

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 НЕТУНАХИНА
АЛЛА ПЕТРОВА
ЛЮБОВЬ СМОЛИНА
ГЕОРГИЙ ШИРОКОВ

Верстка
ИВАН ЧУМАК

Дизайн
ОЛЕГ ПЕРЕВЕРЗОВ
ЛАРИСА БРУСОВА

Директор по рекламе
ОЛЬГА ВАКУЛЮК

Менеджер по распространению
СВЕТЛАНА РАДЧЕНКО

ИЗДАТЕЛЬСТВО

Президент, генеральный директор
СЕРГЕЙ АРАБАДЖИ

Вице-президент,
старший главный редактор
МИХАИЛ ЛАПТЕВ

Вице-президент,
исполнительный директор
НАТАЛИЯ ПЕТРОВСКАЯ

Директор по распространению
ОЛЬГА ГАЛУШКА

Технический директор
АЛЕКСЕЙ ГРУША

Директор фотослужбы
АНДРЕЙ ТУРЦЕВИЧ

Арт-директор
ЕВГЕНИЙ МЕДВЕДЕВ

Директор по маркетингу
ВИКТОРИЯ НИКОЛАЕВА

Директор интернет-проектов
ВЛАДИМИР ВОЗНЯК

Менеджер по полиграфии
ВЛАДИМИР БУГАЙЧУК

IT-менеджер
АЛЕКСАНДР САВЧЕНКО

Журнал Gameplay, № 8 (24), август 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



Who Dares Wins

➔ Давайте поговорим о Nintendo. Одна из самых старых компаний, занимающихся играми, последние два года вновь на коне, а ее консоли разлетаются как горячие пирожки. Сложно поверить, но купить DS в Японии, не переплатив, до сих пор практически нереально – и это спустя почти три года после ее поступления в продажу! Для маленькой приставки, в успех которой никто не верил, создано свыше тысячи игр, а ее конкурент – на порядок более мощная PSP – прозябает на дальних полках магазинов.

Та же ситуация и с Wii: самая слабая в техническом плане приставка нового поколения вот уже не один месяц лидирует

по продажам. Игр, правда, пока не так много, но уже этой осенью ситуация в корне изменится. И опять-таки до появления консоли в розничной продаже большинство аналитиков предсказывали провал, позор и забвение. Стыдно признаться, но я сам в споре с товарищем четыре года назад сказал, что PSP победит DS. Прошло время – у меня есть DS, но нет PSP, и покупать ее я, похоже, не буду.

Можно долго спорить, в чем причина успеха Nintendo: в том ли, что компания принципиально не продает консоли дешевле себестоимости, или в том, что разработчики не стыдятся своего японского менталитета, а может быть, в Марио и его друзьях. Но нельзя не отметить

один факт: Nintendo не боится рисковать.

Почти все приставки «большой N» были революционными: от NES и Game Boy до DS и Wii. В то время как другие компании двигались по накатанному пути, инженеры Nintendo изобретали что-то новое. Конечно, кто не рискует, тот не делает ошибок, подобных Virtual Boy (помните о такой невероятной консоли со стереографикой?), но люди, привыкшие мерить интерактивное искусство терафлапами, никогда бы не додумались до DS.

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галенкин,
segai@itc.ua

Hellgate: London

После выхода нашего первого превью, напечатанного в дебютном номере Gameplay, минуло два года, а проект все еще стоит на стапелях. За прошедший период изменилось многое, и Hellgate: London, финансируемая уже монструозной Electronic Arts, обещает стать одной из самых ярких игр осени. Чего же ждать от детища Flagship Studios, читайте в нашем материале.



32

Содержание

№ 8 (24) август 2007

тема

20 Браузерные игры

Мы решили восполнить пробел и посвятить-таки несколько страниц журнала нарушителям строгих распорядков трудового дня и убийцам рабочего времени, которые маскируются под невинным названием «браузерные игры». Если кроме «Бойцовского Клуба» в памяти ничего не всплывает, срочно переходите к странице 20.



Новости

- 6 Кратко
- 12 Новости киберспорта
- 16 Обратная связь

Мысли

- 18 Интерактивный сон

Тема

- 20 Браузерные игры
- 26 Мобильный гейминг
- 30 Топ 5: Опасные птички

Превью

- 32 Hellgate: London
- 40 S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо
- 46 Condemned: World Saga
- 48 Lost Odyssey
- 52 LittleBigPlanet
- 56 Drakensang: The Dark Eye
- 62 Интервью с Ральфом Баером

- 64 Интервью с командой pro100

Рецензии

- 70 Forza Motorsport 2
- 74 Tomb Raider: Anniversary
- 76 Хроники Тарр: Призраки звезд
- 78 Monster Madness: Battle for Suburbia
- 80 Colin McRae: DiRT
- 84 The Darkness
- 88 Пираты Карибского моря. На краю света
- 89 Завтра война: Фактор К
- 90 Dungeon Runners
- 92 Bus Driver
- 93 Another World Remake
- 94 Dawn of Mana
- 96 Агенты безопасной национальности
- 97 Особенности национального развода
- 98 Sword of the New World: Granado Espada

- 100 Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific
- 102 Галерея

Гид покупателя

- 106 Железо
- 110 Локализации
- 112 Топ 5 июля



рецензии

игры в номере



84

The Darkness

Увидев первые скриншоты и первые проморолики The Darkness, мы сразу заподозрили, что шведы из Starbreeze Studios готовят настоящую бомбу. Ах, эти милые зверушки, бодро отпиливавшие местным плохим головам! Скрестив пальцы на удачу и ежедневно постукивая по дереву (тьфу, тьфу, чтоб не сглазить), мы ждали, надеялись и верили. И знаете, горячие шведские парни нас не подвели.

Агенты безопасной национальности ······	96	Fury ······	105
Артур и минипуты ······	110	Forza Motorsport 2 ······	70
Завтра война: Фактор К ······	89	LittleBigPlanet ······	52
Мир Атракционов ······	111	Lost Odyssey ······	48
Нэнси Дрю:		Lula 3D ······	111
Платье для первой леди ···	111	Manga Fighter ······	104
Особенности национального		Monster Madness:	
развода ······	97	Battle for Suburbia ······	78
Пираты Карибского моря.		Need for Speed: ProStreet ······	102
На краю света ······	88	Project Fashion ······	103
Хроники Тарп: Призраки звезд ·	76	Rise of Nations. Золотое издание ·	111
Another World Remake ······	93	Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific ·	100
Bus Driver ······	92	Speedball 2 ······	104
Colin McRae: DiRT ······	80	S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо ······	40
Condemned: World Saga ······	46	Sword of the New World:	
Dawn of Mana ······	94	Granado Espada ······	98
Drakensang: The Dark Eye ······	57	Test Drive Unlimited ······	110
Dungeon Hero ······	103	Tomb Raider: Anniversary ······	74
Dungeon Runners ······	90	The Agency ······	102
Elite Beat Agents 2 ······	105	The Darkness ······	84
Ghost Squad ······	104	The Elder Scrolls IV: Shivering Isles ·	110
Hellgate: London ······	32	Zack & Wiki: Quest for Barbaros'	
		Treasure ······	105



рецензии

превью



70

Forza Motorsport 2

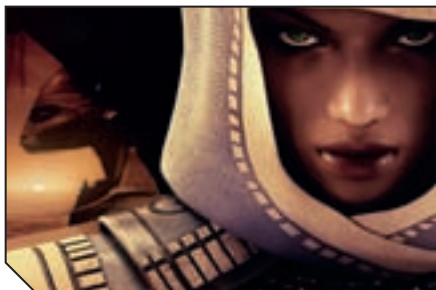
Для эволюции любого продукта необходимы сильные конкуренты. Так что за новую Forza Motorsport 2 сотрудники Polyphony Digital должны возносить благодарственные молитвы. Лицензированные машины и трассы, достойная физика и гибкие настройки сложности – праздник для настоящего ценителя виртуальных автогонок. Наслаждаемся и надеемся на достойный ответ конкурентов.

40 S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

Наверное, вы, наши читатели, первыми не только узнаете название приквела орденоносной S.T.A.L.K.E.R., но и получите информацию (из первых рук, между прочим) о сюжете и геймплейных новинках детища GSC Game World. И, разумеется, сможете полюбоваться, опять же одними из первых, скриншотами «Чистого неба». Ну что же вы медлите? Листайте скорее!



Содержание →

Gameplay
DVD#8 (24)

Игры

Полные версии

Cortex Command
Test Build 14

Shareware-игры

АвиаНалет 1.70
Академия магии
Тайна ацтеков
Тайны Египта
Ancient Hearts
and Spades
Aztec Ball
Birdies
Boggle
Bubble Bay
Burger Island
Chocolate Castle
Chocolatier
Escape from Paradise
FastCrawl

Harvest Mania To Go
Hotei's Jewels
Secrets of Great Art
Text Express 2
The Dark Legions
The Great Wall of Words
Tic-A-Tac Royale
Trivial Pursuit: Bring
On The 90's
TV Station Manager
Venice

Демонстрационные версии

Кодекс войны
Overlord
Post-Time Horse
Racing 1.02a

Патчи

Русские версии

13-й полк. Военное искусство 2.38R
Вторая мировая 1.2.0.49 (бета-версия)
Alien Shooter 2 1.1
Beyond Divinity: Оковы судьбы 1.49
Command & Conquer 3: Tiberium Wars 1.05
Company of Heroes 1.70
Europa Universalis 3 1.3
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 1.35

Английские версии

Battlestations:
Midway – Iowa
Mission Pack

Call of Juarez 1.1.1.0
Colin McRae: DiRT 1.1
Command & Conquer 3: Tiberium Wars 1.05
Company of Heroes 1.70
Darwinia 1.5.11
Europa Universalis 3 1.3
Hearts of Iron 2: Doomsday
Armageddon 1.1
Monster Madness: Battle for Suburbia 1.001
Need for Speed: Carbon 1.4
Quake 4 1.4.2
Scratches: Director's Cut
Supreme Commander 1.1.3254
The Guild 2 1.3
The Sims 2: Seasons 1.7.0.158
Two Worlds 1.4
UFO: Extraterrestrials 7.05
Wildlife Park 2 1.23

Видеоролики

Мультиплатформа

BioShock
Call of Duty 4: Modern Warfare
FlatOut: Ultimate Carnage
Grand Theft Auto IV
Mercenaries 2: World in Flames
Mushroom Men:
The Spore War

Overlord
Shadowrun
Sid Meier's Civilization Revolution
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2
Transformers: The Game

PC

Метро 2033
Age of Conan: Hyborian Adventures
Combat Mission: Shock Force
EVE Online: Revelations 2
Gods and Heroes: Rome Rising
RACE 07 – The Official WTCC Game
Ultima Online: Kingdom Reborn

Xbox 360

Dark Messiah of Might and Magic: Elements

DS

Brothers in Arms DS

Wii

Boogie

Обои для Рабочего стола

Beyond Divinity
BioShock
Combat Mission: Shock Force
Experience 112
Fury

German Street Racing
Gods and Heroes: Rome Rising
Guild Wars Nightfall
Harry Potter and the Order of the Phoenix
Hellgate: London
Kane & Lynch: Dead Men
Sacred 2
Space Force – Rogue Universe
Super Paper Mario
Tabula Rasa
The Guild 2
The Witcher
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2
Вторая мировая
Кодекс войны
Обои от
GameWallpapers.com

Саундтреки из игр

Кодекс войны
Space Force – Rogue Universe
The Witcher

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, август 2007» является неотъемлемой составляющей журнала Gameplay, № 8 (24), 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

Кратко

Подробнее на gameplay.com.ua



Ролевой Еж

➔ Разработчик самых лучших в мире ролевых игр – компания BioWare – будет делать RPG про... ежика Соника для платформы Nintendo DS. Проект должен отличаться весьма необычным управлением, неожиданными для жанра нововведениями в геймплее, а также оригинальным сюжетом. Возможность отыгрыша роли сверхзвукового ежа нам предоставят уже в следующем году.

DS Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo	Nintendo
2	Cooking Mama	505 Games	Taito
3	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
4	Shrek the Third	Activision	Vicarious Visions
5	Final Fantasy III	Square Enix	Matrix Software
6	Big Brain Academy	Nintendo	Nintendo
7	Nintendogs: Dalmatian & Friends	Nintendo	Nintendo
8	Pony Friends	Eidos	Tantalus
9	Pokemon Ranger	Nintendo	HAL Laboratory
10	42 All-Time Classics	Nintendo	Agenda

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

Wii Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Wii Play	Nintendo	Nintendo
2	Mario Strikers: Charged Football	Nintendo	Next Level Games
3	Tiger Woods PGA TOUR 07	Electronic Arts	EA Redwood Shores
4	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo	Nintendo
5	Sonic and the Secret Rings	SEGA	Sonic Team
6	Wario Ware: Smooth Moves	Nintendo	Intelligent Systems
7	Shrek the Third	Activision	Amaze Entertainment
8	Mortal Kombat: Armageddon	Midway	JGI Entertainment
9	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive Studios	Eurocom Entertainment
10	Red Steel	Ubisoft	Ubisoft Paris

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

Xbox 360 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Forza Motorsport 2	Microsoft	Microsoft
2	Colin McRae: DiRT	Codemasters	Codemasters
3	FlatOut Ultimate Carnage	Empire Interactive	Bugbear
4	Shadowrun	Microsoft	FASA Interactive
5	Gears of War	Microsoft	Epic Games
6	Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer	Take-Two	Visual Concepts
7	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive Studios	Eurocom Entertainment
8	C&C3: Tiberium Wars	Electronic Arts	EA LA
9	Armored Core 4	505 Games	From Software
10	Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ubisoft Montreal

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

PS3 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Resistance: Fall of Man	Sony	Insomniac
2	MotorStorm	Sony	Evolution
3	Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer	Take-Two	Visual Concepts
4	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Ubisoft	Bethesda
5	Virtua Tennis 3	SEGA	Hitmaker (Am3)
6	Formula One Championship Edition	Sony	Studio Liverpool
7	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive Studios	Eurocom Entertainment
8	Spider-Man 3	Activision	Treyarch
9	Call of Duty 3	Activision	Treyarch
10	Armored Core 4	505 Games	From Software

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



40К в кармане

➔ THQ анонсировала Warhammer 40 000: Squad Command – пошаговую стратегию для платформ PSP и Nintendo DS. Нам обещают одиночную кампанию из тринадцати миссий, полноценный мультиплеер с девятью картами на любой вкус, а также трехмерное игровое окружение, которое мы сможем разрушать с помощью аутентичного Warhammer-оружия (Chainsword и Power Fist будут обязательно). Дата выхода, увы, не сообщается.



Думать полезно!



➔ Мисс элегантность и заслуженная обладательница огромного количества наград киноиндустрии, австралийская актриса Николь Кидман будет рекламировать в Европе игры серии Brain Training для платформы Nintendo DS.



Подробности постапокалипсиса

→ Журнал Game Informer сообщил некоторые интересные факты о Fallout 3. Оказалось, нам не зря демонстрировали арт с полуразрушенным Капитолием, действие игры будет происходить в Вашингтоне. Главным героем станет житель Vault 101, а в качестве ролевой системы используется все та же S.P.E.C.I.A.L. Разумеется, никуда не денся и милый Pip-Boy. Новая боевая система V.A.T.S. (Vault-tec Assisted Targeting System) при наличии особых очков действия позволит поставить игру на паузу и спокойно обдумать следующий шаг. Зональные повреждения по-прежнему актуальны: целитесь в глаз, чтобы не повредить броню. Благодаря карме (karma) молва о ваших подвигах быстро распространится по округе. Правда, количество NPC в триквеле будет ощутимо меньшим, зато каждый персонаж получит больше личной свободы. Для достижения целей можно использовать и грубую силу, и уговоры, и stealth. Концовка, конечно же, зависит от ваших действий. Fallout 3 разрабатывается на улучшенном движке Oblivion и должна выйти на платформах PC, Xbox 360 и PS3 осенью 2008 года.

Парой строк

Xbox 360 получит эксклюзивный контент для GTA IV, который будет распространяться через Xbox Live! в виде отдельных эпизодов. Цена эксклюзива немалая – он обошелся Microsoft в 50 миллионов долларов.

Electronic Arts, гигант современной игровой индустрии, отныне официально разделен на четыре подразделения. В дополнение к существующим EA Sports и EA Games сформированы EA Casual Entertainment и The Sims. Как, вы разве не играете в симсов? Они уже идут к вам!

Deathtrack восстанет из пепла с помощью компании «1C» и российской студии Sky Fallen. Разрабатываемые последней футуристические аркадные гонки со стрельбой должны стать идейным наследником классической Deathtrack, которую наверняка помнят геймеры со стажем. Проект уже получил соответствующее название Death Track: Resurrection.

PlayStation 3 подешевеет к рождественским праздникам. Об этом в интервью британской газете The Financial Times прозрачно намекнул исполнительный директор американского отделения Sony Говард Стрингер (Howard Stringer).

The Sims 2: H&M Fashion Stuff – так называется очередной аддон к одной из самых популярных игр современности, который пополнит виртуальный гардероб одежды шведского лейбла H&M.

Миллион PS3

→ Sony с гордостью рапортует о том, что количество реализованных в Европе консолей PlayStation 3 перевалило за миллионную отметку. Причем данный результат был достигнут всего за девять недель с момента официального начала продаж приставки в Старом Свете (ни PSOne, ни PS2 не могли похвастаться подобными достижениями). Наиболее востребованными играми для PS3 оказались Resistance: Fall of Man и MotorStorm, что вполне закономерно, а в онлайн-новом сервисе PlayStation Network уже насчитывается порядка 460 тысяч европейских геймеров.



Читерам нет!

→ Компания Intel на недавнем мероприятии Research@ Intel продемонстрировала свой новый проект – технологию поиска и отсева читеров в различных онлайн-играх. Заявлено, что она умеет определять шаблоны модифицированных данных, которые приходят на сервер с компьютеров нечестных геймеров, использующих читерские программы. Правда, технология пока еще находится на ранней стадии разработки, поэтому не стоит ожидать ее внедрения в ближайшем будущем.

MMORPG TV

→ Следить за новостями вселенной EVE Online становится проще. Совсем недавно был перезапущен сервис EVE TV, с помощью которого в 2006 году проводились онлайн-трансляции состязаний лучших космических пилотов в рамках Alliance PvP Tournament. Канал сменил формат и перешел на еженедельное вещание. Отныне все желающие смогут зайти по адресу eveonline.tv, чтобы узнать о самых важных и интересных событиях в виртуальном мире, прослушать экономические отчеты, увидеть интервью с местными знаменитостями. Совсем как в реальной жизни.



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	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	Crystal Dynamics
5	The Sims 2: Seasons	Electronic Arts	Maxis
6	Colin McRae: DiRT	Codemasters	Codemasters
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	Electronic Arts	Maxis
10	LOTR Online: Shadows of Angmar	Codemasters	Turbine

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	The Sims 2: Seasons	Electronic Arts	Maxis
4	World of Warcraft	Vivendi	Blizzard
5	The Sims 2 H&M Fashion Stuff	Electronic Arts	Electronic Arts
6	Crazy Machines: The Wacky Contraptions Game	Viva Media	Novitas
7	Age of Empires III	Microsoft	Ensemble Studios
8	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	Crystal Dynamics
9	C&C3: Tiberium Wars	Electronic Arts	EA LA
10	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Electronic Arts	EA UK

PC Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	Tomb Raider: Anniversary (русская версия)	«Новый Диск»	Crystal Dynamics
2	«Человек-Паук 3»	«Новый Диск»	Beenox Studios
3	«RF Online»	«Новый Диск»/«Иннова Системс»	CCR
4	«Пираты Карибского моря. На краю света»	«Новый Диск»	Eurocom
5	Test Drive Unlimited	«Акелла»	Eden Stidios
6	Rainbow Six: Vegas	GFI/«Руссбйт-М»	Ubisoft Montreal
7	The Elder Scrolls IV: Shivering Isles	«1С»	Bethesda Softworks
8	«Рататуй»	«Новый Диск»	Heavy Iron Studios
9	«Hitman: Контракты»	«Новый Диск»	IO Interactive
10	«Лови волну!»	«Новый Диск»	Ubisoft Montreal

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

PS2 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	Crystal Dynamics
2	Spider-Man 3	Activision	Vicarious Visions
3	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive Studios	Eurocom Entertainment
4	God of War II	Sony	SCE Santa Monica
5	Medal of Honor: Vanguard	Electronic Arts	EA LA
6	Buzz! Junior: RoboJam	Sony	Magenta
7	Brian Lara International Cricket 2007	Codemasters	Codemasters
8	WWE SmackDown vs RAW 2007	THQ	Yuke's Media Creations
9	SBK-07 Superbike World Championship	Black Bean	Milestone Studios
10	Final Fantasy XII	Square Enix	Square Enix

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

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Guitar Hero 2 Bundle With Guitar	Activision	Harmonix
2	Guitar Hero Encore: Rocks the 80's	RedOctane	Harmonix
3	God of War	Sony	SCE Santa Monica
4	Final Fantasy XII	Square Enix	Square Enix
5	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	Crystal Dynamics
6	Odin Sphere	Atlus	Vanillaware
7	God of War II	Sony	SCE Santa Monica
8	Kingdom Hearts II	Square Enix	Square Enix
9	Guitar Hero (Game Only)	RedOctane	Harmonix
10	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Electronic Arts	EA UK

PS2 Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	God of War II	SoftClub	SCE Santa Monica
2	Spider-Man 3	SoftClub	Vicarious Visions
3	Tekken 5	SoftClub	Namco
4	Killzone	SoftClub	Guerilla
5	God of War	SoftClub	SCE Santa Monica
6	Pirates of the Caribbean: At World's End	Vellod Impex	Eurocom
7	Gran Turismo 4	SoftClub	Polyphony Digital
8	Tomb Raider: Anniversary	SoftClub	Crystal Dynamics
9	Black	SoftClub	Criterion
10	Grand Theft Auto: San Andreas	SoftClub	Rockstar

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

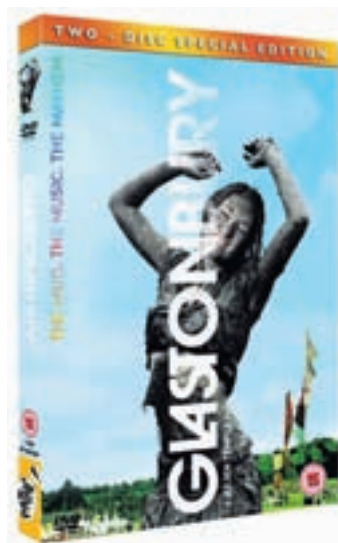


С вещами на выход

➔ Rockstar Games представила на суд общественности фотографии коллекционного издания GTA IV. Набор эмигранта в Liberty City (который, напомним, представляет собой копию Нью-Йорка) обойдется вам в \$90 и будет включать: собственно диск с игрой, брелок, сборник артов и саундтрек на отдельном CD. Все это добро упаковано в иссиня-черный металлический ящик, стилизованный под банковскую ячейку, а сам ящик спрятан внутри объемной сумки.

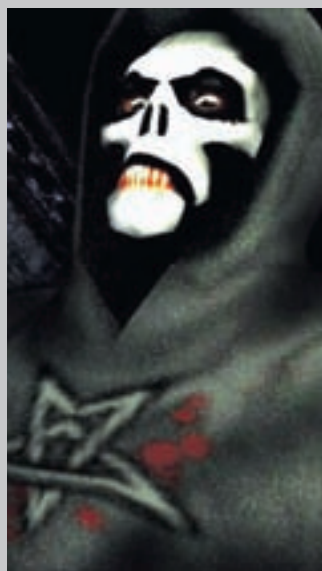
Glastonbury онлайн

➔ Похоже, в скором времени нам придется создать отдельный раздел, посвященный новостям Second Life, – интересные мероприятия, объединяющие реальный и виртуальный мир, происходят в этой игровой вселенной все чаще. Так, с 29 июня по 1 июля там прошел онлайн-фестиваль Second Fest, организованный газетой Guardian и корпорацией Intel и являющийся дополнением к крупнейшему фестивалю искусств на открытом воздухе Glastonbury. В действии приняли участие такие коллективы, как Pet Shop Boys, The Aliens, Hot Chip и другие. Отметились и виртуальные музыкальные группы из Second Life – Clayton Road, Wiredaisies, Doubledown. Матрица наступает!



Бойкот!

➔ Продажа беспрецедентно жестокой Manhunt 2 недавно была запрещена в ряде европейских стран, а в США проект получил нелицеприятный рейтинг Adults Only. Nintendo, Sony и даже Microsoft (на консолях которой выход Manhunt 2 и не планировался) почти одновременно заявили, что не желают выпускать на своих платформах эту и ей подобные игры. Take-Two не оставалось ничего другого, как временно отложить релиз проекта и подумать над его модификацией (читай: удалить особо брутальные сцены).



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C МУЛЬТИМЕДІА

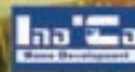
З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

Корекс Воїн



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

© 2006 1AT-1C. Усі права захищено.
© 2006. Гра розроблена компанією 1AT-1C. Усі права захищено.
Випробувано в Україні. ДІІ "Сиріофторос"



Парой строк

Легендарную Myst переиздадут в специальной версии для Nintendo DS. Прикоснуться к прекрасному можно будет уже в ноябре.

Valve Software утвердила дату выхода Half-Life 2: Episode Two. Оранжевая коробка, содержащая продолжение приключений молчаливого героя с монтировкой, долгожданную Team Fortress 2 и пространственную головоломку Portal, появится на прилавках девятого октября.

Piranha Bytes, разорвавшая отношения с издателем JoWooD Productions Software, нашла нового партнера. Им стала компания Deep Silver, совместно с которой Piranha планирует заняться разработкой проекта, не связанного с RPG-сериалом Gothic.

MMORPG о пиратах Pirates of the Burning Sea наконец-то обрела издателя. Им стала Sony Online Entertainment. Игра должна будет появиться в продаже осенью этого года.

Sony выпустила новую (Firmware 3.50) прошивку для своей портативной консоли PSP, которая увеличивает частоту центрального процессора платформы с 222 до 333 MHz.

Берлинскую стену, вернее ее кусочек (самый настоящий), вы сможете найти в коллекционном издании многообещающей стратегии World in Conflict. Напоминаем, что выход игры намечен на сентябрь.

Nintendo не планирует выпускать жесткий диск для Wii. Такое категорическое заявление сделал представитель Nintendo UK в интервью ресурсу CVG (computerandvideogames.com).

Gamer2Gamer – это специальный сервис, который в скором времени позволит игрокам продавать друг другу валюту всех актуальных на сегодня MMORPG: World of Warcraft, EVE Online, Guild Wars, дилогия EverQuest, The Lord of the Rings Online, Lineage II и т. д. На данный момент сервис находится на стадии бета-тестирования.

Рейды в кино

→ Экранизации World of Warcraft быть! Право перенести любимый миллионами сеттинг на большой экран Blizzard доверила компании Legendary Pictures, в послужном списке которой «Бэтмен: Начало», «Возвращение Супермена», а также великолепные «300 спартанцев». Имя режиссера, актерский состав и предполагаемую дату выхода в прокат Blizzard должна сообщить в самое ближайшее время.



Минздрав сомневается

→ Игры – это наркотик. Так считает председатель Совета по науке и здравоохранению США Мохамед Хан (Mohamed K. Khan). Он предоставил на рассмотрение Американской медицинской ассоциации отчет со страшным названием «Эмоциональное и бихевиористское воздействие видеоигр, в том числе вызывающее зависимость». Однако ученые мужи не стали торопиться с выводами и поручили Американской ассоциации психиатров заняться более подробным изучением «игромании». Окончательный вердикт будет вынесен в ближайшее время.



Псы войны возвращаются

→ Activision сделала приятный сюрприз всем поклонникам шутеров от первого лица: слухи о выходе в скором будущем продолжения дилогии Soldier of Fortune подтвердились. Впрочем, подробности, как обычно, умалчиваются. Известно лишь, что игра называется Soldier of Fortune III: Pay Back и фирменной расчлененки в ней станет еще больше –

модели персонажей будут состоять из 36 (!) зон, по-разному реагирующих на повреждения. Но есть и плохая новость – созданием триквела занимается не Raven Software, а некая сторонняя компания. Ресурс FiringSquad (www.firingsquad.com) провел небольшое расследование и сделал вывод, что за разработку отвечает студия Cauldron.

Школьная цивилизация

→ Take-Two Interactive совместно с компанией Bitcasters из Торонто выпустит специальный тираж Sid Meier's Civilization III, в которую будет включен мод HistoriCanada: The New World. С его помощью учащиеся школ при Канадском национальном историческом обществе смогут буквально играючи изучить историю покорения севера Америки. Предполагается, что за The New World последуют другие моды, подробно рассказывающие о том или ином периоде истории Канады. Полезное начинание!



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

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



АДРЕНАЛИН 2

ЧАС РИК



© 2007 ЗАТ "1С". Усі права захищено.
© 2007 Gaijin Entertainment. Усі права захищено.
Виробництво в Україні - ДП "ЄвроСофтПром"



Новости киберспорта



Более 5000 человек под одной крышей – основной павильон DreamHack

УКРАИНСКИЙ ФИНАЛ WCG

18 августа

11:00	Церемония открытия
12:00	Counter-Strike – начало игр групп A и B
13:00	FIFA – начало игр групп A, B, C, D
14:00	WarCraft III – начало игр групп A, B, C, D
16:00	StarCraft – начало игр групп A, B, C, D
16:00	Counter-Strike – начало игр групп C и D

19 августа

10:00	StarCraft – начало игр Double Elimination 1/4
10:00	FIFA – начало игр Double Elimination 1/4
10:00	WarCraft III – начало игр Double Elimination 1/4
11:00	Counter-Strike – начало игр Single Elimination 1/4
13:30	Counter-Strike – начало игр Single Elimination 1/2
14:30	FIFA – финалы
15:00	StarCraft – финалы
16:00	WarCraft III – финалы
17:00	Counter-Strike – финалы
20:00	Церемония закрытия

WCG: ФИНИШНАЯ ПРЯМАЯ

Надоело море, надоело солнце? Есть прекрасное средство от летней скуки – украинские отборочные на World Cyber Games 2007. Главное киберспортивное событие года уже в самом разгаре: скоро стартуют первые игры в городах-участниках.

Как оказалось, номинации (а это, напомним, StarCraft: Brood War, WarCraft III: Frozen Throne, Counter-Strike 1.6 и FIFA 07) вызвали у геймеров необычайный энтузиазм – в одном только Киеве на отборочные по FIFA зарегистрировались почти две сотни человек!

По заверениям организаторов, к проведению чемпионата все готово, а количеством зарегистрированных игроков и команд они остались очень довольны.

Те же из наших читателей, кто не прочь иногда сыграть партийку-другую в StarCraft или Counter-Strike, но не хочет сражаться с профи, могут принять участие в любительском чемпионате, который состоится параллельно с украинским финалом WCG 18 августа в «Украинском Доме». Пока «отцы» заняты, будет время спокойно и без лишней нервозности померяться силами с простыми геймерами.

Турнир пройдет в два этапа, и вы можете присоединиться на любом из них. А победителей ждут мобильные телефоны Samsung и сюрпризы от Intel и Gameplay.

Вот расписание этого чемпионата.

11:00 WarCraft III
11:00 StarCraft
12:00 FIFA 2007
12:30 Counter-Strike 1x1

И после награждения и небольшого перерыва – вторая часть.

15:30 WarCraft III
15:30 StarCraft
16:30 FIFA 2007
17:00 Counter-Strike 1x1

Если же вы предпочитаете не играть, а смотреть, то обратите внимание на пригласительный в этом номере журнала. Приходите с ним, и вы получите возможность следить за украинским финалом главного киберспортивного мероприятия планеты с VIP-мест.

ЛИГА VCL: РЕПЕРТУАР НА ЛЕТО
 Закончились регулярные чемпионаты, оттренировали финалы сезонов, и многим не терпится узнать, когда же будет продолжение. Не беспокойтесь, осенний сезон начнется по расписанию, однако и до его

начала игроков ждет кое-что интересное.

Предстоящий Vault Summer Cup 2007 развеет летнюю скуку и не даст растерять боевые навыки. В качестве дисциплин выбраны только самые популярные – FIFA 07 и DotA. Вдобавок по многочисленным заявкам отдельной номинацией выступит StarCraft: Broodwar. Призовой фонд будет на уровне финалов сезона, потому победы принесут не только уверенность в себе, но и материальную выгоду.

Чемпионат пройдет в конце лета: 26 августа нас ждут игры по StarCraft и FIFA 07, а 2 сентября – командные соревнования по DotA Allstars. Турниры открыты для всех желающих, но и о разделении на лиги забывать не стоит: сильные будут играть с сильными, а новички – с новичками.

А уже в сентябре, как и было обещано, начнется осенний сезон киберспортивной лиги VCL. Так что расслабляться не стоит – именная мышка и потерянный геймпад вам еще пригодятся!

EUROPEAN NATIONS CUP: ПОСЛЕДНИЕ МАТЧИ ГРУППОВОГО ТУРНИРА

Групповой этап этого соревнования подошел к концу – были сыграны последние матчи в дис-

циплинах FIFA 07 и WarCraft III. Сборная Украины отлично выступила в обеих номинациях.

Когда надежда на выход из группы была практически потеряна, украинские варкрафтеры неожиданно проснулись и показали класс. Финальный матч с Данией наша команда выиграла практически всухую. Долгожданная победа со счетом 4:1 – и Украина получила шанс участвовать в финале. По итогам группы мы оказались на втором месте с 13 очками, опередив Болгарию. По правилам, занявшие первые места в обеих группах попадают в финал автоматически. Еще одну квоту разыгрывают между собой команды, показавшие второй и третий результаты в своей группе, при этом второе место первой группы играет с третьим местом второй, и наоборот. Уже известно, что нашим противником станет Финляндия. Пожелаем же удачи украинским спортсменам!

Наши виртуальные футболисты, лидировавшие большую часть группового турнира, тоже не оплошали. Обойдя со счетом 13:7 сборную Франции в предпоследнем матче, в заключительном поединке они встречались с поляками. Однако, несмотря на тщательные приготовления, наши соотечественники уступили соседям – 11:9. После

игры украинцы сослались на неимоверные лаги, а затем подали соответствующий протест в ESL – организацию, занимающуюся проведением данного чемпионата. Что интересно, протест был удовлетворен, причем по ходу дела польских кибератлетов уличили в некоторых неспортивных действиях.

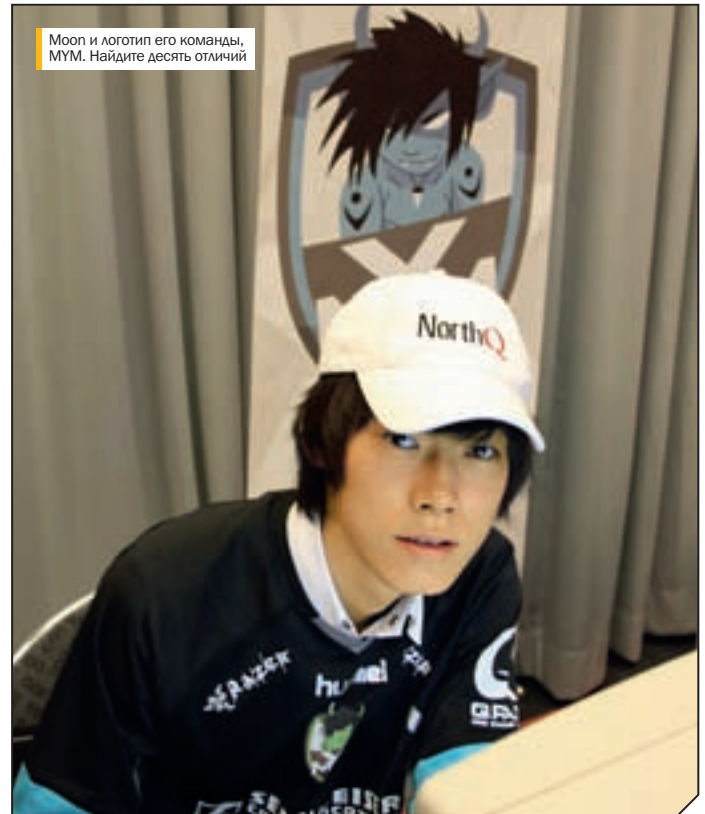
В результате первое место отдали Украине. Теперь, когда справедливость восторжествовала, ребята получают квоты на LAN-финалы в Лейпциг, где встретятся четыре сильнейшие сборные континента. Одной из них будет наша футбольная дружина, и это лишний раз подтверждает, какой огромный потенциал у украинского FIFA-комьюнити.

DREAMHACK SUMMER 2007

Проводящийся с 1995 года шведский LAN-фестиваль DreamHack снова открыл двери для всех желающих. Участники этого действа занимаются всем, что касается компьютерной тематики, – играют, пишут программные коды, сочиняют музыку, балуются оверклокерс-

«Шведский LAN-фестиваль DreamHack снова открыл двери для всех желающих»

DREAMHACK SUMMER 2007		
DotA Allstars		
Место	Команда/игрок	Приз, евро
1	MeetYourMakers	3210
2	Team Team	1600
3	Team NIF	750
WarCraft III: TFT		
1	MYM Moon	2150
2	MYM Lucifer	960
3	4K.Creolophus	430
StarCraft		
1	Qpad.datoby	1400
2	Qpad.Zpux	640
3	CDS Lord_Ghoul	270



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!



Игры в самом разгаре

ФИНАЛЫ WC3L SEASON 11

Место	Команда	Приз, евро
1	World Elite	10000
2	4Kings	6000
3	MeetYourMakers	3000

ФИНАЛЫ BATTLE.NET SEASON 5

Место	Игрок	Приз, долл.
1	4K.ToD	1000
2	4K.Creolophus	750
3	4K.Grubby	500

твом и т. д. DreamHack является самым масштабным мероприятием такого плана и даже занесен в Книгу рекордов Гиннеса.

Для нас DreamHack интересен прежде всего своей киберспортивной частью. В рамках этого фестиваля прошло множество мини-турниров: шведские отборочные на ESWC, соревнования CPL и World GameMaster Tournament, состязания по Counter-Strike для женщин, а также открытые чемпионаты по DotA, WarCraft, StarCraft и многим другим игровым дисциплинам.

Самыми интересными оказались турниры по WarCraft и DotA. Первые практически без проблем выиграли корейцы Moon и Lucifer, а сильнейшая команда Европы по DotA Allstars – MYM – снова доказала свое превосходство, наголову разгромив всех соперников.

ФИНАЛЫ BATTLE.NET SEASON 5 + WC3L SEASON XI

В Германии говорят о WarCraft как никогда много – недавно там прошли европейские финалы пятого сезона Battle.net и финалы онлайн-лиги WC3L XI. Соревнования были совмещены и проводились под эгидой Intel и Blizzard.

Участвовать в финалах европейского этапа Battle.net Season 5 пригласили игроков, занявших топовые места на официальном европейском сервере. Как ни странно, все они оказались профессиональными киберспортсменами. Три лидера этого турнира отправятся на Всемирный финал Battle.net Season 5, который состоится в августе на территории США. К счастливчикам из Европы там присоединятся два игрока из Северной Америки и три лучших варкрафтера Азии.

В финале виннеров ToD со счетом 1:2 победил Grubby, а затем в суперфинале одолел Creolophus. Однако последних это никоим образом не обидело, ведь все трое – члены клана 4K и давние друзья, да и квоты, соответственно, достались им всем. 4Kings доказали, что их команда остается одной из сильнейших в Европе. Но о мировом господстве говорить пока рано – корейцы держат планку на очень серьезной высоте.

Онлайн-лига WC3L провела финалы, разыграв среди самых сильных кланов мира 20 000 евро. World Elite, SK Gaming, MYM и 4K встретились, дабы выяснить, чье мастерство круче. Дабы укрепить командный дух и потренироваться, ребята за некоторое время до чемпионата устроили себе bootcamp (совместное проживание, усиленные тренировки, просмотр менеджера).

Уже на самом чемпионате всех приятно удивили корейцы из World Elite – сильная, с мощным составом (включая Sky и Remind), но никогда не побеждавшая на финалах WC3L команда дошла до суперфинала без поражений. В то же время SK, где играет наш соотечественник HoT.C-club, уступила в обоих матчах и заняла последнее место. На результате, пожалуй, сказался конфликт одного из основных мастеров, россиянина Deadman, с остальной командой. После того как дело дошло до драки, его исключили из SK, что негативно отразилось на дальнейших выступлениях коллектива.

В суперфинале корейцы встретились с 4Kings. В поединке «Европа против Азии» «короли» не смогли противостоять «элитарным» бойцам, и звание лучшей команды WC3L было отдано World Elite.

MYM PRIME NATIONS

После успешно проведенных чемпионатов по DotA (серия MYM Pride Defending) менеджеры лиги решили нарастить обороты. Был анонсирован первый сезон MYM Prime Nation 5x5, практически сразу завоевавший статус неофициального чемпионата мира по DotA Allstars – ведь свое участие в нем подтвердили более полусотни стран, начиная с Аргентины и заканчивая Малайзией.

Были отобраны 40 сильнейших сборных, из которых затем сформировали 8 групп по 5 команд в каждой. Украина попала в одну группу с Польшей, Китаем, Македонией и Турцией.

Турниры пройдут в течение ближайших месяцев, при этом каждая команда проводит с каждой представительницей своей группы по 2 матча. Сборная, победившая в обеих играх, получает 3 очка. Если же счет ничейный, обе зарабатывают по очку. После окончания этого этапа два лидера из группы выходят в следующий тур, в сетку Double Elimination, где и решается судьба спортсменов.



Cassandra, подруга Grubby и яркая варкрафтера

«После успешно проведенных чемпионатов по DotA менеджеры MYM решили нарастить обороты»



Парень из шведской команды BegRip пристально следит за соперником



ToD (крайний справа) слегка задумался

«Не секрет, что топовые киберспортсмены зарабатывают весьма неплохие деньги»

Сборная Украины состоит из игроков двух лучших команд страны – Vault Team и HT. Как оказалось, ребята отнеслись к чемпионату очень серьезно. Уже перед самой сдачей номера наши соотечественники без проблем обошли поляков – счет 2:0 и тот факт, что один из матчей украинцы играли вчетвером, говорят сами за себя.

НЕМЦЫ ОТПРАВЛЯЮТ НА WCG НАСТОЯЩУЮ СБОРНУЮ

Неудачные выступления своих Counter-Strike команд на предыдущих World Cyber Games заставили немцев серьезно задуматься над тем, как это положение можно исправить. Обидно ведь, что страна, по уровню развития киберспорта занимающая одно из первых мест в Европе, не способна оказать достойного сопротивления своим более удачливым соседям.

Решение принято весьма радикальное: на немецких отборочных WCG 2007 квоты по Counter-Strike разыгрываться не будут. Вместо этого для совместных тренировок созовут два десятка лучших геймеров страны, а затем менеджеры опробуют их в различных связках и комбинациях. После того как будет найдено самое удачное сочетание, пятерых ребят временно отстранят от игр за свои кланы и нарекут сборной Германии. Эта убер-команда и отправится на гранд-финал WCG в Сиэтл.

КОШЕЛЬКИ ПРОГЕЙМЕРОВ ПОЛНЕЮТ

Не секрет, что топовые киберспортсмены зарабатывают весьма неплохие деньги. В этом году особенно хорошо живется варкрафтерам, которые в связи с достаточно большим количеством различных проведенных соревнований пополнили свои счета солидными суммами.

«Рокфеллером» киберспорта стал кореец Moon, получивший за этот год около 80 000 долл., причем примерно половину суммы ему вручили за победу на нашумевшем московском турнире GameX. Следом за ним с капиталом в 32 000 долл. гордо идет по жизни француз 4K.ToD – наверное, самый успешный европейский варкрафтер последних лет. Добыча остальных участников выглядит чуть поскромнее, но все равно неплохо: по 16 000 долл. «наиграли» wNV.FoV и украинец SK.NoT.C-club (последний этой весной являлся лидером почти всех турниров, в которых принимал участие, однако их призовые фонды не позволили ему обогнать Moon и купить себе автомобиль), чуть более чем по 10 000 долл. заработали WE.IGE.Remind, WE.IGE.Sky и 4K.Grubby.

Следует добавить, что именно так и накопили свои миллионы легендарные киберспортсмены вроде квакера fatal1ty или старкрафтера Boxer – потихоньку, по пятьдесят-сто тысяч в год.

WCG
2007
WORLD CYBER GAMES



Только для читателей
Gameplay и "Домашнего ПК"
18-19 августа приходи
и смотри сражения лучших
киберспортсменов Украины!
Предъяви это приглашение
и занимай VIP-место!
Финал состоится в
«Украинском Доме»
(Европейская площадь), г. Киев
Не опоздай, количество VIP-мест ограничено!

Обратная связь

Наши читатели пишут

Валентина Киселева, владельца нелегального сервера Ragnarok Online, российский суд приговорил к трем годам условно.

Автор не использовал украденных программ. Так что решение суда шито белыми нитками.

Suhov

Даже если в деле были упущения, Киселев все равно виновен по полной. У него стоял нелегальный сервер RO, не важно с каким ПО, не важно, что он распространял. Просто нелегальный сервер MMORPG – этого достаточно.

MistWeaver

Докажи это. Укажи, какие законы он нарушал.

А то представь, что в деле о краже колбасы в супермаркете милиция обследовала твой

холодильник, нашла там нож из этого супермаркета, эксперт догадался, что ты стянул и его, а еще и пробовал продать другим пользователям, после чего тебя таки приговаривают за кражу колбасы.

В правовом государстве необходимо следовать букве закона, а не делать тяп-ляп непонятно что. Иначе кого угодно можно посадить просто так. Хочешь жить в такой стране?

И сам эмулятор, по сути, ничего не нарушает. Человек исследовал свою физическую сетевую среду, передачу байтов по ней и написал свою программу – за что тут сажать?

Идея дела, возможно, и правильная. Но по юридическим меркам и исполнение, и приговор – полная фигня.

zerkella

Кстати, правильно, что эксперты исследовали клиент, так как за использование серверной части, которая и есть эмулятор, посадить нельзя. А вот за клиент можно, ведь в стандартном соглашении

КОМИКС О ФУТБОЛКАХ

Эксклюзивная летняя серия футболок Gameplay вызвала среди посетителей блога такой ажиотаж, что Иван «Vanadium» Дегтярев даже посвятил этому очередной комикс.



Автор комикса – Иван «Vanadium» Дегтярев

VIP-приглашение на
украинский финал
World Cyber Games 2007

езде пишется, что клиент нельзя модифицировать, декомпилировать... и использовать на других серверах, кроме официального.

Trinn

А что же они не сажают всех остальных владельцев пиратских серверов? У той же Lineage II таких тонны. Даже не знаю, тюрем не хватает.

ONYXAR

Прочитал лицензию. Да, делать сервер Lineage – незаконно. Более того, аморально, потому что пираты бесплатно используют чужой клиент, в который вложено много сил и времени.

Я подчеркнул проблему именно юридического характера, когда, во-первых, допущено множество нарушений в ходе следствия. А во-вторых, неувязки с тем, за что вынесли приговор, и с тем, что представлено в качестве доказательств.

zerkella

Вообще эти статьи лицензии являются очень спорными, так как они противоречат законам о правах человека... Но это уже совсем другая опера (само понятие интеллектуальной собственности противоречит этому)... Чисто с моральной точки зрения пре-

цедент похвальный. Вполне стоит ожидать в скором будущем судебных процессов и закрытия других пиратских серверов в России (и может быть, в Украине), не только RO, но Lineage II, WoW... Что приведет к популяризации наших отечественных MMOG (возможно), ну и к легализации нашего рынка в этом сегменте.

Trinn

Никакой «законностью» в деле Киселева и не пахнет, в очередной раз «бабло победило зло» – безотносительно к тому, прав он или виноват.

Мне только одно интересно – Gravity предлагала выкупить сервер или же только, как мелькало на DTF, «предлагала тихо закрыть». Если Киселеву давали денег, а он пошел на принцип (или денег мало показалось), то он ССЗБ (сам себе злой Буратино – Прим. ред.). Соответственно, наоборот, если Gravity решила прикрыть сервер потихому и сэкономить, то они ССЗБ – к судебным издержкам получили еще и негативное паблисити.

Glider

«Акелла» анонсировала игру «2025: Битва за Родину», в которой русский офицер сражается против американских боевых роботов-захватчиков.

Ну молодцы, кстати, если сумеют уровень пресс-релиза в самой игре выдержать, довольно забавно может выйти. Но таки да, до какого-нибудь Тома Клэнси по уровню неваемости, как до Луны.

Vamp1r0

Я вот недавно дочитал русофильскую трилогию Зорича, но так и не понял – это они серьезно или тоже стебуются. Многие мои друзья восприняли серьезно.

levsdoma

Можно поспорить, что там будут еще и предатели оранжевобандеровцы.

snal

А еще подлые прибалты, грузины-коллаборационисты и честные простые помощники белорусы. И обязательно где-нибудь будет играть гимн.

И, конечно, в титрах засветится Гоблин.

grayraw

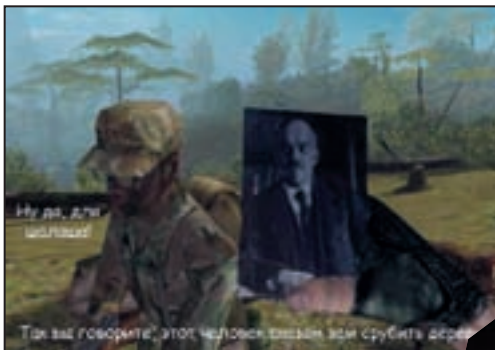
Еще будет убер-оружие «Духовность», а в роли главного злодея будет Гоша Куценко.

А враги будут отличаться от эсэсовцев только цветом формы, да и то не всегда. И еще они будут сжигать Книги и Храмы.

snal

КОНКУРС СО СКРИНШОТАМИ

В блоге проходит постоянный конкурс со скриншотами. Главный приз – наушники Edifier. Вот некоторые из работ.



Виталий «Gabik» Габидзашвили, автор лучшего скриншота месяца



Голосования

ИГРА МАЯ

1. Forza Motorsport 2 (23%)
2. Penumbra: Overture (23%)
3. Halo 2 (14%)
4. Spider-Man 3 (13%)
5. Shadowrun (10%)
6. Pirates of the Caribbean: At World's End (4%)
7. Dawn of Mana (4%)
8. UFO: Extraterrestrials (3%)
9. UFO: Afterlight (2%)
10. Atelier Iris 3: Grand Fantasm (2%)

Всего в голосовании приняло участие 777 человек

ЛУЧШИЙ КОММЕНТАРИЙ МЕСЯЦА

Автор лучшего комментария месяца zerkella получил замечательную акустическую систему Edifier R1900TII, предоставленную компанией Edifier, и фирменную футболку Gameplay.



Edifier
The Audio Artist
edifier.com.ua

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

Об интерактивных сновидениях



Юрослав Сингаевский

Вы наверняка не раз слышали о том, что-де каждый человек живет в своей субъективной реальности. С данным утверждением многие соглашаются, оно пользуется популярностью, так как сравнительно легко доказуемо. Мне нравятся девушки с русыми волосами, соответственно, я живу в мире, изобилующем русоволосыми красавицами. Кого-то привлекают брюнетки, иных он просто не замечает. Я люблю зеленый цвет, у меня он вызывает самые приятные ассоциации. А другой терпеть не может зеленый, ему нравится красный, в его мире все лучшее окрашено в красные тона.

➔ Еще вы, наверное, слышали о том, что наш мир, а вернее бесконечное разнообразие субъективных миров, – суть набор сновидений. Наши миры на самом деле не больше, чем очень достоверная иллюзия. Настоящую ре-

лить шаблонами, видеть вокруг знакомые с детства символы. За всей этой удобной условностью человек перестает замечать новое, теряет способность видеть ту самую первозданную красоту. И чем старше мы становимся, тем

«Но что такое кино? Иллюзия, игра света, сновидение, показанное на большом экране»

альность заслоняют грезы. Будду Шакьямуни называли Пробудившимся именно по причине того, что он сумел очнуться и увидеть мир в его первозданной красоте. В «Матрице» братьев Вачовски Морфеус предлагает Нео воспользоваться спасительной химией: возьми красную пилюлю и тотчас же узнаешь, какова она – объективная реальность.

Приземленные реалисты, коих хватало везде и во все времена, услышав подобные сказки о грезах наяву, просто рассмеются вам в лицо. «Жизнь – это сон, говорите? Забавно. А ну дайте-ка я укушу вас за нос! Что это вы, сударь, заорали благим матом? Вам ведь не должно быть больно – я же вам только снюсь».

Во многих религиозных и духовных практиках под утверждением «жизнь есть сон» на самом деле подразумевается особая ловушка для нашего чересчур рационального ума, попытка рассмотреть мир с неожиданной точки зрения, предложить иную систему ценностей. Мы привыкли мыс-

сильнее замыливается глаз.

Теперь давайте проведем ассоциативную цепочку к кинематографу. Представьте, что вы смотрите хорошее художественное кино. Сопереживаете, сочувствуете героям, невольно ставите себя на их место, спрашивая: «А как бы я поступил в такой ситуации? Что бы я сделал? Что сказал бы?» Талантливая кинокартина позволяет вам увидеть себя со стороны, провоцирует переоценку ценностей. А если изменились вы – значит, изменился мир вокруг вас. Не забывайте, мир является таким, каким мы его себе представляем. Хочешь улучшить его? Начни с себя.

Но что такое кино? Иллюзия, игра света, сновидение, показанное на большом экране. Зачастую оно не представляет собой ценности и служит только для развлечения. Вряд ли вас чему-нибудь

научит «Фантастическая четверка» или очередная комедия с Лесли Нильсеном. Но оказывается, и грезы могут быть полезными, что доказывает пример хорошего, серьезного, драматического кинематографа. «Остров» Павла Лунгина, «21 грамм» Алехандро Гонсалеса Иньярриту, «Пролетая над гнездом кукушки» Милоша Формана. Эти сновидения способны изменить вас.

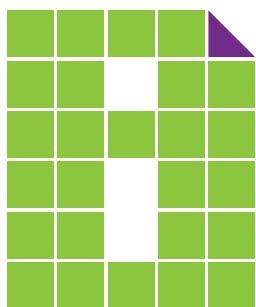
А что такое видеоигра? Это виртуальность, искусственная нематериальная среда, созданная с помощью определенных технических средств. Тот же сон, правда, обладающий одним существенным отличием, – он в большей или меньшей степени интерактивен. При просмотре киноленты вы только думаете о том, как бы поступили, оказавшись на месте героя. Игры же предоставляют возможность самореализации. Они способны воздействовать на вас во сто крат сильнее, чем кинематограф.

К сожалению, потенциал этих интерактивных сновидений пока не использовали в должной степени, с ним еще не научились обращаться. Сейчас подавляющее большинство игр – всего лишь довольно примитивные спекуляции на базовых человеческих инстинктах. Убей, захвати, отними, останься в живых! Но геймерам не стоит расстраиваться, а разработчикам ни в коем случае нельзя опускать руки. Игры развиваются. Возможно, в обозримом будущем мы увидим на экранах своих телевизоров и мониторов не только сновидения пагубные, дурманящие, бессмысленные, но и по-настоящему светлые, по-новому воодушевляющие и вдохновляющие. Интерактивные сновидения, которые изменят нас и наши миры. И тогда мы сможем сказать, что игры действительно стали искусством.

«Видеоигра – это искусственная нематериальная среда, созданная с помощью технических средств»



Комп'ютер — це Impression



IMPRESSION
COMPUTERS

www.impression.ua

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

Оптимальний партнер для проходження будь-якої місії.

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



Братья не меньшие

Дмитрий Курятник

В последнее время все активнее развивается относительно молодой жанр компьютерных развлечений – многопользовательские онлайн-игры (MMOG – Massively Multiplayer Online Game). Подобные проекты – частые гости на страницах нашего журнала, но до этого момента мы невольно обходили стороной их «младших собратьев», также имеющих полное право называться MMOG. Однако для их запуска не обязательно искать PC с установленной клиентской частью, подойдет и рабочее место ближайшего интернет-кафе. Как вы уже догадались, речь пойдет о браузерных многопользовательских онлайн-играх (BBMMOG – Browser Based Massively Multiplayer Online Game). А ведь и правда, не стоит обделять вниманием жанр, который пришелся по душе сотням тысяч геймеров по всему миру. Давайте попытаемся разобраться, чем именно цепляют современного игрока, избалованного фотореалистичными текстурами и next-gen-движками, простые на первый взгляд браузерные развлечения.

➔ На постсоветском пространстве эпоха браузерных игр началась с «Бойцовского Клуба» в 2001 году. В те времена это была разумная альтернатива серьезным MMORPG, требовавшим не только приобретения довольно дорогой клиентской части и внесения ежемесячной абонентской платы, но к тому же более-менее качественного интернет-соединения, чем тогда могли похвастаться немногие. «Бойцовский Клуб» казался игрокам чуть ли не манной небесной, примитивная по сути система сражений – практически верхом совершенства. А еще там были чат(!), шмотки, города... Позже появились артефакты, новые города, оружие и комплекты брони, а потом стало ясно, что «справедливости в "БК" не было и не будет». Эта фраза одного из «отцов-основателей» максимально точно характеризует положение дел в мире «Бойцовского Клуба». Предметы, доступные только за реальные деньги, оказались до такой степени «убер», что их владельцы не оставляли никаких шансов людям, не имеющим желания или возможности вкладывать в игру свои кровные. Тем не менее

проект сохранил многотысячную армию почитателей, встречи фанатов «БК» проводятся регулярно, а суммы, за которые продаются уникальные образы или редкое оружие, давным-давно выражаются в четырех- или даже пятизначных числах.

Естественно, бешеная популярность «Бойцовского Клуба» спровоцировала появление целой кучи его клонов – BBMMOG стали расти как грибы после дождя. К сожалению, 99% из них оказались практически полной копией «БК» с аналогичной ролевой составляющей, заимствованной системой сражений «три удара/три блока», традиционным городом (иногда даже несколькими) и однотипными способами прокачки персонажа. Большая часть из них впоследствии закрылась, но некоторые существуют до сих пор.

Однако индустрия не стоит на месте, выходят другие проекты, отличающиеся от «Бойцовского Клуба» не в худшую сторону, и последний начинает сдавать свои позиции в рейтингах Рунета. Кроме бесконечных сражений, в браузерных MMOG появляются крафтинг, мирные профессии, монстры,

карты локаций, расы, квесты. Одним словом, теперь подобные проекты сильно напоминают классические мультипользовательские миры (MUD – Multi-User Dungeon), только с графической оболочкой. Среди браузерных игр есть и ролевые, и стратегии, и даже трехмерные ночные аркады.

К настоящему времени в короте BBMMOG определилось несколько лидеров. Например, «Сфера Судьбы» (Destiny Sphere) – космическая стратегия, позволяющая нам основывать и развивать собственную колонию, исследовать мир, создавать альянсы с другими игроками и, естественно, воевать. «Арена» – первая отечественная BBMMOG, в которой персонаж наконец-то смог перемещаться по полю боя. Великолепная «Точка отсчета», она же TimeZero, эдакая Fallout Online на флэше, с радиацией, мутантами и невероятным количеством всяческих перков, и многие другие. Но сегодня мы поговорим не о них. Давайте лучше вспомним о проектах, еще только прокладывающих дорогу к верхним строчкам чартов – молодым, но от того не менее интересным браузерным MMOG.



ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ К ЗВЕЗДАМ

Именно эта крылатая фраза является своеобразным девизом **Starquake**, запущенной в ноябре 2006. При первом знакомстве с игрой возникает чувство, что перед нами небезызвестные «Космические Рейнджеры», только в онлайне и без боев в режиме реального времени. Позже становится заметно отсутствие и некоторых других элементов – нет фирменных «рейнджеровских» квестов, нет клисан, да и еще много чего нет. Зато есть неплохая ролевая система, предостаточно вариантов корабельных корпусов, довольно широкий ассортимент вооружения (кое-какие виды доступны лишь за реальную валюту) и различных биомодулей, повышающих характеристики пилота.

Игровой процесс выглядит следующим образом: после регистрации нам выдают корабль со всем необходимым для новичка: двигателем, жилым отсеком, слабой энергоустановкой и неким подобием оружия на борту. Об открытом космосе можете пока забыть – на этом этапе будет доступно всего лишь пространство вокруг космической станции с магазинами, медицинскими лабораториями, барами и прочими жизненно важными модулями.

Дальнейший путь очевиден: принимая участие в боях, нужно набрать уровень повыше и вылететь за пределы «песочницы». Вот тут-то и начинается самое интересное – сражения здесь весьма увлекательны. Игровое поле (его размер выбирается перед битвой) поделено на гексагоны, по которым и перемещаются противники. За один ход можно перелететь на любой из ближайших шестиугольников, одновременно дав залп из бортовых орудий. Число выстрелов зависит как от скорострельности установленного оружия, так и от ловкости персонажа. По окончании хода подсчитывается нанесенный

урон, а затем все повторяется снова. Естественно, в бою важны не только имеющееся на корабле оборудование, наличие или отсутствие энергетических щитов и показатель брони, но и характеристики персонажа. Наблюдательность, к примеру, повышает точность попадания, а интуиция помогает уклониться от направленных в нашу сторону лазерных лучей и летящих снарядов.

Вот на такой, казалось бы, нехитрой системе построены сражения в **Starquake**. На деле выходит очень интересно, а сама схватка напоминает какую-то удивительную смесь «морского боя» и шахмат. И если дуэли и хаотические драки со временем могут наскучить, то от командных баталлий, в которых все решает не сила, а тактика и слаженность действий, неизменно получаешь удовольствие.

Ну а поскольку новые пушки даром нам давать никто не собирается, придется трудоустроиваться. Работодателями же в большинстве случаев будут выступать игроки повыше уровнем, владеющие собственными планетами с налаженным производством или добычей ресурсов. Именно на принадлежащих high-level-геймерам заводах и фабриках мы получим свои первые кредиты, за которые станем чинить наше оборудование и покупать новое, мечтая о том, как по достижении седьмого уровня сами полетим открывать далекие миры. Впрочем, есть альтернатива. Даже две – виртуальные деньги можно либо купить за реальные, либо, если чувствуете себя достаточно удачливым, попытаться выиграть в местном казино.

Starquake сейчас переживает период становления – разрабатываются профессии, добавляются квесты и новые предметы... А судя по тому, что даже глубокой ночью число находящихся в онлайне игроков переваливает за полтысячи, у этого проекта есть будущее.

ОНЛАЙН СПРАВЖИВНОГО ГЕЙМЕРА

RAZER

steelseries professional gaming gear

RAPTOR GAMING

iCEMAT

BOARD

eletek

ексклюзивный дистрибьютор в Украине

DOMOTEKHNIKA

ТЕХНОБИЗНАСС

НОВАЯ ЭЛЕКТРОНИКА

МЕСТО СУЩЕСТИ ЕЛЕКТРОНИКИ

МОНТАЖ

piawest

UNITRADE

Компьютерная Мода

KIT

«Хрустальная мечта начинающих разработчиков – сделать идеальную игру»

ВОЛИ – ТО АУТЕНТИЧНА МАШИНА

Быстрый, сытый и счастливый вол наполняет сердце чумака радостью, а его карманы – золотом.

Запущенные в октябре 2006-го молодой компанией «Чумацкий світ» «Чумацкие гонки» («Чумацькі перегони» в оригинале) выделяются из всей разношерстной компании браузерных проектов истинно украинским колоритом. Геймплей, по сути, не нов: игрок получает в свое распоряжение транспортное средство (в нашем случае это вол) и, распределив характеристики, пытается победить в гонке. Желаемый результат достигается с помощью различных апгрейдов нашего рогатого подопечного. Участвуя в многочисленных чемпионатах, волны набирают опыта, получают уровни и новые характеристики.

В принципе, и говорить было бы не о чем, если бы не уникальная атмосфера украинского хутора. Улучшения волов – это не какие-то там абстрактные обвесы или «сапоги скорости», а самые настоящие возы, упряжки и обереги. Вместо базы в распоряжение игрока попадает ни много ни мало аутентичный, практически гоголевский хутор, на котором мы можем возводить различные полезные здания – церкви, «коморы», хатки и иные неотъемлемые атрибуты украинской глубинки. А как же иначе? Ведь за волами уход нужен, и жилье им попросторнее подавай, да и травы, полученные на гонках, надо лечить. Вот и заселяется хутор потихоньку пастухами да травни-

ками, застраивается домами и соборами... Красота!

Кстати, о красоте – «Чумацкие гонки» нарисованы довольно мило, в духе незабываемого мультсериала Владимира Дахно, и это, пожалуй, второй огромный плюс игры. Но вернемся к нашим волам. Как и любое живое существо, они не вечны и по прошествии определенного времени покидают бренный мир. Улетают, очевидно, в Вырий. Впрочем, этот грустный день можно отсрочить, дав волу отвар из специальной травы, поставляемый местным айболитом (при условии, конечно, что вы успели обзавестись соответствующей постройкой).

Кроме собственно гонок, в игре имеются и другие развлечения – можно сыграть с мельником в «станканчики» (неблагодарное и бессмысленное занятие), а можно взять одного из волов и пройтись по окрестным лесам, где шатается уйма местного зверья. Забив пар тройку диких животных, игрок добудет немного денег или кабаньих шкур, повышающих опыт волов, а то, глядишь, и повезет налутить какую-нибудь редкую вещь, которую на ярмарке не купить.

По не совсем понятным причинам экстраординарной популярностью «Чумацкие гонки» не пользуются: немногим больше восьми с половиной тысяч зарегистрированных пользователей – число, не позволяющее претендовать на звание лидера.

ТЕХНОКРАТИЯ – МАТЬ ПОРЯДКА

Вы привыкли к тому, что браузерные игры – в лучшем случае красиво нарисованный флэш? Отвыкайте: «Формула 02» от ООО «ТЭВэИкс Медиа», радующая фанатов с весны 2006 года, – это самые настоящие многопользовательские браузерные 3D-гонки в реальном времени. Virtools, технология, позволяющая создавать интерактивные 3D-приложения, очень хорошо зарекомендовала себя в качестве основы для столь оригинального проекта.

Идея проста – есть город, в котором мы живем, тренируемся и роемся на свалке в поисках полезного металлолома. Еще есть трассы, разные варианты заездов, несколько типов автомобилей, достаточно много апгрейдов – обвесов, движков, спойлеров, винилов, закисы азота и прочих обязательных компонентов нормальной игры про уличные гонки. Юные шушакеры начинают свой путь с тренировочных заездов, набивая руку и принаравливаясь к управлению (а оно здесь слегка непривычное – машинки катятся довольно неторопливо), после чего допускаются до серьезных состязаний с живым противником, в которых и награда больше, и удовольствие, соответственно, тоже.

Типов гонок несколько, тут и знакомые по «Форсажу» четверть мили, и кольцевые заезды, и гонки с препятствиями. Самый яркий режим – чемпионат мира: для участия в нем необходимо пройти квалификацию, определиться со страной, от имени которой плани-

руем выступать, – и вперед, на трек. На этом соревновании машины и бензин предоставляются администрацией, а вот в остальных придется самостоятельно позаботиться о своем железном коне – все расходы по апгрейду, обслуживанию и заправке автомобиля лягут на наши плечи.

Способов заработать деньги два: можно принимать участие в заездах, откладывая полученную за призовые места валюту на покупку запчастей, либо отправиться на свалку в надежде найти там стоящую вещь, за которую скупщик металлолома заплатит неплохие деньги. Со вторым вариантом не все так просто – металл, как известно, штука тяжелая, а это означает, что нашему протезе предстоит провести несколько вполне реальных часов в виртуальном спортзале, прежде чем его показатели силы позволят выносить со свалки металл в нужных количествах.

Важно, что игра не стоит на месте, постоянно добавляются новые автомобили, дополнительные арены для проведения состязаний, а самое главное – разработчики планируют в ближайшее время предоставить нам возможность ездить по городу и самостоятельно выбирать место и маршрут будущих состязаний.



1С МУЛЬТИМЕДІА

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

КОСТИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ

ДОМИНАТОРЫ

ПЕРЕЗАГРУЗКА

НОВОВВЕДЕНИЯ:

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

БОНУСИ:

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

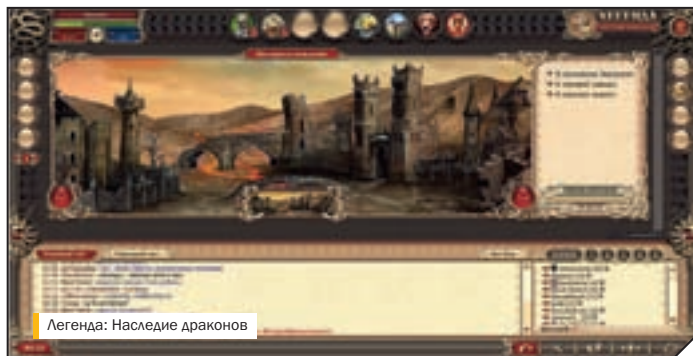
ВІДЗНАКА РЕЙНДЖЕРА!

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



WWW.RANGERS.RU





Легенда: Наследие драконов

КАЖДЫЙ ОХОТНИК ЖЕЛАЕТ ЗНАТЬ...

Компания IT Territory, недавно отпраздновавшая свою третью годовщину, по праву может считаться одним из самых успешных разработчиков браузерных игр – еще бы, ведь суммарное количество пользователей всех их проектов превышает три миллиона. «Территория», «Жуки», «Берсерк online» – их рук дело, равно как и объект нашего внимания «Легенда: Наследие драконов».

Это не очередной «БК»-клон, а практически полноценная MMORPG. Как и положено в многопользовательской ролевой игре, в «Легенде» есть довольно большой мир с разнообразными локациями, где располагаются города, деревушки, замки и подземелья. В своих путешествиях игрок встретится с огромным количеством NPC и всевозможных монстров, а для повышения уровней нам придется не только сразиться с другими геймерами, но и справиться со множеством квестов, среди которых, впрочем, преобладают задания типа «пойди туда не знаю куда» и классические фарминг-квесты.

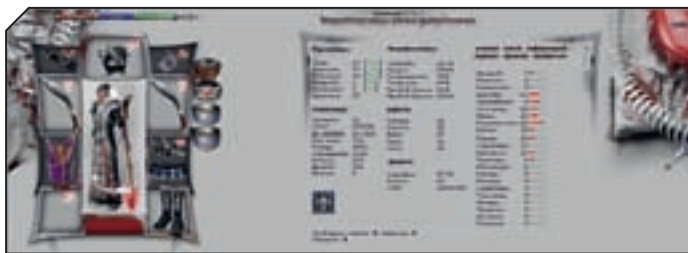
Подобное можно встретить и в других браузерных ролевых играх, но у «Легенды» есть одна особенность, делающая ее непохожей на остальные отечественные BVMMORPG. Действия героя в битвах полностью анимированы, кроме того, на персонаже отображаются все предметы, которые он использует в данный момент. Сама боевка тоже довольно необычна. Для начала забудьте про «три удара/три блока», вместо этого тут действует зональная система с возможностью выполнения комбо и всего одним блоком, который попросту уменьшает получаемые повреждения. В любой момент во время сражения вы вольны воспользоваться различными зельями и порошками, чтобы подлечиться, повысить защиту или увеличить силу удара. Бои выглядят довольно

зрелищно благодаря оригинальному и качественному графическому исполнению, в результате битвы напоминают некий пошаговый файтинг. Однако на ход отводится всего 15 секунд, и это добавляет игре динамики, так что геймеру не приходится мучительно долго ожидать хода противника, чем подчас грешат браузерные проекты.

Естественно, как и в каждой уважающей себя MMORPG, в «Легенде» есть возможность убивать других игроков. В мире Фео сражаются друг с другом две доминирующие расы: люди и вышедшие из недр вулкана магмары. При этом драки между членами противоборствующих фракций практически ничем не ограничены, поэтому, выходя за городские врата, будьте готовы – ганк здесь явление частое и в принципе привычное. Фарминг монстров, гордо именуемый в «Легенде» охотой, – тоже вещь традиционная. Впрочем, выбирая жертву, стоит быть осторожным – ничто не помешает блуждающим по локации высокоуровневым монстрам напасть на самого охотника. В подобной ситуации спасти от неминуемой гибели могут только другие игроки, которые, к счастью, редко когда отказываются помочь попавшему в беду.

Старания разработчиков не были напрасными, о чем свидетельствует стабильно большое количество игроков в онлайн. Настолько большое, что иногда на одного монстра приходится по несколько геймеров! В таком случае опыт делится пропорционально нанесенным повреждениям, а лут достается самому активному участнику поединка.

Попасть в «Легенду» можно как из окна браузера, так и загрузив клиентскую часть из Интернета. Последний вариант предпочтительнее, поскольку экономит не только трафик, но и нервы: проект-то на флэше, и играть из-под браузера – удовольствие ниже среднего.



Грани Реальности

ЗА ГРАНЬЮ

Первое, что бросается в глаза при взгляде на вышедшую в феврале 2005-го игру «Грани Реальности», – эффектный и оригинальный дизайн. Художники из EReality отлично поработали над созданием индивидуального стиля проекта. Здесь замечательно все – от необычных задников до, пожалуй, самых красивых артов персонажей из тех, что мне доводилось видеть в последнее время.

Жанр проекта можно охарактеризовать как браузерный многопользовательский файтинг. Да, это продолжатель идей «Бойцовского Клуба», взявший лучшее от первоисточника и, к счастью, оказавшийся способным избежать его недочетов. Как и в любом файтинге, в «Гранях Реальности» игрока на пути к верхним позициям рейтинга ждет немало драк. Естественно, разнообразные доспехи и оружие, волшебные свитки и благословения от других персонажей прилагаются. Сама боевка, впрочем, претерпела некоторые изменения. В частности, зональная система ударов сменилась точечной, и, что самое главное, появились местные аналоги action points, затрачиваемых на действия в бою, – удары, блоки и применение специальных приемов. Такой подход оставляет пространство для выработки собственной стратегии и оригинальных тактических решений.

Спецудары зависят как от вооружения бойца, так и от его склонности. Последний параметр здесь – нечто сродни религии: за поклонение тому или иному богу игроки получают различные бонусы, в том числе и специальные приемы. Для тех, кому заранее спланированных драк маловато, был создан Дом пробудившихся. Игроки, вступив в эту организацию, могут нападать друг на друга практически повсюду, за исключением так называемых безопасных зон. Победы в PvP дают бойцам специальные баллы, которые после тратятся на бонусы Дома, к примеру, на увеличение полезных характеристик или наносимого урона.

Впрочем, в «Гранях» игроку позволяет не только воевать, мирные профессии тут являются стабильным источником дохода. Причем, что особенно приятно, большинство из них взаимосвязаны, и одни профессии становятся источником ресурсов и производственных материалов для других. Список всевозможных ремесел довольно внушителен – двенадцать пунктов, от лесоруба до оружейника, и все они востребованы. Рыбак продает улов повару, который готовит из него восстанавливающую здоровье и повышающую характеристики пищу. Покупая материалы, ремесленник создает разные типы оружия и брони, оружейник осуществляет заточку клинков. А недавно в игру была введена система палаток, в которых игроки могут продавать собственные товары.

Есть у проекта и свои минусы. К примеру, в «Гранях реальности», как и в большинстве BVMMOG, имеется возможность покупать уникальные арты и раритетные предметы экипировки за реальные деньги. Тем не менее «Грани» относятся к тем немногим браузерным проектам, в которые геймеру совершенно не обязательно вкладывать свои кровные, – практически все дополнительные сервисы и артефакты продаются также и за внутреннюю валюту.

* * *

Конечно, в данном материале упомянута лишь малая доля существующих BVMMOG – мы надеемся просто заинтересовать читателей этим относительно молодым жанром. А все игры, попавшие в обзор, объединяет одна общая черта – со временем из нехитрых забав на пятнадцать-двадцать минут в день они превращаются в солидные проекты, приносящие своим создателям достойную прибыль. Десятитысячные же армии почитателей браузерных развлечений вызывают уважение и у фанатов pext-gep, и у владельцев сверхмощных компьютеров.

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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



СЛУЖБА БЕЗПЕКИ АЛЬГЕЙРИ

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

РОЗШУКУЄТЬСЯ



ТАНЯ ТОРМЕНС

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

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

УВАГА! ЗЛОЧИННИЦЯ ОЗБРОЄНА І ДУЖЕ НЕБЕЗПЕЧНА!

1C®
ФІРМА "1С"

7.62_{mm}



APEIRON





Играть всегда, игра везде!

Ярослав Сингаевский

Ноутбук как полноценная мобильная игровая платформа – все еще миф или уже реальность? На этот вопрос мы попытаемся дать ответ в данной статье.

Оговоримся, что мы не ставили перед собой задачи провести детальное тестирование с щепетильным сравнением различных параметров и подробной выкладкой числовых показателей. Нашей целью было выяснить: первое – актуален ли ноутбук в качестве мобильной игровой платформы, и второе – удовлетворяет ли запросы онлайн-геймеров недавно пришедшая к нам связь нового поколения.

Фото: Александр Гобанов



Terra Mobile 1751 Extra



Процессор Intel Core 2 Duo T7400 (2,16 GHz)

Чипсет Intel 945PM + ICH6M

Оперативная память 2 GB, DDR2-667

Экран 17" (1440×900 точек)
Яркость экрана (мин./макс.) 35/155 кд/м²

Жесткий диск 120 GB SATA



Оптический привод DVD±RW DL

Графический адаптер NVIDIA GeForce Go 7950 GTX, 512 MB

Внешние порты 4×USB, FireWire (4 pin), ExpressCard, VGA, S-Video, S-Video-in, AV-in, RJ11, RJ45, S/PDIF, Line-in, Mic-in

Кард-ридер SD/MMC/MS (pro)

Коммуникации 1 Gbps Ethernet, модем 56K, Wi-Fi, IrDA, Bluetooth



Батарея 4400 мА·ч, 14,4 В

Автономность (мин./макс.) 1 ч 10 мин/2 ч 15 мин

Предустановленная ОС Windows Vista Ultimate

Габариты 397×293×22–45 мм

Масса 4,2 кг

Цена 13 999 грн

➔ Для тестирования мы использовали Terra Mobile 1751 Extra – один из лучших игровых ноутбуков на отечественном рынке и самую мощную из существующих сегодня 17-дюймовых систем. Установленный в ней процессор Intel Core Duo T2500 в связке с топовой мобильной видеокартой NVIDIA GeForce Go 7950 GTX обеспечивают высокую производительность в любых современных играх, в чем мы имели возможность убедиться. Однако вначале стоит сказать несколько слов об эргономике.

ЭРГОНОМИКА

Как вы знаете, клавиатуры ноутбуков существенно отличаются от более-менее стандартизированных настольных вариантов. Поэтому на нее стоит обратить самое пристальное внимание. Обязательно проверьте, насколько она удобна, устраивает ли вас расположение кнопок и их ход. В любом случае понадобится определенное время на привыкание, но если потом, в попытках использовать горячие клавиши, пальцы будут закручиваться в тугие морские узлы, винить, кроме себя самого, окажется некого.

Нелишним будет узнать, насколько сильно нагревается корпус ноутбука при работе. Современные игры серьезно нагружают систему, поэтому желательно удостовериться, что вентиляторы достаточно эффективно выполняют свои обязанности. Так, предоставленная для тестирования модель в моменты пиковой нагрузки начинала весьма ощутимо жечь кожу, держа ее на коленях было некомфортно.

Не забудьте приобрести хорошую мышь. Если использовать touch-pad, вы сможете без проблем играть разве что в сравнительно простые «казуалки». Конечно, определенная сноровка поможет успешно громить врага в некоторых пошаговых стратегиях, но для динамичных шутеров мышь строго обязательна. К слову, если вы левша, посмотрите, есть ли USB-разъемы на левой стороне выбранного претендента на покупку.

Не лишней будет и гарнитура. Ведь предполагается, что вы зачастую используете ноутбук в общественных местах. Так что не стоит пугать оглушительным залпом реактивных минометов миролюбивую бабушку, сидящую на скамейке по соседству.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

В отличие от своих собратьев, ориентированных на выполнение бизнес-приложений, игровые ноутбуки могут похвастаться производительностью, сравнимой с мощностями полноценных настольных систем. Обратите внимание на врез к этой статье, где указана конфигурация предоставленного нам Terra Mobile 1751. Впечатляет, верно?

Среди прочих игр, отобранных для тестирования, мы установили многопользовательский шутер F.E.A.R. Combat. Во-первых, этот проект предъявляет высокие требования к железу, во-вторых, как и всякий онлайн-FPS, он весьма щепетил к качеству связи и, в-третьих – совершенно бесплатен. После регистрации по адресу www.joinfear.com вы можете скачать клиент с наиболее подходящего зеркала и тут же ринуться в бой.

Мы решили довериться автоматической установке настроек, и были приятно удивлены. F.E.A.R. Combat «решила», что для данной системы наилучшим образом подойдет среднее качество текстур. Игра отключила мягкие тени, зато остальные графические параметры установила на предельные значения.

Требовательная к ресурсам Company of Heroes и вовсе решила, что значительная часть настроек вполне может быть оставлена на максимуме. Исключение составили разве что количество отображаемых деревьев и качество прорисовки моделей и ландшафта (стояли средние значения). Только разрешение экрана оказалось по нынешним временам достаточно скромным – 1024×768. Я поставил подходящее для широкоформатной матрицы 1280×720, несколько раз прогнал встроенный Benchmark и не заметил ощутимого падения fps.



ИНТЕРНЕТ

Компания PEOPLEnet предоставила для полевых испытаний 3G-модем CCU-550. К сожалению, нам не удалось заставить его работать на предустановленной на тестируемом ноутбуке Windows Vista. Вначале отказалась запускаться фирменная программа, с помощью которой производится соединение с Сетью. После переписывания вручную требуемой библиотеки из стоящей на редакционной машине Windows XP программа заработала, но так и не смогла обнаружить подключенный к ноутбуку модем.

В документации пользователя мы не нашли раздела, посвященного возможным проблемам при эксплуатации. Операторы службы поддержки проявляли завидное терпение и доброжелательность, но, увы, ничем, кроме стандартных советов вроде «выключите-перезагрузитесь-включите», помочь не смогли. Пришлось заняться установкой на ноутбук Windows XP Service Pack 2.

Однако несмотря на все старания, нам так и не удалось объективно оценить качество связи из-за технических проблем у оператора. Скорость соединения была невысокой, около 230 Kbps. Что самое неприятное – модем постоянно терял Сеть, хотя уровень сигнала практически неизменно оставался на максимуме.

Альтернативой связи 3G мог бы послужить Wi-Fi, но количество и качество хот-спотов у нас пока, прямо скажем, не поражает. Мобильный Интернет пригоден для общения и бизнес-приложений, однако запросы игроков он пока не удовлетворяет.

АВТОНОМНОСТЬ

Автономность является наиболее слабым местом игровых ноутбуков (да и любых ноутбуков вообще). Если есть такая возможность, сразу позаботьтесь о приобретении дополнительного аккумулятора или оснащении ноутбука батареей повышенной емкости.

Но даже приняв подобные предупредительные меры, вам вряд ли стоит рассчитывать на продолжительный период работы. Динамическое освещение, мягкие тени, сложные системы частиц и прочие графические красоты современных игр полностью задействуют ресурсы компьютера и сжигают энергетические запасы аккумулятора в течение примерно трех-четырех часов. Тестируемый же Terra M1751 при пиковой нагрузке и вовсе смог протянуть чуть больше часа.

Поэтому ноутбук располагает к небольшим игровым сессиям: короткой схватке в Unreal Tournament, блицпартии в StarCraft. Вы вряд ли затеете масштабное сражение в Medieval II: Total War или отправитесь выполнять сложный квест в World of Warcraft, когда поблизости нет (или не предвидится) спасительной розетки. Вот почему мы не рискуем советовать ноутбук в качестве игровой платформы, удобной в долгих поездках. Если вы ищете надежного «игрового попутчика», стоит остановить выбор на консоли Nintendo DS, которая способна развлекать вас на одной подзарядке по крайней мере часов семь-восемь.

ВЫВОДЫ

Одним из главных сдерживающих факторов при покупке ноутбука является его стоимость. Увлечение компьютерными играми в общем-то никогда не относилось к разряду дешевых удовольствий. Но цена ноутбука с актуальной для геймера конфигурацией намного превышает стоимость аналогичной desktop-системы. И не забудьте также о том, что апгрейд (а для игроков он попросту неизбежен) мобильных систем – задача непростая и дорогостоящая.

Кроме того, автономность работы ноутбуков все еще оставляет желать лучшего, тем самым существенно нивелируется их основное достоинство – мобильность. Поэтому целесообразность покупки такого устройства для игры в полевых условиях в данный момент весьма сомнительна.

Тем не менее современный игровой ноутбук может послужить вам изящной и полноценной заменой привычной крупногабаритной стационарной системы. Он подойдет и в том случае, если вы ведете активный образ жизни, часто меняете квартиры или хотите приобрести второй «полноценный» домашний PC. Конечно при условии, что вы готовы платить больше, смирившись при этом с указанными недостатками.

THRUSTMASTER®

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



Официальный представитель компании «ABC»

м. Киев 18511737-85-85 www.abc-ua.com

ПАРТНЕР:

Національний Центр: 044-261-95-95-567-86-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13

Топ 5

Опасные птички

Пока киноиндустрия запугивает зрителей тварями зубастыми, индустрия игровая убеждает нас, что опасность может исходить от безобидных на первый взгляд пернатых.

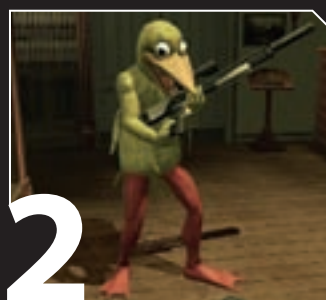


Андрей Кубовский



Курощуп (Fable)

Чем можно заняться, приобретя за небольшую сумму зычное имя «Курощуп» и получив главный приз на аттракционе «Пни цыпу»? Правильно, вооружиться приличным боевым молотом и нести в мир добро, по ходу избавляя его от сотен разбойников и нечисти всех мастей. Либо делать то же самое, но во имя зла. Наличие нимба над головой говорит о том, что у героя в одеяниях белого мага руки как минимум по локоть в добре.



47 (серия Hitman)

Мистеру 47-му (профессия – киллер) частенько приходится менять костюмы, чтобы не привлекать внимания окружающих. Порой для выполнения заказа он облачается в довольно специфические наряды.

2



Huhn (Серия Moorhuhn)

Huhn – это курица с дробовиком, в считанные минуты укладывающая штабелями десятки своих соплеменников и несущая смерть тысячам левых кнопок мышек.

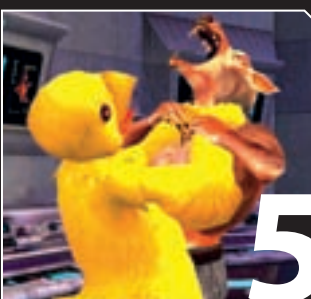
3



Маг Хугин (Disciples 2: Dark Prophecy)

Этот одноглазый маг способен в одиночку в честном бою отправить на тот свет пару зеленых драконов. Жаль, что, став на сторону темных сил, он пытался отнять древние руны у бойцов Горных Кланов.

4



«Цыпа-убийца» (The Movies)

На киностудии им. П. Молиньё можно снять фильм, в котором обладатели ножек им. Буша будут насаживать на осиновые колья вампиров, крушить боевых роботов, пырять ножиками злобных пришельцев и душить обратной.

5

Превью

Путешествия в будущее и материализация духов

Hellgate: London

История этой RPG сложна и запутанна. Сначала обещали Diablo от первого лица, теперь же перед нами настоящая MMORPG с элементами FPS. Давайте разберемся, что же приготовили выходцы из Blizzard.

с. 32

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

«Чистое небо» – довольно романтическое название для игры, в которой имеются экологическая катастрофа, мутанты и продажные военные. Возвращаемся в Чернобыль!

с. 40

В этом разделе

- 32 Hellgate:
London
- 40 S.T.A.L.K.E.R.:
Чистое небо
- 46 Condemned:
World Saga
- 48 Lost Odyssey
- 52 LittleBigPlanet
- 56 Drakensang:
The Dark Eye

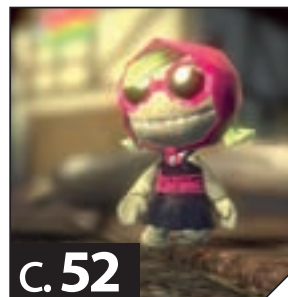
Lost Odyssey

с. 48



LittleBigPlanet

с. 52



Drakensang: The Dark Eye

с. 56



Hellgate: London

Дмитрий Курятник

Кто стережет врата Адовы?

У рассматриваемого сегодня проекта Hellgate: London много общего со всемирно известной серией Diablo, что неудивительно – среди соучредителей Flagship Studios немало бывших сотрудников Blizzard North.



«Завсегда и Тристрама надеются на то, что свежая HG: London залечит их душевные раны вместо желанной, но не анонсированной Diablo III»



Паспорт

Жанр action/RPG

Разработчик Flagship Studios

Издатели Namco Bandai/EA

Дата выхода октябрь 2007

Web-сайт www.hellgatelondon.com

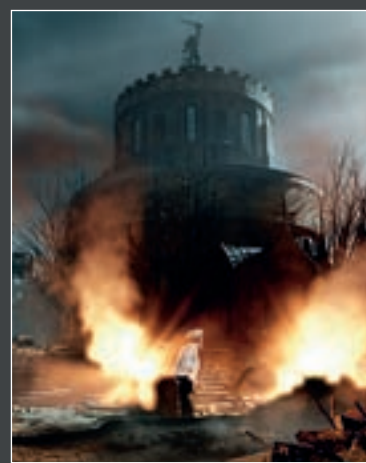
О разработчике

Flagship Studios

Игры нет

Web-сайт www.flagshipstudios.com

Молодая компания-разработчик из Сан-Франциско, известная в первую очередь тем, что состоит из «людей, создавших Diablo». В данный момент занимается еще одним проектом, помимо Hellgate: London, — многопользовательской игрой Mythos.



Вы только вчитайтесь в список авторов, которые работают над с нетерпением ожидаемой фанатами action/RPG: «отцы» Diablo Эрих Шэфер (Erich Schaefer), его брат Макс (Max Schaefer), Дэвид Бревик (David Brevik), бывший вице-президент Blizzard North Билл Роупер (Bill Roper) и продюсер Diablo II Кеннет Вильямс (Kenneth Williams). Именно этот звездный перечень имен и позволяет завсегда и Тристрама надеяться на то, что свежая HG: London залечит их душевные раны вместо желанной, но так и не анонсированной Diablo III. Да и сами разработчики раз за разом повто-



«Hellgate: London – одна из самых неоднозначных игр этого года»

ряют: «Наш проект – идейный наследник великой серии».

Впрочем, все вышесказанное отнюдь не означает, что нам выдадут под кальку срисованный со славного «духовного предка» проект. Ребята из Flagship Studios отважились сделать несколько весьма рискованных шагов. Начнем с того, что в этой игре ролевую составляющую, завязанную на характеристиках персонажа, попытаются соединить с элементами шутера от первого лица – комбинация сама по себе очень неоднозначная. Да и от ставшей уже классической для roguelike RPG изометрии решено было отказаться в пользу управляемой камеры.

А вот сеттинг довольно близок к миру Diablo. К сожалению, нам не дадут вернуться в Тристрам – действие развернется в упорно сопротивляющейся апокалипсису столице туманного Альбиона. Нашествие демонической армии, подземелья и катакомбы, а также три фракции, которые пытаются спасти гибнущую Землю, – все это замечательно вписывается в общую картину.

Вообще Hellgate: London заслуживает титула одной из самых неоднозначных и в то же время одной из самых ожидаемых игр этого года – слишком много привлекательных и сомнительных идей в ней собрано. К последним можно смело отнести игровые режимы: планируется single-кампания и мультиплеер. Если с первым все понятно и никаких претензий к нему нет и быть не может – это же классика, то второй вызвал немало вопросов в фанкомьюнити. Еще бы, ведь разработчиками было принято решение сделать два варианта профилей пользователей – обычные и элитные аккаунты. При этом первые существенно проигрывают последним по функциональности: весь контент, который будет появляться в аддонах (новые наборы брони, локации, монстры, квесты и многое другое), получат только владельцы элитных (читай «платных») аккаунтов. Прямо социальная несправедливость!

Очевидно, что за дополнительный взнос будут доступны и такие приятные фишки, как двенадцать слотов для персонажей вместо трех, увеличенное в два раза хранилище для вещей, специальные PvP-зоны и рейтинг, а также возможность создавать гильдии. Стоимость элитного аккаунта в принципе невысока, предположительно около \$10 в месяц, что для MMORPG вроде бы и немного, но

на самом-то деле к MMORPG Hellgate: London можно отнести с натяжкой. Изначально планировалось задействовать опыт все той же Diablo и популярной Guild Wars, когда пользователь приобретает исключительно клиентскую часть и аддоны, а игра в Интернете, по сути, бесплатна. Именно потому принятое позже решение ввести ежемесячные взносы и существенно ограничить функциональность базовых аккаунтов вызвало бурю негодования у потенциальных обитателей мира Hellgate: London.

Однако не будем спешить с выводами и оставим на время многопользовательский режим, ведь single-кампания и сама по себе выглядит очень привлекательно.

ЧТО БЫЛО

Игра имеет мрачную предысторию, как и подобает представителю данного жанра. События происходят в 2038 году, продолжается затянувшаяся война человечества с демоническими армиями, в очередной раз возжелавшими захватить наш мир. История сохранила память о предыдущих попытках: крестоносцы вроде бы не сражались с мусульманами – они отбивали вторжение сил Тьмы, великий лондонский пожар 1666 года на самом деле был поджогом, совершенным с целью уничтожить демоническую чуму. Ну а храмовники-тамплиеры всегда были носителями знаний о способах борьбы с бесовщиной. Однако в начале XIV века множество адептов сжег на кострах завистливый король Филипп IV Французский, ненавидевший этот орден и опасавшийся его нарастающего влияния. Но несмотря на гонения, тамплиеры продолжили свою деятельность, хотя и вынуждены были скрываться в тени во избежание полного уничтожения.

Шло время, прогрессировали технологии, древние знания были утрачены. Когда демоны атаковали Землю в очередной раз, человечество оказалось неподготовленным. Обычное оружие было неэффективным против адской орды. Храмовники предложили свои услуги военным, но те упирались, отказываясь поверить в мистическую природу врагов. Силы Тьмы слишком быстро одержали победу в этой битве. Длительный процесс превращения Земли в Ад начался.

Но не все было потеряно – несколько фракций предусмотрели возможность подобного исхода и



«Уровни, места расположения монстров и параметры предметов генерируются случайно»

по мере сил подготовились к нему. Повстанцы, вооруженные современным, фантастическим и магическим оружием, приспособили лондонское метро под убежище, и теперь бывшие его станции служат своеобразными базами и перевалочными пунктами. Ну а главный герой в качестве члена одной из таких группировок должен попытаться спасти наш мир. Или хотя бы то, что от него осталось.

В Hellgate: London скombинирована механика RPG с геймплем FPS. Выглядит и играется про-

ект, как шутер, однако персонажи набирают уровни, получают очки, которые можно распределить по умениям и параметрам, а результат схватки зависит в большей степени от характеристик и экипировки героя, чем от мастерства игрока. Одной из фишек являются случайно генерируемые уровни, места расположения монстров и параметры предметов – в точности как в Diablo, с той лишь только разницей, что доступных комбинаций теперь на порядок больше.

ЧТО БУДЕТ

Интересно, что в Hellgate: London нет привычного по MMORPG разделения на классы по специализации. Представители всех фракций смогут и наносить повреждения, и лечиться самостоятельно. Разработчики поделились с нами информацией о том, кто именно отважится противостоять Злу на этот раз.

Герои Hellgate: London принадлежат к трем отдельным группам, или фракциям. У них совершенно разные идеалы, методы тренировки и боевые техники, различная

философия. В каждой из групп есть собственные классы персонажей, и именно выбор фракции и класса во многом определяет геймплей.

Ну, во-первых, тут, конечно же, появятся тамплиеры (templar). Орден праведных мечников состоит из благородных рыцарей (кстати, обоего пола), единственная цель которых – защита человечества. После вторжения демонской орды тамплиеры оказались лидерами лондонского Сопротивления.

Среди храмовников будут стражи (guardian), ориентированные на защиту воины ближнего боя, способные методично наносить удары «массового поражения». Мастера меча (blademaster), имеющие по острому клинку в каждой руке,



«Hellgate: London будет очень комфортной для фанов Diablo»



Годзилла-то до чего отошел!

напротив, станут агрессивно нападать на врагов, внося беспорядок в их ряды и отвлекая противников от дистанционных классов.

Во-вторых, защитниками человечества выступают кабалисты (cabalists) – искатели знания, изучающие Великую Тьму, дабы сразиться с ней. Непосвященным подобная философия покажется граничащей с безумием, но кабалисты на деле доказывают эффективность своего подхода: один квалифицированный кабалист заменит собой целую армию при условии, что он будет хорошо экипирован и займет тактически выгодную позицию.

Внутри данной фракции также имеются бойцы двух классов – вызывающие духов (summoner) и... уж не знаю, как переведут слово «evoker», если вдруг соберутся локализовать игру, но по смыслу оно близко к названию предыдущего класса. Однако между ними немало отличий: первые овладели искусством создания собственных демонов-миньонов, которые отвлекают врагов и наносят им повреждения, а вторые манипулируют потоками сверхъестественных сил, пропуская темную энергию и энергию стихий через особые фокусирующие предметы (focus items). Как вы догадываетесь, воины обоих классов предпочитают не ввязываться в ближний бой.

Ну и наконец, третья фракция – охотники (hunters), тренированные бывшие военные. На поле боя они применяют ультрасовременные технологии, позволяющие им сражаться врагов на большом расстоянии. Бойцы-стрелки (marksman), представители первого класса данной группы, используют готовое мощное оружие, получая бонусы за меткое попадание, например всевозможные улучшения параметров, самонаводящиеся пули и способность к отражению снарядов. Второй класс – инженеры (engineer) – превосходно разбирается в технике и применяет свои знания для того, чтобы строить автоматизированных ботов и дронов.

О классах и фракциях разработчики беседуют охотно, а вот наши попытки выяснить, что же будет представлять собой ролевая система, не дали особых результатов. Если уж Hellgate: London позиционируется как последовательница серии Diablo, логично ожидать в ней «дьяболоподобной» же системы развития персонажа с древами умений и распределением очков по параметрам. Авторы интригуют нас следующими

заявлениями: «Мы сделали несколько изменений в системе умений по сравнению с Diablo II. Hellgate: London будет очень комфортной для фанов Diablo, но в то же время есть множество вариантов, способных удовлетворить пользователей. Мы не ограничимся тем, чтобы просто позволить игрокам распределять по умениям столько очков, сколько они хотят и могут. Да и вообще здесь навыки определяются классами в большей степени, нежели то было в серии Diablo. Мы думаем, вам понравится изучать систему умений и создавать свои уникальные билды для каждого класса». Ну и какие, скажите на милость, мы должны из этого сделать выводы?

ЧЕМ СЕРДЦЕ УСПОКОИТСЯ

Зато уж демонов в Hellgate: London будет много. Очень много. И это, безусловно, радует. Создавая наших с вами противников, во Flagship Studios придерживались канонов action/RPG – монстры делятся на обычных, чемпионов, уникальных и боссов. Естественно, что каждый из встреченных врагов может оказаться иммунным к определенному типу оружия, а потому придется экспериментировать, подбирая наиболее эффективный способ их уничтожения.

Помимо того, демоны будут принадлежать к четырем различным кастам: necros – создатели нежити; звероподобные beasts; spectrals – призраки, только частично существующие в нашем мире; а также grimus – князья ада, способные изготавливать и кастомизировать снаряжение.

Думаю, практически все помнят колоритного здоровенного демона, которого показали в тизерном ролике. Естественно, мы попытались узнать, встретится что-либо подобное в игре или это был просто удачный рекламный ход. Как оказалось, таких громадных тварей будет немало – в основном среди чемпионов и боссов. Однако главная фишка, по словам разработчиков, не в размере врагов, а в специальной тактике. Вот тут-то нам и обещают незабываемые впечатления.

Хотя иногда и кажется, будто action/RPG – в основном бессмысленное уничтожение монстров, на самом деле это не так. Это вполне осмысленное уничтожение монстров – ведь мы же выполняем квесты! В Hellgate: London нас ждут как сюжетные, так и классовые и побочные (помогающие улучшить

«Главная фишка, по словам разработчиков, не в размере врагов, а в специальной тактике, необходимой для борьбы с ними»



репутацию) задания. Многие из миссий генерируются случайным образом, что вносит свою лепту в разнообразие геймплея.

Да, Hellgate: London абсолютно линейна, однако вспомним, что той же Diablo это несколько не мешало. Для исследования нам предоставят безопасные зоны (бывшие станции метро), соединенные подземельями, и городские улицы, где кишат демоны. На станциях разрешается прогуляться, сдать и получить квесты, вступить в партии в мультиплеере.

Что же представляют собой уровни? По словам разработчиков, нас ожидает разнообразие надземных и подземных локаций, в которых будут происходить сражения. Кроме этого, по ходу игры мы посетим Ад и еще несколько интересных мест. Окружение, кстати, планируют сделать частично интерактивным.

Ну а дабы наблюдать все это веселье с выгодных ракурсов, в Hellgate: London будет реализована управляемая камера: при использовании огнестрельного оружия может применяться вид как от первого, так и от третьего лица; в ближнем бою придется довольствоваться камерой, подвешенной за спиной. Подобное решение разработчики аргументируют тем, что динамичные сражения делают сочетание холодного оружия и вида от первого лица ужасно неэффективным, и мы склонны с ними согласиться. Ведь Hellgate: London – это не Oblivion, в которой мы дрались максимум с неполным десятком противников одновременно. Кстати, меткость игрока здесь особо востребована не будет – оружие способно само отслеживать цели или просто наносить AoE-повреждения. А вот важным окажется то, насколько прокачан параметр «Меткость» у персонажа. Но не спешите расстраиваться, специально для любителей точной стрельбы в HG: London присутствуют несколько типов оружия, требующих от игрока чего-то большего, нежели умения быстро нажимать на правую клавишу мыши. В основном такие образцы получит фракция охотников.

На данный момент готовы больше сотни базовых видов оружия,

но это только основа системы.

Ведь игра динамически генерирует свойства предметов, а значит, комбинаций будут миллионы. Ну и не стоит забывать о возможности модифицировать оружие с помощью присоединения к ним различных компонентов – реликвий или топливных элементов.

Ожидаются как реалистично выглядящие, так и абсолютно фантастические образцы: тесла-винтовки, испускающие электрический разряд, уникальное «органическое оружие», стреляющее живыми существами (электрическими угрями, к примеру)... У каждого типа оружия есть свои уникальные и крайне неприятные для неудачливых завоевателей особенности. Например, физическое сбивает неприятеля с ног, спектральное ослабляет врага и увеличивает уровень наносимых ему повреждений, электрическое на время обездвиживает и т. п.

Мультиплеер может несколько разочаровать любителей PvP: игра в первую очередь позиционируется как PvE-ориентированная и фокусируется на взаимодействии различных классов в группе. Но оставить Hellgate: London без PvP, с ее-то потенциалом, было бы концунством, а потому уничтожать других игроков все же позволят: на привычных дуэлях или на доступных обладателям элитных аккаунтов аренах.

Геймплей ориентирован на походы в инстансы, так что нам, к сожалению, не стать свидетелями эпических сражений армий игроков с ордами тьмы – тут у каждого будет своя локальная война. Впрочем, в отличие от «настоящих» MMORPG объединение в группы с другими пользователями станет не жизненной необходимостью, а приятной дополнительной возможностью. Любый персонаж способен пройти всю игру соло, хотя группы и принесут определенную выгоду в виде более быстрого набора опыта и возросших шансов найти уникальную вещь. Уровень сложности будет повышаться параллельно с увеличением количества членов группы примерно так, как это было в Diablo II.



Большим плюсом Hellgate: London является тот факт, что хотя игра и будет поддерживать DirectX 10 и связанные с этим модные навороты, запустить ее можно и на менее мощных системах – изначально проект все-таки разрабатывался под DX9. Владельцы PC послабее увидят текстуры более низкого разрешения, не смогут в полной мере насладиться некоторыми эффектами – в общем, ничего страшного.

Итак, не знаем, как вы, но мы уже давно определились с нашим отношением к этому проекту – ждать, и точка! Слишком много интересного обещают его разработчики, чтобы Hellgate: London можно было просто оставить в стороне. Да и в конце концов, разве вам никогда не хотелось уложить Дьябло снайперским выстрелом промеж глаз?



«Hellgate: London абсолютно линейна, но той же Diablo это несколько не мешало»



Осторожно! Идут
ремонтные работы



Сергей Галёнкин

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо



«Предыстория событий оригинальной S.T.A.L.K.E.R., рассказанная от лица одного из врагов Стрелка»

Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик GSC Game World
Издатель GSC World Publishing
Дата выхода весна 2008
Web-сайт stalker-game.com

О разработчике

GSC
Игры S.T.A.L.K.E.R., серия «Казак»,
Venom, Firestarter
Web-сайт www.gsc-game.com

Самая известная украинская компания-разработчик, прославившая отечественный геймдев дважды – своими «Кзаками» и S.T.A.L.K.E.R.



→ Догнать Стрелка

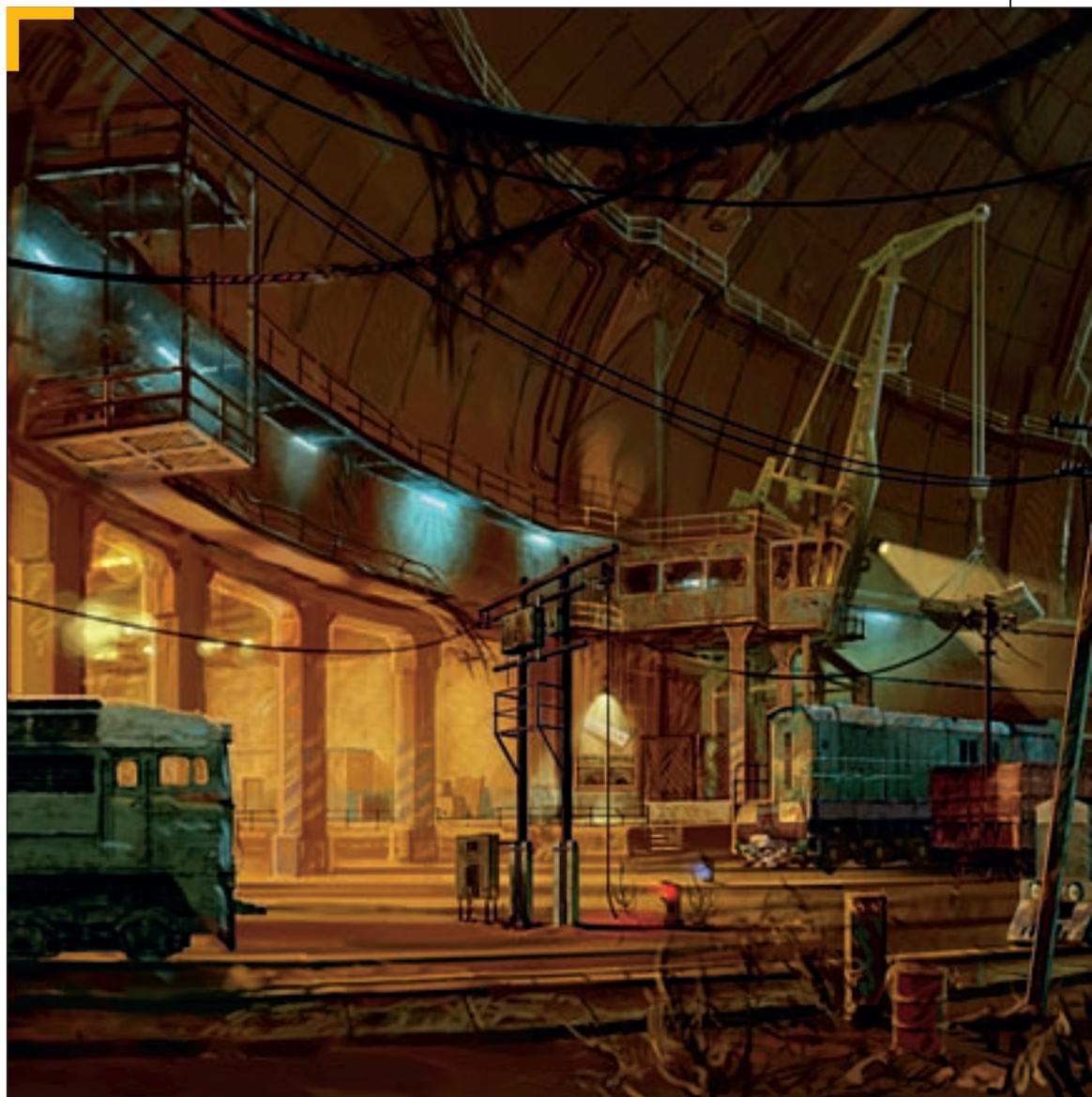
Грандиозный успех S.T.A.L.K.E.R. (по разным данным во всем мире продано свыше миллиона копий) предсказать не брался никто. Еще полгода назад поклонники игры с удовольствием делили на форумах машину Антона Большакова, которую он пообещал отдать фанатам, если проект не увидит свет в марте.

→ Поэтому когда во время нашего визита в офис GSC Антон говорит, что следующий проект в мире S.T.A.L.K.E.R. появится весной 2008 г., его словам веришь. К тому же на сей раз мы видим не просто набор скетчей и уровни в редакторе: на экране заметно похорошевшая и способная дать фору некоторым свежим шутерам великая отечественная игра. Новый эпизод.

СЦЕНАРИЙ

Сергей Григорович довольно давно рассказывал о планах выпустить в первую очередь именно приквел. Не все в S.T.A.L.K.E.R. удалось объяснить, не все сюжетные линии очевидны. Вот, например, главный герой предыдущей части Стрелок ходил в центр Зоны трижды. В третий раз мы принимали в этом непосредственное участие и знаем, что первые два посещения радикально изменили окрестности Чернобыля. Разве вам не интересно узнать, чем закончились предыдущие его попытки?

В приквеле новый герой – мы играем за нанятого группировкой «Чистое небо» сталкера. Знатки наверняка удивятся – не было такой в S.T.A.L.K.E.R. Да, не было, и тому есть объяснение, которое вы узнаете в следующей части игры. Основатели «Чистого неба» – это одни из тех, кто, собственно, создал Зону, и после того как она изменила мир, они продолжали внимательно ее изучать. И тут появляется наш старый знакомый Стрелок, во второй раз намеревающийся пробраться к ее центру. Предыдущая его попытка существенно изменила как ландшафт, так и людей и монстров, населяющих Зону, и у «Чистого неба» есть уверенность, что после очередного вмешательства Стрелка небольшой мир Зоны может попросту погибнуть, –



Привет, Gears of War!



Подземелья Припяти



его действия влияют на всех, кто находится внутри Зоны. В то же время наш герой регулярно испытывает пси-давление со стороны Зоны, которое постепенно убивает его, каждый выброс Зоны «выжигает» его нервную систему. Остановить Стелка или умереть – не такой уж сложный выбор.

ВОЙНА ГРУППИРОВОК

Как и в оригинальном S.T.A.L.K.E.R., в «Чистом небе» имеется любимая игроками система симуляции жизни A-Life. На этот раз ее заметно усовершенствовали и наделили NPC большей свободой. Скажем, сталкеры способны использовать динамические укрытия, например прятаться за ящиками, которые раскидало взрывом. Нейтральные или дружественные сталкеры станут сами обращаться к игроку, вероятно, предлагать

помощь. И торговать можно будет практически с любым из них.

Часть игры проходит на фоне конфликта восьми группировок сталкеров, в котором мы принимаем участие, либо присоединившись к одной из них (кроме военных, конечно), либо действуя в одиночку.

О противостоянии фракций стоит рассказать поподробнее, ведь это важная составляющая проекта (впрочем, разработчики говорят, что поклонники сюжета смогут избежать его, если будут достаточно внимательны). Каждая сторона обладает своей базой и контролирует некоторое количество ключевых точек: места сбора артефактов, лаборатории, дороги, переходы между локациями. Группы сталкеров регулярно отправляются за свежим хабаром. При желании вы сможете за ними проследить и увидеть, где они



«В новом эпизоде каждый кадр продуман до мелочей, и в сюжетных миссиях хочется остановиться и полюбоваться окружением — настолько здорово все выглядит»

→ добывают товар на продажу. Деньги очень важны — ведь чем богаче фракция, тем больше солдат она может нанять. И нельзя забывать о научных зонах, контроль над которыми позволяет получить лучшее вооружение.

Естественно, бойцы каждой из группировок совершают регулярные вылазки на территорию противника, стараясь отбить у врага какой-нибудь источник прибыли. До вашего появления их силы находятся в хрупком равновесии, и победить ни одна из фракций не в состоянии. Вы не обязаны вмешиваться или присоединяться к конфликтующим сторонам: можно партизаниить, намеренно ослабляя любую из группировок, а можно искать альтернативный

путь в закрытый город Лиманск, доступ к которому контролируют эти банды.

Вообще, война фракций очень сильно напоминает эдакий матч в Battlefield, но умноженный на десять. Много соперников, много участников, много ключевых точек. Мы, в Gameplay, не уверены, что подобное понравится всем геймерам, но, как я уже писал выше, существует возможность пропустить эту часть игры. По утверждению разработчиков, сюжетное прохождение займет около 15 часов, плюс от 15 до 20 часов надо потратить на упомянутую выше войну.

ГРАФИКА

«Чистое небо» создано на движке S.T.A.L.K.E.R. и использует некото-

рые уровни из оригинальной игры. Но выглядит при этом гораздо красивее, особенно в новых локациях. Прошедшие с момента релиза несколько месяцев разработчики трудились над детализацией многих объектов в игре, улучшили текстуры и карты отражений.

Кроме того, S.T.A.L.K.E.R. стал еще более атмосферным. Предыдущая часть иногда дарила нам картинки удивительной красоты: закатом солнца над Припятью, уверен, любовался каждый. В новом эпизоде каждый кадр продуман до мелочей, и в сюжетных миссиях хочется остановиться и полюбоваться окружением — настолько здорово все выглядит.

Дизайн некоторых уровней игры явно навеян Gears of War, в час-

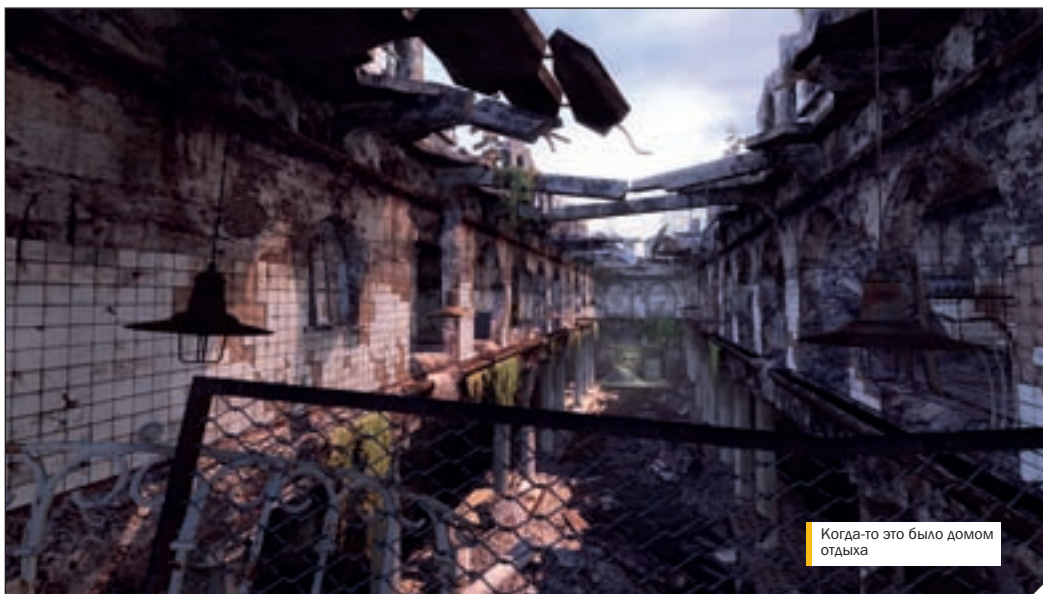
тности заброшенного санатория. Бои в поросшем виноградной лозой разрушенном Лиманске напоминают Call of Duty, а невероятный Рыжий лес как будто взят напрямую из World of Warcraft. Причем игра не смотрится сборной солянкой стилей и жанров — это все тот же S.T.A.L.K.E.R., который мы знаем и любим. Просто красивее.

С технологической точки зрения движок заметно улучшился. В первую очередь его значительно оптимизировали, так что приквел будет менее требовательным к ресурсам, чем оригинал. Добавилась поддержка ряда новых фишек: parallax bump, soft particles, motion blur, eye adaptation effect и т. д.

Нам сообщили, что программисты GSC работают над внедрением



В мультиплеере можно будет управлять техникой. Но не такой, конечно



Когда-то это было домом отдыха

DirectX 10, но Антон Большаков сразу уточнил: если эта поддержка не будет поспевать в срок, то игру выпустят, как и первый эпизод, в DirectX 8 и DirectX 9, а новую render-часть оставят для следующих проектов.

БОЛЬШЕ ВСЕГО

Как и в любом порядочном продолжении, в «Чистом небе» нас ждет масса новшеств. По части оружия – еще шесть видов (от пистолетов и до ручного пулемета РКМ). Причем механика апгрейда снаряжения изменится: обычные стволы улучшать будет нельзя, а вот редкие хорошо модифицируются. Но за ними еще нужно побегать, а потом холить и лелеять (ремонтировать и пристреливать).

Разработчики хотят, чтобы игрок дорожил своим оружием и не выбрасывал его, как в предыдущей части, после получения нового. Появится возможность держать в руках два предмета, например детектор и пистолет. Стрельбы из пары стволов в духе фильмов Джона Ву скорее всего не будет.

Естественно, добавятся новые типы монстров. Ведь в этот раз в центр Зоны мы будем пробираться под землей (уникальный шлем Стрелка, к сожалению, нам не достанется), а там живет немало хищных тварей. Разработчики хотят сделать их более опасными, чем противники из S.T.A.L.K.E.R., – чудовища будут обладать пси-способностями, научатся левитировать и телепортироваться.

Не обойдется и без новых аномалий и артефактов, которые возникают при каждом выбросе Зоны. Самые опасные и редкие из них окажутся невидимыми, так что обнаружить их можно будет только с помощью детектора. А в мультиплеере разрешат управлять техникой.

ИТОГ

Приквел S.T.A.L.K.E.R., несомненно, станет интересным проектом. Новый графический дизайн, улучшенный движок, сильный сюжет понравятся тем, кто по достоинству оценил первую часть. Но кардинальных изменений не ждите – в отличие от революционного оригинала в «Чистом небе» нас ждет в принципе все тот же геймплей с небольшими нововведениями в игровой механике.

microlab

feel different



**АКУСТИКА
2007 року**

**MICROLAB дарує
MICRA NISSAN**

**Хочеш мати
модне авто?!
Бери участь
в акції
від microlab**



З 1 травня по 31 серпня
купу 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

Condemned World Saga

Георгий Чекан



Рука творца творить устала

Condemned World Saga – первая игра молодой киевской команды Wolf Run, однако ребятам уже есть чем похвастать – за плечами у них разработка таких громких проектов, как Fire Department 3, Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow, «Казачи II» и даже великий и ужасный S.T.A.L.K.E.R. Нам удалось поиграть в техническую демо-версию и разузнать, над чем трудится студия сегодня.

➔ Первое, на что обращаешь внимание в Condemned World Saga, – это неповторимый комиксовый стиль. Масса рисованного от руки арта а-ля мрачный киберпанк-апокалипсис напоминает культовые DMZ или Transmetropolitan. Да и в самой игре куча типичных фишек, начиная с облачков с репликами и заканчивая способом путешествия главного героя. Каждый уровень представляет собой страницу из сборника комиксов, а наш протез перепрыгивает из кадра в кадр, цепляясь за рамки и подтягиваясь, – нечто подобное мы могли видеть давным-давно, еще во времена SEGA Mega Drive, в игре Comix Zone. Из Comix Zone перекочевала и рука художника, дорисовывающая противников и другие элементы по ходу дела. По словам разработчиков, данный проект 12-летней давности послужил для них одним из источников вдохновения.

Закономерно, что здесь используется cel-shaded графика, ведь это делает картинку еще более похожей на комикс. А в сочетании с американским рестлингом – drop-kick, фирменные броски – все выглядит очень стильно.

Одной из самых интересных фишек игры является почти честная (ну, слегка утрированная для зрелищности) физика, так что забудьте о скриптовых сценках а-ля Soul Calibur и Tekken. В CWS

когда боец хватается противника за руку/ногу и перебрасывает через себя, движения жертвы рассчитываются в реальном времени по принципу rag-doll. Подобным образом реализованы и удары, а значит, голливудских эффектов на сей раз не ждите.

Ну и конечно, какой же beat'em up без оружия? В Condemned World Saga нам позволят использовать большинство предметов окружения, причем можно будет как



«Рука художника дорисовывает противников и другие элементы игры по ходу дела»



Паспорт

Жанр beat'em up/RPG

Разработчик Wolf Run Studios

Издатель Vogster Entertainment

Дата выхода 2008

Web-сайт нет

О разработчике

Wolf Run Studios

Игры нет

Web-сайт нет

Эта киевская команда, основанная в мае 2006 года, собрана из специалистов, ранее работавших в известных украинских студиях. Condemned World Saga — дебютный проект компании.



огреть противника по голове, так и запустить в него чем-нибудь тяжелым. Некоторые крупные объекты, например столы, нужно предварительно поломать на части. Дубасить врагов разрешается даже их отключившимися соратниками — упомянутый выше rag-doll и здесь подходит как нельзя лучше. Впрочем, традиционные бейсбольные биты тоже не забыты.

Чтобы разнообразить геймплей, разработчики собираются

снабдить игру ролевой составляющей. Каждый из доступных персонажей получит собственное древо умений, и совершенствовать бойца можно как развивая пару-тройку основных направлений, так и набирая отовсюду понемногу. Естественно, способности бывшего рестлера Рика, воровки Лори и мутанта Тиана будут различаться. Арсенал Рика станет пополняться все более устрашающими бросками и ударами, в то

время как Лори научится обнаруживать и разряжать ловушки, прятаться и нападать из тени и даже вызывать собственного двойника. Тиану же предстоит совершенствовать свои руки-лезвия.

Кроме single-режима, нам обещают кооперативный, а также режим арены, где позволят сразиться в одиночку или с напарником, не вникая в сюжетные перипетии. Правда, их и так ожидается немного — ровно столько, чтобы не поте-

рять нить повествования, при этом не отвлекая игрока от сочного рубилова. Подаваться история будет в рисованных комиксах между миссиями.

В общем, эту игру стоит ждать, даже если вы не фанат комиксов и жанра beat'em up. Интересно ведь посмотреть, какой окажется первая украинская разработка для четырех платформ! Надеемся только, что до выхода проекта их число не сократится.



Пабло Пикассо, «Любитель первача»



Lost Odyssey

Олег Овсиенко



«Любое нарушение законов природы – это палка о двух концах»

Who wants to live forever?

Вопросом о вечной жизни на нашей зеленой планете (а возможно, и не только на ней) и бренности всего сущего задавался, пожалуй, каждый ее смертный обитатель. Подвиги представителей клана Маклаудов и ночных любителей крови не раз вдохновляли простых обывателей на весьма экстравагантные поступки.

➔ Но не стоит забывать, что любое нарушение законов природы – это палка о двух концах. О судьбе легендарного «вечного странника» в свое время было написано огромное количество литературных произведений. Стремительно развивающийся игровый мир тоже не мог обойти благодатную тему стороной. Владельцы PC не один месяц сопереживали судьбе Безымянного из гениальной Planescape Torment. Бессмертный – весьма выгодный персонаж для ролевой игры, так как его история может длиться поистине вечно (вспомните временной разброс в той же Vampires: The Masquerade – Bloodlines).

Тема вечной жизни вдохновляла и создателей JRPG, и Vincent Valentine – весьма наглядный тому пример. Отсылка на известный сериал от Square Enix не случайна – Хиронобу Сакагучи долгое время являлся генератором идей в этой компании, пока его галантно не отстранили от дел. Герой же Lost Odyssey по имени Каим Аргонар (Kaim Argonar) был вынужден прожить тысячу лет, и для него подобный дар стал проклятием. Новоявленный Горец, кроме отсутствия страха перед смертью, одарен еще и исключительной памятью. Благодаря такому сочетанию он во всех подробностях помнит о том,

«Человечество научилось контролировать магию, используя ее в собственных целях»



Паспорт

Жанр JRPG

Разработчики Mistwalker/Feel Plus

Издатель Microsoft Game Studios

Дата выхода конец 2007

Web-сайт www.mistwalker.info

О разработчиках

Mistwalker

Игры Blue Dragon

Web-сайт www.mistwalker.info

Feel Plus

Игры нет **Web-сайт** www.feelplus.jp

О Mistwalker, личной компании Сакагучи-сана, сейчас знают все фанаты жанра. А вот Feel Plus пока не отличилась на игровом поприще. Эта студия – часть большой японской корпорации AQ Interactive, которая, к примеру, работала над Bullet Witch.



О! «Ночной Дозор»



как старели и умирали близкие ему люди, как мир разрывали войны и опустошали эпидемии. А за время жизни Каима человечество научилось контролировать магию, используя ее в собственных целях. Властители мира развязывают очередной вселенский конфликт, который может привести ко внеочередному апокалипсису.

Кроме молчаливого протагониста с ярко выраженными монголоидными чертами лица, тут будет и женский персонаж. Девушка Сет (Seth), также отмеченная клеймом бессмертия, старается загнать болезненные воспоминания поглубже и найти первопричину своих

вечных скитаний. Собственно, на данный момент это все, что известно о фабуле грядущего шедевра, но главная сюжетная линия Lost Odyssey сейчас уже практически доведена до ума. Нельзя сказать, что подобный сюжет является слишком уж оригинальным. Лично мне он до боли напомнил события шестой части Final Fantasy.

Ходят упорные слухи о влиянии героев на игровой мир, а значит, вариант с несколькими концовками не исключается. Кроме самого Сакагучи, написанием сценария также занимается Киёси Сигемацу (Kiyoshi Shigematsu), отхвативший

премию Наоки в 2001 году за свой роман Vitamin F.

Судя по заявлениям Сакагучи-сана, нас ожидает восемь игровых персонажей (как вечных, так и простых смертных) и несколько сотен тщательно проработанных NPC. Поле для фантазии воистину огромное, и, пожалуй, эта история нескольких поколений не может быть неинтересной. Дизайном такого скопища народу занимается еще одно известное в Японии лицо. Такехико Иноуэ (Takehiko Inoue) – один из популярнейших мангаки, перу которого принадлежит, к примеру, Vagabond о легендарном Миямото Мусаси. Обычно

этот художник работает в оригинальном стиле, но пока выставленные на всеобщее рассмотрение арты напоминают мне творения знаменитого Йоситаки Аmano (Yoshitaka Amano). Над локациями трудятся не менее именитые мастера – Кристиан Лоренц Шорер (Christian Lorenz Scheurer), работавший над Final Fantasy: The Spirits Within, и Эрик Фенг (Eric Feng). Фирменный логотип LO на официальном сайте – его рук дело.

Пока неизвестно, будут ли события развиваться на протяжении всей жизни Каима или нас ожидают фрагменты флэшбэков. Судя по единственной демо-версии и горс-



Какой шворц замечательный!

→ тке артов, в которых был показан ландшафт, напоминающий разбитую метеорами поверхность Марса, все будет мрачно, футуристично и «по-взрослому». Если верить разработчикам, нас ожидает более 400 разных локаций. В трейлерах проскальзывают намеки на мегаполис будущего в стиле Final Fantasy VII и даже подводные dungeon.

Действительно, при первом же взгляде на Lost Odyssey поражает невероятно стильное графическое исполнение. Нельзя сказать, что игра красивее Blue Dragon, она просто совершенно другая. Мрачный антураж умирающего промышленного мира против буйства красок и природы, живой реализм человеческих эмоций против не-

менее эмоциональных приключений анимационных героев. Эти два проекта слишком разные, чтобы сравнивать их. Скорее всего Mistwalker стремится завоевать часть аудитории Dragon Quest и Final Fantasy.

В доступных тестовых материалах были замечены как отрендеренные CG-ролики, так и фрагменты в реальном времени, причем последние – очень высокого качества. По словам авторов Lost Odyssey, CG использовалась исключительно с целью добавления дополнительного освещения и улучшения работы камеры. К слову, о камере: здесь она почти всегда будет статичной, лишь изредка станет перемещаться, однако управлять ею игрок не сможет. Не

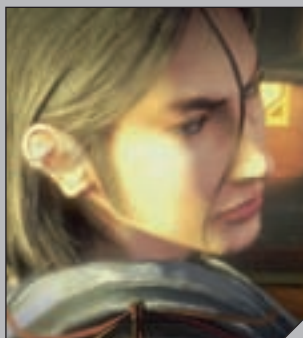
стоит забывать и о том, что нам показывали далеко не финальные варианты движка.

В плане музыкального сопровождения не должно быть никаких осечек. И симфонии, и попсовые мотивы Нобуо Уэмацу (Nobuo Uematsu) могут нравиться или нет, но уважения многолетний труд этого композитора уж точно заслуживает. Его произведения даже исполняются симфоническим оркестром в концертных залах! Как клятвенно заверяет шеф Mistwalker, треки для Lost Odyssey уже практически готовы.

Интересный факт касательно озвучивания проекта. Mistwalker не так давно громогласно заявила о том, что LO одновременно выйдет во всех целевых регионах, и,

вероятно, так оно и будет. В отличие от повального большинства международных проектов, сделанных в Японии, озвучка и lip-sync изначально проводятся на английском языке. Невероятно, но факт: во время демонстрации на TGS Каим общался исключительно на английском! Более того, несчастные японцы, похоже, полноценной озвучки на родном языке так и не дождутся – Сакагучи неоднократно намекал на возможность простого дубляжа готового английского материала с включением субтитров. Является ли это шагом к глобализации японского рынка, вызвано ли дешевизной работы актеров из США по сравнению с сейю или Сакагучи-сан лукавит, покажет время.

История Lost Odyssey



→ История создания Lost Odyssey уходит корнями в 2003 год, когда Хиرونобу Сакагучи поделился новой идеей со своими соратниками. Разработка началась уже в 2004-м, так что весной 2007-го проект был на 70% готов. Рутинные дела поручили не слишком известной в широких кругах компании Feel Plus во главе с Рэем Накадзато (Ray Nakazato).

Нельзя сказать, что все сразу шло как по маслу, ведь трудить-

ся над потенциальным хитом принялись еще до появления стабильной версии главного инструментария – Unreal Engine 3.0. В то время на выход Gears of War еще только начинали надеяться. Более того, судя по рассказам Накадзато, у авторов возникали проблемы с локализацией программного обеспечения.

Тем не менее на прошлой Tokyo Game Show показали впол-

не игральную демо-версию будущего продукта, которая позже была выложена на диск ноябрьского номера Famitsu, что несказанно порадовало немногочисленных японских владельцев Xbox 360. Правда, 40 обещанных минут спокойно пробыли и за 15–20, но все же огромный потенциал нового инструментария уже на middleware-этапе был виден невооруженным глазом.



«При первом же взгляде на LO поражает невероятно стильное графическое исполнение»

Не слишком много известно о геймплее. Пока мы слышим только уйму комментариев об уникальности и новаторстве будущей игры, невероятном сплав пошагового режима и боев в реальном времени. Однако пресловутая демо-версия и недавние откровения представителей Feel Plus дают основание полагать, что все будет намного проще.

Lost Odyssey, как и большинство проектов данного жанра, получит два режима игры: адвентурный и боевой. В первом главный герой свободно перемещается по пересеченной местности, наслаждаясь созерцанием пейзажей и иногда используя близлежащие предметы в своих целях. А во втором нас ожидает привычный и кое-кем ненавидимый random encounter. Следует

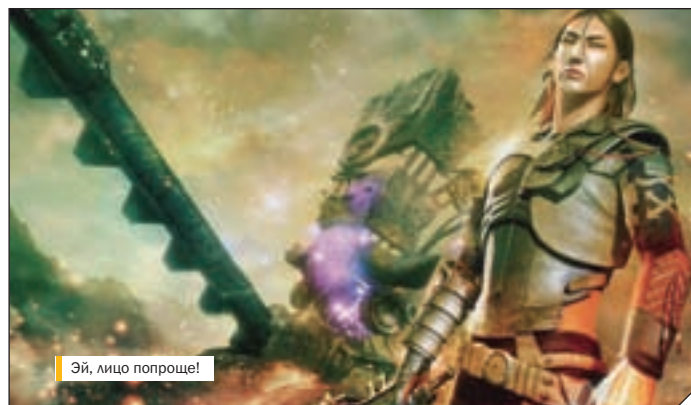
отметить, что подгрузка боевого экрана должна занимать не больше (а то и значительно меньше) времени, чем в ультрабыстрой Rogue Galaxy. Участвовать в побоищах с нашей стороны смогут до пяти персонажей одновременно. Обещается и введение некоторых стратегических элементов, присущих D&D. Так, магические атаки будут намного мощнее физических ударов, а потому беречь магов придется как зеницу ока. В передних рядах группы бойцов выстроятся «танки», т. е. сильные и отлично защищенные герои, а в задних – адепты магических искусств. Так же смогут поступить и противники.

Пока нам показали предельно простую картину: Каим рубился с мелкими зеленокожими солдата-

ми и не слишком сложными минибоссами. Никаких сверхспособностей герой не проявлял – довольствовался обычным клинком, магией для подпитки и усиливающим предметом под названием Power Ring. Зная о любви отца вся FF к разнообразным средствам передвижения, можно смело предположить, что передвигаться на своих двоих герою придется недолго (в одном из трейлеров уже была замечена субмарина). Также стандартный ролевой комплект включает несколько наборов талантов, различных для бессмертных и их не столь живучих друзей, и расширенную кастомизацию оружия. Неизвестно, какие гениальные нововведения будут внедрены в ближайшем будущем,

но пока боевка кажется типичной пошаговой битвой.

В данный момент разработка LO выходит на финишную прямую, что позволяет Сакагучи лишь поверхностно контролировать процесс. Несмотря на близость финального релиза, известно о данном проекте не слишком много. Нас продолжают кормить обещаниями и редкими трейлерами, но после ошеломительного успеха Blue Dragon в Японии (200 тыс. проданных копий – замечательно для Xbox 360) этим заявлениям хочется верить. Можно также предположить, что после релиза в США приключений Shu и компании фанатам расскажут побольше о Lost Odyssey и нам не придется покупать коша в мешке, пусть и с красивой этикеткой модного бренда.



Эй, лицо попроще!

LittleBigPlanet

Дмитрий Веселов

«Это не просто игра, а
своеобразная социальная
среда»



Маленькое величие

Если вы уже успели прикупить себе этот замечательный Blu-ray-плеер PlayStation 3, приготовьтесь – маленькая английская студия Media Molecule строит наполеоновские планы, желая превратить PS3 в игровую консоль.

➔ Проект Media Molecule носит имя LittleBigPlanet и представляет собой очень милый платформер с приятной графикой, сложной физикой и акцентом на мультиплеер. Тут нет места отточенным движениям и многочисленным смертям главного героя, знакомым нам, скажем, по серии «Марио», а только здоровая доза удовольствия от прохождения каждого этапа. Кроме того, LBP – еще и онлайн-конструктор, в котором геймеры могут общаться, собирать, украшать, тестировать и модернизировать новые уровни. Так что это не просто игра, а своеобразная социальная среда,



«Кто бы мог подумать, что небольшая студия выдаст на-гора идею проекта, который уже заочно отнесен к числу шедевров»



Паспорт

Жанр платформер
Разработчик Media Molecule
Издатель Sony Computer Entertainment
Дата выхода 2008
Web-сайт нет данных

О разработчике

Media Molecule
Игры Rag Doll Kung Fu
Web-сайт www.mediamolecule.com

Эта небольшая английская студия основана выходцами из знаменитой Lionhead Studios. А сейчас компанию взяла под свое крыло корпорация Sony.



«LittleBigPlanet похожа на удивительный кукольный театр»

и название «Маленькая Большая Планета» подходит ей как нельзя лучше.

На конференции разработчиков GDC 2007 презентация LittleBigPlanet произвела настоящий фурор. Кто бы мог подумать, что небольшая студия, выпустившая всего одну игру (оригинальный, но неоднозначный файтинг Rag Doll Kung Fu), выдаст на-гора идею проекта, который уже заочно отнесен к числу шедевров. Даже

язвительный арт-дуэт Penny Arcade нарисовал комикс, где персонажи, рыдая, покупали PS3 ради LittleBigPlanet. В чем же секрет ее привлекательности? Давайте рассмотрим составляющие игры по-подробнее.

Во-первых, LBP – чрезвычайно стильная штука. Алекс Эванс (Alex Evans), технический директор Media Molecule, позаботился о том, чтобы движок мог отрисовывать великолепную мультяшную картинку, укра-

шая ее при этом серьезными эффектами вроде motion blur или depth of field. «Я хочу, чтобы все выглядело так, будто кто-то взял в руки камеру и снял небольшой анимационный фильм о веселом игрушечном мире», – говорит Алекс.

LittleBigPlanet похожа на удивительный кукольный театр. Его персонажи – маленькие (не больше 10 см ростом) тряпичные куклы с забавными молниями на пузе (внешность героев можно настраивать

в соответствии с собственными представлениями о прекрасном). Действие происходит на огромной площадке-сцене. Симпатичный фон нарисован на картонке, а по бокам расставлены плоские деревья и домики. Повсюду раскиданы привычные предметы из повседневной реальной жизни: футбольный мяч, скейтборд, сочные фрукты... Подобный кавальер неподготовленного человека запросто рвет на куски.

Вторая отличительная особенность проекта – мультиплеер, который здесь является основным игровым режимом. Ключевым принципом геймплея выбрана взаимопомощь. Персонажи прохо-



«Свежеиспеченные уровни с помощью онлайнового сервиса будут легко размещаться в Сети»

Мы строили, строили...

→ дят уровень, вместе преодолевая препятствия, толкая предметы, хватаясь друг за друга. К примеру, во время презентации на GDC 2007 герои забирались на дерево из папье-маше (при этом один из членов команды цеплялся за ветки и наклонял их вниз, облегчая другим «восхождение»). На верхушке обнаружили миниатюрные реактивные ранцы, которые позволили компании дружно поднять в воздух большую тяжелую улитку и опустить ее на рычаг, открывающий выход с локации.

Столь широкие игровые возможности обеспечивает скрупулезный расчет всех физических взаимодействий – еще одна фишка LittleBigPlanet. Благодаря ей каждая головоломка приобретает несколько вариантов решения. Можно наклонить платформу, поставив сверху трех кукол, а можно

закатить на нее яблоко. Чтобы забраться на камень, строим лестницу из спичечных коробков и катушек, а есть и другой вариант – толкнуть футбольный мяч, ухватиться за него, и он сам вынесет вас наверх.

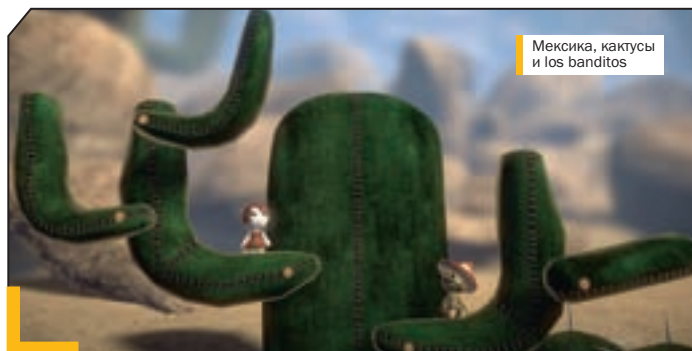
Управление обещает быть очень удобным, причем разработчики не забыли о встроенных в SIXAXIS датчиках: наклоняя геймпад, вы заставите питомца кивать головой, как бы подсказывая напарникам, что делать дальше. Повороты правого аналогового стика отвечают за взмахи руками, благодаря чему малыш станет цепляться за различные предметы. Нажимая L2 или R2, можно отдельно подвигать левой или правой рукой персонажа, а D-Pad меняет выражение его лица. Наш питомец умеет ухмыляться, злиться, общаться жестами, танцевать и многое-многое другое.

Следующая особенность «Маленькой Большой Планеты» – встроенный в игру конструктор уровней, позволяющий на лету создавать этапы любой сложности. Он очень легок в освоении, и несколько игроков могут работать в нем одновременно: один строит препятствия, другой расставляет декорации, третий сажает цветочки и развешивает картинки на стенах. Причем любые звуковые или графические файлы, записанные на жесткий диск вашей PS3, могут использоваться для оформления. Вот он – sandbox, во всей своей красе!

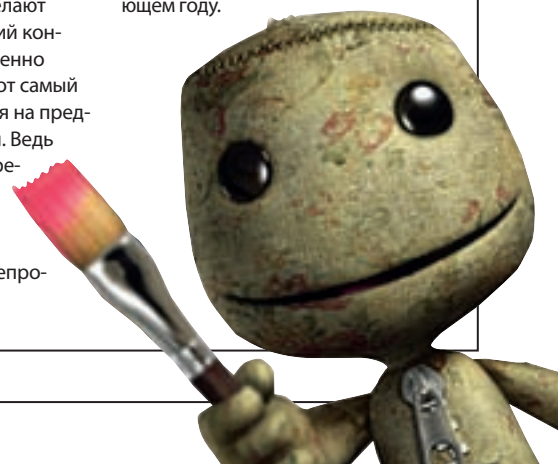
Разумеется, свежеиспеченные уровни с помощью онлайнового сервиса будут легко размещаться в Сети. Вы можете скачать приглянувшийся этап, поиграть и оставить создателям свои комментарии. Система оценок позволит составлять рейтинги наиболее интересных «песочниц». Web 2.0 наступает по всем фронтам, и разработчики абсолютно оправданно делают ставку на пользовательский контент. Правда, пока совершенно неясно, каким образом этот самый контент будет проверяться на предмет, скажем, порнографии. Ведь никто, в общем-то, не запрещает «украсить» уровень откровенными фото или соорудить внушительную башню в виде мужского репро-

дуктивного органа. Вы ведь не хотите, чтобы ваше чадо, сев поиграть в милую мультяшку, тыкало пальцем в экран с удивленным восклицанием: «Мама-папа, что это?!» Вопрос о контроле пока остается открытым. Ни Sony, ни Media Molecule не пожелали (или же просто не смогли) объяснить, каким образом они собираются решать данную проблему, которая, пожалуй, является единственным темным пятном на светлой поверхности «Маленькой Большой Планеты».

В остальном же LittleBigPlanet – замечательный, интересный, необычный и очень привлекательный проект. Маленькая (всего лишь восемнадцать человек), но амбициозная команда из английского города Гилдфорда считает, что она делает главную игру для PlayStation 3. И это, по всей видимости, действительно так. Мы с нетерпением ждем демо, которую разработчики обещали выпустить осенью 2007 г. А полная версия появится, увы, лишь в следующем году.



Мексика, кактусы и los banditos



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 Селесфитрум».



Drakensang: The Dark Eye

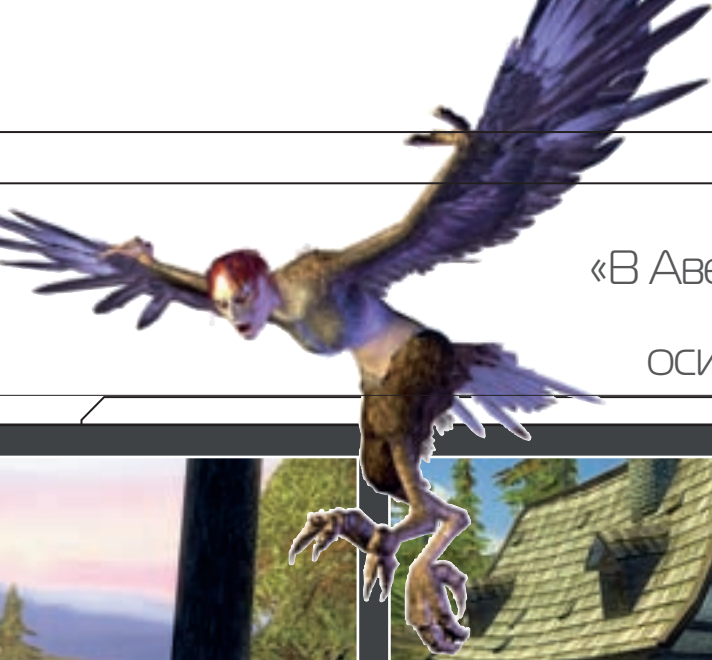
«Классические компьютерные ролевые игры переживают период возрождения»



Игра в классиков

Классические компьютерные ролевые игры переживают возрождение. Канадская BioWare работает над Dragon Age (см. превью в Gameplay, № 5, 2007), а немецкая студия Radon Labs трудится над проектом по занятой настольной RPG The Dark Eye.

«В Авестурии живут-поживают классические фэнтезийные расы, знакомые любому осилившему "Хоббит, или Туда и обратно"»



Гляди-ка, а у него враги не сожгли родную хату

Паспорт

Жанр RPG

Разработчик Radon Labs

Издатель dtp Entertainment AG

Дата выхода I квартал 2008

Web-сайт www.drakensang.com

О разработчике

Radon Labs

Игры Urban Assault, Project Nomads

Web-сайт www.radonlabs.de

Radon Labs – немецкая студия, основанная в 1998 году группой студентов. Дебютный проект Urban Assault, по словам разработчиков, разошелся тиражом более 400 тыс. копий. Сейчас в штате компании 60 сотрудников.



Ну и где анатомически достоверные 12 пар ребер?

«Популярность Das Schwarze Auge в родной Германии велика»

L



Популярность Das Schwarze Auge (The Dark Eye – английское название) в родной Германии велика. Здесь мир, придуманный Ульрихом Кизовым (Ulrich Kiesow) около двадцати лет назад, затмил, пожалуй, даже Dungeons & Dragons. Drakensang: The Dark Eye – далеко не первая попытка воплотить популярный свод правил в компьютерной игре. В 1992 году вышла Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklinge. Она пришлась немецким геймерам

по душе, и Sir-Tech выпустила в США локализованную версию – Realms of Arkania: Blade of Destiny. Со временем на полки магазинов легли и два сиквела.

Большинство приключений происходит на материке Авестурии (Aventuria). На севере расположены заснеженные горные вершины и промерзшая тундра, в центре царит умеренно континентальный климат, а юг встречает путников суховеями и безжизнен-

ными песками. Путешествуя по многочисленным дорогам Авестурии, можно забрести не только в города и поселки, но и в туманные магические земли, а то и в сырые темные подземелья. Империя Middenrealm, расположенная в центральной Авестурии, если верить экспертам, напоминает Франконию, Богемию или Саксонию образца XIV века, только вот населяют страну существа необычные.

В Авестурии живут-поживают классические фэнтезийные расы, знакомые любому осилившему «Хоббит, или Туда и обратно». Дивные эльфы пребывают в неизменной гармонии с природой и проводят под сенью величественных деревьев ведомые лишь этому народу ритуалы. Домовитые гномы обитают в пещерах повышенной комфортности, где они совершенствуют мастерство работы с металлом. Орки, как водится, зловны, вонючие и не поддаются рубанку высокой культуры. Ну и люди есть, куда же без них. Нельзя не упомянуть прекрасных и воинственных амазонок, поклоняющихся богине



«Оставьте надежду тем немногие, кто любит играть клериком: их нет и не будет»



войны Рондре (Rondra), ярых гялсканов (gyalskans) – варваров, живущих на северо-западе Авестурии и практикующих животную магию, а также неистовых торвалианов (thorwalians), чьи дракары ведут по бурному морю могучая длань бога Свафнира (Swafnir).

Сотрудники Radon Labs не спешат распространяться о сюжете. Над историей в течение шести месяцев корпели четыре профессиональных сценариста, работавших над Das Schwarze Auge. Описание событий, в которых нам предстоит принять участие, заняло аж тысячу страниц. Известно, что герой пускается в приключение в надежде получить легендарный щит драконоборца Фендрала (Shield of Fendral). Раз в 87 лет церковь Хесинде (Hesinde), богини

знания и магии, проводит мероприятие национального масштаба – Dragonquest. А вождь наград победителю, вот только что нужно сделать, дабы заполучить артефакт, пока неизвестно. А еще происходит несколько загадочных убийств, которые необходимо расследовать. Большую часть времени мы проведем в городе Фердок (Ferdok) и его окрестностях. Разработчики намерены в точности воссоздать это поселение, следуя информации и картам настольной игры, и населить его целой тысячей жителей. Несмотря на то что концовка предполагается всего одна, прохождение не будет линейным. Наши поступки влияют на развитие событий, и некоторые принятые решения имеют далеко идущие последствия. Отдушиной

«Над историей полгода корпели четыре профессиональных сценариста»



Это просто красиво, правда?

для истинных любителей жанра должны стать дополнительные квесты, а их обещают превеликое множество.

В Drakensang: The Dark Eye нам выдадут партию из четырех обязательных персонажей и еще четырех дополнительных, которых разрешат подбирать на свой вкус по ходу игры. В принципе дотопать до финиша можно и в одиночку, однако это нелегко. Конструктор «Сделай героя сам» предусмотрен только для протагониста, остальные попутчики выдаются в уже готовом виде. Но в качестве утешения нам позволят собственноручно развивать и главного героя, и наших соратников, а также одевать, обувать и вооружать их. По словам разработчиков, они собираются воплотить в Drakensang около 50 различных архетипов. Но оставьте надежду, те немногие, кто любит играть клериком: их нет и не будет. Связано это со сложной системой кармы, предусмотренной в The Dark Eye для священнослужителей. Реа-

«Конструктор "Сделай героя сам" предусмотрен только для протагониста»

лизовать ее, по мнению авторов, невероятно сложно, да и вряд ли целесообразно. Так что лечиться будем как придется: с помощью специальных умений, некоторых заклинаний, бутылочек (да-да, но нечасто) или обращаясь к специалистам в городах. И, разумеется, наши попутчики не станут бегать за нами хвостиком и беспрекословно выполнять все указания. Команда будет состоять из личностей оригинальных и разношерстных, поэтому ссоры, дружеские и не очень подтрунивания, романтические интересы игрокам обеспечены.

Одной из отличительных особенностей The Dark Eye стала продуманная боевая система. Во время схватки здесь учитываются не только параметры персонажа, оружия и брони, но и моральное состояние, характер героев и др., посему игрокам необходимо уделять много

внимания тому, кого и чем атаковать. В Drakensang: The Dark Eye разработчики обещают реализовать ключевые особенности отлично сбалансированной и отполированной за годы использования настольной системы. Упор планируют сделать именно на тактику, недаром в качестве эталона для боев выбраны сражения великолепной Baldur's Gate. Будет учитываться время, необходимое для подготовки заклинаний. Простая волшба творится достаточно быстро, а сложная магия – дольше, но и эффект у нее получше. Более того, на каждый, допустим, файербол позволяется потратить разное количество энергии, что отразится на его мощности. И еще обещают специальные атаки, в частности и комбо для всей пар-





Кошмар арахнофоба



Объем проделанной работы впечатляет

«Диалогам в проекте отводится существенная роль»

тии, а также возможность прицельно шархнуть противника в определенную часть тела, например в голову. И хотя бои будут проходить в реальном времени, их в любой момент можно поставить на паузу и раздать подчиненным указания. Радует, что авторы стараются сделать доступный и негромоздкий интерфейс.

Как и в любой другой классической RPG, решать проблемы далеко не всегда придется с помощью меча и магии (заклинаний предусмотрено немало). Диалогам в проекте отводится существенная роль. Беседовать с NPC предстоит достаточно часто, причем их отношение к герою будет зависеть как от специфических умений и характеристик протагониста, так и от его расы. Например, эльфу и гному довольно сложно найти общий язык, но если прокачать соответствующий навык, игрок вполне может убедить бородастого ворчуна помочь ему и рас-

крыть древний секрет. Разработчики рекомендуют эльфу попробовать соврать, что он, мол, истинный гном, только переодетый. Из небоевых умений выделяют алхимию и крафтинг. Причем последний обещают сделать действительно полезным.

Движок Nebula 3.0, созданный специалистами Radon Labs, выдает достаточно симпатичную картинку. Надеемся, что к началу 2008-го разработчики все отполируют, и мы увидим такие заявленные красоты и motion-capture-анимацию. Но, наверное, больше всего хочется не столько пирса для глаз, сколько праздника для души. Хочется увидеть настоящую классическую

RPG со сложным сюжетом, огромным живым миром, яркими персонажами, продуманной ролевой системой, тактическими боями и интересными квестами. Хочется, чтобы Drakensang: The Dark Eye действительно стала духовной наследницей гениального творения BioWare. Ведь именно фразой «Baldur's Gate в 3D» разработчики кратко характеризуют свой проект.



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 Єврософтпром»





Ральф Баер – человек, который придумал видеоигры

С чего начались компьютерные игры? С возникшего в начале 50-х годов XX века желания одного эмигрировавшего из Германии американца вмешаться в происходящее на экране телевизора. История сохранила имя гения – Ральф Баер (Ralph Baer). Как обычно, «мировая революция» была отложена: идею Баера не поддержало руководство компании, в которой он тогда работал. Но Ральф добился своего в 60-х: будучи сотрудником Sanders Associates, он сконструировал Magnavox Odyssey – первую в мире массовую домашнюю приставку. С этого момента история компьютерных игр становится серьезной главой современной истории человечества. Discovery Channel даже посвятил целый фильм «Я, Видеоигра» изучению данного вопроса. А что же Ральф Баер? В 2006 году, в возрасте 84 лет, он был удостоен национальной награды США National Medal of Technology за создание и развитие интерактивных видеоразвлечений. Признание состоялось. Gameplay первым из украинских СМИ публикует интервью с отцом видеоигр Ральфом Баером.

Какую цель вы ставили перед собой, создавая саму концепцию видеоигр?

Заставить сорок с лишним миллионов телевизоров в США (не считая остального мира) делать что-то поинтереснее, чем просто показывать телепередачи. Вообще это была комбинация знаний о том, как работают телевизоры, и немного вдохновения.

Когда вы создали первую игровую консоль, то предполагали, что в дальнейшем видеоигры станут настолько популярны?

Нет. Тогда нельзя было предсказать такого быстрого прогресса цифровых технологий, особенно в области полупроводников, который и сделал современную электронную магию возможной. В 1966 году никто этого не ожидал. А когда началось настолько стремительное развитие полупроводниковых технологий, это изменило все – от машин и тостеров до телефонов и космических кораблей. Ну и принесло нам видеоигры, персональные компьютеры и Интернет.

Какие чувства вы испытываете, видя, насколько далеко зашло развитие видеоигр? Помимо гордости за свое изобретение, разумеется.

Глядя на современную игровую индустрию, я, честно говоря, пребываю в шоке от того, насколько значительными бывают последствия твоих действий. Кто мог предположить, что простая идея «играть в игры на телевизоре» породит такого гиганта?

Как инженер я, конечно, горжусь тем, что изобрел нечто, в итоге оказавшееся настолько значительным и интересным. Но я ничего подобного не задумывал.

Как вы считаете, виртуальная реальность вроде Second Life может стать следующим этапом развития видеоигр?

Second Life, конечно, замечательный способ участвовать в одной большой ролевой по сути игре, но это просто еще одна форма видеоразвлечений. Видеоигры не могут быть сведены к единой категории, как и любой другой вид искусства – книги, театр, фильмы. Ведь и они не ограничены одним типом, не так ли?

Видеоигры плохо влияют на детское воображение. По-вашему, правда это или нет?

Однозначно неправда. Воображение любого ребенка, который попадает в фантастический мир и име-

ет возможность с ним как-то взаимодействовать, получает значительный стимул. А ведь это типичная ситуация для видеоигр. Другое дело, вызываются подобные впечатления в творчество или нет. Все зависит от наследственности, от воспитания, а не от игр.

Как вы относитесь к насилию в видеоиграх?

Насилие отвратительно в любом виде. Но, к сожалению, оно неизбежно, ведь такова человеческая природа и, что более важно, насилие продается. Современные дети растут в условиях жесткого стресса, и, вероятно, именно поэтому некоторые из них делают странные вещи. Насилие существовало всегда, а с развитием телевидения и Интернета оно стало ближе к ребенку. Разве удивительно, что дети, видящие так много реального насилия вокруг себя, иногда действуют иррационально? Конечно, жестокие видеоигры могут усугубить данную проблему, но это в не меньшей степени относится и к жестоким фильмам, и к тому, что каждый день показывают в новостях.

Ваше последнее изобретение (серия «Говорящие Инструменты») было запатентовано, когда вам исполнилось 80 лет. Затем вы были заняты созданием новых игрушек. Что движет вами?

Это гены. Мне 85 лет, но я не так давно представил пять новых электронных игрушек на последней Международной ярмарке игрушек (International Toy Fair) в Нью-Йорке. Нет причин, чтобы человек, одаренный каким-либо талантом, бросал любимое дело только из-за старения. Вы посоветуете художнику оставить свое занятие из-за возраста? Если он все еще может рисовать и получать от этого удовольствие, зачем останавливаться?

Что вы планируете изобрести в будущем?

Вы бы еще попросили предсказать погоду (смеется). В данный момент я занят совершенствованием одного из продуктов, представленных на Международной ярмарке игрушек, – хочу придать ему товарный вид. Кроме того, у меня примерно полдюжины новых идей на разных стадиях обдумывания. Я уже говорил о художнике, и тут подобная аналогия вполне сгодится: у каждого из них в студии масса набросков и незавершенных картин. Вот у меня та же ситуация.



«Получение награды из рук президента Соединенных Штатов Америки»

Бывает ли, что люди реагируют немного странно, когда узнают, кто вы такой?

Однажды один мой друг представил меня своему знакомому как «человека, который изобрел видеоигры». Тот сразу спросил: «А какую игру вы придумали?» Он, очевидно, полагал, будто я назову Pac-Man или нечто подобное. Когда я сообщил ему, что придумал саму концепцию видеоигр, он одарил меня удивленным взглядом и перевел разговор на тему погоды. Концепция? Да что это такое?

Вы, наверное, самый крутой отец в мире – ведь у вас такая интересная работа. Как к этому относятся ваши дети?

Я не крутой отец. Мои дети периодически приходили посмотреть, чем я занят в своей лаборатории, но они, как и все остальные, понимали, что у меня что-то получилось, только когда эти игрушки появлялись на полках магазинов.

Вы можете выделить пять самых важных моментов в своей жизни?

Не знаю насчет «моментов», но в моей жизни были очень значимые для меня события.

1. Переезд из Германии в августе 1938-го в США, за несколько месяцев до Ночи битых стекол.

2. Возвращение домой в Европу после Второй мировой в 1946 году экспертом по вооружению (я сопровождал важный груз – 18 тонн оружия).

3. Семейные моменты: свадьба, рождение детей, приобретение нового дома, машины, новая работа – как у всех людей. Хочу отметить получение премий «Изобретатель

года» в Уолдорфе в 1950 году и «Изобретатель года» в Нью-Гэмпшире в 1951-м. Ну и то, что мои работы попали в различные компьютерные музеи.

4. Реинкарнация моей «Коричневой Коробки» (Brown Box) – седьмой видеоигры, которую мы придумали в Sanders Associates, – в виде консоли Magnavox Odyssey, впервые показанной в мае 1972-го.

5. Получение награды Национальная медаль за достижения в технологии из рук президента США в Белом доме в присутствии всей моей семьи. Наверное, самое важное признание моих заслуг.

Вы тесно сотрудничали с различными правительствами. Ваши политические взгляды повлияли на работу?

Тридцать лет работы в оборонной и космической электронике не так сильно отразились на моих политических взглядах, как то, что я родился в Европе и участвовал во Второй мировой войне (Ральф Баер три года служил в американской армии, с 1943 по 1946 год. – Прим. ред.). Для инженеров моего поколения, консерваторов по натуре, работа хоть над стиральными машинами, хоть над радарными установками не имеет ничего общего с политикой.

Что-то из ваших детей или внуков занимается тем же, что и вы?

Только мой сын Джим – он стал инженером и специализируется на оптике. Марк – юридический советник в Солт-Лейк-Сити, а дочь Нэнси – художница. Среди внуков лишь сын Джима, Джон, хочет быть инженером. Им всем пока меньше семнадцати, у них все впереди.

Интервью с командой pro100

Виктор Анохин

Капитан Михаил «**pro100GG.kane**» Благин
Менеджер Алексей «**pro100GG.Juneor**» Кусов
Евгений «**pro100GG.keks**» Петрухно
Данила «**pro100GG.zeus**» Тесленко
Дмитрий «**pro100GG.razor**» Петрухно
Иван «**pro100GG.edward**» Сухарев



Тяжело найти человека, который интересуется киберспортом и никогда не слышал о pro100GG. Эта харьковская Counter-Strike-команда по праву считается одним из самых успешных киберспортивных проектов в нашей стране. Она положила конец полному доминированию киевлян в украинской CS, неоднократно выигрывала первенство СНГ, а по итогам WCG 2006 вошла в Top 16 лучших CS-коллективов мира.

Выступая одним и тем же составом уже несколько лет, pro100GG является образцом сыгранности, мастерства и профессионализма. А кроме всего прочего, еще и командой друзей, для которых нет ничего невозможного.



Фото: Александр Лобанов

Прежде всего расскажите немного о себе. Как создавалась команда, ставшая впоследствии чемпионом Украины и СНГ?

Juneor: Все начиналось очень давно, еще в 2002 году. Наша команда, за исключением одного человека, именно в таком составе играла в харьковском клубе и выступала на различных турнирах. Потом ребята разошлись по другим кланам, весь 2003 год мы боролись за первенство в Харькове, числясь в разных коллективах, и были, можно сказать, заклятыми врагами. А к 2004-му решили все-таки собраться вместе, чтобы стать лучшими.

Как вы тренируетесь? Ведь не секрет, что в современном киберспорте зачастую выигрывает именно тот, кто был более усидчив на подготовительном этапе.

Juneor: Например, у Миши тренировки проходят между ходами противника в НОММ III (смеется).

Kane: Для поддержания формы обычно достаточно трех часов в день. Когда идет подготовка к какому-либо чемпионату – это уже шесть часов, иногда приходится и на ночь оставаться. Вообще правило «кто больше играет – тот и выигрывает» никто не отрицал. Однако надо учитывать и такой фактор, как усталость, причем не физическая, а психическая. Когда долго играешь, то наступает пресыщение. А ведь нужно еще уделять внимание другим вещам, помимо киберспорта, – личной жизни, институту и т. д.

Juneor: Тренируются, естественно, все – кто-то больше, кто-то меньше. Сейчас на первый план вышли тренировки через Интернет с зарубежными командами. Кстати, спасибо интернет-провайдеру Valor, предоставившему очень качественный и стабильный канал – это в Харькове большая редкость.

Вы употребили слово «пресыщение». Означает ли это, что вам приелась Counter-Strike?

Kane: Да, безусловно, слегка надоела. Но есть и множество пози-

тивных аспектов – поездки в другие города и страны, новые знакомства, радость от победы, денежные призы, наконец.

Возможно, немного освежить впечатления вам поможет смена версии Counter-Strike? Сейчас все больше команд переходят на CS: Source.

Juneor: Мы планируем перейти на Source, но не сейчас. Чуть позже, когда станет понятна дальнейшая судьба этой игры. Относимся мы к ней не очень хорошо, но тот факт, что именно в нее будут вкладывать деньги, не оставляет нам выбора. Мы профессионалы, и если этого потребует наша профессия, придется играть в CS: Source.

В чем причина столь недружелюбного отношения к более продвинутой версии CS? Она настолько сильно уступает 1.6?

Kane: В версию 1.6 все мы играем уже очень долго. Source вызывает недовольство по большей части именно потому, что отличается от 1.6. Понятное дело, к этому нужно просто привыкнуть, но факт остается фактом.

Одними из важнейших составляющих победы в поединке являются стратегия и тактика. Вы используете чьи-то заготовки или придумываете все сами?

Kane: В этом аспекте уже давно никого ничем не удивишь. Мир играет в Counter-Strike долгое время, все карты изучены до последнего кирпича, просчитаны оптимальные варианты как обороны, так и атаки. Если за 10 игр удастся увидеть хоть что-то новое – значит, повезло. Единственное, чем можно удивить соперника, – сыграть конкретный раунд неожиданным для него способом, например победить в лобовую с пистолетами против автоматов. Иногда такие атаки получаются весьма успешными.

Razor: Выигрывает тот, кто умеет предугадывать действия противника. Если тебя где-то убили, ты должен попытаться понять, что сделал не-



Победы pro100GG

Cyberzone Cup 2003
Juneor Cup 2003
C-club Open Cup 2004
Donbass Cyber Cup 2004
ASUS Winter 2005
DTS Cup 2005
Украинский финал
WCG 2005 и 2006
Skyline CyberGame 2005
ASUS Winter 2006 и 2007
ASUS Summer 2006
Donbass LKI 2006

верно, и в следующий раз поступить иначе.

Zeus: Вообще мир Counter-Strike меняется – сначала все делали упор на индивидуальное мастерство, затем спонтанно перешли на командную игру, а сейчас снова возвращаются к прежним идеалам.

Входит ли в стратегию профессионалов анализ переговоров соперника? Ведь кричат во время игры довольно громко, а информация зачастую бывает очень и очень полезной.

Kane: Мы настолько сконцентрированы на собственной игре, что перехватывать сообщения противника просто не получается. Нужно слушать игровые звуки – шаги, скрип лестниц – плюс получать информацию от своих товарищей, поэтому разбираться с криками со стороны соперника очень сложно.

Во время поединков немалое значение приобретает так называемая «мораль команды». Как вы настраиваетесь на игру?

Kane: Мы всегда настраиваемся на победу. Это хорошая мотивация, но в то же время если что-то идет не так, сразу начинаешь волноваться: «Как это, я столько тренировался – и все впустую?»

Zeus: Мы должны сесть и завестись. По ходу игры можем даже произносить фразы, неприятные для соперника, но это не относит-

ся ни к кому лично – таким образом просто сами себя подбадриваем. Стараемся поощрять напарника при каждой удобной возможности – пусть даже он сыграл нормально, не супер, но ощущая поддержку, получает «плюс к морали». Затем запускается цепная реакция, и в итоге все играют с максимальной отдачей.

Вы выступаете перед огромными аудиториями. Чувствуете ли контакт с залом?

Kane: Когда в зале много народа, это, безусловно, влияет на команду. Появляется небольшое волнение. Впоследствии мы, конечно, привыкаем, адаптируемся. На самом деле в обычной схватке 5x5 у геймеров не слишком сильная мотивация. А вот когда ты играешь для кого-то, это заводит, хочется показать наивысший класс.

Взаимопонимание на поле боя – каким образом оно достигается в вашей команде?

Kane: Перед началом раунда команда разбивается на связки, после чего капитан решает, какую стратегию мы будем отыгрывать. Все разбегаются по своим местам, у каждого есть четкая задача. Взаимодействие во время матча обычно происходит так: ты своим видом должен показывать товарищам, что сейчас собираешься делать, а они станут подстраиваться.

В CS такое разнообразие оружия, однако профессионалы используют только отдельные экземпляры. На турнирах очень редко встретишь игрока, купившего себе, например, пулемет.

Kane: По части оружия все давно уже изучено-переучено. Есть оружие, буквально три-четыре разновидности, которое по своим характеристикам и цене оптимально подходит для игры, покупать что-то другое не имеет смысла! Ну а дальше каждый выбирает ствол, опираясь на собственные навыки: кто-то является специалистом по Desert Eagle, кто-то – по снайперской винтовке AWP.

Как вы выходите из ситуаций, когда один из вас по каким-либо причинам лагает?

Kane: Всякое бывает. Нереально все время выигрывать, да и поражения бывают полезны. Это дает возможность переосмыслить некоторые моменты, понять, где и что делалось не так. Мы анализируем ошибки после игры.

Когда случается полоса неудач, стараемся сломать этот барьер. На самом деле мы знаем, что нужно просто собраться, забить на все и тренироваться. Дать себе установку на победу. Ведь когда захотим, выигрываем у любой команды в СНГ.

Вопрос финансового плана: может ли команда-чемпион существовать только за счет побед?

Juneor: Команда из 5 человек, если она все время выигрывает, может. Однако есть проблема в регистрации такого рода деятельности, как профессиональный киберспорт. Насколько я знаю, юридически это оформить практически нереально. То есть официально игрок не может зарабатывать нормальные деньги, приходится изощряться и придумывать замысловатые схемы.

Одной из статей дохода у зарубежных команд является выпуск атрибутики. Как смотрите на это вы?

Juneor: Многие команды являются составной частью какого-либо предприятия. В нашем же случае это не так. Атрибутика и PR-моменты отходят на задний план. Наша задача – выиграть. Если же у нас появится интерес к продукции такого рода, она непременно будет выпущена.

Тяжело ли CS-команде, притом чемпиону, найти спонсора?

Juneor: На самом деле сейчас найти спонсора практически невозможно. Спонсоры, как правило, поддерживают киберспорт от силы по 4–5 месяцев, не дольше, а потом по тем или иным причинам отказываются от сотрудничества. Как только в Украине откроются представительства крупных иностранных компаний, развивающих киберспорт, находить поддержку станет гораздо легче.

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



- 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 Сервісофтпро»

ПОДПИСКА 2007

август–
декабрь

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

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



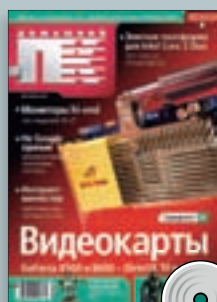
Вы можете оплатить подписку в Интернете с помощью кредитной карты
www.itcpublishing.com/card



Или через систему интернет-платежей
Webmoney

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

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 видео-играх 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

Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны



The Darkness

Создатели The Chronicles of Riddick умеют обращаться с Тьмой. Поэтому кому как не им делать игровую версию популярного комикса для взрослых. И свой «18+» проект получил отнюдь не за эротику.

с. 84

Forza Motorsport 2



Пока следующий эпизод Gran Turismo в разработке, а поклонники серии, купившие PS3, в ожидании, Microsoft радуется владельцев Xbox 360 продолжением одной из лучших гоночных игр.

с. 70

Наши принципы

1. Мы играем в игры.

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

2. Мы играем в готовые игры.

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

3. Мы разбираемся в играх.

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

4. Мы независимы.

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

5. Наш средний балл – 2,5.

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



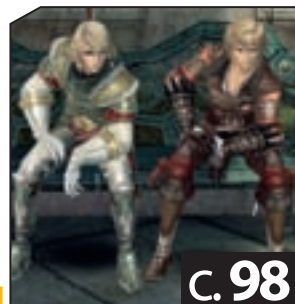
Знак «Выбор редакции» получают только самые лучшие. Можете без опаски потратить свои честно заработанные деньги на такую игру – вы не разочаруетесь.

В этом разделе

- 70 Forza Motorsport 2
- 74 Tomb Raider: Anniversary
- 76 Хроники Тарр: Призраки звезд
- 78 Monster Madness: Battle for Suburbia
- 80 Colin McRae: DiRT
- 84 The Darkness
- 88 Пираты Карибского моря. На краю света
- 89 Завтра война: Фактор К
- 90 Dungeon Runners
- 92 Bus Driver
- 93 Another World Remake
- 94 Dawn of Mana
- 96 Агенты безопасной национальности
- 97 Особенности национального развода
- 98 Sword of the New World: Granado Espada
- 100 Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific

Sword of the New World: Granado Espada

Единственный способ победить World of Warcraft – отличаться от нее. И Granada Espada действительно отличается: это одна из самых необычных в визуальном плане MMOG.



с. 98

Forza Motorsport 2



«Общий язык с Forza Motorsport 2 должны легко найти как неопытные игроки, так и требовательные фанаты жанра»

Жанр автосимулятор
Разработчик Turn 10 Studios
Издатель Microsoft
Web-сайт forzamotorsport.net
Возраст 3+

Turn 10 Studios
 Внутренняя студия Microsoft, сформированная специально для разработки гоночных симуляторов. В Turn 10 Studios трудятся люди, создававшие Project Gotham Racing, Rallispport Challenge и оригинальную Forza Motorsport.
Игры Forza Motorsport 2 **Web-сайт** нет данных

Идея Gran Turismo Lite
Графика Качественная

Звук Неплох, но мог быть и лучше
Игра Очень хороший автосимулятор для всех и каждого

4.5/5

Gameplay



Ключ на старт!

Forza Motorsport 2 – это и ответ Microsoft серии Gran Turismo, и попытка сделать серьезный автосимулятор, доступный и понятный новичкам, но в то же время представляющий интерес для требовательных фанатов жанра.

→ Forza Motorsport 2 создана согласно устоявшимся канонам. Главное меню предлагает на выбор три игровых режима. В *Arcade* вы тренируетесь (*Free Run*), совершенствуете навыки и выигрываете новые авто для онлайн-соревнований в *Time Trial* и специальных гонках *Exhibition*. *Multiplayer* привлекателен прежде всего еженедельными турнирами (*Tournaments*), состоящими из нескольких этапов. Причем для участия в них вы должны сперва успешно пройти квалификацию. И наконец, основное ваше занятие – традиционная карьера (*Career*).

Для начала следует определить-ся со стартовым регионом. Можно отправиться в Азию с ее идеально подходящими для тюнинга Honda, Nissan, Subaru, Mitsubishi. Или в Европу, где «водятся» традиционные малолитражки и спортивные модели вроде Ferrari, Lamborghini, Porsche, Lotus. Или в Северную Америку с классическими muscle cars и мощными заднеприводными «жеребцами» производства

Ford, Dodge, Chrysler либо, скажем, Chevrolet.

Выбор повлияет на доступность и цены тех или иных машин в виртуальном магазине. Впрочем, не стоит особо волноваться по этому поводу, никто не запретит собрать в собственном гараже абсолютно все представленные в игре модели. Вне зависимости от региона список соревнований останется неизменным. Начав с гонок на обычных серийных автомобилях, вы завершите карьеру, выступая на ультимативных спортивных прототипах.

Победы в состязаниях, разумеется, положительно влияют на финансовый баланс. Деньги здесь выступают своеобразным аналогом опыта в RPG. Чем больше вы заработали, тем выше уровень, который определяет доступ к новым машинам, соревнованиям, а также различным скидкам на всевозможную автопродукцию.

Очень порадовали гибкие настройки сложности игры. Можно отдельно регулировать уровень

мастерства AI, износ резины и темп расхода топлива, включать или выключать различные вспомогательные системы (ABS, TCS, STM) и т. д. Причем настройки эти разрешено менять перед каждой гонкой. Поэтому общий язык с Forza Motorsport 2 должны легко найти как неопытные игроки, так и требовательные фанаты жанра.

Тюнинг – важная составляющая проекта. Доступные апгрейды разбиты на четыре общие категории: двигатель, ходовая часть, колесная база, аэродинамический обвес. Каждая категория включает в себя целый ряд пунктов помельче. Раз уж решили усовершенствовать пламенный мотор железного коня, то перед вами выбор: расточить цилиндры, заменить клапаны, улучшить систему зажигания и т. п. Купленные запчасти можно со временем продать за полцены, хотя такая необходимость возникает редко.

Любители покопаться в железе, думаю, будут удовлетворены. Настроек хоть и не так много, как в хардкорной GTR, но все же достаточно. Ходовая часть, дифференциал, коробка передач, развал колес и давление в шинах, распределение усилия тормозов, аэродинамические характеристики – все это поддается регулировке. Надо только сперва провести соответс-



«Покраска авто – автофетишизм во всей своей красе»



твующую модернизацию автомобиля: поставить спойлер, заменить штатные амортизаторы, усовершенствовать бортовую электронику и т. д. К слову, вы можете прямо во время гонки или тестового заезда вывести на экран подробную телеметрию, отражающую изменение всех критических параметров.

И наконец, последний штрих – покраска вашего супер-кара. В Forza Motorsport 2 этот процесс увлекает не меньше, чем генерация персонажа в Oblivion. Удобный редактор располагает к экспериментам. Вы наверняка проведете немало времени, подбирая цвета и примеряя различные наклейки. Полученный результат можно запечатлеть в специальном фото-режиме (*Photo Mode*) – нечто подобное мы уже видели в Gran Turismo 4. Камеру разрешено вертеть как угодно, приближать и удалять, устанавливать различные значения диафрагмы, скорости затвора, применять всевозможные эффекты. Снимки могут быть моментально загружены в фотогалерею официального сайта игры (www.forzamotorsport.net). В общем, автофетишизм во всей своей красе.

Но вот с приготовлениями закончено, ключ на старт! Сразу отметим: физический движок хорош. Вы моментально почувствуете разницу в управлении не только между авто с разными системами привода, но и между многочисленными представителями какого-то конкретного класса. Динамика соревнований высока. Искусственный интеллект довольно агрессивен независимо от настроек уровня сложности. Он любит переключать траектории, резко «хлопать калиткой» перед самым носом, не стыдится наглых попыток вытеснить вас с трека.

Машины здесь, к слову, бьются. Причем повреждения реализованы отнюдь не для галочки, они действительно так или иначе влияют на поведение болида. Скажем, погнули рулевые тяги – автомобиль начнет вести в сторону, повредили двигатель – упадет максимальная скорость и т. д. Деньги за ремонт автоматически снимаются с вашего счета после окончания гонки. Если, конечно, сумеете добраться до финиша, ведь при неаккуратном

вождении разбить вдребезги любимое авто проще простого. Так что нагло растолкать соперников на пути к победе не получится. Стоит дважды подумать, перед тем как вступать в контактную борьбу.

Большая часть трасс уже хороша знакома нам по другим играм жанра: Laguna Seca, Mugello, Sebring, Suzuka, Tsukuba, Silverstone, Nürburgring... Интересно, что разработчики предусмотрели возможность найма виртуальных пилотов, которые могут занять ваше место за рулем, освободив от необходимости участия в гонке на скучном или «неудобном» треке. Чем выше уровень мастерства пилота, тем больше шансов взять призовое место и тем дороже обойдутся его услуги. Все бы хорошо, вот только нельзя в данном режиме включить перематку времени (как это было в В-Спец в GT4). Приходится или занимать себя какими-то другими делами, скажем, чтением свежего номера Gameplay, или наблюдать за происходящим со стороны.

Надо сказать, игра выглядит вполне прилично. Красивые машины, неплохо смоделированные трассы. Но в картинке нет ничего, что сейчас принято называть термином next-gen. Визуализация повреждений достаточно условна. Слегка мнутся железные бока, от сильного удара отвалился бампер, но не более того. Нет замечательного motion blur, как в Project Gotham Racing 3. Нет детализированных кокпитов, как в Test Drive: Unlimited. В целом – все на уровне, однако не впечатляет. Разве что некоторые треки оформлены очень удачно. Например, впервые стартовав в Нью-Йорке, я засмотрелся на небоскребы, пропустил момент торможения и расквасил свою любимую Renault Clio V6 о бетонное ограждение.

Резюмируем: эта игра менее масштабна, чем ее главный конкурент Gran Turismo. Зато она более динамична. Играть в нее проще, но гораздо веселее. Поэтому если сериал от Polyphony Digital кажется вам скучным или излишне сложным, попробуйте Forza Motorsport 2. Думаем, вам понравится.

«Здесь есть возможность найма виртуальных пилотов»

Україна, Київ **25-28** ЖОВТНЯ

територіяігор

Міжнародна виставка інтерактивних розваг:
комп'ютерних ігор, ігор для консолей,
мобільних телефонів та інших платформ.

ТВОЯ ТЕРИТОРІЯ



Замовляйте запрошення на сайті:
www.game-expo.com.ua

Організатор
EURO
INDEX

Генеральний
медіапартнер
Gameplay

Виставковий
центр
КИЇВ
ЕКСПО
ПЛАЗА

Tomb Raider: Anniversary



She's back!

Спустя одиннадцать лет после релиза оригинальной Tomb Raider компания Eidos выпускает ремейк первой игры серии на доработанном движке Tomb Raider: Legend. Вечно молодая Лара Крофт готова повторить прошлые подвиги.

➔ Сложно сказать, почему Eidos решила издать сначала Anniversary, придержав пока анонс продолжения Tomb Raider: Legend. Возможно, на волне успеха Legend она хотела познакомить молодых геймеров с истоками. Не исключено, что свою роль сыграло и желание создателей удовлетворить давних фанатов Tomb Raider, соскучившихся по классическим приключениям известной героини. Скептикам же остается думать, что Eidos Interactive и Crystal Dynamics решили подзаработать на популярном бренде.

Действие Tomb Raider: Anniversary разворачивается в наши дни. Лара получает заказ от главы компании Natla Technologies Жаклин Натла (Jacqueline Natla), который ей передает человек с квадратным лицом, неотягощенный моральными принципами, — Ларсон Конвей (Larson Conway). Героине предлагают найти части таинственного артефакта, пропавшие некогда при погружении под воду Атлантиды. В свое время ими интересовался отец девушки, что только подогревает ее желание взяться за дело. Она отправляется в Перу, откуда идет по следам утерянной реликвии. Несмотря на то что история достаточно банальна, а вычислить главного злодея не представляет особой сложности, за событиями все равно интересно следить.

Благодаря интерактивным видеовставкам не возникает ощущения, будто мы лишь пассивные зрители, хотя ролик и далеко до эффектных сцен God of War 2 или Tomb Raider: Legend. Радует и то, что в одной из глав Лару поставят перед серьезным моральным выбором.

Разработчики попытались уделить сюжету больше внимания, чем в оригинале, несколько усилив интригу и добавив колоритных и нелепых персонажей (первенство мы отдаем парню с двумя автоматами, похожему на рэпера, который встретится нам на одном из предпоследних уровней). Всего в игре четыре большие локации, переключавшиеся из оригинала, — Перу, Греция, Египет, Затерянный Город. Не забыли разработчики и об особняке семьи Крофт, доступном для исследования в свободное от прохождения время.

Первые уровни выполнены с особенной любовью. Местные водопады и бурная тропическая растительность просто радуют глаз. Впоследствии геймеры посетят и массу других достопримечательностей, заново отстроенных на основе локаций оригинальной Tomb Raider. Объем работы, проделанной авторами, поражает: если, к примеру, раньше в комнате стояли лишь каменные блоки, то в ремейке их заменили огромные каменные статуи, местный Колизей значительно расширен, а джунгли стали действительно похожи на тропический лес. Из графического движка Legend выжимают все соки. Освещение великолепно, особенно понравился светлячок, летящий прямо в камеру. Фигурка самой Лары также

Жанр action/adventure **Разработчик** Crystal Dynamics
Издатель Eidos Interactive **Издатель в Украине** «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Web-сайт www.tombraider.com/anniversary
Возраст 16+

Crystal Dynamics Американская компания, основанная в 1992 году группой бывших сотрудников SEGA. Разработчики Crystal Dynamics принимали участие в создании многих серьезных проектов. Последним достижением специалистов стала реанимация серии Tomb Raider. **Игры** цикл Legacy of Kain, Gex, Pandemonium, Tomb Raider: Legend и др. **Web-сайт** www.crystald.com

Идея Отпраздновать юбилей Лары Крофт
Графика Отличнейшая

Звук Приятная музыка и прекрасная озвучка
Игра Красивый ремейк классики жанра

4/5

Gameplay

была модифицирована и приведена в соответствие со стандартами прошлых лет. В то же время PC-версия без проблем идет даже на слабеньких компьютерах.

Вообще делать ремейки игровой классики – рискованное занятие. Время не стоит на месте, и то, что раньше считалось революционным, сегодня кажется смешным. Действительно, современная интерпретация Tomb Raider уже не вызывает того взрыва восторга, которого в 1996 году удостоился оригинал. Лара лишилась карманного компьютера и поддержки друзей, оставшись наедине с непрекращающимся потоком ловушек и загадок. Решение большинства стоящих перед игроком проблем требует не столько смекалки или острого глаза, сколько недюжинной усидчивости. «Повторение – мать учения» – таким мог бы стать главный девиз авторов ремейка. Прodelывать одни и те же действия, чтобы добраться до желанной шестеренки, предохранителя или очередного карниза в скале, вам придется не раз. К счастью, все прыгательные пазлы выполнены с умом и не вызывают особенных проблем. К тому же ситуацию спасает возможность автоматически хвататься за выступы.

К слову, местные «загадки для атлетов» требуют мастерского владения контроллером. С учетом того, что в Tomb Raider: Anniversary Ларе Крофт приходится не только прыгать и карабкаться, но еще и раскачиваться на канатах, бегать по отвесным стенам и демонстрировать головокружительные акробатические трюки, советуем сразу же переходить на геймпады. Клавиатурная раскладка в PC-версии во многом проигрывает по универсальности консольному управлению.

Минусом ремейка являются бои – светлые и хаотичные. Взяв цель на мушку, вам придется наматывать вокруг нее бесконечные круги, пытаться застрелить несчастного мишку или крокодила из двух «бесконечных» пистолетов (патро-

нов для остальных видов оружия – шотгана, мини-автоматов и кольтов – на уровнях традиционно совсем немного). Не ждите и разнообразия противников. Основными врагами Лары в Anniversary стали гориллы, тигры, динозавры, летучие мыши и мумии. Куда только смотрит Гринпис?

Сражения можно немного облегчить, научившись уворачиваться от стремительно приближающегося зверя, для чего необходимо в определенный момент выбрать направление и нажать на соответствующую кнопку. К несчастью, далеко не всегда это удается сделать с первого раза. Если вы хотите пройти игру до конца, советуем освоить прием в совершенстве. Иначе не получится победить местных боссов. Вместо того чтобы умирать от попадания сотен пуль, суперзлодеи просто звереют (уровень ярости показывается на специальной шкале) и бросаются на вас. Тут очень важно вовремя уклониться от удара, предоставив монстру врезаться в благообразную поставленную дизайнерами ловушку.

Tomb Raider: Anniversary – полная противоположность Tomb Raider: Legend. Вместо веселого боевика с неплохой боевкой, большим арсеналом, погонями на мотоциклах, закрученным сюжетом и интересными загадками мы получили набор очень красивых уровней, наполненных огромным количеством занятных ловушек и головоломок. Возможно, для фанатов прохождения Anniversary станет приятным возвращением в прошлое, но некоторым ремейк покажется слишком монотонным и пресным.

Тем не менее игра все же заслуживает внимания поклонников жанра. Чистый action/adventure старого разлива с отличной музыкой и в новой сверкающей упаковке подарит игрокам 20–30 часов геймплея, благо всяческих секретов и скрытых бонусов в Tomb Raider: Anniversary немало.

P.S. Кстати, в будущем игру планируется выпустить также на PSP и Wii. Последнего варианта, пожалуй, действительно стоит ждать.



А теперь представьте, как они пахнут...



Отличный пример бразильской подтяжки



Хроники Тарр: Призраки звезд

Ростислав Панчук

Затерянные во Мраке

Когда российские разработчики немного отвлекаются от гигантомании и начинают трезво оценивать свои силы, у них получаются на удивление интересные проекты.



➔ Несмотря на жанровую принадлежность, перед нами, несомненно, нечто большее, нежели очередная космическая аркада. Уже при старте игры приятно удивляет продуманный и интересный сюжет поистине эпических масштабов. Здесь он – неотъемлемая часть геймплея, а не куцый довесок к монотонному отстрелу противников.

Итак, перед нами далекое будущее, где человечество сошлось в неравной битве с древней расой Дэ'Хэттэ, погружающей все захваченные миры во Мрак. Бои ведутся на последних рубежах, надежды на победу практически нет... Люди предпринимают последнюю отчаянную попытку – запускают научную экспедицию в удаленную звездную систему Антерра, где раньше, по слухам, располагалась империя Оззах. Найденные там артефакты – последний шанс добиться перелома в этой безжалостной войне. Но

передовые отряды Дэ'Хэттэ добрались и сюда. Крейсеру «Талестра» чудом удалось спастись, совершив скачок в другой рукав Галактики, и теперь от действий его команды зависит судьба всего человечества. Дополнительному погружению в атмосферу игры способствуют аутентичные черно-белые видеоролики на движке и записи в дневнике нашего альтер эго.

Не отстает по качеству проработки от сюжета и собственно геймплей. Да, порой «Хроники Тарр» могут показаться немного однообразными (как-никак, жанр обязывает), но среди девяти миссий игры нет ни одной повторяющейся. Перед пилотом ставят самые различные задачи: сопровождение конвоя, прорыв вражеского периметра, уничтожение бортовых орудий крейсеров противника, «ремонт» обезумевшей системы охраны Древних и прочая и прочая.

А в это время штурмовики и корветы врага атакуют наш истребитель из всех видов доступного оружия. Хорошо хоть, что мы не одиноки в космосе – вместе с нами постоянно пребывает трио наших братьев по оружию, готовых в определенный момент оттянуть на себя огонь противника или помочь в уничтожении особо трудной цели. Только не забывайте, что потеря одного из членов команды равносильна поражению, да и если отлынивать от работы, то число сбитых кораблей врага будет весьма скромным. Потому грамотно экипируйте истребитель – и в бой!

Кстати, уничтожение армад космических посудин Дэ'Хэттэ и прочих Меа-Тарров – это еще далеко не все. Перед каждым вылетом на миссию вы можете самостоятельно подобрать новое вооружение, заменить двигатели на более мощные, улучшить броню или энергетические щиты и т. д. Ну а поскольку места в крохотном истребителе никогда не бывает много, приходится постоянно идти на компромиссы. Просторный корпус с тремя слотами для оружия, но с существенно меньшей броней, или тяжеловооруженный, но неповоротливый штурмовик? Сделать упор на солидный запас энергетических щитов (из-за хлипкости брони именно им отводится основная защитная роль в битвах) или на повышенную скорость их регенерации? И так на каждом шагу. Впрочем, если подобные конструкторы-головоломки вам не по вкусу, всегда можно подобрать требуемую конфигурацию корабля автоматически. Или же, если запас запчастей позволяет, вы вольны попросить механика соорудить очередной полезный модуль для вашей системы. Правда, ввиду высокой стоимости действительно ценных деталей к этой услуге приходится обращаться буквально один-два раза за всю игру – тогда и результаты будут ощу-

тимыми. Ну а вообще продавать новенькие генераторы и энергетические пушки ради эфемерных 3–5% прироста к скорострельности или живучести просто невыгодно.

Визуальная часть «Хроник» заслуживает твердой оценки «отлично». Одного беглого взгляда достаточно, чтобы увидеть, с какой любовью прорисованы космос и модели кораблей. Не уступают и визуальные эффекты – количество трассеров от ракет и снарядов пушек на экране порой мешает сориентироваться, где свой, а где чужой, а красочные взрывы с легкостью затмевают прошлогоднюю DarkStar One. Жаль, но в пылу схватки, когда на счету каждая секунда, рассматривать все эти живописные прелести банально нет времени. Столь же лестных отзывов заслуживает и отличный саундтрек. Агрессивные мелодии, перебранки пилотов в эфире, радиопомехи смешиваются в единую композицию, на удивление точно передающую атмосферу игры. А вот озвучка персонажей порой изобилует откровенными ляпами. Обозвать союзника противником – это же надо уметь!

Мы честно пытались найти в проекте недостатки, но у детища Quazar, к приятному удивлению, их не так много. Можно, конечно, посетовать на наличие ошибок, в том числе и грамматических, или на сравнительно небольшую продолжительность игры... Но последнее замечание на самом деле не совсем справедливо, ведь в недрах Quazar уже готовится продолжение. Пока же «Хроники Тарр» вполне заслуживают звания одного из лучших аркадных симуляторов этого года.

P.S. Осенью, кстати, выходит украинский собрат «Хроник» – Abyss Lights: Skyjacker, тоже «выросший» из глобальной стратегии, замороженной на неопределенное время, как и Enosta. Вот и посмотрим, кто же из них лучше.



Жанр космическая аркада **Разработчик** Quazar Studio
Издатель в Украине «Фабрика Игр» **Локализатор** «Акелла»
Web-сайт quazar-studio.com/tarr **Возраст** нет данных

Идея Аркады бывают не только примитивными «стрелялками»
Графика Эффектная, но на созерцание всех красот игры просто нет времени
Звук Саундтрек отлично вписывается в мрачную атмосферу игры, но есть ряд ляпов в озвучке персонажей
Игра Необычайно динамичная и захватывающая, хоть и немного однообразна

4/5

Gameplay



Головний
Технологічний партнер



Перемога чекає!

*Кубок Intel

- 8 міст України
- 3 ігрових дисципліни
- Більше 50 шоу-матчів
- Найшвидші процесори
- Відео-версія ігрових подій
- Найсильніші гравці та команди

INTEL CHALLENGE*

Національна Ліга Комп'ютерних Ігор

Відвідайте офіційний сайт турніру:

www.cyberarena.tv

SK.HOT.c-club

Михайло Новопашин
(чемпіон Європи)

Команда **pro100.GG** (чемпіони СНД)

dignitas.Walkman

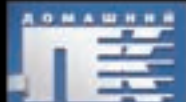
Олег Хмара
(чемпіон Європи)



Генеральний медіа-партнер



Медіа-партнер



Медіа-партнер



Організатор



Monster Madness: Battle for Suburbia

Дмитрий Веселов



Дали маленький внедорожник-баги...



Ларри не пускает внутрь, если рядом есть зомби. Трус



Один из моментов, когда физика игры просыпается. У нас в руках очень мощный пылесос

Убей их всех!

Давным-давно в далекой галактике на SNES и SEGA Genesis появилась почти культовая *Zombies Ate My Neighbors*. Народ поиграл и забыл. А кое-кто не забыл...



→ Сюжет в *Monster Madness* схематичный. Стандарт жанра, однако. Как-то поздним вечером в обычном американском городке на четверку тинейджеров нападают зомби. Расправившись с мертвецами, герои выясняют, что их город за это время был практически уничтожен. Дома горят, живых людей нигде не видно, а на улицах полно непонятных тварей. Ботаник Зак, бодрый Энди, гламурная Дженифер и готичная Кэрри (из-за мрачного вида все встречи принимают девочку за труп) отправляются наводить порядок... То есть кромсать толпы врагов на маленьких уровнях всем, что попадется под руку.

Герои отличаются только оружием ближнего боя и тем, насколько сильно они раздражают игрока. Озвучка пионерская, в схватке персонаж вопит не затыкаясь, по-

ток «Eat That!», «Dodge This!» и прочих уже давно надоевших боевых кличей. Ниагарой льется через колонки. Ролики между миссиями в этом плане еще хуже – там можно услышать реплики не одного, а всех четырех персонажей. Да и неплохие с виду комиксы портят впечатление плоскими бородатыми шутками.

Оружие, кстати, самое обычное, и баланс хромает. На первых этапах вы вряд ли будете доставать из кармана что-то помимо пулемета. А затем все эти штуки, стреляющие пулями, выпускающие ракеты или разящие врагов электричеством наповал, покупаются и апгрейждаются у Ларри – местного сумасшедшего NPC. Он работает за токены, которые обильно высыплются из убитых монстров, а оружие собирает из хлама, валяющегося на уровнях. Для каждого ствола есть три степени

апгрейда. Кроме того, в драках разрешается применять и бытовые предметы. Но вот выполнено это как-то по-аматорски. За ту анимацию удара катаной, что реализована в MM, стоит сослать в ближайший кинотеатр строгого режима на три года непрерывного просмотра Kill Bill.

Вообще графика неплохая, Unreal Engine выдает достойную картинку (только с постобработкой авторы явно переборщили). Уровни приятно детализованы и симпатично освещены, текстуры четкие. Главная проблема для некоторых PC-игроков – увидеть местность с частотой хотя бы 30 кадров в секунду.

Монстры сделаны без особой фантазии, зато их очень-очень много. Берем справочник «Самые заезженные персонажи хоррор-фольклора». Оборотни? Есть. Скелеты? Присутствуют. Демоны? Конечно. Пауки? Ага. Злобные клоуны? Ну ку-

да же без них? Зомби-камикадзе заставляют пустить слезу всех фанатов Serious Sam. Озвучены монстры даже хуже, чем главные герои, – актеры просто бессмысленно бормотали в микрофон.

Самое же распространенное мясо в *Monster Madness* – зомби. Расшвыривая гравий, последние с кряхтением выползают из земли (из моста, из фанерных перекрытий и даже из стальных балок недостроенного здания). Убивать их легко, анимированы они плохо. На самом деле анимацией тут, похоже, никто не заморачивался. Все твари двигаются, как объекты бесцеловечных экспериментов Гальвани.

Геймплей – классическая мясорубка. Чувство меры у авторов игры отсутствует напрочь. Потопили три пиратских корабля? Готовьтесь повторить процесс еще три раза. В итоге боевка нередко

«Играть в одиночку бессмысленно – это же кооперативный шутер»



Жанр action **Разработчики** Artificial Studios/Immersion Games
Издатель SouthPeak Interactive
Издатель в Украине «Фабрика Игр» **Локализатор** «Акелла»
Web-сайт www.monster-madness.com
Возраст 13+

Artificial Studios Основанная в 2001-м американская студия Artificial Studios когда-то разработала собственный движок, который позже выкупили умельцы из Epic. К сожалению, они также переманили главного программиста. **Игры** CellFactor: Revolution **Web-сайт** artificialstudios.com

Идея Еще один зомби-action

Графика Для представителя данного жанра — неплохая

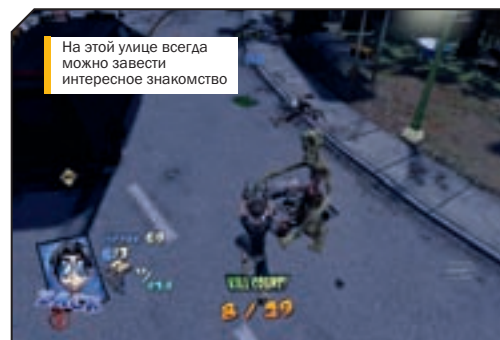
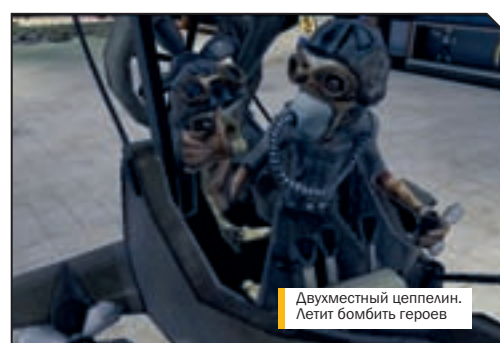
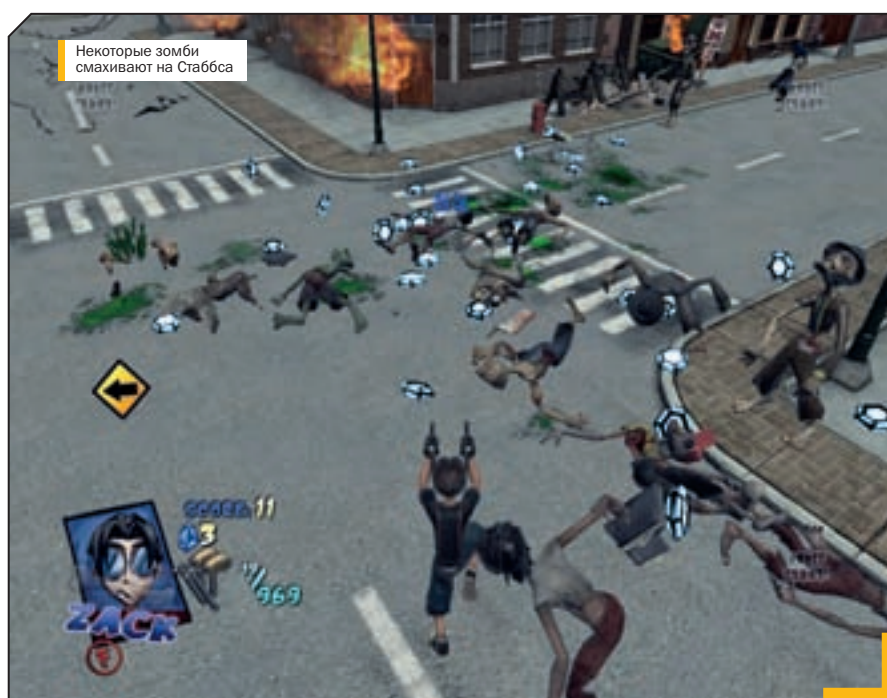
Звук Надоедливые фоновые мелодии, любительская озвучка

Игра Только для фаната трэш-ужасиков.

Лучше с парой друзей

2/5

Gameplay



превращается в утомительно методичное выкашивание монстров. Однажды на экран выехал паровозик, составленный из магазинных тележек. Он без конца ездил по кругу, а нам надо было бегать и отстреливать огрызающиеся живучие вагончики с хвоста один за другим. Спасибо большое, я так не развлекался со времен последнего визита к дантисту. Да и в целом играть тяжело, чекпоинтов на некоторых участках маловато.

Интерфейс тоже вышел далеко не идеальным. Не ищите на экране шкалу здоровья персонажа. Только когда поплохее, его портрет начнет заливать красным. А так — пожалуйста в меню, смотреть там точные циферки. В придачу грамотные дизайнеры придумали аж два положения камеры — за спиной героя и сверху. И не удивляйтесь, когда игра злобно фрустрирует вас и принудительно переключает из одного вида в другой.

Временами героям выдают средство передвижения. Зачем, остается загадкой. Лодка в бою с пиратами елозит в воде, как обмылок. Багги, который получает

команда сразу после лодки, норовит застрять в первой попавшейся стене. Давно вы, кстати, управляли машиной по схеме «левая кнопка мыши — газ, правая кнопка — тормоз»? Меха же передвигается с грацией холодильника «Днепр».

Ну а уровни — краткая антология жанра ужасов. С потрясающей мотивацией «А давайте пойдем туда!» нас протаскивают через улицы города в торговый центр, затем в школу, на обязательное кладбище и наконец в мрачный замок. Причем дизайнеры не гнушаются применять невидимые стены и бесконечный респаун. Похоже, они считают, что эти два элемента делают прохождение игры увлекательным и запоминающимся. Насчет последнего они, к сожалению, правы.

Одна из фиц Monster Madness, известная еще по рекламным роликам, — использование физи-



ки. Тут даже поддерживается физический ускоритель PhysX. Только вот результат получился неважный. Все сводится к большому количеству валяющихся на полу предметов, которые наш герой раздвигает пузом, пробираясь по уровню. Скамейки, шкафы, надувные мячи, дорожные конусы имеют практически одинаковую массу, их можно поднять и кинуть во врага. Очень интересно.

В общем, Monster Madness не хватает многого. Но здесь есть и приятные моменты. Часто авторы пытаются развлечь нас и подкидывают необычные задания, иногда у них даже получается взбодрить геймплей. Кроме того, учитывайте, что играть в одиночку бессмысленно — это же кооперативный шутер. Ну а в хорошей компании и не слишком занятая игра становится веселее. И еще здесь все-таки есть зомби, за что вполне можно добавить лишних полбалла. А если вы в придачу счастливый обладатель Xbox 360, забудьте о PC-глюках и смело начисляйте игре дополнительный балл.

«Монстры сделаны без особой фантазии, зато их очень много»

Colin McRae: DiRT

Владимир Куценко



Кошмар хардкорщика, рай казуала

Colin McRae: DiRT – одна из тех игр, которым не повезло с названием. Серия Colin McRae Rally после второй части – хардкорного раллийного симулятора – сделала несколько шагов в сторону аркадных гонок. Так вот, DiRT – это не просто шаг, это огромный скачок!

➔ По большому счету от симулятора в игре остались только реалистичная модель повреждений и множество технических настроек. Физическая модель была полностью переработана и упрощена. Автомобили ведут себя на дороге очень странно – на малейшее отклонение аналогового стика машина реагирует резким рывком в сторону: такое ощущение, будто авто едет не по земле или асфальту, а по льду. Впрочем, не думайте, что у болидов просто плохое сцепление с дорогой – это было бы еще простительно, ведь по грязи им и положено скользить и уходить в занос. После первой же попытки затормозить понимаете: со сцеплением все замечательно. На нажатие педали тормоза автомобиль реагирует словно на столкновение с кирпичной стеной – останавливается как вкопанный. Независимо от дорожного покрытия тормозной путь минимален! Более того, многие виражи можно пройти, не прикасаясь к педали тормоза. Достаточно просто перестать газовать, и маши-

на сама замедлится до приемлемой скорости. Наибольшие проблемы при вхождении в поворот возникают из-за чрезмерной чувствительности управления – авто то и дело норовит развернуться на 90° или даже 180°.

Специфическая модель вождения доставляет неудобства лишь первые час-два. Стоит только привыкнуть к управлению, как начинаешь понимать – специалисты из Codemasters смогли сделать отличные аркадные гонки, интересные не только заядлым фанатам ралли. Благодаря простой физической модели можно сосредоточиться на самом процессе вождения и получать удовольствие от соревнования с AI или другими игроками.

Однако не стоит слишком расслабляться – в наследство от предыдущих частей серии DiRT досталась реалистичная модель повреждений, не прощающая грубых ошибок. У каждого ключевого элемента автомобиля есть своя «шкала жизни». Любое серьезное столкновение вполне может закончить-

ся перезапуском гонки, если, конечно, вы не играете на одном из низких уровней сложности. Впрочем, разрушенные на 100% и вышедшие из строя двигатель или коробка переключения передач не приводят к мгновенному поражению в соревнованиях, единственный жизненно важный компонент автомобиля здесь – это колеса. Если они отвалятся, гонку придется начинать сначала. Однако даже если столкновение с неудачно подвернувшимся столбом не обернулось перезапуском этапа, задача водителя в дальнейшем будет заметно усложнена. Разбитая машина медленнее едет, кренится в сторону и хуже реагирует на команды игрока.

Прорисовано разрушение автомобиля просто великолепно – практически все части кузова деформируются, царапаются, отваливаются и даже пачкаются в грязи. Ближе к концу особенно сложной гонки бывает трудно узнать в еле ползущей развалюхе тот сверкающий болид, который красовался на старте. Разрушаются в игре не только машины, но и трассы. На большинстве треков есть множество интерактивных объектов – барьеров из шин, рекламных щитов и металлических ограждений, достоверно реагирующих на столкновение с несущимися на всех парах автомобилем.



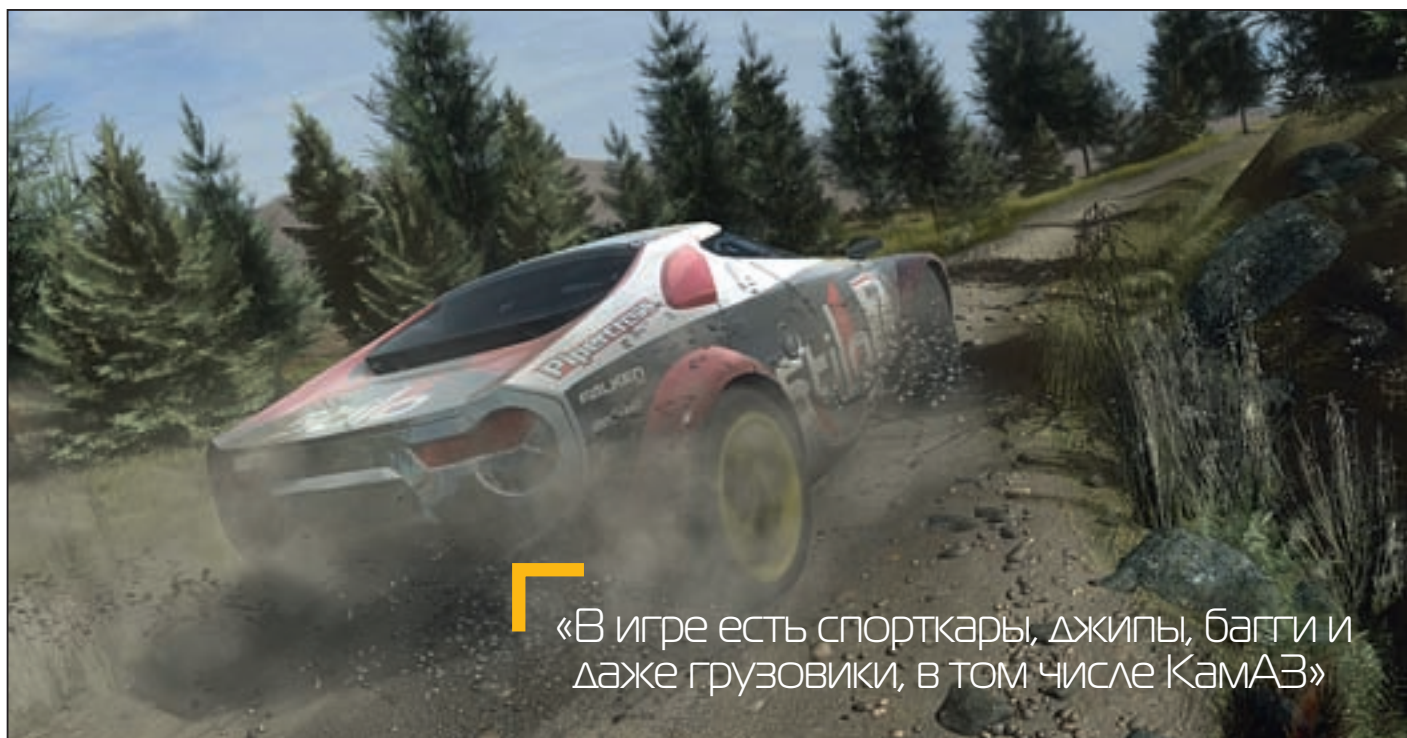
Жанр racing**Разработчик** Codemasters **Издатель** Codemasters**Издатель в Украине** «Фабрика Игр» **Локализатор** «Бука»**Web-сайт** www.codemasters.com/DiRT**Возраст** 12+**Codemasters** Одна из старейших компаний – разработчиков видеоигр в Великобритании была основана в 1985 году и начинала с создания проектов для ZX Spectrum, Commodore 64 и др.**Игры** серии Colin McRae, TOCA Race Driver**Web-сайт** www.codemasters.co.uk**Идея** Превратить ралли-сим в аркадные гонки на внедорожниках **Графика** Самая красивая игра жанра, что тут еще добавить?**Звук** Непрерывающаяся болтовня штурмана и рев моторов – вот и все, что вы будете слышать на трассе **Игра** Если не заикливаться на отличиях от предыдущих эпизодов, то просто отличные гонки

4/5

Gameplay



«Специфическая модель вождения доставляет неудобства лишь первые часа два. Стоит только привыкнуть к управлению, как начинаешь понимать – специалисты из Codemasters смогли сделать отличные аркадные гонки»



«В игре есть спорткары, джипы, багги и даже грузовики, в том числе КамАЗ»

Раз уж мы заговорили о графике, то стоит отметить, что Colin McRae: DiRT – самая красивая гоночная игра на сегодняшний день. Модели машин отлично детализированы, трассы радуют великолепным дизайном и разнообразием. Единственное, к чему можно придраться, – к небольшим проблемам с освещением. Солнечные пустынные трассы США выглядят немного засвеченными и из-за этого как бы мультяшными. На их фоне пасмурные и туманные пейзажи Японии или Великобритании кажутся просто верхом реалистичности.

Саундтрек в игре не лицензированный, да в том и нет никакой необходимости – музыка звучит только в меню, а на трассе водителя сопровождают лишь рев мотора и подсказки штурмана. И эти эффекты реализованы на «отлично»: у каждой машины собственное звучание, а помощник на пассажирском сидении хорошо справляется со своей работой и вовремя предупреждает о предстоящих поворотах.

Удивительно, но в таком насквозь аркадном проекте, как Colin McRae: DiRT, удобнее всего ездить с видом из кабины, традиционно

считающимся наиболее подходящим для серьезных симуляторов. Так гораздо проще контролировать машину, управлять входом и выходом из заноса, пропадает ощущение «игрушечности» автомобилей. В DiRT предусмотрено аж два варианта вида из кабины. В первом случае камера слишком сильно опущена к рулю, из-за чего обзор затруднен. Оптимальнее второй вариант, когда камера находится как раз на уровне головы водителя. Однако при виде из кабины требуется уделять больше внимания мини-карте и подсказкам штурма-

на, поскольку разглядеть, что нас ждет за очередным поворотом, практически невозможно.

Из названия игры вполне заслуженно исчезло слово «Rally», поскольку теперь выбор доступных режимов не ограничен одним лишь ралли. Помимо него, в DiRT есть еще пять видов соревнований: *CORR* (*Championship Off-Road Racing*), *Hillclimb*, *Rallycross*, *Crossover* и *Rally Raid*. Самый интересный из всех – *CORR*. Это своего рода ответ *MotorStorm* – круговые гонки на скоростных багги и джипах. *Rally Raid* и *Rallycross* отличаются местом проведения и доступными автомобилями. В первом режиме заезд проходит по пересеченной местности, а во втором – по специально созданным трассам. В *Crossover* два водителя соревнуются на специальной двухуровневой трассе: они едут параллельно друг другу, но по разные стороны заграждения. Наименее оригинальный, но от этого не менее интересный режим *Hillclimb*. По сути это обычное ралли, в котором дорога проложена по извилистому серпантину гор и холмов.

Доступный автопарк также радует своим разнообразием. Помимо привычных раллийных автомобилей вроде Subaru Impreza и Mitsubishi Evo, в игре есть спорткары, джипы, упомянутые выше багги и даже грузовики, в том числе гордость российского автопрома – КамАЗ. Как дань памяти хардкорному прошлому серии, разработчики



«Colin McRae: DiRT – самая красивая гоночная игра на сегодняшний день»



Никуда она из колеи не денется

«Всю игру можно пройти, так ни разу и не зайдя в меню настройки автомобиля»

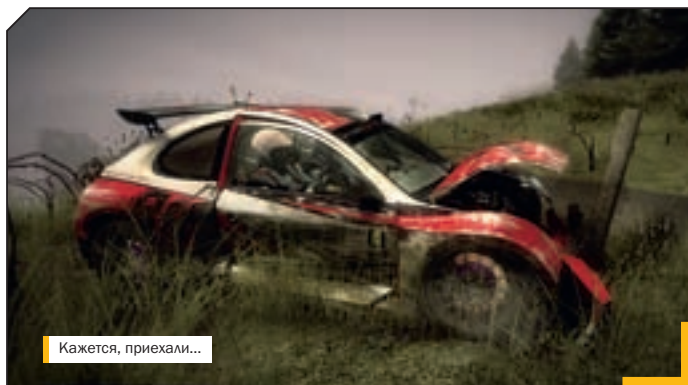
оставили возможность ручной настройки невероятного количества технических параметров: подвески, тормозов, дифференциалов, прижимной силы и многого другого. Впрочем, если все эти страшные слова вызывают у вас только недоумение, не переживайте – из-за аркадности геймплея всю игру можно пройти, так ни разу и не зайдя в меню настройки автомобиля. На дороге сложно почувствовать отличие между передне- и заднеприводными машинами, что уж тут говорить о разных вариантах настройки коробки переключения передач?

В single игроку на выбор предлагаются обычные гонки с множеством настраиваемых параметров, несколько чемпионатов и карьера. По традиции именно последний режим наиболее продуманный и интересный. Тут нам предстоит в буквальном смысле слова подняться к вершинам спортивной славы – символические изображения всех состязаний расположены в виде пирамиды, неофит начинает в самом ее основании. За победу в гонках водителю начисляются очки, необходимые для открытия новых трасс и перехода на следующий уровень. Если в самом низу иерархической пирамиды распо-

ложены обычные одиночные заезды, то ближе к вершине соревнования становятся комплексными, состоят из нескольких этапов на разных трассах. Повреждения, полученные на первой трассе, сохраняются и на следующей, так что в перерыве между заездами необходимо постараться привести машину в порядок. На ремонт дается всего один внутриигровой час, но для восстановления всех компонентов этого времени, как правило, недостаточно, потому придется выбирать, что лучше починить – коробку передач или колеса, кузов или подвеску.

Кроме очков, за победу в соревнованиях гонщику полагаются денежные призы, размер которых зависит от выбранного уровня сложности. Заработанные деньги можно потратить только на приобретение новых автомобилей или новых схем покраски для уже купленных машин. Больше излишек средств на банковском счету спустить некуда – ни тюнинговать, ни апгрейдить авто в DiRT нельзя.

Однопользовательский режим – главное и практически единственное развлечение, поскольку мультиплеер в DiRT подкачал. Несмот-



Кажется, приехали...

ря на то что впервые за всю историю серии в игре появились соревнования, в которых на трассе находится несколько автомобилей (до десяти, по сети доступны лишь *Rally* и *Hillclimb*). То есть многопользовательский режим лишен как раз самого главного – других пользователей, едущих рядом с игроком. Борьба по-прежнему идет только за сухие секунды, пусть даже планку устанавливает живой человек, а не компьютерный оппонент.

Словно для того чтобы еще сильнее ухудшить онлайн-составляющую, разработчики запретили в лобби самостоятельно выбирать трассу или класс машин – все решается голосованием за случайным образом предлагаемые варианты. Более того, подобный выбор нельзя сделать и на стадии поиска хоста, это зависит от слепого жребия и голосования игроков.

И последний, чисто субъективный недостаток Colin McRae: DiRT – дата выхода. Не надо было все-таки Codemasters выпускать игру сразу за великолепной *Forza Motorsport 2*. После ее ультрареалистичной физики странные скользящие автомобили DiRT смотрятся очень непривычно и сперва производят негативное впечатление. Но стоит только поиграть чуть дольше, и на этот недостаток закрываешь глаза: на самом деле разработчики смогли сделать отличную раллийную аркаду, к которой не нужно относиться слишком серьезно. Есть лишь одна категория людей, которой Colin McRae: DiRT почти наверняка придется не по душе, – поклонники старых хардкорных игр серии. И единственное, что тут можно посоветовать, – расслабьтесь и получайте удовольствие.

The Darkness

Владимир Куценко

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ



Gameplay

Смерть – это еще не конец

Здесь главный герой ест сердца людей и призывает на помощь маниакальных гоблинов-коммунистов, а периодически отрастающие у него тентакли откусывают врагам сразу по полчерепа. Эта игра просто не может не заинтересовать любителей боевиков.



«Все очарование игры основано на приятных мелочах»

➔ Первые несколько лет своего существования компания Starbreeze Studios была не слишком известна: на ее счету числились лишь несколько неплохих, но ничем не выдающихся продуктов. Когда же в 2004 году она выпустила The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, то сразу очутилась в центре внимания, ведь игра оказалась одним из лучших action года. Ну а в 2007-м увидел свет новый проект Starbreeze – The Darkness, и сразу стало очевидно: за прошедшие несколько лет разработчики не забыли секретного рецепта приготовления отличных шутеров. Основные достоинства как Chronicles of Riddick, так и The Darkness – захватывающий сюжет, атмосферность, харизматичный главный герой и продуманная боевая система. В качестве первоисточника на сей раз авторы взяли не фильм, а популярный на Западе комикс The Darkness.

Начинается все, как обычный криминальный боевик, – нашего героя Джеки Эстакадо (Jackie Estacado) его собственный дядя Поли (Paulie), глава местной мафии, подставил, а затем объявил на него охоту. Наверняка, попавший в опалу племянничек не протянул бы и нескольких часов, если бы в него не вселилось древнее зло The Darkness. Вовремя подвернувшаяся Тьма наделила Джеки не только потусторонним голодом в голове, но и змееподобными щупальцами за спиной, и возможностью призывать на помощь небольших, но очень злых зверушек – darklings. Доступны четыре их разновидности на выбор: berserker, прущий в рукопашную; gunner, поливающий врагов

Жанр first person shooter
Разработчик Starbreeze Studios
Издатель 2K Games
Web-сайт www.2kgames.com/thedarkness
Возраст 18+

Starbreeze Studios Шведская компания, основанная в 1998 году выходцами из демо-группы Triton, которая прославилась утилитой для создания музыки Fast Tracker 2. В данный момент студия занята ремейком The Chronicles of Riddick для Xbox 360 и PS3. **Игры** The Outforce, Enclave, Knights of the Temple, The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay **Web-сайт** www.starbreeze.com

Идея Подчинить себе силы ада и пройти всепокрушающим катком по нью-йоркской мафии **Графика** Аккуратная и красивая, но до уровня лидеров неотягивает

Звук Великолепная работа актеров и приятные ненавязчивые мелодии **Игра** Лучший FPS как минимум первого полугодия 2007

4.5/5

Gameplay

«В нашем арсенале появятся мощные тентакли, пронзающие врагов»

очередями из огромного пулемета; взрывающийся kamikaze и lightkiller, который впитывает энергию из электрических приборов и стреляет в противников молниями. Кроме того, на уровнях припрятаны различные наряды для наших маленьких помощников, меняющие стиль их атаки. К примеру, если одеть berserker в форму дорожного рабочего, то он обзаведется еще и огромным отбойным молотком, который со смаком вгрызается в грудную клетку врагов. По какой-то странной прихоти создателей эти исчадия ада стали русскими – говорят с соответствующим акцентом и периодически выкрикивают фразы о Кремле и большевиках. Смотрится очень забавно.

По мере сгущения в душе героя Тьмы возрастают и его сверхъестественные способности. Если в начале игры Джеки умеет только отпускать одно из своих шупалец в вольное плавание, то со временем в его арсенале появятся мощные тентакли, способные пронзать и отшвыривать врагов, черные дыры, засасывающие все вокруг, и мощные магические пистолеты. Кстати, не рассчитывайте увидеть на экране полоску маны, отвечающую за возможность использования заклинаний, умения потребляют лишь один ресурс – темноту. Если активировать режим Тьмы, мир приобретает оранжевый оттенок, из-за плечей вырастают две змеи и начинают вытягивать энергию из окружающих героя теней. Разумеется, в таких условиях яркое освещение становится злейшим врагом, потому путь Джеки отмечен разбитыми лампочками и потушенными светильниками. Сражаясь в крошечной тьме, ге-

рой получает не только возможность практически непрерывно использовать все свои умения, но и неплохую защиту от пуль – в тени вокруг Эстакадо образуется щит, снижающий наносимый пулями врагов урон.

Однако пройти игру за счет одних лишь темных знаний не получится, в среде нью-йоркских мафиози без огнестрельного оружия прожить нельзя. Выбор стволов стандартен, очищать улицы города от бандитов придется с помощью пистолетов, «Узи», дробовиков и автоматов. Скучный ассортимент оружия с лихвой компенсируется искусно реализованным процессом стрельбы. Оказывается, удовольствие можно получить, даже пользуясь самыми простыми пистолетами. Все дело в том, что мир The Darkness игрок наблюдает именно глазами главного героя. При этом Джеки отлично анимирован: его руки во время стрельбы непрерывно движутся, следуют за точкой прицела. Если подойти к стене, он отведет руки назад, если стать возле перил балкона – приподнимет оружие, словно высовывая его из укрытия. На самом деле все это мелочи, но как раз подобные детали и помогают вжиться в роль, поверить, что не бездушный компьютерный NPC стреляет по македонски в ненавистных бандитов, а именно вы сжимаете оружие и судорожно давите на курки.

Все очарование игры как раз и основано на мелочах, о которых большинство разработчиков просто не задумывается. Внимание Starbreeze к деталям поражает. Мир The Darkness живет по своим правилам и ненавязчиво подталкивает нас к отыгрышу роли. Да,



Жабка в оранжевом жилете – наш помощник



это понятие, столь близкое любителям RPG, идеально подходит и к данному шутеру! Разумеется, вы можете бездумно пронестись по уровням, убивая все на своем пути и не обращая внимания на то, что происходит вокруг. Но гораздо интереснее остановиться, оглядеться по сторонам и попытаться проникнуться атмосферой дна Нью-Йорка, почувствовать, что разработчики не просто делали блокбастер, а вкладывали душу в свое творение. Приятные сюрпризы поджидают буквально на каждом углу. Стоит впервые увидеть в игре работающий телевизор, как вы рискуете надолго застрять, переключая каналы и наслажда-

ясь полными версиями настоящих американских фильмов 60-х годов, старых мультфильмов и клипов альтернативных рок-групп. Найдя в одном из закоулков обшарпанной станции метро танцующих брейк-дансеров, вы вряд ли откажете себе в удовольствии понаблюдать за их трюками и подбросить им пару долларов. Сбежав от гнавшихся по пятам бандитов, так приятно прийти домой, к своей девушке, задуть свечи на праздничном торте в честь собственного дня рождения и просто несколько минут посмотреть телевизор в обнимку с подругой, забыв о жестоком мире, поджидающем за порогом квартиры.



«Разработчики подготовили огромное количество дополнительного контента»

→ В The Darkness каждая деталь, каждая секунда игрового времени работают на создание атмосферы. Даже традиционных экранов загрузки здесь нет, вместо скучной надписи «Loading. Please wait» – короткие скриптовые ролики, где

Джеки рассказывает о своем детстве, нелегкой доле бандита, отношениях с родственниками и преступном мире. Актер, озвучивавший Эстакадо, великолепно сумел передать интонациями чувства человека, которому уже нечего

терять, который готов на все ради того, чтобы покончить с людьми, разрушившими его жизнь.

А наш путь к возмездию пройдет через самые мрачные и опасные места Нью-Йорка. Старые заброшенные станции метро, трущобы, склады и приюты, бомжи, психопаты и преступники всех мастей – вот что будет окружать главного героя на протяжении его путешествия. Большая часть доступных районов города изначально открыта для исследования и населена людьми, желающими поделиться с Джеки своей бедой и попросить о помощи. Впрочем, улицы Нью-Йорка как раз полупусты, жизнь бьет ключом только на двух станциях метро, в которых обитает большая часть несюжетных персонажей.

В перерывах между основными миссиями игрока поджидают побочные задания. При желании Джеки может поставить на место гопников, задирающих уличного музыканта, помочь старушке в поисках браслета, потерянного в метро, поработать киллером – устранить людей из черного списка мафии, и многое другое. За выполнение дополнительных миссий главный герой получает записки с телефонными номерами – позволив по ним, мы разблокируем при-

ятные бонусы. Кроме того, подобные записки (а иногда и письма, которые надо опустить в почтовый ящик) разбросаны и по укромным уголкам уровней, так что самые внимательные игроки обязательно будут вознаграждены.

Разработчики подготовили огромное количество дополнительного контента: это и ролики о создании проекта, и концепт-арты, и скриншоты, и даже целые выпуски комиксов The Darkness, позволяющие лучше разобраться в происходящем, что будет совсем не лишним. Сюжет игры – одно из главных ее достоинств. Редко можно встретить шутер с захватывающим сценарием, который постоянно держит в напряжении, подогревает интерес к происходящему по ту сторону экрана и периодически подбрасывает неожиданные повороты событий. The Darkness – как раз одна из таких игр, поэтому о сюжете больше ни слова, дабы не испортить удовольствия.

В игре используется значительно усовершенствованный движок The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, потому графика выглядит очень хорошо, хотя и теряется на фоне мастодонтов, порожденных Unreal Engine 3. Главное, что The Darkness унаследовала от «Хроник Риддика», – великолепную работу с тенями, а ведь это просто обязательное качество для игры, в которой большую часть времени прихо-



Зомби Третьего рейха не сдаются!

«Самые внимательные игроки обязательно будут вознаграждены»



А метро-то у них еще погрознее нашего

дится проводить в полумраке. Там же, где не хватает мощности технологий, разработчики берут дизайном и анимацией. Использование магических способностей сопровождается симпатичными спецэффектами, после выстрелов из ствола оружия струится дым, змеи, поглощая

энергию теней, и в самом деле вытягивают из воздуха желтоватую субстанцию – это как раз те неуловимые детали, без которых The Darkness была бы совсем другой игрой, не такой правдоподобной и убедительной. Но пятна есть и на Солнце: не способствует реалистичности плохая синхро-

низация движения губ персонажей с произносимыми словами. Чаще всего NPC еле открывают рот, а иногда и вовсе начинают демонстрировать чудеса чревовещания. Есть в игре и проблемы со скриптами, из-за чего пару сцен вам, возможно, придется перепройти заново.

Но эти досадные недоразумения не в силах испортить впечатление от одного из лучших action 2007 года. The Darkness оставляет после себя легкое щемящее чувство грусти и надежду на скорый выход продолжения. До встречи, Джеки Эстакадо, мы будем ждать тебя.



«Здесь каждая деталь работает на создание атмосферы»

Пираты Карибского моря.

На краю света

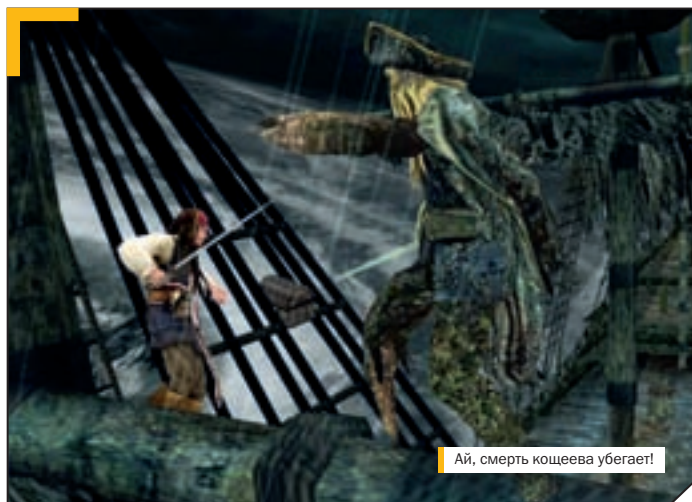
Александр Чепелев

Треуголка Джека Воробья

Джонни Депп – яркий неформатный актер. Начав карьеру в чернушном ералаше «Кошмар на улице Вязов», он вскоре подарил нам фантазмагорию «Эдвард руки-ножницы» и «Страх и ненависть в Лас-Вегасе». Кто мог заподозрить, что через несколько лет Депп снимется в насквозь голливудском блокбастере «Пираты Карибского моря»? Это так же странно смотреться, как плюшевый Ктулху.



Великолепная тройка



Ай, смерть кощева убегает!



Однако если Джонни решит взглянуть на графические прелести PC-версии игры по мотивам очередных «Пиратов», пожалуй, обрадуется, увидев так любимый им арт-хаус. Маска из пары-тройки треугольников – лицо, застиранная тряпка – кожа, а извивающиеся в разные стороны культяпки – тело. Причем символизирует этот шедевр не какого-нибудь там Бората, а самого что ни на есть Джека Воробья, манерного любителя рома, «благороднейшей из пиратских традиций» (затеять драку и смотаться по-быстрому) и стремительных схваток.

Настолько стремительных, что события игры буквально наползают друг на друга. Начинается все с того, что мы прорубаем выход из темницы. Резонный вопрос – отчето такие пляски, если в завязке третьей части фильма Джек находится на, в каком-то смысле, вечных нарах? Ответ – в игре используются фрагменты как второго, так и третьего киноэпизодов. То есть за те несколько часов, которые отведены на прохождение, мы успеем сразиться с огромным кракенем, порубать в капусту дикарей, пройти по Вечной Белой Пустыне и пронзить сердце зеленому негодю со щупальцами вместо бороды. Все это подкреплено аутентичными диалогами «как в фильме» и декорациями «почти как в фильме». Другое дело, что связного сюжета тут нет, и понять, какого черта Джек умирает, а через несколько минут воскресает, решительно невозможно. Если, конечно, вы не смотрели кино. Смотрели? Ну и отлично, тогда будет повод лишний раз насладиться знакомыми сценками и, если вы владелец PC, полюбоваться помятыми лицами персонажей.

А большего и не надо. Ведь основная идея игры – бессмыслен-

ная и беспощадная сеча. Разумеется, периодически нам придется немного побегать по городу и посмотреть интерактивные cut-сценки, но это так, бабочки в ромашковом поле. Боевка здесь не то чтобы интересная, но вменяемая – управление осуществляется лишь тремя кнопками, которые можно комбинировать и таким образом добиваться неплохих результатов. По ходу игры то и дело выскакивают кинематографические сценки – тогда нужно нажимать клавиши, показываемые на экране. Если запутались, все начинается заново.

В сюжетном режиме нашим заботам поручаются жизни как самого Джека Воробья, так и его товарищей – Уилла Тернера, Элизабет Суон и капитана Барбоссы. А вот в режиме Схватка можно на отдельном участке пройденного уровня влезть в шкуру любого из вышеперечисленных героев и надавать рогаляков врагам, наоткрывав бонусов. Жаль, что стиль боя у всех персонажей одинаков.

В PC-версии не дают о себе забыть графические патологии. А ведь на next-gen-приставках все вполне симпатично! От созерцания треугольной кочерыжки, изображающей Джонни Деппа, удовольствие, пожалуй, получают только очень уж изощренные умы. В плане музыки никаких сюрпризов не ожидайте – красивые, интересные пиратские композиции перекочевали в игру напрямую из оригинального кинофильма. И на том спасибо.

Итак, пришло время подводить итоги. Мы получили изъеденный молю геймплей, рваный сюжет, неоднозначную графику и неплохую музыку. Но разве это важно, когда мы управляем самим Джонни Деппом? Игра – пустышка, но пустышка вкусная. Как раз для фанатов.

Жанр action **Разработчик** Eurocom **Издатель** Disney Interactive Studios
Издатели в Украине «Одиссей»/«Новый Диск» **Локализатор** Snowball Studios
Web-сайт www.eurocom.co.uk **Возраст** 12+

Идея Вышел фильм – держи игру
Графика Симпатичная на next-gen, отвратительная на PC
Звук Стандартный, красивая музыка
Игра Съедобный фастфуд

2/5

Gameplay

Завтра война: Фактор К

Ростислав Панчук

Незавершенная война

История, рассказанная в романе-трилогии «Завтра война» и в игре по его мотивам, обрывалась на полуслове: идеологически враждебная Великая Конкордия повержена, но не уничтожена, а с новооткрытой расой «пожирателей звезд» ягну подписано мирное соглашение. Вот только насколько крепким будет этот мир?

→ Если оригинальная «Завтра война» изобиловала излишним пафосом и ура-патриотизмом, то в «Факторе К» все намного серьезнее. Крупное соединение флота Объединенных Наций оказалось изолированным в удаленной звездной системе. Связь с Землей прервана, гиперпространственный переход заблокирован из-за неизвестного ксеноартефакта искусственного происхождения, а ближайшая звезда вот-вот станет сверхновой и уничтожит всю систему. Нашему альтер эго – теперь уже старшему лейтенанту Андрею Румянцеву – вместе с его друзьями и сослуживцами из оригинальной игры необходимо помочь флоту выбраться из этой западни и предупредить Землю.

Значительно расширился транспортный парк. Кроме хорошо известных нам по первой части «Дюрандалей» и «Хагенов», к услугам пилота клонский гидрофлуггер «Сэнмурв», барражирующий истребитель «Гриф» и венец творения отечественного космпрома – знаменитый stealth-истребитель «Орлан», во многом напоминающий X-Wing fighter из «Звездных войн». Но все-таки самый приятный бонус – возможность встать у штурвала трофейной яхты «Зор», которую ввиду огромного арсенала впору называть мини-линкором. Вот, правда,

поведение некоторых флуггеров, в частности «Сэнмурва», не выдерживает никакой критики. Катастрофы при посадке на воду станут весьма обыденным для игрока явлением. Был ли смысл добавлять в аддон столь необкатанную flight-модель?

Кампания в «Факторе К» производит неоднозначное впечатление. Несмотря на то что миссий всего 12, в первой части игры вы будете изо все сил бороться со скукой во время длительных перелетов между точками А и Б, а единственной задействованной клавишей в 90% случаев окажется вызов автопилота. Зато потом, начиная с пятой миссии, все радикальным образом меняется. Концентрация противника на кубический километр пространства начинает превышать все мыслимые нормы, а отдельные задания по увлекательности дадут фору оригиналу. Жаль, что прохаживаясь они слишком быстро.

В аддоне Crioland учла большинство пожеланий игроков и добавила опцию ускорения времени, скрашивающую длительные перелеты. Появились управление эскадрилей (!) и визуальное отображение хитпоинтов брони и систем наших мишеней, что здорово облегчает атаку вражеских крейсеров и корветов. А вот с многочисленными ошибками все не так просто. Да, последний неофици-



Создавая модель «Орлана», художники явно были под впечатлением «Звездных войн»



Beauty and the beast. Конкордианская принцесса и необычайно умный тигр – космический охотник

альный патч 1.0.0.4 исправляет большинство из них, но все равно вылеты в Windows время от времени случаются.

«Фактор К» проходит буквально за два дня и оставляет лишь легкое чувство недосказанности. Перед нами, несомненно, хорошее дополнение к отличному космосиму, которое могло бы быть еще лучше, если бы разработчики уделили больше внимания дизайну

миссий и их количеству, а сценаристы – рассказали до конца эту нетривиальную историю. Но, может, это реализуют уже в «Завтра война 2»? Кто знает...

P.S. Несмотря на то что аддон не требует оригинальной игры, настоятельно рекомендуем установить «Завтра война» вместе с сохраненным профилем игрока. Иначе рискуете пропустить ряд интересных поворотов сюжета.



Жанр космический симулятор
Разработчик Crioland Издатель «1С»
Web-сайт www.zavtravoina.ru Возраст нет данных

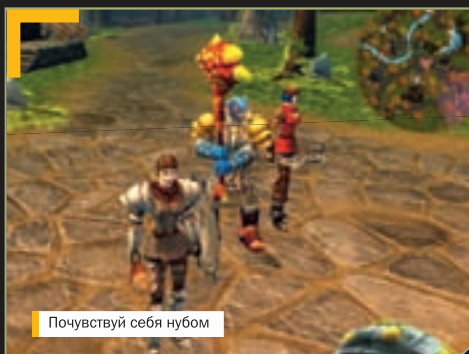
Идея Воевать иногда приходится и за линией фронта, и даже в космосе
Графика Улучшенная и доработанная по сравнению с оригиналом; довольно высокие системные требования
Звук Новые реплики пилотов и диалоги не впечатляют
Игра Интересное продолжение «Завтра война», но слишком короткое и не лишенное ряда недоработок

3/5

Gameplay

Dungeon Runners

Анна Зинченко



Почувствуй себя нубом



Главная транспортная развязка – телепорт

Diablo rulezz!

Представьте себе: юноша и девушка остаются вдвоем в пустой квартире. И зная, что впереди два дня выходных, а родители отбыли приятно проводить уикенд на фазенде, они понимают – лучшего времени для прохождения Diablo не найти.

➔ На посильную помощь жителем многострадального Тристрама (Tristram) у меня и моего тогда еще будущего мужа ушло около двух дней. Играли в четыре руки: он крошил мобов, а я следила за здоровьем персонажа и вовремя нажимала горячие клавиши заветных бутылочек со здоровьем и маной (наверное, во мне уже проявились задатки виртуального доктора). Вторую часть проходили аналогичным способом, в общем, веселились от души. Вывод можно сделать следующий: к матери-основательнице жанра hack'n'slash я питаю самые теплые чувства и, вероятно, оценивая ее потомка, буду чуть-чуть пристрастна. Тем более что де-

точка похожа на прабабку как две капли воды.

Чтобы побаловать себя ожившими воспоминаниями, необходимо создать мастер-аккаунт на www.plaync.com, организовать подписку на Dungeon Runners, скачать с официального сайта проекта небольшой файл... Потом подождать, пока этот небольшой файл вытянет еще около 400 MB собственному клиенту – и вы готовы к действию. Проект условно бесплатный, т. е. дорастить своего персонажа до сотового уровня можно, не заморачиваясь с membership (стоит сущие копейки – \$5 в месяц). Однако, как всегда, есть «но», и не одно. Не имеющие членства игроки не вправе пользоваться банком,

так что если вам вдруг перепадет отличная шапчонка или кольчужка на вырост, придется таскать ее с собой. Кроме того, для бесплатных подписчиков заветные бутылочки (неизменно красного и синего цвета) не складываются, а занимают по слоту каждая. Сэкономившие пятерку долларов не могут использовать более совершенные модели оружия и брони, которые тем не менее часто-густо падают с мобов. А получаемые king's coins вам, конечно, позволят обменять на одежду, ювелирные украшения и новую большую дубину, только надеть эти вещи не получится – requires membership.

Расписывать геймплей смысла нет, потому как по механике перед

нами Ее Величество Diablo. Видим NPC с большим желтым восклицательным знаком над головой, получаем задание принести n-надцать зубов/когтей/глаз или превратить в заготовки для таксидермиста пару десятков представителей местной фауны – и вперед, в dungeon. А там все как в старые добрые времена: лупим монстров киянкой по башке, забиваем лутом инвентарь (количество слотов строго ограничено), прыгаем через портал в город, продаем ненужное, приобретаем бутылочки – и назад, бороться за добро и справедливость. Ролевая система тоже взята от благородного предка и немного доработана: слепить жизнеспособного героя так же просто, как куличик из песка. Главное – копить денежки на специальные умения и вовремя покупать их у тренера. В общем, неповторимая атмосфера детства мягко обнимает, как любимый старый свитер (был у меня один с пингвинами). Уровня до восьмого головной мозг еще протестует против феноменальной примитивности действия, но потом

Жанр MMORPG
Разработчик NCsoft
Издатель NCsoft
Web-сайт www.dungeonrunners.com
Возраст 12+

NCsoft
 Корейская компания, основанная в 1997 году, создала, пожалуй, самый сексапильный образ темной эльфийки, ну и, разумеется, саму Lineage II.
Игры Lineage II: The Chaotic Chronicle
Web-сайт www.ncsoft.com

Идея Вспомнить безразвратно прошедшие молодые годы
Графика Угловатенько, но видно, что ребята старались

Звук Есть и даже не мешает
Игра Чистокровный hack'n'slash, с достойной родословной и неплохими задатками, вот только экстерьер подкачал

3.5/5

Gameplay



замолкает, впадает в летаргический сон, и балом правят спинальные рефлексы. А уж им в Dungeon Runners раздолье! Шутка ли, level cap в сто уровней.

Самое интересное, что за все время, проведенное в игре, у меня ни разу не возникла потребность вступить в партию. Один в поле воин, да еще какой! Главное – не лезть в dungeon старшего уровня. PvR тут нет, о сложных рейдовых боссах пока не слышно, а значит, необходимости собираться в команду не видно даже в лупу. Зато побегать с другом по многочисленным подземельям, забитым монстрами, – дело веселое.

Пожалуй, самый большой минус проекта – графика. Картинка выполнена, как говорится, бедненько, но чистоенько, и создает впечатление неудачной попытки зако-



сить под World of Warcraft. Но сколько бы ни ругали детище Blizzard за кажущийся примитивизм и угловатость линий, дизайн локаций Азерота выполнен просто блестяще, а анимация персонажей великолепна. В отличие от Dungeon Runners. Скажу еще заслуженное «фе» в адрес камеры и управления: если oldskool-механика игры заставляет пустить слезу умиления, то здесь архаичность несколько неуместна. Конечно, после нескольких шаманских пассов над меню Options ситуация улучшается.

Досадно, что количество персонажей на аккаунте слишком уж строго лимитировано. При трех доступных классах (маг, воин и рейнджер) вы можете растить, одевать, холить и лелеять аж одного героя. Хотите попробовать другой класс – создайте новый аккаунт. Еще один минус: трудолюбиво зачищенное вами подземелье остается пустым, пока вы находитесь в игре, но сто-

ит соединению дать сбой, как уровни вновь заполняются невиданными зверушками, хорошо хоть поставленный портал в город не пропадает. В общем, наша песня хороша – начинай сначала. Кстати, некоторые выдающие и принимающие квесты NPC прячутся внутри инстанса...

Несмотря на эти, в принципе, порядком раздражающие факторы (добавьте к ним еще проблемы, связанные с отсутствием membership), играть в Dungeon Runners можно, более того, на определенном этапе от процесса даже начинаешь получать удовольствие (такой себе стокгольмский синдром). По уровню седативного воздействия на истощенный работой мозг методичное закликивание монстров сравнимо, пожалуй, с просмотром «Санта-Барбары» или чтением какого-нибудь юмористического (или наоборот, остросюжетного) детектива в мягкой обложке. Занятие абсолютно не напрягающее и местами даже веселое.

«Пожалуй, самый большой минус проекта – графика»

Bus Driver

Олег Козак

Пристегните ремни безопасности!

На волне широко развернувшегося в последнее время обсуждения профессионализма водителей киевских (и не только) маршруток игра, в которой даже малышу будет позволено порулить автобусом, скорее всего придется ко двору.



«Ездить нужно осторожно, соблюдая правила движения»



➔ Ага, авось хоть кто-нибудь чему-нибудь да научится?

Тем более написано на коробочке с игрой «симулятор» – то есть по идее все должно быть очень реалистично. Однако не тут-то было! У Bus Driver и вправду имелись шансы получить хорошие (или даже отличные) отзывы, если бы разработчики отнеслись к поставленной перед ними задаче более ответственно. А так – идея неплоха, но ее воплощение оставляет желать лучшего.

И даже дюжина доступных моделей автобусов, в том числе и двухэтажных, отличающихся друг от друга разве что максимальной развиваемой скоростью, да три десятка нескольких минутных миссий (или, вернее сказать, маршрутов) с разнообразными погодными условиями не радуют игрока. Потому что перед ним не совсем симулятор (об этом и говорить-то здесь не пристало), а скорее аркада с некоторыми симуляторными элементами вроде правдоподобных заносов и инерционности транспортных средств. Хотя речь действительно идет о водителе автобуса.

Начинается все с автопарка, откуда необходимо следовать к конечной цели, естественно, тормозя на остановках, чтобы забрать пассажиров. Ездить нужно осторожно, соблюдая некие условные правила дорожного движения, иначе пресловутые пассажиры выразят недовольство, и у нас отберут важные баллы. Чтобы наши клиенты были удовлетворены качеством предоставляемых услуг, необходимо просто всегда пользоваться поворотными сигналами и останавливаться на красный свет. Правда, не слишком сложно? Ну так и аудитория «3+», им сложнее не нужно. Кстати, из-за светофоров часто опаздываешь к пункту назначения. Дело в том, что расписание движе-

ния не предусматривает никаких незапланированных задержек.

И еще – ни в коем случае не тормозите резко! В противном случае пассажиры душераздирающе завопят, и вожаемые баллы помашут нам ручкой. Зато разогнаться до 50 миль в час и поворачивать, не сбавляя скорости, никто не запрещает – это наших загадочных клиентов абсолютно не беспокоит. Кстати, с ускорением связан очень неприятный глюк – автоматическая коробка передач (стоит ли говорить, что ручная тут отсутствует) часто зависает при переключении на четвертую передачу.

Зато город в Bus Driver довольно большой и цельный. Если проигнорировать призрачные указатели правильного пути, то можно покатайтесь по мегаполису в свое удовольствие. Очень жаль, что разработчики не придумали конструктор маршрутов – было бы интересно создавать свои собственные. А еще по непонятным причинам нельзя менять положение камеры – приходится довольствоваться видом сзади. Учитывая тот факт, что автобус довольно длинный, этот вариант оказался очень неудобным.

Графическое оформление игры ужасное – оно устарело лет на пять. Неплохо прорисованы только автобусы. На остановках стоят картонные пассажиры, мгновенно переносимые в салон, в парках растут отвратительные спрайтовые деревья, а пешеходы и вовсе отсутствуют. От музыки отказались вообще, за исключением одного приятного трека, звучащего в главном меню.

В общем, в Bus Driver можно попробовать поиграть, но вряд ли вас хватит дольше чем на час. Потом становится просто ужасно скучно. Честное слово, лучше уж податься в водители автобуса в GTA и покатайтесь безо всяких правил по Vice City.

Жанр симулятор водителя Разработчик SCS Software
Издатель SCS Software Издатель в Украине «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла» Web-сайт www.busdrivergame.com Возраст 3+

Идея Работа водителя автобуса – это же очень интересно!
Графика Просто ужасная
Звук Надоедающие звуки, приятная мелодия в главном меню
Игра Безответственный подход к воплощению хорошей идеи

1.5/5

Gameplay

Another World

15th Anniversary Edition

Александр Чепелев

Выжимка из детства

Когда-то давно деревья росли большими, мониторы пугали своими габаритами, пиксельные дети Малевича на экранах были жирными и неповоротливыми, но зато гениальные игры уносили нас в неизведанные миры. Одна из самых восхитительных так и звалась – Another World.

➔ Another World – классика, аркада голубых кровей, повод пустить ностальгическую слезу для игроков старой закалки. Но в то же время это и дьявольской силы артхаус, радующий интересным графическим стилем и потрясающей сложностью.

Наш герой – молодой рыжеволосый ученый-физик Лестер Чайкин. Ленивой поступью направляясь в бункер, дабы там отдаться во власть эксперимента и баночного пива, Чайкин и подумать не мог, что в его скромную обитель ударит молния. Наш протезе проваливается сквозь землю и переносится в другой мир – беспокойный, динамичный и чрезвычайно враждебный. Первые секунды игры мы барахтаемся в овраге с водой. Затем или выбираемся наверх, или нас утаскивает в омут осьминогу по прозвищу Game Over. И это только начало! Далее напряжение нарастает: перепрыгивая через пивок-убийц, бежим вперед, встречаем адского буйвола, ретируемся, скачем с обрыва на лиану, обратно на землю, опять перепрыгиваем смертоносных пивок. Потом встречаем солдата с белыми мисками на голове, попадаем в ловушку, выбираемся из нее, спасаем дружелюбное существо, получаем бластер, забредаем в пещеру, скачем через ловушки, решаем коротенькие загадки...

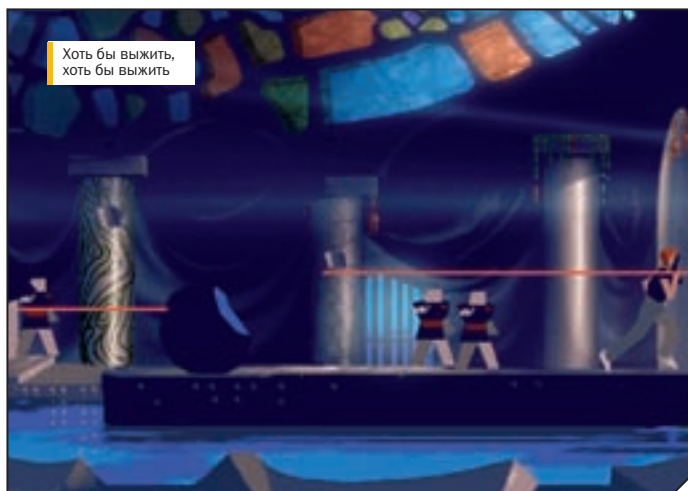
Отдых – явление здесь редкое, почти мифическое. Игра проходится в бешеном темпе, ведь единственная малюсенькая ошибка приводит

к смерти. Выстрел из бластера – смерть (а стреляют в нас, особенно под конец, очень часто). Компактный зубастик под ногами – смерть. Однако при всем при том Another World безумно разнообразна: декорации меняются часто, а камера на удивление кинематографична. Даже сегодня некоторые считают данную аркаду самой сбалансированной из когда-либо увидевших свет игр. И не беспочвенно! Скажем так: Another World – это маленький, ювелирно ограниченный шедевр. Который при должной сноровке (читайте – при повторном прохождении) преодолевается... минут эдак за пятнадцать. Что не является недостатком, ведь в AW можно играть снова и снова. Многие так и делают. И пускают слезу в финале.

Отдельный разговор – визуальная сторона. В свое время она была открытием: векторная графика, настоящие треугольные полигоны на симпатичных задниках, зрелищные ракурсы, яркая картинка, неповторимый стиль. Не отнять этого у игры и сейчас – интеллигентный кубизм, немного фантазмагорического мира, отменный дизайн персонажей. Отличная плавная анимация, выплясывающая под дудку motion capture (говорят, в качестве модели выступал младший брат разработчика Эрика Шайи). Думаю, если бы подобный ремастеринг сделали Alone in the Dark, игра все равно казалась бы устаревшей. Здесь – не кажется. Свеженькая AW вполне способна сойти за современный проект.



А Лестер просто хотел расслабиться...



Хоть бы выжить, хоть бы выжить

«Этот ремейк вполне способен сойти за современный проект»

В общем, мы получили старую добрую Another World, только в высоком разрешении, с музыкой поприятнее и немного упрощенным (в некоторых фрагментах) геймплеем. Просто чудесно, что у поколения молодых геймеров есть шанс ознакомиться с одной

из лучших игр прошлых лет. А представляете, какой открывается простор для творчества? С таким же успехом можно вдохнуть жизнь в посиневшие тельца Future Wars, Maniac Mansion и Loom! Господа разработчики, может, вдохнете?



Жанр аркада **Разработчики** Eric Chahi/ElektroGames
Издатель Lexicon Entertainment **Издатель в Украине** «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла» **Web-сайт** www.anotherworld.fr **Возраст** 12+

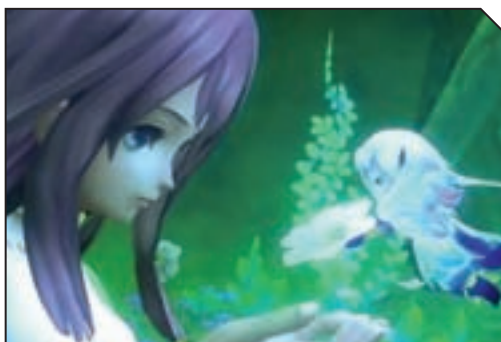
Идея Немного косметики – и она как живая
Графика Соответствующая замыслу **Звук** Качественный
Игра Для фанатов – возможность снова испытать те самые ощущения, для неофитов – повод познакомиться с классикой

4.5/5

Gameplay

Dawn of Mana

Олег Овсиенко



Кладбище разбитых надежд

Даже после того как из офисов Square Enix ушло огромное количество опытных сотрудников (включая и отца Final Fantasy Хиронобу Сакагучи), компания крепко стоит на ногах, в первую очередь благодаря изрядно опопсевшей, но проверенной временем «основной серии».

➔ Но следует отдать должное руководству – зацикливаясь на бесконечном полете «Фантазии» игровой гигант не собирается, время от времени радуя почитателей проектами, относящимися практически ко всем подвидам жанра RPG. Вот буквально пару лет назад Square Enix представила публике бесподобный ремейк прекрасной игры эпохи рассвета консолей – Romancing SaGa: Minstrel Song. Немногом позже одно из многочисленных отделений Square Enix во главе с Коичи Исии (Koichi Ishii) объявило об очередной компиляции, на сей раз – Seiken Densetsu, или же World of Mana для англоязычного мира. К сожалению, Children of Mana, вышедшая на Nintendo DS, оказалась

не более чем слегка занудным середнячком.

Dawn of Mana изначально анонсировалась как приквел данной серии и должна была пролить свет на историю всей вселенной, что и происходит в самом начале игры. Основная сюжетная линия DoM описывает крестовый поход юного рыцаря по имени Keldrick (Keldy) и его помощника – молодого представителя мира духов Faye – во имя защиты всего светлого и прекрасного и ради спасения дамы сердца Ritzia от злобного короля пустынного государства Lorimar. Фабула, впрочем, не так проста, как может показаться на первый взгляд, и до победного конца вы успеете полюбить своего подопечного. Беда лишь в том, что разви-

вать можно только рыцаря да его помощника.

Единоличное путешествие хранителя мира и добра на протяжении пролога и восьми последующих глав (как это ни ужасно звучит, но игру все же разбили на фрагменты), действительно очень незначительное количество NPC и отсутствие глобальной карты оставляют неприятный осадок, особенно если учесть, что приключение полностью проходит максимум часов за десять. Но сюжет – не самая слабая часть игры. Исии и компания изрядно напортачили в геймплее, который всегда выгодно выделял серию из массы прочих подобных проектов (за гениальной Legend of Mana я в свое время провел целую осень).

По сути, перед нами некая смесь платформенной action и adventure с добавлением микроскопической дозы ролевых элементов. Посудите сами: на огромных уровнях герой занимается тем, что банально выка-

шивает орды монстров, практически не накапливая опыта (который и без того ограничен – level cap равен четырем). Для повышения своих немногочисленных характеристик нам приходится напрямую использовать панику врагов. Дабы ввести их в состояние шока, достаточно швырнуть в кучу негодяев первый подвернувшийся под руку предмет и добить обезумевших от страха кукол. Именно здесь в действие вступает главная (хотя и весьма сомнительная) фишка DoM – лицензированный физический движок Havok. Не спорю, брошенные булыжники и тела страдальцев летят на удивление реалистично для такого мультяшного проекта, рикошета от деревьев, разбрасывая преграды на пути – в общем, усада для глаз. Но меня ни на минуту не покидало навязчивое ощущение, будто игру просто не довели до ума.

Простой, интуитивно понятный интерфейс, несложные управление

«История не так проста, как может показаться на первый взгляд»

Жанр action/adventure/JRPG
Разработчик Square Enix
Издатель Square Enix
Web-сайт na.square-enix.com/dawnofmana
Возраст 13+

Square Enix Создатели культов, распорядители моды и вершители судеб индустрии RPG, которые уже более 20 лет творят историю на консолях. На складе этой объединенной корпорации не меньше хитов, чем у творцов Resident Evil или вездесущего Mario. **Игры** серии Final Fantasy, Kingdom Hearts, Star Ocean **Web-сайт** square-enix.com

Идея Возвращение легендарного проекта
Графика Очень и очень приятная

Звук Просто отличный
Игра А в результате, как ни странно, вышла худшая игра серии

2/5

Gameplay



и набивание комбинаций – это, конечно, замечательно. Но в то же время непонятный радар, безумное поведение камеры и просто ужасная система прицеливания портят все впечатление. Радар следовало бы выбросить сразу за полной его ненужностью – он показывает лишь кружок с точками, а пользующийся им рискует заблудиться из-за многоуровневого ландшафта. Что касается камеры, то она, похоже, была взята из японской версии Dirge of Cerberus. Учитывая напряженность местных баталлий и уйму платформенных элементов, я опасаясь за сохранность телевизоров особо нервных игроков. Более того, в полете Keldy ведет себя так, словно наглотался шариков с гелием. Управлять им в воздухе почти невозможно, поэтому прыжок с одной платформы на другую – поистине сизифов труд. Кроме банального клинка и волшебной рогатки, герой владеет довольно неплохой плетью, с помощью которой можно подцепить практически любой предмет и запустить им в противника (интерактивность действительно потря-

сает). Беда в том, что прицел у нас живет своей жизнью, выбирая объекты исключительно по собственному усмотрению. А приду-мавшему переключение мишеней (кстати, тоже в произвольном порядке) стоит хорошенько надавать по рукам линейкой.

В общем, веселой новаторскую боевку определенно не назовешь. Непонятно и использование рейтинга после каждого пройденного уровня (получить максимальный балл практически нереально даже для человека, выжавшего все соки из Zone of the Enders), и сброс уровня до нулевого в начале новой главы (набирать все те же способности чертовски утомительно). Спорна необходимость четырех уровней сложности

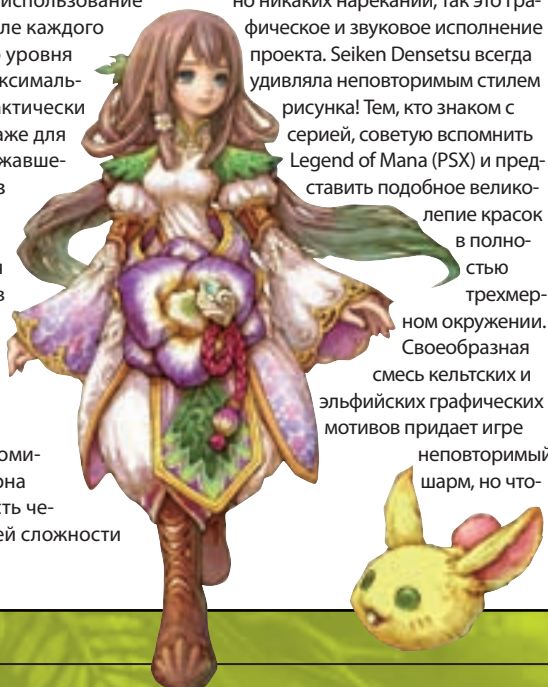
«Графика и звук не вызывают никаких нареканий»

и наличие бонусного Колизея для сражения с ордами монстров на время. Заниматься подобным извращением по несколько раз захочет только ярый фанат.

А вот что не вызывает абсолютно никаких нареканий, так это графическое и звуковое исполнение проекта. Seiken Densetsu всегда удивляла неповторимым стилем рисунка! Тем, кто знаком с серией, советую вспомнить Legend of Mana (PSX) и представить подобное великолепие красок в полностью трехмерном окружении. Своеобразная смесь кельтских и эльфийских графических мотивов придает игре неповторимый шарм, но что-

бы насладиться картинками, достаточно было бы купить альбом с рисунками. Кендзи Ито (Kenji Ito) и Цуёси Секито (Tsuyoshi Sekito) отлично поработали над музыкой, выдав довольно крепкий микс классики и народных ритмов. Пусть здесь нет ярких шлягеров, но мелодии органично вписываются в атмосферу игры. Озвучка персонажей также на достойном уровне – голоса подобрали очень удачно, манерой величия актеры не страдают, беда только, что самих персонажей предельно мало.

Если бы на DS раньше не выходила Children of Mana, я бы обязательно вспомнил пословицу о первом блине, но ко второму-то эта идиома уже не относится! Пока World of Mana откровенно разочаровывает, особенно фанатов серии, а завоевать армию новых почитателей разработчикам вряд ли удастся, если они будут продолжать в том же духе. Может, Исии пора задуматься, верной ли дорожкой он идет?



Агенты безопасной национальности

Александр Чепелев

Агенты Уолта Пикселя

«Настоящий русский квест» – выведено недрогнувшей рукой PR-щика на коробке с «Агентами безопасной национальности». Белым по красному выведено, броско так. Настоящий одесский юмор, однако! Привычно раздражающих элементов руссоквеста здесь совсем немного.



«Кстати, и юморок тут имеется, причем сложный»



➔ Потому что само понятие «руссоквест» давным-давно имеет негативный смысловой оттенок. Интересные проекты, вышедшие на заре славянского игростроения («Приключения Буратино» под ZX Spectrum, первая и вторая части «Петька и ВИЧ») или даже совсем недавно («Яйца Фаберже. Приключения»), – это скорее исключения из правил. А вот настоящий русский квест должен обладать bestолковым рванным сюжетом, приправленным обязательными пародиями (так сказать, на злобу дня), бородатыми плоскими шутками, избитыми задачками, мультяшной народной графикой и длинными монологами главного героя. Что же из этого списка нам выдают «Агенты»?

Сюжет! Самый смак в именах главных героев – Молли и Скалдер. Ха-ха, давайте зачетку. Ну так вот, низкорослый толстячок и длинноногая блондинка являются секретными агентами. Правда, прошлое задание в корейском посольстве они провалили, находятся под домашним арестом (каково, а?), но с нашей подачи отправляются обеспечивать безопасность будущих выборов мирового канцлера. По пути мы пройдем рынок с террористами, остров Робинзона, домик укурыша-вампира и еще много чего такого вот колоритного. Вполне в духе русских квестов.

Пародии тоже есть: несколько раз упомянута просроченная звезда ДеЦл, какого-то негра-рэпера сравнивают с Eminem... А вот главное меню, стилизованное под action «XIII», смотрится очень даже ничего.

Кстати, и юморок тут имеется, причем сложный, так сказать, двухслойный. Правда, первый слой вы скорее всего вообще не опознаете как юмор – он абсолютно невыразительный («Е-мое! Опять телепузиков пропустил»), а вот второй... «Внимание-внимание, говорит Германия. Сегодня под мостом поймали Гитлера с хвос-

том. Желающие посмотреть на фюре-ра – три рубля в кассу. Желающие подергать за хвост – десять рублей и год концлагеря. Хе-хе, вот это я дунула!» – вещает противный женский голос из мегафона. Встречаются порой и смешные шутки – задачки для Молли, когда она должна бить себя разными предметами, дабы правильно вскрикнуть. Но такая вот «Германия» все положительные моменты просто сводит к нулю. Безобразия! Язык Пушкина и Толстого жив, а игра, которая по идее обязана его использовать на полную катушку, мертва.

Да и головоломки далеки от юмора Стьюи из Family Guy: накурить вампира-наркомана ураном, подсыпать песочку в похлебку Робинзону (а еще положить гвоздь в рукомойник и поджечь пятки), добыть какой-нибудь код и пройти мини-игру «Собери схему из квадратиков». Но мы простили бы и это, если бы не ужасный убийца квестов – пиксел-хантинг. Ох уж эта охота на точки! Весьма часто нужно обкликивать каждый квадратный сантиметр экрана, чтобы найти искомый предмет. Более того, ничего лишнего на локациях нет, а значит, там попросту пусто.

Так что лучшее в «Агентах» – графика, демонстрирующая нам смахивающих на диснеевских персонажей и неказистые, но стильные задники. Правда, тут дело портит минимальная анимация – лаконичные движения, статичные бэкграунды и прочие проявления явно не многотонного бюджета. Однако это оригинально и свежо, совсем не по-руссоквестовски.

Вот и получились у Jam-Games такой себе русский-нерусский квест, со стильной графикой, непривлекательными головоломками, капитальным пиксел-хантингом и практически полным отсутствием длинных bestоловых монологов. Честно говоря, «33 квадратных метра» у них вышли на порядок лучше. Но там и подход, и бюджет были другими. А здесь...

Жанр руссоквест Разработчик Jam-Games
Издатель «Новый Диск»
Web-сайт www.nd.ru Возраст нет данных

Идея Русский квест, любовь моя, настоящая... Графика Заκος под диснеевские мультфильмы, но анимации очень мало
Звук Неровные голоса персонажей, средненький техно-«а я вас помню и пародирую»-саундтрек Игра Порядком раздражает, однако не без положительных моментов

1/5

Gameplay

Особенности национального развода

Александр Чепелев

Разнорабочий бычок

Три с половиной года назад латвиец Рудольф Лачинов преподнес миру игру «Канитель по беспределу» – имбецильный квест про двух простачков Рулю и Севу, которые вляпывались в разные глупые ситуации.

➔ Сегодня Рудольф работает в солидной компании и о «студенческом опыте» вспоминает с улыбкой. Зато дело его и не думает умирать – встречайте «Особенности национального развода», игру о потрепанном временим простачке, который отныне живет «по понятиям». В действительности, конечно, это два совершенно разных проекта, но вот графический стиль и общий придурковатый настрой объединяют выше названные продукты.

Что же нам приготовила игра с таким названием? Нет, отнюдь не «стиль творений Тарантино», хоть это и заявлено в аннотации. Подается сюжет как воспоминания бомжа (главный герой в старости), рассказывающего о годах своей молодости. Вот проигрался конкретному пацану Саше в карты один хлыщ, но вместо того чтобы честно отдать деньги, хитрец заперся у себя в квартире и теперь кроет нашего борова из-за двери почем зря. «Так дела не делаются», – думает Саша и решает согнуть должника в бараний рог. Или хотя бы приложиться к его лицу кулаком, кипятком, утюгом и паяльником. Список наших дальнейших приключений: спасти от насильника девушку (и сразу же переспать с ней), выбраться из больницы, потоптаться в баре и заглянуть на завод.

Головоломки здесь... Ой, ну какие здесь могут быть головоломки? Напихать дрожжей в унитаз, напоить безумного врача виагрой или, пользуясь местной терминологией, «накернить» (то бишь надавать тумачков) какому-нибудь пройдохе. Вдобавок

есть еще уморительная мини-игра – два инвалида бросают друг в друга эстонские бутылки (эстонские потому, что летят они чересчур уж медленно). Трогательная в своей нелепости деталь: при броске учитываются сила (!) и направление (!!!) ветра. Наивная трэшовость, честное слово. Правда, милая забава оказалась испорчена двумя другими мерзкими мини-играми – тиром и гонками. Но это, наверное, сделано, чтобы контраст лучше ощущался.

«Эй, ты, бздеха!» Что-что? «Быдловское быдло!» Кто-кто? Ах да, это же Саша говорит! Кроме таких перлов, нам предстоит выслушивать обычные дворовые «базары», в них нет мата, но есть безобидные ругательства, которые отчего-то запикиваются. «Базары» плоские, как столешница, и немудреные, как маршрут «Луганск – Киев». Кому-то, наверное, нравится.

Да и местная музыка наверняка кому-то приглянется. Такой безвкусный русский рэп, с лирикой со стен привокзального туалета в стиле «они бабло – получи в табло» и рассуждениями о ганджубасе.

Графика... В ином случае мы применили бы эпитет «уродливая», обозвали трехмерные модели персонажей инопланетянами-паралитиками, а задники – кошмарными обоями, но тут же это все в тему, ведь правда?

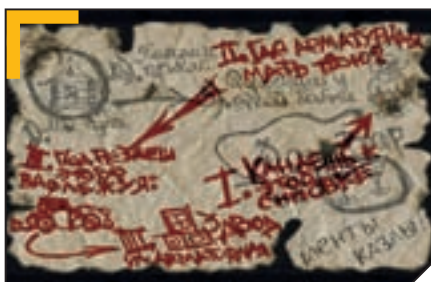
В общем, в этой игре все органично. Простой гоп-стоп-сюжет дополняют чисто пацанские разговоры, а рэп-ганджубас-саундтрек – прямо брат родной «мусорной» графике. Вам нравится такая композиция?



«Головоломки здесь... Ой, ну какие здесь могут быть головоломки?»



«Нам предстоит выслушивать обычные дворовые "базары", хотя и без мата»



Жанр руссокевст
Разработчик Jet Dogs Studios Издатель «Акелла»
Web-сайт ru.akella.com Возраст 14+

Идея Мутные приключения конкретного пацана
Графика Прямо смерть кощеева
Звук Угрюмая озвучка, наркоманский саундтрек
Игра Полный трэш

0.5/5

Gameplay

Sword of the New World: Granado Espada

Сергей Гоцман

Ударим гламуром по бездорожью

Южная Корея – удивительная страна. Свыше 70% населения имеет доступ к широкополосному Интернету, и более половины из них играет в MMOG. В Стране утренней свежести вы, чтобы считаться нормальным представителем молодежи, должны играть в MMORPG. А еще лучше – жить в них.

«А сеттинг-то каков – XVII век, колонизация Нового Света...»



На внутреннем рынке Южной

Кореи представлены сотни MMOG и постоянно разрабатываются новые. Правда, большинство из них так никогда и не попадает на Запад, однако и тех, что добираются до англоязычных пользователей, предостаточно.

Sword of the New World: Granado Espada (в корейском девичестве просто Granado Espada) является типичной представительницей поджанра. У себя на родине игра вышла в 2005 году и была отмечена местными критиками: награда Grand Award for Best Game in Korea 2006 – это все-таки серьезно. Ну а нам пока разрешили поближе познакомиться с Granado Espada, чтобы не покупать kota в мешке, – с середины мая стартовало закрытое бета-тестирование, затем плавно перешедшее в открытое. Заинтригованные тизерными роликами, которые демонстрировали нам хрупких барышень в кринолинах и мушкетеров в бриджах и ботфортах, мы просто не могли обойти GE стороной.

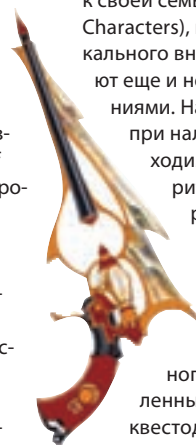
Тем более сеттинг-то каков – XVII век, колонизация Нового Света, конфликт республиканцев и роялистов! Ну и изрядная доза фэнтези, разумеется: всяческая колоритная нежить, огромные луковично-мандрагоры, заставляющие вспомнить Journey of the Cursed King, прыгающие крокодильчики наконец.

Да и сами персонажи не обманули наших ожиданий: хотя при создании нового героя вообще не допускается изменять его внешность («экстерьер» зависит только от выбранного класса и пола), однако разнообразных наря-



дов для каждого класса имеется по десятку. Возможность приодеть свою красавицу-wizard в костюм горничной дорогого стоит! Вообще на выбор предлагается пять классов: fighter, wizard, elemental, musketeer и scout – довольно стандартный набор с небольшой поправкой: лечить сотоварищей и воскрешать их специальными зельями способны только scout, попутно ловко управляющиеся с парой кинжалов. Беззащитных клериков тут нет и в помине.

Особенность Granado Espada в том, что все персонажи игрока на одном сервере носят общую фамилию и считаются членами одного благородного семейства. Семье предоставляется максимум по четыре квартиры (quarters), в каждой из которых изначально по четыре слота для героев, однако позже их число разрешается увеличить до девяти за внутриигровую валюту. Таким образом, на одном аккаунте позволят поселить 36 питомцев! Насколько будет востребована эта фишка – вопрос уже второстепенной важности. В дальнейшем, выполняя квесты, мы сможем присоединить к своей семье UPC (Unique Player Characters), которые, помимо уникального внешнего вида, обладают еще и нестандартными умениями. Например, UPC-кузнец при наличии рецепта и необходимых ресурсов смастерит необходимую экипировку.



Да и вообще большую часть времени нам предстоит провести на поле дьяболоподобного боя. Города, населенные торговцами и квестодателями, конечно же,

«Большую часть времени нам предстоит провести на поле дьяболоподобного боя»

Жанр корейская MMORPG
Разработчики IMC Games
Издатель K2 Network
Web-сайт www.swordofthenewworld.com
Возраст нет данных

IMC Games
 Корейская компания, основанная в 2003 году Кимом Хаккью (Kim Hakkyu), которого также называют «отцом Ragnarok Online». IMC Games работает под крылом одного из самых успешных корейских издателей HanbitSoft.
Игры Granado Espada **Web-сайт** www.imc.co.kr

Идея Lineage II с тремя персонажами одновременно
Графика Милое веселенькое барокко, замечательно стильные наряды персонажей

Звук Чудесные классические композиции, отлично вписывающиеся в атмосферу игры
Игра Очередной корейский гриндинг, но какой симпатичный!

beta

Gameplay

«Вы же знаете, если видели одну корейскую MMORPG – значит, видели их все»

имеются, однако там мы только передохнем пару минут – и вперед, в стильные instance-замки и dungeon-зоны. Ну а дабы герой не скучал по своим любимым братишкам и сестренкам, ему разрешат взять с собой в поход двоих родственников. Управлять позволено как одновременно всей группой, так и одним персонажем (в это время два других отдаются во власть неглупого AI). Особо напрягаться, выучивая хитроумные удары, не стоит: в обычных миссиях достаточно указать героям одну из пяти моделей поведения – и они послушно станут отбиваться от нападающих монстров или же сами атаковать их и т. д. Ну а для того чтобы прокачать отстающего младшего члена команды, можно применять специальные получаемые за квесты EXP Cards, наделяющие их пользователя определенным количеством очков опыта.

Но у игры есть довольно серьезный недостаток, который не слишком значителен для корейцев, однако важен для избалованного World of Warcraft западного пользователя. Granado Espada, как ни крути, однообразна – помимо геноцида монстров, делать тут особо и нечего. Впрочем, у таких игр тоже есть собственная аудитория фанатов. Конечно же, если собрать группу, можно сходить в instance или на рейдовых боссов – там врагов настолько много, что заскучать просто не успеваешь. Квесты, как вы уже, наверное, догадались, не блещут

разнообразием: задачка вроде «убей 150 злых ос и 200 адских собачек тоже убей» повторяется с небольшими вариациями постоянно. Выполнив цепочку поручений в городе, вы получите направление в следующий населенный пункт, где все повторяется сначала. И так – до достижения 100-го уровня.

К сожалению, нам не удалось нормально протестировать PvP-систему. В текущей версии игры не было обещанных в пресс-релизе клановых и межфракционных войн (Royalists vs. Republicans – тот самый конфликт между Старым и Новым Светом) – они появятся с одним из следующих патчей. Пока работали только турниры и дуэли. Но для турнира редко когда находится достаточно желающих, а на дуэль обычно соглашались почему-то только при условии, что наши персонажи как минимум на 10 уровне младше соперников.

В общем, перед нами на самом деле неплохая типично корейская MMORPG, стильная и красивая, но, как обычно, основанная на бесконечном гриндинге. Вы же знаете, если видели одну корейскую MMORPG – значит, видели их все. Хотя, сознаемся, в уничтожении мобов сотнями есть своя изюминка...

«Granado Espada, как ни крути, довольно однообразна»



Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific

Игорь Комаров



Боже, храни подводников

Тяжелый воздух. Приглушенный гул механизмов. Полутьма, узкие койки, переборки с массивными люками – все это мир подводной лодки. Мир смелых и мужественных людей.

➔ Как я и думал, Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific не совершил революции в жанре морских симуляторов, но и по-прежнему проект назвать нельзя. Чувствуется, авторы постарались взять все положительное от Silent Hunter III, после чего добавили новый театр военных действий и свежие юниты. На этот раз, как понятно из названия игры, нелегкая забросит нас в далекий Тихий океан, где мы будем наводить ужас на силы японского Императорского флота. Впрочем, и им есть чем припугнуть экипаж подводной лодки.

Игра хоть и претендует на аутентичность и соответствие высокому званию полноценного симулятора, при этом обладает некоторыми весьма существенными недостатками. Так, здесь не реализованы разнотемпературные слои воды, позволяющие лодке прятаться от гидролокаторов. Ну и конечно же, нельзя не упомянуть классический пример из серии «реализма.нет» – пока корабль не получит определенное число повреждений, он считается боеспособным и ведет себя соответственно. Представьте себе линкор, погрузившийся в воду по верхнюю палубу, который при этом бодро палит по вам из орудий.

Однако недостаток реализма не означает, что можно очертя голову броситься на врага. Управлять подводной лодкой непросто. И если задавать курс и разворачиваться вы наловчитесь довольно быстро, то дабы овладеть искусством точного попадания торпедой в цель, придется потратить не один час. Замечу сразу – сложность в игре настраивается достаточно гибко, и, конечно же, можно задать режим, при котором абсолютно

все вычисления для пуска торпед будет производить компьютер, но настоящий Александр Маринеску должен все сделать сам! Потому приготовьтесь учиться работать с дальномером, определять скорость цели (это самое трудное), передавать данные в боевой вычислитель и не разбивать клавиатуру, после того как ваши торпеды в который раз пройдут мимо цели.

Кстати, не настраивайтесь на морскую прогулку с созерцанием местных красот: хотя здесь действительно есть на что посмотреть, боевой поход дизельной подводной лодки времен Второй мировой – опасное путешествие. И Silent Hunter 4 это вам наглядно продемонстрирует. Только вблизи родных берегов чувствуешь себя более-менее спокойно, в открытом же море держи ухо востро! В любую секунду может появиться авиация противника. Можно, конечно, отстреляться, – ведь на палубе есть и орудие, и крупнокалиберный пулемет. Но самое правильное решение – спрятаться. Помните: наша цель – потопить максимальное количество вражеских кораблей, а не соревноваться в меткости с японскими пилотами. Стоит солдату Императора точным попаданием поредить перископ, и вы сможете пускать торпеды, только всплыв на поверхность. Но это очень рискованно и ставит под угрозу всю миссию. А значит, прятаться, прятаться и еще раз прятаться! И, не обращая внимания на трудности, идти к победе. Экипаж субмарины справится практически с любыми сложностями. Мне пришлось трое суток устранять полученные повреждения, находясь в прямой видимости вражеского порта, набитого транспор-

«Геймплей однообразен, но есть моменты, ради которых стоит играть»

Жанр симулятор **Разработчик** Ubisoft Romania
Издатель Ubisoft **Издатель в Украине** «Фабрика Игр»
Локализаторы «Логрус»/«Бука»
Web-сайт silenthunter4.uk.ubi.com
Возраст 7+

Ubisoft Romania Подразделение знаменитой французской компании, подарившей нам сумасшедших кролегов. Только в отличие от Ubisoft Montpellier эта студия делает игры на более серьезную тематику: о самолетах и подводных лодках. **Игры** Silent Hunter III, Blazing Angels: Squadrons of WWII
Web-сайт www.ubisoft.ro

Идея Достаточно сложный симулятор, но есть и аркадные элементы **Графика** Выполнена на «отлично». Вода, корабли, взрывы и пламя – все выглядит весьма реалистично

Звук В принципе очень хорош, но есть нюансы **Игра** После того как игрок нащупает выигрышную тактику, довольно однообразна

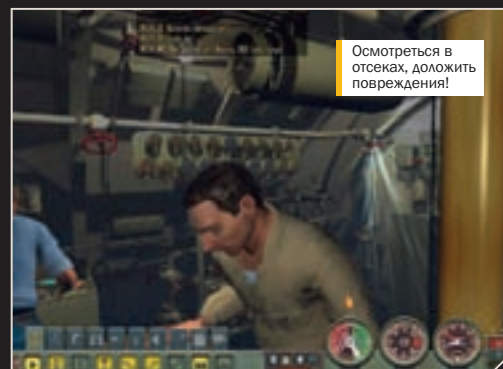
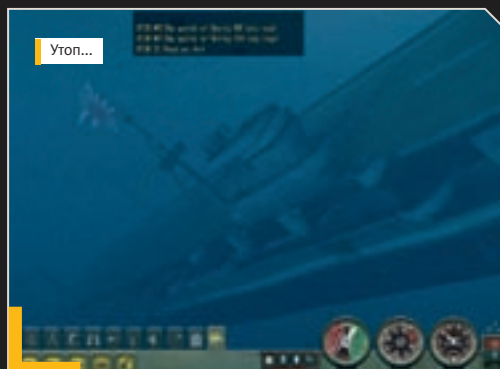
4/5

Gameplay

тами и боевыми судами. Заряд аккумуляторов истощался, заканчивался запас кислорода, а уровень CO₂ приближался к критическому, но ремонтная команда справилась с задачей, торпедисты перезарядили торпедные аппараты, и шесть последних снарядов нашли свои цели. Так что экипаж (его вы подбираете на базе, в перерывах между боевыми походами) – одна из главных составляющих успеха. С умом нанимайте матросов и офицеров, и ваша лодка станет поистине непобедимой.

В принципе геймплей однообразен, но бывают моменты, ради которых стоит играть. Представьте себе: вражеский конвой сбрасывает глубинные бомбы, лодка вздрагивает от взрывов, свет гаснет, экипаж докладывает о повреждениях, и с каждым мгновением вы приближаетесь к последней черте. Но механики в спешке устраняют поломки, лодка уже почти вышла на позицию для атаки, и еще есть торпеды – наверное, только тогда понимаешь, как это, с голый пяткой против танков. А потом, оторвавшись от преследования и отлежавшись на дне, лодка всплывает. Измученный экипаж проветривает отсеки, заряжает аккумуляторы и получает новые указания из штаба. И так до тех пор, пока игра не посчитает, что необходимый для окончания миссии тоннаж утоплен и можно трубить отбой. В противном случае придется скрытно, на одном работающем дизеле, днем отлеживаться в прохладной глубине, а ночью с оглядкой пробираться в дружественный порт, где можно устранить повреждения, пополнить запасы топлива и торпед. И снова в бой.

Кстати, сразу после выхода игра грешила массой ошибок. Патч ситуацию исправил, но некоторые баги все же остались. Так что не пугайтесь, если после погружения вы будете постоянно слышать крики чаек – это не симптом надвигающейся шизофрении, а банальный глюк. Однако играть в Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific стоит.





Need for Speed: ProStreet

Дата выхода октябрь 2007

Серия Need for Speed не менее живуча, чем Дункан Маклауд. С каждым новым анонсом мы ждем от разработчиков чего-нибудь эдакого, а они, как водится, то самое «эдакое» добросовестно нам обещают. И так, на сей раз мы погрузимся в до не-реального достоверный мир уличных гонок. Машинки здесь получают травмы разной степени тяжести, но, в отличие от своих товарищей из Burnout, не восстают из пепла к следующему заезду – их нужно ремонтировать! Да и *Autosculpt* теперь не только для эстетики... В любом случае сколько ни кривятся виртуальные автогонщики, а играть в новую NFS будут.

PS2 / PS3 / PSP / X360 / DS / Wii

The Agency

Дата выхода 2008

Эльфы, орки и космические корабли – для MMOG, скажем откровенно, это вчерашний день (а также сегодняшний, завтрашний и вообще ближайший месяц, но мы о тенденциях, а не о планах на вечер). И SOE взялась разрабатывать модную тему «шпионы среди нас». Так, в следующем году мы сможем присоединиться к одной из двух организаций – UNITE или ParaGON – и стать бойцом невидимого фронта (ну знаете, часы OMEGA, костюмчик от-кутюр) или мускулистым квадратноголовым наемником (а-ля герой «Коммандо») соответственно. И вперед, отстреливать соперников в привычном режиме от первого лица, выполнять квесты в инстансах и т. д. Совместный труд для своей пользы – он объединяет!

PC / PS3



Dungeon Hero

Дата выхода весна 2009

В этой action RPG нас ждут лишь пещеры, тоннели и подземелья – в общем, один сплошной underground. Ну и народ тут живет соответствующий: всякие гоблины, крысы, импы и прочие подземные уродцы. Только вы будете высоким, красивым и в сияющих доспехах – настоящий герой!



PS3 / X360

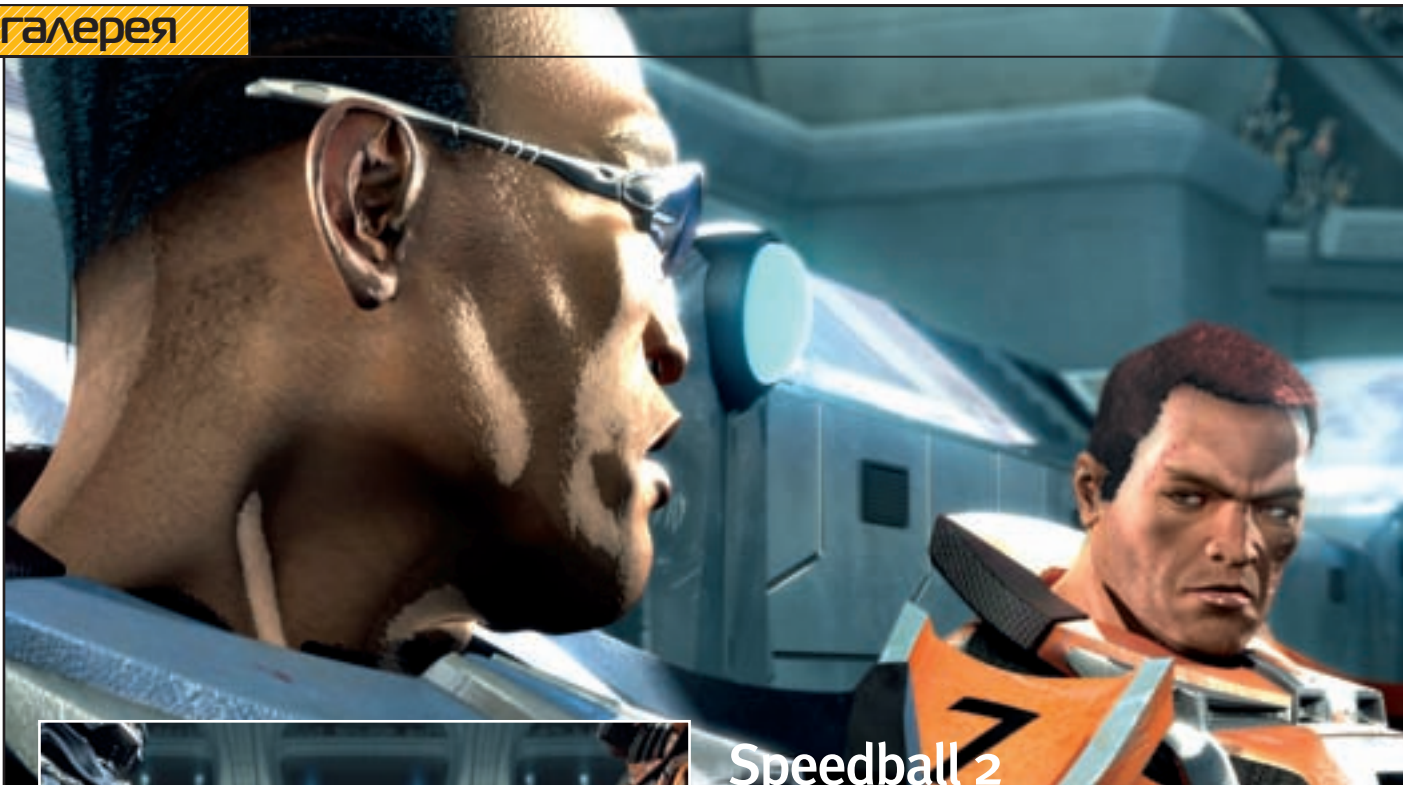
Project Fashion

Дата выхода нет данных

А вы знаете, как тяжела жизнь стилистов, тем более начинающих? Мало того что необходимо стать мастером макияжа, асом фотосессий, мэтром подиумов и настоящим тупейным художником, так еще и злобные завистники постоянно строят козни в режиме *Adventure Mode*. Кто же замыслил недоброе и нарушает работу академии? Мы просто обязаны найти и обезвредить виновного! А за это нам разрешат потом во *Free Mode* накрасить, причесать, наряжать звездных моделей, отснять их в звездных позах, в общем, оттянуться по полной.



PC



Speedball 2

Дата выхода III квартал 2007

Нынешнее поколение геймеров вряд ли помнит игру Speedball, вышедшую на Amiga уже почти 20 лет назад и затем многократно портированную. Но о таком оригинальном виде спорта забывать не стоит: в этом году на стальном корте снова сойдутся попинать стальной мяч, а заодно и соперников, две команды по шесть игроков. Стремительные амазонки и мощные киборги, множество арен и широкие возможности кастомизации, а также поддержка комьюнити идут в комплекте.

PC



Ghost Squad

Дата выхода I квартал 2008

Идею неизбежной в ближайшем будущем войны с террористами нужно донести и до умов владельцев Wii! Пусть приготовятся взять наперевес Wiimote вместо лучевого ружья и вступить в ряды элитных войск специального назначения. А затем, прихватив для мультиплеера еще троих верных друзей, выполнить все три огромные многоуровневые миссии, спасти всех заложников и обезглавить-таки гидру мирового терроризма.



Wii

Manga Fighter

Дата выхода II половина 2007

Очередная корейская MMOG, на сей раз third person shooter. Невыносимо кawaiiные девочки, смущенно улыбаясь, забивают умеренно кawaiiных мальчиков в цветущем саду и странных сиреневых котиков в летающем замке под бодрые аниме-ритмы. Гасите лампу, они на свет лезут!



PC



Fury

Дата выхода конец 2007

Это не просто очередная MMORPG, которые в последнее время выходят в таком количестве, что их и посмотреть-то не всегда успеваешь. Австралийские разработчики из Aurap предлагают нам невероятно динамичную PvP-ориентированную MMOG, где, судя по всему, никаких крыс, волков и гоблинов не будет – нашими соперниками станут только игроки. И никаких классовых ограничений, никакого утомительного гриндинга – лишь PvP, беспощадное, но не бессмысленное: противники подбираются в зависимости от уровня, иначе это была бы просто бойня.

PC



Elite Beat Agents 2

Дата выхода 2007

Японцы играют в Osu! Tatakae! Ouendan 2 еще с середины мая. Да и особо упорные гайдзины, которых языковой барьер не смущает (что вам непонятно в сюжете о борьбе мальчика с энурезом?), радуются 19 трекам японской версии. А вот локализовать вторую часть пока не удосужились, зато планы наполеоновские – даже героев новых собираются сделать, вдохновляясь «Остином Пауэрсом» и «Ангелами Чарли».

DS



Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure

Дата выхода конец 2007

Игра от Сарсом – это уже хорошо, тем более на Wii. Маленький симпатичный пират Zack и его моторизированная обезьянка Wiki займутся поисками сокровищ легендарного корсара Barbaros, попутно решая тонны всевозможных пазлов и заставляя игроков по максимуму использовать пресловутое оригинальное управление. Миленькая приключения, да еще, небось, и «3+», а таким проектам просто цены нет. Кто уже стал родителем, со мной согласится.

Wii

\$388

Dell 2007WFP

➔ Широкоформатный монитор, выполненный на матрице типа S-IPS. Из-за сочетания «широкого» соотношения сторон и разрешения 1680×1050 межпиксельная сетка здесь чуть более заметна. На передней панели присутствует кнопка режимов *PiP* и *PbP*, во встроенном меню есть пункт выбора способа масштабирования изображения.

Почти все оттенки и полутона отображаются с практически идеальной цветностью. Диапазон регулировки яркости довольно сбалансирован. Измеренная контраст-

ность панели составляет 700:1, это близко к значению, заявленному производителем (800:1). Скоростные характеристики можно считать средними: смазывание контрастных объектов незначительное, но в цветовом пресете *Normal* зеленые субпиксели включаются раньше красных и синих, из-за чего подвижная граница перехода от черного к белому имеет цветовое искажение.

У данной модели отличное соотношение цена/качество. Замечательная возможность обзавестись превосходным дисплеем за приемлемые деньги.



Продукт предоставлен DataLux, www.datalux.ua

MSI P35 Platinum



Продукт предоставлен MSI, www.microstar.ru

➔ Материнская плата MSI P35 Platinum основана на новом наборе логики P35 Express, который обеспечивает совместимость с 45-нанометровыми процессорами Intel семейства Penryn. Несмотря на поддержку чипсетом памяти DDR3, рассматриваемая модель позволяет применять только модули DDR2.

P35 Platinum запоминается неординарной и довольно громоздкой системой охлаждения, использующей несколько тепловых трубок. Впрочем, конструкция не мешает установке габаритных кулеров на процессор. В системе питания применены исключительно качественные твердотельные органические конденсаторы. BIOS платы позволяет в довольно широких пределах конфигурировать настройки системы, важные для успешного разгона.

Из явных минусов следует упомянуть проблемы со стартом при использовании процессоров семейства Intel Pentium D/Celeron D, а также многократные перегрузки P35 Platinum, предшествующие входу в безопасный режим в случае установки недопустимых настроек системы.

\$305

\$386

Hitachi Deskstar 7K1000 (HDS721010KLA330)



Продукт предоставлен ASBIS, www.asbis.ua

➔ Hitachi 7K1000 объемом один терабайт – новый рекордсмен в секторе самых емких накопителей. В этом устройстве применяется технология перпендикулярной магнитной записи, благодаря чему можно разместить на одной пластине 200 GB информации. Использование пятипластинной компоновки позволило Hitachi выпустить жесткий диск столь большого объема.

Помимо рекордной на сегодняшний день емкости, данный HDD выделяется еще одним па-

раметром – в нем впервые применен буфер объемом 32 MB. Также отметим весьма интересную функцию энергосбережения, которая при длительном отсутствии обращений к винчестеру может уменьшать скорость вращения шпинделя.

В целом жесткий диск от Hitachi демонстрирует вполне приемлемое быстродействие, и для определенных задач, где нужны вместительные накопители, он окажется оптимальным решением на сегодняшний день.

\$150

Samsung SE-To84L

➔ Новая модель внешнего оптического привода Samsung SE-T084L привлекает внимание небольшими габаритами и щелевой загрузкой дисков. Привод подключается к компьютеру по интерфейсу USB 2.0, причем он способен функционировать без дополнительного питания, но в таком случае скорости чтения/записи различных носителей будут в среднем вдвое меньше, чем при использовании внешнего БП.

SE-T084L поддерживает технологию LightScribe, позволяя наносить монохромное изображение на соответствующие диски. Не забыты и фирменные технологии: автоматической подстройки скорости

записи – Speed Adjustment, компенсации неровностей поверхности и деформации носителя – Tilt Actuator Compensation, а также двойной калибровки мощности лазера во время записи – Double Optimum Power Control.

Качество записи – на высоте при использовании как стандартных заготовок DVD±R/RW, так и двухслойных дисков. Правда, максимальная скорость чтения/записи не очень велика – в зависимости от носителей она варьируется в пределах 4–8х, но от slim-привода ожидать большего сложно, к тому же зачастую этого вполне достаточно. А вот бесшумность работы многими будет оценена по достоинству.



Продукт предоставлен представительством Samsung в Украине, www.samsung.ua

Transcend JetFlash 210 Fingerprint 2 GB

➔ Флэш-диски серии JetFlash 210 можно использовать в качестве и обычных накопителей, и хранилищ конфиденциальной информации. Для подобных целей они оснащены сканерами отпечатков пальцев. Все настройки профилей и программное обеспечение хранятся на самом накопителе, в специально отведенном для этого разделе. Чтобы после подключения флэшки получить доступ к файлам, необходимо просканировать собственные отпечатки (от одного до десяти пальцев в зависимости от степени защиты). Скорость записи и чтения рассматриваемого накопителя – около 7,1 и 9,8 MBps соответственно. JetFlash 210 Fingerprint станет незаменимым для тех, кто заботится о конфиденциальности личных файлов, однако необходимо помнить, что если сканер отпечатков выйдет из строя, получить доступ к данным будет невозможно.

\$31



Продукт предоставлен TNG, www.tng.com.ua

XpertVision GeForce 8500 GT Sonic 256 MB

➔ В видеокартах от XpertVision используется оригинальный дизайн печатных плат, и GeForce 8500 GT Sonic 256 MB не исключение. Рассматриваемый продукт кардинально отличается от референсных адаптеров данного модельного ряда – в PCB распаяны чипы памяти стандарта GDDR3, и он оснащен очень эффективной системой охлаждения, которая также применяется для карт серий GeForce 8600 GT/GTS. Данный графический адаптер имеет повышенные до 600/1200 MHz номинальные частоты, и это делает его одним из самых быстрых в своем классе. Отменные характеристики, демократичная цена и выдающийся уровень быстродействия делают XpertVision GeForce 8500 GT Sonic 256 MB одним из лучших претендентов на покупку.

\$95



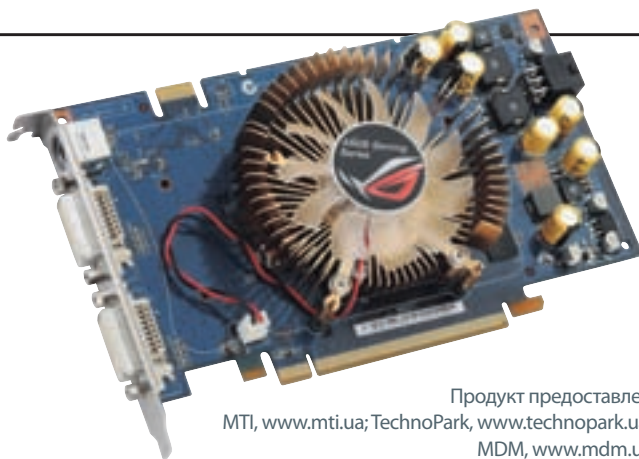
Продукт предоставлен MTI, www.mti.ua

\$150

ASUS EN8600GT/2DHT/256M

➔ Инженеры компании ASUS, создавая рассматриваемый продукт, использовали печатную плату референсного дизайна, однако оснастили ее активной системой охлаждения собственной разработки. Довольно массивный алюминиевый радиатор, продуваемый тихим вентилятором, справляется со своей задачей «на отлично». Единственный минус такого решения – его габариты, из-за которых ASUS EN8600GT/2DHT/256M занимает два слота расширения.

Номинальные частоты продукта не отличаются от рекомендованных 540/1400 MHz. Однако видеокарта способна работать и на 675/1850 MHz, таким образом максимально приблизившись по уровню производительности к старшим и более дорогим соперникам модельного ряда GeForce 8600 GTS.



Продукт предоставлен
MTI, www.mti.ua; TechnoPark, www.technopark.ua;
MDM, www.mdm.ua

Tagan TG700-U25

➔ Данная модель блока питания мощностью 700 Вт принадлежит к серии Dual Engine, в продуктах которой для оптимизации распределения нагрузки используются два силовых трансформатора. БП имеет полный набор необходимых разъемов, в том числе восьмиконтактный EPS12V и два коннектора с ферритовыми фильтрами и экранирующей оплеткой для питания видеокарт. Изначально блок оснащен десятью разъема-

ми для SATA-устройств, в то время как molex-коннектор всего один. При необходимости дополнительные четырехконтактные разъемы питания можно получить, воспользовавшись специальными адаптерами Combo-S2M (SATA to IDE). Два установленных 80-миллиметровых вентилятора справляются с охлаждением. Издаваемый шум невелик, а обороты автоматически регулируются в зависимости от нагрузки и температуры элементов БП.



\$220

Продукт предоставлен
Tagan, www.tagan.com

\$40



Продукт предоставлен
Raidsonic, www.raidsonic.de

Icy Box IB-281U

➔ Стоит лишний раз повторять, насколько незаменима такая вещь, как внешний карман для жестких дисков? Особенно если речь идет о продуктах в формфакторе 2,5", являющихся более дешевой альтернативой носителям на флэш-памяти. IB-281U – новинка среди подобных устройств от компании Icy Box. Корпус из нержавеющей стали, кожаная вставка и клапан на лицевой панели – оригинальное решение в дизайне. Отсутствие острых углов и полированный металл дают возможность переносить устройство как в карманах одежды, так и в сумке для ноутбука. Резиновая накладка на тыльной стороне предотвращает скольжение по поверхности стола, а встроенный USB-разъем позволяет обходиться без дополнительного кабеля, повышая мобильность HDD.

Из недостатков стоит отметить крепление винчестера – HDD держится только за счет разъема на плате, без каких-либо дополнительных уплотнителей. Кроме того, в угоду дизайну масса и габариты IB-281U чуть больше, чем у многих аналогичных устройств.

\$670

Samsung SyncMaster 214T

→ SyncMaster 214T представляє собою 21-дюймовий монітор з традиційним соотношением сторон і розвинутими інтерфейсними можливостями – помімо DVI і VGA (D-sub), здесь в наявності композитний і S-Video-входи, к тому ж передбачений режим *PIP*.

Екранне меню дисплея відрізняється незвичайним багатством налаштувань кольористоти. Також досить гнучко можна керувати і яскравісними параметрами. У моделі цілих чотири пресети системи MagicBright. Плюс к цьому регулювання контраста не впливає на рівномірність градієнта, і її можна сміло застосовувати, якщо необхідно зменшити світлісність монітора до значень нижче 50 кд/м². Рівномірність підсвітки тестуємого екземпляра досить непогано. Кстаті, при виміренні показателі контрастності панелі у данного пристрою склав більше 1000:1 – відмінний результат.

Динамічнісние параметри матриці не відрізняються від таких у практичеськи всіх представителіс цього класу. В цілому SyncMaster 214T можна сміло рекомендувати як універсальний і якісний пристрій.



Продукт предоставлен представительством Samsung в Украине, www.samsung.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 принось 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. Малишків, 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)



«Артур и минипуты»/ Arthur and the Minimoys

Жанр платформенная аркада
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 4/5
Локализация 4/5

→ Игра, приуроченная к выходу на экраны фильма «Артур и минипуты», который предназначен для семейного просмотра, получилась весьма неплохой. И самый большой ее плюс состоит в визуальном сходстве с кинооригиналом. Отлично выполненные фоны, удачные модели персонажей, да и элементы сюжета хорошо вписались в платформенно-аркадный геймплей. Как и фильм, игра добра и не лишена ненавязчивой дидактики, поскольку адресуется младшему поколению геймеров.

Похоже, что «Акелла» наконец-то стала тщательнее работать над локализациями. От большого количества не слишком качественных продуктов последнего времени «Артур» отличается в лучшую сторону как переводом текстов, так и озвучкой персонажей. Но все-таки до высшей оценки немного не дотягивает.



The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

Жанр RPG
Издатель «1С»
Локализатор «Акелла»
Игра 4/5
Локализация 4/5

→ В отличие от Knights of the Nine игра Shivering Isles является полноценным аддоном к Oblivion – с новой территорией, монстрами, сюжетной линией и дополнительными квестами, и ее прохождение в зависимости от стиля игры займет от 10 до 30 часов. Королевство Шеогората, принца народа дейдра, оказалось под стать своему безумному хозяину и абсолютно не похоже на Тамриэль. Основная сюжетная линия поначалу довольно слабая, однако под конец ситуация исправляется, и финал дополнения выглядит очень хорошо.

Как и в предыдущих изданиях игр серии The Elder Scrolls, в Shivering Isles локализованы только субтитры, озвучка оставлена английская. Качество перевода очень хорошее и ничем особым от локализации оригинальной игры и Knights of the Nine не отличается, однако написание имен собственных традиционно разнится с их произношением на английском (Шигорат вместо Шеогорат, Аурил вместо Ориэл и т. д.).



Test Drive Unlimited

Жанр автосимулятор
Издатель «Акелла»
Локализатор «Акелла»
Игра 4/5
Локализация 4/5

→ Продолжение легендарной серии Test Drive оказалось настолько хорошим, что смогло отвлечь геймеров даже от NFS: Carbon. В распоряжение игроков предоставлен огромный гавайский остров Оаху, где каждый получает полную свободу передвижения. Множество лицензированных машин, большое количество магистралей и городских улочек – гремучая смесь GTA и TD выглядела настолько привлекательно, что мы с нетерпением ожидали появления локализованной версии от «Акеллы», хотя и с некоторой опаской. Тем не менее виновником всех недочетов онлайн-режима и багов оказалась не российская компания, а сама Atari, не сумевшая вовремя обеспечить надежную защиту от читеров и стабильную работу серверов. Тщательно переведенная и профессионально озвученная Test Drive Unlimited пока что практически непригодна для игры в Сети из-за множества недочетов и проблем. Остается лишь ждать выхода патча, который исправит ситуацию и заодно обнулит всю онлайн-статистику игроков.

«Another World. 15 лет шедевр. Коллекционное издание»/ Another World. Collector's Edition

Жанр микс
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 4.5/5
Локализация 4/5

→ Со словом «шедевр», написанным на обложке упаковки игры, мы и не думаем спорить. Появление в 1991 году Another World было сродни взрыву. Поражала она всем – сюжетом, оригинальностью гейм-дизайна, сочетанием разнотипных элементов, глубокой проработкой невероятного фантастического мира, как будто пришедшего из сновидений. И хотя продукт издан под маркой компании Delphine Software, сделал его фактически один человек – Эрик Шайи. В 2006 г. в

честь юбилея был выполнен ремейк легендарной игры, поддерживающий высокие разрешения (до 2048×1536) и 32-битовую палитру.

Сами понимаете, что в 1991 году «PC-спикеры» еще не умели разговаривать, поэтому локализация свелась к переводу меню и других текстов. Кроме того, содержащийся на диске фильм о создании игры снабжен русскими субтитрами.





«Rise of Nations. Золотое издание»/Rise of Nations. Gold Edition

Жанр RTS
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра 3/5
Локализация 5/5

→ Золотое правило «лучше позже, чем никогда» свято соблюдается российскими издателями. Так что почти через год после выхода локализации второй части игры появился и перевод первой Rise of Nations. Слава богу, сразу в варианте «Gold», включающем в себя дополнение Thrones and Patriots. Оригиналы выпущены соответственно в 2003 и 2004 году, впрочем, для подобного рода стратегии это не так уж и важно. Хотя графическая часть и кажется несколько устаревшей, зато весьма интерес-

ный геймплей со временем не ухудшается. Основное нововведение Thrones and Patriots – кампании-сценарии в различных эпохах, где вы играете роль одной из известных исторических личностей. Больше всего понравилась Холодная война, кстати, в геймплее здесь есть интересные находки.

Локализацию проекта можно смело назвать идеальной. Отличный подбор шрифтов, полностью переведенная и озвученная обучающая кампания. Хороший выбор актеров. Очень неплохо.

«Мир Аттракционов»/RollerCoaster Tycoon 2: Deluxe Edition

Жанр экономическая стратегия
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 4/5
Локализация 4/5

→ Хотя оригинальная RollerCoaster Tycoon 2 и вышла в далеком уже 2002 году, локализованную версию отечественные пользователи получили только сейчас. По современным меркам как графика, так и звуковой ряд здесь довольно просты, но это не мешает погрузиться в игру надолго и забыть об обыденных делах. Геймеру предлагается на выбор порядка двух десятков сценариев различной сложности, на протяжении которых необходимо обойти конкурентов и сделать парк аттракционов процветающим. А это будет ох как непросто! Ко всему прочему в данную версию включены аддоны Time Twister и Wacky Worlds.

Локализация от «Акеллы» вполне неплоха как для игры такого уровня, которая не изобилует ни сюжетными роликами, ни диалогами. Но, к сожалению, иногда встречаются следы явной небрежности: дословно переведенные названия, а то и куски фраз.

«Нэнси Дрю: Платье для первой леди»/Nancy Drew: Danger by Design

Жанр приключения
Издатель «Новый Диск»
Локализатор snowball.ru
Игра 4/5
Локализация 5/5

→ Нэнси Дрю – раз, Нэнси Дрю – два... (продолжение следует). Хватит еще надолго, поскольку компания Her Interactive умудрилась выпустить игроизации уже более полутора десятков историй об этой наблюдательной имышленой барышне. Теперь судьба забрасывает Нэнси не в провинциальную глубинку Америки или Англии, где чаще всего разворачиваются сюжеты игр этой серии, а во Францию. Причем не просто во Францию, а в Париж – сердце мира высокой моды. Заметим, что движок и характер геймплея практически не изменились, но визуальный проект стал более привлекательным.

К локализации претензий нет – грамотный перевод, «русифицированные» текстуры и т. п. Единственная «мелочь» – нам не очень по душе исполнительница главной роли.

Lula 3D

Жанр эротическая приключения
Издатели «1С»/Nival Interactive
Локализатор Nival Interactive
Игра 2/5
Локализация 4/5

→ У знаменитой порнозвезды и по совместительству хозяйки крутогрудой Лулы (героини целой серии эротических игр) случилась серьезная неприятность. Бесследно исчезли очаровательные тройняшки, которым отводились серьезные роли в новом секс-шедевре ее студии. Луле, как руководительнице предприятия, пришлось взять на себя роль детектива и объездить всю Америку, дабы выяснить, что случилось с девушками и кто стоит за всем этим безобразием. Хотя до финала вы доберетесь вряд ли. Скучный сюжет, отвратительная анимация моделей, слишком простые головоломки, масса других недостатков – в результате заслуженный «неуд» в нашей рецензии.

Качество локализаций от Nival обычно весьма высокое. В плане перевода и оформления игры компания должный уровень выдержала. Однако слушая, как говорит главная героиня, хотелось вслед за Станиславским воскликнуть: «Не верю!»



Топ 5

Алина Жигунова



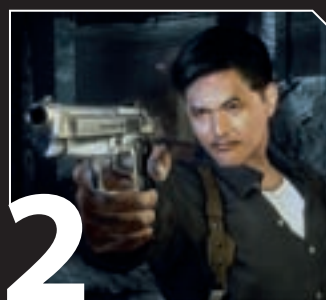
Мутанты и инспектор Текила, истребители и каскадеры под звуки буги

Ни жара, ни ураганы не заставят разработчиков покинуть боевые посты – смотрите, сколько всего интересного они припасли для нас в августе.



BioShock

Как раз ко Дню независимости Украины американские братья из Irrational Games презентуют нам свою великую и ужасную подводную антиутопию с беспрецедентным геймплеем и неизменными таинственными маленькими девочками. А вот кому свежую дозу «Адама»?



Stranglehold

Ну а этот кросс-платформенный шутер понравится почитателям творчества Джона Ву – то есть всем нам, разумеется. Инспектор Текила с лицом неподражаемого Чоу Юн-Фата перестреляет всех, до кого только долетят пули его верных пистолетов!



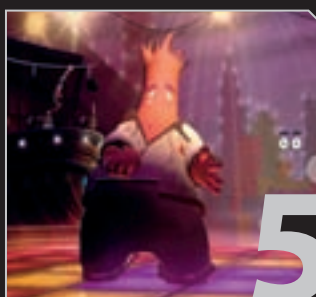
Medal of Honor: Airborne

Интересная работа – это когда можно побывать на Сицилии и в Нормандии, посетить исторические памятники Германии, да притом еще одеть и поесть тебя полностью обеспечат! Ага, американский десантник Бойд Трэверс тоже так считает.



Stuntman: Ignition

А вот профессия каскадера пусть и престижная, но, несомненно, опасная. Именно потому мы лучше поиграем в продолжение Stuntman – разобьем вдребезги все 25 видов транспортных средств и отдохнем душой.



Boogie

Ух ты! Караоке, танцевальная игра плюс несложный редактор, чтобы собственные клипы делать, да еще и на Wii! Обалдеть, дайте две.