

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 БУЯЙЧУК

IT-менеджер
АЛЕКСАНДР САВЧЕНКО

Журнал **Gameplay**, № 7 (23), июль 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



Gameplay 2.0

→ Примерно год назад я писал о том, насколько сильно сообщество геймеров может влиять на качество и содержание игр как до их выхода, так и после. Действительно, комьюнити способно превратить далеко не идеальный проект в хит, модифицируя контент, требуя от разработчиков введения тех или иных улучшений геймплея и т. д. Если же создателям не удастся заинтересовать своим продуктом энтузиастов, то даже неплохая игра будет быстро забыта.

Мнение комьюнити, то есть в данном случае вас, уважаемые читатели, важно и для нашего журнала. Вот уже два года **Gameplay** динамично развивается, не в последнюю очередь благодаря вашему активному

участию. Зачастую именно советы и рекомендации читателей помогают нам делать каждый номер лучше и интереснее предыдущего.

Полгода назад мы запустили блог журнала (gameplay.com.ua), чтобы иметь возможность напрямую общаться с вами. Сейчас **Gameplay**-блог является лидером в своем сегменте, за месяц его посещают около 80 тысяч человек, но мы не намерены на этом останавливаться. В ближайшее время будет запущен полноценный сайт журнала, который мы, кстати, делаем, руководствуясь в том числе и вашими пожеланиями.

Мы хотим предоставить каждому нашему читателю пространство для творчества. Любой зарегистрированный поль-

зователь сможет не только участвовать в обсуждениях материалов и игр, общаться на форуме и оценивать статьи, но и самостоятельно вести блог, писать рецензии на интересующие его проекты, договариваться об обмене дисками с другими посетителями сайта, находить партнеров для сетевых матчей и создавать MMOG-гильдии.

Украинским геймерам нужно место в Сети, которое они могли бы называть своим домом, сайт, оптимизированный специально под их нужды. В данный момент специалисты Web-отдела ИТС Publishing строят именно такой дом. До его сдачи в эксплуатацию и заселения осталось не так уж много времени.

До встречи на gameplay.com.ua!

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галенкин,
segal@itc.ua

тема

World of Darkness

Скажите, вы когда-нибудь хотели почувствовать себя вампиром? А оборотнем, могущественным магом или даже мумией? Либо наоборот, не прочь были бы поохотиться за данной нечистью? Подобную возможность предоставляет уникальная настольная ролевая игра World of Darkness. Вы ведь, разумеется, помните Vampire: The Masquerade – Bloodlines?



Содержание

№ 7 (23) июль 2007

тема

42 Уоррен Спектор

Мы продолжаем хорошую традицию знакомить наших читателей со знаменитыми личностями игровой индустрии. В этом номере расскажем об Уоррене Спекторе – создателе легендарных Deus Ex, System Shock и Thief: The Dark Project.



Новости

- 6 Кратко
- 12 Обратная связь
- 14 Новости киберспорта

Мысли

- 18 Тяжелая женская доля
- 19 А был ли юмор?

Тема

- 20 Ubidays 2007
- 32 World of Darkness
- 42 Уоррен Спектор
- 46 Games Convention: гид для туристов

Превью

- 50 Guild Wars: Eye of the North
- 54 Guild Wars 2
- 58 Halo 3
- 66 MySims
- 70 Turning Point: Fall of Liberty
- 72 Clive Barker's Jericho
- 76 Sinking Island

- 78 Азирис Нуна

- 80 Scorpion
- 84 Collapse

- 86 Индустрия в лицах: Владимир Киселев

- 88 Интервью с Андреем Ковалевым из «Буки»

Рецензии

- 94 Two Worlds
- 96 Red Steel
- 98 Eledees
- 100 Red Ocean
- 102 The Ship: Остаться в живых
- 104 Guitar Hero II
- 106 Demon Chaos
- 107 Shining Force EXA
- 108 The Red Star
- 110 Cooking Mama: Cook Off
- 111 QuickSpot
- 111 Lunar Knights

- 112 Мини-моды для S.T.A.L.K.E.R.
- 116 Галерея

Гид покупателя

- 122 Железо
- 126 Локализации
- 128 Топ 5 июля





Guild Wars 2

Ну кто бы мог подумать, что лапочки-некроманты и строгие монахи из Prophecies удосужатся не только связать себя узами брака, но и обзавестись потомством... Нам-то казалось, незамысловатые радости этого брэнного мира их не привлекают. Ан нет, в Guild Wars 2 мы встретимся с прапраправнуками старых героев.

13-й полк. Военное искусство ··· 126	Red Steel ····· 96
Clive Barker's Jericho ····· 72	RTL Лыжный трамплин 2007 ··· 127
Collapse ····· 84	Runaway 2: Сны Черепахи ··· 126
Cooking Mama: Cook Off ····· 110	Scorpion ····· 80
Demon Chaos ····· 106	Shining Force EXA ····· 107
Dynasty Warriors: Gundam ····· 120	Sid Meier's Railroads! ····· 126
Eledees ····· 98	Sinking Island ····· 76
Final Armada ····· 118	StarCraft II ····· 116
Folklore ····· 121	The Club ····· 121
Guild Wars 2 ····· 54	The Golden Compass ····· 118
Guild Wars ····· 126	The Red Star ····· 108
Guild Wars: Eye of the North ··· 50	The Ship ····· 102
Guitar Hero II ····· 104	Turning Point: Fall of Liberty ··· 70
Halo 3 ····· 58	Two Worlds ····· 94
Jeanne d'Arc ····· 119	Ultimate Duck Hunting ····· 120
Luminous Arc ····· 121	Uncharted: Drake's Fortune ··· 119
Lunar Knights ····· 111	Азирис Нуна ····· 78
Manhunt 2 ····· 119	Зимние игры 2007 ····· 127
Medieval II: Total War Kingdoms · 118	Крутой Тони:
Mozart ····· 120	Похождения балбеса ····· 127
MySims ····· 66	Тортига II: Проклятый Клад ··· 127
QuickSpot ····· 111	
Red Ocean ····· 100	



MySims

Хотите, чтобы по вашему дому бегали маленькие ножки? Нет, мы тоже не любим мышей, просто Electronic Arts, памятуя о практически безграничных возможностях клонирования, готовится подселить в дома владельцев DS и Wii своих симсов. Ну неужели вы не приютите десяток-другой этих милых большеглазых малышей?

Ubideays 2007

Париж – столица моды, город, горячо любимый художниками, поэтами, музыкантами, а также разработчиками игр и нами, журналистами. В репортаже вы не только увидите фото города, в котором мечтает побывать большинство женщин, но и узнаете о новых проектах компании Ubisoft. Собственно, в гости к ней и ездил Сергей Галёнкин. Читайте об Assassins Creed, новой Splinter Cell и следующей части приключений безумных кролегов (о да!) в нашем репортаже.



Содержание →

Gameplay
DVD#7 (23)

Игры

Полные версии

Warsow 0.30

Shareware-игры

Abra Academy

Archipelago

Big City Adventure:

San Francisco

Boulder Dash 1.6

Bullet Candy

Concentration

Family Feud II

Elemental

Great Escapes Solitaire

High Seas: The

Family Fortune

Island Wars 2

Lode Runner 1.6

Nanny Mania

Nertz Solitaire

Scavenger

Secrets of Olympus

Snapshot Adventures

Sushi Frenzy

Yahtzee

Демонстрационные версии

Colin McRae: DIRT

Lost Planet: Extreme

Condition

Tomb Raider:

Anniversary

Патчи

Русские версии

Братва и Кольцо 1.5

Головорезы:

Корсары XIX века

Стальные монстры 1.4

Europa Universalis

3 1.10r

Company of Heroes 1.61

Heroes of Might and

Magic V 1.5

Medieval II: Total War 1.1

PROTECTOR:

Космическая боевая

платформа 1.05

Resident Evil 4 1.1.1

S.T.A.L.K.E.R. 1.0003

Silent Hunter 4: Wolves

of the Pacific 1.2

Английские версии

Battlestations:

Midway 1.1.1

Company of Heroes 1.61

Defcon 1.42

Halo 2 Vista #1

Silverfall 1.17

Space Empires 5 1.35

StarCraft 1.15

StarCraft: Brood War 1.15

Supreme Commander

3251

Two Worlds 1.3

Моды

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

AMK Mod

A-life Mod

Dream Mod

Kill Them All

Transport Mod

Real Damage Mod

Harmonica Mod

Guitar Mod

Torch Mod

Weapon's Orientation

Mod

Interface Mod

RedMap SpotsOff Mod

Hardcore Anomalies Mod

Видеоролики

Мультиплатформа

Assassin's Creed

Blazing Angels 2: Secret

Missions of WWII

Brothers in Arms:

Hell's Highway

Haze

Hour of Victory

Juiced 2:

Hot Import Nights

Lego Star Wars:

The Complete Saga

Need for Speed

ProStreet

Overlord

Star Wars:

The Force Unleashed

Surf's Up!

The Darkness

Tomb Raider:

Anniversary

Tom Clancy's

EndWar

Tom Clancy's Splinter

Cell: Conviction

Ubisoft: Games

for Everyone

PC

Age of Conan:

Hyborian Adventures

Crysis

Half-Life 2: Black Box

StarCraft II

Steel Fury:

Kharkov 1942

The Settlers:

Rise of an Empire

Xbox 360

Naruto:

Rise of a Ninja

PSP

Crazy Taxi: Fare Wars

Star Wars Battlefront:

Renegade Squadron

Wii

Alien Syndrome

Cosmic Family

Rayman Raving

Rabbids 2

Обои для Рабочего стола

Dungeon Runners

Enemy Territory:

Quake Wars

Halo 2

Haze

Juiced

Juiced: Eliminator

Splinter Cell:

Conviction

StarCraft II

Surf's Up!

The Charlton's Fashion

Academy

The Darkness

Tomb Raider:

Anniversary

Смерть шпионам

Обои от

GameWallpapers.com

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, июль 2007» является неотъемлемой составляющей журнала Gameplay, № 7 (23), 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 оператор ігор:

JEANS*

більше, ніж гра!

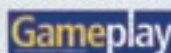
Ти готовий залишити свій слід у віртуальній історії? Всесвітні кібер-ігри знову запрошують глядаторів. Реєстрація учасників відбіркового турніру почнеться на сайті www.wcg.com.ua 29 травня 2007 року.

Технічний партнер:



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

Головний медіа-партнер:



www.gameplay.com.ua

За підтримки:



hatch

hatch

Медіа-партнери:

mobile

LELO

SHINAB!

active

NEXT PLAY

KT

MOB

100 FM GALA RADIO

SAMSUNG

Кратко

Подробнее на gameplay.com.ua

Не «Думом» единым

→ Тодд Холленшед (Todd Hollenshead), со-владелец и CEO легендарной Id Software, напомнил общественности, что его компания в данный момент работает над проектом в совершенно новом сеттинге, который не имеет никакого отношения ни к DOOM, ни к Quake, ни к Wolfenstein, ни даже к Commander Keen, светлая ему память!



DS Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo	Nintendo
2	Final Fantasy III	Square Enix	Matrix Software
3	Pony Friends	Eidos	Tantalus
4	Cooking Mama	505 Games	Taito
5	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
6	Pokemon Ranger	Nintendo	HAL Laboratory
7	Nintendogs: Dalmatian & Friends	Nintendo	Nintendo
8	Spider-Man 3	Activision	Vicarious Visions
9	Big Brain Academy	Nintendo	Nintendo
10	Hotel Dusk: Room 215	Nintendo	Cing

Чарты предоставлены Chart Track, ©2007 ELSA 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	Brain Age	Nintendo	Nintendo
5	Mario Kart	Nintendo	Nintendo
6	Cooking Mama	Majesco	Taito
7	Big Brain Academy	Nintendo	Nintendo
8	Animal Crossing: Wild World	Nintendo	Nintendo
9	Nintendogs: Lab & Friends	Nintendo	Nintendo
10	Tetris DS	Nintendo	Nintendo

Xbox 360 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	C&C3: Tiberium Wars	Electronic Arts	EA LA
2	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive	Eurocom
3	Spider-Man 3	Activision	Treyarch
4	Crackdown	Microsoft	Realtime Worlds
5	Gears of War	Microsoft	Epic Games
6	Guitar Hero II	Activision	Harmonix
7	Project Gotham Racing 3	Microsoft	Bizarre Creations
8	Pro Evolution Soccer 6	Konami	Konami
9	Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ubisoft Montreal
10	Fight Night Round 3	Electronic Arts	EA Chicago

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

Xbox 360 Рейтинг продаж игр интернет-магазина Amazon

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Shadowrun	Microsoft	FASA/Microsoft
2	Gears of War	Microsoft	Epic Games
3	Guitar Hero II Bundle With Guitar	Activision	Harmonix
4	Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ubisoft Montreal
5	Crackdown	Microsoft	Realtime Worlds
6	TES IV: Oblivion	Bethesda/Take-Two	Bethesda
7	Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Red Storm
8	C&C3: Tiberium Wars	Electronic Arts	EA LA
9	Call of Duty 3	Activision	Treyarch
10	LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	Traveler's Tales

«Территории игр 2007» быть!

→ В этом году выставочный центр «КиевЭкспо-Плаза» вновь распахнет свои двери для тех, кто играет в компьютерные и видеоигры, и тех, кто их создает. Мы рады пригласить вас на международную выставку интерактивных развлечений «Территория игр», которая пройдет в Киеве с 25 по 28 октября. Посетителям прошлого года шоу спешим пообещать, что в 2007-м все будет еще ярче, зрелищнее и интереснее. А если по каким-то причинам вы пропустили «Территорию игр 2006», сообщаем: это мероприятие рассчитано как на профессиональную аудиторию (для них готовится Вторая конференция для разработчиков игр), так и на геймеров. Им наверняка будет интересно увидеть самые новые проекты и пообщаться с их создателями, а также принять участие в конкурсах, викторинах и акциях от участников и спонсоров выставки. Более подробные материалы о «Территории игр» читайте в наших следующих номерах.



Боец на подходе

→ Совсем недавно целый ряд магазинов, торгующих программным обеспечением (в том числе и играми), неожиданно перенес дату поступления в продажу версии Virtua Fighter 5 для Xbox 360 на осень. Однако в интервью сайту Eurogamer представитель компании SEGA опроверг информацию о задержке выхода игры. Очередная часть легендарного файтинг-сериала появится на консоли Microsoft летом, как и было обещано. Ждем и усиленно тренируемся в Dead or Alive.



Никто не любит Уве



→ Большой оригинал, «режиссер» в кавычках Уве Болл (Uwe Boll) выставил на онлайн-аукционе eBay право сыграть одну из ролей в экранизации Far Cry. Стартовая цена составила \$3360. Желающих опозориться, да к тому же за деньги, не нашлось.



И снова здравствуй!

➔ Activision вновь предлагает нам встать на доску – анонсирована Tony Hawk's Proving Ground. Обещаны: невероятный конструктор персонажей, громадный игровой мир со свободным переходом из однопользовательского режима в онлайн, возможность изменять ландшафт, а также полноценный видеоредактор, с помощью которого вы сможете записывать и обрабатывать внутриигровые ролики. Tony Hawk's Proving Ground должна выйти уже этой осенью на платформах PS2, PS3, Xbox 360, Wii и DS. О PC-версии пока ни слова.



Исход из Relic

➔ По Сети поползли распространяемые фанатами компании Relic слухи о том, что команду, создавшую Company of Heroes, покинули как минимум два ключевых сотрудника, дабы основать собственную игровую студию. По неподтвержденной информации, она будет называться Smoking Gun, а ее пока еще неанонсированный проект носит имя Exoriare. Все это дошлые фаны выяснили, исследуя якобы относящийся к Smoking Gun пресс-релиз PR-агентства Freeform Communications.

Парой строк

SEGAполнила внушительный список компаний, которые лицензировали самый популярный движок современности – Unreal Engine 3.0. К сожалению, SEGA не озвучила, для каких именно проектов будет использоваться технология от Epic.

Raven Software работает над новой игрой из сериала Wolfenstein. Подробности пока не сообщаются. Известно только, что проект выйдет не раньше 2008 года и одним из главных его героев будет роковая женщина-ассасин.

«Грязные танцы» (Dirty Dancing) – наверняка вы помните эту кинокартину с Патриком Суэйзи. Так вот, компания Codemasters собирается выпустить одноименный развлекательный проект по мотивам фильма в виде набора мини-игр.

Bon Voyage – так называется очередной аддон к любимой миллионами The Sims 2. В этот раз нам предложат отправить симсов в лес на шашлыки или барбекю либо в круиз на тропический остров. Дата отъезда пока, увы, неизвестна.

Metal Gear Solid 4 появится на прилавках следующей весной. Такое предположение можно сделать после прочтения финансового отчета Konami. В нем указано, что новый эпизод приключений Снейка должен выйти до истечения текущего финансового года, который заканчивается для компании 31 марта 2008 года.

Танцуют все!

➔ Киевский чемпионат по Pump It Up Zero был организован рипп-клубом Oni Club! (pump-ddr-ua.livejournal.com) и состоялся 18 мая в «Игроленде» (ТРЦ «Караван»). Соревнования проходили в трех категориях (по возрастанию сложности): hard, crazy light, crazy pro. В категории hard победителями оказались (первое, второе, третье места соответственно): Марина «Nicki» Чемерис, Мария «chiu» Лазарева, Катя «Tok» Токарева. В категории

crazy light: Мария «emiji» Зуева, Варвара «Miaka» Мейрис, Виталий «Imp» Богданов. В категории crazy pro: москвич Кирилл «term1t» Одинцов (действующий чемпион России по Pump It Up), наш Андрей «Zmey» Фидря, еще один москвич Игорь «Fear» Винер. Призами в этот раз были фирменные карточки «Игроленда» с различным количеством игровых кредитов и специальные дипломы. Участники, не сумевшие пробиться в финал, также не остались без подарков – абсолютно всем вручались оригинальные, сделанные вручную значки.



PC Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	C&C3: Tiberium Wars	Electronic Arts	EA LA
2	Football Manager 2007	SEGA	Sports Interactive
3	World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi	Blizzard Entertainment
4	LOTR Online: Shadows of Angmar	Codemasters	Turbine
5	The Sims 2: Seasons	Electronic Arts	Maxis
6	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
7	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ	GSC Game World
8	Medieval II: Total War	SEGA	Creative Assembly
9	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Maxis
10	Supreme Commander	THQ	Gas Powered Games

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

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Nancy Drew: The White Wolf of Icicle Creek	Her Interactive	Her Interactive
2	World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi	Blizzard
3	StarCraft: Battle Chest	Vivendi	Blizzard
4	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
5	World of Warcraft	Vivendi	Blizzard
6	The Sims 2: Seasons	Electronic Arts	Maxis
7	Diablo Battle Chest	Blizzard	Blizzard
8	Halo 2	Microsoft	Hired Gun/Bungie
9	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Maxis
10	Baldur's Gate II: Ultimate Collection	Vivendi	Interplay

PC Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	«Пираты Карибского моря. На краю света»	«Новый Диск»	Eurocom
2	Test Drive Unlimited	«Акелла»	Eden Studios
3	S.T.A.L.K.E.R.	GSC World Publishing	GSC Game World
4	Rainbow Six: Vegas	GFI/«Руссобит-М»	Ubisoft Montreal
5	«Матрица: Путь Нео»	«Акелла»	Shiny
6	Test Drive Unlimited + бонус	«Акелла»	Eden Studios
7	«TMNT. Черепашки-ниндзя»	GFI/«Руссобит-М»	Ubisoft Montreal
8	Jade Empire. Special Edition	«Бука»	BioWare/LTI Gray Matter
9	«Принцессы. Королевский конкур»	«Новый Диск»	Disney Interactive
10	«Восточный фронт: Крах Анненербе»	GFI/«Руссобит-М»	Burut

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

PS2 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Spider-Man 3	Activision	Vicarious Visions
2	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive	Eurocom
3	Pro Evolution Soccer 6	Konami	Konami
4	SingStar Pop Hits	Sony	Sony
5	Buzz! The Mega Quiz	Sony	Relentless Studios
6	God of War II	Sony	Sony
7	GTA: Vice City Stories	Take-Two	Rockstar
8	Medal of Honor: Vanguard	Electronic Arts	EA LA
9	Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	Ubisoft	7 Studios
10	SBK-07 Superbike World Championship	Koch	Milestone

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

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Odin Sphere	Atlus	Vanillaware
2	Guitar Hero 2 Bundle With Guitar	Activision	Harmonix
3	God of War	Sony	SCE Santa Monica
4	God of War II	Sony	SCE Santa Monica
5	LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	Traveller's Tales
6	Shadow of the Colossus	Sony	SCEI
7	MLB '07: The Show	Sony	SCE San Diego
8	Final Fantasy XII	Square Enix	Square Enix
9	Spider-Man 3	Activision	Vicarious Visions
10	Kingdom Hearts II	Square Enix	Square Enix

PS2 Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	Spider-Man 3	SoftClub	Vicarious Visions
2	God of War II	SoftClub	SCE Santa Monica
3	Tekken 5	SoftClub	Namco
4	God of War	SoftClub	SCE Santa Monica
5	Killzone	SoftClub	Guerilla
6	Spider-Man 2	SoftClub	Treyarch
7	Gran Turismo 4	SoftClub	Polyphony Digital
8	Black	SoftClub	Criterion
9	FIFA 07	SoftClub	Electronic Arts
10	Shrek Smash'n'Crash Racing	SoftClub	Torus Games

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



Сказочник МакГи

➔ Гейм-дизайнер Американ МакГи (American McGee) будет делать мрачную сказку имени себя – American McGee's Grimm. Проект выйдет в виде сериала из 24 эпизодов. Автором сценария выступает Р. Дж. Берг (R. J. Berg), который уже работал вместе с Мак-Ги над Alice, а за реализацию проекта отвечает шанхайская студия Spicy Horse. А слову, Американ охотно делится новостями об игре в своем блоге (www.americanmcgee.com/wordpress).

Ниндзя, Спектор и Джон Ву

➔ Не нуждающийся в представлениях Уоррен Спектор (Warren Spector), помимо работы над неким фэнтезийным проектом, занялся созданием игры о приключениях классического ниндзя в современном мире. Интересно, что Ninja Gold (именно так будет называться новое творение легендарного гейм-дизайнера) создается по мотивам якобы реальных событий и расскажет нам по-азиатски шокирующие подробности разграбления южноафриканского золота русской и японской мафией. Помимо самой игры, мы также увидим ее экранизацию, режиссером которой выступает известный специалист по Востоку Джон Ву (John Woo). Даты выхода игры и картины пока не известны.



Симсы на большом экране

➔ Развлекательное издание Variety, публикующее, помимо прочего, новости кинематографа, сообщает о намерениях компании 20th Century Fox снять картину по мотивам игрового сериала The Sims. Честно говоря, трудно представить себе вменяемый сюжет для подобного фильма. Но сценарист Брайан Линч (Brian Lynch), известный по комедии «Большая гелиевая собака» (Big Helium Dog), не боится трудностей. Продюсером картины выступает Джон Дэвис (John Davis), который уже успел поработать на этом посту над эпическим «Эрагоном», смешными «Уловками Норбита» и триллером «Когда звонит незнакомец».



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)

XIII ВЕК

Слава или смерть



© ЗАТ «1С». Усі права захищено.
© 2007 Unicorn Games. Усі права захищено.
Виробництво в Україні «ДП Єврософтпро»



Парой строк

«Город грехов» Фрэнка Миллера (Frank Miller's Sin City) отдан на растерзание компании Red Mile Entertainment. Создатель таких довольно посредственных игр, как Gripshift, Heroes of the Pacific и Lucinda Green's Equestrian Challenge, будет разрабатывать проект по мотивам культовой графической новеллы. Куда катится этот мир?

Microsoft начала банить Xbox 360 с модифицированной прошивкой. Консолям, попавшим в черный список, отказан доступ в Xbox Live! и Xbox Marketplace. Впрочем, запускать пиратские версии игр в офлайне рэдмондский гигант пока не запрещает.

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay будет переиздана на консолях нового поколения. Игра получит улучшенный однопользовательский режим и совершенно новый мультиплеер.

GSC Game World обещала анонсировать несколько проектов в сеттинге S.T.A.L.K.E.R. на E3 Media & Business Summit. Подробнее в следующем номере Gameplay.

The Asian Dynasties, второй аддон к третьей части Age of Empires, выйдет осенью 2007 года. В игре появятся некоторые азиатские цивилизации, новые способы достижения победы, а также пятнадцать оригинальных восточных чудес (wonders).

Broken Sword покажут на экранах кинотеатров. За съемку сериала взялась CastleBright Studios, которая хотела снять по мотивам известных приключений несколько полнометражных фильмов.

Gods War – это новая MMORPG от компании Internet Gaming Gate, издателя Myth War Online, Tales of Pirates и Voyage Century. Наверняка вы уже догадались, что действие игры будет происходить в Древней Греции. Правда, кратосовские кровавые бани устроить не выйдет. Вокруг кавай – бессмысленный и беспощадный.

StarCraft II

→ Blizzard Entertainment, компания, которая не выпускает плохих игр, на проходившем в Сеуле фестивале Blizzard Worldwide Invitational официально анонсировала сиквел StarCraft. Его разработку «Метелица» ведет аж с 2003 года. Несмотря на то что продолжение будет включать в себя полноценную

однопользовательскую часть, акцент сильно смещен в сторону мультиплеера. Микроэкономика улучшится, а юниты станут более специализированными. Для онлайнных боев обновляют сервис Battle.net. Хотя StarCraft II выполнена в честном 3D, визуальный стиль проекта остался практически неизменным.

Физический движок Havoc гарантирует, что обломки уничтоженной техники будут очень реалистично рассыпаться по окрестностям. Дату выхода Blizzard традиционно не сообщает. Вице-президент Роб Пардо (Rob Pardo) пообещал – в 2007 году сиквел точно не выйдет. Сказал как отрезал!

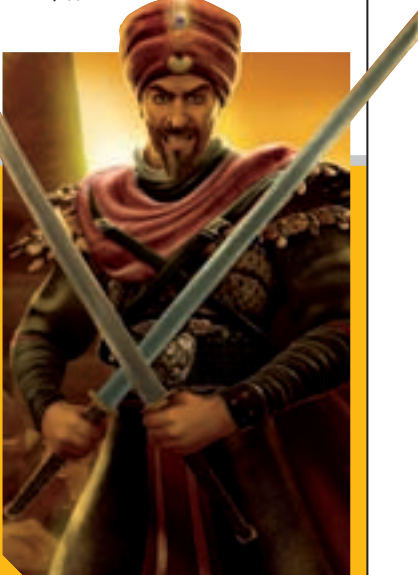
Стритрейсеры, на старт!

→ Electronic Arts анонсировала выпуск этой осенью новой игры из серии Need for Speed – NFS ProStreet. Помимо традиционного тюнинга красивых и мощных авто, игра предложит нам фотореалистичную графику, улучшенный Autosculpt, усовершенствованный AI и некий революционный онлайн-режим. Небольшой видеоролик, размещенный на официальном сайте проекта (www.needforspeed.com), наглядно демонстрирует, что машины наконец-то стали разрушаемыми. Невероятно!



Деньги на ветер

→ Не слишком удачный запуск PlayStation 3 и ее относительно небольшие продажи сильно ударили по карману Sony. В отчете об итогах финансового года, который закончился для корпорации 31 марта, зафиксировано ошутимое падение прибыли с 226,42 млрд иен (1,38 млрд евро) до 71,75 млрд иен (438,3 млн евро). Всего же за прошедший финансовый год с конвейеров Sony сошли 5 млн PS3, 14,2 млн PS2 и 8,36 млн PSP. Исправить неблагоприятную для себя ситуацию компания планирует за счет снижения себестоимости PlayStation 3 и увеличения линейки игр для нее.



Охота на пиранию

→ Немецкая компания Piranha Bytes заявила о том, что ее переговоры с JoWooD Productions Software о продолжении сериала Gothic зашли в тупик. Стороны пытались прийти к компромиссу еще с ноября прошлого года, но так и не сумели этого сделать. Пока неизвестно, чем теперь будет заниматься неизменный раз-

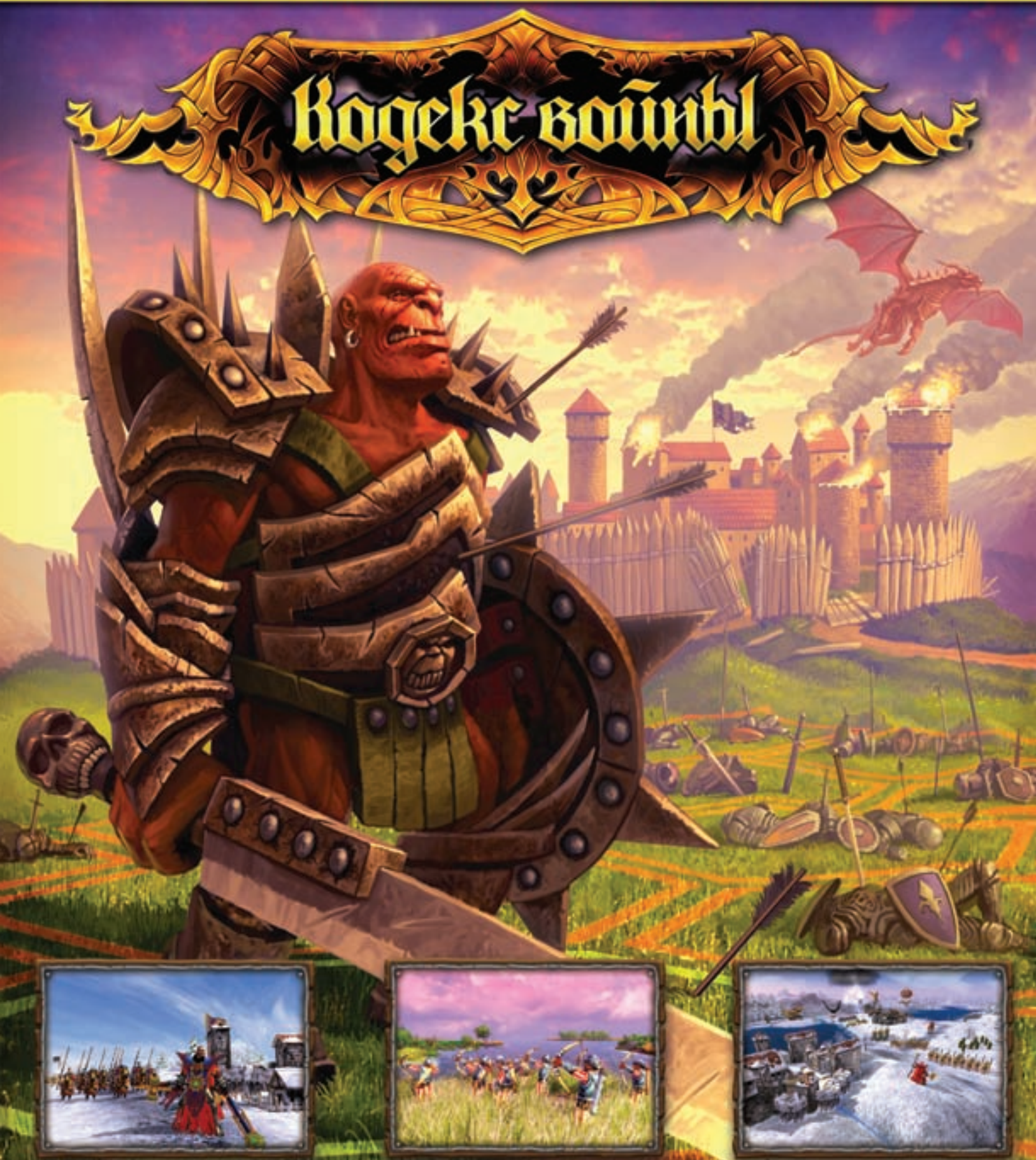
работчик «готической RPG». А вот издатель проекта, который, как оказалось, владеет правами на интеллектуальную собственность, настроен очень оптимистично. JoWooD собирается перепоручить создание Gothic 4 неназванной третьей стороне и выпустить игру не только на PC, но и на консолях.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C МУЛЬТИМЕДІА

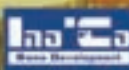
З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

Когекс воїнbl



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

© 2006 1AT «1C». Усі права захищено.
© 2006. Гра розроблена компанією Іно-Со. Усі права захищено.
Виробництво в Україні / ДП "Сірофторос"



Обратная связь

Голосования

КАК ВАМ STARCRAFT II?

1. Жду – не дожусь! (43%)
2. Надо побольше выяснить об игре (28%)
3. Неинтересно совсем (12%)
4. Как-то не впечатляет (10%)
5. А что такое StarCraft II? (6%)

Всего в голосовании приняло участие 1088 человек

ГОТОВЫ ЛИ ВЫ КУПИТЬ ИГРОВУЮ ФУТБОЛКУ?

1. Да (54%)
2. Возможно (21%)
3. Нет (15%)
4. Лучше реглан или кепку (10%)

Всего в голосовании приняло участие 605 человек



Фото: Руслан Абсурдов

Автор лучшего комментария месяца Андрей «КоС» Костюшко получил замечательную акустическую систему Edifier R1900TII, предоставленную компанией Edifier



Edifier The Audio Artist edifier.com.ua

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

Наши читатели пишут

ПОЧЕМУ ВЫ ЧИТАЕТЕ GAMEPLAY?

Первый раз купил потому, что мне нравились статьи в «ДПК»: издательство и авторы те же, журнал был, так сказать, как старый знакомый.

Читаю потому, что украинский, доверяю мнению рецензентов, хотя и не во все играю. И еще, не знаю другого украинского журнала об играх в формате еженеделника, который идет по приемлемой цене.

smash3d

Следил за появлением журнала со времени анонса на форуме its.ua.

Именно оттуда и узнал о появлении нового украинского журнала, купил первый номер, подача материала и его оформление очень понравились, и в итоге ни одного номера еще не пропустил.

Думаю, что в то время сыграло и то, что цена за журнал с диском была относительно качества (общего) недорогая. Хотя консольные игры меня не интересуют (по многим причинам приставку не собираюсь покупать), все же почитать про блокбастеры на консолях очень даже интересно.

Mirowinger

Увидел рекламу в подземном переходе. Дай, думаю, куплю, полистаю. Так я и перешел с других игровых изданий на это. Почему я читаю именно Gameplay? Все просто:

1) в нем нет ничего лишнего, не касающегося игровой индустрии. Никаких обзоров мобильных телефо-

нов, никакого футбола, никакой политики (не считая «игровой»), в общем, никакой воды – только сочное мясо!

2) многоплатформенность. До этого мои представления об играх и игровой индустрии в целом были ограничены только одной платформой – PC;

3) приятное оформление и дизайн;

4) качество изложения материала так же на высоком уровне. Вроде все.

bow-wow

Купил потому, что увидел в киоске что-то новое. А читаю потому, что Вы единственный игровой журнал в нашей стране, где пишут толковые люди.

Практически всегда покупаю игры после ваших рецензий. И, должен сказать, еще ни разу не разочаровался!

Game_player

Первый раз купил журнал полтора года назад. Раньше я подобными журналами не интересовался. Когда я его прочел, мне понравилось, как вы оформляли статьи, да и вы не были приверженцами одного только PC. Вы писали обо всех платформах, мне это очень понравилось. Благодаря вашему журналу я нашел очень много интересных проектов на PS2. Одним словом: вы молодцы, так держите!

Vampire1698

Люблю ваш журнал за неповторимый стиль во всем. За новаторство. За чувство юмора, иронию в некоторых статьях. За любовь к играм.

Впервые узнал о журнале из анонса на форумах ITS, рекламы в «ДПК». Но покупать начал лишь с января этого года. Просто играю я маловато и поэтому не решался купить журнал сразу, но все шло к тому. А заодно и дизайн изменили с января, который мне очень по душе.

Желаю удачи Вам во всем и неординарных идей в Вашем деле.

Jorik

Первый раз увидел, когда зашел к другу в гости. Взял полистать

(это был мартовский номер 2006 с Crysis на обложке) – понравилось.

Нашел в продаже, увидел цену – понравилось еще больше. С того момента покупаю каждый выпуск.

Покупать стал сразу с дисками. Хотя комп появился не так давно, а DVD-шник вообще на прошлой неделе, ни капельки не жалею.

Loki.std

Когда я попал в индустрию, я решил, что хочу все знать об играх. Купил украинские журналы, которые нашел, пару русских и определил, что Gameplay мне ближе по духу в оформлении, стиле написания статей, наличием интересных рубрик...

Я до этого занимался рекламным дизайном, поэтому визуальное оформление для меня было важно – подписи, рамочки, шрифты, буллеты, сноски – все это мне нравилось: аккуратно, без аляповатости, информативно и приятно глазу. Редизайн журнала сильно изменил последний в лучшую сторону: сейчас, когда я ищу нужную информацию в старых журналах, некоторых элементов оформления, которые есть в теперешнем виде, там мне уже не хватает. Ну и цвета, стили рамок, обводок, дополнительные информационные элементы – все супер.

Очень хорошо, что вы уделяете внимание игровым консолям. У меня только PC, а так как нет телевизора, то я не хочу покупать себе PS2. Лучше уже куплю HD-телек и уже современные приставки. Ну и ручную консоль. А PS2 помог купить брату – у него смотрю некоторые игры. Раньше я вообще не понимал ситуации с консолями. Через немного больше чем полгода чтения журнала, а потом еще и блога, я все хорошо понимаю, знаю, какие где есть игры, какие используются геймплее, какая приставка какого поколения, ну и все такое... Приятно быть в курсе :)

Нравится история жанров, компаний, личностей. Интервью люблю читать. Всякие Топ 5 меня не очень интересуют. Хорошо, что ведете страничку с

«Блог Gameday – это просто бомба!» KoS

локализациями, только она какая-то сумбурная у вас получается, будто даете ее на откуп стажеру – часто отсутствует корреляция между описанием и оценками. Просто смех. Особенно в последнем номере.

Приятно, что развивается, пытаетесь улучшить журнал. Мне, например, не нравится, когда в статье не обоснована оценка. Или, вот, не описаны все ключевые или важные особенности. Это бывает не часто, но бывает.

А читать я стал с номера «Наши игры 2006» с перчиком. ;)

Да, через некоторое время после приобщения к журналу я нашел форум на itc, переселившийся потом сюда. Информации дополнительной там было мало для меня. Но вот блог – это просто бомба. Интересно знать не только про игры, но и то, что происходит вокруг них.

KoS

Актуальные новости, отсутствие авторов-графоманов в штате, присутствие статей по истории индустрии, интервью с разработчиками (огромное за них спасибо – своих героев надо знать в лицо). Также диск со свежими роликами и демками, берегущий казенный трафик. И все это – в одном (...прекрасно оформленном) флаконе. В общем, других журналов такого уровня у нас не вижу, потому и приобретаю регулярно Gameday. Одна просьба – не

зазнайтесь и не скатитесь до уровня других наших отечественных изданий.

Zverev

Первый номер купил под влиянием жесткой и сжигающей моск крупномасштабной PR-кампании по всему миру. (Я так и не понял, как у вас получилось сфоткать мою клавиатуру для тизера, ну ладно...)

А следом за PR был задавлен уже к тому времени непоколебимым авторитетом «ДПК», который емь старший брат.

А по сути, Gameday обходит по всем пунктам аналогичные русскоязычные издания в пределах рынка. Кроме того, лично мне украинский менталитет гораздо ближе. Это, правда, никак не связано с патриотизмом, национализмом, политикой, Сталкером или чем-то вроде...

Но даже если судить исключительно по игровым изданиям и околоигровому онлайн, весьма заметно, что украинцы зачастую более спокойно и взвешенно воспринимают вещи и так же о них и говорят. Исключения есть и там, и там, естественно. Но в целом картина именно такая.

Поэтому мой выбор очевиден.

P.S. Но это все совсем не значит, что можно расслабляться :)

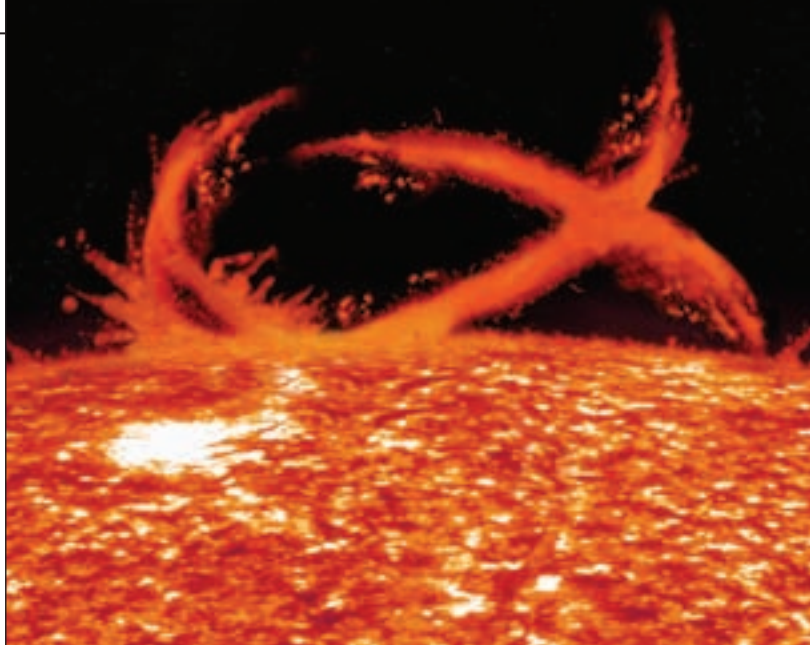
MistWeaver

Первый раз купил Gameday потому, что достало покупать игры по обложке и названию. Читаю его по той же причине.

BigSmoke



Автор комикса – Иван «Vanadium» Дегтярев



№1 MEMORY

Неймовірна сила HyperX від Kingston Technology

Феноменальна потужність!

Високоякісна,
швидкодіюча пам'ять
наступного покоління HyperX

спеціально розроблена для любителів комп'ютерних ігор і вимогливих

користувачів ПК. Підтримуючи працездатність на високих частотах 800, 900 і 1000 MHz, модулі пам'яті HyperX забезпечать максимальну продуктивність вашого комп'ютера. До того ж ви отримуєте легендарну якість Kingston, безкоштовну технічну підтримку та довічну гарантію.



20 Kingston
TECHNOLOGY
www.kingston.ru
HYPERX

Asbis

+38 (044) 455-4411 • market@asbis.ua • www.asbis.ua

Kyiv-Tek

+38 (044) 496-2366 • sales@kt.kiev.ua • www.kt.kiev.ua

Kvazar Micro

+38 (044) 239-9999 • forinfo@kvazar-micro.com • www.kvazar-micro.com

MTI

+38 (044) 458-3434 • sales_dd@mti.ua • www.mti.ua



©2006 Kingston Technology Company, Inc. 17600 Newhope Street, Fountain Valley, CA 92708 USA. All rights reserved. All trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners.

Виктор Анохин

Новости киберспорта



Фото: Олег Лазаренко

Презентация WCG проходила в Доме футбола



WCG В УКРАИНЕ – ИНТЕРЕСНЫЕ ПОДРОБНОСТИ

Организаторы украинских отборочных World Cyber Games провели пресс-конференцию по поводу предстоящего старта WCG UA, где были даны ответы на все злободневные вопросы. Кроме членов оргкомитета, высказались и партнеры: представители корпораций Intel и Samsung, а также компаний K-Trade и Jeans. Они поведали о своем вкладе в общее дело и порадовали некоторыми сюрпризами.

В прошлом году, напомним, хедлайнером была избрана гоночная аркада Need for Speed: Most Wanted, однако особой популярностью среди игроков она не снискала. Теперь же потенциальных участников завлекают футболом – основной номинацией WCG UA стала FIFA 07. На конференции присутствовали чемпион Европы по FIFA 07 Олег «Walkman» Хмара и член сборной Украины по футболу Руслан Ротань, был организован шоу-матч между ними и мини-футбольный турнир между прессой и игроками. Да и проводилось данное мероприятие в подходящем месте – Доме футбола.

Информация, которая очень важна для всех будущих участников, – количество квот и наличие

любимых игровых дисциплин в списке – тоже была оглашена. Итак, что мы имеем: число квот на Warcraft III по сравнению с прошлым годом осталось без изменений – их две. В номинации StarCraft на суперфинал от Украины поедет один игрок, в дисциплине Counter-Strike 1.6 – одна команда. Из приятных новшеств стоит отметить целых две квоты по FIFA 07. Это серьезно увеличивает наши шансы на получение медалей, ведь FIFA-движение в Украине сейчас как никогда активно, а молодых и сильных игроков – как никогда много. Правда, радость виртуальных футболистов обернулась разочарованием для любителей гоночных игр. В этом году они придут на WCG UA только в качестве болельщиков – NFS: Carbon в списке дисциплин не числится.

Расписание отборочных приводилось в предыдущем номере журнала, а мы расскажем о пресловутых сюрпризах. Нас ждут мастер-классы с лучшими украинскими прогеймерами, футболистом Walkman и варкрафтером HoT, где каждый желающий сможет перенять опыт чемпионов, сыграв с ними партийку-другую. Ну а 18 августа специально для игроков состоится вечеринка Gala Chat

Party с участием посла WCG в Украине Александра Положинского («Тартак»).

Но и это еще не все! Для недоевших до пьедестала и проигравших отборочные в своих городах будет организован любительский турнир – 19 августа, в рамках гранд-финала, где у них также появится шанс получить ценные призы. Как видите, скучать нам не придется! Я думаю, для фаната компьютерных игр пропустить такое событие просто невыносимо, поэтому самое время подать заявку на участие (оформив ее на wsg.com.ua), ведь регистрация уже открыта!

А наших читателей ждет сюрприз – в каждый экземпляр следующего номера Gameplay мы вложим по пригласительному, дающему право занять одно из VIP-кресел на украинском финале World Cyber Games! Более того, наши читатели смогут поучаствовать в любительском чемпионате и помериться силами с другими такими же энтузиастами компьютерных игр.

ASUS SPRING 2007

Как всегда, по окончании сезона Москва собирает лучших игроков СНГ и окрестностей для определе-

ния чемпионов в основных киберспортивных номинациях. Там выясняется, кто чем занимался в течение трех месяцев, прошедших с момента проведения предыдущего турнира.

Главной (тут собралось больше всего игроков, были максимальные призовые, да и зрители уделили CS много внимания) дисциплиной чемпионата, конечно же, была Counter-Strike. 32 команды из разных городов и стран решали, у кого лучше обстоят дела с тактикой, реакцией и силой воли. На огонек заскозили и финны из B9N-28E, одной из сильнейших команд Европы, – это добавило соревнованию остроты.

От Украины на чемпионат приехали три команды: eXplosive, A-Gaming и pro100. Первая вылетела практически в самом начале, вторая блестяще прошла оба групповых этапа, но в первом же раунде плей-офф столкнулась с будущими чемпионами. Харьковские мастера проделали практически тот же путь, но остановились чуть дальше, уступив финнам в полуфинале; в матче за третье место они уверенно обошли своих старых соперников Virtus.pro.

В суперфинальной игре команда forZe отчаянно пыталась оставить призовые деньги на родине, однако

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



69N-28E, одна из лучших команд Европы

финны оказались сильнее. В итоге счет 2:1, forZe снова вторая, а звание лучшей команды ASUS Spring 2007 закрепилось за 69N-28E.

Не преминул посетить турнир и киевлянин Hunter, считающийся лучшим украинским Quake-игроком. В этой номинации сразу начались неожиданности – бывшие фаворитами белорусы с самого начала несколько раз обидно проиграли и в результате потерпели поражение. Hunter в итоге оказался третьим, первое же место занял Nike, в финальном матче победив легендарного Cooler. Хозяева чемпионата взяли реванш за неудачу полугодичной давности – теперь в Топ 4 присутствуют сразу трое представителей старой российской школы, прямо как во времена расцвета Quake-движения.

В дисциплине Warcraft III сенсации не предвиделось. На чемпионат приехали два явных фаво-

подробиці на сайті www.getinflight.com



ВАУЛТ

лазер-таг арена СПРАВЖНІ ЛАЗЕРНІ БОЇ!

ХОЧЕШ отримати неймовірний заряд адреналіну?

ВИРУШАЙ до нас прямо зараз -

М «Харківська», вул. Декабристів, 3

Ми працюємо ЦІЛОДОВОГО

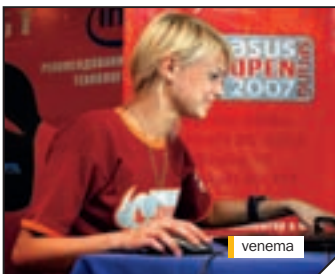


ВІДВІДАЙ літній кубок українських кіберспортивних ліг у клубі "ВАУЛТ СІТІ" наприкінці літа 2007...

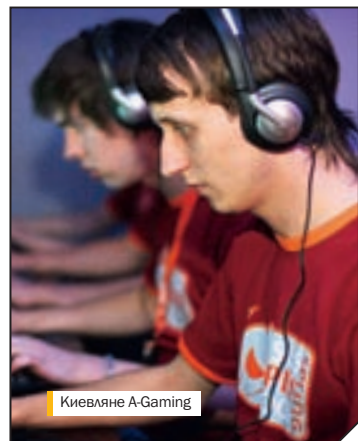
ВІДНОВИ сили у піца-клубі «Оливка»



Отримай флаер на БЕЗКОШТОВНУ участь у лазерних боях!



ASUS SPRING 2007		
Dota Allstars		
Место	Команда	Приз, руб.
1	say_Plz[Palit]	70 000
2	Virtus.pro	45 000
3	1fall	25 000
4	2easy	10 000
Counter-Strike 1.6		
1	69N-28E	200 000
2	forZe	110 000
3	pro100	70 000
4	Virtus.pro	40 000
Quake III Arena		
Место	Игрок	Приз, руб.
1	Nike	40 000
2	Cooler	25 000
3	Hunter	15 000
4	noBap	10 000
WarCraft III: TFT		
1	Deadman	40 000
2	HoT	25 000
3	XyLigan	15 000
4	TitaN	10 000



рита, причем выступающие за один мультигейминговый клан, – это были SK.HoT и SK.Deadman. Их встреча состоялась уже в рамках финала, где со счетом 2:1 верх одержал российский undead.

На ASUS Spring отношения выясняли и Dota-коллективы. Особый интерес к этим играм вызвало участие харьковской НТ, которая в споре за квоту недель раньше в Киеве обошла сильнейшую команду Украины Vault Team. Однако во время первого же матча серии плей-офф против 1fall наши почему-то расслабились и... остались не у дел, продемонстрировав результат хуже, чем показали украинцы на ASUS Winter. Ну а первое место занял say_Plz, считающийся сейчас одним из лучших кланов мира.

НАШИ СБОРНЫЕ НА ENC

В прошлом номере журнала мы начали знакомить читателей с интереснейшими онлайн-соревнованиями под названием European Nations Cup, где сборные по FIFA 07 и Warcraft отстаивают честь нашей страны. С того времени состоялось еще несколько важных поединков. Сборная по FIFA сыграла вничью

свой матч с испанцами (общий счет 10:10), а затем, неожиданно для себя, обошла португальцев – 13:7! Таким образом, наши ребята занимают первое место в своей группе. Walkman, Mika, Blood и другие – просто молодцы, так держать!

У варкрафтеров дела обстоят немного хуже – после поражений от России и Чехии последовали победы над Австрией и Болгарией, однако потерянных вначале очков уже не вернешь, а до места, гарантирующего выход из группы, можно и не добраться. Стоит отметить, что, кроме HoT и FiX, игра в составе national team не клеится ни у одного из игроков. Причины этого пока не совсем понятны. Но время на подготовку еще есть. Впереди – решающие матчи, результатом которых, надеемся, будет приглашение нашей сборной на суперфиналы в Лейпциг!

НЛКИ – INTEL CHALLENGE

Телевидение – очень мощный инструмент по раскрутке чего угодно, и этим грех не воспользоваться. Украинским энтузиастам пришла в голову идея приобщить страну к прекрасному миру киберспорта путем трансляций матчей по TV.

Организаторы «НЛКИ – Intel Challenge» планируют показать компьютерный спорт во всей красе на национальном телевидении. В их планах – создать единую систему национальных соревнований для любителей и профессионалов, где новички получают шанс набраться опыта, а прогеймеры – стать еще сильнее и заработать еще больше денег, обзавестись солидными спонсорами.

Дисциплин всего три: Counter-Strike 5x5, FIFA 07 и Warcraft III:TFT Система проведения такова: по результатам квалификационных игр определяются 16 участников в каждой дисциплине, которым присваивается звание профессионалов. Затем они соревнуются между собой в отдельной, высшей лиге, их игры и покажут по национальному телевидению. В низшую лигу любителей попасть сможет каждый желающий. Отборочные будут проводиться в нескольких городах Украины. Финальная часть аматорской серии пройдет в Донецке, где встретятся геймеры из 8 городов Украины. Игроки и команды, занявшие первые 4 места, в следующем сезоне примут участие в продивизионе. Официальный сайт лиги – cyberarena.tv.

ВЕСЕННИЙ СЕЗОН VCL

Весенний сезон лиги VCL подошел к завершению – были сыграны финалы в дисциплинах Warcraft III и FIFA 07.

WarCraft III весной немного подкачала. Несмотря на то что геймерам были созданы все условия для прекрасного времяпрепровождения и предоставлены довольно внушительные призы, эта номинация явно ощущала недостаток внимания со стороны игроков. Надеемся, в дальнейшем ситуация изменится в лучшую сторону.

SK.HoT.C-Club не набрал достаточного количества очков рейтинга для участия в финале сезона, что серьезно повысило шансы на победу других членов этой группы. Лучшее всего использовал представившуюся возможность nGt.Sonik, отыгравший перед финалом огромное число матчей и без труда предугадывавший действия своих противников. Чуть хуже это получалось у сильнейшего украинского бойца расы undead – FiX, который все-таки уступил nGt.Sonik в финале. Третье место занял nGt.Bly.

Наибольший ажиотаж вызвал финал по FIFA. В связи с повышенным интересом к этой игре (а посещаемость FIFA-состязаний весной была просто фантастической,



VCL обзавелась новыми баннерами



pachella vs. venema



FIFA 07 подходит для любого возраста

средний показатель – 100 человек за чемпионат!) количество участников от каждой группы было увеличено до 16 человек.

В Premiere League топ-прогеймеры Украины Walkman, Mika, Chud1k, f.p damage и Many@ схлестнулись с FIFA-ветеранами Da-Da, Strim и Master. Вдобавок ко всему новички лиги Koeman, legolas и другие оказались вовсе не мальчиками для битья. Как и предполагалось, борьба велась за каждый клочок поля. В итоге в Premiere League победу праздновал dignitas|Walkman.C-Club, однако нельзя сказать, что досталась она ему легко. Были матчи, в которых судьба решалась в самые последние, а то и добавочные минуты. Второе место довольно неожидан-

но занял Koeman. Еще несколько месяцев назад об этом игроке никто и не слышал – теперь же он преспокойно громит «отцов» с трехлетним стажем. Третьим финишировал NoA|Mika*P-X, бывший соклановец Walkman и его постоянный партнер по тренировкам. В League One номером один стал AlexSKiF*GalaxY – впрочем, перед началом матча большинство ставили именно на него. В общем, чемпионат удался на славу.

А пока лига VCL объявляет небольшой летний перерыв, но расслабляться не стоит, ведь продлится он лишь до августа. А там нас ждет Vault Summer Cup с огромным количеством игровых номинаций и непомерными призовыми!

VCL SPRING

FIFA 07 Premiere League

Место	Игрок	Приз
1	dignitas Walkman.C-Club	1200 грн + звуковая система от Logitech
2	Rage.Koeman	800 грн + звуковая система от Logitech
3	NoA Mika*P-X	600 грн + звуковая система от Logitech
4	Shpil-mN.Chud1k	400 грн + геймпад

WarCraft III League One

1	nGt.Sonik	1000 грн + звуковая система от Logitech
2	srs.FIX.C-Club	800 грн + G5 Gaming Mouse
3	nGt.Bly	600 грн + G5 Gaming Mouse
4	pod.hama-Tresh	G3 Gaming Mouse

Чотири зали для публіки, територія просто неба, скляний павільйон та GC бізнес-центр / **Чотири** дні для контактів, кооперацій та угод у галузевому пункті зустрічей № 1

ЧОТИРИ ДЛЯ БАГАТЬОХ

Більш як 390 очікуваних експонентів / велика кількість прем'єр з Німеччини, Європи та усього світу / загальна площа 115 000 м² / чотири зали для відвідувачів та GC бізнес-центр виставки комп'ютерних ігор



GAMES CONVENTION

22-26.08.07

WWW.GC-GERMANY.COM

Ексклюзивний день для відвідувачів-професіоналів та представників мас-медіа
 ← GC ігри + розваги →
 сер. 22.08 | четв. 23.08 | п'ятн. 24.08 | суб. 25.08 | нед. 26.08
 ← GC бізнес-центр для відвідувачів-професіоналів →

Тов „Експо Альянс” · Тел.: (044) 490 53 27; (050) 414 70 54
 Факс.: (044) 490 53 28 · E-mail: expoalliance@svitonline.com

Терпи, многокручинная, терпи, многострадальная...



Алина Жигунова

Вообще-то женская колонка, даже в игровом журнале, наверное, должна начинаться с рассказов о тяжелой доле жен геймеров и жалоб типа «он всю ночь мочил зергов, пока я нянчила младенца (мариновала огурцы, изнемогала от страсти)». Ну можно еще вернуть пару фраз о ежедневной готовке-стирке-глажке, сделать несчастное лицо и посетовать на игровую индустрию, развитие которой как раз и вызывает повышение числа разводов, снижение рождаемости и рост инвалидизации населения. Порыдали? Утрите скупые мужские слезы и спрячьте носовые платочки – все не так трагично.



Всем с детства известно, что женщины – существа хрупкие, нежные и ранимые, их надо беречь, пылинки сдувать и т. д. Можете начинать прямо сейчас, мы будем благодарны. Однако до сих пор никто не сдувал, а мы вот почему-то живы, здоровы, чего и вам желаем. Потому что на самом деле (всех людей с неустойчивой психикой просим пропустить это предположение, сейчас я открою страшную женскую тайну!) мы сильные, выносливые и сами кого хочешь побере-

чер играли на компьютере, вместо того чтобы делать уроки! Согласитесь, вся серия The Sims (кроме, пожалуй, SimCity) напрямую вызывает к материнским инстинктам, прямо-таки вопиет. Это самая женская игра в мире! И, между прочим, как в европейских, так и в американских чартах The Sims 2 несколько лет не выбывает из первой десятки.

Еще три года назад аналитики из британского объединения производителей видеоигр ELSA отметили, что игры становятся все более при-

рывать время не зря», а провести его с пользой для себя. Например, набрать нужных материалов и весело скрафтить стульчик из ольхи, который так хорошо будет смотреться в арендованной комнате рядом со сколоченным вчера столиком, можно минут за десять-пятнадцать. Сходить провести аборигенов Каража-на Аня Зинченко успевает часиков за пять-шесть. И нам не жаль потраченного времени, потому что благодаря этому наши любимые питомцы, будь то длинноухие эльфийки или гномихи с короткими ножками, получают симпатичные и полезные обновки. А развитие и воспитание персонажа в ролевой онлайн-игре... правильно, напрямую вызывают к материнским инстинктам (см. выше). Поэтому и цели, и мотивация, и тактика игроков-мужчин и игроков-женщин в MMORPG отличаются. Вы ведь уже прочитали, что мы не любим смертельных исходов? И еще нам жалко, когда нашего питомца бьют, потому многие дамы играют за хилеров и кастеров. Чтобы по лицу от каждого встречного орка не получать.

Ну и конечно, стратегии вроде Civilization, ролевые игры всех мастей от Final Fantasy до Vampires: The Masquerade – Bloodlines, оригинальные проекты типа Katamari и всевозможные забавы на Wii, танцевалки Dance Dance Revolution и Pump It Up и игры с использованием EyeToy, милые Nintendogs и логические задачи Brain Training, а также серьезные вещи, такие, например, как Counter-Strike и Heroes of Might & Magic для продвинутых пользователей... Полный список занял бы пару-тройку страниц, поверьте. Весь этот боекомплект вынесет только физически сильный и психически здоровый организм. Следовательно, если мы говорим что-нибудь насчет «слабых женщин» и «тяжелой женской доли», то часто с целью выклянчить себе возможность еще часок-другой побегать по Outlands. Ну или попросить вас в это время вынести мусор.

«Он всю ночь мочил зергов, пока я изнемогала от страсти»

жем. Мы вполне справляемся (помимо основной работы, естественно) со всеми этими борщами-котлетами-рубашками-пеленками-пылесосами, а после посещения маникюрши и прочтения повести Бананы Ёсимото у нас даже остается время на видеоигры.

И вот тут уж вы нас не трожьте! Есть игры, которые идеально подходят женщинам, даже если какие-то из них мужчинам кажутся смешными или глупыми. Действительно, ну кто из вас добровольно согласился бы выполнять капризы нарисованных человечков? Вытирать им слезы после ссор с нарисованными же врагами, водить в туалет и покупать новое мягкое креслице ценой не меньше 900 симолеонов (причем неважно, как оно будет выглядеть), только чтобы эти жалобные эмо порадовались. Беспokoиться, когда у нарисованных детей падает успеваемость в школе, потому как они весь ве-

влекательными для женской аудитории, чему в немалой степени способствуют и развитие технологий, и увеличение свободного времени у женщин. В том же докладе говорится: даме, увлекающейся компьютерными играми, в среднем 30–35 лет, она играет приблизительно семь часов в неделю и тратит на игры около 170 фунтов (свыше 300 долларов) в год. В ELSA даже догадались, что мы не любим игр со смертельным исходом и предпочитаем те, в которых управление легкое и понятное, «потому что женщины хотят сразу знать, справятся ли они и не будет ли время потрачено зря».

Ага, вроде как в MMORPG. Именно потому мы и идем в World of Warcraft, Guild Wars и EverQuest II, чтобы «пот-

«Дамы играют за хилеров и кастеров, чтобы по лицу от каждого встречного орка не получать»

А был ли юмор?

«Смешные переводы Гоблина» и «Правильные переводы Гоблина» – за всем этим стоит Дмитрий Пучков. В отношении данного человека словосочетание «переводить фильмы» может быть воспринято двусмысленно. У него даже появляются подражатели, переозвучивающие наследие «Союзмультфильма» с особым цинизмом.

→ Сегодня столько всего сказано о Дмитрие Пучкове и его работах, столько языков сточено в громких спорах, столько кулаков сбито о стену во время форумных баталий, что даже как-то неудобно поднимать эту тему. Однако выход игры «Братва и Кольцо» дал старт новым дискуссиям о культурной ценности переводов Гоблина.

Итак, что мы наблюдаем? Если раньше было модно окатить творчество Дмитрия стремительным потоком свежей желчи, а Гоблина – безусловно, талантливого, умного и яркого человека – обвиняли в быдловатости, то теперь его имя стало своеобразным брендом. Уже есть не только фильмы от Гоблина, но и книги, и игры. А перед рецензентами встает весьма интересный вопрос: как оценивать данные производные массовой культуры. Те, кто утверждает, что «смешные» переводы Гоблина никакие не смешные, а очень даже глупые и вообще крайне негативно влияют на неокрепшие юношеские умы, получают в ответ волну потребительского гнева. Дескать, сам дурак, а переводы вполне смешные... Впрочем, как говорил Маяковский: «Ведь если звезды зажигают – значит – это кому-нибудь нужно?»

Правда, «смешной» перевод «Stubbs The Zombie: Месть Короля» настораживает. Ведь история о восставшем из ада и отправившемся мстить пластическим хирургам Майкле Джексоне – типичный сюжет для режиссерского дуэта Фридберг/Зельцер и поделки а-ля «Очень эпическое кино», не находите? «Горький 18», дебют Гоблина в альтернативном переводе игр, в свое время многим понравился, но подобной трактовкой

«Однако, если помните, даже в продукции студии "Полный Пэ" ненормативная лексика используется строго к месту»

там и не пахло. Может быть, поэтому и понравился. А может, не поэтому.

Юмор Гоблина, солдафонский, грубый и неpolitкорректный, – это даже не юмор. Это стиль. Это харизма. Этим Гоблин и берет зрителя – своей индивидуальностью. Всмотритесь в ролики игры «Братва и Кольцо». У Дмитрия очень выразительное лицо и отличная мимика, одно удовольствие наблюдать, как он приподнимает бровь, выпучивает глаза и интенсивно двигает челюстью. А еще у него свой неповторимый слог, есть даже слова-паразиты вроде «категорически» и пр. Но главное, пожалуй, – он обладает уникальным голосом. Его манеру речи и характерный рык пытаются скопировать многие, в том числе и граждане, переозвучившие «Чебурашку» и «Простоквашино». Именно по этим гнилым опусам можно отлично понять, в каком ключе воспринимают «переводы Гоблина» большинство людей пубертатного возраста. Скажем двумя словами: всепоглощающий мат. Однако если помните, даже в продукции студии «Полный Пэ» ненормативная лексика используется строго к месту, в соответствии с духом и буквой оригинала.

Мне вообще тяжело назвать «смешные переводы» юмором, для меня шутки Гоблина – неотъемлемая часть его стиля. Да, есть забавные диалоги, не больше. А ведь даже туалетный юмор может быть, если уж на то пошло, смешным и злободневным. Яркие тому примеры – South Park и «Сумасшедшие за стеклом, или Мультреалити».

Зато у Дмитрия превосходно выходят грубые, но изобретательные солдафонские перепалки – вспомните очень неплохую игру «Санитары подземелий» или шедевр Стэнли Кубрика Full Metal Jacket (хотя в лицензионном русском издании картина не дублирована, равно как и другие фильмы мастера). Гоблин силен в «правильном» переводе кинофильмов. Когда натыкаешься на название комедии вроде «С глаз – долой, из чарта – вон» (в оригинале – Music and Lyrics), хочется задать толмачам вопрос, в свое время заданный им же Гоблином: «Какое право вы имели перекраивать авторский замысел на свой лад?». А Дмитрий переводит. Не выдумывает, а именно переводит – без купюр. За что ему честь и хвала. И вообще, каждый воспринимает творчество Гоблина по-своему. На этом и закончу.

«Зато у Дмитрия превосходно выходят грубые, но изобретательные солдафонские перепалки»



Александр Чепелёв



Ubiditys 2007: Vive la Résistance!

Сергей Галёнкин

В конце мая в славном городе Париже компания Ubisoft провела мероприятие для журналистов под названием «Ubiditys». Благодаря ходатайству издательства «Новый Диск» на Ubiditys попал и я, за что огромное спасибо лично PR-менеджеру Анне Федоровой. От российской и украинской прессы присутствовали по одному представителю.

Ubiditys проходили в Лувре. Но не в самом музее, а в торговом центре при нем. Удивительное сочетание получилось: возле входа видишь искусство древнее, а попав внутрь – искусство будущего. И хотя играм пока далеко до выставленных в этом знаменитом дворце работ, компания Ubisoft теперь может с гордостью говорить, что ее проекты демонстрировались в Лувре.

Игр же было представлено много. Фактически французы показали нам все, что выйдет в 2007 – первой половине 2008 года. Более того, многие разработки были вполне играбельными, вопреки сложившейся уже традиции начинать анонс исключительно с видео. Хотя, к сожалению, для двух самых громких проектов (EndWar и Assassins Creed) были показаны только ролики. «Нужно же что-то оставить для E3», – признался мне один из создателей EndWar.

Но давайте о самых интересных играх Ubiditys по порядку.





➔ Как вы знаете, каждый год в мае на протяжении многих лет в США проходила выставка E3. Хотя изначально это было закрытое мероприятие для бизнесменов, разработчиков и прессы, позже E3 выросла настолько, что перестала вмещаться в установленные ее учредителями рамки. Компании-участницы соревновались в создании самых ярких стендов – своеобразная гонка вооружений игровой индустрии. Как и любая гонка, она не могла продолжаться вечно. Если верить слухам,

судьба выставки была решена после того, как руководство Sony подсчитало затраты на участие в E3 2006 – около 20 миллионов долларов! Астрономическая сумма за четырехдневное мероприятие, согласитесь.

При этом делать экспозицию маленькой нельзя – тогда все скажут, что конкуренты лучше. А тратить такие деньги на демонстрацию игр нескольким тысячам журналистов смысла нет – представители прессы все равно стенды посещают редко, предпочитая посмотреть

на игры в meeting-rooms, а не на дорогие декорации и модели.

Поскольку о целесообразности таких расходов задумывались не только в Sony, в конце концов E3 стала скромнее и в 2007 году состоится без былого пафоса. А миллионы придется тратить на выставку E for All (E4), которая пройдет в октябре в Лос-Анджелесе и будет открыта для всех желающих. Ну и на европейскую Games Convention, разумеется.

Между тем мини-E3 была сдвинута на середину июля. А учиты-

вая время, требуемое на подготовку и печать журнала (вы сейчас читаете июльский номер, над которым мы работали в конце мая – начале июня), информацию о свежих проектах следует выдавать пораньше – лучше в мае, как было прежде. Вот и решили некоторые компании организовать свои собственные мероприятия: пусть и не столь масштабные, но гораздо более эффективные. Sony провела Gamer's Day, Blizzard анонсировала StarCraft II, а Ubisoft организовала Ubidays.

Увидеть Париж

➔ К сожалению, из-за весьма напряженного графика мне не удалось, как хотелось бы, осмотреть Париж. Работа превыше всего. Но рассказать кое-что о городе могу.

Начнем с того, что Париж безумно красив. Центр города – живой музей, по нему можно ходить часами, все время наталкиваясь на новые достопримечательности. Архитектура французской столицы пережила войны и сохранилась практически неизменной, здесь что ни здание – то памятник.

И хотя жить в музее нам кажется странным, самих парижан это не смущает ни капли. Скажем, в знаменитом парке возле Сената, который строго охраняется законом, жители города загорают, лежа или на креслах, а то и вовсе на газонах. Приличные с виду люди отдыхают в центре столицы в купальных костюмах, и их совершенно не беспокоит, памятник этот парк или нет. Приятная черта, согласитесь.





Assassins Creed

PC / Xbox 360 / PS3

Жанр action

Разработчик Ubisoft

Издатель Ubisoft

Дата выхода конец 2007

Многие сейчас удивляются: зачем Ubisoft своими руками убивать «Принца Персии»? Действительно, Assassins Creed выглядит гораздо интереснее Prince of Persia, хотя обе игры имеют немало общего. С другой стороны, Assassins Creed – это не просто боевик с акробатикой, а средневековый Hitman. Только куда более наглый.

Пытаясь предотвратить Крестовый поход, наш герой истребляет одного лидера за другим. Он уничтожает известных религиозных деятелей как с Запада, так и с Востока: таинственная организация-наемник не признает авторитетов.

Одна из фишек игры (помимо умопомрачительной боевой системы) – это возможность использования толпы в собственных целях. Подобно героям Hitman (и грядущей Splinter Cell: Conviction), протагонист умеет скрываться среди простых горожан и создавать панику, чтобы отвлечь внимание охраны. Хотя люди вполне могут помешать нам в выполнении миссии.

P.S. Намеки на «Матрицу», постоянно проскакивающие в роликах, каждый интерпретирует по-своему. Разработчики с иронической улыбкой выслушивают разнообразные версии. А их много: от виртуальной реальности и анализа родственных связей до путешествий во времени с целью изменить историю. Надеюсь, Ubisoft сумеет сдержаться и сохранить интригу вплоть до выхода игры.





Brothers in Arms: Hell's Highway

PC / Xbox 360 / PS3

Жанр first person shooter

Разработчик Gearbox

Издатель Ubisoft

Дата выхода нет данных

Не буду кривить душой: перед нами еще один шутер по Второй мировой. Ожидаются все классические фишки этого поджанра: огромные сражения, возможность поуправлять различной техникой, оборона зданий и поединки «боец с РПГ против танка».

Нельзя сказать, чтобы это было так уж плохо, ведь если подобные игры покупают – значит, они кому-нибудь нужны?

Лично мне Brothers in Arms интересна в первую очередь тем, что здесь будет от первого лица показана знаменитая операция «Маркет-Гарден». Самая масштабная высадка союзнического десанта с целью захватить мосты через Рейн и обеспечить возможность вторжения в Германию завершилась провалом. Несмотря на успех на начальном этапе, потери были невероятными, и захваченные мосты удержать не удалось. Солдаты сто первой десантной дивизии, в которой нам и доведется слу-

жить в игре, сражались героически и в течение нескольких дней отбивали атаки «пантер», несмотря на проблемы с амуницией (я же вас предупреждал, так?). В общем, в отличие от того, что нам до сих пор показывали в играх о Второй мировой, здесь у нашего героя не так уж много шансов уцелеть и совершенно нет шансов победить.

Совсем недавно релиз Brothers in Arms: Hell's Highway в очередной раз отложили, так что в нынешнем году ее не ждите. До сих пор даже не известно, на каких именно платформах выйдет игра, хотя разработчики говорят, что скорее всего это будут PC, Xbox 360 и PS3. А там уж как издатель решит.

Транспорт



➔ В Париже невообразимое количество велосипедов, мопедов и мотоциклов всех видов. Даже владельцы Segway периодически попадают в беду. Дело в том, что улицы города достаточно узкие, и автомобильные пробки здесь – обычное дело. Плюс у двухколесного транспорта, кроме очевидного преимущества в размерах, есть и другие плюсы, в частности наличие в некоторых районах специальной полосы движения. Ездят на них не только молодежь, скорее наоборот, молодежь предпочитает метро. А вот люди постарше вовсе разъезжают на мотоциклах. Пятерых старичков, несущихся на своих черных крытых мопедах вдоль Сены, я еще долго не забуду.





→ Haze

PS3

Жанр first person shooter

Разработчик Free Radical

Издатель Ubisoft

Дата выхода конец 2007

Как вы знаете, в будущем всегда все плохо. Даже хуже, чем в настоящем, которое в свою очередь гораздо хуже прошлого – спросите любую бабушку, она вам расскажет. В далеком будущем мира Haze (2048 год) планетой правят частные военные корпорации. Пока господин Кодзима не подал в суд, уточним – они не только военные, но еще и

нефтедобывающие, фармацевтические и медийные. Проще говоря, гигантские компании, занимающиеся абсолютно всем. В одной из них – Mantel – и служит наш герой, сержант Шейн Карпентер. В Южной Америке группа повстанцев организовала революцию, и армия Mantel занята восстановлением порядка, демократии и законности. Никаких шансов у партизан нет, ведь солдаты корпорации используют наркотик Nectar, дающий им значительные преимущества. Скажем, при небольшой его дозе вы начинаете видеть противника даже в укрытии, а повышая концентрацию этого вещества в

крови, станете двигаться быстрее и стрелять метче.

Разработчики уверяют, что Haze изменит наше представление о шутерах. Не столько с точки зрения игровой механики, сколько в плане морали. Они сравнивают свой проект с «Охотником на оленей» и «Взводом», подчеркивая, что в войне нет правых и неправых, все стороны виноваты в равной степени.

Во время презентации нам продемонстрировали, как Шейн со своей командой обеспечил поддержку с земли группе бомбардировщиков, которые нанесли удары по нескольким целям неприятеля. Но когда мы оказа-

лись на месте, куда упали бомбы, то обнаружили, что Mantel уничтожила не военную базу, а обычную мирную деревню (поклонники военных фильмов, вам это ничего не напоминает?).

Самый же драматичный момент игры – неожиданная атака повстанцев, которые не убивают Шейна, но лишают его наркотика. И мир перед его глазами меняется...

В целом, несмотря на то что в данный момент Haze выглядит как «еще один next-gen-шутер», славное прошлое команды Free Radical (а именно сериал Time Splitters) позволяет надеяться на лучшее.





Tom Clancy's EndWar

Xbox 360 / PS3

Жанр стратегия реального времени

Разработчик Ubisoft

Издатель Ubisoft

Дата выхода нет данных

Несмотря на заверения скептиков (в том числе и некоторых наших авторов), я лично считаю, что RTS вполне могут существовать на консолях. Главное – не пытаться сидеть на двух стульях сразу. Уже если шутеры способны адаптироваться под приставки, то и стратегии справятся.

Разработчики EndWar считают точно так же. Более того, по их мнению, как геймпад, так и мышь в стратегиях только мешают. Мол, настоящие генералы никогда не отдавали приказы каждому солдату лично и не указывали, кому и где следует находиться в разгар боя. Командный голос и радиосвязь – вот и все средства.

В EndWar вы управляете своими подчиненными именно так. Например: «Красный отряд, захватите ключевую точку А!» или «Всем танкам занять оборону в секторе Е4!» Ну и «Всем соседним войскам оказать поддержку отряду "Браво"!» Как рассказывают создатели игры, EndWar понимает множество приказов, главное, чтобы сформулированы они были достаточно четко. То есть «Солдатики, быстренько разгромите неприятеля» не сработает. По их уверениям, EndWar – «стратегия со скоростью мысли». Не надо беспокоиться об интерфейсе, поэтому геймер может сосредоточиться на тактическом планировании.

Для тех, у кого проблемы с дикцией, останется возможность управлять игрой с геймпада. В таком случае EndWar будет немного напоминать предыдущий проект студии – Ghost Recon: Advanced Warfighter. На этом сходство не заканчивается. В Ubisoft очень не любят типичный для стратегий вид сверху и обещают, что наблю-

дать за полем боя мы будем с помощью летающих на небольшой высоте камер а-ля GRAW.

Что касается сеттинга, то это, похоже, первая игра по Тому Клэнси, к миру которой Том Клэнси отношения не имеет. Разработчики создали собственную интерпретацию Ghost Recon – футуристическую Advance Warfighter. События игры разворачиваются в 2020 году, когда из-за традиционной для светлого будущего нехватки ресурсов в борьбе за выживание сходятся армии США, Европы и России. Собственно, вступительный ролик показывает, как русские во второй раз входят в Париж, после чего американцы этот самый Париж уничтожают. Чтоб врагу, мол, не достался.

Пока непонятно, получится ли поиграть за наших северных соседей в однопользовательском режиме: все-таки сценарий накладывает свои ограничения. Но зато в мультиплеере вы можете выбрать любую сторону. Более того,

помимо обычных матчей (до 12 игроков), в EndWar планируется глобальная война в Xbox Live! и PlayStation Network. Представьте себе: карта мира, на которой обозначены несколько фронтов. На каждом из них идут ожесточенные бои, и вы можете принять участие в любом из них. В зависимости от результатов ваших сражений за демократические ценности (или за возрождение коммунизма) линия фронта ежедневно меняется. Само собой, для поддержания интереса обещан автобаланс. Если желающих играть за какую-то страну недостаточно, им помогут AI-командующие. Ну а что произойдет, когда одна из сторон все же уничтожит своих соперников, разработчики пока молчат.

К сожалению, на Ubidays 2007 был продемонстрирован только рекламный ролик EndWar. Ubisoft планирует показать геймплей на E3 в июле, так что следите за новостями в нашем журнале и блоге.



→ Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

PC / Xbox 360

Жанр stealth/action

Разработчик Ubisoft

Издатель Ubisoft

Дата выхода конец 2007

Несчастный Сэм Фишер каждый год влипает в неприятности одна другой хуже. Не успел он выйти из тюрьмы, куда попал, работая под прикрытием, как вынужден скрываться от бывшего нанимателя — организации «Третий Эшелон».

Это, в свою очередь, означает, что придется обходиться без модных и высокотехнологичных штук вроде знаменитого прибора ночного видения. Конечно, некоторые из них можно приобрести на черном рынке, но для начала необходимо найти нужных людей, а затем еще и деньги.

Вместе с тем сотрудники «Третьего Эшелона» остаются при своем оборудовании и будут преследовать Сэма на протяжении практически всей игры. Авторы говорят, что их цель — превращение Splinter Cell из медитативного действа в чрезвычайно динамичный боевик. Поскольку постоянно надо бежать, времени прятаться нет, а значит, старые приемы не работают.

Более того, практически все миссии проходят в городах в присутствии множества людей. Поэтому надо уметь сливаться с толпой и грамотно ее использовать. Во время презентации мы увидели, как герой спровоцировал неразбериху, похитив чужой мобильный телефон и затем швырнув его другому человеку. Полиция отвлеклась на драку, и Сэм смог проскользнуть незамеченным.

Еще одна особенность — возможность применять в качестве оружия предметы обстановки. Почти как в Dead Rising, вы можете схватить первое, что подвернется под руку, и ударить этим противника: очень полезно, когда огнестрельного оружия при себе нет или нельзя поднимать шум.

Вообще Splinter Cell: Conviction больше похожа на игры серии Hitman, чем на своих предшественников. Даже визуальный стиль изменился. Не будем судить о том, плохо это или хорошо, лучше пождем выхода.





Rayman Raving Rabbids 2

DS / Wii

Жанр: сборник мини-игр

Разработчик: Ubisoft

Издатель: Ubisoft

Дата выхода: конец 2007

Никто и не думал, что безумные ушастые создания оставят Землю в покое. Свое второе вторжение на нашу планету они начали прямо с пресс-конференции на Ubiditys. Хулиганили кролики очень серьезно: периодически вклинивались в ролики других проектов, обижались на слово «Raving» в названии игры и грозили вантузом с экрана. А

ближе к концу и вовсе разбушевались: выключали свет, бегали на экране за выступающими докладчиками, швырялись унитазом, стреляли из пушки и зачем-то таскали за собой корову. А закончилась презентация феерическим роликом, пародирующим рекламу фильма Transformers. В общем, несмотря на уверения директора по маркетингу Ubisoft о том, что каждая игра им как родная, видно, что сами разработчики больше всего любят кроликов.

На следующий же день я смог попробовать свои силы в четырех мини-играх из сиквела RRR (причем трижды, пользуясь добротой представителя студии Ubisoft Paris). Проект теперь еще больше ориентирован на мультиплеер – даже сюжетную

компанию можно проходить с друзьями! А задания стали еще более безумнее и веселее. Скажем, в одной из игр пришлось доставлять гамбургеры на подносе, причем кролики настолько неуклюжи, что то и дело падают, роняют еду или толкают друг друга. Когда четыре игрока одновременно пытаются донести четыре тарелки, каждая с огромной горой бутербродов, удержаться от смеха невозможно.

Были показаны и катание на лошадях (игрушечных), и плевание морковью в кружки других кроликов, и необычная безумная разновидность бейсбола. Всего же запланировано около шести десятков абсолютно новых мини-игр. Впрочем, тир, вероятно, вернется: по словам разработчиков,

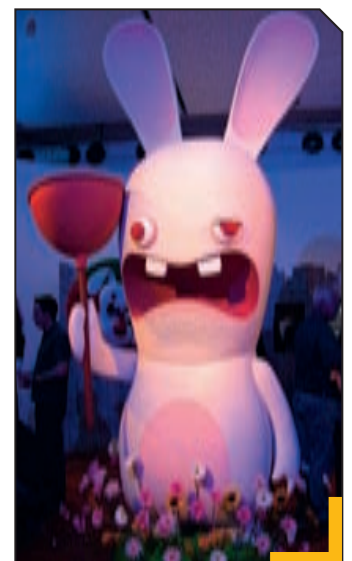
Метро

➔ Парижское метро считается одним из самых больших в мире. Входы на станции встречаются практически через каждые 500–600 метров, так что большинство жителей французской столицы, не имеющих собственного транспорта, пользуются подземкой, а не автобусами. Даже в час пик в вагонах непривычно свободно, а поезда ходят с небольшими интервалами и допоздна.

это самая популярная часть первой Rayman Raving Rabbids.

Чтобы сделать проект еще доступнее, в каждой мини-игре имеется два уровня сложности. На легком управлять будет проще: скажем, бить в бейсболе одной кнопкой, а не взмахом руки.

Напоследок неприятная новость для большинства наших читателей. В данный момент Ubisoft собирается выпустить проект только на консолях от компании Nintendo – Wii и DS. По словам создателей игры, адаптировать управление под другие платформы стало гораздо сложнее, слишком много всего нового придумали гейм-дизайнеры. Впрочем, не стоит забывать, что и первая часть изначально анонсировалась как эксклюзив для Wii.



The Settlers: Rise of an Empire

Хбoх 360 / PS3

Жанр экономическая стратегия

Разработчик Ubisoft

Издатель Ubisoft

Дата выхода конец 2007

Последние несколько игр весьма популярной серии редакцию Gameplay несколько разочаровали. То слишком много внимания уделено боевой части (Heritage of the Kings), то полностью отсутствуют нововведения (10th Anniversary). Понимаю, что это смахивает на придирки, однако хотелось бы получить игру в духе классических «Поселенцев», но не являющуюся ремейком проекта десятилетней давности.

Шестая часть, похоже, будет именно такой. С одной стороны, здесь есть все то, за что поклонники любят сериал: сложная по сути,

но простая внешне экономическая модель, прекрасный стиль, неторопливый и требующий вдумчивости игровой процесс и масса юмора. С другой – хватает и нововведений. К счастью, не революционных, хотя и не косметических.

Скажем, в игре появятся независимые поселения, состоящие из NPC. Как и каждый город, они

будут производить продукцию и нуждаться в материалах или товарах. Это в принципе обычная ситуация для экономических стратегий. Однако в Rise of an Empire вы сможете не только торговать/воевать с NPC, но и помогать им. Во время презентации продюсер проекта показал, как на рыболовецкую деревушку, снабжавшую

наш город морепродуктами, напали викинги. Если жителей не подде-ржать, можно получить выгодное местечко для создания своего поселения, но лишиться надежного поставщика и стать следующей мишенью для пиратов. Не исключается и необходимость охранять торговцев из дружественных селений, чтобы защитить





от варваров, подкарауливающих их на пути.

На выбор игроку предложено несколько климатических зон, в которых можно строить свой город. На севере вы столкнетесь с постоянной нехваткой еды и жестокими морозами, а на юге – с дефицитом воды. Условия жизни в умеренном климате зависят от

времени года, зимой, например, будет иметь первостепенную важность сохранность продуктов на складах.

Кроме обычных поселенцев и солдат, в игре имеются и герои. Если в *Heritage of the Kings* они в основном использовались в военных целях, то здесь их талантам можно найти применение и в

мирное время. К примеру, один из таких персонажей умеет неплохо петь, что веселит горожан и поможет избежать забастовок, когда людям станет слишком скучно жить.

В игре планируется многопользовательский режим, в котором позволено помериться силой или умом с другими градостроителя-

ми. Победить может не только тот, у кого больше войско, но и тот, кто грамотнее развивает свой город. Более того, мирное сосуществование обычно выгодно для всех участников игры, и, как говорят разработчики, основная интрига часто заключается в торговых союзах между различными сторонами.





Games for Everyone

→ На Ubiditys компания Ubisoft впервые объявила о создании специального подразделения, которое будет заниматься казуальными проектами, – Games for Everyone. Нужно сказать, что и раньше Ubisoft уделяла немало внимания этой аудитории, но новые разработки меня действительно поразили.

→ Jam Sessions

DS
Жанр симулятор гитары
Разработчик Plato
Издатель Ubisoft
Дата выхода июль 2007

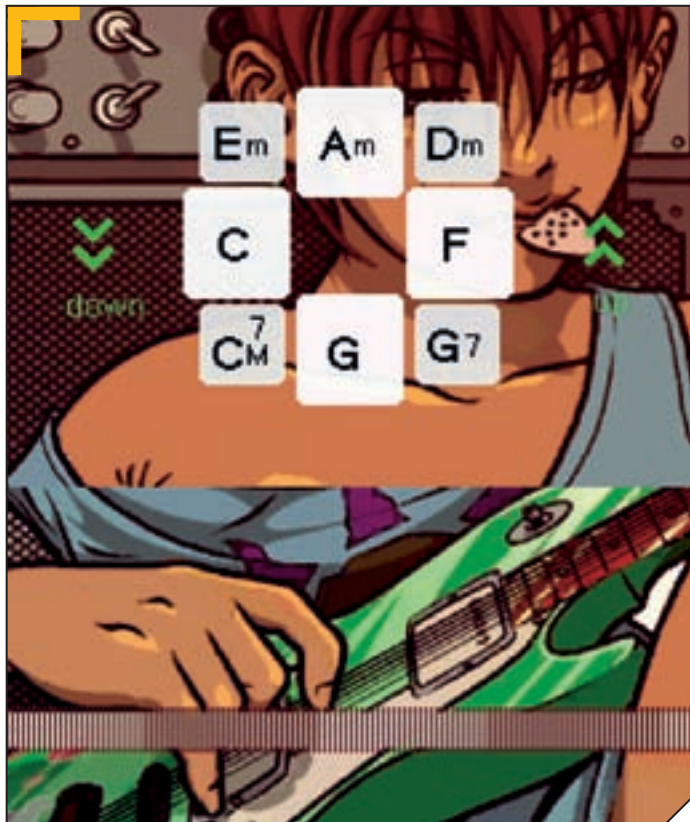
Jam Sessions – настоящий симулятор игры на гитаре, но для DS. Причем несмотря на карманный формат, он еще более детальный, чем Guitar Hero. Ведь если GH – это по сути Amplitude (нажми кнопку вовремя), но с гитарой вместо геймпада, то механика Jam Sessions действительно очень сильно похожа на игру на музыкальном инструменте. Разумеется, упрощенную.

Игровой процесс выглядит следующим образом: кнопками DS выбираем ноты, а стилусом «дергаем струну». На экране выводятся подсказки, как следует играть мелодию, но никаких движущихся

указателей нет – вы сами выбираете подходящий вам темп. Если с чувством ритма не все в порядке, можете включить встроенный метроном.

Я, признаться честно, на гитаре не играл ни разу, но после тренировки в Jam Sessions довольно сносно (на мой взгляд, конечно) слабал No Woman, No Cry Боба Марли.

Главная же проблема данного симулятора – отсутствие геймплея как такового. Это скорее игрушка, а не игра. Выбираем мелодии, исполняем их (в процессе можно петь), записываем результат в память – вот и все. Jam Sessions не выставляет оценок, не прячет от вас песни, пока не заработаете определенное число очков, и не заставляет злиться из-за того, что вы в очередной раз не попали в ритм. Это правильно – в конце концов игра на гитаре не должна вызывать отрицательные эмоции.



My Life Coach

DS
Жанр советчик
Разработчик Ubisoft
Издатель Ubisoft
Дата выхода конец 2007

После волны успешных продуктов, якобы развивающих мышление («якобы», потому как мнения экспертов по поводу пользы такого ПО расходятся), – от Brain Age до Brain Training, стало очевидно, что DS годится не только для игр. Но программа, которая поможет улучшить качество жизни?! Звучит невероятно.

My Life Coach основана на исследованиях канадских ученых, считающих, что людям проще изменять привычки постепенно, чем сразу. По их мнению, если человека заставлять выполнять физические упражнения по часу трижды в неделю, то очень быстро ему это надоест. А если каждый день просить сделать какую-нибудь мелочь, то рано или

поздно он втянется и станет вести здоровый образ жизни.

К сожалению, проверить это утверждение на практике сложно – ведь не приставишь же к сотне-другой подопытных по персональному советчику? Так что покупатели My Life Coach как раз и станут первыми испытателями новой теории.

Программа собирает данные о ваших привычках, весе и возрасте, на основании которых и разрабатывается план по перевоспитанию. Каждый день маленький смешной человечек будет просить вас кое-что сделать: съесть яблоко, позавтракать, погулять перед сном, отказаться от посещения ресторана быстрого питания и т. д. Выполните – хорошо, получите похвалу и какой-нибудь тест вроде «Сколько лет я проживу». Нет – не страшно, AI придумает на завтра другое, более легкое задание. Главное – не обманывать, ведь он утверждает: «Вы – это я», а врать себе нельзя.

Не берусь судить о том, поможет ли My Life Coach кому-нибудь изменить свою жизнь. Но попытаться стоит.



My Word Coach

DS / Wii

Жанр тренажер английского языка

Разработчик Ubisoft

Издатель Ubisoft

Дата выхода осень 2007

Английские и американские подростки (как, впрочем, и украинские) сильно страдают от ограниченного словарного запаса, что чаще всего приводит к сложностям при трудоустройстве и в карьерном росте. My Word Coach призвана решить эту проблему. Игра не только учит правильному написанию и произношению слов, но и рассказывает, в каком контексте их следует употреблять и какую эмоциональную окраску они несут.

При этом My Word Coach вовсе не похожа на скучные учебники. Это довольно веселая забава, активно использующая необычное управление как DS, так и Wii.

Причем есть задания для всех возрастов: от «вставь букву в слово» или «напиши слово из плавающих в супе букв» до «подбери контекст к слову» или «введи слово, зная его определение». Словарь содержит 17 000 слов: и простых, и очень сложных – даже студенты университетов найдут здесь что-то новое.

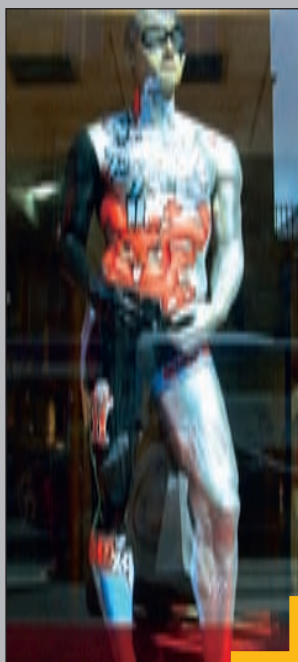
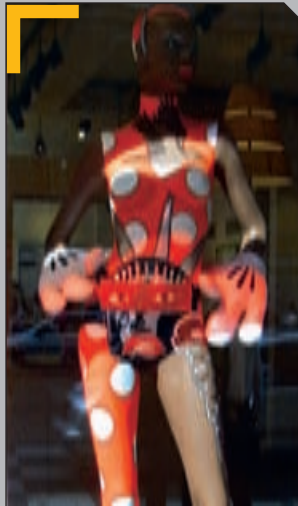
В наших реалиях (вряд ли игру переведут на украинский) My Word Coach будет интересна тем, кто изучает английский язык. С этой точки зрения MWC пригодится не столько детям (для них она довольно трудна), сколько взрослым.



Граффити

➔ Предыдущий мэр Парижа считал граффити главной угрозой внешнему виду города и довольно долго, хотя и безуспешно, боролся с этим явлением. Он заявлял, что граффитчики уродуют столицу, поэтому их следует остановить.

Действительно, рисунков на домах здесь довольно много. Но вот что интересно – я ни разу не видел граффити на зданиях, представляющих хоть какую-то историческую ценность. Очевидно, уличные художники отлично понимают, что их творчество может украсить бетонную глыбу конца XX века, но никак не особняк XVIII столетия.



АКУСТИКА 2007 року

MICROLAB дарує
MICRA NISSAN



З 1 травня по 31 серпня
купуй будь-яку акустичну
систему microlab,
зареєструйся на сайті
www.microlab.ua
та отримай можливість
стати власником

NISSAN MICRA*

або одного з

400

інших призів

Умови акції та детальна
інформація на сайті
www.microlab.ua, або
за тел. (044) 206-27-09

Офіційні дистриб'ютори продукції
microlab в Україні:

ERC (044) 230-34-74; <http://www.erc.ua>
K-Trade (044) 568-50-05; <http://www.k-trade.ua>
MTI (044) 458-38-73; <http://www.mti.ua>

*NISSAN MICRA Luxury 1.4
5-дверний кузов, 4-ступ. АТ



World of Darkness

Никита Беляков

Мир настольных ролевых игр и мир игр компьютерных становятся в последнее время все ближе и ближе. Один из ярких примеров – слияние компаний CCP и White Wolf, которое произошло 11 ноября 2006 года. Теперь совместными усилиями планируется выпустить серию настольных игр и руководств пользователя по EVE Online, а также создать MMORPG в сеттинге World of Darkness. И если CCP, разработчик и издатель MMORPG EVE Online, широко известна в среде геймеров, то White Wolf для многих – темная лошадка. А ведь эта студия выпускает настольные ролевые игры уже более пятнадцати лет. И именно на основе ее продукта сделана великолепная Vampires: The Masquerade – Bloodlines от Troika Games. Возможность почувствовать себя настоящим созданием ночи, сверхъестественные способности, охота за смертными в темных переулках города, ощущение своего превосходства над людьми, мир, в котором опасность таится за каждым поворотом, где ночные хищники плетут тонкую паутину интриг и вершат судьбы миллионов, – это далеко не полный список того, на что подцепили нас разработчики. И того, чем привлекает игроков World of Darkness.

«Первым детищем студии стала *Vampires: The Masquerade*. Она произвела настоящий фурор в индустрии настольных игр»

ДЛЯ НАЧАЛА КРАТКИЙ ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ

Компания White Wolf была основана в 1991 году Марком Рейн-Хагеном (Mark Rein-Hagen), Стивом Виеком (Steve Wieck) и Стюартом Виеком (Stewart Wieck). Первым детищем студии стала выпущенная в том же году *Vampires: The Masquerade*. Она произвела настоящий фурор в индустрии настольных игр и в 1992 г. была отмечена Origin Awards (учреждена Academy of Adventure Gaming Arts and Design) в номинации «Лучшие правила для ролевой игры». Необычная ролевая система Storyteller System, угрюмые декорации World of Darkness, возможность превратить настольную партию в театральное действо Mind's Eye Theater и интереснейший жанр personal horror... Кроме того, White Wolf одной из первых воплотила концепцию evil is good в настольной RPG. *Vampires* была буквально обречена на успех, и достаточно высокие показатели продаж это подтвердили.

Руководствуясь принципом «куй железо, пока горячо», White Wolf уже в 1992-м подарила миру сразу два продукта в сеттинге World of Darkness. Выходит анонсированный ранее *Werewolf: The Apocalypse*, который позволил игрокам взглянуть на Мир Тьмы глазами ликантропа, а вслед за ним – вторая редакция *Vampires: The Masquerade* (всего через год после издания первой!). Надо ли говорить, что и эти продукты оказались удачными, а потому World of Darkness продолжила свое победоносное шествие. В 1993 году свет увидела *Mage: The Ascension*, добавившая в опутанный интригами мир вампиров и оборотней мир еще одну сторону – магов. А 1994-й ознаменовался выходом второй редакции *Werewolf: The Apocalypse* и появлением *Wraith: The Oblivion* (вторая редакция издана в 1996 году), которая раскрыла перед игро-

ками совершенно уникальный мир призраков и предложила подробное описание их типов, а также особенностей и повадок. Кстати, этот проект оказался провальным и недотянул даже до начала третьего тысячелетия.

Всего с 1991 по 2001 год было выпущено три редакции основных правил и четыре новых продукта. Например, *Changeling: The Dreaming* добавил в Мир Тьмы фей. Только это не те славные девчушки и мальчонки с крыльями, к которым мы привыкли, начитавшись сказок и насмотревшись мультфильмов Disney. В версии от White Wolf душа фэйри для продолжения рода и сохранения собой магии, применяемой волшебным народом, помещается в тело человека. В результате получался очень интересный и опасный гибрид. Нельзя не отметить *Demon: The Fallen* и *Mummy: The Resurrection*. Первая повествует о демонах, пришедших в Мир Тьмы. Они ведут войну за человеческие души и, используя смертных рабов

и бессмертных союзников, стремятся обрести абсолютную власть на планете. Вторая посвящена тайнам египетских фараонов, хранителям древних мистических знаний, владыкам неба и земли, пробудившимся от тысячелетнего сна для того, чтобы вернуть себе былую силу. А теперь представьте, каково было обычным людям жить в мире, населенном таким количеством всевозможной нечисти. Поэтому в 1999-м, с выпуском *Hunter: The Reckoning*, интересы homo sapiens начали представлять охотники, наделенные невероятной зоркостью, чтобы видеть нелюдей, и особой силой, чтобы их уничтожать. И вот тогда в Мире Тьмы стало совсем весело.

Такой невероятно успешный выпуск новых редакций правил объяснялся достаточно просто: в White Wolf не ожидали подобного успеха своего первенца и не планировали делать так много игр в сеттинге World of Darkness. После триумфа *Vampires: The Masquerade* появилась острая необходимость согласовать наиболее важные моменты всех игр, чтобы обеспечить адекватную интеграцию в Мир Тьмы, например игрока-оборотня и игрока-мага, а также избежать путаницы в правилах. Кроме того, для внедрения в сеттинг других сверхъестественных созданий (помимо вампиров) требовалось значительно изменить игровую механику, устранить нестыковки и разработать методы предотвращения внутрисеттинговых конфликтов.

Умопомрачительный успех Мира Тьмы не помешал White Wolf поставить жирную точку в истории, выпустив серию книг, которые содержали в себе разные сценарии Апокалипсиса в зависимости от эсхатологических представлений обитателей Мира Тьмы – *Gehenna*, *Werewolf: The Apocalypse*, *Mage: The Ascension* и *World of Darkness: Time of*



«Проблему устранили достаточно своеобразным способом. White Wolf устроила конец света, после чего перезапустила World of Darkness»

Judgment. Удивлению и негодованию игроков не было предела, потому что несмотря на огромное количество нестыковок между продуктами White Wolf, игры были чрезвычайно интересными. Должен обратить ваше внимание на следующее: под термином «продукт» я подразумеваю весь спектр материалов для игры, ведь с 1991 по 2001 год White Wolf Publishing выпустила свыше сотни книг. Например, в рамках Vampires: The Masquerade Revised Edition, помимо базовой книги Source Book, вышли Clanbooks для каждого из более чем тринадцати основных кланов вампиров, содержащие информацию о клане, а также Clan Novels – художественные произведения, повествующие о жизни клана, дабы игрок смог лучше вжиться в роль его представителя. Добавьте сюда не менее пяти книг о магии и кровавых ритуалах, книги сект, описания знаменитых городов, линий крови и т. д. При таком фундаментальном подходе неудивительно, что продукция White Wolf Publishing занимает 22% рынка настольных ролевых игр, а книги ее разошлись тиражом в пять с половиной миллионов копий.

Почему же компания решила приостановить разработку золотой жилы? Дело в том, что книги, выпущенные для разных продуктов, хоть и основывались на общей системе правил, грешили множеством нестыковок, а иногда и прямо противоречили друг другу. Творцы из White Wolf предлагали GM (game master) самим улаживать конфликты, возникающие на этой почве, и подчас мастер тратил больше времени на разрешение споров, чем на собственно игру. Проблему устранили достаточно своеобразным способом. White Wolf устроила конец света, после чего перезапустила World of Darkness.

В августе 2004 года вышла базовая книга правил обновленной



World of Darkness (неофициально – nWOD, new World of Darkness) и первый продукт в этом сеттинге – **Vampire: The Requiem**. О начинке игры мы поговорим позже, а сейчас отмечу лишь, что и базовые правила, и правила вампиров значительно отличались от предыдущих редакций. В марте 2005-го игроки получили **Werewolf: The Forsaken**, а в августе того же года – **Mage: The Awakening**. Кроме того, White Wolf заявила, что, помимо трех основных игр, каждый год планирует выпускать еще и новый продукт, состоящий не более чем из пяти книг. Так, в 2006-м вышел **Promethean: The Created**, повествующий о существах, созданных с помощью алхимии. А в августе 2007-го нас ждет старый новый проект – **Changeling: The Lost**.

Перезапуском сеттинга и выпуском новых книг White Wolf пыталась не столько решить проблему оптимизации Мира Тьмы, сколько привлечь новое поколение игроков. Причем чувствами фанов, собравших у себя на полках сотни томов о любимом мире, конечно же, пренебрегли. В какой степени этот шаг оправдал себя, покажет время, замечу лишь, что фанаты во всех странах продолжают играть по правилам oWOD (old World of Darkness).

«Причем чувствами фанов, собравших у себя на полках сотни томов о любимом мире, конечно же, пренебрегли»



«Теперь представьте: эта нечистая сила – ваш персонаж»

NEW WORLD OF DARKNESS

Итак, с историей разобрались, перейдем к сеттингу. Разговор пойдет о новом Мире Тьмы, а начну, пожалуй, с жанра. С чем у вас ассоциируется словосочетание «personal horror»? Согласитесь, первое, что приходит в голову, – трэш-овые фильмы, в которых бравая старшечка/студентка/мать-одиночка дает отпор очередной нечистой силе, рвущейся в наш прекрасный мир или угрожающей семье героини. Теперь представьте: эта нечистая сила – ваш персонаж. Интересно? Не думаю. Истории о злобных колдунах, вампирах с плохим маникюром, охочих до свежатины оборотнях и мумиях в несвежих бинтах приелись во многом благодаря эксплуатации этих образов в произведениях массовой культуры. White Wolf замесила свой мир не на двух ведрах крови, оторванных конечностях и детях, брошенных в колодец, а на внутреннем конфликте. Предлагая нам перевоплотиться в практически бессмертного персонажа, вынужденного лишать окружающих жизни, чтобы продлить собственное существование, игра затрагивает темы морали, человечности (как бы необычно это ни звучало по отношению, например, к ликантропу) и погружает игрока в глубины его собственных переживаний

и страхов, заставляет выплеснуть эмоции, таящиеся в темных уголках души. Игра полна философского символизма и ввергает в ужас не кровавыми картинками, описываемыми мастером, а тем, во что превращается ваш персонаж. Вы начинаете бояться самого себя и познаете неприглядные стороны собственной личности. Атмосфера нагнетается постепенно, это дает возможность игроку шаг за шагом погрузиться в самую бездну своей души и там лицом к лицу встретиться со своим темным «я».

Мир Тьмы являет собой подобие современной реальности, но более мрачное, жестокое и страшное. Человечество здесь – добыча для тысяч сверхъестественных существ, причем это не лишены интеллекта хищники, а разумные, наделенные невероятной силой и объединившиеся в секретные сообщества ночные охотники. В мире, выдержанном в стиле нуар, правят бал страх, ненависть и алчность. Заговоры повсюду, и зачастую они направлены именно против вас. Нет спасения, нет выхода, нет надежды. И усердие авторов из White Wolf, с которыми они переписали историю человечества, вплетая в нее деятельность оборотней, магов, вампиров и прочих обитателей World of Darkness, придавая многим историческим событиям новые оттенки, достойно похвалы. Благодаря этим людям книги по Миру Тьмы читаются, как интересная художественная литература.

Невероятно атмосферными игры по World of Darkness делает ролевая система Storyteller System. Ее основная отличительная черта заключается в том, что игра реализована в форме повествования, разделенного на главы, эпизоды и

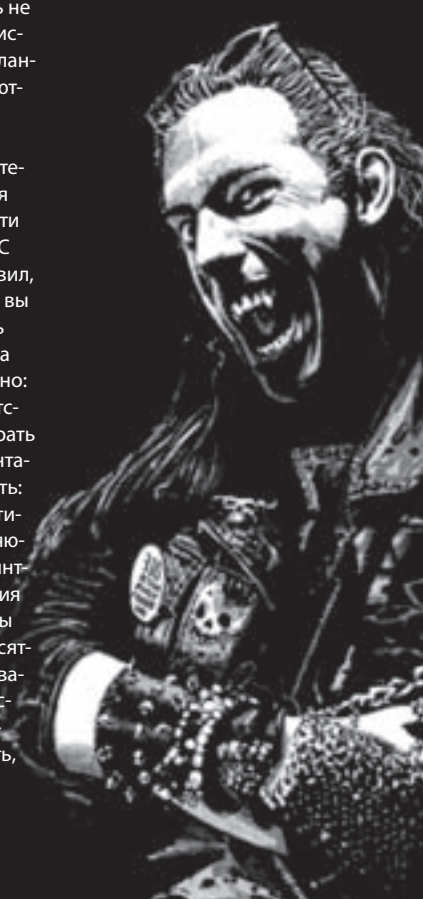
сцены. Мастер должен тщательно продумать все детали истории, подготовить описания локаций, где доведется побывать персонажам, наделить характером каждого из NPC, с которым герои будут контактировать. Без основательной подготовки за игру лучше не садиться – зря потратите время. Кроме того, в Storyteller System отсутствуют объективно непобедимые персонажи. Игровая механика заставляет любого, даже очень сильного героя, чувствовать себя в опасности постоянно. Большинство взаимодействий игроков проходит под контролем десятигранных кубиков (желательно иметь не менее десяти штук), а характеристики персонажа, его навыки, таланты и способности модифицируются в зависимости от выпавших чисел.

Еще одна приманка для ценителей – Mind's Eye Theater, ролевая система, позволяющая перенести события игры в реальный мир. С помощью дополнительных правил, прописанных в базовых книгах, вы и ваши друзья сможете ощутить себя в шкуре оборотня, вампира или мага. Все, что для этого нужно: немного грима, костюм, соответствующий роли, и желание поиграть вживую. Тут уж простор для фантазии безграничный. Хочу заметить: данная ролевая система ориентирована на социальную составляющую игры. Акцент делается на интриги и заговоры. Взаимодействия реализованы с помощью колоды из десяти карт (от двойки до десяти плюс туз), разумеется, учитываются модификаторы характеристик, навыков, способностей. Думаю, вам будет интересно узнать, что в Киеве, Львове и Харькове уже несколько лет проводятся живые игры по Миру Тьмы.

ВАМПИРЫ МИРА ТЬМЫ

Мы начнем наше знакомство со сверхъестественными существами World of Darkness с вампиров, для которых этот мир и создавался изначально. Те, кто знаком с Vampires: The Masquerade – Bloodlines или же имел возможность поучаствовать в настольной игре, наверняка с удивлением отметят, что в новый Мир Тьмы перебрались лишь три основных клана из более чем дюжины представленных ранее. Сократив их число, авторы попытались добиться для каждого из них максимальной индивидуальности. В oWOD нередкими были случаи, когда сверхъестественные способности, отличительные черты, вехи развития и условная специализация представителей разных кланов фактически дублировались, что создавало невероятную путаницу и делало многих персонажей попросту безликими. Новый Мир Тьмы лишен этого недостатка.

Вампиры в World of Darkness обладают нечеловеческой силой, необычайно быстры, способны манипулировать чужим сознанием или оборачиваться тенью и др. В прошлом все они смертные,



подвергнувшиеся обряду становления (embrace), во время которого сир (sire – так называют того, кто подарил человеку не-жизнь) выпивает у потенциального вампира крови ровно столько, сколько требуется, чтобы тот умирал. А затем, когда сознание жертвы начинает меркнуть, сир питает ее своей кровью. В результате идет процесс трансформации, а когда он завершается, экс-человек получает статус дитя (childe, архаизм, так называли ребенка благородного происхождения) по отношению к тому, кто его укусил, и для других вампиров становится собратом (kindred). В качестве питательной энергии для мертвого тела вампира сгодится кровь любого живого существа, тем не менее некоторые страдают тягой к гастрономическим изыскам и употребляют, например, кровь детей, беременных женщин или аристократов. Лишь немногие из братьев восприимчивы к каноническим средствам против вампиров (чесноку, проточной воде, крестам и т. д.), а вот солнечная ванна или кол в сердце по-прежнему смертельны для порождений ночи. Но если хотите почувствовать себя практически вечным, если вас привлекает охота в многомиллионном мегаполисе и ощущение того, что именно вы являетесь венцом творения и самым опасным хищником на планете, – обязательно сыграйте вампира в World of Darkness. В новом Мире Тьмы кровь Каина (не путать с библейским братоубийцей) и его детей течет в представителях пяти основных кланов.

«Лишь немногие из братьев восприимчивы к каноническим средствам против вампиров»

L

DAEVA

Архетип соблазнительного вампира. Для желанных, прекрасных и грациозных даева смертные – легкая добыча, бабочка сама летит на губительное пламя вампирского очарования. Этим гедонистам присущи нечеловеческие шарм и кокетство. Свою «жизнь» даева посвящают культивированию образа физического совершенства. Неудивительно, что они стремятся создавать вампиров только из самых красивых представителей рода человеческого. Темпераментные и обворожительные, даева умеют быть чувственными и коварными, беспомощными и беспощадными. Представителей этого клана отличают невероятная быстрота (celerity), сверхчеловеческая сила (vigor) и способность управлять желаниями и эмоциями окружающих (majesty).

GANGREL

Старые недобрые знакомые пережили Апокалипсис. Все вампиры охотятся на людей, но представители этого клана – настоящие хищники. Не важно, кем ты был в смертной жизни, теперь ты gangrel – совершенная машина для убийства. Твои соклановцы ценят силу и умение выживать даже в самых страшных ситуациях и привыкли полагаться только на себя. Уважение у представителей данного клана вызывают самоуверенные, целеустремленные и безжалостные существа. Становление подарило gangrel невероятную выносливость (resilience), возможность менять собственную форму, превращаясь в волка, летучую мышь или рассеиваясь туманом (protean), и способность контролировать животных (animalism).

MEKHET

Клан мудрецов и ученых. Его представители манит тайна, тьма укрывает их своим плащом, позволяя подкраситься незамеченными, а знания влекут их так же сильно, как алая кровь. Эти вампиры уделяют особое внимание обучению потомков, бережно передают им бесценную мудрость, накапливаемую веками. Сородичи знают – все тайны однажды будут раскрыты именно mekhet. Для этого клана характерны сверхбыстрая реакция и способность видеть скрытое (auspex), возможность прятаться в тени (obfuscate) и невероятная скорость (celerity).

NOSFERATU

Созданные из людей, отвергнутых обществом (психопатов, бездомных, бандитов и т. д.), представители этого клана несут в себе, кажется, всю злобу Мира Тьмы. Гонимые из-за своего уродства, зловония, источаемого их телами, и эманаций лютой ненависти, они стали обитателями самых ужасных мест в городах. Сильные и самоуверенные nosferatu смертельно опасны для любого, кто повстречается на их пути. Ни один смертный не в силах победить ужас, внушаемый ими. Становление наделило членов клана сверхчеловеческой силой (vigor), умением скрываться в тени (obfuscate) и властью над тайными страхами окружающих (nightmare).



VENTRUE

Аристократы вампирского сообщества. Наследники старых состояний, потомки политических династий, члены благородных семей, чей род насчитывает десятки поколений, – именно среди таких смертных представители этого клана выбирают себе дитя. Желание повелевать и умение заставить повиноваться в крови каждого ventrue. Столетиями они оттачивали свое мастерство управления миром вампиров. Бессмертные лорды не останавливаются ни перед чем на пути к намеченной цели, они коварны, хитры, безжалостны и дьявольски умны. У ventrue есть лишь одна абсолютная ценность – власть. Они могут контролировать разум других (dominate), обладают способностью управлять животными (animalism) и необычайной выносливостью (resilience).

* * *

Кланы не воюют между собой, как это может показаться человеку, не знакомому с Миром Тьмы. Однако существуют секты (sect), объединяющие вампиров разных кланов, самые крупные, пожалуй, Камарилла (Camarilla) и Саббат (Sabbat). Интересы их время от времени сталкиваются, что, в свою очередь, может привести к кровопролитию. Помимо основных кланов, существуют и так называемые линии крови (bloodline), не столь крупные и известные, но не менее интересные и опасные.

ОБОРОТНИ МИРА ТЬМЫ

Следом за вампирами White Wolf выпустила в Мир Тьмы оборотней. В этой игре чрезвычайно интересная и достаточно запутанная система космогонических представлений, которая, безусловно, развеивает образ оборотня как кровожадного монстра. Кроме того, здесь ликантропы, или, как они сами называют себя, урата (uratha), могут менять форму по желанию, а не только в полнолуние, и являются, пожалуй, наиболее смертоносными живыми представителями Мира Тьмы. Полное единение с природой и окружающим миром – основная идея философии и традиций этого сообщества, главный жизненный принцип любого из племени оборотней. Наделенные невероятной физической силой, выносливостью и ловкостью, урата с ненавистью относятся к любому нарушению естественного хода вещей, каковым многие считают неупокоенных. И тут начинается самое интересное, ведь ходячие мертвецы (так оборотни называют вампиров) считают себя высшей расой, а вовсе не надругательством над природой. Конфликт этот длится веками и не перерастает в полномасштабную войну лишь по одной причине – даже среди молодых собратьев вряд ли найдется настолько глупый или самонадеянный, чтобы вступить в бой с оборотнем один на один. Воин урата в состоянии разорвать в клочья сразу нескольких вурдалаков. Более старые вампиры также не любят рисковать своей драгоценной нежизнью, а если и нужно отправить в Страну Вечной охоты какого-то оборотня, предпочитают давать дорогу молодым (в крайнем случае можно потом и новое дитя сотворить). Помимо великолепных физических данных, ликантропы Мира Тьмы обладают навыками шаманов: они проводят разнообразные ритуалы, используют обереги, способны призывать себе на помощь духов природы. Оборотни объединены в пять племен, каждое из которых поклоняется определенному тотему – перворожденному духу волка. Всего их пять, и происходят они от самого Отца Волка (Father Wolf). Племя любой урата выбирает лично, в соответствии со своими духовными предпочтениями, или же становится одним из призрачных волков (ghost wolves).

«Воин урата в состоянии разорвать сразу нескольких вурдалаков»

BLOOD TALONS

Могучие представители этого племени уверены: главный завет Отца Волка – стать непревзойденными воинами. Ибо сам Великий был бойцом, а значит, путь его детей – путь битв и сражений. Стремление доказать, что именно он сильнейший, присуще каждому представителю племени. Агрессивные и жестокие blood talons никогда не пытаются избежать насилия, более того, они с радостью провоцируют драку. Тотем их – свирепый волк Fenris.

BONE SHADOWS

Клан объединяет оккультистов, шаманов и мудрецов народа uratha. Все свое существование эти оборотни подчиняют одной цели – обретению максимально полного знания о мире и восстановлению утраченной связи с Отцом Волком. Много мудрости было потеряно, когда тот покинул своих детей, и bone shadows по крупицам собирают потерянное достояние народа оборотней. Поиск ответов на многочисленные вопросы заставляет представителей этого племени подвергать свою жизнь опасности, но bone shadows бесстрашны и готовы на любые жертвы. Урата высоко ценят знания и тех, кто ими обладает, и презирают невежество. Тотем племени – мудрый Death Wolf.

HUNTERS IN DARKNESS

Охотники взяли на себя миссию охранять священные для народа оборотней территории, преследуя и уничтожая любого, кто вторгнется в их владения. Некоторые члены племени считают, что необходимо охранять от злых духов и заповедные места, находящиеся в урбанизированной зоне. Причем обитатели мегаполисов – не менее свирепые хищники, чем их лесные братья. Больше всего hunters in darkness любят ночную охоту, поэтому своим тотемом они выбрали Black Wolf.



IRON MASTERS

Единственное урбанизированное племя народа uratha. Их жизнь протекает в городах, где оборотни постигают культуру и науки homo sapiens, дабы воспользоваться достижениями человеческой мысли. Люди и iron masters – давние соседи. Многие представители других племен также проживают в мегаполисах, но слиться с бетонными джунглями смогли лишь эти урата. Их тотем – Red Wolf, который с самого рождения донимал Отца Волка вопросами о природе вещей и был отправлен к людям, чтобы следить за тем, как их деятельность отражается на мире духов.

STORM LORDS

Лидеры народа uratha, продолжающие дело Отца Волка независимо от того, поддерживают их другие племена или нет. Целеустремленные и сильные storm lords добиваются своего любой ценой, даже ценой собственной жизни. Никогда не отступать – девиз племени. Их тотем – Winter Wolf, который после смерти Отца Волка взял на себя заботу о братьях.

«Помимо великолепных физических данных, ликантропы обладают навыками шаманов»

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}

АРЕЙРОН

«Возможно, у вас даже возникнет желание сыграть в настольную ролевую игру по World of Darkness»

МАГИ МИРА ТЬМЫ

Стать магом могут лишь потомки тех, кто некогда населял легендарную Атлантиду. Для этого прапраправнук атлантов должен совершить астральное путешествие (самостоятельно во сне или с помощью другого мага) к одной из пяти башен Пути, расположенных в небесном городе. Можно встать на asanthus – путь судьбы и времени, адепты которого манипулируют удачей, интуицией и предназначением, или mastigos – путь разума и пространства, чтобы научиться управлять восприятием и внутренними демонами. Существует еще moros – путь смерти и вещества, чьи адепты-некроманты работают со смертью и материальным миром. А obrimos – путь изначального и силы – направляет божественную энергию, которая пропитывает наш мир. И наконец, thyrus – путь жизни и духа, его последователи занимаются миром природы.

Магия, пожалуй, одна из наиболее интересных сторон Мира Тьмы, так как в отличие от статичных сверхъестественных способностей вампиров и оборотней она может быть модифицирована под определенные нужды и адаптирована под каждую отдельную ситуацию. Умения урата и собратьев в основном направлены на разрушение, атланты же владеют арсеналом созидательных заклинаний. Конспирация и тайные знаки, сложнейшие головоломки и жестокие сражения ожидают игроков, выбравших для себя роль мага в Мире Тьмы. Его жизнь – вечная борьба. Ведь каждый стремится постоянно совершенствовать свои способности, что приводит к столкновениям с нечистой и демоническими сущностями, пытающимися поработить человечество, а также их смертными и бессмертными слугами. А еще магам предстоят бои за знания и артефакты с представителями других орденов.

THE ADAMANTINE ARROW

Бойцы, являющиеся наследниками великих воинов Атлантиды. Эти маги путем долгих и упорных тренировок превратили свое тело в смертельное оружие для борьбы с врагами (в частности, вампирами и оборотнями). Объединенная сила тела и духа, а также познания в боевой магии делают представителей этого ордена чрезвычайно опасными противниками.

GUARDIANS OF THE VEIL

Орден шпионов. Его члены прячут свои настоящие лица даже от других магов. Непревзойденные разведчики и настоящие конспираторы, они следят за тем, чтобы люди не узнали сокровенного, чего им знать не следует. Как можно догадаться, в искусстве дезинформации магам Guardians of the Veil нет равных.

THE MYSTERIUM

Маги, посвятившие свою жизнь сбору информации и ее систематизации, поиску утерянных артефактов и составлению новых заклинаний. В отличие от смертных историков или библиотекарей последователи данного ордена уверены, что знание – исключительная сила, следовательно, обладать ею должны лишь избранные (в основном из членов The Mysterium). Поэтому орден тщательно охраняет не только волшебные предметы и книги, но и ценные артефакты, и допускает к ним представителей других орденов только в чрезвычайных ситуациях.

THE SILVER LADDER

Орден правителей и визирей Atlantis. Маги, пытающиеся перековать устои мироздания, подчинив их своей воле. Они бредят могуществом и стремятся заполнить его любой ценой, при этом члены The Silver Ladder верят, что, установив четкий порядок и строгую иерархию в мире (с ними во главе, разумеется), можно положить конец страданиям человечества.

THE FREE COUNCIL

Адепты с самыми передовыми взглядами. Пытаются создать формы магии, отличные от прапрадедовских. Верят в то, что люди несут в себе некую частичку великой мудрости и в принципе способны к волшебству. Демократы по натуре, они не приемлют авторитаризма и всячески поддерживают в своих членах тягу к свободе и новым знаниям.

В данной статье я попытался приоткрыть завесу тайны над, пожалуй, самым мрачным из современных игровых миров. Конечно, невозможно рассказать о всех нюансах одного из богатейших и наиболее продуманных настольных сеттингов последнего десятилетия, для этого пришлось бы целиком посвятить World of Darkness не один номер журнала. Я затронул лишь некоторые моменты игровой механики и старался не столько написать пособие для начинающих, сколько заинтересовать вас многогранным Миром Тьмы. Тем не менее надеюсь, что из данной статьи многие сумеют почерпнуть полезную информацию, и, возможно, у вас даже возникнет желание сыграть в настольную ролевую игру по World of Darkness.



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)



АДРЕНАЛИН 2

ЧАС ПИК



© 2007 BAT - 1C®. Усі права захищено.
© 2007 Daijin Entertainment. Усі права захищено.
Виробництво в Україні - ДП "Єврокартпрес"

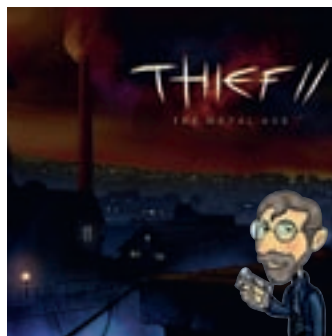


Уоррен Спектор — живая легенда

Марат Баширов



12 марта 2006 г. известный информационно-развлекательный портал IGN опубликовал список 25 самых лучших игр для персональных компьютеров. На двадцатом месте (между MechWarrior 2: 31st Century Combat и WarCraft II: The Tides of Darkness) гордо расположилась Deus Ex, выпущенная в 2000-м компанией Ion Storm.



→ Спустя семь лет после релиза данная игра продолжает радовать критиков и геймеров, удивляя даже своего автора – Уоррена Спектора (Warren Spector). Сам он скептически относится к многочисленным дифирамбам прессы. Тем не менее этот улыбчивый 51-летний бородатый мужчина в очках, внешне напоминающий университетского профессора, заслуживает наивысших похвал. Его вклад в развитие современной игровой индустрии трудно переоценить. Уже три года в магазинах не появляется ни одного нового продукта от Спектора, но это имя не сходит со страниц профильных изданий. Он постоянно участвует в специализированных конференциях, выступает с критикой существующих подходов к созданию игр и часто наведывается в Голливуд.

OT DUNGEONS & DRAGONS K ULTIMA

Уоррен Спектор заинтересовался видеоиграми еще в юности, когда посещал дорогую частную нью-йоркскую школу (Horace Mann School). Именно там автор познакомился с Грегом Костикианом (Greg Costikyan) – заметной фигурой в современной игровой индустрии. Однако сначала молодой Уоррен вроде бы не собирался заниматься интерактивными развлечениями: сферой его интересов было телевидение вообще и кино в частности. В Техасском университете он получил диплом магистра гуманитарных наук, специализируясь именно в этом направлении. Кроме того, Спектор имеет степень бакалавра естественных наук в области журналистики.

Потому закономерно, что в 1983 году Уоррен получил должность помощника редактора в компании Steve Jackson Games, которая занималась производством раз-

личных настольных ролевых игр, а также публикацией популярных книг формата Choose Your Own Adventure (читатель мог сам выбирать варианты действий персонажей). За четыре года он вырос до главного редактора, а затем ему предложили перейти в знаменитую TSR (Tactical Studies Rules), хорошо известную поклонникам Dungeons & Dragons. В офисах авторитетной фирмы он задержался ненадолго. В 1989-м Спектор был приглашен в компанию Origin Systems, где принимал участие в создании игр из серий Ultima и Wing Commander.

В конце 90-х Уоррен Спектор работал над несколькими хитами (System Shock, Crusader: No Remorse и Thief: The Dark Project). Около года он занимал должность генерального директора Looking Glass Austin, а в 1997 г. возглавил подразделение Ion Storm Austin, которому суждено было пережить расточительную «материнскую» Ion Storm, открытую в Далласе при участии Джона Ромеро (John Romero) и Тома Холла (Tom Hall). Теперь имя Спектора как раз и ассоциируется с Ion Storm, ведь именно этой компанией под его непосредственным руководством была выпущена игра Deus Ex.

DEUS EX MACHINA

Замысел создания крутого коктейля из многих жанров возник у Спектора еще в 1993 году, когда в продаже появилась Ultima Underworld II. На протяжении четырех лет он пытался убедить инвесторов вложить деньги в подобный проект, но дело не удавалось довести до конца: то ресурсов не хватало, то команды не было. Предложение Ромеро, сулившее относительную финансовую свободу, давало возможность наконец сделать игру своей мечты.

Первые полгода Спектор и шесть его соратников трудились над созданием глобального плана. Именно в это время вырисовалась основная концепция продукта. К марту 1998 г. в руках у специалистов уже находился толстый 300-страничный дизайн-документ. Позже за счет многочисленных изменений и дополнений он увеличился еще на 200 страниц. Затем началась напряженная работа, и только к концу июня 2000 года на полках магазинов появилась необычная игра.

Никто, кроме десятка отчаянных оптимистов, не ждал от Ion Storm ничего хорошего, особенно после весеннего релиза долго строя Daikatana. Для многих Deus Ex стала большой неожиданностью. Вместо классического шутера пользователи получили продуманную ролевую игру с достаточной свободой выбора, отличной по тем временам графикой (движок от Unreal Tournament был значительно доработан), запутанным сюжетом и «реалистичным фантастическим миром» (Спектор настаивал на том, чтобы каждый придуманный элемент основывался на реально существующих научных теориях).

Проект произвел настоящий фурор в специализированной прессе, собрав немало наград, удостоившись поощрения от Британской академии киноискусств (British Academy of Film and Television Arts) и призов за инновации на Game Developers Choice Awards и Interactive Achievement Awards, обеспечив себе место в списках лучших игр на много лет вперед.

КОНЕЦ ВОДХОВЕНИЯ

Инновационная Deus Ex оказалась по-настоящему успешной, в том числе и в финансовом плане. После релиза, повторного издания и

THRUSTMASTER®

**ВІЙСЬКОВІ РОЗРОБКИ
В ІНДУСТРІЇ
КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР**



Фотоматериалы предоставили компания «ABC»

и Карел (0571) 732-86-02 www.abc-cas.com

ПАРТНЕР:

Компания «Спутник» (041) 564-99-95, 562-86-04/05/06/07/08/09/10/11/12

Компания «Вест» (056) 777-06-21, 216-41-88 vest.ua

Компания «IT-Info» (044) 512-86-86, 998-95-23 www.it-info.com.ua

портирования проекта на другие платформы миллионы игроков с нетерпением стали ждать следующего откровения от мастера.

К сожалению, дважды войти в одну и ту же реку у автора не получилось. Игры, появившиеся после триумфального 2000 года, казались бледной тенью по сравнению с Deus Ex. Долгожданный сиквел Deus Ex: Invisible War, выпущенный в 2003-м для PC и Xbox, плохо продавался и не получил одобрения критиков. Упрощенная система развития персонажей, избыточное количество action-элементов, маленькие уровни (доставшиеся в наследство от консольной версии), а также множество прочих не совсем удачных инноваций не слишком понравились новичкам и откровенно разочаровали преданных поклонников. После Invisible War работы над серией Deus Ex были прекращены (если не принимать во внимание «духовную наследницу» Project: Snowblind).

Такое развитие событий, естественно, не радовало Спектора, да к тому же Eidos закрыла главное отделение Ion Storm в Далласе. Тучи сгущались. Весной 2004 года в магазинах появилась последняя игра от Ion Storm – продолжение знаменитого сериала Thief, над которым Спектор работал еще во время существования Looking Glass Studios. Thief: Deadly Shadows оказалась достаточно интересной. Пользователи могли не просто выполнять миссии, но еще и бродить по темным улочкам городка, прячась от стражников и постепенно обре-

тая новые способности. К сожалению, главный герой Гаррет и его воровские приемы не понравились публике. Для Xbox было продано всего 56 с половиной тысяч копий. Версию для PC покупали немногим лучше.

В ноябре 2004-го Уоррен Спектор покинул компанию Ion Storm, и это стало началом конца. В феврале следующего года издательство Eidos закрыло студию. Однако автор Deus Ex не забыл о своих замыслах.

ТОЧКА ПЕРЕСЕЧЕНИЯ

О дальнейшей судьбе именитого разработчика до недавнего времени было известно немного. Распрощавшись с гостеприимным офисом Ion Storm, любитель Техаса не покинул городок Остин, где прожил большую часть своей жизни с женой, собакой и полчищем кошек. Вместо того чтобы отправиться к самому богатому издателю, где для него наверняка нашлось бы место, Спектор взялся за поиск наиболее выгодной для него бизнес-модели, включавшей в себя новые подходы к финансированию, дистрибуции и организации работы.

После изучения существующих возможностей специалист продемонстрировал нескольким издателям, включая Valve и Majesco, ряд собственных концепций. В итоге было принято решение основать компанию Junction Point (название она получила в честь незавершенного проекта, над которым Спектор работал в Looking Glass Studios). Опытный организатор сделал выбор в пользу эпизоди-

ческого контента и частичного использования аутсорсинга (сейчас в Junction Point трудится около 20 штатных сотрудников).

Затем началось самое интересное – поиск финансирования. Процесс оказался нелегким хотя бы потому, что у Уоррена Спектора были весьма смелые предложения.

НАСТОЯЩИЙ NEXT-GEN

Автор твердо намерен попробовать новый подход к реализации виртуальной истории. Отойдя от накатанной схемы линейных «американских горок» (Half-Life 2, Final Fantasy X), он хочет наладить диалог с игроком, сделав прохождение уникальным для каждого отдельного пользователя. Как и в случае с Deus Ex, Спектор планирует построить мир, где мы получили бы свободу самостоятельно выбирать оптимальный способ решения проблем.

В отличие от многих своих коллег, Спектор не верит, что платформы нового поколения являются лишь машинками, способными рисовать более совершенную картинку. Он мечтает, чтобы в будущем разработчики научились не только давать игрокам возможность действовать, но и показали бы, какие последствия вызывают их поступки в виртуальном мире. Для этого всю мощь современного железа нужно использовать для моделирования сложного искусственного интеллекта, оживляющего персонажей, делающего их эмоциональными, а не просто умеющими метко стрелять. Некоторые специалисты уже предпринимают попытки реализовать подобные

идеи (Façade, Heavy Rain, Fable 2, Spore), но пока они еще очень далеки от идеала.

Конечно, сделать такие игры значительно сложнее, нежели еще один красивый боевик. Основатель Junction Point это понимает и готов идти на компромисс. Он не против сиквелов, продуктов по лицензии и сотрудничества с крупными медиаконгломератами. В первых, проекты «по мотивам» почти наверняка окупаются и дают разработчикам шанс продолжать заниматься любимым делом. Во-вторых, даже в рамках чужой лицензии можно попытаться найти место для оригинальных решений.

Пока Junction Point не выпустила ни единого продукта. Неоднократные визиты в Голливуд и специализированное образование помогли Уоррену найти общий язык с продюсерами. По последним данным, сейчас в офисах Junction Point трудятся сразу над двумя играми. Одна из них создается совместно с американскими киношниками, а другая основывается на некоем фэнтезийном мире, придуманном Спектором и его женой около 15 лет тому назад. Вполне вероятно, что выйдут эти разработки на PlayStation 3 и Xbox 360, однако известно о них пока довольно мало.

Уоррену Спектору предстоит еще раз доказать всем свой профессионализм, подкрепив многочисленными теоретическими выкладками блестящей практической реализацией. Нам же остается лишь ждать и надеяться на то, что мы увидим настоящий next-gen, достойный попадания в очередную топ.

Немного интересных фактов



→ Уоррен Спектор с удовольствием рассказывает об играх, но редко – о своих увлечениях и интересах. Впрочем, в Сети все равно можно отыскать кое-что любопытное.

- Уоррен Спектор женат на Каролине Спектор, писательнице. Детей у них нет. Разработчик нянчится с четырьмя кошками и собакой по кличке Мэгги.
- Несмотря на годы, проведенные за разработкой игр, Уоррен еще способен получать удовольствие от интерактивных видеоразвлечений. Его любимые проекты – Legend of Zelda: Link to the Past, Tetris,

Half-Life 2. С недавних пор он все больше времени проводит, уткнувшись в Nintendo DS.

- Спектор увлекается кино и надеется, что ему когда-нибудь удастся снять собственный фильм.
- Ключ к успешной игре «по Спектору» – интерактивность.
- Автор Deus Ex терпеть не может MMORPG. При этом его жена без ума от World of Warcraft.
- Его любимый алкогольный напиток – наливка-сливовица.
- Уоррену так нравится Техас, что он даже отпуск проводит, не пересекая границ родного штата.

- Среди коллег Спектор больше всего уважает Дага Черча (Doug Church), работавшего над System Shock, Thief и Ultima Underworld, и Уилла Райта (Will Wright) – автора SimCity, The Sims, сейчас занимающегося Spore.
- Уоррен считает игры «коммерческим искусством».
- Из всех сортов мороженого Спектор предпочитает ванильное с шоколадом и замороженный йогурт.
- Разработчики игры Dark Messiah of Might & Magic из Arkane Studios выразили особую благодарность Спектору за помощь в создании проекта.

1С МУЛЬТИМЕДІА

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

КОСТИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ

ДОМИНАТОРЫ

ПЕРЕЗАГРУЗКА

НОВОВВЕДЕННЯ:

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

БОНУСИ:

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

ВІДЗНАКА РЕЙНДЖЕРА!

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



WWW.RANGERS.RU





Games Convention: ГИД ДЛЯ ТУРИСТОВ

Анна Зинченко

Буквально вчера заполнила заявку на участие в Games Convention. Ура, я снова еду в Лейпциг! Надо сказать, что мой визит в Германию в прошлом году стал сплошной авантюрой – путешествовала я за свой счет (нужно же чем-то себя занять во время отпуска).

→ Решение принималось спонтанно, а выделению денег из семейного бюджета способствовало то, что мой муж и еще два сотрудника его компании ехали в тот же Лейпциг, на ту же выставку в командировку (в общем, супруг был точно уверен, что его вторая половина в дороге не отстанет от поезда, не потеряется в незнакомом городе и вообще вернется домой в целости и сохранности). В целях экономии приняла стратегическое решение ехать на автобусе. «Дорога – сутки с небольшим, почти пустяк», – думали мы, загружаясь в Neoplan на киевском ж/д вокзале. «Могло бы быть гораздо хуже», – вздохнула с об-

легчением я, выпадая из автобуса у ж/д вокзала города Лейпцига. Позади были многие километры дороги, три просмотренных советских комедии и несколько таможен. На одной я минут десять на ломаном немецком объясняла, что диски, которые мы везем, не сборники ужасных вирусов или документов с государственными тайнами, а всего лишь пресс-CD. Впереди нас ждали гостиница, ванна и вечерний моцион, выставка началась на следующий день.

Games Convention разделена на две зоны – павильон для профильных посетителей (разработчики, издатели, дистрибьюторы, фирмы, занимающиеся изготовлением

упаковок и сувенирной продукции, пресса и т. д.) и четыре огромных павильона для геймеров. Кстати, в первый день (22 августа) выставка закрыта для обычных посетителей, дабы солидные сотрудники важных компаний могли спокойно побродить по залам и посмотреть экспозицию, в прочие дни они за пределы бизнес-зоны стараются не выходить. Потому как начинается Шоу с большой буквы. Здесь все гремит, жужжит и даже иногда дымит: на стендах представлены сотни игр, постоянно раздают какие-то сувениры, проводят конкурсы, розыгрыши, концерты – в общем, жизнь бурлит, как водопад Виктория. В прошлом

«Поездка в Лейпциг обходится ненамного дороже, чем, например, поездка в Москву на "ИгроМир"»

году невероятной популярностью пользовались огромные бумажные пакеты (размером приблизительно 100х60 см), вручаемые всем желающим на стенде АТІ. Под конец дня можно было встретить подростка, у которого под мышками болталось два таких пакета, набитых лутом, а на шее висел кулечек с надувным креслом (их тоже дарили на каком-то из стендов). В плане раздачи сувениров Games Convention, наверное, самая благодатная выставка. Но все же главное – игры. Их много, они разные и практически все можно попробовать. В этом году, уверена, будет еще интереснее, потому как next-gen привезут в полном объеме, в 2006-м я видела собственными глазами в геймерских залах только Xbox 360.

Ну а вечером... Вечером приятно поехать в центр города, упасть на стул в одном из многочисленных ресторанчиков и дать отдых ногам, намотавшим солидный километраж по выставочным залам. Одно из самых позитивных внеслужебных воспоминаний о поездке – местная еда (а особенно размер порций и стоимость блюд). Что интересно, следуя по ресторанной улочке за нашими коллегами из «Игромании», которые накануне отыскивали весьма приятное и недорогое заведение и пообещали нас туда отвести, мы все время здоровались с ребятами из отечественных компаний. Центр Лейпцига после окончания выставки – это КРИ на выезде. Куда ни посмот-

ришь – один игрострой. Но вернемся к еде. На третий день мы с мужем наконец-то поняли, что нужно делать, чтобы не выползть после ужина, как волк в известном мультфильме из-под свадебного стола. Надо просто брать, например, порцию картофельного супа каждому (объединение!) и одну свиную ножку на двоих. Вместе с напитками обходилось это где-то в 40 евро. О немецком пиве, думаю, можно и не говорить. Особенно запомнилось солёное с газом и клубничным наполнителем.

Уверена, если бы мы все ехали в Лейпциг не работать, то непременно бы затарились каким-нибудь путеводителем и обошли исторические места. А так: проснулись, позавтракали, загрузились в автобус – и на выставку. День бегаешь с языком на плече по пресс-конференциям, встречам, презентациям и просто стендам, продираясь сквозь плотную толпу посетителей (съезжаются на Games Convention геймеры со всей Германии и не только), вечером садишься на трамвайчик (входной билет является универсальным проездным на все виды общественного городского транспорта) и едешь ужинать, потом в гостиницу. Времени в обрез. Мы, конечно, выкроили полдня на прогулку по городу в пятницу: нужно ведь обязательно привести родным сувениры, а магазины в Германии в субботу работают до 16:00, воскресенье – выходной. Так что самое яркое экскурсионное впечатление произвели, пожалуй,

не средневековые храмы, а трехэтажный магазин для готов. В нем было все – от нижнего белья в чрепачки до одежного шкафа в форме гробика и коробочек для завтрака, разрисованных милыми скелетиками. Мы там торчали часа два – экзотика ведь.

По слухам, в последний день выставки, а точнее, в последние два часа перед ее закрытием, компании лавиной сбрасывают на геймеров весь оставшийся лут, но проверить это мне не удалось – готовились к отъезду. А по дороге назад все дрессировали собак: в день отбытия мы дружно приобрели три Nintendo DS с Nintendogs. Как выяснилось, единственная проблема тренировки виртуального песика в автобусе – шум, из-за которого консоль не принимает твой голос. Так что командам зверушек мы учили во время остановок на таможне. Остальные пассажиры сначала недоумевали, а потом привыкли. Домой добрались без приключений, уставшие, но довольные.

Что интересно, подсчитав по возвращении расходы, мы обнаружили: поездка в Лейпциг обходится ненамного дороже, чем, например, поездка в Москву на «ИгроМир». Судите сами: услуги официального представительства Leipziger Messe, где вам помогут приобрести билет на Games Convention и оформить визу (без билета это вряд ли удастся), обойдутся в 318 грн. Если повезет и Шенгенскую визу так откроют, придется заплатить консульский сбор (252 грн) плюс небольшую сумму банку за услуги. Дорога туда и обратно – это еще около 700 гривен, если решитесь поехать автобусом. Можно двинуть поездом на

Берлин (около 1000 гривен туда и обратно), а потом прокатиться электричкой до Лейпцига (около 34 евро в одну сторону).

Самая существенная статья расходов – проживание. Одноместный номер в трехзвездочной гостинице с завтраком обойдется приблизительно в 60-80 евро, причем подселение второго и третьего человека стоит сущие пустяки (15 евро), так что ехать вдвоем или втроем выгоднее. При желании можно подобрать более дешевые (хостел, к примеру, если вы студент) или более дорогие варианты. Билет на выставку на все дни – 29,5 евро. Страховка на восемь дней пребывания в Германии – 36 грн. И добавьте еще разумную сумму на непредвиденные расходы и сувениры. Стоила ли поездка этого? Однозначно да. Ведь Games Convention – самая близкая для наших геймеров выставка международного масштаба, и к тому же сейчас это крупнейшее в мире мероприятие такого формата. Если интересуетесь играми и решитесь на отпуск в Европе, советуем посетить Лейпциг этим летом.

Полезные сведения

GAMES CONVENTION

Дата проведения:
с 23 по 26 августа
Место: Лейпциг (Германия)
Время работы: с 9:00 до 18:00

В 2006 году Games Convention посетило более 183 тыс. человек, а просторные залы выставочного павильона вместили стенды 374 компаний.



Скоро здесь будет уйма людей



И такая красота буквально на каждом шагу!

[LFG]



Превью

Путешествия в будущее и материализация духов

Guild Wars 2

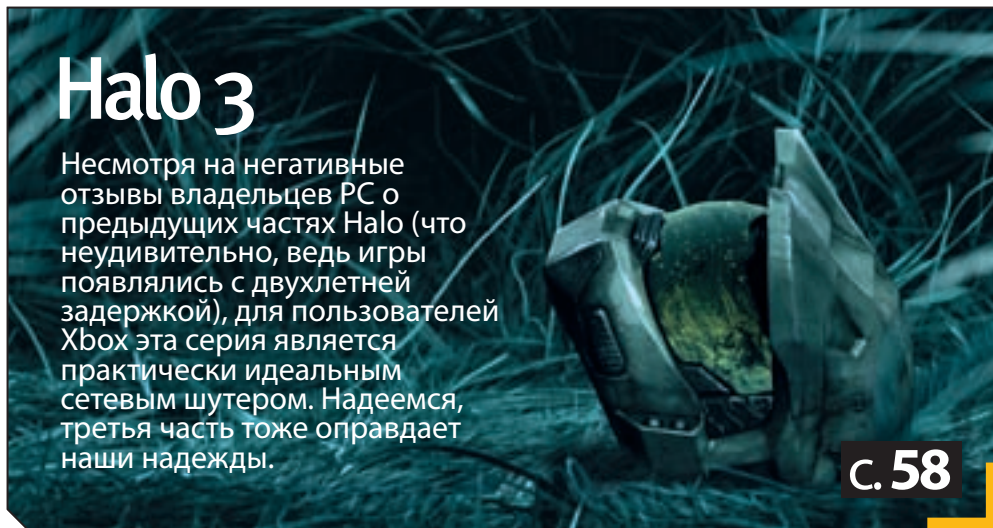
Единственная фэнтезийная MMORPG, способная практически на равных конкурировать с World of Warcraft, обзаведется очередным аддоном и (сюрприз!) сиквелом. О том, что ждет жителей Тирии, читайте в нашем превью.



с. 54

Halo 3

Несмотря на негативные отзывы владельцев PC о предыдущих частях Halo (что неудивительно, ведь игры появлялись с двухлетней задержкой), для пользователей Xbox эта серия является практически идеальным сетевым шутером. Надеемся, третья часть тоже оправдает наши надежды.



с. 58

В этом разделе

- 50 Guild Wars: Eye of the North
- 54 Guild Wars 2
- 58 Halo 3
- 66 MySims
- 70 Turning Point: Fall of Liberty
- 72 Clive Barker's Jericho
- 76 Sinking Island
- 78 Азирис Нуна
- 80 Scorpion
- 84 Collapse

MySims



с. 66

Clive Barker's Jericho



с. 72



Азирис Нуна



с. 78

Алина Жигунова

Guild Wars: Eye of the North



«Нас ждет не очередная кампания, а настоящий классический аддон»

Северный ветер сделал викингов

«Бог любит троицу», – вспомнили ребята из ArenaNet, раздумывая, чем бы еще порадовать обитателей мира Тирии. Предположив, что трех полноценных кампаний поклонникам второй в Европе по популярности MMORPG должно хватить с головой, разработчики решили сменить курс.



Как говорит сам Бен Миллер (Ben Miller), гейм-дизайнер ArenaNet, с выпуском каждой кампании механика игры все усложнялась, а значит, Guild Wars становилась менее дружелюбной к новичкам, более тяжелой в освоении. В то же время владельцы hi-end-персонажей необходимо безостановочно развлекать, придумывая всевозможные состязания и events, ведь по прохождении сюжета кампаний им остается только PvP – хоть и невероятно увлекательное и тщательно продуманное, но... Пожалуй, для привлечения, а главное, сохранения внимания западной

аудитории одного PvP недостаточно.

Так что 1 сентября (интересно, о чем думали издатели, выбирая столь знаменательную дату для релиза?) нас ждет не очередная кампания, а настоящий аддон в классическом понимании этого слова. Запустить Guild Wars: Eye of the North можно будет при наличии хотя бы одной из трех кампаний (Prophecies, Factions, Nightfall). Новых персонажей специально для GWEN заводить не придется, да и слотов под них не добавят. Протагонистам любой кампании предлагается перейти прямиком в аддон, прихватив с собой Героев,

«Некогда создавать новых рекрутов, обучать их и набирать свежую команду – в бой идут одни старики»



Это что, змея в перьях?

Паспорт

Жанр MMORPG
Разработчик ArenaNet
Издатель NCsoft
Дата выхода 1 сентября 2007
Web-сайт www.guildwars.com

О разработчике

ArenaNet
Игры Guild Wars: Prophecies,
 GW: Factions, GW: Nightfall
Web-сайт www.arenanet.com

Эта компания с офисом в Вашингтоне была основана весной 2000-го и является дочерней студией корейской NCsoft.



«В GWEN немалая часть приключений нашего героя придется на всяческие туннели и пещеры»

пафосные armor sets, забавных miniatures и прочее, накопленное непосильным трудом.

А что поделаешь: после того как мы разобрались в Prophecies с Titan Lords и показали наглým charr, кто хозяин в Тирии, нам недолго пришлось почивать на лаврах. Из-за ужасных землетрясений открылись проходы в недостижимые ранее отдаленные

уголки континента. Исследуя подземелья (18 новых многоуровневых dungeon!), протагонист обнаруживает, что миру вновь угрожает опасность – ужасные, безумные чудовища, гнездящиеся там, готовы выйти наружу. Некогда создавать новых рекрутов, обучать их и набирать свежую команду – в бой идут одни старики!

Как вы догадались, в GWEN немалая часть приключений нашего героя придется на всяческие туннели и пещеры, куда раньше судьба заводила нас нечасто. Поблуждав по подземным лабиринтам, пообщавшись с дельдриморскими гномами (dwarves) и вволю попугав местных монстров, в том числе и огненного Destroyer, мы получим доступ к трем новым землям,





каждую из которых населяет гуманоидная раса. На север от Аскалона раскинулась родина charr, наших извечных врагов – сколько нами перебито их за три кампании, не сосчитать. Если бы за каждый уничтоженный отряд charr мы делали на посохе зарубку, тот давно бы уже годился только на растопку!

В горах Far Shiverpeaks обитает народ porn – суровый, независимый и воинственный. По словам разработчиков, это очень эпическая раса! Они воюют с эпическими монстрами, возводят эпические здания и выпивают эпические дозы местного эля. Знамениты бойцы-

porn тем, что способны в схватках изменять свое тело, перевоплощаясь в гигантских антропоморфных медведей.

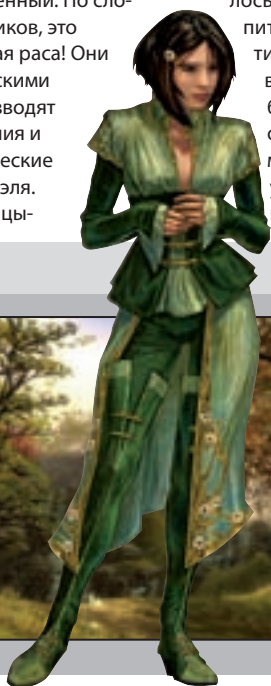
Ну а на юге, на Tarnished Coast, обосновались глазасто-ушастые asura, после того как злобный Great Destroyer выгнал их из родных подземелий. Представителей этой расы вы, вполне возможно, уже видели в Guild Wars – с весны некоторым счастливчикам удалось заполучить таких мини-питомцев (miniature). Симпатичные малыши, конечно, вряд ли смогут даже поднять боевой топор, потому они в основном полагаются на магические и инженерные умения, а также на врожденную смекалку.

Кроме того, мы станем свидетелями появления молодого народа sylvari – шустрых волшебников, использующих силы самой природы и водящих дружбу с растениями. Но как вы, наверное, догадались, все эти расы в GWEN будут пока неиграбельными, хотя представители asura и porn в числе десяти новых героев поддержат нас в борьбе с чудовищами.

Дабы мы сражались достойно и смогли противостоять новым особым сильным монстрам и старым закаленным в PvP-боях игрокам, помимо десятка новых героев, в GW будет добавлено 150 оригинальных умений, треть из них – PvE-ориентированные. Что интересно, среди способностей окажутся как суперсильные удары и

заклинания, так и особо хитрые: например, Light of Deldrimor не только наносит массированные AoE-поражения врагам, но и помогает обнаружить секретные объекты, попавшие в зону его действия.

С помощью всех этих убер-умений и сорока новых комплектов доспехов мы, конечно, с легкостью станем завоевывать очередные звания. Все громкие титулы, в том числе и полученные на протяжении трех кампаний, нам обязательно пригодятся, ведь в GWEN впервые появится своеобразный зал славы – Hall of Monuments. Но о нем мы поговорим в материале, посвященном грядущей Guild Wars 2 – именно там Hall of Monuments обретет особое значение. Ищите в этом же номере!



Кто же эта Gwen?

➔ Аббревиатура названия будущего аддона – GWEN – созвучна имени одной из NPC-героинь, встреченной нами в первой кампании, Prophecies. Маленькую босоногую девочку протагонист-монк спасал из бурной речки, а все остальные знакомились с Gwen позже, когда она просила достать из воды ее флейту. Игроки до сих пор спорят, погибла ли наивная мечтательница, собиравшая стать великим воином, или пережила и катастрофы, и набеги злобных charr. Название аддона дарит нам надежду на встречу с ней, тем более что за прошедшее время девочка должна была вырасти и в GWEN вполне может сражаться на нашей стороне. Поговаривают, кого-то похожего в наряде mesmerizer видели на картинках в PC Gamer...

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)



- Сонячні пляжі чорноморських курортів
- Стильні раритетні автомобілі
- Веселі загорілі дівчата та море задоволення!



© 2007 ЗАО «1С». Усі права захищено.

Гра розроблена компанією Xbow Software.

Ця гра заснована на технології Chrome Engine (c) 1997-2007 Techland.

Усі права захищено. Даний продукт захищений міжнародними угодами та всіма іншими нормами, які застосовуються у національних і міжнародних законодавствах.

Виробництво в Україні «ДП Карсофтпро».



Guild Wars 2

Алина Жигунова



«Строго следовать сюжетной линии не придется, будет лишь некая глобальная история»

Перфекционизм – это качество для разработчиков и издателей игр не вредное, а подчас даже полезное. Особенно если дело касается MMORPG-миров, в которых игроки остаются на несколько лет. Однако еще в VI веке до н. э. мудрый Солон заметил, что забота об излишнем часто соединяется с потерей необходимого.

➔ Именно потому часть постоянных обитателей Тирии ждет грядущего пришествия Guild Wars 2 с некоторой опаской, вспоминая старинное китайское проклятие «Чтоб тебе жить в эпоху перемен». На самом деле бояться нечего: во-первых, появится новый проект не раньше чем через 2–3 года (бета-тест предполагается провести в 2008-м), а во-вторых, разработчики обещают поддерживать оригинальную игру и после выхода Guild Wars 2. Правда, пока не говорят, как долго они собираются это делать...

ArenaNet заявляет, будто Guild Wars 2 должна быть ориентирована на ту же аудиторию, что и ее

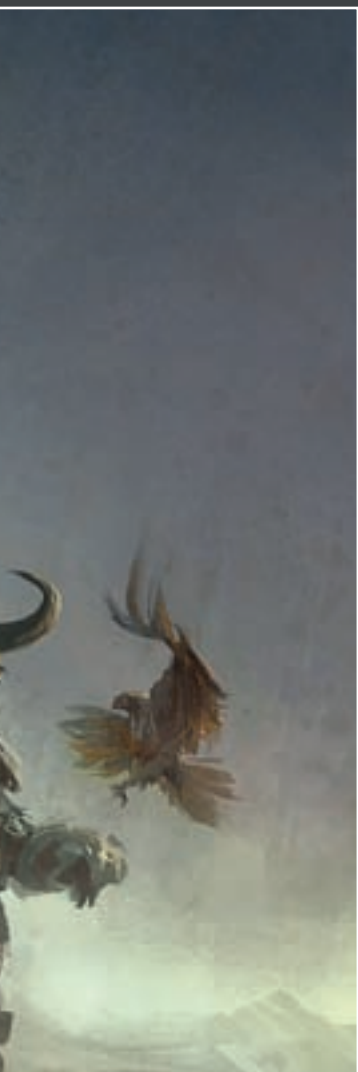
предшественница. Однако доступная на данный момент информация позволяет предположить – две эти MMORPG будут достаточно сильно отличаться друг от друга по многим пунктам.

Взять хотя бы сюжет. В GW каждая кампания (и даже грядущий аддон) повествовала собственную историю, лишь косвенно связанную с предыдущими эпизодами. Сюжеты всех трех частей Guild Wars имели свое начало и конец, по достижении которого оставалось только удариться в PvP или доделывать побочные квесты. Таким образом, GW как бы отпускала PvE-ориентированного игрока

на каникулы до выхода следующей кампании. Guild Wars 2 никого отпускать не собирается. Наше приключение начнется спустя две с половиной сотни лет после событий оригинала и не закончится никогда! Строго следовать сюжетной линии здесь не придется, будет лишь некая глобальная история, состоящая из множества фрагментов, так называемых story bubbles.

Ну а для того чтобы игроки не думали, что достигли совершенства, заработав максимальный в GW двадцатый уровень, разработчики собираются предпринять еще один вполне логичный шаг, кото-

«Принять участие в затяжных world vs. world-сражениях сможет все население сервера»



Norn – женщина-медведь

Паспорт

Жанр MMORPG
Разработчик ArenaNet
Издатель NCsoft
Дата выхода нет данных
Web-сайт www.guildwars.com

О разработчике

ArenaNet
Игры Guild Wars: Prophecies,
GW: Factions, GW: Nightfall
Web-сайт www.arenanet.com

Это та же самая ArenaNet, о которой мы рассказали на соседних страницах. С того времени ничего не изменилось.



рый побудит нас надолго задержаться в GW2. Предположительно level cap будет установлен выше цифры 100, а возможно, его не станет вовсе. По мере нарастания уровня персонажа скорость увеличения его характеристик снижается, то есть разница, к примеру, между персонажами 150-го и 100-го уровней окажется гораздо меньше, нежели между персонажами 100-го и 50-го. Ну а дабы попытаться предотвратить дополнительное разделение внутриигрового комьюнити на «слои общества», авторы планируют реализовать side-kick system (вроде той, что действует в City of Heroes/City of Villains). Благо-

даря подобной системе член группы с более высоким уровнем станет благотворно влиять на своих младших соратников, улучшая их характеристики.

Ах да, так как в Guild Wars 2 своего подопечного придется холить, лелеять и развивать подольше, чем в GW, разделение на PvP- и PvE-героев отменяется. Вполне логичное решение, ведь если в GW нам исключительно для PvP выдаются персонажи максимального 20-го уровня и предлагается выбрать соответствующие доспехи и оружие, то что делать, когда level cap стремится к бесконечности? Правда, доступ к необходимым

способностям герой таки получит, едва ступив на песок PvP-арены. При выходе оттуда, очевидно, их отберут назад. Однако все же некоторые игроки были очень рады возможности получить готового PvP-бойца и не заморачиваться его прокачкой...

Но неверно полагать, что интересы PvP-геймеров в Guild Wars 2 не будут учтены. Наоборот, PvP-схватки обретут небывалый доселе размах. Помимо привычных по оригинальной игре состязаний (structured PvP), периодически, предположительно раз в одну-две недели, в специально отведенных для этого пространствах между

мирами (The Mists) разработчики организуют эпические битвы world vs. world, т. е. в данном случае сервер против сервера. Да-да, вселенная GW2 будет разбита на серверы, однако мигрировать между ними, к счастью, разрешат абсолютно свободно и бесплатно.

Что самое интересное, принять участие в затяжных world vs. world-сражениях сможет все население сервера, в том числе и низкоуровневые персонажи. Для каждого отыщется задача по силам: те, кто слабоват для драки на передовой и осады замков, помогут товарищам, к примеру, обслуживая баллисты или принимая участие в



Charr – новая игровая раса



доставке боеприпасов к ним. Кроме того, не обязательно бороться от начала и до конца: если у вас не слишком много времени, никто не запрещает в обеденный перерыв заглянуть в The Mists буквально на полчаса, сделать что-нибудь общественно полезное, а затем вернуться к оформлению страховок/подсчету сальдо/варке борща. По словам программиста Джеффа Стрейна (Jeff Strain), одного из соучредителей ArenaNet, смысл подобной PvP-механики прост: в этом случае несколько недостаточно опытных бойцов не слишком навредят многотысячной команде, никто не станет кричать на нуба, что он-де провалил всю игру. Каждый персонаж окажет посильную помощь, внесет свой вклад в общее дело. Что за награды получит население победившего сервера, пока неизвестно, но надеемся, они будут действительно эпическими, соответствующими масштабу битвы.

Какие же еще удивительные сюрпризы готовится преподнести

нам ArenaNet? Во-первых, беспрецедентную для серии возможность выбирать расу персонажа. Похоже, за те века, что минули после вторжения charr, политкорректность в Тирии достигла небывалого уровня, положение нечеловеческих народов упрочилось. Потому теперь мы сможем побывать в шкуре представленных нам в аддоне Guild Wars: Eye of the North пушистых милашек asura, яростных оборотней norn и высокородных sylvari. А чтобы окончательно и бесповоротно шокировать геймеров, пятой игровой расой решено было сделать тех самых злобных захватчиков-charr.

Во-вторых, огромный мир окажется полностью открытым для игроков. Общаться с собратьями мы станем не только в городах, покупая эпические косы и серебряные красители, но и за их пределами, к примеру охотясь на дефицитных мобов. Это должно устранить наметившуюся в Guild Wars тенденцию к некоторой изоляции геймеров. Неожиданная

«Огромный мир
окажется полностью
открытым для игроков»



«И конечно, как мы и надеялись, никакой помесячной оплаты»

помощь при забивании какого-нибудь особо мощного зверюги – как раз то, что обязательно должно сплотить комьюнити. Конечно, некоторые квесты придется выполнять в инстансах, но таких заданий будет все же меньше.

В-третьих, система Героев в теперешнем ее виде прикажет долго жить. В одиночку отправиться на задание, забив все свободные слоты Героями и NPC, уже не получится, нас станут побуждать больше контактировать с живыми игроками, а не с послушными ботами. Гейм-дизайнер проекта Бен Миллер (Ben Miller) рассказал, что одного NPC так разрешат учить хорошему, одевать и вооружать, дабы затем брать с собой в группу. Каждому члену party позволят привести с собой по одному компаньону, ну а слотов эти NPC занимать не будут, как, например, pet. Идея хороша: игроки-кастеры смогут воспитать помощников «танков», а воины – хилеров, и потом вместе выполнять несложные квесты. Тех же геймеров, которые решат не брать с собой на

задание компаньона, во избежание дисбаланса наделят некими бонусными бафами.

И наконец, в-четвертых, появившийся в Eye of the North патетический Hall of Monuments в обязательном порядке перекочет и в Guild Wars 2. В определенной степени он должен компенсировать игрокам-ветеранам невозможность миграции персонажей из первой части во вторую. Действительно, двести пятьдесят лет прошло, не мог же наш самый первый герой-некромант, несмотря на диету и дозированные физические нагрузки, прожить так долго. Вообще-то при желании разработчики сумели бы выкрутиться и придумать какой-нибудь временной сдвиг, однако это изначально сделало бы Guild Wars 2 менее дружелюбной к новым игрокам. Потому решено было следующее: пресловутый некромант (или любой другой персонаж из GW) будто бы стал прапрапрадедом героя из GW2, который сможет унаследовать его фамилию. Славному предку в Hall of Monuments всенепре-

менно установят памятник с обязательным упоминанием всех легендарных деяний и достижений в Prophecies, Factions, Nightfall и Eye of the North. Благодаря этому наследник получит доступ к эксклюзивным доспехам и оружию, компаньонам и званиям, miniatures и т. п. Прямого переноса предметов не предвидится по вышеуказанной причине, да и несколько золотых припрятать для потомка наш прапрапрадедушка вроде бы не догадался. Зато памятниками даже разрешат похвастаться перед друзьями!

Ожидается и уйма не столь значительных изменений. Например, система click to move канет в Лету: новый мир предоставит нам максимальную свободу действий. Никакого больше неловкого топтания на низеньком холме – персонаж научится прыгать, скользить по склону, плыть, залезать на деревья... Очевидно, разбиться насмерть, упав с высокого обрыва на камни, он теперь тоже сможет, но это только добавит реалистичности. К счастью, target

locking вроде бы отменять не собираются.

Помимо того, естественно, будет изменена система умений. Акцент разработчики собираются сделать на менее комплексных, более конкретных способностях, действие которых зависит от ситуации. Это, по-видимому, означает, что переполнять те же восемь слотов доступных умений с учетом обстоятельств выполнения каждого конкретного задания теперь придется гораздо чаще.

Никаких кампаний мы больше не получим. Обновления и дополнения будут выдаваться умеренными порциями в виде патчей и аддонов. Зато система fast travel останется неизменной, и это очень радует, особенно в свете того, что ездовых животных пока не предвидится. Ничего не сообщается по поводу системы классов – вроде бы серьезные изменения вносить не собираются, но в то же время расовые особенности, скорее всего, должны накладывать некоторые ограничения: не может ведь, в самом деле, низенький мохнатый ушастик asura схватить огромный боевой топор и ринуться в рукопашную?

P.S. И конечно, как мы и надеялись, никакой ежемесячной оплаты. Должно же быть у разработчиков хоть что-то святое!

Halo 3

Ярослав Сингаевский

Поле битвы – Земля

Знаковый персонаж современной игровой индустрии, герой галактики, человек без лица, никогда не снимающий своего боевого шлема. Это Master Chief. И он возвращается!



«Нашим врагам удалось узнать местонахождение колыбели человечества – Земли»



Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Bungie Software
Издатель Microsoft
Дата выхода 26 сентября 2007
Web-сайт www.halo3.com

О разработчике

Bungie Software
Игры Aleph One, Oni, Pathways Into Darkness, серии Marathon, Myth, Halo
Web-сайт www.bungie.com

Компания Bungie была основана в 1991 году. Ее первым успехом стал сериал Marathon, вышедший на платформе Mac, а PC-игроков разработчики порадовали замечательной Myth. Сейчас Bungie целиком и полностью занята эпиком Halo.



➔ Далекое будущее, бескомпромиссный космический конфликт между людьми и расой ковенантов (covenant), надо полагать, близок к драматической развязке. Нашим врагам удалось узнать местонахождение колыбели человечества – Земли. Оказывается, именно ее недра скрывают The Ark, загадочное устройство, с помощью которого можно управлять раскиданными по просторам галактики таинственными кольцами-Halo. Пророки (Prophets), духовные лидеры ковенантов, уверены: в активации The Ark заключается предназначение их расы, его выполнение позволит



«В триквеле каста военной элиты ковенантов сражается на стороне людей»



Поворачивай!

им вернуться к отцам-демиургам Forerunners.

→ Трагедия в том, что спрятанный на Земле, у подножья горы Килиманджаро, артефакт на самом деле является спусковым механизмом оружия невероятной силы. Когда-то его использовали Forerunners, дабы остановить The Flood – ужасных галактических паразитов, пожиривших все на своем пути. Спустя столетия безрассудными действиями ковенанты вновь пробудили The Flood. Но Пророки не хотят верить, что The Ark уничтожит не только скверну, но и всю жизнь во Вселенной.

Звучит захватывающе, верно? Так и тянет заявить, мол, мощная сюжетная линия является, безусловно, одной из отличительных черт сериала. Однако если вы знакомы с предыдущими частями Halo,



«Главным достоинством Halo был и, уверены, останется динамичный геймплей»

Автоновинка – Mongoose



то знаете, что ее сценарий хорош лишь на бумаге. В игре же он подавался не очень умело, неэффектно, и поэтому был не способен убедить нас в пресловутой эпичности происходящего. А специфический юмор большинства ситуаций только вносил дополнительную неразбериху. Невозможно было определить, то ли перед нами серьезный sci-fi, то ли пародийный фантастический боевик.

Впрочем, вряд ли вас заинтересуют хитрые сюжетные перипетии, потому как главным достоинством Halo был и, уверены, останется динамичный геймплей. Сотрудники Bungie заявляют: существующие шутеры от первого лица чересчур медленны и скучны. Создавая оригинальную Halo: Combat Evolved, разработчики потратили немало времени и сил на поиск оптималь-

ного, по их мнению, темпа игры. А Halo 3 должна стать квинтэссенцией всех удачных моментов прошлых частей цикла. Она будет еще быстрее, веселее и красочнее.

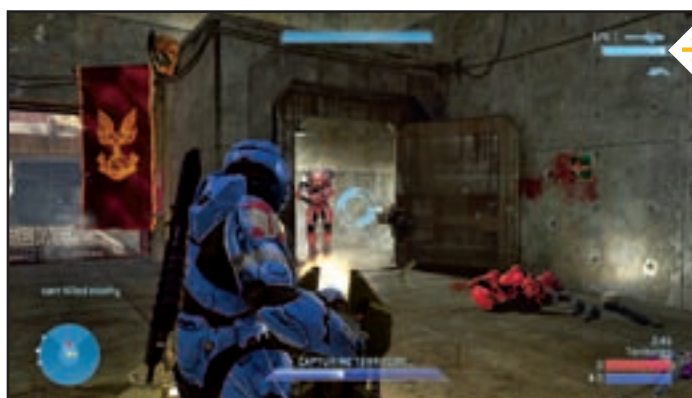
Интересно, что в триквеле каста военной элиты ковенантов (Covenant Elites) сражается на стороне людей. Возглавляет отщепенцев уже известный поклонникам сериала храбрый и благородный Arbiter. Несмотря на отсутствие официальных подтверждений со стороны Bungie, практически никто не сомневается, что данный

персонаж будет играбельным (как и в Halo 2).

В наше распоряжение поступят новые типы оружия. Например, Spike Grenades, умеющие втыкаться в любые поверхности, в том числе и в тела зазевавшихся противников. Появится всепоглощающий Spartan Laser – своеобразный аналог Hammer of Dawn из знакомого боевика Gears of War. Теперь разрешено носить в руках пушки гатлинга и мощные ракетные установки (Missile Pod), которыми оснащались Warthog, фирменные джи-

«Появится всепоглощающий Spartan Laser – своеобразный аналог Hammer of Dawn из боевика Gears of War»





пы сеттинга Halo. При этом скорость передвижения падает, а камера для лучшего обзора и прицеливания переключается на вид от третьего лица.

А вот здешний автопарк остался практически без изменений. Единственная новинка – двухместный квадроцикл Mongoose (который, если вы помните, должен был появиться еще в Halo 2). Очень легкий, юркий, лишенный какого-либо бортового вооружения, он пригодится прежде всего для быстрых перемещений по

уровню и лишь во вторую очередь – для боевых действий. Потому как эффективность стрелка-пассажира, едущего в резво скачущем и виляющем по сторонам квадроцикле, честно говоря, сомнительна.

В свое время Bungie пыталась заинтриговать игровое комьюнити новостями, дескать, компания нашла некое совершенно новое, чуть ли не революционное применение кнопке X. В итоге оказалось, что она будет отвечать за использование различного боевого снаря-

Кто вы, Master Chief?

➔ Master Chief, он же просто The Chief, он же Spartan-117 «John». Символ игры Halo, ее главный герой и один из наиболее популярных персонажей игровой индустрии. Мы никогда не видели его лица, скрывающегося за забралом отполированного до зеркального блеска шлема MJOLNIR Battle Armor Suit. Но знаем, что The Chief не является человеком в классическом понимании этого слова. Он – продукт гениальной инженерии, суперсолдат, в тело которого вживлены кибернетические имплантаты. Он – гордость руководителей секретного военного проекта SPARTAN-II и главная надежда людей. Кроме того, в общем-то немногословный The Chief может по праву считаться настоящим мастером острых высказываний. И даже в самой безнадежной ситуации готов отпустить едкую шуточку в адрес как своих противников, так и собственного начальства. Его спокойное «I need a weapon» при виде вражеской эскадры, прорвавшей оборону Земли, – одна из наиболее известных фраз, когда-либо прозвучавших в играх.





«Секрет успеха серии Halo заключается в фирменном мультиплеере»

Темно и страшно

жения (Equipment), которое разбросано по уровням в виде бонусов.

Так, Grav Lift позволит забираться в те места, куда нельзя попасть с помощью обычных прыжков. Energy Drain, как нетрудно догадаться, умеет высасывать энергию из щитов противников. Хитрая и мощная Trip Mine реагирует на движение, поэтому ею так удобно блокировать различные проходы и подъезды. Ну а самым интересным устройством считается Bubble Grenade, взрыв которой образует неустойчивую для выстрелов энергетическую сферу (Bubble Shield).

Однако не стоит думать, что, забравшись в такой пузырь, вы становитесь абсолютно недоступным для врага. Противник может попасть внутрь сферы и огреть вас прикладом по затылку. Примечательно также, что Bubble Shield, образованный на наклонной поверхности, скатывается по ней вниз – это открывает интересные тактические перспективы.

Система AI была переработана с учетом появившихся в игре фишек. Обещано также, что искусствен-

ный интеллект станет лучше координировать действия своих подопечных и активнее использовать обход с флангов. А водители транспортных средств будут реже врезаться в стены. Поверим?

Мы вряд ли ошибемся, если скажем, что секрет успеха серии Halo заключается в фирменном мультиплеере. На него делается ставка и в третьей части. Bungie провела серьезную работу, улучшила систему кастомизации персонажей и увеличила количество настроек matchmaking service, с



Эти загадочные кольца



➔ Разработчики признаются, что позаимствовали дизайн Halo из книги «Мир Кольцо» (в оригинале Ringworld) американского фантаста Ларри Нивена (Larry Niven). Вдохновляли их и романы Иэна Бэнкса (Iain M. Banks). В игре Halo представляет собой гигантскую (несколько тысяч километров в диаметре) конструкцию в виде кольца. На его внутренней поверхности создана искусственная гравитация, обеспечивающая условия для существования различных экосистем. После того как была обнаружена первая из таких конструкций – Alpha Halo в оригинальной Halo: Combat Evolved – появилось немало версий об их предназначении. В итоге выяснилось, что загадочные кольца на самом деле являются чрезвычайно мощным энергетическим оружием, построенным столетия назад расой демиургов Forerunners для защиты от космической скверны The Flood. На данный момент людям известно месторасположение шести Halo, раскиданных по Млечному Пути (Alpha Halo было уничтожено в финале первой части сериала).

«Фактически Halo 3 выглядит, как HD-версия предыдущей части»



Марш-бросок голубых

помощью которого регулируются параметры различных режимов игры. Карты стали более специализированными – это подтвердила выпущенная сравнительно недавно multiplayer-demo, а арсенал – более сбалансированным. Скажем, мощный Rocket Launcher немного ослабили, а у хлипкого Needler убойная сила, наоборот, выросла. Если вы держите оружие в двух руках (dual wield), появляется возможность нажатием левого и правого *Bumpers* перезаряжать стволы по отдельности. Это означает, что, попеременно меняя обоймы, вы можете стрелять без остановки.

Появилась очень интересная Replay Feature – запись поединков

в специальном видеоформате. Причем эти ролики можно редактировать, переключаясь между различными камерами, выбирая нужный ракурс, ускоряя или замедляя время. Места такое видео занимает немного, как правило, несколько мегабайт, что позволяет свободно обмениваться им через Xbox Live или размещать на соответствующих интернет-сервисах. Можно только представить себе количество любительских короткометражек и демок профессиональных игроков, которые появятся в Сети после выхода Halo 3.

Графика никогда не относилась к сильным сторонам проекта. Невозможно без скептической

ухмылки слушать восторженные заявления разработчиков об использовании rag-dolls (наконец-то!), о применении HDR, о новой системе расчета освещения и о том, насколько реалистичным является отражение в отполированном шлеме Master Chief. Да, в игре неплохая вода и четкие, сочные текстуры. Да, трава теперь стелется от ветра и взрывов, а некоторые объекты окружения стали полностью разрушаемыми. Но фактически Halo 3 выглядит, как HD-версия предыдущей части. Хотя если вы не относитесь к числу снобов, оценивающих игру по числу используемых технологических фишек, это не должно

смущать. По-хорошему сумасшедший геймплей компенсирует все недостатки.

Вряд ли проект поразит нас впечатляющим одиночным режимом. И почти наверняка мы вновь увидим в single привычные для данной серии недостатки вроде однообразного, выполненного методом *soupy-paste* дизайна уровней. Зато у Halo 3 есть все необходимое, чтобы стать самой популярной мультиплеер-игрой Xbox 360, потеснив с трона суровую *Gears of War*. Необычайный интерес к многопользовательской бета-версии подтверждает это. Master Chief на подходе. А значит, приключения продолжаются.

Три версии Halo 3



Издатель проекта, компания Microsoft, собирается выпустить финальную часть трилогии в трех вариантах. Самая обычная версия, стоимостью \$60, представляет собой спартанский набор из собственно игры и руководства пользователя. Заплатив на \$10 больше, вы можете приобрести Limited Edition, упакованную в стильную металлическую коробку. Внутри нее находятся приятные бонусы в виде диска с документальными материалами и маленькой книжечки (так называемой Source Guide), рассказывающей об истории вселенной Halo. Ну а фанаты серии спят и видят Halo 3 Legendary Edition, поставляемую в полноразмерной копии шлема Master Chief (!), внутри которого, помимо указанных выше плюшек, вы найдете фильм «один день из жизни Bungie», машинима-видео Red vs. Blue и This Spartan Life, а также подборку игрового арта. Все это удовольствие обойдется в каких-то \$130.

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>

ПОХОЖДЕННЯ

БРАВОГО СОЛДАТА

ШВЕЙКА

- Класичний квест за мотивами знаменитого твору Ярослава Гашека
- Блискавичні діалоги, максимально близькі до авторського тексту
- Графіка в стилі оригінальних ілюстрацій Йозефа Лади
- Новий погляд на пригоди знаменитого героя



К-Д ЛАБ

© 2007 ЗАТ «1С». Усі права захищено. © 2007 Lazy Games. Усі права захищено.
© 2007 ТОВ «К-Д ЛАБ». Усі права захищено. "QD Engine", "К-Д ЛАБ" і логотипи "QD Engine",
"К-Д ЛАБ" є торговими марками ТОВ «К-Д ЛАБ». Усі права захищено.
Виробництво в Україні «ДП СервісПро»

MySims

Алина Жигунова



«Настоящие фанаты уже прошли психобработку тизерным роликом»

**Это птичка?
Это рыбка?
Нет, это суперсимс!**

Ути-муси-пуси... Кто тут у нас такой ми-и-иленький, кто тут у нас такой ла-а-апочка? Нет, не Джонни Депп! Ого, да это ж симсы топают маленькими ножками в страну вечной Nintendo.

➔ И путь их начнется, конечно, с конструктора персонажей. Это неотъемлемая, а для некоторых симсоводов самая главная составляющая всех проектов из сериала The Sims. Естественно, настоящие фанаты уже прошли психобработку тизерным роликом, так что они не должны быть особо сильно травмированы, увидев на экране чибиков повышенной кawaiiности. Остальных предупреждаю заранее: симсы на консолях Nintendo окажутся головастенькими, глазастенькими эмо, в общем, в фирменном Nintendo-стиле. Боюсь даже представить себе, как выглядит woo-hoo в их исполнении! Да и

появится ли оно здесь, равно как и беременность, роды и младенцы с ароматными подгузниками, пока неизвестно – вполне вероятно, в угоду возрастному рейтингу эти внушающие ужас подробности разработчики просто опустят. Кстати, знаете, что послужило толчком к эволюции симсов от реалистичных человечков до чибиков? Желание разработчиков охватить аудиторию Страны восходящего солнца, которая раньше довольно прохладно реагировала на The Sims. Идею подкинула Эмми Тоёнага (Emmy Toyonaga), принимавшая участие в создании персонажей почти для

всех эпизодов The Sims 2, – уж она-то, японка по происхождению, сразу догадалась, что забавные маленькие человечки с огромными головами обязательно понравятся ее соотечественникам. И вот теперь Voku to Sim по Machi ждут в Японии с большим нетерпением.

Однако вернемся к нашему конструктору. Он, конечно, не настолько всеобъемлющ, как в The Sims 2, но все же достаточен для того, чтобы можно было изготовить чибик, отдаленно напоминающий самого игрока, его любимую Дженну Джеймсон или, наоборот, давно ненавидимую паспортистку ЖЭКа Клавдию Ромуальдовну. Сам про-

«Некрасивых героев в MySims быть не может по определению»



Паспорт

Жанр симулятор жизни
Разработчик Electronic Arts
Издатель Electronic Arts
Дата выхода осень 2007
Web-сайт mysims.ea.com

О разработчике

Electronic Arts
Игры циклы Need for Speed, The Sims, Tiger Woods и многие другие
Web-сайт www.ea.com

Эй, это же Electronic Arts! Она уже четверть века разрабатывает, издает и продюсирует игры для всех мыслимых платформ. Чего вы о ней еще не знаете?

Сашими из фугу?



Процесс сотворения нового человечка упрощен: вместо путешествия по множеству окон с различными параметрами персонажа мы просто наведем верный Wiimote (или, соответственно, стилус) на интересующую нас часть тела и примемся кликать (нажимать) до умопомрачения – тогда различные варианты, скажем, глаз или рта станут сменяться один за другим. Судя по всему, полюбившегося нам процесса нанесения макияжа в MySims, благодаря которому даже самые страшненькие симсы получали хоть какой-то шанс устроить личную жизнь, мы не увидим, однако

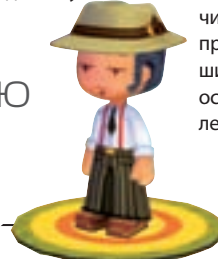
парочку-другую татуировок и рисунков нам таки выдадут. Ну что ж, зато некрасивых героев в MySims быть не может по определению – помните, разработчики добавили сюда практически смертельную дозу кавайя. Прически (огромные афро, самурайские хвосты, стильные стрижки и традиционный анимешный «художественный беспорядок») и одежды (хиппи-тряпочки, каратэ-ги, sci-fi-наряды и хип-хоп-

шмотки) выбираются таким же способом: кликайте – накликаете себе счастье. Обратите внимание: хотя чибики, как и их высокие предки, лепечут по-симсовски, но для них уже можно выбрать любой из трех вариантов голоса!

Ну а когда любимый питомец будет максимально соответствовать нашему представлению о красоте и разодет в пух и прах, ему прямая дорога в симсоград. Вот тут-то и

начинаются отличия между версиями для разных консолей. Чибики, созданные с помощью Wiimote, отправятся прямиком в небольшой город, откуда родом их предки, чтобы возродить его былую славу. Ну а те, кто был сделан стилусом, попадут в курортную зону и примутся изо всех сил привлекать туда туристов. Продюсер DS-версии Митч Уэно (Mitch Ueno) рассказал, что в данном варианте игрок получит доступ к мини-карте, на которой представлены несколько небольших поселений на берегу океана, остров с неизменными пальмами и лес. Мы сможем выбирать, чем за-

«Разработчики добавили практически смертельную дозу кавайя»



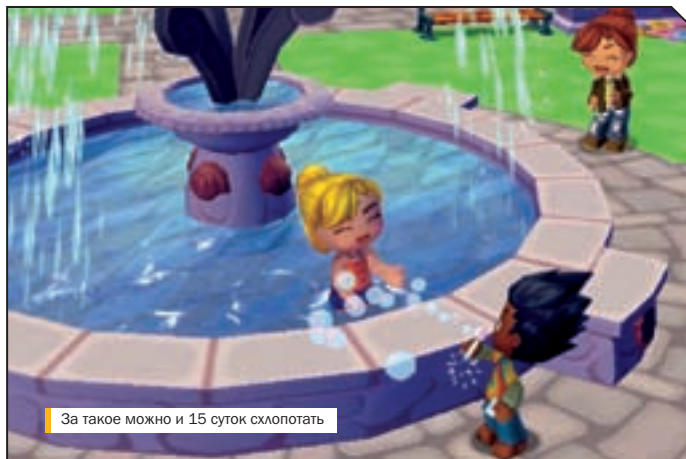


няться – пойти ли в лес улаживать межвидовые и биогеоэкологические конфликты, заглянуть ли в любой из поселков (ведь там тоже предоставлено жителям, каждый со своими эмо-проблемами), приступить ли к изменению ландшафта, чтобы туристы прямо дрались за привилегию посетить сей райский уголок. Владельцев DS собираются развлекать еще и разнообразными мини-играми, в том числе веселой рыбалкой: местные рыбки очень привередливы, каждая клюет только при применении особой наживки и индивидуальной тактики. Полученные за редкие экземпляры очки можно продать за симолеоны, обменять на ценные предметы или вложить в обустройство города.

А вот в Wii-варианте нам пока ничего подобного не обещают. А жаль – рыбалка, например, становится незабываемой потехой при использовании Wiimote. Зато Wii-потомцы смогут встретиться аж с восемью десятками NPC (DS-фанаты – лишь с тридцатью): сумасшедшим ученым, темпераментным итальянским шеф-поваром, капризным флористом, настоящим волшебником и многими другими. Для того чтобы привлечь в свой город всех этих специалистов, придется попотеть: одному пода-

вай клумбы с цветочками, другому – специальную духовку для выпечки пиццы... Зато когда на нашу историческую родину нескончаемым потоком прибывают новоиспеченные граждане, населенному пункту присваивается очередная звездочка (трехзвездочный город – это звучит гордо!), а мы получаем всяческие бонусы, например новые детали и раскраски...

Ах да, вы же еще не знаете, зачем те детали понадобятся! В MySims фанатам крафтинга предоставят возможность не только построить домик и посадить тюльпанчик, но и собственноручно изготовить любой предмет обстановки. Правда, здания тут просто собираются из готовых блоков разной формы (нечто вроде детской игры в кубики): цилиндрические башенки соединяются с продолговатыми брусками, сверху укладываются конусы-крыши, прорубаются окна и двери – и, пожалуйста, теремок готов принять жильцов. Сколько симсоняшек позволено будет прописать на эту жилплощадь, пока не оговаривается, но в любом случае, если мы нанесем на стены миленькие текстурки, разобьем клумбы и поставим парочку окаменевших гномов в саду – число желающих переселиться в райский уголок существенно возрастет.



За такое можно и 15 суток схлопотать

По тому же принципу, что и здания, создаются в MySims и предметы обстановки. Чтобы сколотить, к примеру, комод, нужно просто в произвольном порядке соединить несколько «брусков» и покрасить их – только представьте себе, какими шедеврами кубизма вы вольны наполнить жизнь своих подопечных! Я думаю, чибикам обязательно понравится – деться-то им некуда... Чтобы сделать аксессуары и мебель made by Big Brother еще более оригинальными, их можно кастомизировать специальными essences. Эти загадочные вещества мы получаем, например, при общении с доброжелательными NPC (чем счастливее горожане, тем больше essences они выдадут на-гора), при исследовании новых территорий и т. п. Затем путем нехитрых манипуляций с Wiimote или стилусом превращаем загадочные essences во что-нибудь полезное – веселенькие узоры для стен, новые панельки для мебели или забавные фигурки для каминной

полки. Получив такой подарочек, все человечки, конечно, станут еще счастливее, а значит, будут производить еще больше essences. Вот такой круговорот счастья в природе! Почему наша горадминистрация до сих пор не работает по этому простому принципу, непонятно.

А если, утомленный ежедневной заботой о благополучии горожан, наш симчик возжелает отдохнуть на лоне природы – к его услугам замечательный лес, зеленый и тенистый, вот только... Вы правильно догадались, у его жителей тоже проблемы, да и вообще в последнее время многие зверушки эмигрировали куда-то. Кто же им поможет? Вся надежда на нашего супер-симса! Потому что ни одно доброе дело не должно остаться безнаказанным. Зато если кто-нибудь из жителей подконтрольных территорий придется симсомэру не по вкусу, он вполне может выгнать этого нахала вон, стараясь не обращать внимания на его жалобные кавайные глаза.

«Здания тут просто собираются из готовых блоков»



Получи, bell-boy, гранату



МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
"КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ"
за підтримки КІБЕРНЕТИЧНОГО ЦЕНТРУ НАН УКРАЇНИ

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

БМС консалтинг



КВАЗАР-Мікро
ЗАСАДИ НА СПЕЦ. КОНСЕРВУ



МІЖНАРОДНА ВІДКРИТА ОЛІМПІАДА З ПРОГРАМУВАННЯ
імені С.О. ЛЕБЕДЄВА - В.М. ГЛУШКОВА

KPI-OPEN

02.07.2007 - 07.07.2007

Подробиці, реєстрація команд, онлайн-трансляція:

<http://kpi-open.org>



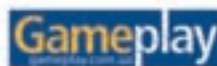
ПРИЗОВИЙ ФОНД

- тренінги та права складати сертифікаційні іспити за напрямками: Sun Java/J2EE, Sun Solaris, Microsoft, Cisco Systems, Linux, ITIL від Учебного Центру Квазар-Мікро
- авторизовані курси та права складати сертифікаційні іспити з технологій Microsoft, HP, Cisco, 3Com, Check Point, Oracle та Information Security від Академії БМС Консалтинг
- абонементи на спеціалізовану періодику
- інші призи та пам'ятні подарунки



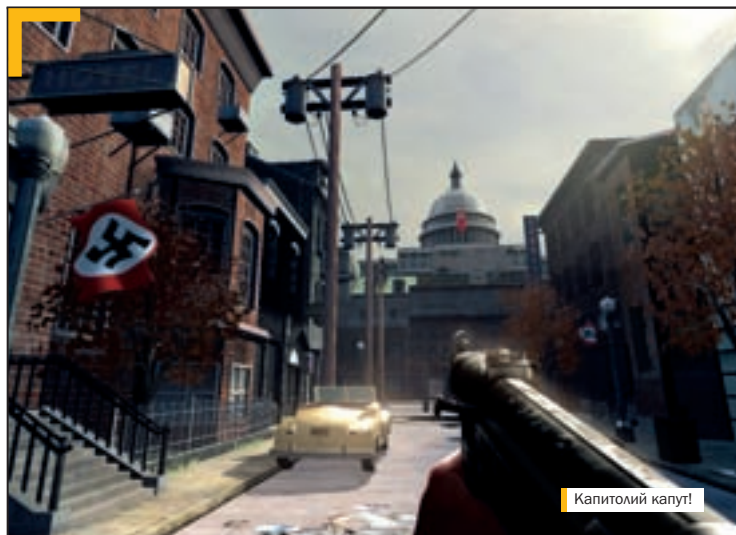
ГЕНЕРАЛЬНИЙ ІНФОРМАЦІЙНИЙ
СПОНСОР

ІНФОРМАЦІЙНІ ПАРТНЕРИ



Turning Point: Fall of Liberty

Олег Козак



Капитолий капут!



Цеппелины уделывают Америку

For Motherland!

Мы уже устали намекать разработчикам, что, помимо Второй мировой, за многотысячелетнюю историю человечества произошла еще масса интересных событий. Высаживаться на Омаха-бич и брать Берлин в десятый раз совсем не так весело, как в первый.



➔ А вот сражаться с немецко-фашистскими захватчиками на территории Соединенных Штатов – это уже что-то новенькое! «Как же так? – спросите вы. – Что делают войска Третьего рейха в Америке?» А вот такая альтернативная история... Сработал «эффект бабочки» – в *Turning Point: Fall of Liberty* Уинстон Черчилль, будущий премьер-министр Великобритании, не пережил наезда такси в Нью-Йорке зимой 1931-го. В результате Европа не только не узнала, что легче управлять нацией, чем воспитывать четверых детей, но и не смогла противостоять натиску фашистской Германии. Оставшийся без своего стратегического гения туманный Альбион капитулировал в 1950 году. Нацисты захватили всю Европу, а через два года накопили достаточно сил для переброса войск через Атлантический океан и вторжения на территорию Соединенных Штатов.

Однако тут они не учли одной простой вещи, давно известной всем любителям голливудских фильмов. Американцы – они не просто патриоты, они суперпатриоты! И даже обычные инженеры, в том числе и наш герой Дэн Картер, как только речь заходит о независимости родной страны, бросают все недостроенные небоскребы Манхэттена и бегом бегут на тропу войны.

Тем более что выбора у него на самом-то деле и нет: вторжение фашистов в Нью-Йорк начинается с бомбардировки и артобстрела. С линкоров, стоящих в нью-йоркской гавани, летят снаряды, небо застилают десятки дирижаблей, с которых срываются сотни бомб. Одна из них как раз и попадает в строящийся высотный дом, где трудится Дэн. Естественно, на самом верхнем этаже – иначе никакого драматизма. Итак, первая задача нашего героя – успеть спуститься с полуразрушенного небоскреба, до того как он окончательно

обвалится. Для этого придется
сломя голову бежать, удерживая
равновесие, по уцелевшим этажам
и стальным балкам и перепрыги-
вать через зияющие провалы.

Согласитесь, динамичное начало. Особенно когда под ногами Дэна вдруг обрушивается пол, и парень просто летит к земле... Хорошо, что он все же настоящий американец и потому без труда сможет ухватиться за края бетонных плит и резво вскарабкаться наверх. В таких случаях игра автоматически переходит в режим от третьего лица – как говорят сами разработчики, иначе это было бы не слишком удобно и страшновато.

Но одними акробатическими этюдами дело не ограничится. Дэну предстоит встретиться с врагами лицом к лицу, причем сначала у будущего освободителя Америки от немецко-фашистских захватчиков даже оружия нет. Но он все равно не пасет задних, зная, что благодаря интересной боевой

«Вторжение фашистов в Нью-Йорк начинается с бомбардировки и артобстрела»



Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Spark Unlimited
Издатель Codemasters
Дата выхода IV квартал 2007
Web-сайт www.codemasters.co.uk

О разработке

Spark Unlimited
Игры Call of Duty: Finest Hour
Web-сайт www.sparkunlimited.com

Калифорнийская студия в августе отпразднует свое пятилетие. Что интересно, двое из ее основателей — Adrian Jones и Scott Langteau — ранее принимали участие в работе над циклом Medal of Honor.



системе в Turning Point: Fall of Liberty нацистов можно убить голыми руками, причем многими способами. Есть и несложные варианты вроде тихо подкрасться и аккуратно свернуть гаду шею или (для пацифистов) попросту оглушить, и продуманные методы типа сбросить неприятеля вниз с энного этажа, разбить ему голову об стену или (для тех, кто не ищет легких путей) выхватить винтовку из рук солдата и ударить его прикладом.

Вот такая разудалая партизанская война ждет нас в этой игре!

Действовать по большей части придется одному: хотя изредка к протагонисту и будут присоединяться союзники, однако на помощь отрядов американского сопротивления особо не рассчитывайте — станут они слушать какого-то там инженера. Одинокий волк Дэн Картер будет сражаться на улицах Нью-Йорка, а затем и Вашингтона, освобождая захваченную столицу, а

потом доберется и до Лондона, гоня прочь обнаглевших фашистов.

Чтобы герой мог достойно постоять за правое дело, разработчики обещают предоставить ему обильный и разнообразный арсенал, включающий как реальные образцы оружия того времени, так и... нереальные. Ну не совсем фантастические вроде плазменного ружья, но все же продвинутые: ведь после захвата Европы фашисты получили доступ к прогрессивным технологиям и огромным запасам сырья. Дабы не сделать из Дэна второго Терминатора, ему запретили носить с собой весь оружейный склад — одну-две штуки, не больше. Однако не беспокойтесь, дефицита «пушек» в игре не будет, так как оружие станет в изобилии выпадать из поверженных врагов. И вы ведь не забыли — у протагониста предостаточно возможностей расправиться с противником голыми руками. Об искусственном интеллекте пока не

сказано ни слова, но мы надеемся, что фашисты не будут стоять столбом и медитировать, пока Дэн примется сворачивать им шеи.

А сворачивать придется многократно. Геймплей безумно динамичен — в Fall of Liberty останавливаться нельзя! Буквально на каждом квадратном метре нас ждут скриптовые триггеры, мы постоянно находимся в центре активных военных действий. И все это на фоне лежащего в руинах Нью-Йорка (выглядит очень достоверно — Unreal Engine 3.0, как ни крути), увешанного флагами со свастикой Белого дома, сцен самосуда на улицах, под аккомпанемент пропагандистских фашистских слоганов, доносящихся из громкоговорителей...

Продолжительность Fall of Liberty, по словам Дина Мартинетти, будет составлять 8–10 часов, что явно маловато. О многопользовательском режиме, увы, ничего не говорится, а ведь без него такому короткому шутеру придется туго...

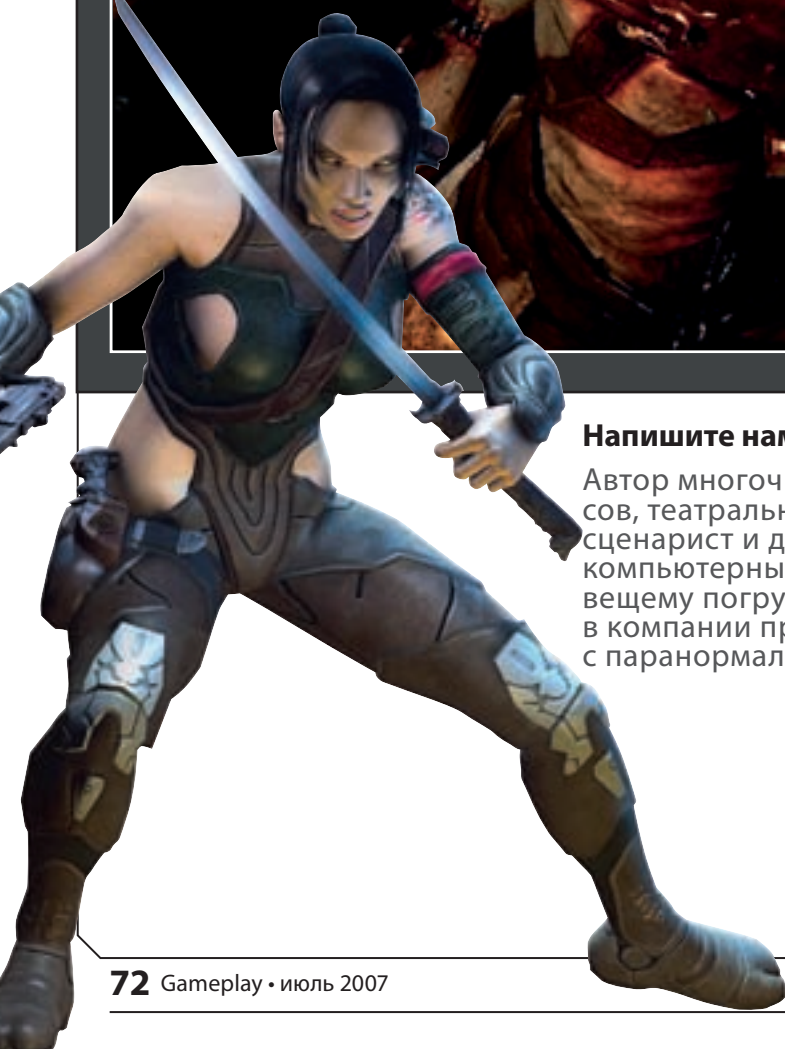


Люфтваффе над Манхэттеном

Clive Barker's Jericho

Марат Баширов

«Над концепцией Jericho
Баркер трудился сам»



Напишите нам игру

Автор многочисленных романов ужасов, театральный деятель, режиссер, сценарист и дизайнер возвращается к компьютерным играм. Готовьтесь к злобному погружению в пучины истории в компании профессиональных борцов с паранормальными явлениями!

➔ Английский издатель Codemasters отвоевывает себе достойную позицию на всемирном рынке компьютерных развлечений. Компания активно занимается собственными графическими движками, анонсирует и издает интересные проекты, в том числе гоночные, делает сиквел Operation Flashpoint 2 и при этом умудряется заручиться поддержкой одного из ведущих современных авторов horror Клайва Баркера – человека, трепетно относящегося к своей творческой свободе.

Над концепцией ужастика Баркер трудился сам. Автор рас-

«Мистические силы, покоившиеся в песках, вырываются на свободу и угрожают самому существованию нашего мира»



Эй, люди, у вас потолок горит!

Паспорт

Жанр action/horror
Разработчик Mercury Steam
Издатель Codemasters
Дата выхода осень 2007
Web-сайт www.codemasters.com/jericho

О разработчике

Mercury Steam
Игры American McGee Presents: Scrapland
Web-сайт company.mercurysteam.com

Эта мадридская компания занимается разработкой игр для PC, консолей и мобильных телефонов.



сказал специалистам испанской студии Mercury Steam, какой он хочет видеть игру, объяснил, как будет продвигаться повествование, продемонстрировал наброски персонажей и поделился сотней идей, воплощать которые в жизнь и будут разработчики.

О сюжете Jericho пока известно очень мало. Все начинается на руинах таинственного города на Ближнем Востоке Al Khali, построенном на месте древнего захоронения. Мистические силы, покоившиеся в песках, вырываются на свободу и угрожают самому существованию современного мира. Есть предположения, что к

«Каждый боец мастерски владеет определенным видом оружия»

этому имеют отношение последователи культа The Dark Rapture и некто Арнольд Лич (Arnold Leach), лично ответственный за эти страшные события. Дабы предотвратить катастрофу, правительство США отправляет на место происшествия команду военных, специализирующихся на паранормальных явлениях.

Представьте себе отряд, состоящий из главных героев Gears of

War, персонажей японской манги Hellsing и славных агентов ФБР из сериала X-Files... С чем-то подобным вам и придется иметь дело. Каждый боец мастерски владеет определенным видом оружия (холодного и огнестрельного), обладает недюжинными познаниями в различных науках и наделен сверхъестественными способностями.





Со щитом или на щите!



Алхимик Фрэнк Дельгадо (Frank Delgado), к примеру, обращается за помощью к древним демонам и управляет огнем. Красавица Билли Черч (Billy Church) использует собственную кровь для создания разрушительных заклинаний. Ксавье Джонс (Xavier Jones) генерирует энергетические барьеры. Снайперша Эбигейл Блэк (Abigail Black) контролирует пули и снаряды, а святой отец Пол Роулингз (Paul Rawlings) – один из самых лучших экзорцистов в мире.

Мощнейшей магией обладает главный герой – капитан Дэйвон Росс (Davon Ross). Правда, уже в начале игры протагониста убивают. Он превращается в призрака и получает возможность вселяться в тела своих боевых товарищей, комбинируя их паранормальные способности для создания все более сокрушительных заклинаний.

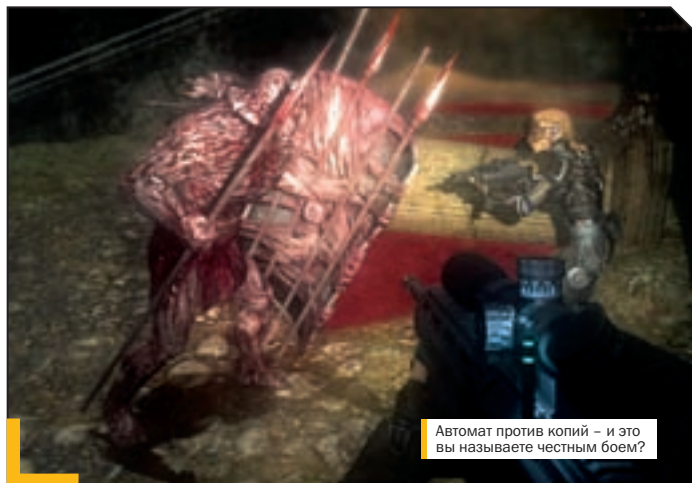
Контролировать наших соратников доверено искусственному интеллекту (который, правда, журналисты, игравшие в рабочую версию, критиковали за глупость). Лишь в нескольких случаях геймера оставят в полном одиночестве. Так что советуем заранее запастись валерьянкой: пугающая крошечная тьма, в которой затаились чудовища, особенно хорошо удастся Клайву Баркеру.

Игра света и тени – одна из главных фишек Jericho. Mercury Steam

сделала для этого проекта собственный графический движок, который ловко работает с освещением, благодаря чему игра выглядит довольно оригинально.

Используя современные технологии, авторам удалось вдохнуть жизнь в самых безумных уродов, рожденных фантазией Баркера. Таких тварей нам давно не доводилось встречать на виртуальных просторах. По словам разработчиков, команде Jericho придется противостоять целым армиям солдат, которые в различные исторические периоды отправлялись на поиски секрета мистического города: шумерские жрецы, римские центурионы, тамплиеры, британский спецназ...

Все эти воины не даром проводили время в стенах покинутого города, затерянного в чужом измерении. Кто-то решил превратить свою кровь в яд, кому-то вздумалось срезать плоть вокруг глаз, дабы лучше видеть жертву. Встречу с рыцарем, содравшим с себя кожу и вырвавшим кости, чтобы сделать крылья, или с трехметровой громадиной, увеличившей тело за счет конечностей других людей, вряд ли можно считать приятной, тем более что местные жители никогда не отличались особенным гостеприимством. Впрочем, если игрок найдет уязвимые места злодеев, то бои пройдут гораздо спокойнее.



Автомат против копий – и это вы называете честным боем?



Где же наши ручки?

Под стать монстрам получились и уровни. Приближаясь к зловещему центру Al Khali, игроки будут одновременно путешествовать во времени. Если вначале мы приезжаем на место раскопок, то потом оказываемся в средневековом городе, а затем попадаем в древнее поселение. Для творчества Баркера, который любит рассказывать о параллельных мирах, такие крутые пространственно-временные повороты отнюдь не редкость.

По геймплею Clive Barker's Jericho чем-то напоминает сплав F.E.A.R. и Resident Evil 4. В темных помещениях пользователи будут лихорадочно отстреливать злодеев, подпрыгивая на стульях от страха, а в некоторые особенно напряженные моменты игрокам придется выстукивать на своих клавиатурах и геймпадах специальные комбинации кнопок, как в Resident Evil 4 и God of War.

Продюсеры утверждают, что альфа-версия уже готова. Разра-

«Jericho станет настоящим подарком для любителей трэшовых ужастиков»

ботчики вышли на финишную прямую и обещают завершить игру к осени этого года. Clive Barker's Jericho, судя по всему, станет настоящим подарком для любителей трэшовых ужастиков. Если же проект окажется успешным, Баркер твердо намерен

сделать на его основе фильм, а затем и выпустить Jericho 2. Впрочем, об этом пока думать рановато, особенно с учетом того факта, что предыдущие игры от Клайва Баркера не могли похвастать особо большими тиражами.

Клайв Баркер



➔ Клайв Баркер – настоящая творческая личность. По мнению Стивена Кинга, именно за Баркером будущее популярного жанра horror. Работающий уже над шестнадцатым романом, автор хорошо известен и благодаря своим картинам и иллюстрациям (его произведения выставлялись во многих американских галереях), пьесам и комиксам. Кроме того, он создал линию игрушек Tortured Souls для компании McFarlane Toys и стал продюсером оscarоносного фильма Gods and Monsters.

Вполне естественно, что такой талант не мог обойти стороной интерактивные видеоразвлечения. Еще в 1990 году Ocean Software выпустила две игры для Atari, Amiga и PC на основе фильма Nightbreed, режиссером которого выступал сам Баркер. Спустя 11 лет EA Games издала Clive Barker's Undying – наверное, один из самых страшных шутеров начала века, вызывавший ассоциации с творчеством Эдгара По и Говарда Лавкрафта. Кстати, Баркер участвовал и в озвучивании этой игры, подарив колоритному злодею Ambrose свой неповторимый хриплый голос.

Следующим шагом в освоении рынка должен был стать распиаренный action под названием Demonik для Xbox 360, который делали Majesco и студия Tiger Hill, принадлежащая известному гонконгскому режиссеру Джону Ву. К сожалению, игре так и не суждено было добраться до прилавков: внезапно издатели закрыли проект. Теперь все надежды на Clive Barker's Jericho и нерушимое слово Codemasters...

Sinking Island

Андрей Кубовский



Евроремонт.
Недорого



Полное погружение

У всех любителей адвентур слова «Бенуа Сокаль», «Syberia» и «Paradise» вызывают приятные воспоминания, а если повторить их несколько раз подряд – полную эйфорию. Потому свежую игру от мэтра мы ждем с огромным нетерпением.



→ Sinking Island – проект абсолютно новый во всех отношениях. И первое, что отличает его от предыдущих работ Сокаля, – строгое ограничение по времени. Независимо от того, активен главный герой или бездействует, часы тикают, а драгоценные минуты уплывают... Как вы знаете, в классических адвентурах сюжетно важные задачи позволяет решать как угодно долго, теперь же на все про все у нас будет лишь трое внутриигровых суток. И это не просто новаторская фишка, а сюжетно необходимое концептуальное условие.

Второе серьезное отличие – главный герой. Именно герой, а не героиня, как в Syberia и Paradise. Джек Норм (Jack Norm) – 43-летний детектив, доктор медицинских наук и в прошлом офицер полиции убийного отдела. Благодаря трезвому рассудку, неподкупности и здоровому чувству юмора Джек заслужил доверие и уважение

коллег, работая под началом инспектора Виктора Ривза (Victor Reeves). После отставки Виктор отправляется на Мальдивские острова, чтобы прожить там остаток своих дней, однако когда комиссар местной полиции обращается к нему с просьбой о сотрудничестве, принимает предложение. И вот однажды Джек получает от бывшего начальника приглашение погостить несколько дней в райском уголке, где тот обосновался. Ничего не подозревающий (закон

жанра!) герой прибывает на Мальдивы с явными намерениями хорошо провести время под пальмовыми листьями, не зная, что судьба уготовила ему иную участь. С Ривзом приключилось несчастье, и Джеку предстоит самому расследовать запутанное дело об убийстве некоего Уолтера Джонса (Walter Jones) – миллиардера, разменявшего девятый десяток, обладателя одного из островов в бесконечной океанской лазури. Оказавшись на изолированном



«Sinking Island – проект абсолютно новый во всех отношениях»



Обратите внимание на странгуляционную борозду

Паспорт

Жанр приключения
Разработчик White Birds Productions
Издатель Micro Application
Дата выхода сентябрь 2007
Web-сайт нет

О разработчике

White Birds Productions
Игры Paradise
Web-сайт www.whitebirdsproductions.com

Французская компания, созданная в 2003 году Бенуа Сокалем со товарищи для воплощения графических новелл гения приключений в мультимедийной форме.



клочке суши в окружении незнакомых людей, наш герой должен выяснить, кто ему друг, а кто враг, обнаружить необходимые улики и, наконец, отыскать виновного в убийстве богача.

Жертва была найдена мертвой около утеса на собственном острове, где Джонс планировал возвести огромную башню. Инвалидное кресло, которым миллиардер вынужден был пользоваться из-за частичного паралича, нашли на вершине утеса. Лицо покойного

было поцарапано, а в одну из ран попал фрагмент ногтя.

Самое интересное в этой истории то, что остров, который, по сути, является коралловым рифом, под весом недостроенного здания медленно погружается в морскую пучину вместе со всеми уликами. Подобная концепция, традиционная для аркад и шутеров, противоречит самим принципам приключенческого жанра, где, как правило, по ходу игры область исследования только расширяется. Кстати,

«Самое интересное в этой истории – ограничение по времени»

учтите, что внутриигровое время будет протекать в несколько раз быстрее времени по эту сторону монитора, а следовательно, Sinking Island займет нас на 6–7 часов. По истечении срока главный герой либо выполнит свою миссию и спасется, либо погибнет. Однако, дабы не играть на нервах геймеров, разработчики предусмотрели определенное количество чекпоинтов на каждый виртуальный день с возможностью сохранения прогресса.

В Sinking Island используется графический движок Opalium, аналогичный тому, который был задействован в Paradise, но имеющий ряд усовершенствований. А вот все трехмерные модели, включая декорации, объекты и персонажей,

поручено изготовить словенской компании Art Rebel 9, участвовавшей и в работе над предыдущим проектом White Birds Productions. Никаких инноваций вроде полного трехмерного окружения или боевой составляющей в игре, к счастью, не предусмотрено.

Проект, кстати, выйдет не только на PC, но и на Nintendo DS. С учетом спецификации консоли drug'n'drop-приключения прекрасно для нее подойдет. Главным экраном станет нижний, а на верхнем будет выводиться карта, путевые заметки и inventory.

В будущем планируется выпустить три части приключений детектива Джека Нормы, однако поиграть в ближайшее время мы сможем лишь в одну, что тоже неплохо.



Азирис Нуна

Алина Жигунова



Азирис мона! И нуна!

Нет ничего необычного в том, что фантазии Сергея Лукьяненко вдохновляют целую орду кино- и игроделов на создание продуктов «по мотивам».

➔ Во-первых, книги «Доктора Ливси» сами по себе достаточно популярны, т. е. аудитория для будущего проекта уже частично сформирована. Во-вторых, повести Лукьяненко будто нарочно писались для экранизации – динамичный и не слишком запутанный сюжет, яркие и качественно прорисованные персонажи, оригинальный антураж, а спецэффекты в фильм прямо просятся! В-третьих же, после успеха действительно качественных (как для российского кино) «Дозоров» предполагаемая целевая аудитория увеличилась, пожалуй, в несколько раз. Правда, после фильма «Азирис Нуна» уверенность в том, что имени Сергея Лукьяненко и нескольких миллионов бюджета достаточно для всемирной славы, поуменилась.

На самом деле сюжет первой части трилогии «Остров Русь», написанной в соавторстве с Юлием Буркиным, довольно интере-

сен, просто при оценке необходимо учитывать, что весь этот цикл ориентирован скорее на читателей среднего школьного возраста. Потому решение Sky Mill делать по мотивам повести «Сегодня, мама!» игру, рассчитанную именно на вышеупомянутую аудиторию, кажется вполне логичным. Тем более что для геймеров такого возраста на PC выходит не слишком много приключений: из замечательных «Рыбки Фредди» и «Автомобильчика Бип-Бип» школьники уже выросли, но вот рекомендовать десятилетнему ребенку цикл игр о Шерлоке Холмсе от Frogwares (особенно «Секрет Ктулху»), пожалуй, рановато.

Сюжет игры о двух мальчиках – братьях Стасе и Костике, путешествующих во времени и пространстве на загадочном лета-

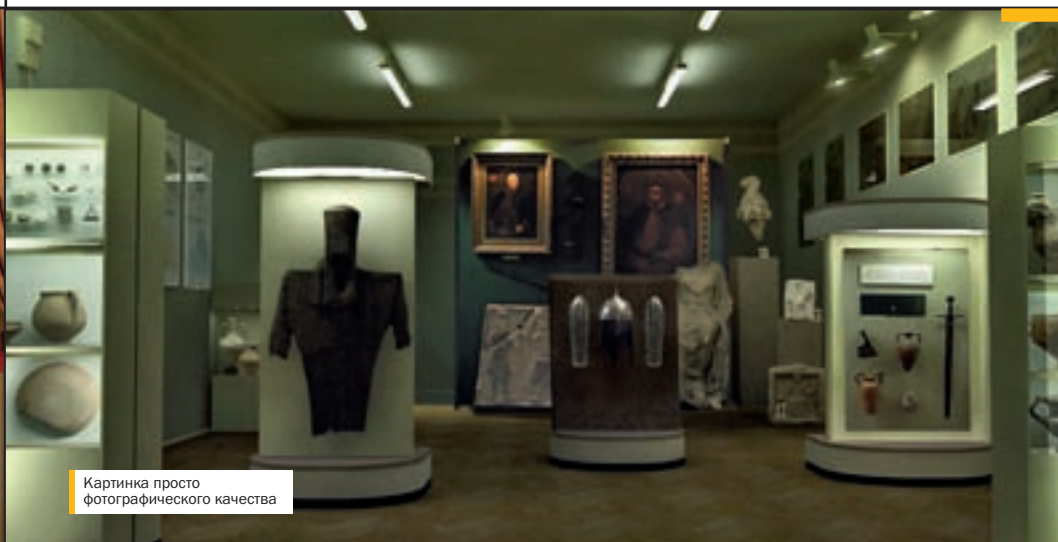
тельном аппарате, – полагаю, пересказывать не стоит. Те, кто читал книгу, с ним знакомы, а для тех, кто не читал, пусть история окажется приятным сюрпризом. Напомним только, что искателям приключений предстоит побывать на борту межпланетного корабля, на венерианской космостанции и в Древнем Египте.

С разрешения разработчиков из Sky Mill нам удалось поиграть в бета-версию будущего проекта. По геймплею «Азирис Нуна» – практически классическая приключенческая игра с обязательным поиском и коллекционированием предметов, общением со множеством колоритных NPC и неизменным решением задач-головоломок.

Порадовал тот факт, что обнаружить необходимые предметы совсем не тяжело, комбинируются они

«Азирис Нуна» – практически классическая приключенческая игра

«Сейчас для юных геймеров на PC выходит не слишком много адвентюр»



Картинка просто фотографического качества

Паспорт

Жанр адвентюра
Разработчик Sky Mill
Издатель «Новый Диск»
Дата выхода 2007
Web-сайт нет данных

О разработке

Sky Mill
Игры нет
Web-сайт нет данных

В этой молодой (образована в 2006 году), но перспективной киевской компании трудятся в основном выходцы из других студий. «Азирис Нуна» – дебютный проект Sky Mill.



Командирская рубка



довольно логично, а даже если у юного игрока возникнут затруднения, главные герои подскажут ему, что предпринять в данной ситуации. И никакого пиксел-хантинга! При разговоре с NPC есть возможность выбора следующей реплики. И пусть это никак не влияет на ход событий, создается хотя бы иллюзия свободы, ну и еще это позволяет при желании закончить беседу раньше.

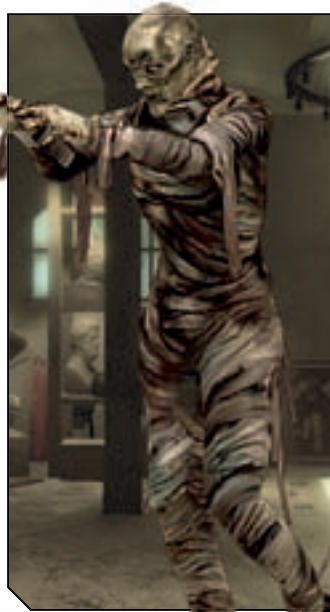
Понравились нам и действительно разнообразные головоломки: они не слишком трудны, чтобы игрок не застрял намертво на задаче о трех сосудах, но в то же время заставят призадуматься, особенно местный довольно отдаленный аналог шашек, в который предлагает сразиться коварный Анубис. Да и присущий повести непошлый юмор разработчики тоже постарались сохранить.

Но вот что вызвало настоящий восторг – это графика! Высокодетализированные пререндерен-

«Обнаружить необходимые предметы совсем нетяжело»

ные локации: прорисовано буквально каждое звено в цепочках, на которых висят светильники в тронном зале фараона Неменхотепа, в стекле музейных витрин отражаются неоновые лампы, а вокруг них мечутся ночные мотыльки.

Персонажи трехмерные, напоминающие героев фильма. Хорошо, что разработчики не стали делать из Стаса и Костика анимешно-глазастых «крапивинских мальчиков» – выглядят они очень правдоподобно, такие себе обычные дети в помятых джинсах. Мило смотрятся и мультипликационные вставки, посредством которых подается сюжет. По-моему, графика настолько высокого качества, как в «Азирис Нуна», – беспрецедентное явление для отечественных адвентюр.



Однако есть у будущего проекта и недостатки, основной из них – отсутствие задач, в которых были бы задействованы оба героя. Играть здесь можно за любого из ребят, второй просто послушно ходит следом за братом. Кроме того, анимация персонажей слегка дерганная, но вы ведь сами понимаете, насколько раздулся бы код проекта, если бы разработчики задались целью еще и сделать анимацию плавной. Ничего не можем сказать по поводу саундтрека и озвучки – они пока не готовы. Хотелось бы верить, что озвучивание детей не поручат писклявым травести, ведь это все же дело ответственное.

В общем, первый блин из муки, смолотой Sky Mill, скорее всего станет очередным опровержением распространенной поговорки. Мелкие недочеты (а их немного) разработчики вполне могут успеть исправить до релиза, а достоинства проекта видны уже сейчас, причем невооруженным глазом.

Scorpion

Игорь Климовский



Наш Scorpion

Scorpion – типичный представитель семейства современных FPS. Однако проект не так прост, есть у него и достаточно яркие особенности, например проработанный сюжет: киберпанк, мегакорпорации и смертоносный вирус – все как в лучших домах. Ну и динамичный геймплей предлагается.

➔ Мне удалось посетить уютный офис студии B-COOL, побегать по нескольким уже практически готовым уровням игры и побеседовать с лидером команды – Евгением Дураниним. Выяснилось, что он (впрочем, как и автор этих строк) – почитатель шедевральной Deus Ex, причем Евгений признался: детище Уоррена Спектора стало для него одним из источников вдохновения. Более того, внимательные геймеры обнаружат в Scorpion некоторые отсылки на Deus Ex. Однако не стоит ожидать, что данный проект окажется прямым наследником творения Ion Storm,

общего у этих двух игр немного. Разве что возможность решать задачи разными способами и выбирать наиболее удобный и интересный для себя стиль прохождения (в пределах жанра, разумеется).

Небольшой экскурс в историю. Сперва команда трудилась над боевиком, повествующим о разборках чернокожих гангстеров восточного и западного побережья США, причем тоже с элементами киберпанка. Проект назывался The Showdown. Но по разным причинам (согласитесь, игр о незаконнослушных афроамериканцах выпущено вполне

«Сперва команда трудилась над боевиком, повествующим о разборках чернокожих гангстеров»



Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик B-COOL Interactive
Издатель «Акелла»
Дата выхода IV квартал 2007
Web-сайт www.bcoolgames.com

О разработчике

B-COOL Interactive
Игры нет
Web-сайт www.bcoolgames.com

Молодая киевская команда собралась под одной крышей полтора года назад, и шутер Scorpion — их дебютный проект. Сотрудники компании готовы взяться за разработку игр для современных консолей, более того, они даже располагают devkit для создания проектов под Xbox 360.



«Выглядит игра эффектно, особенно приятные впечатления оставляет дизайн уровней»

достаточно) B-COOL решила отойти от первоначальной задумки. По словам Евгения, The Showdown фактически эволюционировала в Scorpion, даже игровой мир остался прежним.

Выглядит игра эффектно, особенно приятные впечатления оставляет дизайн уровней. Цветовая гамма очень насыщенная, при этом без малейшего намека на мультяшность. Уровни, оформленные в египетском стиле, пря-

мо-таки завораживают, сразу видны знание темы и скрупулезный подход. И, пожалуй, самое главное — в игре уже чувствуется стиль. Однако при всей сочности визуального ряда локации похожи на апартаменты, над которыми только-только закончил работать талантливый декоратор. Знаете, возникает ощущение еще необходимого пространства. Возможно, это вызвано тем, что демонстрировали версию игры без музы-

кального сопровождения. Работа над саундтреком и разнообразными аудиоэффектами пока не закончена, но прослушать несколько композиций из будущей игры мне все же удалось. Их стиль сами разработчики характеризуют как этно-индастриал с элементами неоклассицизма. Решение достаточно смелое и весьма любопытное. Интересно, как подобная музыка будет сочетаться с геймплеем?





Какая уютная капсула...



«Сюжет в шутерах считается элементом необязательным, однако здесь он будет»

Сюжет в шутерах считается элементом необязательным, однако разработчики с этим в корне не согласны. Вспомним все ту же Deus Ex: сюжетные ролики, компьютерные файлы, фрагменты переписки – все погружало нас в придуманный Ion Storm мир, заставляя поверить в происходящее. Подобный метод хотят использовать и сотрудники B-COOL. Итак, в 2041 году корпорация Yamada Industries проводит раскопки на севере Судана (причем в режиме строжайшей секретности) и находит сеть древних туннелей, которые, как оказалось позже, старше даже пирамиды Джосера. Внезапно участники экспедиции прекращают выходить на связь. Посланный отряд обнаруживает: все они бесследно исчезли, а местные жители, располагавшие хоть какой-то информацией, либо мертвы, либо пропали без вести. В ходе расследования было высказано предположение, что экспедиция наткнулась на древний вирус, возможно, внеземного происхождения. А через пять лет выясняется – оба руководителя раскопок

живы, имеют весьма прибыльный бизнес по производству и продаже оружия и, конечно же, вынашивают злые планы.

Поначалу игрок будет иметь смутное представление о том, что происходит на самом деле. При этом он, точнее, главный герой – спецназовец с позывным Скорпион – получит конкретное задание, какое – пока секрет. Со временем, разумеется, многое изменится, вчерашние враги станут союзниками, и наоборот. О подробностях, конечно, умолчу, но знайте – окончаний задумано два.

Раз в описании сеттинга упомянуто слово «киберпанк», ясно, что без нейротехнологий не обойдется. В секретной лаборатории нехорошие парни проведут над бравым Скорпионом ряд экспериментов, и в результате он приобретет паранормальные способности. В частности, умение генерировать щит, от которого отскакивают не только пули, но и осколки гранат. Кроме того, будет свой аналог bullet-time, ведь плохиши научили Скорпиона двигаться очень быстро. Правда, щит и ускорение действуют ограни-



ценное время, зато здорово помогают в сложных игровых ситуациях. Выйти победителем в ожесточенной перестрелке, не задействуя этих способностей, возможно, но весьма проблематично.

Оружия в игре предполагается немало: будет и огнестрельное, и лучевое, и любопытные экспериментальные модели. Помимо *gravi gun* (думаю, не стоит лишних раз объяснять, что это), нам выдадут еще одну очень интересную пушку, которая позволит контролировать волю оппонента, – при попадании в зону ее действия противник переходит на нашу сторону. Кстати, в данном случае он будет подсвечиваться, так что проблем с идентификацией «свой – чужой» не возникнет. Умело используя *mind gun*, можно проходить уровни без лишней стрельбы, скрываясь в тени. Но баланс – это святое, и подчинить, например, босса не получится. У данного оружия два режима стрельбы – нам позволят взять под свой контроль как одного противника, так и целую группу врагов, правда, на некоторых с первого раза сила убеждения не действует.

Искусственный интеллект – один из козырей *Scorpion*. Разработчики лицензировали AI-движок *Cunarse* от известного про-

изводителя middleware компании *Kupogon*. Даже сейчас, когда игра еще далека от финала, противники ведут себя весьма адекватно. Они грамотно используют укрытия и способны взаимодействовать друг с другом. Кстати, кроме недругов из плоти и крови, нам будут противостоять мутанты и механизмы нескольких видов (в том числе летающие, которые станут атаковать с воздуха). И у каждого типа врагов предусмотрена своя тактика боя! Физический движок тоже лицензирован – это известный *AGEIA PhysX*.

Зато графический движок у *B-COOL* собственной разработки – *CoolEngine*. Он поддерживает новейшие технологии, а для анимации персонажей планируется использовать *motion capture*, благо в Киеве уже появилась современная студия. Несмотря на обещанное графическое великолепие, в оптимизированную финальную версию *Scorpion*, по словам разработчиков, можно будет играть на *GeForce 6600 GT*, причем с настройками выше среднего.

На данном этапе разработки игра выглядит очень перспективно. Хотелось бы, чтобы создателям *Scorpion* хватило сил и времени для осуществления всего задуманного. А заодно пожелаем им уйти на золото в этом году.



hotline

IT&Consumer Electronics

популярные рубрики:

принтеры и мониторы

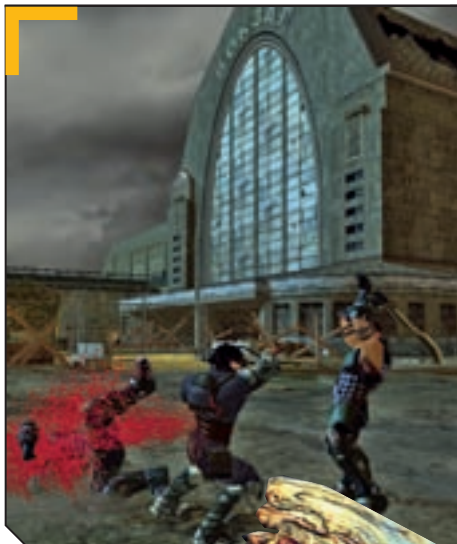


Ежедневно более
600 тыс. предложений
от 700 магазинов!

www.hotline.ua

Collapse

Ярослав Сингаевский



Осторожно, злая собака!

Трудно быть Лордом

Сейчас, после успеха S.T.A.L.K.E.R. (только на территории СНГ продано более 400 тысяч копий), вполне логично предположить, что тематика «славянского постапокалипсиса» будет пользоваться повышенным спросом.



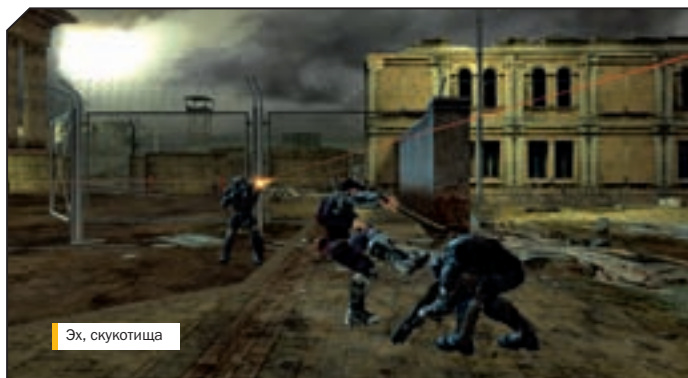
➔ Перспективному отечественному проекту Collapse наверняка не удастся избежать сравнений с приключениями Меченого. Судите сами. Не очень далекое будущее. Необъяснимая аномалия в центре Европы, окруженная защитным периметром. Вооруженные группировки, контролирующие так называемую Свалку – относительно безопасные области зоны. Мертвый, полуразрушенный город (только на этот раз не Припять, а Киев). Даже визуально Collapse нет-нет, да и напомнит вам о черновильских пустошах. Но давайте удержимся от дальнейших сравнений. Тем более что у дебютного проекта киевской команды CREOTEAM есть много других, вполне оригинальных особенностей.

Collapse представляет собой action от третьего лица. Ваш персонаж, лихой рубака Родан, отнюдь не рядовой боец. Он – последний из Лордов, вождей небольших

кланов, живущих на окраинах аномальной зоны. Отец главного героя погибает при невыясненных обстоятельствах. Подчиненные пытаются убедить своего лидера, что эта смерть была лишь случайностью, но Родан думает иначе. Он отправляется в путь с намерением узнать истину.

Разработчики заявляют, что им удалось избежать свой проект от типичного недостатка большинс-

тва PC-action – неудобного управления. В Collapse комбо-удары выполняются с помощью мыши. Щелкнули в нужный момент один или несколько раз левой кнопкой, и вооруженный мечом Родан продел ту или иную комбинацию. Опробовав такую систему в бою, могу сказать, что она довольно интересна, хотя и требует привыкания (поначалу вместо использования спецприемов вы по старин-



Эх, скукота

«Выйти победителем из, казалось бы, безнадежной ситуации вам позволят так называемые энергоудары»



Паспорт

Жанр action от третьего лица
Разработчик CREOTEAM
Издатель «Бука»
Дата выхода IV квартал 2007
Web-сайт нет

О разработке

CREOTEAM
Игры нет
Web-сайт creoteam.com

В числе сотрудников киевской компании CREOTEAM есть немало людей с большим опытом работы в индустрии. Наверное, поэтому дебютный проект команды задолго до выхода попал в список самых ожидаемых отечественных игр.



ке пытаетесь «закликать» врага до смерти).

Выйти победителем из, казалось бы, безнадежной ситуации вам позволят так называемые энергоудары. С их помощью главный герой способен разбрасывать нападающих в стороны, замедлять (а то и вовсе останавливать) время, становиться невидимым и создавать собственный фантом, который поможет в сражении с противниками.

Вполне вероятно, Родану позволят выполнять особые комбинации, заканчивающиеся эффектной расчлененкой. Сотрудники CREOTEAM признались, что очень хотят реализовать своеобразные fatalities в игре, но не уверены, хватит ли у них для этого времени. Балансировка боевой системы и без того отнимает много сил. Ведь помимо поединков на мечах нас ждут еще и динамичные перестрелки. Обещаны пять функционально разных типов оружия, но в деле мы пока смогли увидеть толь-

ко пистолет и легкий скорострельный автомат.

Определенную толику разнообразия в геймплей внесут головоломки. Руководитель проекта Виктор Благомир замечает, что задачи будут поинтереснее банальных поисков кнопки, открывающей дверь, или игры в сокобан. А в редкие минуты покоя нам покажут анимационные вставки, раскрывающие перипетии сюжета. Ролики будут короткими (чтобы не отвлекать вас от процесса шинкования врагов), зато многочисленными. Кроме того, важные игровые события, как например появление нового, не встречавшегося ранее монстра, обязательно продемонстрируют с помощью cut-scenes на движке.

Еще одна отличительная особенность Collapse – оригинальный дизайн. Его в первую очередь определяют милые нашему глазу славянские пейзажи. Немало и архитектурных достопримечательностей. Если вы живете или быва-

«Разработчики заявляют, что им удалось избавить свой проект от неудобного управления»

ли в Киеве, то вряд ли останетесь равнодушным, увидев на экране несколько измененные, но без труда узнаваемые Майдан и центральный железнодорожный вокзал. А один из древнейших православных монастырей на Руси – Киево-Печерская Лавра – был перенесен в игру практически один в один (не волнуйтесь, святыню не тронули ни монстры, ни аномалии). Локации за редким исключением открытые, места для маневра вполне достаточно.

Смотрится Collapse достойно. В нем используется то-сар-анимация, есть расчет физики, очень хороши эффекты системы частиц. Зрелищности происходящему добавляет разрушаемое окружение: разбиваются стекла, разлетаются в

щепки ящики, сыпется бетонная крошка, рушатся перекрытия. На подобных моментах авторы проекта делают особый акцент. Большая часть работ над движком уже закончена. Идет этап отладки и оптимизации, внедряется поддержка двухъядерных систем, улучшается AI и т. д.

CREOTEAM твердо намерена закончить проект к концу года. Планы, конечно, амбициозные, но их осуществлению может помочь здоровый прагматизм, отличающий эту команду от некоторых коллег по индустрии. Сотрудники студии осторожны в обещаниях. «Collapse не призван совершить переворот в жанре, – говорит Виктор Благомир. – мы просто хотим сделать хорошую, сбалансированную, отлаженную игру». Разумный подход.

Место работы Ulysses Games

Образование Черкасский инженерно-технологический институт, инженер-системотехник

Семейное положение не женат

Возраст 29 лет

Стаж в индустрии больше 6 лет

Над какими играми работал
HoverAce, FireStarter, «Офицеры»,
«Барьер Миров»



Фото: Константин Самоцветов

ВКЛАД В СОЗДАНИЕ ИГРЫ

О да, ребята! Моя работа чертовски интересна! Современному игровому программисту, а тем более ведущему, приходится не только на кнопки давить. Моя работа требует постоянного взаимодействия со всеми участниками проекта: художниками по текстуре («Эту текстуру нужно сделать более контрастной и уменьшить ее разрешение»), аниматорами («Дорогой, для модели этого бесноватого зайца будет достаточно семи костей. Да, включая хвост»), концепт-художниками («Вот не верю я твоему "страшному дядьке", не хватает в его глазах задорного сатанинского блеску! Переделай ему физиономию, я хочу его бояться»). И с моими коллегами-программистами нет-нет да и устроим спонтанный «конвульсиум» в курилке: как сделать наш мир лучше, а заодно – вот этот спецэффект менее ресурсоемким без потери в качестве, болванчиков заставить двигаться по карте более реалистично, и чтобы дух из супостатов они выбивали пободрее. В общем, не соскучишься.

Когда меня спрашивают о моей работе люди, не знакомые со спецификой геймдева, то им частенько приходится расставаться со стереотипами. Ведь в их понимании программист – забитый очкарик, который под присмотром злого менеджера ваяет код для очередной системы электронного документооборота, интегрирует ее с бухгалтерской системой и выполняет прочие «увлекательные» задачи. На самом деле программист в игровой индустрии – это художник, творец, просто у него, кроме непосредственно Photoshop и Maya, которые частенько висят на втором мониторе, есть и другой мощный инструмент – языки программирования (C++ для логики и HLSL для шейдерных визуальных эффектов).

ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ

Вот за что мне нравится моя работа, так это за непохожесть одного дня на другой. В офис могу прийти и в 9 утра, и в 11, а могу и вовсе не уходить с работы, если есть вдохновение, – отосплюсь чуть позже. Но только я переступил порог студии, и сразу нужно узнать, что у нас плохо-го, оперативно проанализировать

Технический директор/ ведущий программист Владимир «voland» Киселев

важную информацию. Дальше, если это понедельник, следует разбор полетов и быстрая вводная для коллег-программистов на ближайшую неделю. Вот я и на рабочем месте. Ну, что у нас в новостях? Ага... Угу... Хм... Так, концерт окончен – скрипки в печку! А что у нас в TODO List? Разрушаемые домики и спецэффекты для демонской тетки. Бр-р-р... (Встаю, закрываю дверь в кабинет, выключаю аську.) Все, теперь можно сосредоточиться и поработать.

Если честно, в реальности все намного интереснее и веселее. Иногда забредшие в наши палестины коллеги по геймдеву после получаса пребывания в офисе шепотом спрашивают: «Это у вас тут всегда так? А когда ж вы работаете?» А мы как раз так и работаем. Просто давно, еще во время пребывания в рядах GSC Game World, я уяснил для себя одну важную вещь: геймдев – индустрия особенная, тут каждый сотрудник – личность. Более того, личность творческая. А значит, его нельзя ставить в жесткие рамки офисной жизни и протокольного поведения. Реально ли заставить Ван Гога писать свои шедевры с 8:00 до 17:00 с перерывом на обед с 13:00 до 14:00. Хе-хе.

КАКИМ ОБРАЗОМ УСТРОИЛСЯ НА РАБОТУ

По объявлению в Интернете. Вот так просто, и никакой интриги. В марте 2001 года я поместил свое резюме на одном из киевских сайтов по трудоустройству. Вскоре со мной связался Слава Климов, сотрудник GSC Game World. Мы переписывались некоторое время, потом я приехал на собеседование. Честно говоря, тогда мне не верилось, что смогу попасть в эту легендарную компанию. Ведь на слуху у всех были «Казаки», отечественный хит, в который играли и топ-менеджеры в Черкассах, и подростки-курьеры. А еще – Venom, поразивший меня как программиста революционным на то время уровнем 3D-графики. В общем, через месяц я попал в команду своей мечты. Это были два замечательных года. На моих глазах команда росла, запустили проект, теперь известный как S.T.A.L.K.E.R., я познакомился с очень интересными людьми, профессионалами. Запомнил ту уникальную дружественную атмосферу в коллективе, которую мы сейчас пытаемся создать и в Ulysses Games. Судя по отзывам гостей, это удастся.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ ПРОФЕССИИ

Касательно плюсов: к тому, что было перечислено в предыдущих пунктах, добавить мне практически нечего. Интересная, разнообразная работа, которая равномерно развивает все участки головного мозга, суперский, веселый коллектив, где в принципе невозможно хандрить дольше 15 минут, гибкий график. Из минусов – иногда не хочется вовремя уходить с работы, поэтому приходится выслушивать упреки знакомых, которые трудятся от звонка до звонка и зовут вечером «на волю! в пампасы!»

ИНСТРУМЕНТЫ

Инструменты, кроме отвертки (тоже иногда приходится, работаю с техникой, знаете ли), следующие: Visual Studio, Subversion, Notepad, Microsoft Word и... вы сейчас будете смеяться – Photoshop, Maya, 3ds Max. Что поделать, в наше время программист в геймдеве – универсальный солдат.

ФИНАНСЫ

В среднем главный программист получает около \$1000 (естественно, эквивалент в национальной валюте).

РЕКОМЕНДУЕМОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Высшее инженерное образование – must have! Но и талант программиста должен быть, конечно. Кроме того, обязательно знать технический английский для уверенного чтения документации, так как все новые веяния в индустрии зарождаются на разных англоязычных отраслевых конференциях и интернет-ресурсах. Нужно уметь анализировать опыт коллег, находить закономерности. И наконец, необходимо заставлять себя постоянно совершенствоваться: выпадешь из индустрии на полгода – и тебе придется догонять конкурентов год, отстанешь на год – и ты вне игры, будешь лабораторными для студентов писать.

ВОСТРЕБОВАННОСТЬ

Востребованность профессиональных геймпрограммистов очень высокая, специалисты среднего уровня тоже долго без работы не сидят, если горят желанием развиваться.

Хорошие игровые программисты нужны в крупных городах Украины: Киеве, Днепропетровске, Донецке, Харькове. За рубежом – практически во всех европейских странах.



hotline

IT&Consumer Electronics

популярные рубрики:

телефоны, КПК,
коммуникаторы, МРЗ-плееры



Ежедневно более
600 тыс. предложений
от 700 магазинов!

www.hotline.ua



Андрей Ковалев:

«Нецензурная лексика – это признание переводчика в профнепригодности»

Компания «Бука» регулярно получает от журналов Gamerplay и «Домашний ПК» награды за свои переводы. «ДПК» третий год подряд, начиная с 2004-го («За гранью добра и зла»), присуждает вашим продуктам «Локализацию года». Как вам это удается?

Нелегко. Мы держим локализаторов закованными в цепи и на голодном пайке (*смеется*). Конечно, приятно получать призы, но дело даже не в них. Дело в подходе. Мы переводим игры для друзей и для себя, сами являемся игроками и любим свою работу. К тому же у нас есть возможность привлечь профессионалов на всех стадиях производства. Можно, конечно, взять плохого переводчика и надеяться, что его огрехи исправит хороший редактор или что все проблемы разрешатся при озвучивании. Но это неправильно, ведь качественный перевод – половина успеха.

Ваши переводчики играют в игру? Или они просто работают с текстом?

Все зависит от того, в каком виде нам присылают материалы. Иногда приходит чистый loc-kit (только тексты. – *Прим. ред.*), без самой игры. Тогда переводим «вслепую», а потом уже подгоняем по игре: появляются дописки, переделки, исправления. А иногда получаем версию, которую можно попробовать. В этом случае мы сразу выдаем ее переводчикам. Но уследить за тем, играют они в нее или нет, конечно, нельзя.

А редакторы?

Редакторы играют в обязательном порядке. Они в курсе, о чем проект, знают контекст. Кстати, плохим считается переводчик, за которым надо править или даже переписывать до 85% текста. Норма – от 5 до 15%.

Теперь по поводу озвучки. В показанном вами ролике из русской версии BloodRayne 2 видно, что актеры действительно играют, а не просто читают текст по бумаге. Причем, как мы понимаем, они работают и с другими компаниями, но там такого эффекта нет. Как вы этого добиваетесь?

Подобралась очень увлеченная команда. Сам переводчик был просто влюблен в эту игру. Он даже сделал lipsync (перевод, когда персонаж артикулирует в соответствии с произносимой актером фразой. – *Прим. ред.*). Это считается высшим

пилотажем даже при переводе фильмов. Все видеоролики в игре не на движке, они были отрендерены заранее, потому что синхронизация была так важна.

Плюс звукорежиссер – энтузиаст. Перед тем как пригласить актеров (в частности, исполнительницу главной роли), он долго проводил пробы, а затем смог настроить артистов правильно. Елена Соловьева, озвучившая главную героиню BloodRayne, озвучивала немало персонажей и до, и после этого, но Райна у нее получилась особенно хорошо.

Все только кажется простым: привел актеров, выдал им тексты, включил микрофоны и оставил на пару часов. Ничего подобного. Режиссируется почти каждая фраза! Актеру рассказывают предысторию, объясняют, с какими интонациями он должен говорить. На самом деле безумно интересный процесс!

Вы пишете звук в своей студии?

К сожалению, у нас нет собственной студии, мы пользуемся услугами других. Так поступает большинство локализаторов. Если мне не изменяет память, своя студия есть только у «1С» и «Логруса».

А для собственных, не переводных игр?

Тоже в чужой студии. Но при этом процесс похож, есть звукорежиссер и т. д. Разница, пожалуй, лишь в том, что в локализации мы связаны по рукам и ногам уже готовыми материалами, которые должны воспроизвести на русском, а в своих разработках мы можем позволить себе творчество на этапе озвучки.

Локализаций у «Буки» меньше, чем у той же «Акеллы» или «1С». Вы тщательнее подходите к отбору игр для локализации или больше времени тратите на перевод?

Дольше переводить мы себе позволить не можем – пираты на пятки наступают. Очень важно выпустить игру с минимальным отставанием от английской версии. А еще мы стараемся закупать и локализовать потенциальные хиты, т. е. проекты хорошие и очень хорошие. А их, понятное дело, выходит гораздо меньше, чем посредственных.

В современных играх текста намного больше, чем в фильмах, – приблизительно как в телесериалах. Сколько времени в среднем уходит на локализацию?

Обычно в фильме около ста фраз. В простеньких стратегиях их не менее трехсот. А, скажем, в Company of Heroes – мегабайт текста (1 млн знаков или приблизительно 122 таких вот интервью. – *Прим. ред.*), и больше половины его озвучено.

Локализация занимает от двух до четырех месяцев в зависимости от объема и сложности. Задержка с выходом по отношению к английской версии случается обычно потому, что мы получаем комплект для перевода игры слишком поздно либо русская локализация имеет низкий приоритет. К сожалению, бывают задержки и по вине локализаторов.

Как вы решаете проблемы с исторической точностью перевода, с терминологией?

Привлекаем специалистов. То есть сначала, вооружившись тематическими справочниками и энциклопедиями, текстом занимаются переводчик и редактор, а потом уже мы отправляем его на вычитку военно-историческому консультанту. Он проверяет названия техники, городов, подразделений и пр.

То же касается мифологии. Скажем, при переводе Titan Quest названия каждого монстра и локации проверялись по соответствующим справочникам. Удалось найти даже неточности в английской версии.

А как вы поступаете с шутками, особенно с игрой слов? Вот в Stubbs the Zombie in «Rebel Without a Pulse» вы не просто перевели песню, а фактически сделали свою на ту же тему и ту же мелодию. Так и с остальным?

Стараемся сделать не дословный перевод, а адаптацию. Вот в той же Stubbs the Zombie песню мы переводили не дословно. Но зато сумели правильно воспроизвести атмосферу города, что и требовалось. Наша задача – передать дух игры и при этом не потерять смысл. Так же и с шутками.

Планируете ли вы делать локализации на другие языки, кроме русского? На украинский, к примеру. Я знаю, что многие переводы для русского ТВ делаются в Украине, поэтому с кадрами не должно быть проблем.

Знаете, когда кино для России озвучивают в Украине, это все-таки чувствуется. Для нашего уха ваш своеобразный акцент хоть и немно-

го, но заметен. Впрочем, как и наш для вашего. То есть в небольших дозах это вполне допустимо, особенно если добавляет атмосферности. Но когда все актеры в кино или игре имеют небольшой акцент – это, пожалуй, не совсем верно. Так уж сложилось с давних времен, что есть некий «правильный русский язык», на котором говорят теле- и радиодикторы, актеры театра и кино. Вот наша планка, на них мы равняемся в своей работе.

Что касается переводов на украинский, то, к сожалению, в обозримом будущем мы за это не возьмемся. Проблема не в том, чтобы найти подходящих переводчиков, – это несложно. Можно заказать перевод в Киеве, во Львове, благо профессионалов хватает. Проблема в том, чтобы озвучить хорошо. Даже если мы найдем в Москве достаточное количество актеров с украинскими корнями, то вряд ли сможем записать украинскую речь так, чтобы украинцы воспринимали ее как родную. Все равно носитель языка уловит разницу.

А вообще, переводы на украинский – это идея здравая, давно пора было ее воплотить в жизнь. Скажем, GSC Game World делали же украинские локализации своих игр, и получалось хорошо. Вот S.T.A.L.K.E.R. скоро переведут, будет интересно взглянуть.

Да, хотя говорят, что у них проблемы с нецензурной лексикой, ведь в украинском языке ее толком и нет. В основном русские ругательства используются.

Господи, хоть какой-то язык есть, в котором это не так распространено.

А как вы относитесь к нецензурной лексике в переводах?

Я лично не люблю мат в локализациях. Я его не принимаю. В моем понимании, нецензурная лексика – это признание переводчика в профессиональной непригодности. Если человек не может выдать аналогичный по эмоциональности посыл, но в пределах языковых норм, – значит, грош ему цена.

Но ведь «Бука» выпускала «локализации» Пучкова (ст. о. у. Гоблина), известного сторонника прямого перевода матерных выражений. Вспомним пародийную локализацию Stubbs the Zombie. Да, но там не было нецензурной лексики.

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

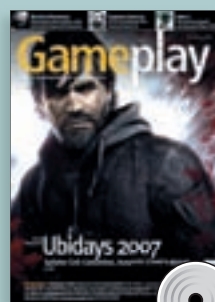


«Домашний ПК»

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

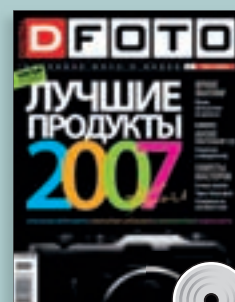


Gameplay

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.itc.ua

индекс 33905
14,97 грн/мес

2 раза в месяц

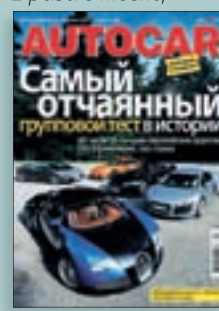


PrintWeek

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

*Цены указаны по «Каталогу изданий Украины».

www.itcpublishing.com/podpiska



Пиратов за борт!
Покупай лицензию

Gameplay
все о компьютерных и видеоиграх

ГЕ
GAME WORLD

Г
СОФТПРОМ

1C

EA

SEGA

vivendi
GAMES

antipiracy.com.ua

Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны

Two Worlds

Делать еще одну ролевую игру с видом от третьего лица после гениальной TES IV: Oblivion и посредственной Gothic 3 – рискованное мероприятие. Что же в итоге получилось у амбициозных поляков: шедевр или проходной проект?

с. 94

Guitar Hero II

В детстве каждый, пожалуй, хотел научиться играть на гитаре, чтобы быть похожим на Джими Хендрикса и Владимира Высоцкого. Что ж, вот ваш шанс побыть фронтменом собственной рок-группы.

с. 104

Наши принципы

1. Мы играем в игры.

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

2. Мы играем в готовые игры.

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

3. Мы разбираемся в играх.

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

4. Мы независимы.

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

5. Наш средний балл – 2,5.

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

ВЫБОР РЕДАКЦИИ



Gameplay

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

В этом разделе

- 94 Two Worlds
- 96 Red Steel
- 98 Eledees
- 100 Red Ocean
- 102 The Ship
- 104 Guitar Hero II
- 106 Demon Chaos
- 107 Shining Force EXA
- 108 The Red Star
- 110 Cooking Mama: Cook Off
- 111 QuickSpot
- 111 Lunar Knights



Eledees

Шутер от первого лица, но притом без крови, без террористов и страшных девочек, без реалистичного оружия и даже без стрейфа. FPS с возрастным рейтингом «3+». Да возможно ли это? Вполне.



с. 98

Two Worlds

Георгий Чекан



Сторож сада защищал яблоки до последнего

Древнепольские готичные свитки

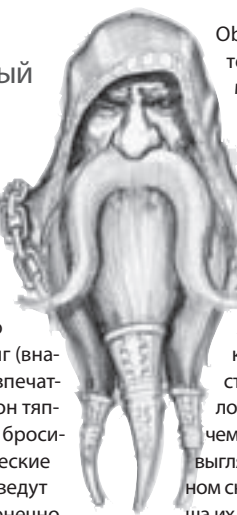
Приятно, когда фразы «огромный цельный мир», «свобода передвижения» и «нелинейные побочные квесты» относятся к вышедшей игре, а не к концепту, обреченному на пожизненное заключение в голове начинающего гейм-дизайнера. Даже если весь обещанный мир размером примерно с Подол.

→ В Two Worlds есть масса интересных находок и нестандартных решений, о которых поговорим позже. А настаивает в ней следующее: не успела еще краска обсохнуть на обложках дисков, а уже вышло три серьезных патча. Оказались ли тому причиной сжатые сроки разработки, приуроченная к какому-нибудь событию дата выпуска, недостаточное тестирование или пресловутое «алчное предвкушение», остается только гадать.

Хорошо хоть патчи есть, правда, скорее всего, тремя вышедшими дело не ограничится. С их появлением прямо на глазах выровнялся

баланс, нормально заработал крафтинг (вначале создавалось впечатление, что сделан он тяп-ляп). Даже лошади бросили свои акробатические замашки и теперь ведут себя спокойнее. Конечно, латать прорехи после выпуска – не самая правильная тактика, но ведь лучше поздно, чем никогда.

Однако хватит о грустном. Перед нами все же RPG с огромным миром и полной свободой передвижения. В этой весовой категории немного участников, конкуррировать Two Worlds приходится с такими мастодонтами, как



Oblivion и Gothic, что, согласитесь, совсем нелегко. Тем не менее за счет некоторых интересных находок игра не выглядит рядом с ними бедной провинциальной родственницей.

Одними из самых ярких решений оказались езда и сражения верхом. Причем управление лошадью приближается к симуляторному: никаких «полицейских» разворотов, стартов с места в карьер и аналогичных остановок, все более чем достойно. Особенно круто это выглядит в бою. Вломиться на полном скаку в толпу противников, кроша их с плеча, – не только зрелищно, но и эффективно. А вот игрока, решившего помечтать в гуще врагов и лениво помахать мечом направо и налево, положившись на бонус атаки верхом, быстро приведут в чувство.

Во-первых, в такой ситуации ваш герой – замечательная мишень для лучников (кстати, уклоняться от стрел, сидя на лошади, несподручно). Во-вторых, в ролевой системе даже предусмотрено специальное умение, которое позволяет спешивать всадников копьем.

Фехтования а-ля Gothic в игре нет. В нашем арсенале стандартные комбо и тележка умений, как активных, так и пассивных. Единственный минус – страшненькая анимация обычного удара. Вместо привычных рубящих наш подопечный демонстрирует невнятную «восьмерку», которая особенно странно выглядит, если в руках у персонажа топор или булава. Впрочем, после того как герой овладеет техникой боя двумя мечами, все становится на свои места. Любое новое умение добавляет схваткам красок: тут тебе и подлые

«На момент выхода журнала уже выпущено три патча»

Жанр RPG**Разработчик** Reality Pump **Издатель** Zuxxez Entertainment AG**Издатель в Украине** «Фабрика Игр» **Локализатор** «Акелла»**Web-сайт** www.2-worlds.com**Возраст** 16+**Reality Pump**

Польская студия, подарившая нам цикл sci-fi-стратегий и забавную рыцарскую сказку Knight Shift, решила отвлечься от привычных проектов и попробовать свои силы в сложном жанре RPG.

Игры Knight Shift, серия Earth 21** **Web-сайт** www.realitypump.pl**Идея** RPG с бесшовным миром и свободным прохождением **Графика** Потрясающе красивая и детальная: такой кольчуги я больше нигде не видел**Звук** Ничего сверхъестественного, да еще озвучка подкачала **Игра** Действительно стоящая RPG

4.5/5

Gameplay



тычки из-под щита, и использование факела, и бросание песка в глаза, и даже такая экзотика, как возможность перехватить и сломать клинок с помощью специального кинжала. А для ценителей – stealth, backstab (кстати, выполняемый исключительно ножом, и это не может не радовать), несколько видов выстрелов и обширный арсенал заклинаний.

В стрельбе и магии Two Worlds есть что-то от action. Лучникам приходится нелегко: прицеливание и контроль силы натяжения целиком и полностью ложатся на плечи игрока. Естественно, бегать с натянутой тетивой нельзя, поэтому короткие легкие луки больше не являются бледной имитацией длинных – жертвуем мощностью, выигрываем в скорости. Система отлично продумана, странно выглядит разве что бесконечный запас стрел.

Магия разделена на пять школ, в каждой из которых более десятка заклинаний. Любое из них можно улучшить метамагическими модификаторами, называемыми здесь spell boost. Они уменьшают расход маны, усиливают эффект, увеличивают радиус и время воздействия. На горячие клавиши разрешено повесить три заклинания – не слишком удобно, но длинные магические комбинации тут и не понадобятся: игра волшебником аркадна, в духе «стрельнул – отбежал».

Очень достойная игровая механика напоминает о старых хардкорных RPG. Чего, к сожалению, нельзя сказать о мире, устланном заботливыми разработ-

чиками соломкой (для начинающих). Персонаж бессмертен, погибнув в бою, наш протезе воскреснет на ближайшем алтаре доброй богини Maliel, причем знать о существовании святилища совершенно необязательно. А дороги и пересеченная местность утыканы камнями, пополняющими ману (алхимию можно списывать в утиль за ненадобностью). Кроме того, существует NPC, который за небольшую сумму го-

тов конвертировать часть характеристик и умений обратно в распределяемые очки, таким образом перековать персонажа из меча в орало не составит труда. Что поделать – дань современности.

Сюжет в принципе довольно стандартный, в нем фигурируют украден-

ные родственники и тайные культы. Хотя манеру его подачи нельзя не отметить. Персонаж сразу оказывается в гуще событий, и в отличие от игрока прекрасно ориентируется в происходящем. Он говорит с NPC о чем-то своем, оперируя неизвестными нам именами, названиями городов и группировок, и по большому счету герою глубоко начхать, что мы находимся у него за спиной и ничегошеньки не понимаем. Кстати, диалоги ведутся на каком-то странном английском, который в молодости, наверное, очень хотел быть шекспировским. В ореоле чрезмерной старины и загадочности протагонист настолько пафосен и крут, что становится смешно. К примеру, когда идет дождь, он ни к селу ни к городу изрекает: «It's raining», причем тоном, которым нынешний губернатор Калифорнии произносил: «I'll be back».

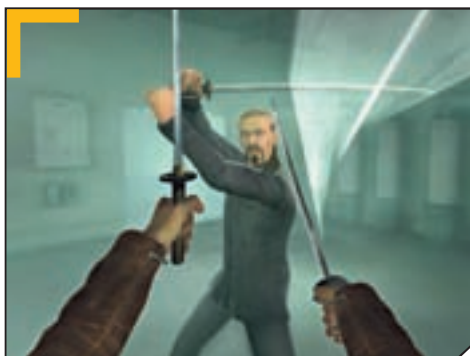
А в целом игра однозначно стоит внимания всех, кто неравнодушен к жанру RPG – тут определенно есть чем заняться. Главное – поставить патчи.

«Любое новое умение добавляет схваткам красок»



Red Steel

Сергей Галёнкин



Надо было сразу застрелить...

Честь самурая

Red Steel представляет собой краткий сборник стереотипов о современной Японии, разве что с необычным управлением. Тут есть якудза, каждый второй из которых обязательно таскает с собой катану, гейши, вооруженные короткими мечами, и умирающий глава клана, передающий самую большую ценность своей группировки первому встречному гайдзину.

→ В данный момент Red Steel без оговорок считается лучшим шутером от первого лица для Wii. Учитывая, что конкурент у него всего один, богомерзкий порт Far Cry, это неудивительно. Но положи руку на сердце – встроенный в Rayman Raving Rabbids тир дает Red Steel сто очков вперед как в плане увлекательности, так и по использованию специфического управления Wii.

Хотя надо признать, что постоянно творящийся на экране беспредел и возможность держать оружие параллельно полу, словно настоящий gangsta, первое время очаровывают. К тому же после довольно скучного вступления игра достаточ-

но быстро набирает обороты и из банальной погони за главзлодеем превращается в натуральную мафиозную сагу о борьбе за контроль над городом. К сожалению, сюжет в основном подается в страшного вида комиксах, и это не добавляет ему убедительности. А когда вы узнаете причину, по которой наш недруг Токай охотился за священным мечом, то наверняка будете расстроены еще сильнее. Буквально как в классике – много шума из ничего. Впрочем, сценарий в FPS никогда не был сильной стороной.

Зато дизайн уровней за редкими исключениями весьма и весьма хорош. Без традиционных для жанра коробок и заводских декораций,



конечно, не обошлось, но в Токио, куда наш герой попадет уже через пару часов игры, все становится гораздо красивее и интереснее. К сожалению, с технической точки зрения Red Steel устарела – такой графикой можно удивить разве что людей, никогда не видевших DOOM 3, не говоря уже о более свежих шутерах. Скажем, выйди сейчас Red Steel на персональных компьютерах, стоя бы ей на самых дальних полках между русским «Бойцом спецназа ФСБН России» и чешской Spetsnaz. Визуальный ряд в жанре FPS, согласитесь, традиционно является одной из важнейших составляющих успеха.

Поэтому выезжать игре приходится исключительно на гейм-дизайне и необычном управлении. Увы, подобное управление необычным считалось разве что на старте (Red Steel, напомним, вышла еще в декабре 2006-го), а сейчас каждый сборник мини-игр для Wii включает в себя раздел с FPS.

Играть, меж тем, довольно весело. Единственное, что кажется не-

Жанр first person shooter
Разработчик Ubisoft Paris
Издатель Ubisoft
Web-сайт www.redsteelgame.com
Возраст 16+

Ubisoft Один из крупнейших издателей компьютерных и видеоигр в мире и самая большая компания такого типа в Европе. Знаменита в первую очередь своей серией игр по книгам Тома Клэнси, но занимается также и другими проектами. **Игры** серии Tom Clancy's, Rayman, Prince of Persia и др.
Web-сайт www.ubisoft.com

Идея Классический шутер с необычным управлением
Графика Неказистая, времен DOOM 3

Звук Очень хорошие мелодии и озвучка
Игра На PC вы бы на нее даже не взглянули

2.5/5

Gameplay



Казино закрыто на переучет!



удобным поначалу, – перемещение с помощью аналогового стика на нунчаке. Пока вы сидите в каком-нибудь укрытии и периодически высовываетесь из него с целью угостить врагов свинцом, все работает отлично. Но любая попытка стрейфиться приводит в бешенство – традиционный для жанра механизм ведения боя в Red Steel реализован из рук вон плохо.

Еще один недостаток – автоприцеливание. Даже в шутерах, управляемых с геймпада, от этого атавизма давно отказались. А при использовании невероятно отзывчивого и удобного Wiimote он вызывает лишь раздражение. Курсор, как магнитом, тянет к противникам, и если вы хотите не убить неприятеля, а просто его обезоружить (или прострелить удачно расположенный за его спиной газовый баллон), то приготовьтесь к долгой и изнурительной борьбе с местным управлением.

Хотя у автоприцеливания есть и свой плюс. Наш герой умеет ненадолго останавливать время, чтобы

точнее расстрелять противника. В такие моменты можно просто вести пультом слева направо, иногда нажимая кнопку B, – все произойдет практически без вашего участия. Однако если решили выбить оружие из рук врага, опять-таки придется попотеть.

Вообще, если закрыть глаза на эти недостатки, местные перестрелки иногда получаются очень удачными. После двух-трех шаблонных комнат с шаблонными же противниками иногда попадаются настоящие жемчужины гейм-дизайна с массой разрушаемых укрытий, грамотно расставленными взрывоопасными предметами и активно атакующими неприятелями. Их AI на самом деле довольно неплох: враг не любит лезть на рожон, предпочитает сидеть в засаде и стреляет длинными очередями. Как в кино, в общем.

Периодически нам попадаются вооруженные катана-

ми потомки древних самураев. Не совсем понятно, зачем главный герой с ними церемонится, разве только для демонстрации игроку

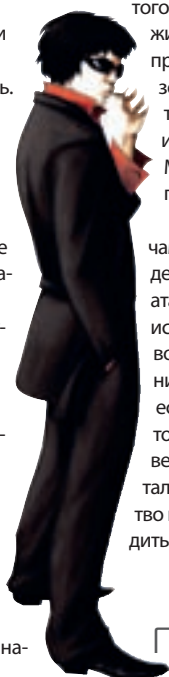
того, что не одной стрельбой жива Red Steel. Зря, между прочим, – бои на мечах реализованы довольно посредственно, скажем, в мини-играх WarioWare: Smooth Moves такие поединки куда правдоподобнее.

Мы вооружены двумя мечами: катаной и танто. Первым деремся, вторым блокируем атаки (иногда можно нападать, используя оба клинка). Игра воспринимает наши движения, как нажатия кнопок. То есть никаких сложных траекторий, все ограничивается вертикальными и горизонтальными взмахами. Большинство противников легко победить, просто ритмично размахивая

Wii mote и иногда дергая нунчак для парирования ударов.

Сраженных врагов можно убить или оставить в живых. Второе не только приносит больше очков, но и дает надежду на то, что данная банда в финальной битве присоединится к нам, а не к главному злодею. К тому же в отличие от обезоруженных стрелков поверженные мечники не имеют дурной привычки атаковать героя со спины – стоит ему только отвернуться, как они просто растворяются в воздухе.

Red Steel – проходной шутер, примечательный только своим управлением да почти полным отсутствием конкурентов на Wii. Если вам очень хочется поиграть в FPS на консоли от Nintendo, то Red Steel – явно лучший выбор, чем Far Cry: Vengeance. Если же у вас есть другая приставка или PC, то используйте Wii для более интересных проектов.



«Враг не лезет на рожон, предпочитает сидеть в засаде»

Eledees



Сергей Галёнкин

Вверх дном

Рассуждать о том, чем вдохновляются некоторые японские разработчики, уже просто неудобно: после сериала Kata-mari такие вопросы в среде журналистов считаются моветоном. Но ведь приходят же в их головы свежие, оригинальные идеи!



Мультиплеерное безумие



«Сначала предстоит устроить тотальный разгром в собственном доме»

Идея Eledees настолько очевидна, что наверняка после анонса игры тысячи гейм-дизайнеров били себя по лбу: «Ну как же я не догадался?» Всего-то – уборка наоборот. В процессе игры маленькому мальчику Каю предстоит устроить тотальный разгром сначала в собственном доме (родители как раз отправились на работу), а затем и на близлежащей территории. Во время прохождения чувствуешь себя каким-то малолетним хулиганом, особенно когда валишь деревья двухэтажным домом на предпоследнем уровне (а вдруг под фундаментом скрываются те самые eledees?). А ведь сперва мы так осторожно перекладывали тарелочки с места на место!

Сюжет Eledees (расскажем для тех, кто пропустил наши заметки об этой игре) повествует о крошечных

тер на планете. И при этом довольно интересный.

Разумеется, критики не называли бы управление Eledees революционным, если бы это был просто клон Red Steel с маленькими смешными существами вместо якудза. Чтобы стрелять по беглецам, их предстоит сначала отыскать. А прячутся мелкие твари во всех щелях: между книгами, за вазами, в шкафах, под подушками, в игрушках. Стоит лишить их укрытия, как эти батарейки на ножках бросятся врассыпную. Некоторые двигаются достаточно медленно, другие же способны летать и даже телепортироваться. Каждое пойманное существо дает нам определенное количество ватт. А по мере накопления энергии постепенно включаются электроприборы, в которых тоже сидят eledees, но не простые, а пита-

«Стоит лишить их укрытия, как эти батарейки на ножках бросятся врассыпную»

существам, которые обеспечивают энергией всю планету. Смешные малыши полностью заменили электричество и теперь исправно (и бесплатно) трудятся в люстрах, телевизорах и стиральных машинах. Пока физики удивленно чешут лысые головы, родители Кая занимаются изучением данного феномена. Да, поздновато, конечно, когда вся экономика зависит от eledees, но лучше поздно, чем никогда.

Естественно, что-то пошло не так: после удара молнии eledees сходят с ума, мама с папой отправляются в свою лабораторию, а парнишке придется расхлебывать все самому с помощью отцовского capture gun. Это местный аналог гравипушки из Half-Life 2, одновременно поднимающий предметы и захватывающий лучом шустрых eledees.

Здесь используется классическая механика FPS. Кто там говорил, что шутера без насилия быть не может? Получите, распишитесь. Самый бескровный, самый мирный, самый доступный детям (рейтинг 3+) шу-

ющие наш capture gun. Поймайте с десяток таких – и сможете перемещать более тяжелые предметы. Если в начале игры мощности «гравипушки» едва хватает на то, чтобы поднять книгу, то ближе к концу вы будете с легкостью расшвыривать мебель, гоняясь за особенно быстрыми экземплярами.

Единственное, что вызывает нарекания, – механика открывания запертых дверей. Если для обыскивания шкафа необходимо просто схватиться за его дверь с помощью Wiimote и потянуть на себя, то чтобы попасть в другую комнату, следует одновременно повернуть кисть руки, как будто вы отпираете замок. Притом если из-за неловкого движения вы направляетесь за пределы экрана, дверь снова закрывается. Когда времени остается немного, это особенно нервирует.

Зато остальное сделано на славу: хватаем все, что попадется под руку, энергетическим лучом (в лучших традициях «Охотников за привидениями») и перемещаем в простран-

Жанр first person shooter**Разработчики** Konami**Издатель** Konami**Web-сайт** www.konami-data.com/officialsites/elebits**Возраст** 3+**Konami** Крупное японское издательство, существующее с 1969 года. Начиная компания с бизнес-ПО и игр для аркадных автоматов, а сейчас в основном занимается проектами для консолей.**Игры** серии DDR, Metal Gear Solid, Contra, Silent Hill и др.**Web-сайт** www.konami.com**Идея** Очень необычный шутер**Графика** Примитивная, но стильная**Звук** Так себе**Игра** Поначалу кажется скучной, однако потом набирает обороты

3/5

Gameplay

«Спящий или поющий монстрик дает больше ватт, чем испуганно мечущийся по комнате»

тве как влево-вправо, так и к себе или от себя, просто двигая Wiimote. Действительно очень удобно – в Half-Life 2 пульт Wii явно пригодился бы.

Хотя игра в целом поощряет организацию беспорядка в отделе взятом доме, на некоторых уровнях имеются ограничения. Например, не бить посуду, вазы и другие хрупкие предметы. Грохнули любимый мамин сервиз – начинайте уровень сначала. Проблема в том, что такие штуки периодически приключаются без вашего участия: скажем, испуганные eledees на бегу вполне могут столкнуть фарфоровую тарелку, и если вы ее не поймаете, станете на шаг ближе к Game Over.

Еще одно довольно часто встречающееся ограничение: не шуметь. Хотя родители на работе, греметь мебелью и звенеть осколками стекла не рекомендуется: eledees шума не любят.

Более того, количество энергии, которое вы получаете за пойманных малюток, зависит не только от их размеров, но и от настроения. Скажем, спящий или поющий монстрик дает больше ватт, чем испуганно мечущийся по комнате. С другой стороны, некоторые вовсе откажутся делиться с вами электричеством до тех пор, пока вы не стукнете их как следует обо что-нибудь твердое. А кое-кто даже будет атаковать! Не мальчика, разумеется, а его capture gun, но это неважно, ведь потеря оружия ведет к перезапуску уровня. Иногда попадают и несложные боссы, тактика борьбы с которыми сводится к стрельбе и швырянию в них предметами.

Если вам не нравятся стандартные уровни, в Eledees есть встроенный редактор. Не скажу, что он сильно разнообразит игру, но возможность обмена своими работа-

ми через WiiConnect дорогого стоит. Имеется и мультиплеер, но не по сети, а на одной приставке.

Главная проблема Eledees: затянутое начало. Первые несколько уровней игры банально скучны. Но если вы переборете зевоту и сможете пару часов удержаться от желания выключить консоль, то увидите, что дальше становится интереснее. И пусть Eledees ни в коем случае не революция (как, скажем, Katamari, с которой ее многие сравнивают), все равно этот проект способен занять поклонника необычных игр на пару вечеров. В США Eledees стартовала одновременно с приставкой и потому собрала восторженные отзывы, но полгода спустя, когда на Wii появилось достаточно других, более интересных продуктов, она уже не кажется настолько выдающейся. Однако попробовать все-таки стоит.



Уборка на кухне в разгаре



Жареных eledees заказывали?



Где же еда?



Red Ocean

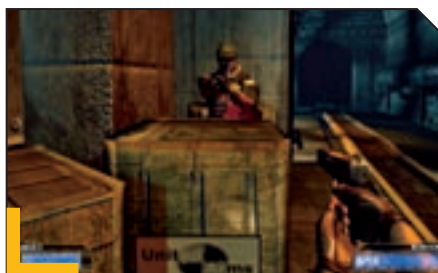
Александр Чепелев

Краснуха

Если вы загоритесь желанием получить от Red Ocean удовольствие, знайте – сделать это нелегко. Вот разве что наберете в таз холодной воды, опустите туда ноги и в нужных местах будете слегка подпрыгивать. Нет, игра от этого лучше не станет, но вы хоть атмосферу прочувствуете...



«Отстрел врагов вызывает неконтролируемую зевоту»



➔ Если же такого рода экстрим вам чужд, а играть вы предпочитаете в лохматых домашних тапочках, то – увы! – порадовать вас нечем. Хотя нет, есть положительный момент: Red Ocean вышла всего на одном CD. На этом достоинства немецкой разработки практически заканчиваются.

Сюжет – средней паршивости клюква, поданная посредством косо поставленных скриптовых сценок и пафосных диалогов. Инструктор по дайвингу Джек Хард оказывается на дне океана, где должен разнести в щепки цитадель Зла. Противостоят ему террористы. Непонятно каким боком, но эта станция еще и советская (хотя бюстов Ленина туда не завезли). Такая вот компактная завязка.

Главная фишка игры – водичка: визуально почти точная копия магмы из «Параграфа 78», только встречающаяся в трех агрегатных состояниях. Воду выдают скрупулезно отмеренными скупыми порциями (немного езды на льду, чуточку плавания), а затем длинные скучные забеги по уровням. Вообще допотопная схема «стреляем, бегаем, прыгаем, давим на кнопки, подбираем аптечки» представлена в игре в полной мере. Отстрел врагов вызывает неконтролируемую зевоту – советские неумехи палят хаотично, подрываются на своих же гранатах (похоже, это стало традицией в трэшовом action) и не проявляют абсолютно никаких признаков наличия интеллекта. Боссы ничем от обычных противников не отличаются, только здоровья имеют раз в пятьдесят больше.

Слегка подсластить пиллюлю может разве что дизайн уровней – однообразный, но забавный благо-

даря футуристическим поездкам, зеленым «водянистым» перегородкам и неизменной магме под ногами. Изредка нас веселят такими вот сценками: кучка вражеских калек выбегает из открывшейся двери, после чего стекло на потолке мгновенно лопается, вода изливается главному герою на темечко, и он благополучно выплывает через образовавшуюся дыру.

Графика в Red Ocean тоже, можно сказать, смешная. Для тех, кого забавляет вид зашпаклеванной килограммами косметики старушечки, которая внукам на смех прилепала на модную gothic party. По стенам размазан bump mapping, при взрывах появляется blur, но вот в остальное время мы любимся размытыми текстурами, топорными моделями персонажей и злой пародией на игру света и тени. И вся эта реника – в грязновато-кислотной цветовой гамме под периодические подергивания камеры. Физика умиляет: тела противников скользят по полу, словно по льду, лениво размахивая руками и выворачивая ноги. Разрушаемость предметов окружения вообще беспрецедентна – для того чтобы расколотить деревянный ящик, нужно пару раз в него выстрелить (после первой порции свинца объект разваливается на аккуратные кусочки, после следующей – исчезает, оставляя лишь облачко пыли).

Собственно, и вся Red Ocean точно такая же – по прохождении она исчезает из нашей памяти, оставляя лишь недовольство из-за напрасно потраченного времени. Пожалуй, действительно, только тазик с водой под ногами игрока сделает этот проект хоть чуть-чуть динамичнее.

«Дизайн уровней однообразный, но забавный»

Жанр action Разработчик Collision Studios
Издатель dtp entertainment AG
Web-сайт www.redocean-game.de Возраст 18+

Идея Чудо-игра с использованием свойств воды, да еще на одном CD
Графика Из нее прямо труха сыплется!
Звук Невыразительный звук, раздражающая техно-музыка
Игра Абсолютно снотворный action

0.5/5

Gameplay

Журнал быстрого реагирования

Телефон отдела распространения: (044) 331 0401

Телефон рекламного отдела: (044) 496 3460

www.autocarmag.com.ua

Международный журнал для энтузиастов

AUTOCAR

№ 12 **Декабрь** 2007

каждые
2 недели

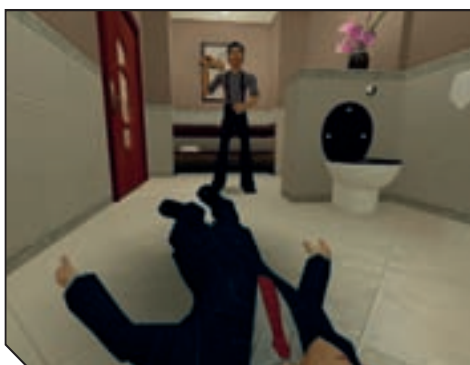
Самый отчаянный групповой тест в истории

48 часов по лучшим европейским дорогам.
Без ограничений. Без страха



Максимальная скорость - 365 км/ч
На автобане. Ночью

The Ship: Остаться в живых



Умри, не отходя от унитаза

Outerlight решила ошарашить геймеров всего мира «интеллектуальной стрелялкой». Да, смешение жанров – вещь в наше время практически неизбежная, однако мультиплеерный шутер в интерьере арт-деко, да еще и с элементами тамагочи – такое нашим слабым желудкам переварить не под силу.

→ История The Ship началась еще в далеком 2003 году, когда группа энтузиастов разработала достаточно оригинальный мультиплеерный мод для Half-Life. Первый блин представили на суд публики в 2004-м. Положительные отзывы фанатов сделали свое дело – Outerlight принялась за создание самостоятельного продукта. Естественно, им должен был стать мультиплеерный шутер (single, кстати, тоже есть, но это здесь не главное).

Завязка достаточно банальна – главный герой вместе с другими неудачниками оказывается на корабле, который принадлежит некоему мистеру X. А этот мистер X такой затейник! И затеи его, мяг-

ко говоря, эксцентричны. Для каждого гостя намечается жертва из собратьев по несчастью, и задача его – прикончить выбранного попутчика любым доступным способом. Особую остроту в эту забаву привносит тот факт, что охотник, в свою очередь, тоже является чьей-то добычей.

Дабы облегчить поиск и сделать процесс динамичнее, преследователю предоставляется информация о примерном местонахождении жертвы и даже ее портрет. На внешние приметы, кстати, можно ориентироваться не всегда: преследуемые

и преследователи регулярно преобразуются с помощью подручных средств – одежды и аксессуаров.

Конечно, нашлись бы желающие пойти легким путем – просто-напросто перерезать всех попутчиков, но, увы, это запрещено. Особенно строго караются те, кто по ошибке расправился с рабочим персоналом, – их штрафуют и сажают в карцер. Даже доставать оружие позволено только в специально отведенных местах. Корабль усеян видеокameraми, да и обслуга сразу «стучит» куда надо.

Кстати, о деньгах – хотя ваш капитал и лежит на специальном счету, но с собой можно носить любую сумму. Для удобства по всему кораблю расставлены банкоматы, позволяющие и снимать наличные, и класть де-

ньги на счет. Ну а как только кто-нибудь из пассажиров справляется с задачей и убивает жертву, ему разрешается забрать содержимое ее кошелька и оружие. Так что храните деньги в сберегательной кассе!

В игре впечатляющее количество орудий убийства. Причем большую часть составляет не огнестрельное оружие, а холодное – традиционные ножи, сабли и т. п. Применяются и нетрадиционные предметы, например клюшка для гольфа. Тем более что цены в местном оружейном магазинчике отнюдь не радуют. Никто не запрещает и воспользоваться ядом. Вообще если у вас вдруг закончились деньги, а из оружия остался только перочинный ножик, то лучшее место, где можно разжиться соответствующим инвентарем, – кухня.



«Доставать оружие позволено только в специальных местах»

Жанр first person shooter
Разработчик Outerlight **Издатель** Valve
Издатель в Украине «1С» **Локализатор** «1С»
Web-сайт www.theshiponline.com
Возраст 12+

Outerlight
 Молодая шотландская студия работает с 2002 года и пока успела отметиться лишь неплохим модом для Half-Life.
Игры нет
Web-сайт www.outerlight.com

Идея (Counter-Strike + тамагочи) × арт-деко
Графика Бедненько, но чистенько
Локализация Хорошая

Звук Ничего особенного
Игра Слишком сложно и непривычно

3/5

Gameplay



Мартини с водкой,
взболтать, но не
размешивать



Для тех же, кто считает, что для достижения цели все средства хороши, есть еще один источник материальных благ – другие игроки, особенно в тот момент, когда они заняты удовлетворением своих потребностей.

Потребности же персонажа – основная фишка проекта, усложняющая, но одновременно и раз-

нообразящая геймплей. Герою нужны: отдых, соблюдение гигиены, отправление естественных нужд (здесь есть не только мочеиспускание, но и дефекация), еда и питье, а также развлечения. Если вы не отдохнули, то просто не сможете бежать, тогда и без того не особо высокие шансы на выживание начинают неудержи-

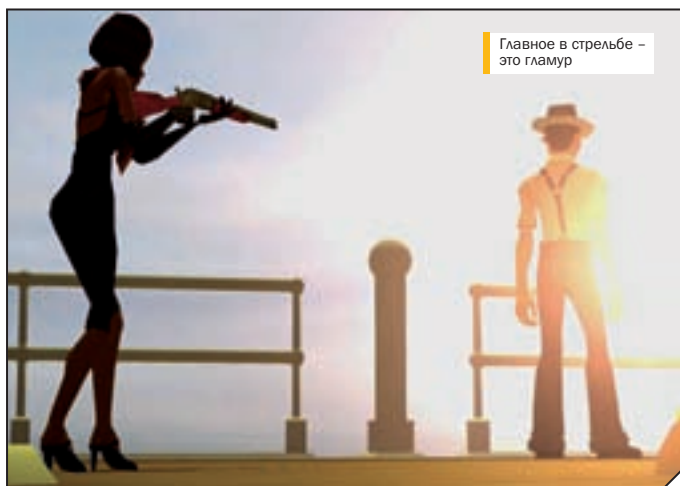
мо стремиться к нулю. Не забывайте мыться и пользоваться одеколоном – пассажиров, косящих под бомжей, здесь по головке не погладят. Ну а если запустить ситуацию с отправлением естественных нужд, то все закончится тюремным сроком за нарушение общественного порядка (догадываетесь, почему). Вот такой странный тамагочи от первого лица с прямым управлением. И не забывайте: пока вы, например, занимаетесь личной гигиеной, противник отнюдь не дремлет, он только и ждет удобного момента, чтобы прострелить умывающемуся голову.

На корабле огромное количество объектов, с которыми можно взаимодействовать. Это вам не DOOM, где есть лишь большие кнопки и аптечки с патронами. Здесь к вашим услугам куча кают с кроватями и стульями для отдыха, со шкафами, где вас ждут костюмы и аксессуары для переодевания, с тумбочками, полными разнообразнейшего барахла.

Интерьер неплохо стилизован под начало прошлого века, но детализация слабовата и, к сожалению, все остальное выглядит достаточно серо и бедно. Анимация персонажей тоже не отличается особой достоверностью и плавностью. Ну а почему проект с графикой трех-пятнадцатилетней давности тормозит на P4 3,6 GHz и Radeon 1950 Pro, сказать сложно.

Увы, но The Ship не ждет судьба новой Counter-Strike – для большинства игроков такой замысловатый шутер слишком сложен и непривычен. Ну а «эстеты» будут, конечно же, в экстазе.

Кстати, благодаря издателю «1С» мне не пришлось качать почти полтора гигабайта из Интернета через Steam и пользоваться кредитной карточкой – игра выпущена полностью на русском языке на двух CD. Да и перевод сделан очень хорошо. Остается открытым только вопрос, понравится ли нашим геймерам сама игра...



Главное в стрельбе –
это гламур



Guitar Hero II

Ярослав Сингаевский



Let's Rock!

Увидев вас, Джими Хендрикс побледнел бы от зависти, Эрик Клэптон в ярости сломал бы свои очки, а Карлос Сантана съел бы собственную шляпу. А как иначе? Ведь вы – Guitar Hero!

➔ Сегодня, во время засилья клонов и скучных продуктов по кинолицензиям, Guitar Hero часто называют едва ли не самым удачным примером инновационного гейм-дизайна. Однако в игровой механике этого проекта, по правде говоря, нет ничего революционного. Подобные музыкальные игры существуют давно – вспомните хотя бы любимицу нашей редакции Amplitude, из которой, собственно, и выросла Guitar Hero. Заслуга RedOctane в том, что они рискнули и сделали ставку на управление с помощью оригинального контроллера в виде гитары. Да, можно играть и без него, просто нажимая кнопки геймпада, но в таком случае вы вряд ли получите особое удовольствие от процесса.

Впервые увидев контроллер, вы наверняка не сможете удержаться от улыбки. Он как будто позаимствован из детского набора музыкальных инструментов. Пять ярких разноцветных Fret Buttons на грифе, расположенные на деке Strum Bar, нажатием которого вы имитируете удар по струнам, а также небольшой Whammy Bar, позволяющий изменять высоту звучания. Но поверьте, как только начнется действие, вы напрочь забудете о том, что у вас в руках всего лишь игрушка.

Перед выступлением вам предлагают выбрать свое альтер эго, одеть его в подходящие шмотки и повесить на шею одну из гитар Gibson. Все эти приготовления, равно как и графическая составляющая проекта, совершенно условны (хотя оформление, надо сказать, стильное). У вас попросту нет времени смотреть на кривляния аватара, прыгающего по виртуальной сцене.

Все внимание сосредоточено на плывущей по экрану Fret Line, где

расположены ноты, которые вы и должны проигрывать, в нужный момент нажимая соответствующие Fret Buttons и ударяя по Strum Bar. Играете хорошо и без ошибок – получаете бонусы, умножающие очки. Сбиться с ритма, пропустить несколько нот – значит вызвать недовольство публики. Ее настроение отображает специальный датчик в углу экрана. Если стрелка упадет в красный сектор, вас мгновенно закидают тухлыми яйцами и композицию придется играть с начала.

Еще одной особенностью геймплея Guitar Hero является режим *Star Power*, увеличивающий получаемые очки вдвое. Для его активации вам необходимо безошибочной игрой хотя бы наполовину заполнить специальную шкалу – *Star Power Meter*. Включается режим весьма оригинальным образом: надо на пару секунд повернуть гитару вертикально. Сделать это, сидя (а тем более лежа) на диване, отнюдь не просто. Посему мы рекомендуем вам играть стоя, благо в комплекте с гитарой-контроллером идет вполне удобный ремень.

Одним из главных нововведений Guitar Hero II можно считать появление трехклавишных аккордов, требующих одновременного нажатия нескольких Fret Buttons (в оригинальной GH аккорды были только двухклавишные). Отметим также, что специфические технические приемы Pull-off и Hammer-on, позволяющие проигрывать сложные комбинации нот, в сиквеле выполняются легче. Стала более разнообразной статистика. И наконец-то появился полноценный *Practice Mode*, которого так недоставало в первой части.

Карьерный рост (*Career*) – по-прежнему ваше основное времяпрепровождение. Начиная с вы-

Жанр музыкальная игра
Разработчик Harmonix
Издатель RedOctane
Web-сайт www.guitarherogame.com
Возраст 12+

Harmonix Американская компания Harmonix была основана в 1995 году в городе Кембридж (штат Массачусетс). Неизменным направлением ее деятельности является создание различных музыкальных игр. Игры Axe: Titans of Classic Rock, Frequency, Amplitude, EyeToy: AntiGrav, серии Karaoke Revolution, Guitar Hero **Web-сайт** www.harmonixmusic.com

Идея Почувствуй себя Джими Хендриком
Графика Не имеет значения

Звук Сочный. Удачно подобранные музыкальные композиции
Игра Сложная, но необычная и интересная

4.5/5

Gameplay

ступлений в спортзалах и небольших пабах, вы постепенно дослужитесь до почетного звания монстра тяжелого рока и продемонстрируете свой мастер-класс в феерическом шоу в Стоунхендже. Концерты принесут не только славу и любовь красивых девушек (или парней, если вы выбрали женский персонаж), но и деньги, которые открывают доступ к различным бонусам: новым гитарам, одежде, песням и т. д.

После того как Карьера будет пройдена на всех четырех уровнях сложности, не спешите забрасывать гитару в угол и обязательно попробуйте multiplayer. В режиме *Cooperative* вы можете проигрывать композиции дуэтом, выбирая для себя по желанию соло-, ритм- или бас-партию. А *Face-Off* представляет собой настоящую музыкальную дуэль, победитель в которой определяется по числу суммарно набранных очков. Отличное развлечение для вечеринок.

Музыкальные композиции для Guitar Hero II подобраны, на мой взгляд, удачнее, чем для оригинала, – в сиквеле больше признанных хитов таких групп, как

Motley Crue, The Police, Van Halen, Kiss, Nirvana, Foo Fighters, Iggy Pop и т. д. Впрочем, есть и условно «проходные» вещи не слишком известных исполнителей. Выбирая между версиями игры для PS2 и Xbox 360, лучше остановиться на последней. Консоль компании Microsoft получила десять эксклюзивных треков (среди которых «Hush» Deep Purple, «The Trooper» Iron Maiden, «Billion Dollar Babies» Alice Cooper и др.). И конечно, не стоит забывать о возможности загружать новые композиции с помощью Xbox Live! Marketplace. Вот только онлайн-мультиплеер, увы, не предусмотрен.

Guitar Hero II – классная, интересная, веселая музыкальная игра. Она особенно понравится тем, кто мечтал быть гитарным виртуозом, но так и не стал им. Или для тех, кому не хватает терпения, чтобы освоить настоящий инструмент. У проекта единственный объективный недостаток – неоправданно возросшая по сравнению с оригиналом сложность. Поэтому перед началом восхождения к вершинам хит-парадов стоит уделить побольше времени практике. Rock on!



«Впервые увидев контроллер, вы наверняка не сможете удержаться от улыбки»



Demon Chaos

Георгий Чекан

Самурайская газонокосилка

Почему-то почти везде, где упоминается Demon Chaos, обязательно встречается число 65 535. Нет, это не японское число зверя, а количество народу в пределах одного уровня. Выглядит, конечно, более чем впечатляюще, особенно для уже немолодой PS2. Но закрадывается сомнение – а помимо полчищ врагов, в игре что-то хорошее есть?



Ща порву!!!

«Сложность игры – в защите собственной армии»



Осторожно! Петарды!

→ Demon Chaos очень напоминает самурайское героическое аниме. Тут тебе и тонны расходного материала, который можно рубить прямо на лету, легендарные мечи, синтоистская монашка в красных хакама и даже Ода Нобунага в роли одного из главных злодеев. Правда, все это довольно быстро надоедает, не помогает даже куча трехмерной и традиционной анимации между миссиями. Орды демонов состоят всего из пары-тройки видов, однако ни один из них не в силах серьезно навредить герою. Есть еще боссы, которым иногда удается снять жизнь-другую, но их разнообразие тоже невелико, да и попадают они всего пару раз за уровень.

В чем же тогда состоит сложность игры? Как ни странно, в защите собственной армии. Помимо героя и его спутницы, в каждой битве нам предстоит опекать еще самурайскую пехоту и конницу, дерущихся даже хуже, чем демоны. Зачем о них беспокоиться, если на счетчике фрагов собакоголового героя в каждом задании набирается более 10 тысяч?

А вообще все довольно банально. Миссия начинается с пары подзаданий типа «перебей демонов раньше, чем они перебьют еще кого-то». Далее следует затянута скриптовая сцена с довольно гадкой озвучкой – почему-то казалось, что где-где, а в Японии в сейю должны знать толк. Потом все сводится к одному – разрушению blood crystals, из которых постоянно прибывают новые демоны. Однако самостоятельно герой кристаллы уничтожить не в состоянии. Вот тут-то нам и нужна армия, хотя ее постоянно приходится ругать за

глупость, черепашую скорость и беспомощность.

Справедливости ради стоит отметить, что армией можно управлять. Так, слегка. Солдаты, находящиеся в пределах досягаемости, по команде способны, например, следовать за героем или собраться вокруг колонн. Колонны же, которые предварительно необходимо построить, в зависимости от их типа лечат бойцов, помогают им быстрее разбивать blood crystals или даже стреляют по врагам. Правда, обычно этого недостаточно, и главному герою приходится бегать между рядами пехотинцев, бешено вращая мечом. Не бойтесь случайно задеть своих – тут подобного не бывает, зато демоны весело разлетаются в стороны от протагониста.

Скорее всего, так и задумывалось авторами, чтобы армия выполняла роль массовки, а демоны – каскадеров, потому как action-компонент проработан довольно сносно, а вот все остальное... У главного героя есть приличное количество комбо, даже отличающихся друг от друга в зависимости от оружия, удары массового поражения и *frenzy mode*, в котором аватар очень быстро носится по полю и широко размахивает мечом. На экран тогда можно вообще не смотреть – легче ориентироваться по мини-карте, уничтожая красные точки.

Жалко, конечно, что в погоне за количеством юнитов разработчики забыли о механике игры. Если бы протагонист был послабее, а солдаты посильнее, вышла бы самая настоящая RTS от первого лица, а это, согласитесь, встречается не каждый день.

«Армия выполняет роль массовки, демоны – каскадеров»

Жанр beat'em up с элементами RTS Разработчик Genki
Издатель Konami
Web-сайт www.genki.co.jp Возраст 12+

Идея Стратегия от первого лица – оригинально и довольно реалистично
Графика Симпатичная, ведь солдат-то немало
Звук Озвучка очень плохая, музыка нудная
Игра Не удалась, стратегическая часть здесь – просто рудимент

2/5

Gameplay

Shining Force EXA

Олег Овсиенко



Когда бренда уже не хватает

Не так давно SEGA ошарашила фанов своим отношением к старым и проверенным проектам. Несмотря на бурю первоначального негодования аудитории, Shining Force Neo и Shining Tears оказались довольно неплохими играми и были приняты геймерами достаточно тепло. Говорите, на переправе лошадей не меняют?

→ Собственно, менять ничего не стали. Более того, ощущение дежавю настигает игрока уже после первых минут, проведенных за Shining Force EXA, и не отпускает до победного конца. И дело ведь не в феноменальной похожести жанров и геймплея. У меня сложилось впечатление, что разработчики даже не потрудились перерисовать карты некоторых локаций, а просто взяли их из Shining Force Neo. Впрочем, на этом самоцитирование не заканчивается.

Перед нами типичный героический эпос с сюжетом, устаревшим лет на десять. А идея вообще стара как мир: убить главного злодея и всех спасти. Подобной тривиальностью грешит едва ли не каждая игра ролевого жанра, так что это вряд ли можно считать огромным недостатком, было бы чем заняться помимо пролистывания сюжетных диалогов. Однако подача сюжета в новой Shining Force также подкачала. Здесь два главных героя – лоботряс Тома (Toma) и таинственная (доколе?!) девушка по имени Сирилл (Cyrille). И все бы ничего, если бы эти жеваные-пережеванные стереотипы наделили нормальными голосами. Ан нет. Если в японской версии Тома озвучивал сейю, работавший над Эдуардом Эльриком (Edward Elric), то в англоязычной нас ждет голосок актера-недоучки, питающего нездоровое пристрастие к пафосным интонациям. С Сирилл дела обстоят

не лучше. Да и, если честно, радуют в Shining Force EXA только второстепенные герои.

Описывать игровой процесс не имеет смысла. Он предельно прост, и мы вполне обходимся скромным набором действий, в который входят удар, использование предметов или магии. Практически всю игру вы будете колотить по паре кнопок контроллера, выкашивая орды противников. Раскладка интуитивно понятна, так что о вывихнутых пальцах и разбитых в сердцах телевизорах можете не беспокоиться. Игра в меру сбалансирована, интеллект врагов привычно туп, и берут они, как правило, числом. Альтернативных вариантов прохождения предлагается предельно мало: за мечника Тому либо за адепта магии женского пола. Причем выбор протагониста влияет только на текст в диалогах. Кроме главного героя, в бою могут участвовать и два его помощника, находящиеся под опекой достаточно неглупого AI.

Единственное новаторство, а по совместительству и жирный плюс в геймплею EXA, – огромная подвижная крепость Geo-Fortress, которую на протяжении всего действия придется холить, лелеять, защищать и совершенствовать с помощью специального металла.

Выглядит игра вполне прилично: cel-shading и яркие цвета превращают проект в красочный мультфильм, а дизайн главных



Какие леггинсы!



Кто продал сыну этого хомячка?

персонажей радует глаз. Противники здесь – слегка тюнингованные супостаты из Shining Force Neo. Правда, их стало в несколько раз больше, что иногда негативно сказывается на fps, из-за возросшего количество объектов игра начинает подтормаживать.

Shining Force EXA ушла от своей предшественницы лишь на полшага, при этом обзаведясь заметными тормозами, неважным сю-

жетом и паршивой озвучкой, правда, сохранив увлекательный и не требующий чрезмерных усилий геймплей. Однако огромное количество оружия и вариантов его кастомизации, 200 уровней для развития персонажей, толпы врагов, множество квестов и возможность отключить озвучку персонажей, наверное, порадуют тех, кому надоела футуристическая .hack.



Жанр action/jRPG
Разработчик Neverland Company **Издатель** SEGA
Web-сайт www.sega.com/games **Возраст** 12+

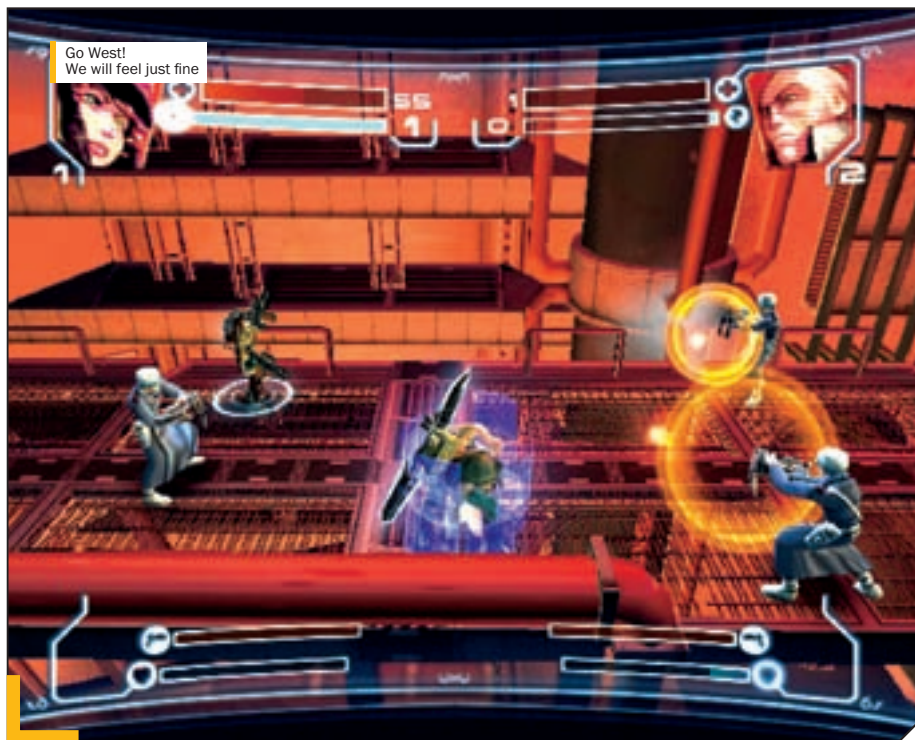
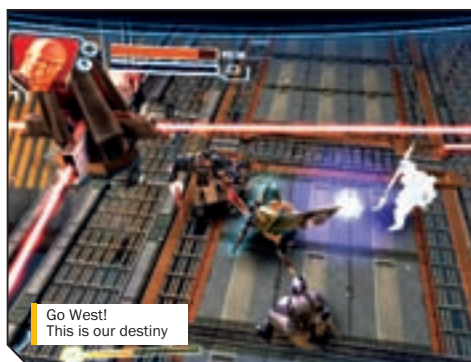
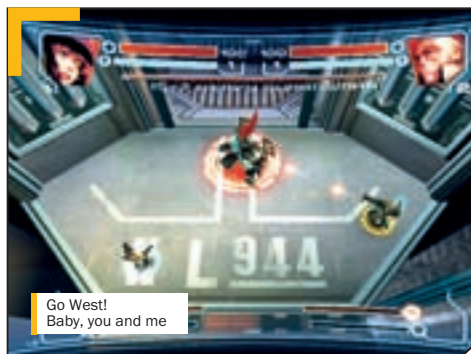
Идея Развитие action-составляющей Shining Force Neo
Графика На уровне, но не выдающаяся
Звук Стандартный для подобных проектов
Игра Неплохая, но есть недостатки

3/5

Gameplay

The Red Star

Георгий Чекан



Тем, кто смел и духом молод, – в руки шотган, серп и молот!

У The Red Star долгая история разработки. В 2004 году игра могла выйти на Xbox под опекой тогда еще существующей Acclaim, но компания приказала долго жить, и практически готовая игра отправилась на полку.

→ Свет увидели демка и полуготовая версия, блуждавшая по р2р-сетям, а затем права на проект приобрела XS Games. Студия посчитала непозволительным транжирством забросить игру из комиксовой серии с таким оригинальным миром, и правильно сделала.

Действие The Red Star разворачивается в URSS – альтернативно-исторической версии послевоенного Союза, со всеми его непременными в глазах западных игроков атрибутами. Так, один из доступных персонажей, сирота-революционерка Makita, носит ушанку и шинель, правда, укороченную до мини и сильно декольтированную. Даже

оружие ее подчеркнуто китчевое – юная рабочая и колхозница в одном лице для ближнего боя использует серп и молот. Ко всему этому колориту в духе Soviet Russia добавлены космические корабли (с сочными названиями типа Marshall Konstantinov), неременная магия, а кое-где происходящее даже приправлено цитатами из «Мастера и Маргариты».

Единственный минус – истории как таковой мало, она практически полностью сосредоточена в текстовых брифингах между уровнями. А уж в самих миссиях не до диалогов из-за постоянного динамичного action, в котором проявляется главное преимущество The Red Star – ее хардкор. Игра с самого начала немного шокирует

отвыкшего напрягаться современного геймера. Нет, ничего заумного и непонятного – местная сложность того сорта, который добавляет азарта, держит игрока в напряжении лучше любых графических красот и пробуждает воспоминания о таких культовых вещах, как Contra и Battletoads. Собственно, без пря-



Жанр beat'em up/top-down shooter**Разработчик** XS Games**Издатель** Take-Two**Web-сайт** www.redstar-us.com**Возраст** 12+**XS Games**

Американская компания занимается портированием игр на разные консоли, а также является локальным издателем.

Игры Множество портированных проектов**Web-сайт** www.xsgames.biz**Идея** Аркада в антураже космическо-магического СССР**Графика** Модели немного угловаты, но благодаря комиксному стилю это выглядит нормально**Звук** В принципе неплох, но иногда его маловато**Игра** Настоящий зубодробительный хардкор старой закалки

4.5/5

Gameplay



Go West! Life is peaceful there



мых цитат оттуда тоже не обошлось, за что разработчикам отдельное спасибо.

Геймплей состоит из элементов beat'em up и консольного аркадного шутера. Строгого разделения на пальбу и драку здесь нет, оба аспекта органично переплетаются, игрок фактически вынужден комбинировать рукопашный бой

с перестрелками. Ограничиться одним стилем не получится – большинство врагов требуют индивидуального подхода, многие неуязвимы для пуль, уворачиваются от ударов или и то и другое вместе. Добавьте к этому ограниченное число аптечек, невозможность сохраняться посреди уровня и приставочных боссов старой

закалки, занимающих половину экрана и поливающих шквальным огнем всю вторую половину. Таких громадин, которые и убить-то удастся, лишь попав в специальное уязвимое место, на уровне бывает несколько, что делает игру еще более сложной. Немного облегчает жизнь RPG-элемент – магазин, в котором между миссиями можно разжиться новым оружием или улучшить старое, однако денег все равно вечно не хватает.

Гораздо интереснее играть вдвоем, комбинируя преимущества каждого из героев. На выбор нам предлагают пару изначально доступных персонажей и одного скрытого. Здоровяк Куизо, как настоящий солдат, предпочитает серьезное снаряжение – пулемет, ракетницу, огнемет и глевую для ближнего боя, но довольно медлителен. Спортсменка-комсомол-

ка Makita умеет прыгать, очень быстро бегает, но по мощности ее пистолеты и обрезы уступают тяжелому вооружению солдата. Ну а скрытая героиня – Мауа – решает проблемы с помощью боевой магии, но поиграть за нее сразу не получится, что должно стимулировать повторное прохождение. Кстати, в зависимости от вида оружия и выбранного персонажа по-разному, но всегда очень уместно работает отдача, реализованная вибрацией падов.

Любителям старого восьмидесятилетнего хардкора удовольствие гарантировано, впрочем, они наверняка уже бросили читать и побежали за диском. А тем, кто не застал эту эпоху, стоит попробовать самую настоящую old-skool-игру в современной трехмерной оболочке.



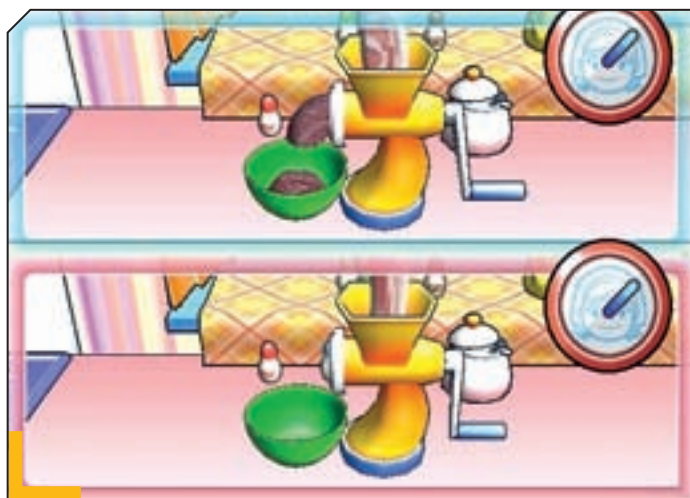
«Геймплей состоит из beat'em up и аркадного шутера»

Cooking Mama: Cook Off

Алина Жигунова

Оу-йе, приготовь мне borscht, мама!

Ах каким развеселым занятием может быть приготовление пищи – нарезание сочного болгарского перца, сбивание легкого сливочного крема, жарка шипящих в масле ребышек...



«Поиграешь минут тридцать – и возвращаться уже не хочется!»



И почему же вы, товарищи домохозяйки, не киваете согласно головами в такт и не улыбаетесь – мол, да, конечно, это все знают? Не может быть! Я просто не верю своим глазам! На самом деле готовка вам надоела?! Ну, дорогие работники ножа и мясорубки, это просто выходит за рамки приличий. На кого же, вы полагаете, тогда рассчитывала Majesco, портируя на Wii замечательную Cooking Mama? На ваших мужей, что ли?

Вообще-то, почему бы и нет. Может, они будут даже довольны. Придя с работы домой, сытно поужинав приготовленными вами яичницей и тостами/борщом и котлетами/консоме из спаржи и миндальным бланманже, отцы семейства чинно усядутся на диван, небрежно возьмут Wiimote, за три минуты состряпают Wii-пазлю из морепродуктов и выдадут что-то типа: «Смотри-ка, это, оказывается, совсем просто! И чего ты там целый день возишься у плиты?»

А может, вам самим захочется, закончив чистить и шинковать настоящую морковку сорта «скороспелая каротель», присесть на минутку и передохнуть, чистя и шинкуя ее виртуальное воплощение? Действительно, в игре все гораздо легче, быстрее и веселее... Пятьдесят пять рецептов различных блюд из кухонь десяти стран мира (японские лепешки-моти, английский пудинг, русские pierogi). Как и в DS-прародительнице, разрешается сперва попрактиковаться, перед тем как приступить к готовке. Та же самая неутомимая Мама-сан огорчается из-за наших промахов, радуется нашим успехам и иногда завидует, если все получается better than Mama. Есть и возможность померяться поварешками – хочешь с другом, хочешь с любым из десяти шеф-

поваров Cooking Mama: Cook Off. Которые, кстати, не зря получили свои звания и борются за победу яростно и неистово, хоть и с добрыми улыбками на няшных личиках. Поверьте, они не уступят ни единого очка!

Революционный контроллер используется по полной программе: мы вертим его, как ручку мясорубки, когда перекручиваем мясо на фарш; машем, как веером, раздувая огонь для гриля; вращаем, как скалку, раскатывая тесто. Весь процесс приготовления блюд выглядит точно так же, как и на DS, с той лишь разницей, что в одном случае мы пользуемся стилусом, а во втором – Wiimote. К нашему удивлению, последнее оказалось даже легче. Помните, насколько трудно было правильно разбить скорлупу яйца в Cooking Mama – осторожно, чтобы белок и желток не вытекли прямо на стол? В CM: Cook Off это раз плюнуть!

Вроде бы все замечательно, однако... Похозяничав в игре минут тридцать, возвращаться туда уже не очень-то хочется. И все эти мидии, кальмары, норы, седла ягненка и т. д. (в сумме три сотни различных ингредиентов) лежат себе без дела в виртуальном холодильнике. Потому что маленькой DS-ке – DS-ово, а Wii – совсем другое. Wii – стационарная консоль, на ней не поиграешь в перерывах между парами или по дороге на работу, потому и требования к проектам для нее повыше. По сравнению с ураганной WarioWare: Smooth Moves, где стили, идеи и особенности геймплея сменяют друг друга, как картинки в калейдоскопе, Cooking Mama: Cook Off кажется простоватой и скучной. Разве что деткам дать поиграть, дабы не думали, будто pierogi на деревьях растут.

Жанр симулятор повара Разработчик Office Create
Издатель Majesco
Web-сайт www.cookingmamacookoff.com Возраст 3+

Идея Перенести на Wii замечательную DS-игрушку
Графика Миленькая, продукты выглядят вполне правдоподобно
Звук Веселая надоедливая мелодия, реалистичные «кухонные» звуки
Игра «Приходишь на пляж, а там станки, станки...»

2.5/5

Gameplay



Жанр пазл
Разработчик Namco
Издатель Namco Bandai
Web-сайт www.namcobandai.games.com
Возраст 10+

QuickSpot

Анна Зинченко

Зоркий глаз, верная рука

Все наверняка знакомы с развивающей забавой «найди десять отличий». Когда я была маленькой и читала журнал «Веселые картинки», подобные головоломки мне безумно нравились. Возможно, поэтому QuickSpot покорила меня с первого взгляда.

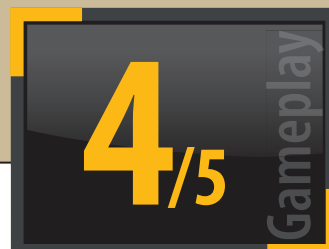
→ Идея на самом деле предельно проста. На верхнем и нижнем (сенсорном) экранах есть два изображения, на которых имеются отличия, наша задача – заметить несовпадения и обвести их. «Да раз плюнуть», – подумаете вы и будете не совсем правы. Действительно, на первых порах все прозрачно, отличия на картинках буквально бросаются в глаза – знай себе обводи. Но вот потом и детали становятся малозаметными, и условия более суровыми. Как вам, например, задача: найти отличия между картинками, причем нижняя засыпана осенней листвой (дуем в микрофон, листья взлетают, мы быстро ищем лишний элемент) или верхняя перевернута, а то и вовсе разбита на несколько частей. Есть даже задание, когда оба изображения движутся.

Фантазия у Namco очень богатая. Так что если сначала вы будете проходить этапы со скоростью летящего на помощь Лоис Супермена, то потом придется переигрывать и даже тренироваться. Зато чем точнее и быстрее вы справляетесь с работой, тем выше ваш шанс получить медаль, а за несколько медалей откроются и

дополнительные очень веселые задания.

Однако львиная доля шарма QuickSpot в совершенно потрясающей графике. Каждая картинка великолепна, даже если кажется нарисованной пятилетним человеческим детенышем. А когда я увидела на картинке Короля Космоса, Принца и катамари, готова была захлопать в ладоши от восторга. Игра казуальна в лучшем смысле этого слова: она мила, проста в освоении, отлично нарисована и не требует существенных затрат времени и нервных клеток. Так что если вам по душе подобные проекты, настоятельно рекомендую, особенно дамам.

P.S. А еще игра оценивает ваш неповторимый стиль поиска различий на картинках по нескольким параметрам, иногда выдает весьма забавные рекомендации и даже предсказывает будущее.



Жанр action/adventure/JRPG
Разработчик Kojima Productions
Издатель Konami
Web-сайт konami.jp
Возраст 12+

Lunar Knights

Олег Овсиенко

Чесноку не желаете?

Одной из новаторских фишек на культовой портативной консоли от Nintendo – Game Boy Advance – стало появление датчика света в проекте от... Кого бы вы думали? Великий ум Хидео Кодзимы занят не только идеями о смерти Снейка.

→ Трилогия Boktai о нелегких буднях охотников на кровососущую нечисть получила неоднозначные отклики на Западе, несмотря на оглушительный успех у себя на родине. Невероятно сложные задачи игры не дали Konami завоевать аудиторию США и Европы.

Lunar Knights – прямое продолжение походов Django и Sabata. Вот только англоязычные игроки встретятся с переименованными старыми героями Aaron и Lucian. Стрелок и опытный рубака удачно дополняют друг друга, а менять персонажей нам придется довольно часто, так как выжить в наводненных монстрами уровнях будет нелегко.

Практически полное отсутствие stealth-элементов, являющихся визитной карточкой Boktai, может оттолкнуть ярых поклонников серии. Но боевая система здесь настолько хорошо продумана, что вскоре вы позабудете о не слишком удачной последней части Castlevania. Помимо банальных ударов и выстрелов, герои способны на комплексные комбинации после накопления транс-энергии и своеобразного симбиоза с местными элементами (пардон, terrenal). Aaron и Lucian могут не только на-

прямую использовать таланты волшебного создания, но и слиться с ним в одно целое существо, обладающее уникальными атаками.

Верхний экран DS отдан под изображение местного неба. В отличие от «солнечного» предшественника, в LK уделяется огромное внимание климату – при желании его можно даже менять. Разные погодные катаклизмы дают те или иные преимущества (скажем, пустынный ветер способен высушить глубокий пруд).

Впрочем, излишняя простота не всегда вызывает позитивные эмоции. Банальное избиение орд супостатов при не слишком выразительном сюжете утомляет, а головоломки здесь не сложнее, чем поиск ключей в обычном FPS. Исключение составляет разве что полет на космическом корабле для доставки пораженного босса в оригинальный крематорий, но стилизованное управление в трехмерных вставках выполнено не лучшим образом.

Все же, несмотря на вышеперечисленные недостатки, LK – прекрасный способ скоротать несколько вечеров (а может, и недель), благодаря дружелюбности интерфейса, отличной графике и приятной музыке здесь имеются.

Моды для S.T.A.L.K.E.R.

Михаил Половко

Вышедший совсем недавно проект студии GSC Game World – S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl – получил высокие оценки в большинстве профильных изданий. Множество игроков во всем мире впервые услышали о Чернобыльской катастрофе, сотни украинцев и гостей страны посетили Припять, книги Стругацких начали заново перечитывать. Но GSC выпустила продукт, мягко говоря, не в полной мере соответствовавший обещаниям, которые давались в ходе многолетней разработки. Линейный сюжет, слабое взаимодействие персонажей внутри Зоны, примитивные побочные квесты, отсутствие баланса вооружения – вот лишь малая доля мелких недостатков, портящих общую картину.



Разработчики заверяли игроков, что в ближайшие сроки выпустят патчи, которые отрегулируют баланс, отловят баги и повысят производительность движка. Однако на момент написания статьи вышел уже третий патч, а воз и ныне там. Общество фанатов S.T.A.L.K.E.R. решило не дожидаться обещанных исправлений и принялось собственноручно конструировать модификации, о коих мы сейчас и поговорим.

Музыкальные модификации

→ Перебирающие гитарные струны и травящие анекдоты сталкеры повергли в шок всю игровую общественность. Фанаты решили развить понравившуюся им идею, создав несколько интересных модификаций.

Harmonica Mod

stalker-portal.ru/page.php?id=1042

Отныне сталкеры по всей зоне научатся играть не только на гитаре, но и на губной гармошке. В модификации доступны пять небольших композиций, четыре из которых записаны вживую, а пятая – синтезирована.

Guitar Mod

igronevs.com/files/viewfile/464.html

Четыре с половиной десятка дополнительных гитарных треков добавит этот мод к скромной дюжине стандартных мелодий. В основном здесь использованы популярные романсы и классические произведения для данного инструмента. Вот бы еще модификация увеличивала количество стоянок сталкеров, а то даже половину композиций прослушать не успеваешь.





AMK Mod

stalker-portal.ru/page.php?al=amk_mod

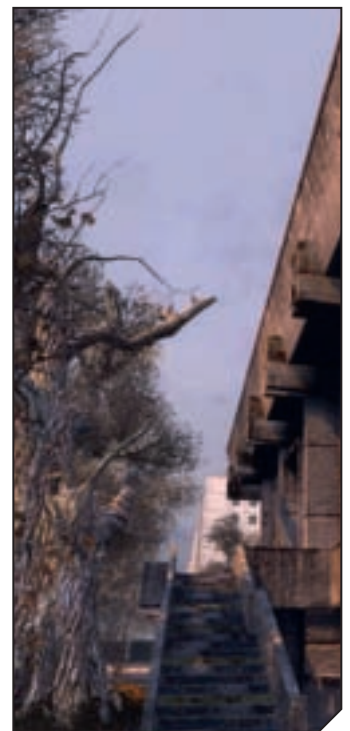
➔ Громадный мод, претендующий на звание полноценного патча. Регулирует баланс и добавляет игре реализма.

Отныне цены в магазинах будут, как и положено, шокировать игрока – товар станут скупать за копейки, зато за новый ствол запросят втридорога. Нас заставят экономить патроны, которых отныне можно таскать с собой значительно больше – переносить разрешат до 90 килограмм.

Аномалии перестали обнаруживаться невооруженным глазом. Для их выявления придется раскошелиться на детекторы или по старинке бросать болты после каждого шага. К тому же во время ночного боя противники отключают свои фонари, чтобы не быть замеченными.

Великолепное по своей зрелищности нововведение – если подойти к NPC, не убрав ствола, то при попытке заговорить главный герой получит прикладом в челюсть и выронит-таки оружие. Кстати, доступное вооружение наконец обрело подлинные названия, кое-где его характеристики даже подправлены в соответствии с ТТХ реальных прототипов. Кроме того, сталкеры могут поднять с земли выброшенное оружие и воспользоваться им.

Вообще новшеств здесь невероятное количество, и все описывать просто не стоит – куда приятнее находить их самостоятельно.

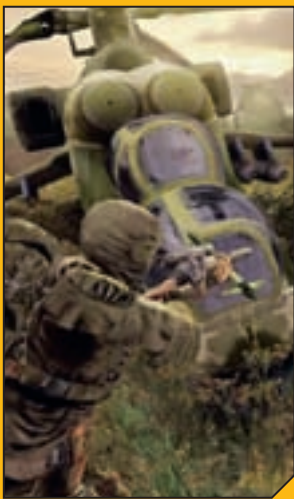


A-life Mod

stalker-portal.ru/page.php?id=1058

➔ Данная модификация предоставляет всем NPC относительную свободу перемещения. Сталкеры и бандиты, которые раньше круглосуточно находились в своих лагерях, теперь будут бродить по близлежащей территории, натываясь на аномалии и монстров.

Благодаря этой модификации мы можем проследить за действиями искусственного интеллекта, не скованного рамками сценария. Автор мода заранее предупреждает, что вероятность наткнуться на критический баг, равно как и вероятность вообще не закончить сюжетную линию, очень высока из-за смерти какого-либо важного NPC.

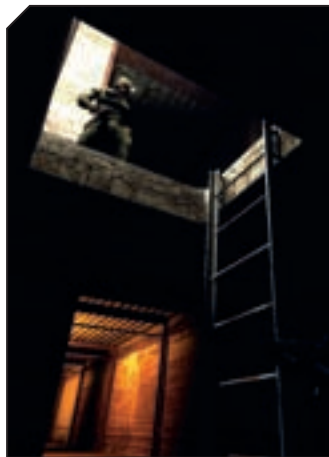


Kill Them All

stalker-portal.ru/page.php?al=alias6200

➔ Послушав наставления Сидоровича, сталкер выходит из бункера и обнаруживает, что в его инвентаре находятся все доступные в игре виды оружия, патроны и артефакты. Грузоподъемность увеличена аж до трех тонн, и этого вполне достаточно с учетом того факта, что главный герой несет вдобавок и три лучших защитных костюма. Покопавшись в своем имуществе еще немного, находим ружье ТОЗ-34, которое присутствовало в более ранних демо-версиях S.T.A.L.K.E.R., но почему-то было вырезано после релиза.

Даже на уровне сложности «Ветеран» начало игры весьма скучное из-за несоответствия экипировки протагониста и противников. На первом же задании бандиты с обрезам и пистолетами не могут причинить никаких серьезных повреждений главному герою, закованному в экзоскелет и вооруженному лишь ножом.



Real Damage Mod

stalker-portal.ru/page.php?id=1027

➔ Одной из существенных проблем S.T.A.L.K.E.R. была несбалансированность повреждений, наносимых оружием. Порой чтобы убить неприятеля, приходилось всаживать в него один-два магазина из АК. Данный мод меняет ситуацию к лучшему. Теперь двух-трех попаданий из пистолета достаточно, чтоб уложить врага в легкой броне наповал. Граната Ф-1, ранее взрывававшаяся не мощнее китайской хлопушки, наконец стала такой же эффективной, как ее реальный прототип.

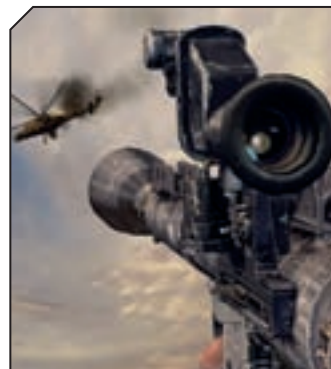
Но будьте начеку – выстрел из обыкновенного обреза в упор вас моментально прикончит. К счастью, меткость врагов значительно поубавили.

Dream Mod

stalker-portal.ru/page.php?id=1038

➔ Модификация, активирующая функцию сна для главного героя, которую отключили разработчики незадолго до релиза игры. Практическая ценность этого нововведения невелика – просто смена времени суток. Очень важно плотно поесть, перед тем как улечься на бок, иначе наш протеже умрет от истощения во сне. Разработчиками не было предусмотрено пробуждения протагониста от сильного голода.

Темные и однообразные сны главного героя изредка заменяются на красочные сюжетные ролики, созданные специально для этого. Включается функция сна довольно необычно – надо подойти к любому NPC и дважды поинтересоваться: «Что новенького?»





Transport Mod

www.sendspace.com/file/x6s7fw

➔ Транспортные средства, которыми так хвастались разработчики в своих ранних демо, вернулись! При выходе из бункера Сидоровича наш герой получит в свое распоряжение целый автопарк, состоящий из трактора, БТР, «запорожца», грузовика и пр. Правда, и эта фишка оказалась недоделанной – любое столкновение легковушки с препятствием почти гарантированно вызовет ее взрыв.

Для того чтобы завести машину, необходимо забраться в кабину водителя, прописать в консоли `bind turn_engine kf1` и нажать клавишу F1.



Установка

➔ Для инсталляции мода обычно нужно лишь распаковать архив с ним в папку, в которой у вас установлен S.T.A.L.K.E.R. Если же этого недостаточно, то необходимо создать в директории с игрой каталог `gamedata` и разархивировать мод в него. Далее просто запускаете S.T.A.L.K.E.R. и начинаете новую игру, модификация уже должна работать. Чтобы избавиться от модов, следует удалить папку `gamedata`.

Внимание! Модификации рассчитаны на раздельное использование. Подключение нескольких из них одновременно может вызвать конфликт между модами и сделать игру нестабильной.

Косметические модификации

➔ Среди модификаций есть и совсем небольшие, зато делающие игру удобнее и реалистичнее.

Torch Mod

stalker-portal.ru/page.php?id=1064

Torch Mod увеличивает мощность фонарика и позволяет освещать объекты на расстоянии до 40 метров. Не очень эстетично, зато весьма практично.

Weapon's Orientation Mod

stalker-portal.ru/page.php?al=alias2209

Мод, направляющий ствол оружия на точку, на которую указывает прицел интерфейса. Теперь стрельба выглядит значительно правдоподобнее.



Hardcore Anomalies Mod

stalker-portal.ru/page.php?al=alias3665

Мод, приближающий концепцию Зоны к классической, описанной в книге братьев Стругацких «Пикник на обочине». Убраны все визуальные эффекты у аномалий, и детекторы их не определяют. Аномалию можно засечь лишь по звуку и по реакции на болт. Кроме того, ночи становятся значительно темнее.

RedMap SpotsOff Mod

stalker-portal.ru/page.php?id=1037

Отображение местонахождения противника на радаре сильно упрощает геймплей S.T.A.L.K.E.R. Стоит только убрать эти красные точки, как игрок сразу начинает внимательно прислушиваться и всматриваться в каждый подозрительный куст.

Interface Mod

stalker-portal.ru/page.php?al=alias8937

В данной модификации предлагается на выбор пять вариантов игрового интерфейса – от упрощенного стандартного до минималистского, включающего лишь полоску жизни и тип патронов. Фанатам реализма очень рекомендуется.

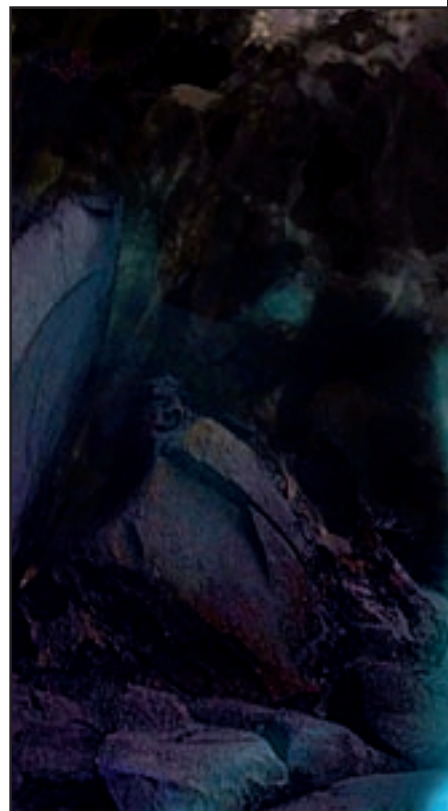


StarCraft II

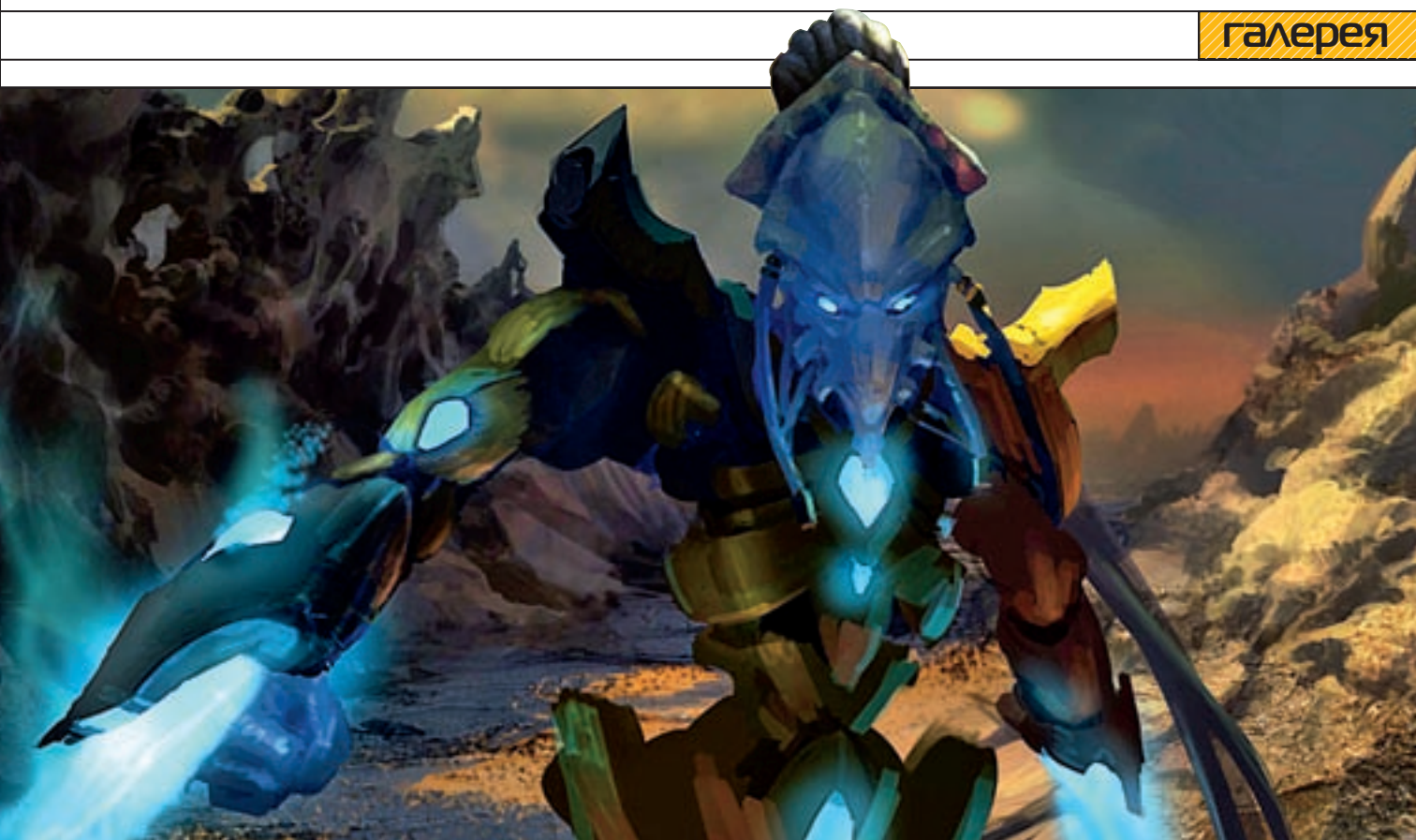
Дата выхода нет данных

StarCraft – это не только легендарная стратегия реального времени, уникальная вселенная и харизматичные герои. Это еще и... мяч. Популярность SC как киберспортивной дисциплины не оспаривалась вот уже десять лет, и даже WarCraft III от самой Blizzard не сумела поколебать ее позиций. В Корее же StarCraft является местным аналогом футбола: специальные телеканалы, профессиональные игроки с миллионными гонорарами, целая индустрия. Неудивительно, что вторая часть была анонсирована именно там.

Вкратце о том, чего нам ждать от SC II: а ничего революционного. Ведь мяч можно украшать как угодно, но он должен оставаться круглым и весить 450 грамм. Вместе с тем это не просто StarCraft на новом движке, в механике игры будет масса изменений. Хотя расы останутся прежними, каждая из них обзаведется новыми типами войск, а старые юниты получат больше специальных умений. Сложные комбинации, которые прогеймеры выстукивают во время боя в WarCraft III, покажутся вам уделом новичков. В SC II игрой будет править грамотный микроконтроль – киберспортсменам должно понравиться. А о сюжете (несомненно сильном) однопользовательской части ничего не известно, как и о дате выхода. Ждем свежей информации и смотрим замечательные ролики на Gameplay DVD.



PC





Medieval II: Total War Kingdoms

Дата выхода август 2007

Куда направить стопы полководцу, который покорил уже Европу и даже кусочек Африки? Разумеется, в Новый Свет, вслед за Эрнаном Кортесом. А если климат Месоамерики вам не подходит, есть предложение посетить Британию XIII века (там как раз ирландцы с валлийцами расшалились) или совершить паломничество в Святую землю во главе Крестового похода, или отхватить клинком Тевтонского ордена солидный шмат Европы. Из не столь масштабных, но все же важных изменений: появление героев – уникальных юнитов, наделенных уникальными же боевыми характеристиками (мы в который раз увидим на поле брани Салах-ад-дина и славного короля Ричарда I). Истинные ценители серии, кстати, данным новшеством не очень довольны. А в остальном традиционно: больше юнитов, больше фракций и т. д.

PC



Final Armada

Дата выхода август 2007

А в Африке тоже делают игры (создатели этого проекта обитают в Йоханнесбурге), причем игры о далеких мирах. Вот в колонии Taro-469 приключилось одно из стандартных несчастий – напали злобные пришельцы. Но доблестный лейтенант Zake Andersen придерживается мнения, что незваный гость, а тем более инопланетный, должен быть немедленно отправлен домой, желательно в неполном составе и недобром здравии. А значит, bravому офицеру и его верному транспортному средству Aggressor, которое и летать умеет, и по земле кататься, придется как следует потрудиться. Рипли им в помощь.

PS2 / PSP

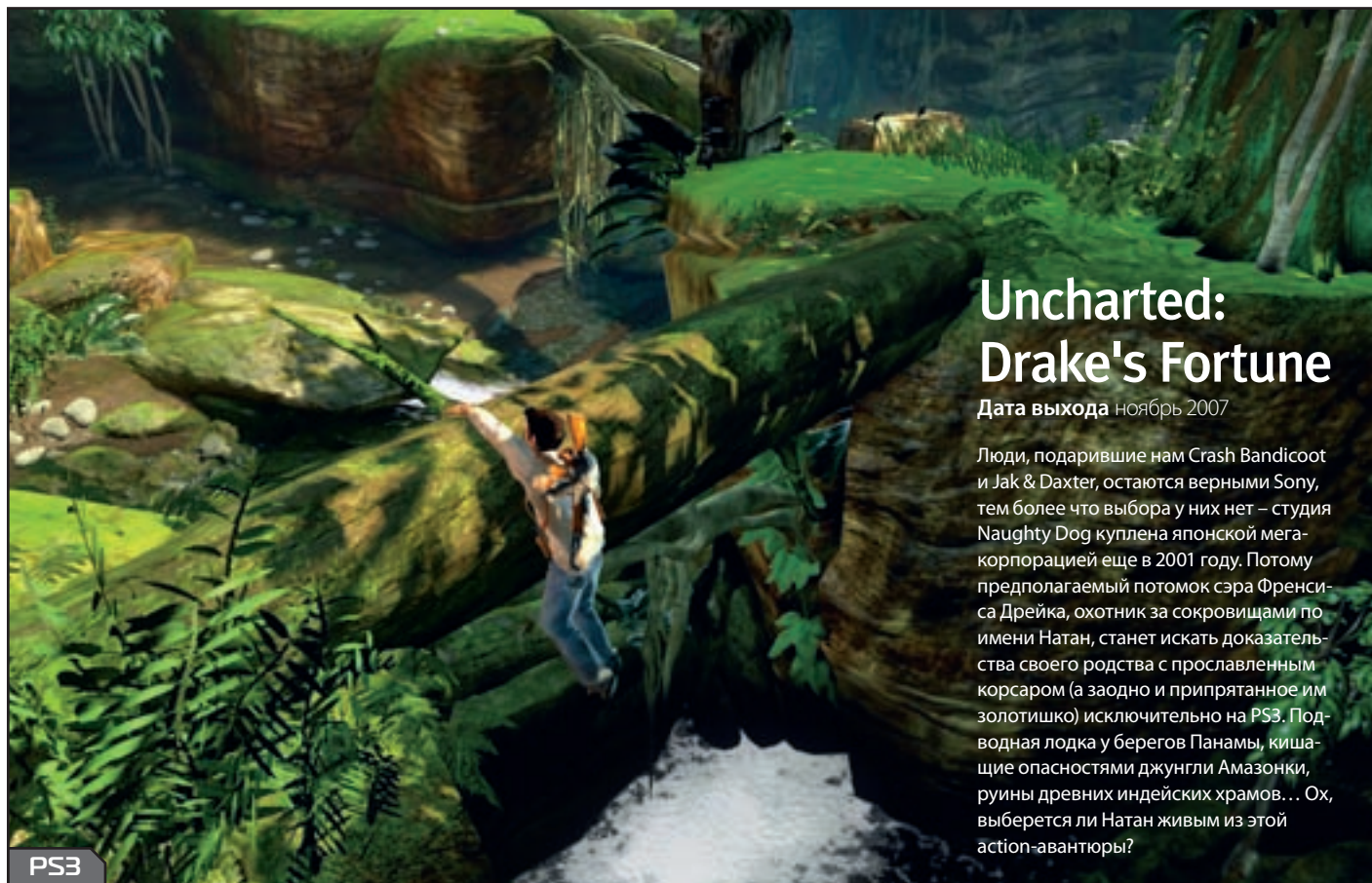
The Golden Compass

Дата выхода декабрь 2007

Выдавать под Новый год экранизацию приятного фэнтези-произведения стало, кажется, уже доброй традицией. В этом сезоне нас ждет фильм по мотивам книги Филипа Пулмана «Темные начала» и, соответственно, официальная игра в качестве гарнира. Картина обещает быть яркой и очень зрелищной, New Line Cinema как-никак. Надеемся, игра не подкачает.



PC / PS3 / Xbox 360



Uncharted: Drake's Fortune

Дата выхода ноябрь 2007

Люди, подарившие нам Crash Bandicoot и Jak & Daxter, остаются верными Sony, тем более что выбора у них нет – студия Naughty Dog куплена японской мега-корпорацией еще в 2001 году. Потому предполагаемый потомок сэра Френсиса Дрейка, охотник за сокровищами по имени Натан, станет искать доказательства своего родства с прославленным корсаром (а заодно и припрятанное им золотишко) исключительно на PS3. Подводная лодка у берегов Панамы, кишящие опасностями джунгли Амазонки, руины древних индейских храмов... Ох, выберется ли Натан живым из этой action-авантюры?

PS3



Jeanne d'Arc

Дата выхода август 2007

Джин д'Арк – это практически та же самая Жанна д'Арк, но с изрядной дозой фэнтези в крови. Она будет бороться за свободу Франции не только с английскими войсками, но и с демонами, ограми и прочей нечистой братией. На протяжении 40 часов Джин со товарищи (до семи подконтрольных бойцов за битву) продемонстрируют нам свои походо-тактические умения, невероятные командные атаки и хитроумные построения. Анимешные ролики, кстати, тоже обещают, причем в изрядном количестве.

PSP

Manhunt 2

Дата выхода июль 2007

Не верю своим глазам! На Wii выйдет сиквел кровавой, жестокой Manhunt с возрастным рейтингом 18+. И как же увязывается жуткий сюжет об охоте на главного героя, вынужденного спасаться, убивая любого на своем пути, с концепцией «консоли для всей семьи»? Впрочем, Daniel Lamb, бывший ученый, пострадавший в результате неудачного эксперимента (естественно, с ретроградной амнезией), и сам не лыком шит – в его руках оружием станет даже шариковая ручка. Ну давайте! Джек Томпсон уже заждался!

PS2 / PSP / Wii





Dynasty Warriors: Gundam

Дата выхода лето 2007

Как оказалось, эпический файтинг-цикл Dynasty Warriors о борьбе за объединенную Поднебесную и футуристическая аниме-сага Gundam – две вещи абсолютно совместные. Почему бы и нет? Мехи – они, во-первых, тоже любят подраться, лазерным мечом помахать, а во-вторых, так же защищают добро и справедливость. А все эти битвы при Красных Утесах – ничто по сравнению с глобальным межгалактическим конфликтом. Японцы, между прочим, еще с марта забрались в God Gundam и изображают из себя Domon Kasshu, вправляя в одиночку электронные мозги тысячам злобных роботов.

PS3 / X360

Mozart

Дата выхода нет данных

Историко-музыкальная point'n'click-адventura – это, бесспорно, вещь интересная. Тем более о Моцарте, который в 1788-м бродит по Праге и пытается поправить свое нелегкое материальное положение, а тут еще война Пруссии и Австро-Венгрии... Ведь правда, не критично, что тот год Вольфганг Амадей провел в Вене, занимаясь постановкой «Дон Жуана», а Австро-Венгрия появилась почти через 80 лет?



PC



Ultimate Duck Hunting

Дата выхода июль 2007

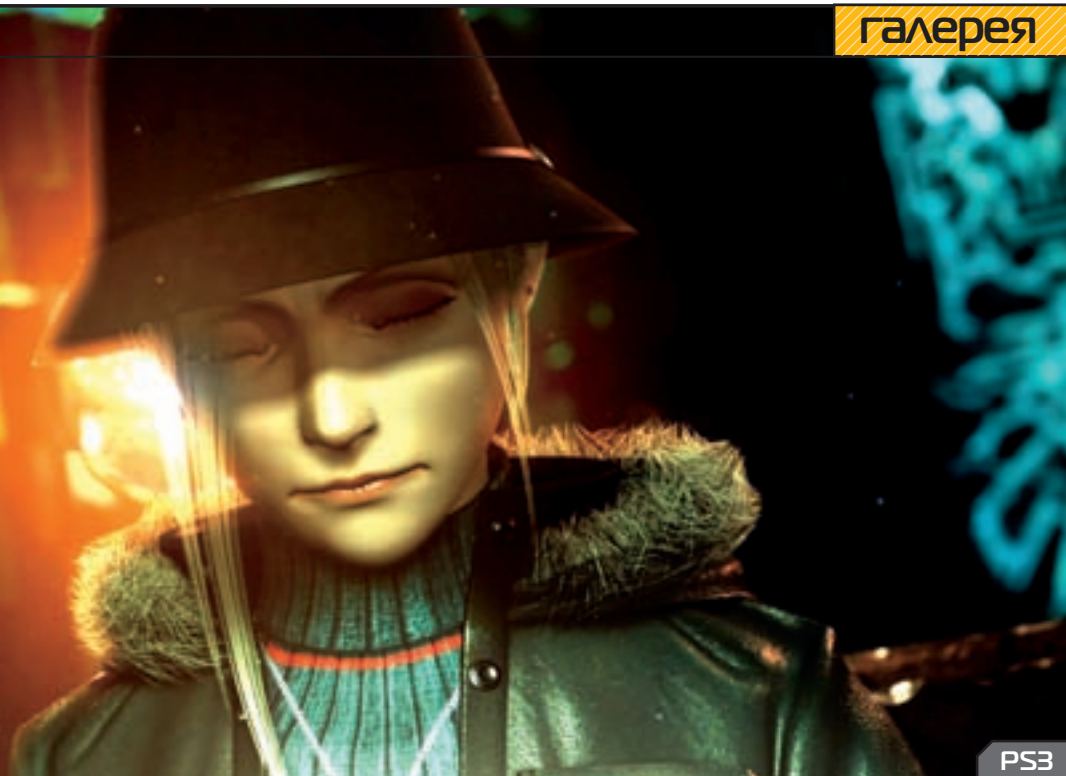
Настоящий серьезный симулятор утиной охоты для настоящих серьезных охотников. Почти такой же страшненький, как и его не слишком благополучный PC-предок, зато теперь вроде бы максимально аутентичный. Да и навороченные брендовые пушки/одежды в сочетании с возможностью дрессировать верного лабрадора и выбирать его масть дорогого стоят! А тем, у кого нет Wii, придется ждать открытия сезона утиной охоты до середины августа.

Wii

Folklore

Дата выхода осень 2007

Осенью нас ждет сказочной красоты приключение. Два совершенно разных человека, фольклорист Ellen и репортер Keats, отправляются в необычный ирландский городок, а попадают в иные миры (Netherworlds), которых здесь аж семь, и начинают двигаться по запутанному сюжету. По дороге герои встретят как дружелюбно, так и враждебно настроенных существ. Последних необходимо отмузить, после чего присвоить всю их силу. Силы эти нужно собирать, усовершенствовать и развивать. Catch'em all, в общем. Картинка великолепна, а если повезет, то и геймплей будет под стать.



PS3



The Club

Дата выхода II полугодие 2007

Тема телешоу с погоней и летальным исходом для участников, затронутая еще Стивеном Кингом в романе «Бегущий человек», в 2007 году как нельзя более популярна. По соседству с Manhunt 2 уже готовится примоститься action от разработчиков Project Gotham Racing 3. Ситуация почти классическая – несколько человек вступают в игру, в конце останется, как вы понимаете, лишь один. А за этим безобразием наблюдают жадные до крови и зрелищ люди и, конечно, делают ставки. Понятно, что возрастной рейтинг будет самый что ни на есть суровый, разумеется, победит обязательно наиболее положительный персонаж из представленных, но как-то противно все это, не находите?

PC / PS3 / X360



DS

Luminous Arc

Дата выхода август 2007

RPG с тактическими пошаговыми боями для DS должна быть непременно фэнтези, с кawaiiными анимешными персонажами (ну, знаете, мальчики с большими глазами, похожие на девочек, и девочки с большими глазами и шикарной фигурой, выпадающей из одежды), анимешными же видеовставками, эпическим сюжетом и няшной озвучкой. Прямо как Luminous Arc. И где вы увидели баян?



\$200

Lian Li PC-B20

→ Корпуса компании Lian Li хорошо знакомы многим энтузиастам, особенно тем, кто ценит качественные эксклюзивные вещи. Модель PC-B20 является несколько видоизмененной вариацией некогда популярной PC-6070 PLUS II. Корпус относится к линейке Classical Silent, в продуктах которой используются материалы и конструктивные элементы, позволяющие снизить уровень шума работающего PC. Так, обе боковые стенки оклеены изнутри специальным шумоизоляционным материалом, а в комплекте поставки есть набор демпфирующих прокладок для жестких дисков. Кроме того, все три установленных вентилятора снабжены трехпозиционным переключателем скорости вращения.

Конструкция шасси корпуса практически идеальна. Панель, на которую монтируется материнская плата, можно снять – это значительно облегчит процесс сборки.

Съемной оказалась и корзина для жестких дисков, а отсеки оптических приводов имеют дополнительное ребро жесткости для снижения вибрации.

Весьма оригинально организована и система охлаждения. Фронтальный 120-миллиметровый вентилятор нагнетает воздух внутрь корпуса, обдувая винчестеры; на вдув также работает еще один вентилятор диаметром 80 мм, размещенный на задней панели. Третий (120 мм) расположен напротив слотов расширения и выводит нагретый воздух за пределы кейса.



Продукт предоставлен Eletek, www.eletek.com.ua

70 грн



Продукт предоставлен Apacer, www.apacer.com

Apacer PH150

→ Стоимость USB-хабов на данный момент не так высока, чтобы пренебрегать скоростью или дизайном, поэтому большинство владельцев компьютеров обращают внимание в первую очередь на внешний вид подобных устройств.

Компания Apacer представила весьма оригинальную модель PH150. Ее корпус состоит из пяти разноцветных кубиков, напоминающих детали известной головоломки венгерского изобретателя. Более того, два элемента вращаются по оси, позволяя подключать довольно крупные устройства, которые не будут мешать друг другу. С компьютером PH150 соединяется посредством разъема mini-USB на торце, а светодиод показывает текущее состояние хаба.

\$270

Seasonic M12-700

→ Старшая модель в новой линейке БП от Seasonic. Максимальная мощность – 700 Вт, при этом КПД составляет не менее 80%. В блоке питания реализована модульная система подключения кабелей. В распоряжение пользователя предоставлены все необходимые разъемы. Seasonic M12-700 имеет четыре линии +12 В, каждая из которых рассчитана на токи нагрузки до 18 А. PSU полностью соответствует стандартам ATX 2.2 и EPS12V.

Охлаждение организовано с помощью двух вентиляторов типоразмером 120 мм и 60 мм. Их обороты регулируются автоматически в зависимости от нагрузки и, следовательно, нагрева элементов БП. Блок такой мощности прежде всего заинтересует тех пользователей, которые планируют установить в системе две наиболее производительные видеокарты от NVIDIA или AMD/ATI в комплекте с соответствующим процессором.



Продукт предоставлен Seasonic, www.seasonic.com

\$225 (\$415 с блоком питания 850 Вт)

Cooler Master CM Stacker 832

➔ Даже внешне алюминиевый Cooler Master CM Stacker 832 выглядит очень стильно. Первое же, что бросается в глаза после открывания боковой крышки, это количество вентиляторов – целых семь (!) штук типоразмером 120 мм. Каждый из них имеет голубую подсветку и установлен в специальный слот, оборудованный противопылевым фильтром. Боковые стенки забраны мелкой сеткой, а об охлаждении (учитывая столько вентиляторов) можно будет не беспокоиться.

Корпус целиком изготовлен из алюминия. Конструкция шасси предполагает размещение до девяти устройств 5,25" или же шесть 5,25" и четыре 3,5". Что интересно, для установки жестких дисков необходимо использовать спе-

циальный модуль 4-in-3, который, занимая всего три 5,25-дюймовых отсека, позволяет подключить четыре HDD. Панель для крепления материнской платы полностью извлекается из корпуса, благодаря чему заметно упрощается процесс установки/демонтажа последней. К слову, собрать компьютер в этом кейсе можно без отвертки.

Для удобства интерфейсные разъемы расположены не только на передней панели, но и сверху. Конструкцией фронтальной дверки предусмотрена возможность изменять направление ее открывания. Учитывая довольно большую массу корпуса, для простоты перемещения компьютера производитель решил снабдить его специальными роликами.



Продукт предоставлен «Рома», www.roma.ua

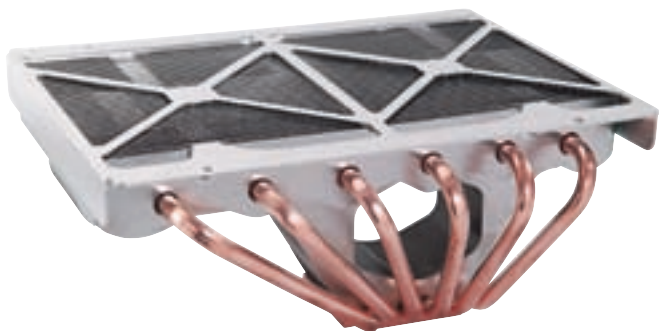
Cooler Master GeminII

➔ Радиатор GeminII выполнен по классической для суперкулеров схеме: теплопередача от медного основания к ребрам осуществляется по шести тепловым трубкам. Габариты Cooler Master GeminII исключают возможность его вертикального расположения в корпусе PC. Для крепления вентиляторов (они приобретаются отдельно) применяются две стальные планки, которые можно перемещать вдоль радиатора, учитывая особенности системного блока. Установка кулера на материнс-

кую плату затруднений не вызывает, но в комплекте нет упорной пластины, а она при внушительном весе устройства была бы нелишней.

Даже при обдуве радиатора тихоходными вентиляторами Cooler Master GeminII демонстрирует очень хорошую эффективность и имеет большой потенциал для охлаждения разогнанного процессора. При этом во время работы кулер остужает практически все сильно греющиеся элементы материнской платы, а также модули оперативной памяти.

\$39



Продукт предоставлен Compass, www.compass.ua, «Рома», www.roma.ua

Corsair Flash Voyager 16 GB

➔ Новая модель флэш-накопителя Corsair Flash Voyager выделяется среди подобных продуктов рекордным объемом – 16 GB. Диск такой емкости заинтересует прежде всего пользователей, у которых часто возникает необходимость переносить довольно большие массивы данных, но нет желания обременять себя внешними жесткими дисками.

Резиновый корпус надежно защищает накопитель при падении, а также предотвратит попадание пыли, влаги и другие неприятности, которые могут случиться с переносным устройством. Средняя скорость чтения впечатляет – 30 MBps! Для флэш-брелоков такого объема этот параметр может оказаться едва ли не определяющим при выборе. Что касается записи, то здесь достижения несколько скромнее – около 5,5 MBps.

\$198



Продукт предоставлен TNG, www.tng.com.ua

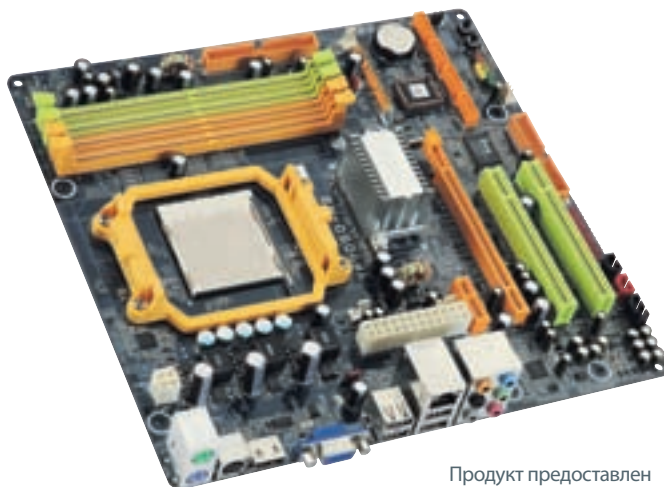
\$92

Biostar TForce TF7050-M2

➔ Материнская плата TF7050-M2 от Biostar принадлежит к оверклокерской серии TForce. Несмотря на формфактор исполнения (mATX) и набор системной логики с интегрированным GPU, продукт обладает возможностью широкой настройки практически всех параметров, важных для хорошего разгона. На плате распаяны кнопки *Power* и *Reset*, а слоты расширения имеют яркую окраску. Рассматриваемый экземпляр платы продемонстрировал отличные резуль-

таты разгона, покориw 300 MHz по шине в паре с процессором AMD Athlon X2 3600+. Для охлаждения чипсета даже в форсированном режиме достаточно слабого обдува штатного радиатора.

Благодаря наличию практически всех современных интерфейсов, включая HDMI, и интегрированной видеоподсистемы начального уровня класса GeForce 7050, эта материнская плата станет отличным выбором для создания компактного домашнего медиацентра.



Продукт предоставлен Compass, www.compass.ua

Gigabyte Poseidon

➔ Внешний вид Poseidon весьма стилин и строг. В конструкции этой модели преобладают прямоугольные формы, что придется по душе ценителям классического дизайна. Передняя панель выполнена из алюминия. Качество обработки шасси безукоризненно, поэтому собирать PC в данном кейсе одно удовольствие.

На передней и задней панелях закреплено по одному 120-миллиметровому вентилятору, которые работают практически бесшумно. Оба они имеют синюю подсветку, а перед фронтальным еще и установлен противопылевой фильтр,

позволяющий реже открывать корпус для проведения уборки. Для любителей прозрачных боковых стенок в комплект поставки входит пластина из плексигласа, которой можно заменить стандартное забранное мелкой сеткой окно. В нижней части передней панели находится светодиодный проектор, выводящий на стол изображение логотипа.

Корпус имеет специальные технологические отверстия для патрубков системы водяного охлаждения, правда, их расположение скорее подходит для стационарных решений, чем для компактных.



\$110

Продукт предоставлен Compass, www.compass.ua

\$54



Продукт предоставлен IT-Link, www.it-link.com.ua

Noctua NH-U9F

➔ Австрийский производитель кулеров Noctua на сегодня мало известен отечественному потребителю. В ассортименте компании есть всего несколько тихих вентиляторов и систем охлаждения для CPU. Тем не менее некоторые из них заслуживают пристального внимания. Весьма компактная модель Noctua NH-U9F представляет собой радиатор традиционного башенного типа, продуваемый 92-миллиметровым вентилятором. Теплопередача от медного основания к толстым алюминиевым ребрам осуществляется посредством четырех тепловых трубок. Вентилятор даже в штатном режиме работает практически бесшумно, поэтому прилагающийся в комплекте переходник для понижения количества его оборотов нам показался лишним. Благодаря небольшим габаритам и высокой эффективности Noctua NH-U9F станет отличным выбором для охлаждения любого современного процессора в компактном системном блоке.

\$125



Новинка от 3R Systems, имеющая формфактор Big Tower, не оставит равнодушными тех, кому для системы нужно просторное «жилище». В корпусе можно разместить два блока питания и использовать их одновременно с помощью специального переходника. Производитель рекомендует подключать к основному БП материнскую плату и видеокарты, а для всех остальных компонентов задействовать дополнительный блок.

Полезным нововведением станет вторая кнопка Power на верхней части фронтальной панели корпуса. Подобное решение для моделей с передней дверцей, казалось бы, лежало на поверхности, но почему-то появилось только лишь в 3R R900. Это сразу снимает вопрос о том, куда установить корпус – под стол или на него.

Само шасси изготовлено из стали толщиной 1 мм. Имеется шесть отсеков для устройств 5,25" и восемь 3,5" (из них два внешних), причем корзина для жестких дисков оснащена демпфирующими прокладками.

На боковой панели возле интерфейсных разъемов размещен реобас, но, к сожалению, он способен управлять скоростью вращения всех установленных кулеров только одновременно, а не каждого по отдельности. Также весьма полезным дополнением будет дисплей на лицевой панели, отображающий температуру внутри корпуса. За циркуляцию воздуха отвечают три 120-миллиметровых тихоходных вентилятора.

3R R900



Продукт предоставлен
Eletek, www.eletek.com.ua

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 принеси свій старий принтер
будь-якого виробника до "сервіс-спеціаліста" мережі гіпермаркетів
City.com і отримай LEXMARK X1270 за спеціальною ціною (299грн!)



МЕРЕЖА ГІПЕРМАРКЕТІВ СУЧАСНОЇ ЕЛЕКТРОНІКИ

м. Дніпропетровськ:
вул. Набережно-Перемог, 86-а,
пр-т Карла Маркса, 52,
Героїв Сталінграда, 31Д,
м. Донецьк: вул. Стадіонна, 3-д;
м. Запоріжжя: вул. Ангеліна, 13-а;
м. Івано-Франківськ: вул. Мислایчука, 2;

м. Київ: пр-т Московський, 23-а,
вул. Малишка, 3,
вул. 50-річчя Жовтня, 6-г;
м. Кривий Ріг: вул. Перемог, 37;
м. Львів: вул. Наукова, 35-а;
м. Миколаїв: пр. Леніна, 96;
м. Одеса: пров. Семафорний, 4;

www.city.com.ua

8 800 501 5000
(безкоштовно)



Guild Wars

Жанр MMORPG
Издатель «Бука»
Локализатор «Бука»
Игра 5/5
Локализация 5/5

→ Guild Wars вышла два года назад, в 2005 г., но несмотря на это, до сих пор остается одной из самых красивых MMORPG. Отрадно, что она не требует ежемесячной абонплаты: пользователь платит только один раз – за коробку с игрой, а точнее, за ключ, с помощью которого активируется учетная запись на официальных серверах. С другой стороны, Guild Wars нельзя назвать «полноценной» MMORPG, поскольку тут встречаться и общаться с геймерами можно лишь в городах – стоит игроку (одному или в составе отряда) выйти за ворота, как он оказывается в уникальной, созданной для него и его друзей области, закрытой для остальных.

Локализация выполнена очень хорошо, и хоть озвучка оставлена оригинальная (переведены только тексты, а все имена собственных идут на английском), за возможность игры на официальных международных серверах это можно простить.



Sid Meier's Railroads!

Жанр стратегия/менеджмент
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 4/5
Локализация 5/5

→ Если не ждать от Sid Meier's Railroads! откровений, а относиться к этому проекту, как к сиквелу знаменитой Sid Meier's Railroads Tuscon, легкой и ненапрягающей стратегии о железных дорогах или даже об игрушечных моделях ж/д, вы получите от идеально сбалансированного геймплея, красочной графики и приятного звукового оформления массу удовольствия. SMR! не претендует на лавры сверхсложного экономического менеджера, задача игры – дать вам возможность насладиться процессом постройки «железки» и созерцанием паровозиков. И с ней проект Сида Мейера справляется на 100%.

Локализация от «1С» выглядит весьма приятно. Озвучки здесь, как и в оригинале, нет, зато перевод грамотный и шрифты подобраны удачно. А что еще надо поклонникам подобных игр?



«Runaway 2: Сны Черепахи»/ Runaway 2: The Turtle's Dreams

Жанр приключения
Издатель «Новый Диск»
Локализатор Lazy Games
Игра 4.5/5
Локализация 4/5

→ Сиквел не обманул ожиданий тех, кому понравилась первая часть игры Runaway. Новые умопомрачительные приключения Брайана и Джины, масса забавных моментов, пародирование других приключений и популярных киножанров – от приключений в духе Индианы Джонса до безумных sci-fi категории B. Все это выполнено в очень симпатичном стиле cel-shading. Буйство красок в экзотических локациях, где развивается действие, и приятное музыкальное сопровождение также отнесем к несомненным достоинствам.

Компания Lazy Games, пожалуй, лучший локализатор приключений, и в этой работе она в очередной раз подтверждает свой высокий класс, хотя, на наш взгляд, интонации исполнителей главных ролей – Брайана, Джины и Суши – могли бы быть выразительнее.

«13-й полк. Военное искусство»/ Take Command: 2nd Manassas

Жанр wargame
Издатель «1С»
Локализатор snowball.ru
Игра 3/5
Локализация 4/5

→ По сути, Take Command: 2nd Manassas не более чем несколько доработанный и улучшенный, в первую очередь, в плане графики, History Channel's Civil War: The Battle of Bull Run. Перед нами одна из самых хардкорных wargame в реальном времени – бои могут длиться по 4–5 часов, имеются цепочки командования, адъютанты-посыльные, скрупулезный учет разнообразных параметров подразделений, тщательно восстановленные известные и забытые битвы американской гражданской войны, историче-

ские личности на поле боя и т. д. Вот только играть во все это очень тяжело, вряд ли многие решатся на такой подвиг. Есть определенные претензии к режиму обучения – он не так прозрачен, как хотелось бы. Ну а по части интерфейса и графики перед нами далеко не шедевр. Уникум – может быть, но не популярная игра.

Локализация от snowball.ru довольно неплоха, но выполнена она сухо, впрочем, чего еще ожидать от хардкорной wargame.





«Тортуга II: Проклятый Клад»/ Tortuga: Two Treasures

Жанр action/adventure
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 3/5
Локализация 3/5

→ Игра от Ascaron Entertainment несколько разочаровала нас и сменой жанровой направленности, и слишком аркадным геймплеем. Tortuga: Two Treasures оказалась не новой инкарнацией неплохой пиратской стратегии в стиле Pirates!, а достаточно средней action/adventure по мотивам. Впрочем, определенный шарм у игры имелся.

Пришла пора обсудить локализацию. В отличие от большинства

работ «Акеллы» в этот раз все диалоги и ролики (а их довольно много) озвучены, и даже голоса хоть и поднадоели, но подобраны достаточно неплохо. Одна проблема: запись проводилась, похоже, не в студии, а в пустом контейнере – звуки глухие, есть эхо и артефакты. Да и над записями в судовом журнале литредакторы явно не работали. Об искажении нумерации игры мы просто промолчим.

«Зимние игры 2007»/RTL Winter Games 2007

Жанр спортивный симулятор
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 4/5
Локализация 4/5

→ 49Games решила не просто обновить свой предыдущий симулятор зимних Олимпийских игр – Torino 2006, вызвавший некоторую критику, а дополнить ремейк новыми состязаниями. На выбор имеются – горнолыжный спорт, прыжки с трамплина, санные и бобслейные (двойки и четверки) соревнования, конькобежный спорт, биатлон и... керлинг. Реализация многих видов спорта упрощена по отношению к отдельным симуляторам (Ski Jumping и Ski Racing), правила других изменены (керлинг). Нам понравились санный спорт и бобслей, конькобежный спорт и биатлон. Графика, как и во всех последних играх под маркой RTL, отменная, геймплей захватывает. RTL Winter Games 2007 заставила нас вспомнить начало 90-х и отличную серию зимних симуляторов – Winter Challenge от компании Accolade.

Локализация не вызывает особых претензий. Единственный минус – здесь, как и в других играх серии, отсутствует озвучка комментаторов.



«RTL Лыжный трамплин 2007»/ RTL Ski Jumping 2007

Жанр спортивный симулятор
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 4/5
Локализация 4/5

→ Перед нами четвертая игра серии Ski Jumping, и естественно, как и во всех проектах, поставленных на поток, нововведений здесь немного. Впрочем, это не делает данный продукт хуже, тем более что именно в симуляторной части и произошли самые значимые изменения. Так, добавилось управление лыжником после приземления, равновесие теперь надо держать и на земле, а также можно эффектно разворачиваться и приветствовать зрителей. Усложнился режим дополнительных тренировок, задания стали труднее. В карьере прыгуна с трамплина и тренера особых нововведений нет, да и исправлять здесь, честно говоря, нечего.

Забавных комментаторов из версии 2006 года заменили на более сдержанных, что не пошло игре на пользу. Впрочем, локализаторы их реплики все равно не озвучили, поэтому жалеть не о чем.



«Крутой Тони: Похождения балбеса»/Tony Tough: A Rake's Progress

Жанр адвентюра
Издатель «Новый Диск»
Локализатор Lazy Games
Игра 4/5
Локализация 3/5

→ Помнится, несколько лет назад мы были в восторге от перевода черно-юмористической адвентюры для интеллектуалов «Тони Крутони». Во второй части игры разработчики постарались не ударить в грязь лицом, придумав не менее прикольный сюжет, но вместе с тем существенно изменив внешний вид. Тони и другие персонажи из плоских превратились в трехмерных «кукольных», и это очень даже симпатично.

Мы понимаем, что на части европейской территории издателем данной игры итальянского происхождения является компания dtr из Германии, но почему в локализованном для России и стран СНГ варианте дана только немецкая звуковая дорожка, остается загадкой. И хотя титры с переводом (кстати, неплохим) в наличии имеются, адвентюра без «правильных» голосов персонажей теряет очень многое.



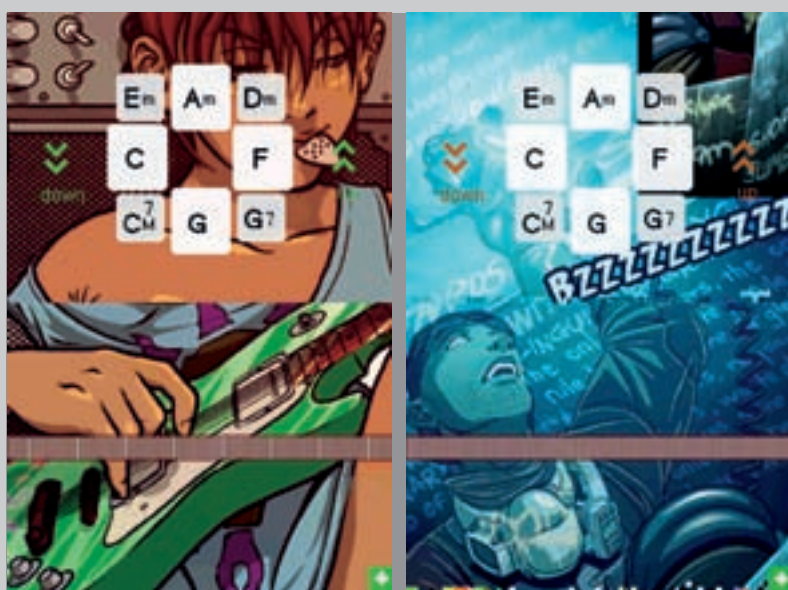
Топ 5

Сергей Галёнкин



Гитара, рэп, танки, карты и подземелья

Тридцать с хвостиком градусов в тени не располагают к нахождению возле пышущего жаром компьютера или приставки. Те из вас, кто вдруг решится променять пляж и DS/PSP на сидение дома, опробуют не так много игр. В июле самые интересные новинки появятся на портативных консолях.



Jam Sessions

Исполнять на гитаре любимые мелодии теперь можно практически везде – главное, не забыть DS. Милая и необычная забава превращает портативную консоль в почти настоящий музыкальный инструмент. Это вам не Guitar Hero!



Panzer Tactics DS

Возвращение к истокам – после того как Panzer стала танковой аркадой, на DS появится классическая wargame. С гексами, управлением на уровне небольших отрядов и без возможности постройки юнитов. Хардкор!



Parappa The Rapper

Еще одна музыкальная игра, но на этот раз для PSP. Сиквел знаменитого проекта для больших консолей предложит нам тот же классический геймплей, основанный на ритмичном нажатии кнопок. Зато мелодии будут посовременнее.



Dynasty Warriors DS: Fighter's Battle

Удалой слэшер на DS представит в виде карточной стратегии – похоже, это уже традиция такая. Учитывая посредственную MGS AcId, особых надежд не возлагаем.



Dungeon Maker: Hunting Ground

Скучаете по Dungeon Keeper? Мы тоже. И потому Dungeon Maker ждем с особым нетерпением – в этой JRPG нам предстоит не только путешествовать по подземельям, но и самостоятельно их проектировать.