, хоть и не слишком оригинальный подарок всем поклонникам сериала. Искренне надеюсь, что следующей игрой цикла станет уже GTA с римской цифрой IV в названии.

«Игра достаточно длинная, по крайней мере не короче Vice City»

Жанр action

Разработчики Rockstar Leeds/Rockstar North Издатель Rockstar Games

Web-сайт www1.rockstargames.com/vicecitystories Возраст 18+

Идея GTA – это всегда GTA

Графика Лучше, чем в Liberty City Stories, но не отличная

Звук Как обычно на высоте

Игра Для фанатов серии, дабы скрасить ожидание GTA IV

2.5/5

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

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

Jade Empire (Special Edition)

Андрей Габельников

Старое платье Императора

Я решительно отказываюсь понимать мотивы разработчиков, потчующих PC-аудиторию сладостями второй свежести. То есть в свое время угощение пришлось бы нам по вкусу, но позвольте – пирожок пролежал на полке почти два года.



«Несомненно, наиглавнейшим достоинством Jade Empire является ее сеттинг»

→ Опытным путем Microsoft уже доказала, что такие методы не приносят издателю ничего хорошего. Однако и она тщательно готовится наступить на те же грабли второй раз. Ну со-знайтесь, многие ли из вас трепетно ожидают второго пришествия Halo на персональный компьютер?

К Jade Empire нужно относиться с куда меньшей долей скепсиса и цинизма. Нежнее, деликатнее. Во-первых, обратите внимание на жанр. Ролевая игра – сама по себе продукт далеко не настолько скоропортящийся, как консольный шутер, да и переносить на другую платформу ее не в пример легче. Во-вторых, вспомните об успехах канадской компании на поприще RPG.

Кроме того, специалисты из BioWare припасли козырь, который гарантированно привлечет пок-

очень черные, либо очень седые в комплекте с длинными усами, свисающими на аккуратные шелковые рубашки с воротничком-стойкой. «Возмездие небес!» – зычно информирует противника герой, меняя боевые стили, среди которых обязательно встретится и «пьяный мастер». В общем, все в лучших традициях китайских сказок, двуххвостые лисицы прилагаются.

За всеми этими яркими фольклорными деталями можно даже не заметить пятна, основательно подпортившие внешность игры. Занимавшуюся портированием Gray Matter обвинять решительно не в чем – она как могла постаралась замазать пятно тональным кремом. Графический движок и управление тщательно адаптированы под нужды капризных хозяев мониторов и клавиатур, повсемес-

«Каждый диалог начинается с поклона и обязательно содержит философствования»

лонников жанра. Несомненно, наиглавнейшим достоинством Jade Empire является ее сеттинг. Знакомая всем по Knights of the Old Republic ролевая машина стараниями изобретательных канадцев установлена в... Поднебесной.

Авторы не пытаются копать слишком глубоко, а массируют тот же центр удовольствия, что и другие виды массовых развлечений «про Китай», созданные с привлечением западных инвестиций. Востокведы и тем более аборигены станут, конечно, плевать, но обычных игроков приводят в состояние эйфории даже благозвучные имена персонажей: Черный Вихрь, Улыбающаяся Гора или совсем без претензий – Небо. Каждый обстоятельный диалог начинается с легкого поклона и обязательно содержит пространное философствование. Особенно сильно грешат этим так называемые мастера, с уст которых то и дело срываются наравоучения в духе «учись ярости у огня, а гибкости – у дерева». У всех волосы либо



Жанр RPG **Разработчики** BioWare/Gray Matter
Издатель Take-Two **Издатель в Украине** «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Web-сайт jade.bioware.com/specialedition
Возраст 16+

BioWare Главные западные производители RPG радуют нас отличными проектами уже 12 лет, а имена основателей BioWare Грегга Зещука и Рэя Музики вписаны в историю ролевых игр золотыми буквами.
Игры Shattered Steel, Neverwinter Nights, дилогия Baldur's Gate, цикл Star Wars: Knights of the Old Republic **Web-сайт** www.bioware.com

Идея Перенести на PC одну из лучших игр Xbox
Графика Местами приятная, но заметно устаревшая

Звук Отличный
Игра Не в то время и не в том месте — это как раз о Jade Empire

3.5/5

Gameplay

«В общем, все в лучших традициях китайских сказок, двуххвостые лисицы прилагаются»

тно используются текстуры высокого разрешения, даже к стабильности нет никаких претензий. Однако техническая немощь первого «икс-ящика», ограничивавшая создателей Jade Empire два года назад, сказывается и на графике портированной версии, приводя в уныние даже не самых требовательных владельцев скромных системных блоков. Выручает разве что богатый художественный потенциал, заложенный BioWare еще в 2002 году (именно тогда началась работа над игрой). Умению найти верные цвета, правильно поставить свет и создать замечательно красивые эффекты позавидуют авторы самых технологичных проектов.

отличающихся друг от друга персонажей. Выбросьте эту крамольную идею из головы, игнорируйте кажущееся богатство ассортимента на старте, просто выбирайте аватара на глаз. Ручаюсь, спустя всего несколько уровней способности мастера рукопашного боя, мага и любителя холодного оружия сведутся к общему знаменателю.

По замыслу авторов Jade Empire, при упоминании о боевой составляющей я должен был весело расхохотаться и, хлопнув себя по лбу, выбросить два предыдущих абзаца, черкнув на полях что-то вроде «к чему эти сложности?» В планах канадцев значились динамичные, зрелищные, но неслож-

«Ролевая система унифицирована до состояния детского пюре»

А вот закрыть глаза на типичные для консольных игр повсеместные упрощения избалованные адепты PC-развлечений никак не смогут. Конечно, аудитория несканозно обрадовалась обилию текста и возможности выбора одного ответа из нескольких. Однако стоит помнить, что любые реплики, кроме откровенно приторно-паладинских и дьявольски-коварных, либо ведут к началу разговора, либо засчитываются за один из выше-названных вариантов. В Jade Empire нельзя отыгрывать обычный человеческий характер, да что там — даже и злодействовать вволю сюжет не позволит. Чтобы опустить поплавок alignment хотя бы чуть ниже середины, придется очень сильно постараться.

Ролевая система унифицирована до состояния детского пюре из кабачков. Казалось бы, игра должна предоставить возможность вырастить хоть трех (по числу основных характеристик)

ные сражения, которым управляемая пауза или, не к ночи будь сказано, пошаговые бои лишь повредили бы. Логично, конечно, потому как пятакой с разворота врезать — оно в реальном времени приятнее. Только чередовать «сильный» и «слабый, но быстрый» удары пятакой вскоре надоедает, поэтому даже противники вынуждают нас комбинировать разные стили, переключаясь между ними на лету. Стилей (в каждом, как вы догадались, по два удара) действительно много, порой попадают очень любопытные техники, однако очки опыта позволят серьезно сконцентрироваться на изучении всего нескольких. К тому времени как вы изучите какой-нибудь iron fist, на горячих клавишах будет висеть комбинация из четырех давно проверенных и зарекомендовавших себя стилей, с которыми вы триумфально пройдете до конца этой эпохальной приставочной ролевой игры.



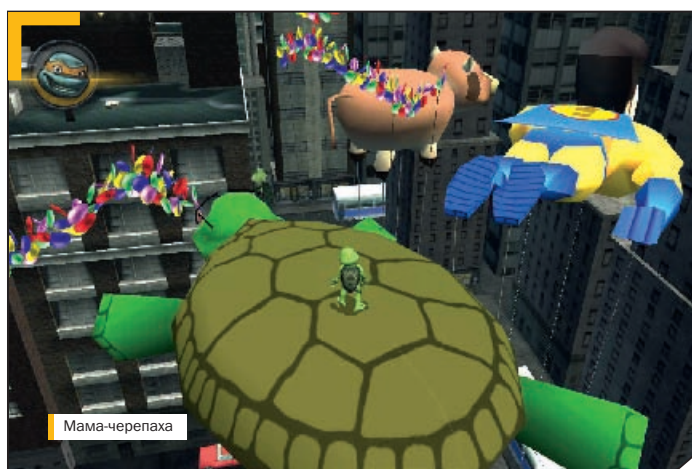
Teenage Mutant Ninja Turtles

The Video Game

Олег Козак

Cowabunga!

Каждые 3000 лет звезды Кикона выстраиваются в ряд, открывая портал на Земле. Именно 30 веков назад завоеватель всего мира обрел бессмертие, но дорогой ценой: его братья превратились в каменные статуи, а на Землю попали тринадцать чудовищных тварей.

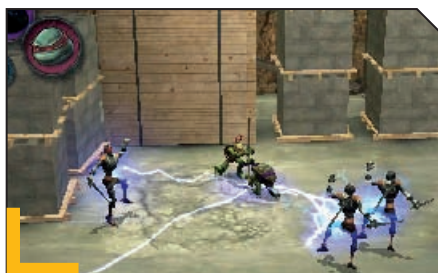


Мама-черепаха

«В итоге мы получили средненький проект "по мотивам"»



Проверим-ка рефлексы



➔ Вот такую историю преподносит недавно вышедший фильм о ниндзя-черепашках, ну а разработчики игры решили переделать сюжет на свой манер. К сожалению, в результате получилось ни рыба ни мясо. Между миссиями нам демонстрируются видеоролики в стиле комиксов, но, увы, смотрящиеся они плохо. Радуют разве что редкие вставки из замечательной киноленты.

Геймплей кажется очень знакомым. Действительно, наши подопечные рептилии обучились большинству приемов принца Персии. Миссии же, хотя и динамичные, но очень однообразные, напоминают этакий марафон по Нью-Йорку. Если вовремя нажимать на клавиши, черепаха будет перепрыгивать через трубы и заборы, бегать по стенам и отталкиваться от них – в общем, демонстрировать недюжинные способности к акробатике, как и в оригинальных мультфильмах.

Жаль только, что зеленых братьев не научили эффектно драться. Когда на экране высвечивается надпись «Fight!» – готовьтесь к массовому побоищу. Все пути к отступлению, в том числе и тот, по которому мы сюда добрались, моментально перекрываются невидимыми стенами, а нам остается лишь ритмично нажимать на кнопку Z, отвечающую за удар.

Разнообразит сражения шкала ярости у протагониста. Если убить десять противников, не получив повреждений, картинка на экране размывается и удар героя становится смертельным. Здесь очень помогает пресловутое зажатие клавиши атаки – набрав силу, ниндзя молниеносно атакует всех врагов по очереди.

Ближе к середине появляется возможность играть за разных черепах. Однако если вы наделись увидеть в бою всех четверых харизматичных мутантов одновре-

менно, то будете разочарованы: после нажатия кнопки Alt один ниндзя просто сменяет другого. Единственное исключение – совместная суператака двух героев длительностью лишь в несколько секунд.

Дизайн уровней далеко не идеален. Например, в миссии за Микеланджело, где нам необходимо преодолеть полгорода, прыгая по крышам небоскребов, на верхушке высоченного здания на героя почему-то напали... обычные голпики, вооруженные дубинами и водосточными трубами.

Иногда в конце уровней приходится драться с боссами. Очень жаль, но самые интересные моменты фильма вроде сражения Леонардо с Рафаэлем сюда не попали. Вообще Ubisoft Montreal до неузнаваемости изменила ряд сюжетных элементов: о тринадцати тварях здесь даже не упоминается, а чтобы избавиться Винтерса от бессмертия, нужно поочередно убивать его неуязвимых каменных генералов, которые в игре умирают без проблем.

Графика TMNT откровенно слаба – Jade Engine устарел, хотя с симпатичным эффектом размытия справляется отлично. Наблюдать за похождениями бравых зеленокожих ниндзя позволяет лишь в формате 16:9, других вариантов не предусмотрено. Да и отличную музыку, которая звучала в мультфильме, не использовали в игре – приходится довольствоваться невыразительным саундтреком.

В итоге мы получили средненький проект «по мотивам». Динамичный и увлекательный, но с множеством спорных моментов. Кстати, TMNT очень короткая – в спокойном темпе проходите часов за пять. И именно этот довод может оказаться решающим для фанатов культовых черепах: ну почему бы не посвятить пару вечеров незамысловатому action с любимыми героями?

Жанр action/arcade **Разработчик** Ubisoft Montreal **Издатель** Ubisoft
Издатели в Украине GFI/«Руссобит-М»
Web-сайт www.tmntgame.ru **Возраст** 7+ (Wii, DS, GBA)/12+ (остальные)

Идея Черепашки-ниндзя плюс акробатика
Графика Устаревшая, но не отпугивающая
Звук Глупые шутки и невыразительная музыка
Игра Неплохое развлечение на пару вечеров

3/5

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)

SID MEIER'S CIVILIZATION WARLORDS IV

ОФІЦІЙНЕ ДОПОВНЕННЯ ДО КУЛЬТОВОЇ CIVILIZATION IV

НОВІ ЦИВІЛІЗАЦІЇ

Шість абсолютно нових цивілізацій з унікальними юнітами та спорудами, нові дива, новий вид дипломатичних відносин - васалітет.

НОВІ ЛІДЕРИ

Десяток найбільших в історії воєначальників, серед яких Шака, Ванг Кон і Август, які володіють новими лідерськими здібностями.

НОВИЙ ЮНІТ

Новий тип «великої особи» - Полководець - незамінний помічник гравця, які прагнуть владарювати усім світом.

НОВІ СЦЕНАРІЇ

Вісім додаткових сценаріїв, у тому числі й «Завойовні походи Олександра», «Піднесення Риму», «Чингіз-хан», «Вікінги» та ін.



© 2007 Take-Two Interactive Software та дочірні компанії. Усі права захищено. Sid Meier's Civilization IV: Warlords, Civ, Civilization, 2K Games, логотип 2K, логотип Firaxis Games и Take-Two Interactive Software є товарними знаками, що охороняються, зареєстрованими компанією Take-Two Interactive Software, Inc. Розробка Firaxis Games.
© 2007 ЗАТ «1С». Усі права захищено. Виробництво в Україні «ДП Єврософтпро»

Три маленькие белые мышки. Визит морской крысы

Алина Жигунова



И соленый ветер обвевал ее серые уши



Маленькие мышки пьют чай из маленьких чашек

Хочешь, я расскажу тебе сказку?

Ведь дети уже много тысячелетий любят сказки. Добрые или пугающие, поучительные или смешные придуманные истории слушали у костра, читали при свечах, смотрели в кукольных театрах, затем на экране телевизоров, а потом и мониторов.

→ И сказка всегда была не просто развлечением, а способом донести до ребенка нужную информацию, подать ее в доступной для маленького слушателя (зрителя, игрока) форме, научить основам социальных взаимоотношений. Создать хорошую, интересную и привлекательную для юной аудитории историю на самом деле не так просто, как кажется. Чуть переборщил с нравоучениями – и вышеупомянутая аудитория убегает прочь, кататься на качелях и пеленать бессловесных Барби, недодал умных мыслей – родители возмущаются: «Что вынесет ребенок из книги (фильма, игры)?» – и, естественно, не желают переводить деньги на забавный, но бесплодный продукт.

Однако «Три маленькие белые мышки» от Lazy Games, ранее, кстати, откровенно детскими проектами не занимавшейся, – это как раз золотая середина: тут и дети будут заинтересованы, и мамы довольны. За добрый и поучительный сценарий наши благодарности Наталии Дубровской. Игра о путешествии мышек по темным лесным чащам и солнечным полянкам с непереносимыми (когда дело касается историй для малышей) счастливым концом и очень добрым юмором обязательно понравится ребенку. И уж точно не расстроит и не напугает его.

Позиционируется игра как «интерактивная сказка для детей и взрослых», но на самом деле надпись «от 3 до 7 лет» на коробке абсо-

лютно справедлива. Взрослых «Мышки» могут привлечь разве что своим незабываемым кукольно-тряпичным стилем, напоминающим советские мультфильмы вроде «Чебурашки». Однако не в обиду «Союзмультфильму» будет сказано, куклы и декорации игры кажутся выполненными более качественно, с боль-

шим вниманием к деталям. О домике, в котором поселились созданные замечательным мастером авторских игрушек Натальей Фадеевой (www.fadeeva.com) мышки, большеухий пушистик с голосом Клары Румяновой мог только мечтать.

Для того чтобы достойно оформить жилище миссис Морзел и ее



Жанр интерактивная сказка
Разработчик Lazy Games
Издатель «Новый Диск»
Web-сайт www.nd.ru/mice
Возраст 3+

Lazy Games Эта студия была создана в 2004 году энтузиастами детских игр. Сперва занималась локализациями, а потом решилась и на выпуск собственных проектов.
Игры «Особенности национальной рыбалки», «Мама не горюй», «Маски-шоу»
Web-сайт www.lazy-games.com

Идея Игра в стиле советских кукольных мультфильмов
Графика Выше всяких похвал

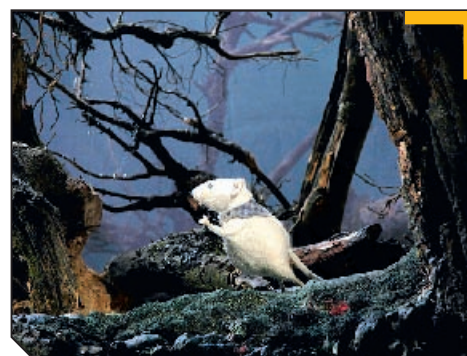
Звук Очень милая озвучка, спокойная музыка
Игра Замечательная детская сказка

4.5/5

Gameplay



Опа! Прямоходящие мыши!



детишек Марты и Нельсона, предметы обстановки не только изготавливали собственноручно или на заказ (стеклянная посуда для кухни), но и привозили со всего мира – из Германии, Голландии, Китая. И ведь в интерактивной сказке мебель, к примеру, должна быть не только красивой, но и

функциональной: дверцы комода по ходу дела придется открывать, ящички выдвигать... То, насколько качественно подобные мелочи реализованы в игре, вполне оправдывает достаточно долгий для детского проекта срок разработки: «Три маленькие белые мышки» создавались около двух лет. Ната-

лье Фадеевой, чьи мышки и вдохновили создателей игры, пришлось даже переделывать своих кукол, потому что изначально они были изготовлены из материалов, которые не выдержали бы многократного сгибания-разгибания. Как и при съемке обычных кукольных мультфильмов, приходилось вручную изменять положение тела и конечностей героев для каждого кадра, ну а освещение и тени здесь не просто реалистичные, а самые что ни на есть реальные.

Голоса персонажей в «Мышках» подобраны очень удачно: миссис Морзел говорит с достоинством, как уважающая себя мать семейства, а раненая птичка пищит так жалобно, хоть плачь. Незабываемое впечатление произвели закадровые комментарии в исполнении Бориса Репетура – спокойные и

поучительные, как у Николая Дроздова («В мире животных»).

А еще после прохождения «Мышек» малышу открывается множество мини-игр: пазлов, заданий на внимание и концентрацию, а также своеобразная мини-энциклопедия, где собраны сведения о грибах, ягодах и лесных растениях. Очень приятно, что разработчики позаботились о детках, еще не умеющих читать, – все написанные тексты озвучены, можно даже просто прослушать историю, как обычную сказку. В общем, всем родителям очень советуем приобрести своим малолетним чадам «Мышек» – действительно милую и добрую компьютерную игру, которая не научит их делать заточку или насаживать кошек на дуло пистолета. Для этого полным-полно других хороших игр.



Мышки! Правое плечо вперед! Бего-о-ом марш!

«Эта добрая игра уж точно не напугает и не расстроит малыша»

Def Jam: Icon

Владимир Куценко



Не сломалось – не чини

Из года в год любители спортивных симуляторов сетуют на отсутствие свежих идей и оригинальности. Вот только не все изменения к лучшему, в погоне за новизной проще простого растерять изюминки проекта.

➔ Electronic Arts давно и заслуженно приобрела репутацию «акулы капитализма», которая выжимает все соки из нескольких успешных брендов и не приемлет творческих экспериментов. Предприимчивые игроделы регулярно радуют пользователей очередными версиями FIFA, NBA и Need for Speed, внося в них лишь косметические изменения. С Def Jam: Icon все получилось иначе – EA поручила разработку своей студии EA Chicago, а не Aki Corporation, и взяла курс на полное обновление серии. Впрочем, обо всем по порядку.

Def Jam Recordings – один из крупнейших хип-хоп-лейблов США, потому неудивительно, что игра, носящая это имя, целиком и полностью посвящена музыке. Бьют друг другу морды здесь не выдуманные персонажи или

спортсмены, а известные рэпперы. В Def Jam: Icon разработчики не ограничились лицензированным саундтреком и громкими именами задействованных звезд, они искусно вплели хип-хоп в геймплей. Тут все буквально живет в ритме музыки, даже боевые арены не статичны, и с каждым ударом сабвуфера что-то происходит: на заднем фоне пританцовывают дома, взрываются бензоколонки и кружат вертолеты. Очень необычное зрелище, однако в нем есть свой шарм.

Перед каждым боем можно выбрать любимую мелодию, под которую и будет проходить поединок. Разумеется, собственные музыкальные пристрастия есть и у противника, так что придется сражаться еще и за то, чья песня зазвучит в эфире. Для смены трека

нужно вращать правый и левый стики наподобие того, как диджей крутит диски. Собственная мелодия приносит не только эстетическое удовольствие, но и ощутимую пользу в бою: удары становятся сильнее, а противник – наоборот, слабее. Более того, отличное знание музыки просто необходимо для осуществления эффектных комбо.

На каждой арене расположено несколько активных точек, в которых растерявшегося бойца ждет неприятный сюрприз – струя огня из разбитого камина, удар элект-

рического тока или, к примеру, волна воздуха из огромных колонок. Но не все так просто – чтобы активировать смертоносные ловушки, необходимо прочувствовать ритм и забросить соперника в опасное место одновременно со всплеском нижних частот. Впрочем, если, как назло, спокойный проигрыш затянулся, не беда: несколько скрэтчей на виртуальном пульте диджея – и вот уже противник, отброшенный взрывной волной, летит через весь уровень.

Боевая система в Def Jam: Icon полностью переработана. Теперь



Жанр музыкальный файтинг
Разработчик EA Chicago
Издатель Electronic Arts
Web-сайт www.defjamicon.com
Возраст 18+

EA Chicago
 Внутренняя студия Electronic Arts была основана почти три года назад на базе компании NuFX, поглощенной EA.
Игры Fight Night Round 2 и 3
Web-сайт www.ea.com

Идея Интерактивные хип-хоп-разборки
Графика Высокодетализированные модели персонажей и арены, зрелищная модель повреждений

Звук Шикарный саундтрек, звезды шоу-бизнеса
Игра Хороший рестлинг, который может отпугнуть своей инновационностью

3.5/5

Gameplay



Afterparty удалась

на четыре лицевые кнопки повешены обычные удары, а за броски и мощные атаки отвечает правый аналоговый джойстик. Кроме того, взяв противника в захват, можно осуществить одно из четырех специальных движений нажатием на крестовину геймпада. В этом и кроется главный недостаток Def Jam: Icon – боевая система по сравнению с Fight for New York сильно упрощена. Забудьте о десятках суперударов, которые позволялось самостоятельно подбирать для нашего героя: теперь движения намертво привязаны к используемому стилю. Более того, место великолепных в своей жестокости и зрелищности фаталити заняли обычные подсеки и пинки. И даже система стилей деградировала. В предыдущей игре было четыре вида боевых искусств, кардинально отличавшихся друг от друга, которые разрешалось комбинировать. А Def Jam: Icon предлагает нам шесть стилей, различающихся лишь анимацией ударов да еще скоростью захватов и переключения музыки. Не в лучшую сторону изменился и

список доступных бойцов. Во-первых, знаменитостей стало ощутимо меньше, а во-вторых, начисто исчезли игральные женские персонажи – больше нам не светит увидеть дерущихся Кармен Электру и Лил Ким.

А вот где прогресс заметен невооруженным глазом, так это в режиме карьеры. Помимо избивания противников, главный герой теперь занимается управлением звукозаписывающей компанией, заключает контракты со звездами и вкладывает деньги в раскрутку их песен. Впрочем, уже после нескольких выпущенных хитов на счету в банке оседают шестизначные суммы, и о проблемах с деньгами можно забыть. Гораздо важнее зарабатывать очки стиля, которые даются за покупку модной одежды и ювелирных украшений. Причем нужно не только считать все с полок магазинов, но и менять наряды перед каждым выходом на арену. Внешний вид главного героя влияет как на число проданных копий, так и на бойцовские качества нашего протеже – именно за полученные очки стиля открываются новые

«Главный недостаток – боевая система по сравнению с Fight for New York сильно упрощена»

виды боевых искусств и усовершенствуются старые. К сожалению, выбирать путь развития персонажа нельзя, все улучшения происходят автоматически после накопления определенного количества очков.

Многопользовательский режим предлагает лишь простые поединки «один на один», ничего пооригинальнее разработчики не придумали. В целом мультиплеер радует стабильностью и простотой, единственный недостаток – замедленная реакция бойцов на команды. И так нерасторопные в single спортсмены становятся еще неповоротливее, между нажатием на кнопку и ударом может пройти полсекунды и больше, причем, судя по всему, качество соединения никак на это не влияет.

Выглядит Def Jam: Icon просто отлично. Высокой детализацией

могут похвастаться не только модели бойцов, но и уровни. На каждой арене множество мелких деталей и разрушаемых элементов, подчиняющихся всем законам физики. Очень хороша система повреждений: одежда рэпперов пачкается и обгорает, на лицах появляются кровоподтеки и ссадины. Музыкальное сопровождение, конечно же, сделано на высшем уровне – все «звездные» персонажи озвучены своими прототипами, а в саундтреке что ни песня, то хит.

Однозначно охарактеризовать Def Jam: Icon сложно, не все спокойно воспринимают произошедшие изменения. Игра ни в коем случае не плохая, она просто другая. Так что если вы не видели предыдущих частей серии, смело прибавьте к нашей оценке полбалла и отправляйтесь в магазин.

Барьер миров

Ростислав Панчук

Разделенный мир

Игровая индустрия нечасто балует нас нестандартными стратегиями, где основной целью является не штамповка как можно большего количества танков, а захват территории противника. Из последних подобных RTS вспоминаются лишь Ground Control 2 и Warhammer 40 000: Dawn of War. «Барьер миров» оказался как нельзя кстати.

→ История разворачивается в ближайшем будущем. Отдаленный район Перу внезапно оказался изолированным от окружающего мира силовым барьером неизвестной природы. Поначалу никто не обратил особого внимания на эту аномалию, однако со временем Барьер стал захватывать все новые и новые территории и в один «прекрасный» день исторгнул из себя мириады отвратительных тварей, как будто пришедших из самых кошмарных снов. Объединенные силы человечества предприняли отчаянную попытку раз и навсегда покончить с демонами на их же землях, но потерпели сокрушительное поражение. Выяснилось, что внутри Барьера

действуют абсолютно другие законы физики, а противник слишком силен и мобилен. Традиционная военная техника с ним справиться не смогла, а ядерное оружие оказалось совершенно бесполезным. Тем не менее действия людей существенно замедлили дальнейшее продвижение Барьера, дав человечеству столь необходимое время на перегруппировку и передышку. Ученые сумели создать первое и пока единственное средство для борьбы со смертель-

ной аномалией – портативный генератор поля. Установленный на вражеской территории, он очищал ее от присутствия демонов. Осталось лишь пройти через Барьер и начать-таки отвоевывать родную землю. Время показало полную несостоятельность крупномасштабных наступательных операций, и теперь победа человечества находится в руках многочисленных мобильных групп. Нам же отводится роль руководителя одного из таких отрядов.

Концепцию «Барьера миров» можно кратко описать как микс идей Z и Ground Control 2 в постапокалиптическом антураже. Каждая из карт игры состоит из участков, разделенных между собой силовым барьером. Взяв под контроль любой из них, вы тем самым отодвигаете линию Барьера на несколько сотен метров, и наобо-

рот – потеря хотя бы одного участка неумолимо приближает ваше поражение. Механизм захвата территории в теории очень прост: специальные отряды демонокультистов проводят мистические ритуалы на своеобразных алтарях в центре каждого участка, а людям «всего лишь» нужно установить генератор силового поля на очищенном от противника алтаре. Но есть ряд нюансов, и самый существенный из них – тот самый Барьер, а точнее, его обитатели. Быстрые и очень голодные твари с одинаковым успехом пожирают как людей, так и демонов, являясь на ранних этапах игры своеобразным сдерживающим фактором. Потом, обзаведясь тяжелой техникой, жителей Барьера можно будет эффективно уничтожать издалека, обеспечивая тем самым безопасную переправу. Но ненадолго – на

«Не стоит думать, что весь геймплей сводится лишь к однообразному захвату участков»



Тяжелый танк – самое эффективное оружие



Ку-ку, мальчики!

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Ulysses Games
Издатель «Новый Диск»
Web-сайт www.nd.ru
Возраст 14+

Ulysses Games Перспективная украинская студия, которая уже успела дважды засветиться в рубрике «Наши игры». Дебютный «Барьер миров» оказался весьма интересным, и мы с нетерпением ждем анонса нового проекта Ulysses Games.
Игры нет **Web-сайт** www.ulysses-games.com

Идея Ground Control 2 в постапокалиптическом антураже
Графика Средняя

Звук Не отличается особым разнообразием
Игра Интересная и динамичная, но ряд технических недостатков не позволяет поставить ей высокую оценку

3.5/5

Gameplay



место убитых лангольеров быстро придут новые.

Не стоит думать, что весь геймплей «Барьера миров» сводится лишь к однообразному захвату участков – как и в Ground Control 2, это лишь средство для выполнения задач миссии. Чтобы победить силы демонов, надо собрать под своим руководством сильную армию, для чего необходимы все те же пресловутые ресурсы. К счастью, ни о каком обустройстве базы речь не идет, наоборот, процесс сбора ресурсов полностью автоматизирован, а их количество находится в линейной зависимости от числа подконтрольных вам территорий. Чем больше участков вы освободили от демонов, тем быстрее идет пополнение вашего счета, и тем больше юнитов вы сможете заказать. Интересно, что подкрепление прибывает не в ту же минуту, оно появится через некоторое время, как только следующей конвой сумеет прорваться на данный участок фронта.

Несмотря на весьма широкий выбор солдат и техники, реальную ценность представляют по большому счету всего три юнита: пулеметчики (в качестве пушечного мяса), солдаты с переносным генератором поля (а-ля инженеры в C&C) и убертанк, оснащенный ракетницей и пушкой

внушительного калибра. Но чтобы заполучить последнее чудо техники, придется собрать немалое количество ресурсов, а сделать это можно, лишь взяв под свой контроль новые участки земли. В результате «Барьер миров» получился на удивление динамичным – дерзкие марш-броски через барьер к ближайшему алтарю, уничтожение его охраны, установка генератора поля, быстрая перегруппировка, отражение яростной контратаки врага с самых неожиданных позиций и т. д. AI тоже не дремлет и любит (если это позволяет ландшафт) захватывать оставшиеся без охраны участки с тыла, тем самым зажимая нас в тиски.

Увы, не обошлось и без нескольких минорных нот. С учетом потенциала проекта особенно неприятно смотрится ряд технических недочетов, способных в значительной мере испортить позитивное впечатление от игры. Не самым удачным образом реализовано управление, порой выделить нужного пехотинца в отряде бывает весьма проблематично, да и pathfinding техники оставляет желать лучшего. Два бронетранспортера, тщетно пытающиеся раз-

вернуться на пятячке, – не самое приятное зрелище, особенно когда счет идет на секунды и любое промедление смерти подобно.

Графика «Барьера миров» по нынешним меркам средняя, саундтрек несколько однообразный, а аутентичным видеороликам, представленным в виде монолога девушки – бойца сопротивления, не помешала бы толика динамичности. Ряд нареканий вызывает некоторая нестабильность игры (не пытайтесь сохраниться в процессе полу-

чения задачи или в самом начале каждой миссии, иначе перезагрузка PC вам гарантирована). Skirmish отсутствует как таковой, сетевая игра только через LAN и т. д. Но даже несмотря на эти недоработки, которые, мы уверены, можно устранить, у Ulysses Games получилась интересная и увлекательная RTS. Если Warhammer 40 000: Dawn of War – Dark Crusade уже пройдена вами вдоль и поперек, самое время попробовать свои силы в «Барьере миров».

«Увы, не обошлось и без нескольких минорных нот»



Головорезы: Корсары XIX века

Георгий Чекан



Грустный Роджер

Правила игр о пиратах, будь они космические или морские, давно определены. Собственно, со времен *Pirates! Сиды Мейера* и более мирной, но зато и более реалистичной *High Seas Trader* в этом поджанре практически ничего не изменилось.

➔ Разработчики только немного экспериментируют с системой боя да прикручивают графические красоты. Но на отсутствие новизны закрывали глаза, пока любителям флибустьерской романтики (и жанра в целом) нравилось. Да-да, именно так, в прошедшем времени. Вся пиратская серия от «Акеллы» постепенно давала течь. «Пираты Карибского моря», по духу своему являвшиеся продолжением цикла «Корсары», были встречены довольно холодно, не говоря уже о третьем эпизоде, не зря окрещенном в народе «Багсарами».

Что же нового предлагают «Головорезы», помимо традиционного «пиратского» геймплея? Для начала мультиплатформенность. Игры для PS2, разработанные на территории СНГ, – это большая редкость; кроме не особо извест-

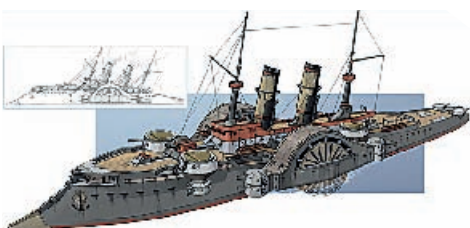
ных проектов от Creat Studio, даже вспомнить нечего. Однако не торопитесь радоваться, вы ведь не забыли о печальной отечественной практике выпуска игр, на которые до первых патчей лучше вообще не смотреть? К сожалению, наши худшие опасения подтвердились. Возникает вопрос: стоило ли вообще затевать возню с версией для PS2 – ее пропатчить уж точно не получится, да и игрокам не объяснишь, что во всем виноваты установленные у них старые драйверы. Консольные геймеры – они очень вредные и избалованные: не понимают, почему игра так сильно тормозит, а иногда намертво зависает, к тому же со спецификой местной разработки мало знакомы. А уж как воспринимается ими предложение управлять с помощью кнопок WASD!..

Идем дальше – «пиратский» геймплей. Его вообще-то можно было оставить прежним, но акелловцы не ищут легких путей. Представьте себе «Пиратов Карибского моря», только перенесенных в XIX век. А теперь отрезайте все то, что нравилось в этом проекте, по кусочкам. Первыми под нож идут интересные морские бои. Отсутствие секторного поражения кораблей, абсолютное игнорирование ветра, примитивное прицеливание, бесконечные ядра, неограниченные запасы супероружия у противников – этого уже вполне достаточно, чтобы даже не вспоминать об эстетстве типа стрельбы клипшеями по парусам. Панацея от всех бед тут – пулемет «гатлинг», который разносит в щепки любой корпус, а уж команду и оснастку просто рвет в клочья. Правда, непонятно, зачем это нужно – функциональность корабля без команды и с дырявыми парусами не страдает ни на йоту. И только динамичный абордаж, когда наш протез в одиночку выступает против целой толпы врагов, вносит некоторое разнообразие. А еще в «Головорезах» нет штормов, рифов, починки корабля в

море, помощников, сколько-нибудь внятного сюжета, дипломатии и вообще отношений с нациями...

Кроме того что из этой бочки вычерпан весь мед вторых «Корсаров», в нее еще добавлена бадья собственного аутентичного дегтя. Чего стоит хотя бы странный юмор: например, банда Los Gruzinos перевозит контрабанду в арбузах. А диалоги, заставляющие вспомнить *Okami*, только вот персонажи японской игры мило «някали», а местные NPC пьяно мычат...

Порадовать могут лишь довольно неплохие дуэли капитанов (хотя местному AI не помешало бы вправить мозги), абордаж с большим количеством мяса и картинки перков, получаемых при развитии героя. Слова «перки, как в *Fallout*» были восприняты и реализованы самым буквальным образом: *PirVoy*-пират очень хорош. Не исключено, что у игры за счет «безрыбья» и имелись какие-то шансы заполучить частичку внимания игроков, но «Корсары: Возвращение Легенды» не оставили «Головорезам» ни единого шанса и отправили последних куда положено – на корм акулам.



Жанр action
Разработчики «Акелла»/TM Studios Издатель «1С»
Web-сайт sb.akella.com Возраст нет данных

Идея Эксплуатация старой идеи
Графика Устаревшая и бедная
Звук Пьяное мычание вместо диалогов, надоедливая музыка
Игра Была бы еще замечательнее, если бы болталась на рее

1.5/5

Gameplay

М.А.С.Н.

Богдан Афанасьев

Быстрее, выше, ярче

Издатели любят благозвучные аббревиатуры, особенно если они еще и читаются как обычные слова: S.T.A.L.K.E.R., F.E.A.R., D.I.R.T. Ну а теперь настала очередь М.А.С.Н. – Modified Air Combat Heroes.

→ Игра представляет собой авиааркаду с двумя режимами: гонки с использованием оружия а-ля Death Track Racing и deathmatch в стиле Twisted Metal, причем исключительно на самолетах, потому как иных транспортных средств в М.А.С.Н. не предусмотрено.

О сюжете сказать нечего – его тут попросту нет. Да и геймплей не слишком разнообразен: мы либо летаем по трассе, время от времени сбивая противников (ну или они нас, это уж как повезет), с целью прибыть к финишу первым, либо опять-таки летаем, сбивая противников, но уже по арене и для того, чтобы набрать больше всех фрагов. По ходу дела, естественно, не забываем подбирать оружие и бонусы – они затем респавнятся. После того как наш самолет уничтожили, он также респавнится, но только с первоначальной экипировкой и без приятных бонусов, которые мы так усердно находили. Вот и вся игра!

Ах да – в перерывах можно на заработанные очки купить новый самолет или же проапгрейдить свой, перекрасить его или нанести какое-либо изображение на корпус. Моддингом имеет смысл заниматься только для того, чтобы «кинуть пальцы» перед партнерами по мультиплееру, – электронные болваны из single не оценят ваших художественных изысков, поэтому лучше потратить свои кровные на апгрейд двигателя или вооружения.

Графическая составляющая весьма неплоха – отлично проработаны модели самолетов и эффекты, хотя на трассах и аренах можно было бы сделать побольше объектов. Звук не подкачал – пусть тут и нет лицензированных саундтреков, однако ритмичное «тымц-тымц-тымц» тоже вполне подходит для аркадной леталки, а звуковые эффекты по крайней мере не раздражают.

К сожалению, отсутствие нормального режима карьеры (в М.А.С.Н. под карьерой понимают тупое прохождение всех трасс с увеличением сложности без намека на какой-либо сюжет) и абсолютно неперсонифицированные противники убивают single-режим. Играть одному надоест буквально через пару часов – кому охота проходить почти одинаковые чемпионаты ради непонятной цели? Ну разве что поклонникам Burnout, так у них уже есть собственный идол, и вряд ли они внезапно изменят ему с М.А.С.Н., не имеющей и десятой доли Burnout-драйва. Вот если бы сюда хоть немного от Ace Combat, все могло быть совсем иначе. Но увы...

Спасает лишь мультиплеер, но для этого желательно иметь приятелей с другой копией игры: режим *game sharing* не даст в полной мере насладиться баталиями, ведь в таком случае вся радость от апгрейда своего летательного аппарата и украшения его разными наклейками сходит на нет.



«Если б сюда немного от Ace Combat, все могло быть иначе»



Жанр авиааркада Разработчик Kuju Entertainment
Издатель Sierra Entertainment
Web-сайт www.machpsp.com Возраст 12+

Идея Летаем, стреляем, обгоняем
Графика Как для аркады более чем неплоха
Звук Ритмичная музыка, нераздражающие эффекты
Игра Средняя

3/5

Gameplay

Silverfall

Марат Баширов



Ну что за фэнтези без ушастеньких красоток?

Убей их всех еще тысячу раз

После релиза аддона к Diablo II в 2001 году миллионы поклонников action/RPG застыли в ожидании третьей части сериала. Однако за прошедшие шесть лет Blizzard даже не анонсировала триквел.

➔ Между тем конкуренты не теряли времени. Почти каждый год в продаже появляется по клону Diablo II. В 2004-м была Sacred, в 2005-м – Dungeon Siege II. В прошлом году нас порадовали древнегреческой Titan Quest, а в этом вот вышла Silverfall.

Начало Silverfall чем-то напоминает первый уровень God of War II, правда, с меньшим количеством крови и без голубоглазого колосса. Управляя прокачанным магом (и когда он успел?), игрок сеет смерть и разрушение, уничтожая высокоуровневых монстров. Попутно нам рассказывают об основах местного интерфейса, хорошо знакомого любому человеку, игравшему в action/RPG. После непродолжительного обучения пользователь попадает в шкуру выбранного ранее персона

жа и начинает собственное приключение.

Система создания героя в Silverfall достаточно проста и не предполагает обилия вариантов внешности, как в Oblivion. Нужно всего лишь выбрать представителя одной из рас – и добро пожаловать в виртуальный мир, где нам придется постепенно набираться опыта и обучаться новым навыкам. Поклонники паропанка оценят возможность освоить огнестрельное оружие, любители магических трюков к радости своей обнаружат тут разветвленное древо заклинаний. К сожалению, стать ворошиловским стрелком и волшебником в одном лице не получится. Выполняя соответствующие квесты, мы улучшаем технические навыки, в то же время ухудшая магические, или наоборот.

По геймплею Silverfall напоминает Diablo с небольшой примесью Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura. Драться здесь приходится постоянно. Бегать по виртуальным просторам можно в компании с NPC (в мире живет восемь помощников, но брать с собой позволяет только двух), что значительно облегчает прохождение. Подопечные активно используют заклинания, грамотно выбирают цели, адекватно поддерживают беседу, но иногда путаются с нахождением пути. У протагониста, кстати, тоже бывают подобные проблемы: он может заблудиться в трех полигонах и топтаться на месте, пока игрок ему не поможет.

С Arcanum данный проект роднит не только сюжетный конфликт природы и технологий, но и обилие побочных квестов, за выполне-

ние которых мы получаем дополнительные очки опыта. Именно среди этих вспомогательных заданий попадаются настоящие жемчужины. Большинство же обязательных поручений сводятся к утомительной резне.

Путешествуя по фэнтезийному миру Nelwë, геймеры вряд ли обратят внимание на особенности характера спутников, этнический состав городов или изменения, происходящие в самом городе Silverfall, который в начале игры лежит в руинах. Пользователям все время предстоит заниматься лишь бесконечной борьбой с вечно возрождающимися монстрами, распивая разноцветные напитки из хорошо знакомых бутылочек. Схема «получил квест – завалил монстра – убежал от «паровозика» – взял следующий квест – убил босса» явно нуждается в серьезной модификации.

«По геймплею Silverfall напоминает Diablo с примесью Arcanum»

Жанр action/RPG **Разработчик** Kyiv Games
Издатель Monte Cristo **Издатель в Украине** «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Web-сайт www.silverfall-game.com
Возраст 16+

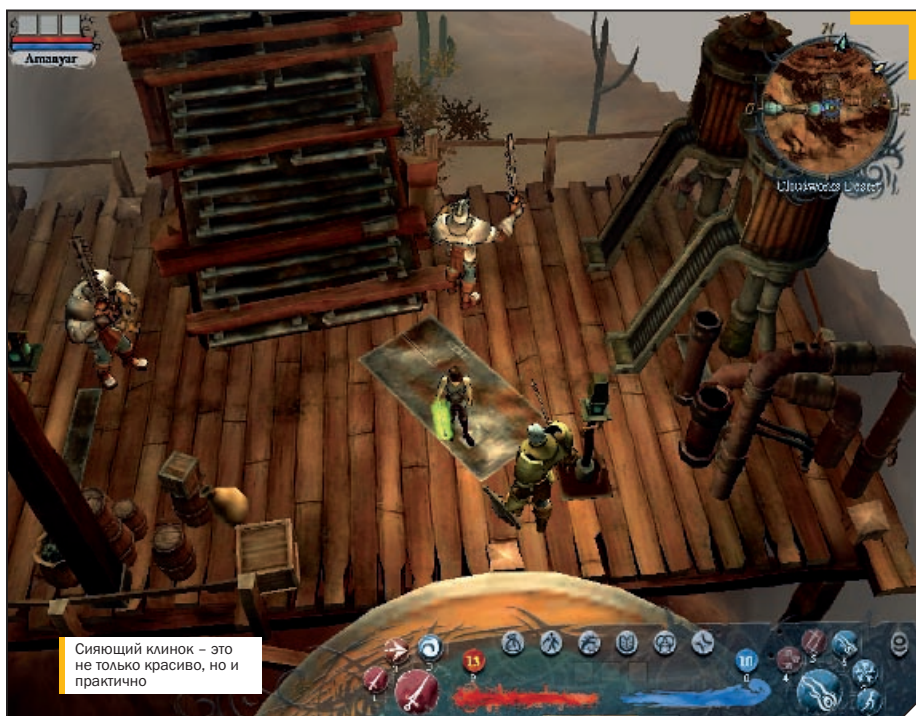
Kyiv Games
 Kyiv Games (естественно, офис ее расположен в Киеве) является дочерней студией французской компании Monte Cristo.
Игры Fire Department 3
Web-сайт www.kg.com.ua

Идея Паропанк + фэнтези
Графика Симпатичная

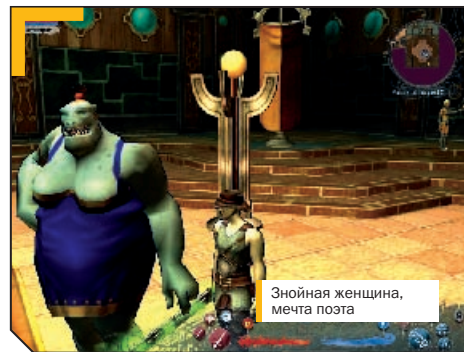
Звук Скучные треки, хорошая озвучка
Игра В целом неплохая, но геймплей достаточно однообразен

3/5

Gameplay



Сияющий клинок – это не только красиво, но и практично



Злойная женщина, мечта поэта

Silverfall достаточно требовательна к игрокам. На протяжении 20–30 часов, необходимых для прохождения сюжетных квестов, нам не раз придется бегать к остывающему трупу протагониста и оживлять напарников (по крайней мере пока не доберемся до достойной брони и не научимся действительно полезным навыкам). Монстров в игре слишком много даже по меркам action/RPG. Героя, попавшего в окружение злодеев, практически всегда ждет смерть. В особенности это касается доблестных вои-

нов, которым недосуг выучить парочку замораживающих заклинаний.

Требовательна игра и в плане железа. Владельцев слабых компьютеров Silverfall вряд ли порадует симпатичной картинкой, зато на современных PC она покажет, на что способна. Графика сделана на честное «хорошо». Водоемы, леса, города, пустыни смотрятся очень мило, особенно же удались художникам различные механизмы. Все

персонажи и враги выполнены с использованием технологии cel-shading, благодаря чему они никогда не сливаются с окружающим ландшафтом и выглядят на удивление оригинально.

Ну а местный bestiary просто удивителен! Нам гарантированы встречи не только со стандартными зомби, великанами, кусающимися деревьями и скелетами, но и с вооруженными шотганами рыцарями, летающими гоблинами, механическими драконами, куклами-роботами с очаровательными косичками и действительно гигантскими боссами. Игра также поддерживает технологию AGEIA PhysX, из-за чего все враги картинно разваливаются на части и отлетают на не-

сколько метров назад после контакта с огненным шаром или молнией.

Впрочем, всего вышеперечисленного явно не хватает для того, чтобы составить конкуренцию Titan Quest, особенно с учетом не так давно появившегося на прилавках аддона Immortal Throne. У Kyiv Games получилась неплохая игра, которая сможет заинтересовать поклонников жанра симпатичной графикой и необычным сеттингом. Однако не стоит ожидать от Silverfall чего-то необычного в плане геймплея. Проект красноречиво свидетельствует о том, что жанру остро необходим эволюционный скачок. Любопытно, под силу ли это кому-нибудь, кроме Blizzard?

P.S. Кстати, летом нынешнего года Silverfall планируют выпустить и на PSP.

«Однако не стоит ожидать от Silverfall чего-то необычного в плане геймплея»



Battlestations: Midway



К бомбометанию готов!



Сейчас еще один потоплю и на базу...

On Course

5xDauntless



Голливуд представляет

Вы никогда не задумывались над тем, почему в абсолютном большинстве современных шутеров и стратегий о Второй мировой боевые действия происходят исключительно на суше?



→ Попытки соединить стратегию, посвященную Тихоокеанскому театру военных действий Второй мировой, с аркадным симулятором предпринимались и раньше. Скажем, нечто подобное мы недавно видели в «Стальных монстрах» от Lesta Studio. Но в отличие от своих коллег по цеху, создатели Battlestations: Midway решили сделать ставку не на тактику, а на зрелищный и динамичный игровой процесс. И надо сказать, их задумка удалась.

Графика очаровывает с первого взгляда. Великолепная фотореалистичная картинка, шикарные видеоролики на движке. Глядя на океан неимоверной красоты, на детализированные до мельчайших подробностей модели техники, порой сам начинаешь верить в

то, что находишься на капитанском мостике настоящего корабля. А каковы здесь спецэффекты! Смотреть, как взрывается и тонет вражеский флагман, метко подбитый торпедами вашего эсминца, сплошное удовольствие.

Одиночная кампания Battlestations: Midway предлагает нам вступить в ряды ВМС США и принять участие в самых известных морских битвах Второй мировой: от позорного разгрома янки под Перл-Харбором до переломного сражения при атолле Мидуэй, поставившего крест на дальнейшей экспансии японского флота в Тихом океане. По мере прохождения игры мы станем свидетелями карьерного роста нашего альтер эго. Генри Уокер (Henry Walker), капитан маленько-

го торпедного катера, в итоге получит высокий чин командира эскадры. К сожалению, одиннадцать миссий кампании слишком скоротечны. Если вы не гонитесь за выполнением всех дополнительных заданий, до победного финала вполне реально добраться за пару вечеров.

Но в запасе есть вторая часть игры – Challenge, представляющая собой серию зубодробительных заданий, в которых игрок, выступая в роли командира авиакрыла, линкора или субмарины, должен численно превосходящие силы противника. Крайне высокая сложность лишь прибавляет остро-



Американские птички

Stop

1xWildcat



Жанр RTS с элементами аркадного симулятора
Разработчик Eidos Studios Hungary
Издатель Eidos Interactive **Издатель в Украине** «ТС»
Web-сайт www.battlestations.net
Возраст 12+

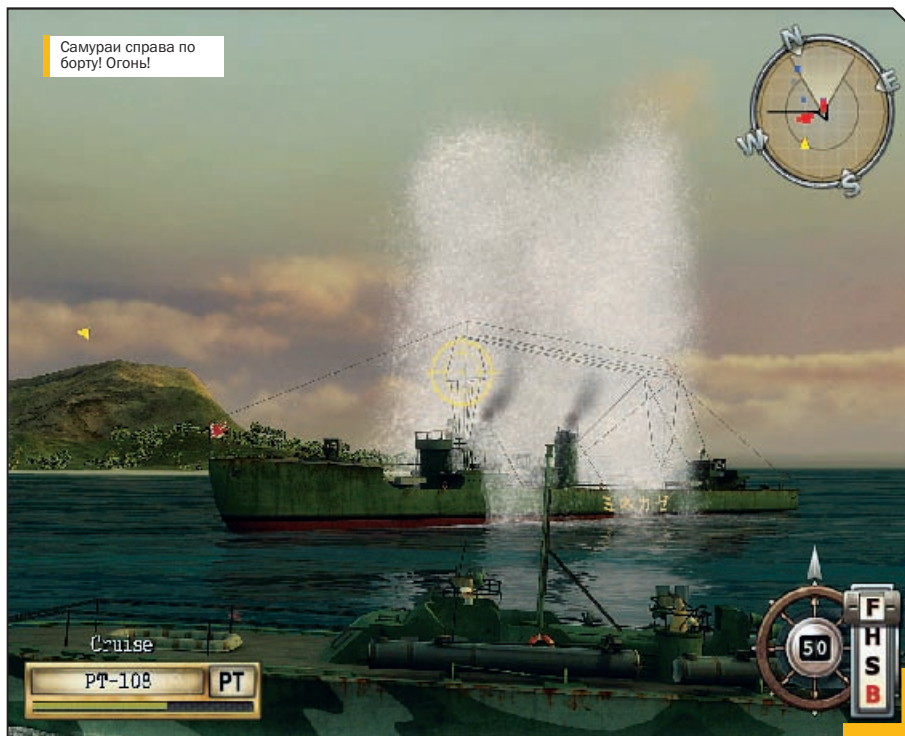
Eidos Studios Hungary Пусть вас не смущает название этой студии. Перед нами бывшая Mithis Games, на которую после выпуска великолепной космической стратегии Nexus: The Jupiter Incident положил глаз издатель Eidos. Battlestations: Midway стала первым проектом новообразованной команды.
Игры нет Web-сайт www.eidos.co.uk

Идея Война на Тихом океане по-голливудски
Графика Великолепная, качественные ролики на движке

Звук Практически идеален, музыка удачно дополняет визуальный ряд **Игра** Отличный микс из стратегии и аркадного симулятора

4/5

Gameplay



ты. Поверьте, долгожданный момент, когда злополучный вражеский крейсер после серии бесплодных попыток все-таки отправляется на дно, запоминается надолго.

Приятно, что большая часть миссий в Challenge доверена японскому императорскому флоту (как бы в виде компенсации за

американскую кампанию). К примеру, мы сможем покомандовать самыми мощными военными кораблями времен Второй мировой, красавцами-линкорами Fuso и Yamato. Или организовать дерзкую атаку японской субмарины на отступающие силы британского флота.

В Challenge разительно меняется поведение AI. Если в режиме кампании он скован рамками скриптов, то здесь ничто не удерживает его от различных уловок. Корабли врага с легкостью уходят от торпед, а уничтожить тяжелый крейсер рейдом бомбардировщиков, что не раз проделывалось в single, практически нереально. Зато непредсказуемость игрового процесса возрастает на порядок.

Для координации действий дружелюбных подразделений предусмотрена специальная тактическая карта, на которой можно заранее спланировать маневры авиации и флота. Определенную остроту происходящему придает отсутствие сохранения во время миссии.

Управление боевой техникой выполнено на редкость удачно. Перед нами динамичная аркада с элементами симулятора. Пилотировать торпедоносец или вести огонь из главного калибра вверенного вам корабля очень весело. Справедливости ради отме-

тим, что с реализмом у Battlestations: Midway по понятным причинам не сложилось. Здесь главенствует геймплей – по-настоящему интересный и захватывающий.

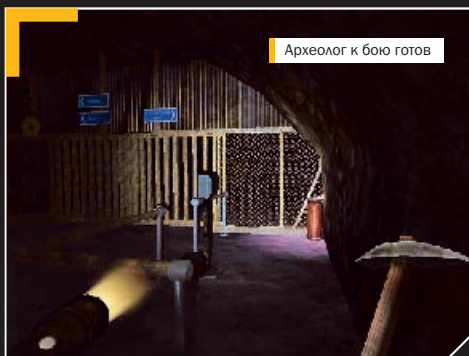
Со звуком дела обстоят не хуже. Во время боя все гремит, ревет и грохочет. Игра актеров полностью соответствует образам на экране. А индивидуальные для японской и американской сторон музыкальные темы создают особую атмосферу.

Увы, при всех своих достоинствах проект не лишен некоторых обидных недостатков. Порой встречаются неприятные скриптовые ошибки (что заставляет посетовать на отсутствие quicksave). Общая продолжительность игры крайне мала, а в мультиплеере сильно недостает средств коммуникации между участниками. Тем не менее за необычайную зрелищность и увлекательный геймплей Battlestations: Midway можно простить многое.



Penumbra: Overture

Александр Чепелев



Археолог к бою готов



Интерактивность в деле



Особенно шикарно смотрится игра света и тени на портретах рыб на стене

Ньютон во тьме

Penumbra: Overture – это самый настоящий плевок в сторону беззубых проектов с AGEIA PhysX на борту. Ведь сегодня каждый кисломоличный трэш вроде «Параграфа 78» хвастается модным ускорителем в feature list и трехкопеечной физикой на деле. А тем временем команда студентов создает движок, который достоин называться новой ступенькой в эволюции игровой физики.

➔ Начиналось все просто. Группа студентов-энтузиастов загорелась идеей сделать инновационную horror/adventure, причем настолько, что уже в 2006 году на E3 студия представила технологическую демо-версию своего движка Newton Game Dynamics. Называлась она Penumbra. Там имелись плохая детализация и однообразные текстуры, но при этом замечательная физика и интерактивное окружение. Проект был встречен положительно, форумчане стали усиленно обсуждать игру, а там и издатели нашлись...

Сюжет в Penumbra: Overture в меру интересный и подается в небольшом арт-ролике в начале и

в записках в течение игры. Записки, которые мы находим не так уж часто, достойны похвалы: они напоминают разом произведения Говарда Филлипса Лавкрафта и Франца Кафки – сюрреалистические, но в то же время кажущиеся очень достоверными.

В общем, жил-был парень Филипп (намек пока не понятен?). У него имелся отец Говард (а теперь все ясно?) – редкий гад, который не только бросил Филиппа до его рождения, но еще и умер тридцать лет назад. И вот спустя многие годы, после похорон матери, Филиппу приходит весточка с того света: в письме отец просит прощения за все свои грехи и в качестве компенсации посылает ключ и

инструкции. Согласно им сын должен отправиться в банк, забрать оттуда какие-то книгу и записи, а потом... сжечь их. Любопытный Филипп, конечно, попытался расшифровать книгу, но ему это не удалось. Понял только, что речь идет о необитаемом районе в Северной Гренландии. И вот, заинтеригованный, он отправляется туда на самолете. В свой последний в жизни полет.

Penumbra: Overture относится к тому избранному типу игр, которые поначалу вызывают желание не двигаться по сюжету, а просто

забавляться с физическим движком. Вспомните Max Payne 2, где мы носились по уровням, сметая все на своем пути. Или Far Cry, где меткими выстрелами сбрасывали труп со скалы и смотрели, как он, правильно переворачиваясь, летит в воду. Так вот, данный проект дарит нам удовольствие совсем иного рода. Он предлагает самому выполнять такие на первый взгляд банальные манипуляции, как открывание шкафчиков и сундуков, разрешает схватить все, что можно схватить в реальной жизни. Забудьте о клавише E – вместо этого у нас имеется курсор в виде руки (наподобие того, что мы видели в Myst IV: Revelation). Захотели выдвинуть ящик – взяли левой кнопкой мыши и потянули в нужную сторону. Швырнули бутылку об стену. Подняли крышку сундука и засунули туда стул. Попробовали закрыть крышку. Потом просто

«Сюжет в Penumbra: Overture в меру интересный»

Жанр horror/adventure **Разработчик** Frictional Games
Издатели Lexicon Entertainment
Издатель в Украине «Одиссей» **Локализатор** «Новый Диск»
Web-сайт www.penumbra-overture.com
Возраст 12+

Frictional Games Эта шведская компания до Penumbra успела отметить 2D-horror по Лавкрафту и учебным 3D-платформером. Сейчас ребята полны оптимизма и работают над усовершенствованием самодельного движка Newton Game Dynamics и новыми эпизодами Penumbra: Overture. **Игры** Fiend, Energetic
Web-сайт www.digitalreality.hu

Идея Абсолютное погружение в horror
Графика Симпатично-технологичная

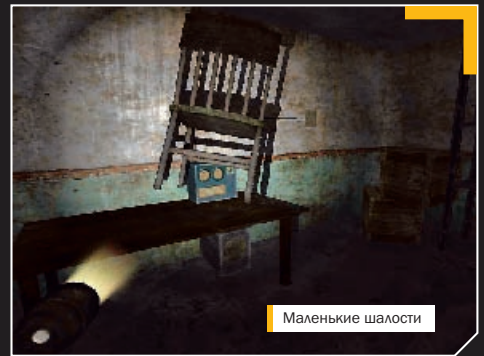
Звук Неплохой
Игра Жутко атмосферные интерактивные катакомбы

4/5

Gameplay



Жаль, но дырку в плече этого гада пробил не наш молоток



Маленькие шалости



С помощью таких забавных шуток мы сохраняемся

разбросали все предметы в комнате, наслаждаясь их реалистичным падением и динамичными тенями.

Физика здесь не просто «фишка ради фишки», а полноценное звено геймплея. Многие из здешних задач завязаны именно на физике. К примеру, для того чтобы открыть замерзший замок, мы должны найти булыжник повесистей, схватить его, размахнуться и сбить им ледяную корку. Чтобы перебраться через высоковольтный заборчик, нужно сделать лесенку из коробок, а чтобы взорвать каменное ограждение – притащить туда бочку с порохом, вставить фитиль и поджечь. Как видите, логика в игре вполне бытовая.

Однако главное, чем берет Penumbra: Overture, – густой, тягучей атмосферой страха. Пугают нас, как и в Scratches, не монстрами (которых здесь всего три разновидности: собака-зомби, паук и огромный червяк), а тишиной и предчувствием чего-то жутко страшного. Помните – ожидание смерти хуже самой смерти. Да, и

учтите – большую часть всей игры мы проведем во тьме египетской, освещая свой путь лишь редкими керосиновыми лампами и фонариком (как вариант – факелом или очень удобной световой палочкой). Чтобы нас не заметили злобные псы, лучше передвигаться на короточках (если остановиться и подождать несколько секунд – включится режим ночного видения) и оперативно гасить источники света. А вот насчет абсолютной тишины можно не заморачиваться – на звук собаки реагируют крайне вяло.

Интересно выглядит реакция нашего альтер эго на монстров – если пристально рассматривать их, у Филиппа потемнеет в глазах, и он (очевидно, от страха) поднимется с короточек, тем самым выдав себя. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, привет! Привет и пока. Арсенал персонажа включает лишь «бытовуху» вроде молотка, кирки и метлы. Ну а чтобы прикончить уроженца кладбища домашних животных, придется попотеть.

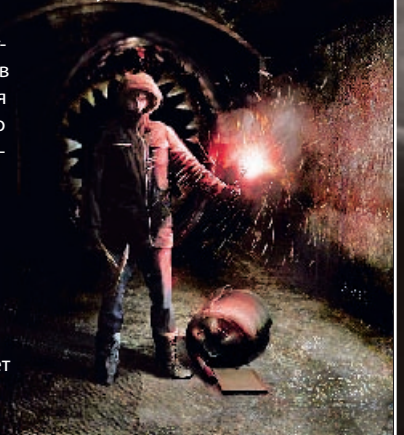
«Физика здесь не просто "фишка ради фишки", а полноценное звено геймплея»

Каждый удар выполняется после хитрых манипуляций мышью: 1) зажимаем левую кнопку; 2) двигаем мышь влево, вправо или назад; 3) двигаем ее в обратную сторону. Случаются пробуксовки. А в это время одержимая псина носится вокруг нас и кусается. Так что лучше спрятаться или отвлечь ее кусочком вяленой говядины.

Графика же в игре хоть и качественная (текстуры четкие, эффектов достаточно), но уж больно скучная и серая. Конечно, это обусловлено местом действия (события практически всего первого эпизода происходят в заброшенных шахтах и катакомбах), но разнообразия и приличной детализации все-таки хочется. А их нет. Звуки немногочисленны, однако те, что есть, – довольно достоверны. Музыка ничем не напоминает, но создает

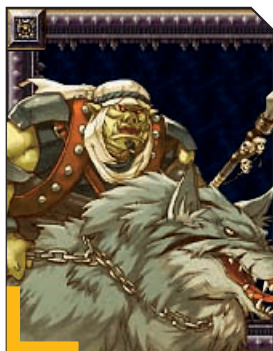
настроение. В общем, все компоненты, как и положено, работают.

Жуткая атмосфера, без пяти минут революционная физика – вот что превращает Penumbra: Overture в игру не просто хорошую, а отличную. И все это сотворили несколько шведских студентов! Чудеса, не иначе.



Puzzle Quest: Challenge of the Warlords

Богдан Афанасьев



Все гениальное просто

Кто бы мог подумать, что смешение таких жанров, как казуальная логическая игрушка и RPG во вселенной Warlords, в принципе возможно? И при этом привычное «три в ряд» здесь не второстепенный элемент вроде бонусной игры для зарабатывания очков между основными миссиями, а единственный путь к победе над соперником.

Итак, что же мы получили в этом оригинальном проекте? Во-первых, нам выдается герой в количестве одна штука. Его выбирает игрок из персонажей различных классов (друид, маг, паладин). Протагонист обладает специфическими базовыми умениями, а также магическими способностями (некоторые станут доступны по мере достижения очередного уровня, другие можно применять независимо от этого). Свои умения герою предстоит в течение игры совершенствовать. Подсказка: новичкам рекомендуем выбрать персонажа, изначально владеющего магическим искусством восстанавливать собственное здоровье, – жить станет легче, жить станет веселее. Кстати, сражаться нам предстоит не в одиночку, а в партии. К сожалению, за соратников поиграть не дадут, но зато каж-

дый из них поделится с командиром своими способностями.

Во-вторых, имеется мир – тоже одна штука. В самом начале доступны только наша крепость и пара локаций неподалеку. В крепости можно строить различные полезные конструкции, чтобы изучать новые заклинания, пытаться врагов и увеличивать количество отнятых у них денег. В ближайших пещерах и развалинах стоит поискать руны: они позволяют создавать магические предметы (да-да, крафтинг тут тоже есть). В будущем герой, конечно, не без нашей помощи, захватит еще несколько крепостей: хорошего много не бывает!

В-третьих, здесь предлагаются квесты в огромном количестве. По мере их выполнения мы побеждаем противников, увеличивая свой уровень и количество доступных локаций. Интересно, что после трехкратной победы над одним и

тем же злодеем можно выпытать у поверженного его заклинания и использовать их.

И все это нарисовано в оригинальном стиле modern old-skool. Дизайн персонажей слабо напоминает классику Warlords, но зато остальное – как в старые добрые времена: по плоской карте бегают наше альтер эго в традиционном 2D. Во время разговоров мы видим привычный рисованный задник и фигуры беседующих по пояс.

Саундтрек... Когда услышал, почему-то вспомнил старый китайский клон Sound Blaster Pro – он тоже издавал подобные звуки. Хотя соответствующий настрой музыки создает, а эффекты, особенно сопровождающие уничтожение мана-кристаллов, довольно милы.

Зато мультиплеер – просто отличный, как на PSP, так и на DS. Ведь что может быть лучше, чем забрать себе столь необходимые сейчас противнику четыре зеленых мана-кристалла, получить дополнительный ход и долбануть по сопернику магией, уничтожающей последние единицы его жизни?

Геймплей достаточно однообразный, но затягивающий. А ведь

выглядит все очень просто: квадратное поле, на котором случайным образом разбросаны четыре вида маны, экспа, деньги и черепа. В целом напоминает классическое «три в ряд» с собиранием бонусов. Когда здоровье одного из играющих достигает нуля, партия считается законченной. Обратите внимание – за заработанные очки маны персонаж, вместо того чтобы передвигать кристаллы, может воспользоваться магическим заклинанием – нанести урон противнику, восполнить свое здоровье и т. д. На геймплей влияет множество факторов: на каком животном передвигается протагонист (у зверей есть свои заклинания и бонусы), с кем он в партии, кто его соперник (ведь враги тоже обладают индивидуальными магическими способностями). Игра хоть и кажется несложной, на самом деле обладает мощной стратегической базой. При этом Puzzle Quest: Challenge of the Warlords подходит как казуальным игрокам, так и отъявленным хардкорщикам. Потому что все гениальное просто.

P.S. Кстати, в этом году планируется выпустить данную игру на Xbox 360 и на PC.

«Геймплей достаточно однообразный, но затягивающий»



Жанр puzzle/RPG Разработчик Infinite Interactive
Издатель D3 Publisher
Web-сайт www.infinite-interactive.com Возраст 3+

Идея «Три в ряд» с элементами RPG во вселенной Warlords
Графика Modern old-skool
Звук Ничего сверхъестественного. Но большего здесь и не надо
Игра Невероятно увлекательная

5/5

Gameplay

33 квадратных метра: Война с соседями

Александр Чепелев

О. С. П. – I'll be back!

Наверное, в реальной жизни соседи достали многих разработчиков, в том числе и украинских. Поэтому они и любят мучить их хотя бы в виртуальном виде.

→ Совсем недавно питерские хулиганы из VZ.lab вывалили на прилавки магазинов свою жутковатую «Как достать соседа 3: В офисе». А вот теперь одесская студия Jam-Games дарит нам «33 квадратных метра: Война с соседями» – все ту же старую песню о злободневном, только с семейкой Звездуновых из известного телешоу в главных ролях. Правда, этот проект по качеству на порядок выше российской разработки.

Итак, папа-неудачник Сережа, мама-домохозяйка Таня, вредная бабка Клара Захаровна и обаятельный «сухогруз с сосисками» сыночек Андрюша снова в строю, на сей раз на мониторах PC. Завязка игры бородатая, описанная еще в анекдоте 90-х годов: «Жигули» въезжают в зад крутого черного джипа. Из него выползает браток:

- Ну че, мужик, квартира есть?
- Есть...
- А теперь – нет!

Да, такие дела, Сереже не повезло, денег нет, апокалипсис семейного масштаба... обязательно произошел бы, если бы не старт нового реалисти-шоу «Война с соседями», главным призом в котором выступает квартира в центре Москвы. В изощренных попытках над соседями, как нетрудно догадаться, и состоит смысл местного геймплея. Поиграть дадут за каждого члена семейства, а мест для проведения боевых действий целая дюжина.

Вообще у данного проекта не слишком много отличий от «Как достать соседа». Разве что исчезла «шкала бешенства» – теперь приколы позволено выполнять в любой

последовательности. Появилась возможность просмотреть повтор шутки – в этом случае камера опускается вниз и демонстрирует ситуацию крупным планом. Без сомнения, хорошая штука, если бы не одно «но» – когда соседи попадают в ловушку, камера обязательно фиксируется на них, и мы вынуждены наблюдать за результатами наших действий, хотя в это время уместнее было бы смяться. А если учесть, что уровни не всегда проходятся с первого раза... Вот так и приходится снова и снова просматривать оригинальные, но быстро приедающиеся «кренделя». Кстати, у разработчиков забавная логика – вместо того чтобы после очередного прикола спрашивать «Повторить?», они выдают «Пропустить повтор?»

Но это, конечно, мелочи, есть претензии и посерьезней. Например, очень раздражает пиксельхантинг. Предметов на локациях много, нужные зачастую мелкие и сливаются с фоном, так что прочесывать медленно и обстоятельно придется практически каждый миллиметр экрана. Маршруты, по которым передвигаются соседи, в основном неоригинальны – обычно они просто гуляют по кругу. Никакой логики от нас не требуется, главное – быть на комнату впереди соседей, искать предметы и пакостить. Падаемся – получаем люлей. При необходимости прячемся за занавесками и в шкафчиках.

Однако основной недостаток игры – она, увы, не такая смешная, каким было телешоу. Забавная, но никак не больше. Лично мне главной причиной бедствия кажется



именно трехмерная графика – достаточно сложно создать качественную, плавную и милую анимацию в 3D при небольшом бюджете, который и был выделен на разработку. Кривляния и мучения соседей выглядят неестественно и наигранно. Зато в отношении самих приколов дела обстоят очень даже неплохо – они полны черного юмора: Сергей без тени сомнения пихает живого попугая в печку, Татьяна подкладывает в конфету гайку, Клара Захаровна заменяет картонную гитару семьи Раммштайновых на коллекционную (они ведь ее поломают...), а Андрюша долго и со вкусом портит тренажеры качка. Да и за результатом своих действий, несмотря ни на что, наблюдать довольно интересно.

Не огорчила и графика – пусть трехкопеечная, с размытыми текстурами, но зато окружение богато детализировано, а умильные карикатурные персонажи-пупсы с огромными головами сильно напоминают реальные прототипы. Локации довольно разнообразны, двух похожих просто нет. Да и жертвы колоритные: гламурная девица, медсестра,

рокеры, сектантка и пр. А Михаил Шац в различных образах встречается аж несколько раз.

Озвучены персонажи, естественно, актерами из сериала – Сергей Белоголовцев, Татьяна Лазарева, Андрей Бочаров и Михаил Шац отменно зачитали положенные полторы строчки во вступлении и пару фраз для самой игры. Увы, озвучки тут очень мало. Музыка не намного больше – всего лишь несколько треков, неплохих, но быстро приедающихся.

В общем, в итоге мы получили забавный проект, к сожалению, со множеством недостатков разной степени тяжести. Играть или не играть – решать исключительно вам, но мы бы все же посоветовали попробовать: нечасто отечественная индустрия подкидывает нам такие милые безделушки.

P.S. Игра будет издана в США, Германии и Великобритании под названием Hell Raisers. Также ее собираются портировать на консольную платформу (какую именно, пока не уточняется). Что ж, пожелаем Jam-Games удачного покорения новых вершин.



Жанр аркадная головоломка **Разработчик** Jam-Games
Издатель «Новый Диск» **Издатель в Украине** «Одиссей»
Web-сайт www.jam-games.net **Возраст** нет данных

Идея «Как достать соседа» в ином антураже **Графика** Гротескные персонажи, разнообразные локации, размытые текстуры
Звук Озвученных реплик очень мало, как и музыки вообще
Игра Забавная, но недоработанная

3/5

Gameplay

RoboBlitz

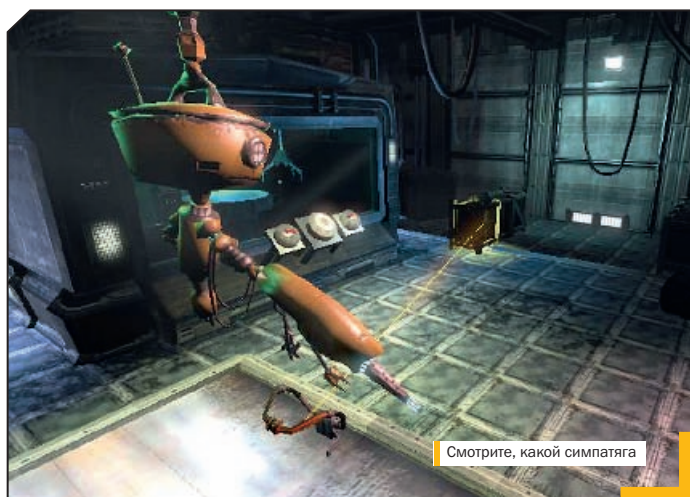
Александр Чепелев

Roborama

RoboBlitz – это такое неправильное инди. Неартхаусный арт-хаус. Лишенный главного недостатка игр подобного рода – откровенно отвратительной графики а-ля Carte Blanche, зато не лишенный оригинальности, свежести и признаков хорошего вкуса. Да еще и о роботах.



Нуар...



Смотрите, какой симпатяга

«Новаторская, в меру интересная и чуточку сумасшедшая аркада»



➔ О симпатичном роботе, у которого вместо ног – блестящий от мазута шар, вместо рук – конечности пластмассовых LEGO-чурбанов, вместо головы – детское ведро. А какие у него глазки добрые! Прямо как у миляги-Гнома с форума GameDev.Ru. Но увы, его оптические сенсоры врут! Blitz совсем не добрый: он хватает цепкими LEGO-лапками другие роботы-железки и кидает их во вращающиеся лопасти механизмов, стреляет в бедняжек лазерными снарядами. На самом деле Blitz – просто жертва обстоятельств.

Он со своим братцем Карлом жил-поживал на космической станции, наверное, даже добра наживал, пока коварные разработчики из Naked Sky не отправили злых роботов на штурм родного дома нашего Блитца. Теперь, естественно, ему приходится отражать их атаки.

финальный) нас поджидает босс NOED с оригинальной тактикой.

Особенно порадовала графика, за красоты которой отвечает движок Unreal 3.0. Оставим за бортом рассуждения о том, что такую картинку можно было соорудить и на чем-нибудь попроще, результат-то, как ни крути, восхитительный. Чистые как слеза текстуры, красивые эффекты bump mapping и иже с ними, запоминающиеся персонажи и симпатичный, несколько дурашливый sci-fi-дизайн уровней. И еще плюс достоверная физика! Прелесть, а не игра... была бы, если бы не нижеперечисленные недостатки.

И прежде всего к ним следует отнести управление. Железного героя по инерции заносит в разные стороны, движется он порой неохотно, а периодически вообще отказывается идти дальше. Еще у нашего протеза короткие ручки –

«На самом деле Блитц – просто жертва обстоятельств»

Геймплей RoboBlitz представляет собой эдакую мешанину из головоломок, пальбы и достоверной физики (есть даже поддержка AGEIA PhysX). Мы разъезжаем по уровням, решаем задачки вроде «направить два луча в отверстие над дверью», «включить генератор/вентилятор» или «допрыгать до нужного места по вращающимся шестеренкам» и лупим других робо. Измываться над захватчиками позволяет по-разному: банально обстрелять из лазера, швырнуть в него какой-нибудь предмет или схватить его самого и долбануть об стену. А уж когда мы по ходу игры раздобудем гравипушку, с помощью которой можно «склеивать» предметы или врагов... В придачу в конце каждого блока уровней (всего их пять, каждый разделен на три подуровня +

иногда схватить какой-нибудь железный прутик ему очень сложно. Хотя, конечно, в этом тоже есть свой шарм, но все-таки удобство в данном случае важнее.

И еще – грустно, но RoboBlitz приедается. Однотипные локации, одинаковые задания... И нельзя сказать, что это скучная аркада. Просто до конца ей игрока удерживать не удастся, запала не хватает, разнообразия. Опять же, музыкальный ряд слишком монотонен.

Однако забава удалась. Новаторская, в меру интересная и чуточку сумасшедшая аркада о роботе, функционирующем в полном соответствии с законами Ньютона – это фан. Знаете, такой себе новый, обросший деталями космический вариант Ballance. Для Xbox 360 вещь вообще очень нужная.

Жанр аркада **Разработчик** Naked Sky Entertainment
Издатель Naked Sky Entertainment
Web-сайт www.roboblitz.com **Возраст** 12+

Идея Робик спасает станцию с помощью кульпяков, лазера и Ньютона
Графика Замечательная
Звук Техно-шлепки, однообразная музыка
Игра Забавная, оригинальная, хоть и не без недостатков

4/5

Gameplay



3/5

Gameplay

Жанр breeding/jRPG
Разработчик Gaia
Издатель Atlus
Web-сайт www.atlus.com
Возраст 13+



4/5

Gameplay

Жанр action/adventure/jRPG
Разработчик Nihon Falcom
Издатель Mastiff
Web-сайт www.gurumin.us
Возраст 3+

Monster Kingdom: Jewel Summoner

Олег Овсиенко

Gurumin: A Monstrous Adventure

Олег Овсиенко

Покемоны атакуют

Atlus разбаловала почитателей играми наивысшего качества. Однако это не только команда разработчиков, но и отличный коллектив локализаторов, издающий и чужие проекты для англоязычной аудитории.

→ Студию Gaia чужой можно назвать с большой натяжкой: Коудзи Окада – отец серии Shin Megami Tensei, которая долгое время являлась визитной карточкой Atlus. И теперь Окада-сан представляет Monster Kingdom – необычный breeding с заметными ролевыми элементами.

Главный козырь данной jRPG – прекрасный сюжет, по которому сразу понятно, кто же является автором проекта. Играя за охотника на монстров по имени Vice и его компаньонов, вы шаг за шагом приближаетесь к раскрытию тайн прошлого протагониста. Историю рассказывают несколько персонажей одновременно, не давая оторваться от дисплея ни на минуту. Любителей адреналина предупреджу сразу: текста здесь много. Порой даже очень. Иногда чтобы добраться до очередного активного действия, придется прочитать/выслушать тонны диалогов.

Гейм-дизайн также выполнен качественно. Пусть графику и нельзя назвать совершенной, но от-

личные модели персонажей и довольно неплохие арты компенсируют недостаточное разнообразие монстров и простенькое устройство подземелий. К музыке вообще нет никаких нареканий: прекрасный саундтрек (в его создании принимал участие Ясунори Мицуда), отличная английская озвучка от Atlus.

Ну а краеугольный камень данного проекта – монстры. Управлять в бою мы можем только ими. Персонаж способен вызывать в течение сражения до трех подопечных с разными характеристиками. Бои чем-то напоминают дилогию Digital Devil Saga, только еще более непредсказуемы. Система прокачки и апгрейда интересна, беда только в том, что она не слишком тщательно продумана. Некоторые способности добыть невероятно трудно, а ближе к финалу все наши старания сводятся на нет с получением суперсильного чудовища, косящего врагов направо и налево, и это окончательно портит и без того легкую боевую.

Шахтерская сказка

Иногда даже такие творцы глобальных игр, как Falcom (к слову, работы над очередной Legend of Heroes уже идут), решают отдохнуть от набившей оскомину эпичности и соорудить нечто исключительно для души.

→ Впрочем, мир спасти нам все равно придется, но делать это будем не принужденно и весело. Итак, маленькая девочка Parin вынуждена отправиться погостить на неопределенный срок к своему дедушке, мэру небольшого шахтерского городка. В этом захолустье детей ее возраста нет, так что неожиданная встреча с милым монстром по имени Pino и последовавшее приключение со спасением мира монстриков от зловредных фантомов пришлось как нельзя кстати.

Не стоит сразу отмахиваться от Gurumin, будто от очередной забавы для детей. При более тщательном анализе обнаруживается, что перед нами упрощенная и изрядно приправленная мультипликационным шармом Zelda. Сотрудники Falcom создали прекрасную платформенную авантюру с ролевыми элементами. Вооруженная модифицированной дробью Parin крушит отряды фантомов, попутно собирая медалки, нужные для очередного усовершенствования экипировки. Боевая система проста: выбивая дух

из врагов, героиня повышает уровень оружия, одновременно увеличивая и силу ударов. Но стоит поближе стукнуть малышку Parin, как она теряет пару очков жизни, и оружие вновь становится начального уровня. О Zelda напоминают даже эффекты – девушка мастерски пуляет энергетическими снарядами из необычного «сверла».

Кроме того, Gurumin еще и чертовски приятно нарисована. Несмотря на уже почтенный возраст (игра вышла в 2004 году на PC), графика довольно неплохая: трехмерная, мультяшная и очень милая. Музыка идеально вписывается в геймплей, а локализация заслуживает отдельной похвалы. За перевод и подбор актеров отвечал Крис Циммерман (Kris Zimmerman), а он свое дело знает. На данный момент перед нами лучшая игра для PSP 2007 года, несомненно достойная вашего внимания.

P.S. Высшую оценку поставить не могу. Это не оригинальный проект, графика его все же не дотягивает до современных стандартов PSP, да и камера подкачала.

Многопользовательские моды к Half-Life 2

Михаил Половко

Source SDK – очень удобный инструментальный движок Source, позволивший сотням фанатов Half-Life 2 воплотить свои мечты в реальность. Уже через несколько месяцев после выхода первого эпизода этого культового шутера в Сети появились десятки разнообразнейших модификаций. Об однопользовательских любительских дополнениях мы уже писали в *Gameplay*, № 12, 2006, сегодня же представим на суд публики многопользовательские.



Dystopia

mods.moddb.com/2928/dystopia

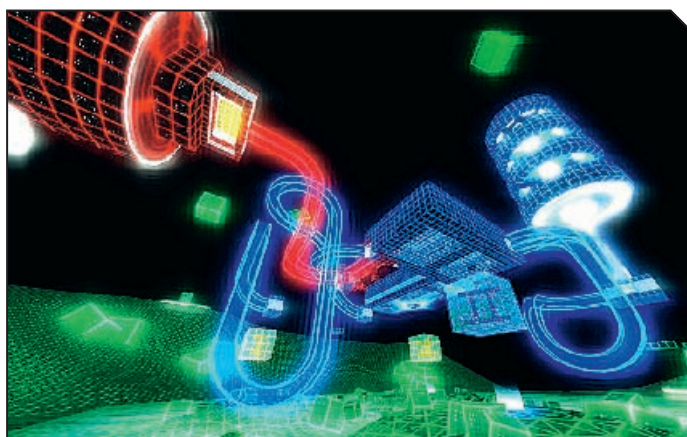
→ Этот колоссальный мод конвертирует оригинальный мультиплеер Half-Life 2 в некое подобие многопользовательской Deus Ex. Противостояние корпораций и повстанцев, наноимплантаты, киберпространство – все это знакомо и любо каждому поклоннику киберпанка. Попадая в Dystopia, геймер вынужден определиться, за какую из сторон он будет сражаться – за Punks или Corp Mercenaries.

Каждая карта в данной модификации – набор последовательных заданий для панков, выполнение которых означает проигрыш для наемников. Например, в одной из миссий анархисты пытаются запустить ракету с ядерной боеголовкой, а наемники в

свою очередь стараются им помешать. Если за отведенное время панки не справятся с задачей, победившими считаются их соперники.

Кроме того, в Dystopia имеется несколько карт, где две противоборствующие стороны могут поиграть в интересную разновидность футбола – на поле с препятствиями, причем с применением холодного оружия. Не это ли мечтали увидеть фанаты данного вида спорта?

В начале каждого раунда можно выбрать еще класс, оружие и имплантаты. Классов всего три (легкий, средний, тяжелый), от них зависят арсенал и скорость передвижения персонажа. Так, легкий разведчик получит слабую, но довольно точную в стрельбе винтовку, а тяжелый пехотинец будет внушать противникам ужас гранатометом или ионной пушкой. Стоит заметить, что все вооружение полностью перерисовано и его функции изменены, – от оригинального арсенала Half-Life 2 не осталось и следа. Особенно поражает rocket launcher, оснащенный небольшим экраном для управления ракетой.



Выбор имплантатов заставит призадуматься, их комплект стоит обсудить до начала игры, так как они формируют слабые и сильные стороны персонажа. Например, игрок, установивший себе имплантат невидимости, сможет быть обнаружен лишь соперником, вживившим термовизор.

На пути панков во время выполнения заданий будут попадаться закрытые двери. Чтобы их открыть, игрок с имплантированным киберинтерфейсом подключается через специальные терминалы к главному серверу. Фанаты серии TRON уже могут представить, что происходит далее: панк, сражаясь с виртуальными протеже наемников, должен добраться до управляющего компьютера и взломать его.

Вообще Dystopia – качественная, увлекательная и сбалансированная модификация, рассчитанная на большое количество игроков. Рекомендуется всем без исключения.





Gutter Runners

mods.moddb.com/7185/gutter-runners

➔ Одна из немногих модификаций к Half-Life 2 в фэнтезийном сеттинге. Начиная раунд, игрок выбирает одну из двух противоборствующих фракций, за которую он будет сражаться: City Watch или Gutter Runners. Каждая сторона имеет три класса – воин, стрелок и вор. От выбранных фракции и класса зависит получаемый при старте комплект вооружения.

Задача в каждом раунде проста – уничтожить противника, перед нами самый обыкновенный deathmatch. Действо несколько усложняется из-за нехватки боеприпасов. Когда заканчиваются патроны, игрок вынужден бежать на базу и докупать их за драгоценности, которые он собирает на поле боя.

К минусам данной модификации можно отнести небольшое количество карт (всего три) и весьма посредственную их прорисовку.

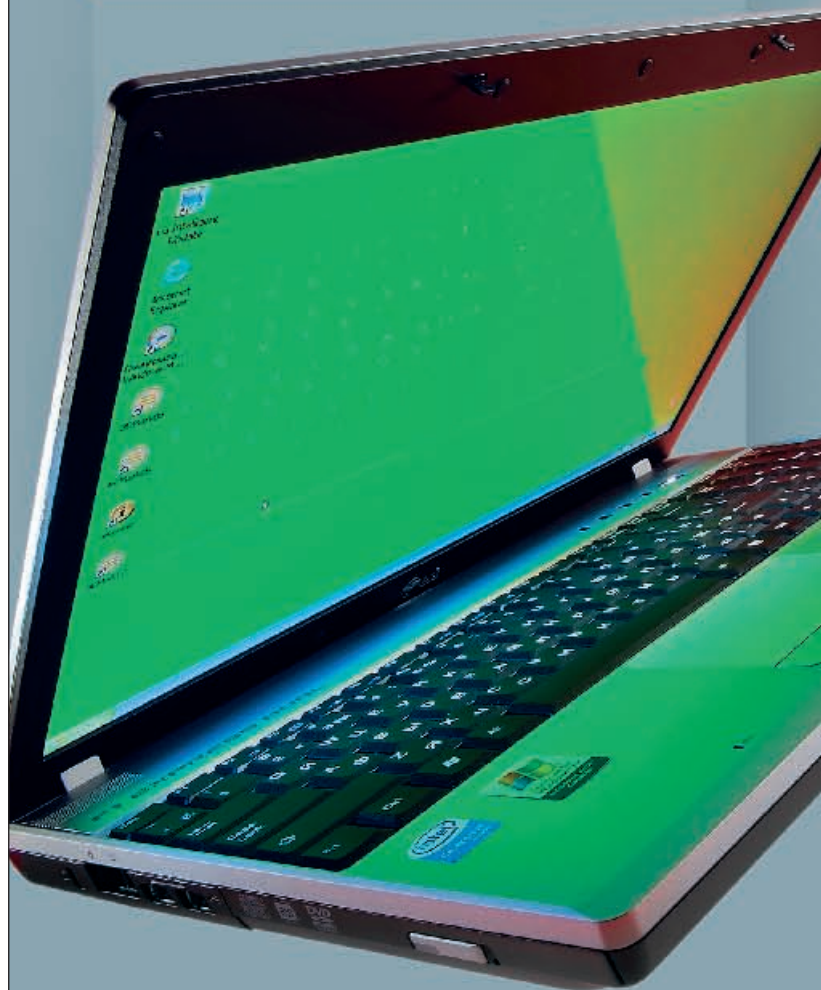


hotline

IT&Consumer Electronics



новый каталог «Ноутбуки»



Ежедневно более
600 тыс. предложений
от 700 магазинов!

www.hotline.ua



Half-Life 2: Cooperation

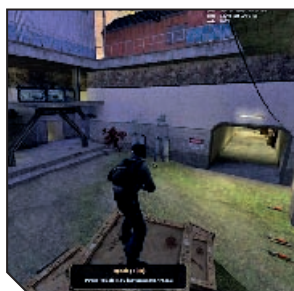
mods.moddb.com/6143/half-life-2-coop

→ Идея совместного прохождения основной сюжетной линии несколькими игроками существует еще со времен первого эпизода DOOM, где кооперативный режим был реализован в качестве дополнительной мультиплеерной возможности. В Half-Life 2 ничего подобного изначально не было, и авторы данного мода решили исправить ситуацию.

Стартовав на уровне под названием Lobby, игроки могут выбрать эпизод оригинальной HL2 для совместного прохождения. Задумка, безусловно, хороша, однако разработчики

мода, к сожалению, не позаботились о балансе. Количество амуниции и аптечек на уровнях по-прежнему рассчитано на одного. В начальных эпизодах играть довольно скучно из-за немногочисленности противников.

Существенным минусом является необходимость наличия выделенного сервера, что не всегда можно реализовать. Для того чтобы поиграть в данный мод на одном компьютере, нужно его вручную перенастраивать и патчить по инструкции, приведенной на официальном сайте модификации. Согласитесь, это достаточно неудобно.



Half-Life 2 DM Pro

mods.moddb.com/6138/hl2dm-pro

→ Этот мод призван расширить основные возможности Half-Life 2: Deathmatch. Главное нововведение – появление в игре tau cannon, известной нам по первой Half-Life винтовки (некоторые называют ее gauss rifle). Нельзя сказать, что это сильно меняет баланс игры, но зато добавляет просто уйму веселья. Особенно впечатляет возвращение такой способности, как bunny hop, т. е. выстрел себе под ноги из tau cannon с последующим прыжком (rocket jump), но без ущерба для здоровья.

Вернулся и всеми любимый модуль для костюма Гордона, увеличивающий длину прыжков (longjump module). С ним сражения становятся динамичнее и требуют от игрока большей ловкости и меткости.

Созданная разработчиками модов панель администрирования – отличное дополнение к стандартному интерфейсу игры. Отныне типично консольные команды вроде включения friendly fire, добавления пароля к сеансу игры или установления временного лимита вызываются непосредственно из специальной панели всего одним нажатием клавиши мыши. Вдобавок любые изменения могут быть выдвинуты на голосование администратором сервера, и тогда поправки вносятся лишь в случае набора определенного количества голосов.

К минусам мода стоит отнести измененные звуки попадания в противника и так называемые brightskins. Оба этих нововведения просто не вписываются в мрачные пейзажи City 17. Ну и еще в комплект данной модификации входит десять дополнительных карт посредственного качества.

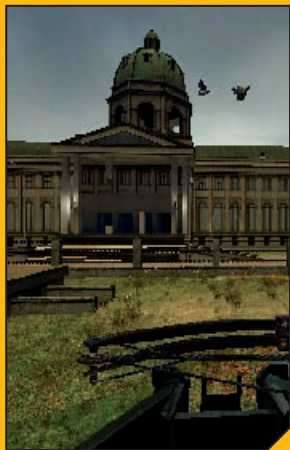


Entity Hunter

mods.moddb.com/8679/entity-hunter

→ Данный мод находится еще на стадии бета-тестирования, но о нем уже можно составить определенное мнение. Его основная идея – многопользовательский отстрел движущихся объектов со стационарной позиции.

Мод не рассчитан на более чем 10-минутную игру, но он является одним из лучших любительских дополнений для сравнения меткости нескольких игроков. Тут и отстрел голубей на площади, и охота на ворон в лесу, и расстрел бочек и арбузов на пляже. Собственно, доступных карт всего три, но, как было уже сказано, проект еще не завершен, так что можно с уверенностью ждать увеличения числа карт в будущем.



SourceForts

mods.moddb.com/4747/sourceforts

→ SourceForts – пример креативного подхода к стандартным идеям. За основу геймплея был взят классический режим *capture the flag*. Добавив к нему процесс сооружения укреплений, разработчики и получили SourceForts. В начале каждого раунда двум командам отводится по 10 минут на возведение укреплений для обороны своего объекта-шара. Со стороны это похоже на постройку муравейника – дюжина игроков, вооруженных одними gravity guns, таскают блоки в разные уголки карты, сооружая бункеры, дзоты и снайперские вышки.

Перед началом игры геймер обязан выбрать класс – scout, engineer, soldier, rocketeer или sniper. Они различаются между собой только вооружением во время битвы, в процессе строительства же все равны. Инженер, кстати, продолжит возводить укрепления и по ходу боя.

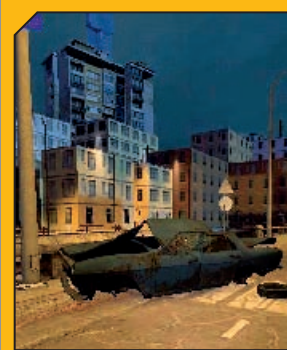
Наличие более дюжины отличных карт и оригинальный геймплей – вот то, что заставляет многих геймеров играть в этот отличный мод уже более года.



Source SDK Base

www.game-warden.com/fsna

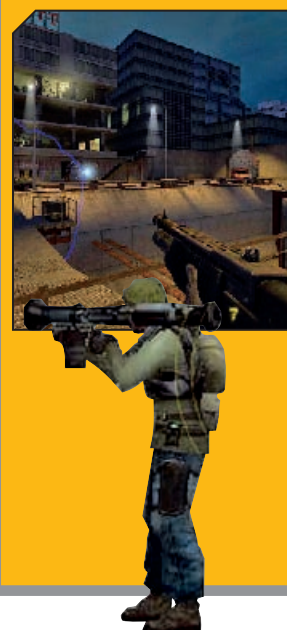
→ Source SDK Base – это набор утилит и патчей для движка Source, необходимый как для разработки модов, так и для их запуска. Большинство современных модификаций для игр, имеющих вышеупомянутый engine, требуют, чтобы данный компонент был установлен. Он занимает около 115 MB дискового пространства и устанавливается исключительно через сервис Steam.



Project 22

mods.moddb.com/4832/project-22

→ Мод, который полностью заменяет арсенал игроков. «Примитивно», – скажете вы? А вы приглядитесь, на что именно заменяет. Ружье, выстреливающее 100 патронов за 3 секунды, настоящая railgun, 4 типа гранат и еще несколько диковинных видов вооружения! Кульминацией абсурда стоит назвать «зубочистку» – лом, наносящий очень малый урон врагу. Так зачем же его использовать? Да затем, что забив-таки кого-то с помощью данного инструмента, мы получили в награду сразу сотню фрагов.



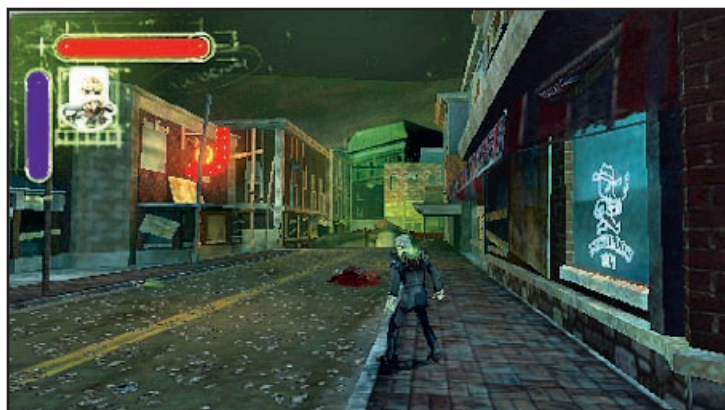


Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer

Дата выхода осень 2007

Еще как минимум пятнадцать незабываемых часов подарит этой осенью поклонникам культовой Neverwinter Nights 2 студия Obsidian. События аддона продолжат историю оригинальной игры, образуя в результате одну общую большую кампанию, однако неопитам позволят обойтись без предварительного прохождения NVN 2. Нас ждут десятки новых способностей и заклинаний, дополнительные подрасы, базовый и несколько престиж-классов, полчища невиданных монстров и верные спутники... В общем, это будет правильный аддон.

PC



Dead Head Fred

Дата выхода август 2007

Главный герой этой игры – детектив Фред – совсем потерял голову, причем в буквальном смысле слова. Зверски убитый, он восстает из мертвых, чтобы среди преступников и мутантов, населяющих город, найти виновного в своей смерти. Вряд ли бы Фред справился с таким заданием, если бы не обладал сверхъестественной способностью: раз нет у него собственной головы на плечах, борец за права зомби может прикрутить чужие, отобранные у врагов. Каждая голова предлагает собственный уникальный геймплей! Естественно, мегалитры кровищи и тонны черного юмора идут в комплекте.

PSP

HEIST

Дата выхода IV квартал 2007

Криминальными играми в жанре action, с драками и погонями, уже никого не удивишь, они даже Джека Томпсона скоро перестанут возбуждать. Но вот если за дело возьмутся люди, два года назад порадовавшие нас незабываемой Bard's Tale, можно надеяться на лучшее.



PC / PS3 / Xbox 360



PC / PS2 / Wii

Obscure II

Дата выхода III квартал 2007

Все знают: если в школе у человека были приключения, в вузе без них тоже не обойтись. Вот и бравая пятерка учеников Leafmore High, выжившая после событий, описанных в первой части, обнаруживает, что в университетском общежитии творится такое... В общем, наша песня хороша, начиная сначала, или дружным маршем на новые грабли. Только теперь с улучшенной картинкой, шестью игровыми персонажами, неизменным кооперативом и в сопровождении Бостонского симфонического оркестра и детского хора Парижской национальной оперы.



Combat Mission: Shock Force

Дата выхода июнь 2007

Вновь гидра мирового терроризма поднимает свою уродливую голову (очевидно, центральную). Исламские фундаменталисты захватили власть в Сирии и на настойчивую просьбу НАТО приструнить радикальные группировки, базирующиеся на территории страны, ответили непереводимой игрой слов. НАТО расстроилось и направило в Сирию войска. Ситуация, разумеется, гипотетическая, но вот симуляция вполне достоверная. Впрочем, те, кто знаком с работами Battlefront.com, проект, наверное, уже ждут.

PC

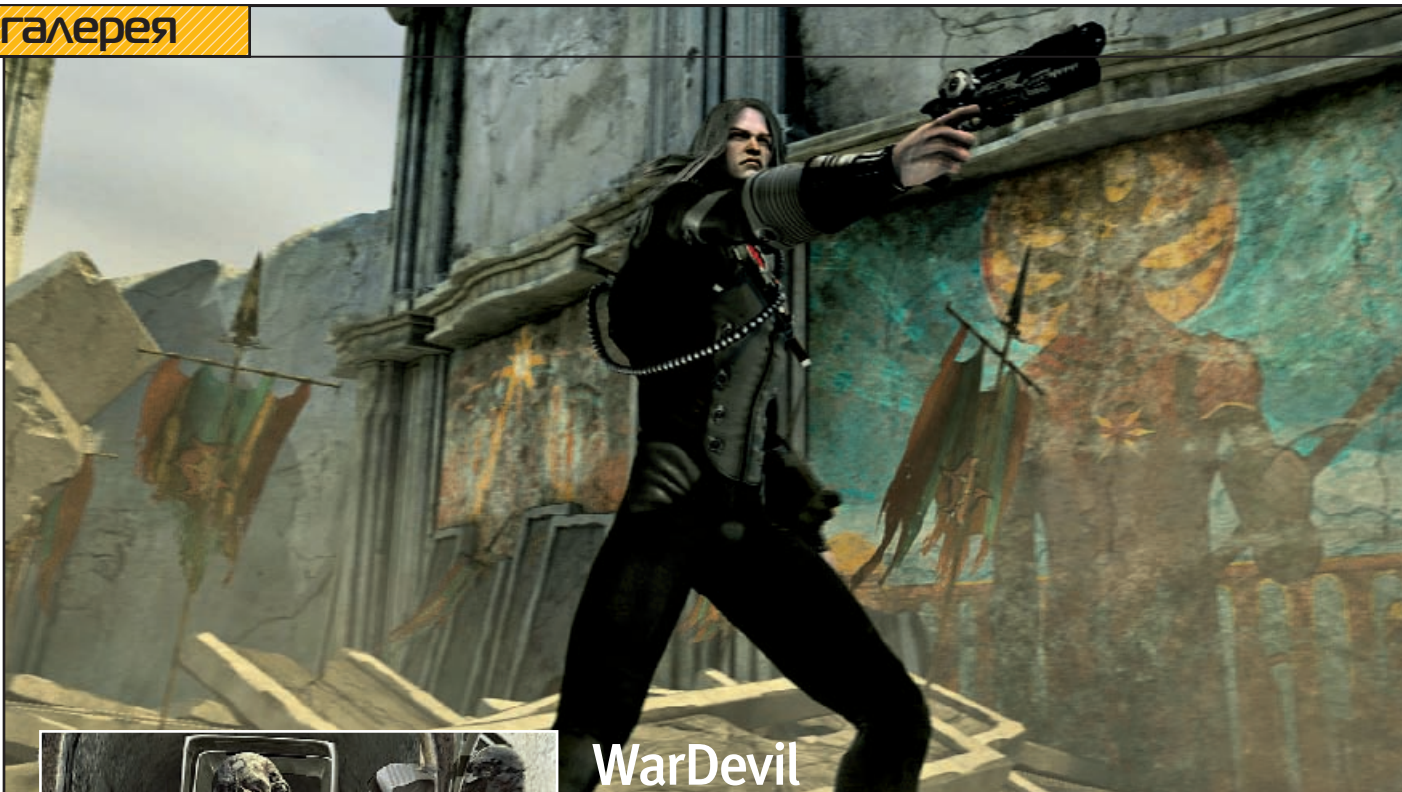
Agon: Lost Sword of Toledo

Дата выхода июнь 2007

Старт серии приключений импозантного профессора Ханта мы проморгали. Но поскольку перед нами адвенчура модного нынче формата, это не так уж страшно. Ведь вышло всего-то три эпизода из четырнадцати, которые будут в свою очередь объединены в семь игр. Итак, ученому, уже посетившему Мадагаскар и Лапландию, придется отправиться в Толедо, где (по традиции) сокрыт легендарный артефакт. Кто сказал, что point'n'click-адвенчуры устарели?

PC





WarDevil

Дата выхода нет данных

Этот проект, теперь возвратившийся в изрядно похудевший список эксклюзивов для PS3, находится в разработке уже не один год. Однако из-за соблюдения режима повышенной секретности информации о данной игре не слишком много. Действительно, вдруг злобный враг проводит о неимоверно оригинальной идее сделать шутер от первого лица в футуристическом сеттинге? Это грозит многими бедами свежеспеченному союзу английской Ignition Entertainment и индийской UTV Software Communication. Так что тс-с-с! Болтун – находка для шпиона.

PS3

MySims

Дата выхода IV квартал 2007

Маленькие миленькие Wii и DS самой судьбой предназначены для маленьких миленьких симсиков. Именно на этих платформах собираются они построить свой маленький миленький городок, чтобы затем превратить его в процветающий мегаполис. Ну такой миленький... маленький... Неизменно вызывающий восторженный визг конструктор персонажей и полный набор няшечных аксессуаров прилагаются.



DS / Wii



King of Clubs

Дата выхода июль 2007

Похоже, разработчики наконец-то поняли, что самые аддитивные игры в мире – это пазлы. Ну сознайтесь честно, сколько часов вы потратили в свое время на Zuma? Можно было бы, пожалуй, не одну кампанию в Civilization осилить. Именно потому Oxygen Interactive сейчас наводит окончательный глянец на свою винтажно-юмористическую action/puzzle о маленьком парке развлечений в Америке 80-х годов. Что ж, посмотрим...

PC / PS2 / PSP / DS / Wii

Avencast: Rise of the Mage

Дата выхода III квартал 2007

Знаете, в магических академиях постоянно что-то случается, как вот, например, в Avencast – вузе, придуманном австрийскими игростроителями. А расхлебывать кашу, заваренную опытными волшебниками, приходится новичкам. В процессе игры герой выучит около 60 различных приемов и заклинаний, примерит больше сотни различных магических одеяний и переведет на чучела для кабинета биологии 30 видов монстров демонического происхождения, взявшихся незнамо откуда. А, ну и заговор раскроет, разумеется. Угадывайте жанр.

PC



Resident Evil: The Umbrella Chronicles

Дата выхода 2007

Фанаты, пожалуй, лучшей серии игр о страшных зомби наверняка с нетерпением ждут оглашения точной даты выхода Umbrella Chronicles, чтобы начать зачеркивать дни в календаре. Вы только представьте себе, нам разрешат прогуляться по локациям из разных проектов серии (включая тот самый особенный) и даже позволят заглянуть в таинственную цитадель злой корпорации. Да и возможность вновь увидеть Billy Coen, Rebecca Chambers, Chris Redfield, Jill Valentine и Carlos Oliveira дорогого стоит. И надо же в конце концов узнать, почему планы Umbrella провалились. В общем, поскорее бы.

Wii

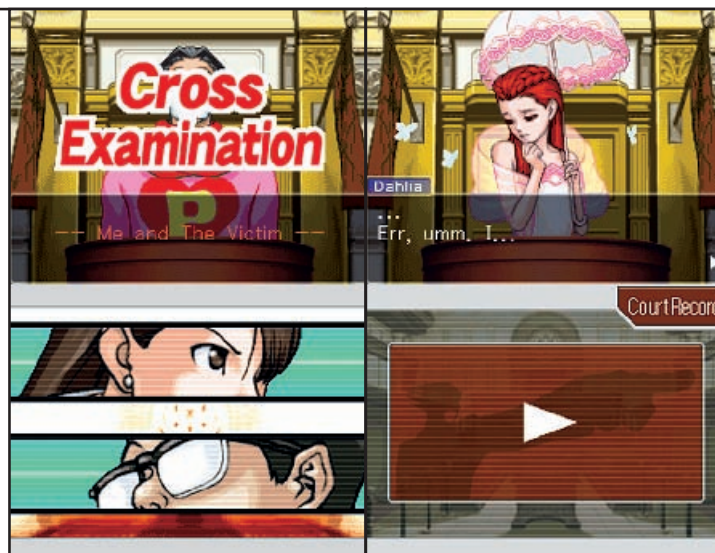


Phoenix Wright: Ace Attorney Trials and Tribulations

Дата выхода сентябрь 2007

Третья часть приключений знаменитого адвоката точно не будет последней (в Японии уже вышла четвертая). Интересно, что здесь мы сможем сыграть за Mia Fey – наставницу вихрастого защитника. Геймплей прежний, но наблюдать за ней не в пример приятнее.

DS



\$80

Microsoft Habu

→ Habu представляет собой довольно интересный продукт, созданный усилиями двух известных компаний – Microsoft и Razer. Тем не менее последняя лишь помогла выпустить редмондскому гиганту собственную игровую мышь, и об этом красноречиво свидетельствует логотип Microsoft, нанесенный на корпус устройства.

По сути, Habu – это смесь Razer Copperhead (у которой взят механизм) и Microsoft IntelliMouse Explorer 3.0 (общая форма). Боковые элементы сделаны из прозрачной резины, а основание покрыто тефлоном для лучшего скольжения по поверхности коврика. Кроме того, вставки не только красиво выглядят, но и служат упором, мешающим выскальзыванию устройства из руки. При жела-

нии боковые панели можно снять и заменить дополнительным комплектом, имеющим другое расположение и форму кнопок.

Сенсор размещен в задней части мыши (отнесем это к недостаткам), а колесико сдвинуто чуть вперед, чтобы освободить пространство для двух кнопок, меняющих разрешающую способность (от 400 до 2000 dpi). На днище также имеется кнопка переключения профилей, сохраняемых в памяти устройства.

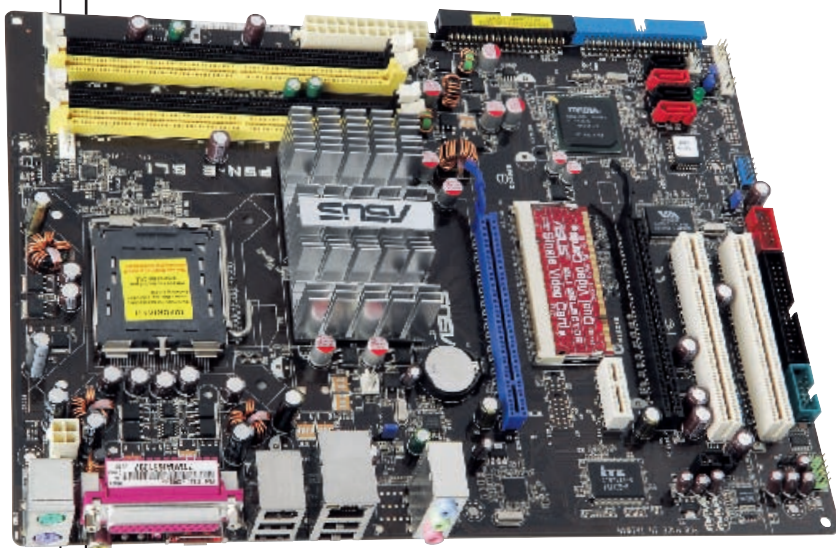
Для многих геймеров данная модель станет шансом воплотить мечту в реальность, получив ту же Razer Copperhead, только несимметричной формы, с отличным дизайном и подсветкой корпуса. Да и стоимость этого устройства ниже, чем у продукта Razer, что немаловажно для отечественных пользователей с ограниченным бюджетом.



Продукт предоставлен компанией Microsoft, www.microsoft.com/ukraine

\$130

ASUS P5N-E SLI



Продукт предоставлен МТИ, www.mti.ua

→ Разнообразие материнских плат, построенных на базе системной логики от NVIDIA с поддержкой процессоров Intel Core 2 Duo, долгое время оставляло желать лучшего. Это были либо модели на основе nForce 680i, стоившие баснословных денег, либо же устройства с nForce 570i и 590i, которые никак не могли удовлетворить оверклокерские амбиции энтузиастов. Изменить ситуацию к лучшему поможет чипсет NVIDIA nForce 650i. Первой ласточкой с новым набором логики стала данная материнская плата принадлежит скорее к решениям среднего уровня, но в то же время имеет некоторые особенности топовых продуктов.

У платы привлекательный дизайн и удобное размещение всех слотов и разъемов. Многим понравится черный цвет текстолита. Единственный недостаток – не очень эффективная система охлаждения чипсета: на северном мосту установлен массивный

алюминиевый радиатор, а южный вообще лишен какого-либо теплосъемника. И если без разгона этого вполне хватает, то при оверклокинге настоятельно рекомендуем задуматься о замене штатной СО, так как чипы греются довольно сильно.

Производительность материнской платы, согласно данным, полученным в тесте PCMark05, на несколько процентов ниже, чем у устройств на базе Intel P965. А вот что касается возможностей для разгона, то здесь ASUS P5N-E SLI зачастую опережает даже более дорогие продукты, рассчитанные на оверклокеры. Достигнутое нами значение частоты системной шины в 480 MHz вовсе не предел, и при смене охлаждения чипсета материнская плата вполне способна преодолеть планку 500 MHz. Заманчивое предложение в этой ценовой категории, особенно для тех, кто собирается заняться серьезным тюнингом своей системы.

\$159

Продукт предоставлен MTI, www.mti.ua

XpertVision X1950 GT Super 512 MB

➔ Новинка основана на чипе Radeon X1950 GT, который уже снискал славу у тех, кто привык считать свои деньги и не против немного сэкономить при апгрейде видеокарты. Двухслотовая конструкция системы охлаждения, может, и выглядит несколько простовато, но хорошо справляется со своими обязанностями, при этом уровень издаваемого шума довольно низкий. Штатные частоты соответствуют рекомендованным – 500/1200 MHz, однако после разгона плата устойчиво работала на 620/1400 MHz.

Скромные показатели быстродействия памяти объясняются ее увеличенным до 512 MB объемом, что в режимах с максимальным качеством графики порой не менее важно, чем высокая частота.

Если вы не готовы ждать некоторое время, пока прояснится ситуация с моделями среднего уровня от AMD и NVIDIA, имеющими поддержку DirectX 10, плата с Radeon X1950 GT – неплохая возможность уже сейчас довольно комфортно чувствовать себя в современных играх и при этом не переплатить.

Tagan EasyCon TG580-U15

➔ Блоки питания немецкой компании Tagan, несмотря на популярность в Европе, пока что мало известны украинскому потребителю. Модель TG580-U15 мощностью 580 Вт относится к серии EasyCon, представители которой оборудованы разъемами для модульного подключения дополнительных проводов (24-контактный, ATX12V- и EPS12V-коннекторы выводятся обычным способом). В комплек-

те поставляется достаточный для многих пользователей набор кабелей. С технической точки зрения интересно наличие переключателя режимов работы линий +12 В: либо две по 20 А каждая, либо единая на 35 А. Система охлаждения традиционна для большинства блоков этого класса – один 120-миллиметровый вентилятор на верхней плоскости. Возможностей данного БП хватит для обеспечения питанием мощного PC.

Н/Д

Продукт предоставлен Tagan, www.tagan.com

EVGA e-GeForce 8800 GTS KO ACS3 320MB Edition

➔ На сегодняшний день видеокарты с чипами GeForce 8800 GTS и 320 MB памяти являются лучшим вариантом по соотношению цена/производительность в сегменте high-end. Имея привлекательную стоимость, они обладают всеми возможностями более дорогих аналогов, причем падение быстродействия по сравнению с последними не столь значительно.

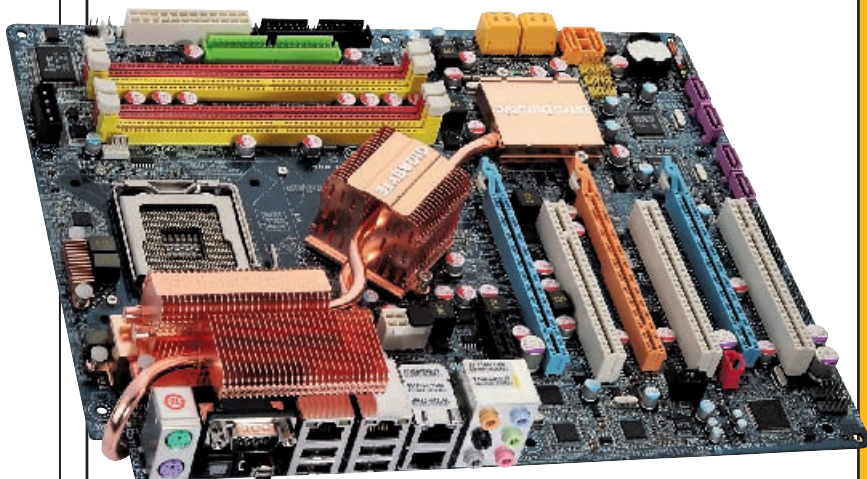
Данная видеокарта от компании EVGA принадлежит к серии ACS3 Edition, продукты которой тюнингуются еще на заводе. Частоты новинки увеличены производителем до 588/1840 MHz (при штатных 512/1600 MHz). Заметно модифицирована и система охлаждения – на обратной стороне PCB появился достаточно объемный радиатор, а сама СО получила новый кожух, повышающий ее эффективность.

\$430

Продукт предоставлен Nebesa, www.nebesa.ua

\$305

Gigabyte GA-N680SLI-DQ6



Продукт предоставлен K-Trade, www.k-trade.ua

➔ Среди производителей, которые первыми выпустили новые материнские платы на базе системной логики NVIDIA nForce 680i SLI, не оказалось Gigabyte. Компания предпочла разработать собственный дизайн для топового представителя семейства – GA-N680SLI-DQ6.

Компоновка платы по сравнению с референсной изменена весьма ощутимо. Первое, на что стоит обратить внимание, – усовершенствованная система охлаждения. На северном и южном мостах и силовых транзисторах установлены массивные радиаторы, соединенные между собой тепловыми трубками. Кроме того, на обратной стороне для улучшения охлаждения элементов платы через термопрокладки закреплены большие медные пластины. Редизайн привел к уменьшению свободного места вокруг процессорного разъема, поэтому возможны проблемы совместимости платы и габаритных кулеров.

Двенадцатифазная система питания и богатые возможности настройки BIOS позволяют надеяться на хороший разгонный потенциал. Проверка с процессором Core 2 Duo E6400 показала, что плата сохраняет стабильность при частоте системной шины 455 MHz – стандартный результат для продуктов на базе nForce 680i SLI. При эксплуатации GA-N680SLI-DQ6 во внештатных режимах требуется обдув радиаторов как минимум вентилятором процессорного кулера.

Из упрощений можно отметить только отсутствие POST-индикатора и кнопок Power и Reset. В остальном возможности платы не отличаются от рекомендованных NVIDIA, поэтому справедливым будет утверждение, что Gigabyte GA-N680SLI-DQ6 – улучшенный по сравнению с эталоном продукт на базе системной логики nForce 680i SLI.

\$250

Saitek X52 Pro

➔ Визуальные и тактильные впечатления от новой модификации топовой модели Saitek очень приятны. Черные РУД и РУС с резинопластиковыми вставками, дюралевые рычажки и верньеры с рифлеными поверхностями – все это соответствует стилю современной авиационно-космической техники.

У X52 Pro ухватистые рукоятки и хорошая устойчивость оснований. Регулируемая по высоте гарда дает возможность настроить джойстик под размер ладони. Полезная особенность: кнопка-курок имеет два спусковых положения.

Но основная функция устройства – пилотирование ЛА по тангажу и крену – требует привыкания. В X52 Pro применена система пружинной загрузки с постоянными усилиями. Ее работа имеет мало общего с реакцией управления атмосферных ЛА, да и в космической технике конструкторы

предпочитают схему с их пропорциональным возрастанием. Кроме того, относительно тяжелая рукоятка и слабая пружина приводят к расклатке РУС при резких переключениях. Управление по курсу (twist) заметно тяжелее и имеет пропорциональный градиент, величина отклонений гораздо меньше.

Из положительных качеств схемы X52 Pro нужно отметить использование в осях крена и тангажа бесконтактных сенсоров с практически неограниченным ресурсом. Очень хорош РУД. Жесткость его хода регулируется, он плавный, с отчетливыми щелчками проходных фиксаторов ПМГ (полетного «малого газа») и форсажа. Обилие кнопок и колесиков не отвлекает, а помогает работать с системами ЛА. Вот только вращение верньеров на РУД туговато, пальцы иногда проскальзывают по их ребристой поверхности.



Продукт предоставлен представительством Saitek в Украине, www.saitek.com.ua

Н/Д

➔ Двухчиповые видеокарты для потребителя уже не новость – подобные продукты есть в ассортименте Gigabyte, ASUS, GeCube. Выпустив Radeon X1950 PRO DUAL, этот список пополнила и компания Sapphire. Рассматриваемый графический адаптер, как и другие подобного плана, поражает своими размерами. На самой плате приютились два ядра RV570 (Radeon X1950 PRO) и шестнадцать чипов памяти общим объемом 1024 MB. Компоненты охлаждаются габаритным кулером на тепловых трубках, который закрывает большую часть карты. Радиатор продувается довольно тихим 80-миллиметровым вентилятором. Графический адаптер снабжен двумя разъемами дополнительного питания. Для объединения обоих GPU на одной плате производитель применил специальный связывающий чип.

Чтобы добиться полноценной работы рассматриваемого графического адаптера в системе, следует активировать режим CrossFire в драйверах, иначе устройство будет демонстрировать скорость на уровне одиночного Radeon X1950 PRO. Совместимость карты ограничена по принципу «свой-чужой»: она не станет функционировать на материнских платах с чипсетами компании NVIDIA. По производительности Radeon X1950 PRO DUAL зачастую оказывается почти в два раза быстрее своего одиночного собрата и в большинстве тестовых приложений опережает X1950 XTX на 5–20%.

Рассматриваемый продукт вряд ли будет доступен в широкой продаже, но такая цель наверняка и не преследовалась. X1950 PRO DUAL – своего рода визитная карточка, демонстрирующая потенциал инженерного отдела и производственные возможности Sapphire.

Sapphire Radeon X1950 PRO DUAL



Продукт предоставлен Sapphire, www.sapphiretech.com

LEXMARK Легко отримати більше.

Хочеш придбати

**принтер, сканер і копір
за 299 гривень –**

**обміняй свій старий принтер на
новий багатофункціональний
пристрій LEXMARK X1270!**

Тільки з 10 травня по 10 червня принось свій старий принтер
будь-якого виробника до "сервіс-спеціаліста" мережі гіпермаркетів
City.com і отримай LEXMARK X1270 за спеціальною ціною (299 грн.)!



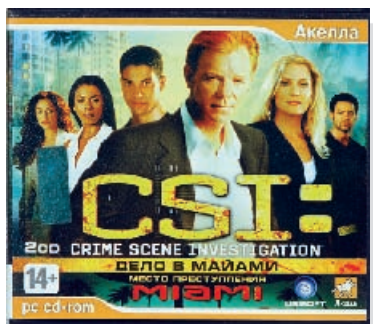
МЕРЕЖА ГІПЕРМАРКЕТІВ СУЧАСНОЇ ЕЛЕКТРОНІКИ

м. Дніпропетровськ:
вул. Набережна-Перемоги, 86-а,
пр-т Карла Маркса, 52,
Героїв Сталінграда, 31Д;
м. Донецьк: вул. Стадіонна, 3-д;
м. Запоріжжя: вул. Ангеленка, 13-а;
м. Івано-Франківськ: вул. Миколайчука, 2;

м. Київ: пр-т Московський, 23-а,
вул. Малишка, 3,
вул. 50-річчя Жовтня, 6-г;
м. Кризний Ріг: вул. Лермонтова, 37;
м. Львів: вул. Наукова, 35-а;
м. Миколаїв: пр. Леніна, 98;
м. Одеса: пров. Семафорний, 4;

www.city.com.ua

8 800 501 5000
(безкоштовно)



«Место преступления: Дело в Майами»/ CSI: Miami

Жанр детективная адвенчура
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 3/5
Локализация 3/5

→ Команда американских криминалистов из телесериала «Место преступления» снова на экранах. На сей раз, как следует из названия, действие переместилось на восточное побережье – в Майами. И в первом же деле фигурирует экзотика – поле для гольфа, аллигатор и конечность жертвы. В плане геймплея игра похожа на прочие продукты этого «модельного ряда»: сбор улики, беседы с подозреваемыми и свидетелями, общение с экспертами – словом, стандартный набор приемов по расследованию преступлений. Все, что было сказано о локализации предыдущей игры от «Акеллы» на ту же тему, применимо и в данном случае. Явных ляпов в переводе нет, однако о русской озвучке никто не позаботился, остается уповать на титры.



«Мото Драйв»/ Motobike

Жанр гоночная аркада
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Одиссей»
Игра 1/5
Локализация 2/5

→ Остановите, кто-нибудь, Team6! Поток низкопробных проектов от этой голландской студии грозит отечественной игровой индустрии новым кризисом. Такое впечатление, будто авторы из Team6 навсегда застыли в середине 90-х годов прошлого века и ничего не знают о возможностях современных графических акселераторов, DirectX 8 хотя бы (мы уж и не говорим о последних версиях DirectX), а также о существовании новых пакетов 3D-моделирования. Но даже не в убогой графике дело. Гонки с таким игровым дизайном не выпускают лет пятнадцать, геймплей здесь выглядит уже не смешно – душе-раздирающе. Чем обусловлена любовь компании «Одиссей» к сомнительной продукции голландцев, нам объяснить сложно.

Вся «Локализация» заключается в переводе пяти пунктов меню и нескольких описаний. Да и то шрифт здесь подобран просто ужасно.



«Состояние войны 2»/ State of War 2

Жанр стратегия реального времени
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 3/5
Локализация 4/5

→ Разработчик этой игры, словенская студия Cypron Studios, мало известен широкой публике. Читателям Gameplay компания знакома благодаря RPG «Боги: Дорога в бесконечность». Сегодня же нашему вниманию представлен проект совершенно другого плана, а именно стратегия реального времени «Состояние войны 2», сиквел весьма неплохого проекта 2001 года.

На дворе уже 2007-й, а вторая часть игры так и не ушла хоть сколько-нибудь далеко от своего предка: графика находится все на том же убогом по современным меркам уровне, озвучки юнитов нет, а геймплей довольно вял. Думаем, что нынешние игроки смогут присмотреть для себя более интересный продукт.

Локализация выполнена хорошо, хотя шрифт несколько мелковат, это заставляет пристально всматриваться в монитор и утомляет.

«Пекло»/Burn

Жанр first person shooter
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 3/5
Локализация 4/5

→ Игра «Пекло» не имеет никакого отношения к одноименному фильму и является сетевым шутером от первого лица, таким себе малобюджетным клоном Unreal Tournament и Quake III Arena. Поддержка всех самых современных графических наворотов в движке (вплоть до DirectX 10) не спасает картинку – даже на максимальных настройках «Пекло» выглядит, как древний FireStarter с прикрученным HDR (при этом наблюдается весьма сильное торможение

даже на достаточно мощном игровом PC).

Геймплей, откровенно говоря, не радует: примитивный искусственный интеллект ботов, банальный дизайн уровней и оружия... в общем, поклонники сетевых баталлий вряд ли обратят внимание на «Пекло» – это не тот жанр, где новый проект, пусть и посредственный, сможет отвлечь игроков от шедевров прошлых лет.

Локализация выполнена в целом неплохо, впрочем, и работы было, прямо скажем, немного.





«Alone in the Dark: По ту сторону кошмара»/Alone in the Dark: The New Nightmare

Жанр survival horror
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 4/5
Локализация 5/5

➔ В этом году исполняется 15 лет с того момента, когда на свет появилась игра, ставшая прародительницей жанра, который вошел в нашу жизнь как survival horror, так сказать, «ужастик на выживание». Называлась она Alone in the Dark и произвела настоящий фурор среди геймеров благодаря не только сюжету и атмосфере, но и технологическим новинкам. В начале XXI в. издатель Infogrames решил реанимировать серию, и в результате в

2001 г. появился «новый кошмар». «Всего» через шесть лет герои истории Эдвард Карнби и Элин Седрак заговорили по-русски.

На фоне последних работ «Акеллы» и ее партнеров в сфере локализации Alone in the Dark выделяется более высоким уровнем по всем параметрам – от качества перевода до актерской игры.

Neverwinter Nights

Жанр ролевая игра
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 4/5
Локализация 1/5

➔ Редакция Gameplay очень любит ролевые игры и самой компании BioWare, и использующие движки данной студии, поэтому нам особенно обидно, когда их локализации получаются откровенно ущербными. Так было с Neverwinter Nights 2 от «Акеллы», история повторилась и с оригинальной Neverwinter Nights от «1С». Главная ошибка – русификация версии 1.66, которая не обновляется до принятой во всем мире 1.68 (кстати, последней – поддержка проекта прекращена), что сразу же исключает игру в Интернете. Еще один недочет – выпуск обычного, а не Diamond-издания без дополнений Hordes of the Underdark и Shadows of Undrentide. Из-за их отсутствия на русскую версию нельзя установить тысячи отличных пользовательских модулей. На этом фоне ошибки перевода, фрагменты английского текста, опечатки, очень странная местами озвучка и прочие недостатки выглядят просто мелочами. Одна надежда на «Буку», готовящую сейчас локализацию Jade Empire Special Edition.



«UFO: Прозрение»/UFO: Afterlight

Жанр тактическая стратегия
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 4/5
Локализация 5/5

➔ Серия UFO от чешского разработчика ALTAR Games с выходом каждого эпизода становится все лучше. Появление очередной версии игры порождает в геймерах надежду, что UFO хоть немного приблизится к именитому предку, и в этот раз чехи оправдали наши ожидания, пусть и не в полной мере. Третья часть представляет собой альтернативную сюжетную линию UFO: Aftershock. Некая группа людей с Лапуты решила попробовать построить новый дом на Марсе, а не пытаться возродить Землю. Но не все так радужно, как того хотелось бы переселенцам. Геймеру по-прежнему приходится большую часть времени проводить в тактических миссиях – очищать территорию от инопланетной нечисти, воевать со свихнувшимися роботами и т. д.

К локализации от «1С» претензий нет по определению, весь перевод сделан качественно и добротнo, голоса актеров нескучны и подпитывают энергетику игры.



The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine

Жанр ролевая игра
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 4/5
Локализация 4/5

➔ К выходу полноценного аддона для Oblivion под названием Shivering Isles компания «1С» выпустила локализованную версию Knights of the Nine. Это сборник дополнений, состоящий из набора маленьких официальных плагинов (логово пиратов, броня для лошади и т. д.), предлагавшихся ранее для скачивания за символическую плату. Также здесь есть сами «Рыцари Девяти» – уже более серьезный плагин, вводящий в игру новую гильдию с собственной сюжетной линией. Откровенно говоря, на полноценное дополнение такой диск не тянет, однако несколько часов геймплея к оригинальной игре добавляет, да и стоит относительно недорого.

Локализация «Рыцарей Девяти» выполнена подобно Oblivion – на русском здесь только тексты, озвучка осталась английской. Качество русификации такое же, как и у перевода оригинальной игры, и по большей части не вызывает никаких нареканий.



Топ 5

Сергей Галёнкин

Грязь, аварии, психопат, маги и параллельные миры

Лето – пора отпусков. Поэтому и нам с вами лучше на время забросить компьютеры и домашние консоли, вооружиться портативными приставками и отправиться куда-нибудь, где есть песок и море. Судя по куцему списку релизов, разработчики так и поступят.



Colin McRae: DIRT

Следующая часть раллийного гоночного сериала в очередной раз будет радовать любителей покатайся на мощных машинах по бездорожью. В название специально добавили слово «DIRT», чтобы сделать игру еще привлекательнее для целевой аудитории.



FlatOut: Ultimate Carnage

Главный конкурент Burnout в отличие от своего противника с каждой серией становится только лучше. После ураганной второй части мы ждем как минимум еще больше сумасшедших трюков, разрушения и автомобильного безумия.



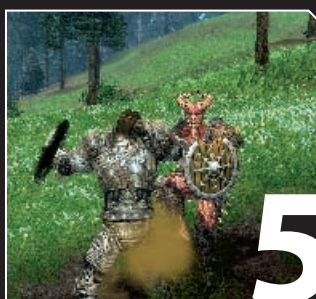
Manhunt 2

Обществу нужен враг. А политикам он нужен вдвойне. И роль «самой вредной игры № 1» опять с удовольствием берет на себя проект Rockstar. Побывать в шкуре маньяка-убийцы – что может быть неполиткорректнее?



Shadowrun

Магия против технологий будущего – избитая тема. Но для сетевых баталий по Интернету и Xbox Live! подходит очень хорошо. Особенно с учетом того, что владельцы PC и Xbox 360 смогут играть друг против друга.



Two Worlds

Амбициозная RPG из Восточной Европы. Но, к счастью, не очередной клон Fallout. Получится ли у поляков сделать действительно живой мир и обеспечить «невиданную до сих пор свободу выбора», мы узнаем уже очень скоро.