

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
СЕРГЕЙ ГАЛЕНКИН

Заместитель главного редактора
АННА ЗИНЧЕНКО

Редакторы
АЛИНА ЖИГУНОВА
ЯРОСЛАВ СИНГАЕВСКИЙ

Редактор диска
АЛЕКСЕЙ ФИНГЕРУТ

Литературная редакция

ЕЛЕНА КУРАКСА
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

**Директор по информационным
технологиям**
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**, № 7 (35), июль 2008

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, 2008 г.

В журнале используются материалы британского издания games™ с разрешения Progress Media Limited и Imagine Publishing.

За содержание рекламной информации ответственность несет рекламодатель. Он также самостоятельно отвечает за достоверность рекламы, за соблюдение авторских прав и других прав третьих лиц, за наличие в рекламной информации необходимых ссылок, предусмотренных законодательством. Передачей материалов рекламодатель подтверждает передачу Издательству прав на их изготовление, тиражирование и распространение.

Редакция не использует в материалах стандартные знаки для обозначения зарегистрированных прав на объекты любого рода собственности. Все указанные в публикациях торговые марки являются собственностью их владельцев.

Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции. Полная или частичная перепечатка материалов журнала допускается только по согласованию с редакцией.

Цветоделиение и печать – ОТ «Блиц-принт», г. Киев, ул. Довженко, 3

Цена свободная

Тираж 25 000 экз.

Адрес редакции и издателя:
03110, Киев, просп. Краснозвездный, 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
Сайт: www.itcpublishing.com

© «Издательский Дом ИТС», 2008 г.
Все права защищены



Три года

➔ Следующий номер Gameplay станет юбилейным – прошло ровно три года с момента запуска проекта. Сделано очень много: помимо журнала, по праву лидирующего в сегменте изданий для геймеров, стартовала выставка «Территория игр», которая в октябре вот уже в третий раз соберет украинские игровые компании, запущен сайт gameplay.com.ua – также лидер в своей области.

Gameplay добился признания на мировой арене: российский индустриальный портал dtf.ru вручил нам премию за лучшую обложку 2007 года и неоднократно называл журнал «единственным вменяемым изданием об играх на русском языке».

С этого номера в Gameplay публикуются материалы из ле-

гендарного британского журнала об играх games™ – «Почему мы играем» и «Интервью с Suda 51». Надеюсь, вам понравится. В дальнейшем в каждом выпуске будут статьи такого типа, но в небольшом количестве – ведь специальные материалы наших авторов (вроде «Долгой дороги к DOOM» из прошлого номера или «Истории Blizzard» из позапрошлого) все равно остаются вне конкуренции.

Возможно, вы удивитесь, почему я, не дожидаясь юбилея, хвастаюсь достижениями? Дело в том, что я уже не работаю в ITC Publishing, вот и решил подвести итоги.

Мне было очень интересно делать журнал Gameplay, в том числе благодаря полному энтузиазму коллективу и замечательным читателям. Более того, я

надеюсь и в дальнейшем писать статьи для Gameplay в качестве внештатного автора. Для следующего номера, к примеру, уже припасена пара интересных материалов.

У Gameplay, как и вообще у игровой индустрии в Украине, огромные перспективы. Скорое (наконец-то!) официальное появление консолей и продуктов для них в свободной продаже, развитие розничной торговли играми, вступление в ВТО – все вместе это дает геймерам Украины надежду на формирование цивилизованного европейского игрового рынка в нашей стране. Чему мы по мере сил и собираемся способствовать.

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галёнкин,
sergey@galyonkin.com

тема

Репортаж с Ubidays 2008

Ubisoft вновь собрала представителей профильной прессы на своем традиционном мероприятии Ubidays, где вниманию журналистов представили проекты, разрабатываемые французской компанией. Впечатлениями об увиденных играх делится Сергей Галёнкин.



Содержание

№ 7 (35) июль 2008

тема

28 Репортаж с презентации Age of Conan: Hyborian Adventures

Норвежская компания Funcom провела масштабное мероприятие, посвященное выходу давно ожидаемой всеми поклонниками MMORPG игры – Age of Conan: Hyborian Adventures. О путешествии в суровые земли викингов рассказывается в нашем специальном репортаже.



Новости

- 6 Кратко
- 10 Новости киберспорта
- 14 Репортаж с DTS Cup 2008
- 16 Обратная связь

Тема

- 18 Репортаж с Ubidays 2008
- 28 Репортаж с презентации Age of Conan: Hyborian Adventures
- 34 Почему мы играем
- 42 Топ 5 игр, которые играют сами в себя

Превью

- 44 Battlefield Heroes
- 48 American McGee's Grimm
- 52 Empire: Total War
- 56 Midnight Club: Los Angeles
- 58 Интервью с Suda 51

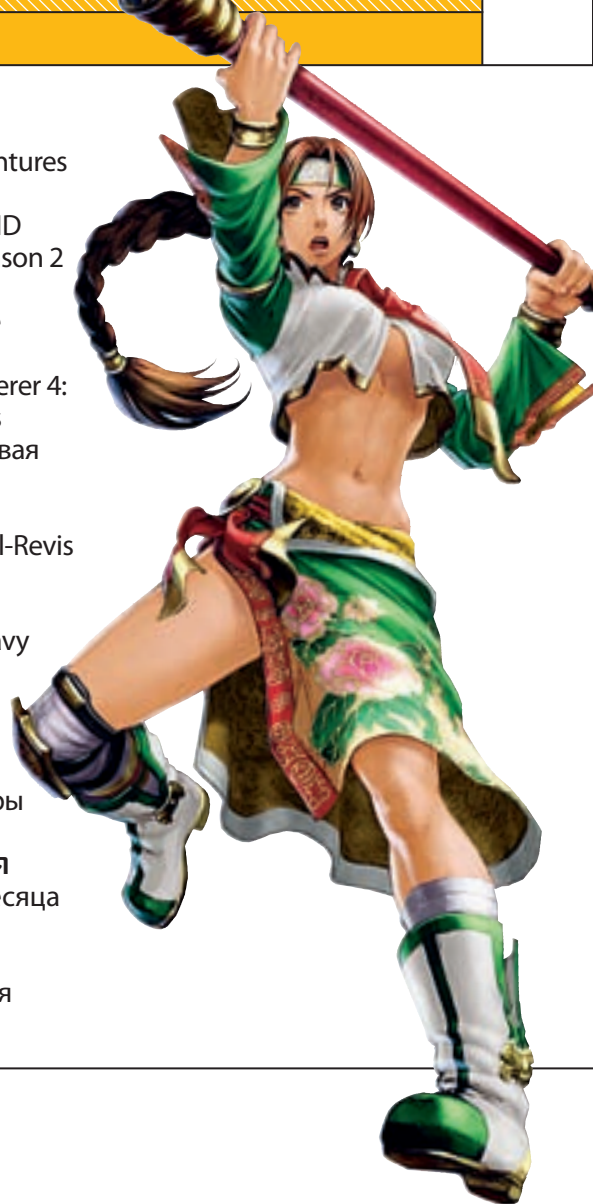
Решения

- 64 Age of Conan: Hyborian Adventures
- 70 Typrop
- 76 Race Driver: GRID
- 80 Sam & Max: Season 2
- 84 Правда о девятой роте
- 85 Dark Sector
- 86 Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens
- 88 Reprobates: Новая жизнь
- 90 Mana Khemia: Alchemists of Al-Revis
- 92 Iron man
- 93 Daxter
- 93 SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2

- 94 Галерея
- 98 Маленькие игры

Гид покупателя

- 100 Компьютер месяца
- 102 Железо
- 106 Локализации
- 108 Гид покупателя
- 112 Топ 5 июля



превью



Battlefield Heroes

Громкий успех Team Fortress 2 не дает спокойно спать разработчикам DICE – они занялись созданием собственной версии TF2. Battlefield Heroes пусть и не может похвастаться циничным юмором, характерным для творения Valve, зато этот проект более доступен, дружелюбен и жизнерадостен.

игры в номере

50 Cent: Blood on the Sand	95	Mad Dog II:	
Afro Samurai	94	Золотая лихорадка	107
Age of Conan:		MadWorld	96
Hyborian Adventures	64	Mana Khemia:	
American McGee's Grimm	48	Alchemists of Al-Revis	90
Battlefield Heroes	44	Midnight Club: Los Angeles	56
BattleForge	97	Operation Darkness	94
Bomb a Bomb	98	Qink	99
Boomstick	98	Race Driver: GRID	76
Civilization IV. Антология	106	Reprobates: Новая жизнь	88
Compulse	99	Sam & Max: Season 2	80
Dark Sector	85	Simon the Sorcerer 4:	
Daxter	93	Chaos Happens	86
Empire: Total War	52	SIREN: Blood Curse	96
Final Fantasy Fables:		SOCOM: U.S. Navy SEALs	
Chocobo's Dungeon	96	Fireteam Bravo 2	93
Final Fantasy IV	95	Sonny	98
Golden Axe: Beast Rider	97	The Immortals of Terra:	
Gride	99	A Perry Rhodan Adventure	95
Infinite Undiscovery	97	You Have to Burn the Rope	99
Iron man	92	Биатлон 2008	106
Leisure Suit Larry:		Закат Солнечной Империи	106
Box Office Bust	94	Лос-Анджелесский дрифт	106

Понятные игры. Легенды странствий 107
Правда о девятой роте 84
Рapunцель 107
Спецотряд «Кобра 11»: Дорожный патруль 107
Тургор 70



рецензии

рецензии



Тургор

Николай Дыбовский и возглавляемая им Ice-pick Lodge вновь сделали игру вне всяких стандартов и жанровых ограничений. «Тургор» одновременно похож и на сюрреалистическую авантюру, и на леденящий душу horror, и на философскую RPG. Уникальный проект.

64 Age of Conan: Hyborian Adventures

Увлекательный сюжет. Уникальное сочетание однопользовательского и онлайн-режимов игры, смертоносного оружия и магии, впечатляющих боссов и инновационной боевой системы, расчлененки и обнаженных красоток... Добро пожаловать в легендарную Хайборию!



Содержание →

Gameplay
DVD#7 (35)**Игры****Полные версии**

Perfect World

Shareware-игры

Алекс Гордон
Ков Болл
Построй-ка
Тайны Древних Льдов
Чудо ферма
Чужой Космос 2
Энциклопедия
пасьянсов. Том I
Dairy Dash

Flower Stand Tycoon

Magic Seeds

Money Tree

Mystery Cookbook

The Amazing Brain Train

Virtual Villagers – The
Secret CityWomen's Murder Club:
Death in Scarlet

Zen Fashion

**Демонстрационные
версии**

Sublustrum

Патчи**Русские версии**

9 рота 1.1

В тылу врага 2:
Братья по оружию
1.50.11

Выборы-2008.

Геополитический
симулятор 1.20

Герои

Мальгримии 2:

Нашествие
некромантов 1.007AGON: Потерянный
меч 1.04

Death Track:

Возрождение 1.2

King's Bounty:

Легенда о рыцаре 1.5

World in Conflict 1.008

Английские версии

Armed Assault 1.14

Assassin's Creed 1.02

Dominions 3:

The Awakening 3.17

Guitar Hero III:

Legends of Rock 1.3

Lost Empire:

Immortals 1.04

SimCity Societies
1.04.243

Sins of a Solar

Empire 1.05

The Settlers: Rise of
an Empire 1.6

The Sims 2: FreeTime

1.13.0.155

Tom Clancy's Rainbow

Six: Vegas 2 1.02

World in Conflict 1.008

PCAge of Conan: Hyborian
Adventures

Empire: Total War

Far Cry 2

Majesty 2:

The Fantasy
Kingdom Sim

Mass Effect

Space Siege

Spore

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

PS3

Haze

Metal Gear Solid 4:
Guns of the Patriots**Xbox 360**

Too Human

Видеоролики**Мультиплатформа**

Battlefield:

Bad Company

Beyond Good & Evil 2

Brothers in Arms:

Hell's Highway

Command & Conquer:

Red Alert 3

Dead Space

FaceBreaker

Guitar Hero World Tour

Kung Fu Panda

LEGO Batman:

The Videogame

Lost Planet:

Extreme Condition

Colonies Edition

Prince of Persia

World in Conflict:

Soviet Assault

**Обои для Рабочего
стола**

Beyond Good & Evil 2

Combat Arms

Dracula Origin

Penny Arcade

Adventures on the
Rain-Slick Precipice
of Darkness

Supreme Ruler 2020

System Mania

Trials 2 Second Edition

Обои от

GameWallpapers.com

**Утилиты,
программы и
драйверы на все
случаи жизни**Бесплатная
онлайн-играполная версия
на русском
языке

«Издательский Дом ИТС», редакция
журнала Gameplay, составители диска и
разработчики программных продуктов,
находящихся на нем, не несут
ответственности за те проблемы, которые
могут возникнуть при их использовании.
«Издательский Дом ИТС» и редакция

журнала Gameplay не осуществляют
техническое сопровождение и не
отвечают на вопросы, связанные с
функционированием программных
продуктов, размещенных на диске.
Техническая поддержка предоставляется
соответствующими службами компаний–

производителей этого ПО.
Все программы, помещенные на диск,
проверены антивирусным ПО.
«Gameplay-DVD, июль 2008» является
неотъемлемой составляющей журнала
Gameplay, № 7 (35), 2008 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

life:)+iPod



вільний life:)

0

коп./хв

Всі дзвінки за тарифом
всередині мережі!*

life:)

250 грн
на рахунок*

Купуй iPod nano 8 Gb
Отримуй стартовий пакет
і 250 грн на рахунок*

life:)
Можливо все!

*250 грн наділяються на безкоштовний період і можуть бути використані тільки для використання послуг. Детальні інформації про умови та тарифи на www.life.com.ua, або
8 800 20 1413. © Всі послуги надані за умови підписання угоди з мережею life:) або з пакетом послуг life:). Послуги доступні
підключеним до мережі абонентам 9809 AS, 9P 222715 код 17 11 2805 у ТОВ «Світлофон», 02110, м. Київ, вул. Сапегина, 11, номери 067 та 063.

Кратко

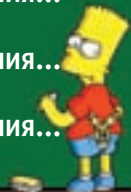
Подробнее на gameplay.com.ua

Напишите системные требования...

Напишите системные требования...

Напишите системные требования...

Напишите системные требования...



«Одноклассники» для геймеров

→ Вездесущая Electronic Arts приобрела компанию ThreeSF, Inc., которая занимается разработкой социальной сети для геймеров под названием Rupture. Проект сейчас находится в стадии закрытого бета-тестирования. Будет ли Rupture после совершения данной сделки ориентирована только на поклонников продукции EA, пока неизвестно.

Wii Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Wii Play	Nintendo	Nintendo
2	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA
3	Mario Kart Wii	Nintendo	Nintendo
4	SEGA Superstars Tennis	SEGA	Sumo Digital
5	Big Brain Academy: Wii Degree	Nintendo	Nintendo
6	Sonic and the Secret Rings	SEGA	Sonic Team
7	Carnival: Funfair Games	Take-Two	Cat Daddy Games
8	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Konami
9	Boom Blox	Electronic Arts	EA LA
10	Game Party	Midway	Midway

Чарты предоставлены Chart Track, ©2008 ELSA Ltd (www.elspa.com)

Xbox 360 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Grand Theft Auto IV	Take-Two	Rockstar North
2	Race Driver: GRID	Codemasters	Codemasters
3	Rock Band	Electronic Arts	Harmonix
4	Enemy Territory: Quake Wars	Activision	Nerve Software
5	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Infinity Ward
6	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision	Neversoft
7	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	Ubisoft	Ubisoft Montreal
8	Halo 3	Microsoft	Bungie
9	Iron Man: The Official Videogame	SEGA	Secret Level
10	UEFA Euro 2008 Austria-Switzerland	Electronic Arts	EA Canada

Чарты предоставлены Chart Track, ©2008 ELSA Ltd (www.elspa.com)

PS3 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Grand Theft Auto IV	Take-Two	Rockstar North
2	Haze	Ubisoft	Free Radical Design
3	Race Driver: GRID	Codemasters	Codemasters
4	Gran Turismo 5: Prologue	Sony	Polyphony Digital
5	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Infinity Ward
6	FIFA 08	Electronic Arts	EA Canada
7	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	Ubisoft	Ubisoft Montreal
8	Enemy Territory: Quake Wars	Activision	Underground Development
9	UEFA Euro 2008 Austria-Switzerland	Electronic Arts	EA Canada
10	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision	Neversoft

Чарты предоставлены Chart Track, ©2008 ELSA Ltd (www.elspa.com)



Гитарное турне

→ Компания Activision порадует нас новым проектом музыкального сериала Guitar Hero – Guitar Hero World Tour. Теперь к гитарам, идущим в комплекте, добавятся новые контроллеры: микрофон и барабанная установка. Помимо традиционной «карьеры», в World Tour появится возможность записы-

вать собственные треки в виртуальной студии, а также играть джем-сессии на восьмерых в многопользовательском режиме. В трек-лист обещают включить композиции таких исполнителей, как Eagles, Van Halen, Linkin Park и Sublime. Выход проекта на платформах PS3, Xbox 360, Wii и PS2 состоится этой осенью.





«Территория игр 2008»

→ В Киеве состоялась презентация «Территории игр 2008» – международной экспозиции интерактивных развлечений, которая будет проходить в павильонах «КиевЭкспоПлаза» с 30 октября по 2 ноября. Организатором мероприятия является компания «Евроиндекс», а его генеральным медиапартнером выступает журнал Gamerplay. За прошедшие три года «Территория игр» стала любимым и ожидаемым событием для отечественных геймеров. Как и раньше, все гости выставки смогут ознакомиться с новинками индустрии, посетить тематические семинары, принять участие в различных конкурсах и чемпионатах. В рамках мероприятия пройдет и небольшая конференция для игровых разработчиков. Подробная информация доступна на официальном сайте «Территории игр» game-expo.com.ua.



Антипиратский чип

→ Компания Trusted Computing Group считает, что изобрела панацею против компьютерных пиратов – специальный чип TPM (Trusted Platform Module), встраиваемый в PC. С его помощью планируют отслеживать законность запускаемого программного обеспечения. Основатель Atari Нолан Бушнелл (Nolan Bushnell) уже успел заявить, что данное устройство позволит победить «цифровых флибустьеров». Стоит, впрочем, заметить, что чип TPM устанавливается в ноутбуки еще с 2006 года и на уменьшение контрафактных копий ПО и игр данное начинание особо не повлияло.

Консольные цифры

→ Корпорация Microsoft радостно отчиталась – мировые продажи консоли Xbox 360 превысили 19 миллионов штук (причем 10 млн из них были реализованы в США), а число пользователей онлайн-сервиса Xbox Live! перевалило за 12 миллионов человек. В свою очередь Sony поспешила сообщить, что PlayStation 3 уже приобрели более 13 млн геймеров – при этом представители компании не забыли похвастаться снижением себестоимости приставки. Nintendo же не делала никаких заявлений – ее Wii и так лидирует в консольных войнах с впечатляющими 24,5 миллионами отгруженных устройств.

Проблемы Square Enix

→ Дела у Square Enix, оказалось, идут совсем не так хорошо, как предполагало ее руководство. По итогам последнего финансового года ее доходы не возросли, а снизились на 9,8% со 163,5 до 147,5 млрд иен (с 1,6 до 1,4 млрд долларов), упала операционная прибыль и стоимость акций. Йоичи Вада (Yoichi Wada) – глава Square Enix – в интервью Reuters сказал, что издательство будет пересматривать собственную политику и, возможно, даже объединится с другой компанией.



360Я СПРАВЖНИХ ПЕРЕМОГ



PC Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Age of Conan: Hyborian Adventures	Eidos	Funcom
2	Football Manager 2008	SEGA	Sports Interactive
3	The Sims 2: Freetime	Electronic Arts	Maxis
4	Race Driver: GRID	Codemasters	Codemasters
5	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Infinity Ward
6	Warhammer 40 000: Dawn of War – Soulstorm	THQ	Relic
7	The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts	Maxis
8	Civilization IV Complete	Take-Two	Firaxis
9	The Sims 2: Castaway Stories	Electronic Arts	Maxis
10	World of Warcraft: Battle Chest	Vivendi Games	Blizzard

Чарты предоставлены Chart Track, ©2008 ELSA Ltd (www.elsa.com)

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Age of Conan: Hyborian Adventures	Eidos	Funcom
2	Mass Effect	Electronic Arts	BioWare
3	Warhammer Online: Age of Reckoning (preorder)	Electronic Arts	EA Mythic
4	World of Warcraft: BattleChest	Vivendi Games	Blizzard
5	LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	Traveller's Tales
6	The Orange Box	Electronic Arts	Valve Software
7	Age of Conan: Hyborian Adventures Collector's Edition	Eidos	Funcom
8	Spore Creature Creator	Electronic Arts	Maxis
9	BioShock	Take-Two	Take-Two Boston
10	SimCity 4 Deluxe	Electronic Arts	Maxis

PC Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	Assassin's Creed	«Акелла»	Ubisoft Montreal
2	Sublustrum	«Новый Диск»	Phantomery Interactive
3	«Турок»	«Новый Диск»	Propaganda Games
4	«King's Bounty: Легенда о рыцаре»	«1С»	Katauri Interactive
5	«Турок» (специальное издание)	«Новый Диск»	Propaganda Games
6	Call of Duty 4: Modern Warfare	«Новый Диск»	Infinity Ward
7	«WorldShift: Апокалипсис завтра»	«Акелла»	Black Sea Studios
8	«Снайпер. Цена победы»	«Новый Диск»	City Interactive
9	«Секретные материалы ФБР: Смерть как искусство»	«Новый Диск»	City Interactive
10	S.T.A.L.K.E.R.	GSC Game World	GSC World Publishing

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

PS2 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	UEFA Euro 2008 Austria-Switzerland	Electronic Arts	HB Studios
2	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision	Budcat Creations
3	Iron Man: The Official Videogame	SEGA	A2M
4	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	EA Black Box
5	Ratchet & Clank: Size Matters	Sony	High Impact Games
6	The Sims 2: Castaway	Electronic Arts	Maxis
7	PDC World Championship Darts 2008	Oxygen Interactive	Mere Mortals
8	SEGA Superstars Tennis	SEGA	Sumo Digital
9	Guitar Hero II	Activision	Harmonix
10	MX vs ATV Untamed	THQ	Incinerator Games

PSP Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Iron Man: The Official Videogame	SEGA	A2M
2	God of War: Chains of Olympus	Sony	Ready at Dawn Studios
3	UEFA Euro 2008 Austria-Switzerland	Electronic Arts	Hb Studios
4	WWE Smackdown vs Raw 2008	THQ	Yuke's
5	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	EA Black Box
6	The Simpsons Game	Electronic Arts	Rebellion
7	Medal of Honor: Heroes 2	Electronic Arts	EA Canada
8	MX vs ATV Untamed	THQ	Tantalus
9	FlatOut: Head On	Empire Interactive	Six By Nine
10	Aliens vs Predator: Requiem	Vivendi Games	Rebellion

DS Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo	Nintendo
2	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA
3	Cooking Mama 2	505 Games	Cooking Mama Limited
4	High School Musical 2: Work This Out!	Disney Interactive Studios	A2M
5	Mario Kart DS	Nintendo	Nintendo
6	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
7	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo	Nintendo
8	Imagine: Babies	Ubisoft	Visual Impact
9	More Brain Training from Dr. Kawashima	Nintendo	Nintendo
10	My Word Coach	Ubisoft	Ubisoft Montreal

Чарты предоставлены Chart Track, ©2008 ELSA Ltd (www.elsa.com)

Возвращение в Средиземье

→ Electronic Arts и Pandemic Studios официально анонсировали The Lord of the Rings: Conquest – проект, являющийся по сути Star Wars: Battlefront, но перенесенный в иной сеттинг. Акцент все так же делается на онлайн-поединки: нам предложат выбрать роль воина, мага, скаута или лучника и принять участие в ключевых сражениях Войны Кольца. Обещают очень динамичный геймплей, систему комбо-ударов, осады замков и оригинальные сетевые режимы – вроде погони за Фродо, который будет убегать от игроков-назгулов. Звучит заманчиво. Выход проекта намечен на осень этого года.



Казуальный горстрой



→ Компания Electronic Arts анонсировала SimCity Creator, которая выйдет на консолях Nintendo Wii и DS. В игре будет присутствовать знакомая разбивка города на различные зоны (жилая, коммерческая, индустриальная), а виртуальные здания порадуют архитектурой в духе традиций Америки, Европы или Азии. Кроме того, в версии для Wii появится возможность контролировать катастрофы: например, направлять торнадо с помощью wiimote. Настораживает одно: заявлено, что данный проект станет самым «беззаботным и понятным» в линейке SimCity. Кажется, они в EA не поняли одну простую вещь – неплохую в общем SimCity Societies погубила как раз ее излишняя казуальность.

Грехи Nintendo

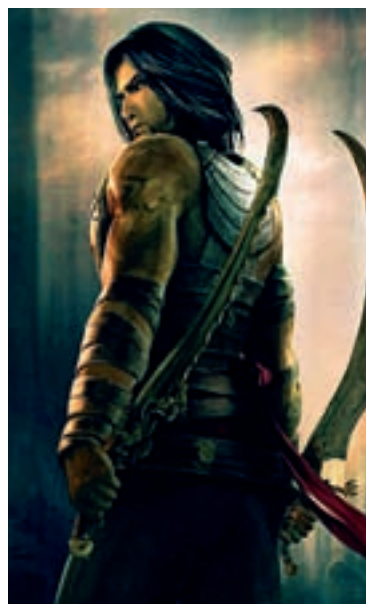
→ Небольшая техасская фирма Anascape выиграла в суде дело против самой Nintendo, доказав, что при производстве контроллеров для консолей GameCube и Wii японский гигант нарушил патенты, зарегистрированные Anascape. Nintendo обязали выплатить компенсацию в размере 21 млн долларов. Интересно, но ранее Anascape сумела добиться возмещения убытков и от Microsoft, правда, во внесудебном порядке. Так что сумма сделки, заключенной между этими компаниями, осталась неразглашенной.





Голливудский принц

➔ На главную роль в предстоящей экранизации Prince of Persia, как оказалось, приглашен Джейк Гилленхаал (Jake Gyllenhaal), известный по «Донни Дарко» и «Послезавтра». Кроме того, мы увидим и Альфреда Молину (Alfred Molina) – «Фрида», «Шоколад», «Человек-паук 2». Режиссером картины, напомним, является Майкл Ньюэлл (Mike Newell), снявший «Гарри Поттер и кубок огня», «Донни Браско», «Четыре свадьбы и одни похороны». Выход Prince of Persia: Sands of Time в прокат намечен на 2009 год.



Парой строк

Saints Row 2 появится на прилавках лишь 14 октября, а не 26 августа, как обещалось ранее. Разработчики извинились за задержку и сослались на желание провести более качественное тестирование.

Общий тираж игр серии Gran Turismo превысил 50 млн копий. Самой популярной все еще остается Gran Turismo 3 – любители автосимуляторов к настоящему времени успели купить более 14,9 миллионов коробок.

Action Fracture появится на прилавках в октябре этого года.

Долгожданная MMORPG Age of Conan: Hyborian Adventures спустя месяц после своего запуска уже набрала более 400 тысяч подписчиков. Впечатляющий старт!

Сиквел Killzone выйдет лишь в феврале 2009-го.

Компания Halcyon, известная как обладательница прав на франчайз Terminator, собирается выпустить игровые проекты по мотивам произведений фантаста Филиппа К. Дика. К сожалению, претенденты на «игроизацию» не называются.

Too Human, многострадальный долгострой от компании Silicon Knights на движке Unreal Engine 3.0, появится в продаже в Европе 29 августа этого года.

Фаны Metallica в обозримом будущем получат подарок от Activision – специальный проект из серии Guitar Hero под говорящим названием Guitar Hero: Metallica.

Bethesda Softworks (Fallout 3, серия The Elder Scrolls) и студия Splash Damage (Enemy Territory: Quake Wars) подписали договор о долгосрочном сотрудничестве. Правда, какие именно проекты станут разрабатывать новообразованный альянс пока, увы, неизвестно.

Третий киевский чемпионат по Pump It Up!

➔ Сообщество «Oni! Club» снова собирает лучших памперов Украины и России на танцевальную битву! Третий киевский чемпионат по Pump It Up! пройдет 28 июня в «Кибальчиш Киндерплац» на территории ТРЦ «Большевик» (г. Киев, ул. В. Гетьмана, 6). Игровая зона находится на втором этаже рядом с «Ледовой Ареной». Начало мероприятия в 13:00. Подробности на bemanicclub.com.



Crysis Warzone

➔ Ресурс inCrysis сообщает, что компания CryTek зарегистрировала торговую марку (и доменное имя) Crysis Warzone. По всей видимости, так будет называться или сиквел оригинальной Crysis, или (что более вероятно) некий spin-off, рассчитанный на многопользовательскую игру. По неподтвержденной информации, разработкой последнего уже давно занимается киевская студия CryTek.

КиноШок

➔ Издатель Take-Two Interactive подписала с кинокомпанией Universal Pictures контракт на съемку полнометражной ленты по мотивам игры BioShock. Режиссером картины назначен Гор Вербински (Gore Verbinski), известный прежде всего благодаря «Пиратам Карибского моря». Сценаристом выступает Джон Логан (John Logan), трудившийся над «Стар Трек: Немезида» и великолепным «Авиатором». Дата выхода фильма в прокат пока неизвестна – скорее всего, мы увидим экранизацию знаменитого проекта не раньше 2009 года.



Новости киберспорта



Сергей Бубка – воплощение олимпийских принципов



Квакеры – народ позитивный

WCG UKRAINE: ПОЕХАЛИ!

Наступило долгожданное лето, а это, как известно, самое время для проведения отборочных на World Cyber Games в Украине. Тысячи игроков готовы взять в руки мыши, рули и геймпады, чтобы снова попробовать прикоснуться к мечте – получить шанс попасть на суперфинал мирового форума.

Перед стартом отборочных туров организаторы, как водится, устроили небольшую пресс-конференцию, на которой и поведали журналистам о своих планах.

Схема проведения и перечень официальных дисциплин по сравнению с прошлым годом не изменились – нас снова ждут отборочные по Counter-Strike 1.6, StarCraft: Brood

War, Warcraft III: The Frozen Throne и FIFA Soccer 08 с тем же количеством квот по городам. Нововведением в 2008 г. станет турнир на мобильных телефонах по Java-игре «Атака Рональдиньо». Играть планируется на смартфонах Samsung G810, а чтобы набить руку перед турниром, «Атаку» можно будет бесплатно загрузить с WAP-сайта Samsung Fun Club. Кроме того, за неделю до старта отборочных игр в каждом клубе, участвующем в соревнованиях, всем желающим позволят тренироваться непосредственно на самих смартфонах.

Победители отборочных турниров получат квоту на национальный финал, который по традиции состоится в Киеве 16–

17 августа. Победители национального финала (по одному игроку в StarCraft и Warcraft III, команда по Counter-Strike и два лучших специалиста по FIFA) войдут в состав сборной Украины, которая в ноябре этого года отправится в Кельн на Гранд-финал WCG. К слову, в качестве болельщика к сборной присоединится и занявший первое место в мобильном игровом турнире.

Стоит отметить участие в пресс-конференции выдающегося отечественного легкоатлета Сергея Бубки, чемпиона Олимпийских игр и неоднократного чемпиона мира по прыжкам с шестом, а также процесс передачи «виртуального огня WCG», когда самый известный украинский

геймер Михаил «HoT» Новопащин принял его от чемпиона мира по NFS россиянина Алана посредством телемоста.

- **28–29 июня** – Львов (клуб TNT Arena)
- **5–6 июля** – Симферополь (клуб PRO)
- **12–13 июля** – Одесса (клуб «Ангар 18»)
- **19–20 июля** – Донецк (клуб «КиберСпорт АРЕНА»)
- **26–27 июля** – Харьков (клуб «Полигон»)
- **2–3 августа** – Днепропетровск (клуб CHATRIX)
- **9–10 августа** – Киев (клуб Samsung C:\Club\ Livoberezhna)



Михаил «HoT» Новопащин принимает эстафету виртуального огня WCG



«Лето, как известно, – самое время для проведения отборочных на WCG в Украине»



Этот неизвестный совершил очень серьезную ошибку

УКРАИНСКАЯ ЛИГА NCL

18 мая в Киеве состоялись финальные игры одной из самых больших отечественных лиг по Counter-Strike – MSI National Cybersport League. Финалу предшествовали отборочные в девяти городах Украины (Киев, Днепропетровск, Донецк, Львов, Севастополь, Харьков, Керчь, Луганск, Одесса) и в столице Молдовы (Кишинев), проходившие на протяжении нескольких месяцев. В общей сложности в региональных квалификациях приняло участие более тысячи игроков!

В финале состоялась встреча 28 сильнейших команд Украины (и двух лучших команд Молдовы), где в ходе напряженной борьбы, продолжавшейся в течение почти це-

лых суток, определились победители. Первое место заслуженно завоевали лидеры украинской CS-сцены команда A-Gaming – ребята выиграли пять ноутбуков от главного спонсора, второе место заняла DTS.Chatrux, третье – NumbazZ.Airbites. За фотоматериалы благодарим *gameinside.ua*.

ASUS SPRING

Начиная с января 2003-го в России ежеквартально проходят турниры серии ASUS Open, на которых профессиональные геймеры со всего постсоветского (и не только) пространства соревнуются в самых популярных дисциплинах.

В мае этого года состоялся очередной, 21-й турнир серии ASUS. На

Победители ASUS Spring 2008		
Место	Команда/игрок	Приз, долл.
Counter-Strike 1.6		
1	Amazing Gaming	6400
2	EYEsports	4200
3	Coming Soon	2500
4	tp.uSports	1700
DotA Allstars		
1	Virtus.Pro	2500
2	Wolker Gaming	1650
3	Rush3D	800
4	SK-Gaming	400
FIFA 08		
1	RoX'Alexx	800
2	forZelpavjke	420
3	PinCho'EA/Kalinichenko	250
4	PinCho'EA/Mascherano	150
Quake 3		
1	Nike	800
2	Rush3D.Makaveli	420
3	bStyle*eNemy	250
4	fnatic-Cypher	150
WarCraft III		
1	Gravitas.Titan	800
2	Ipoh	420
3	Gravitas.Rob	250
4	Gravitas.Xyligan	150

него можно было попасть как через отборочные соревнования (Counter-Strike 1.6 Masters проводились во многих крупных городах СНГ), так и в свободном порядке (на многочисленных открытых номинации).

В дисциплине Counter-Strike именитых зарубежных гостей не было вовсе – в этот раз за главный приз боролись исключительно украинские, российские и белорусские команды. Нашу страну представляли пять хорошо известных коллективов – DTS (выиграли квоту в Брянске), AG, HR, KillAll (все



Победа близка!



А прыжок на педалях?

ГРАЙ НА МАКСИМУМ!

TEXTURE QUALITY HIGH
OBJECTS QUALITY HIGH
SHADOWS QUALITY HIGH
PHYSICS QUALITY HIGH
SHADERS QUALITY HIGH



www.ggshop.com.ua

Тел.: (044) 222-8263

(044) 222-8265

info@ggshop.com.ua

ДОСТАВКА ПО КИЕВУ ТА РЕГІОНАМ



Огромное количество мониторов для зрителей – уже добрая традиция



Что за чемпионат без Grubby и его подружки?

три победы на всеукраинских отборочных в Киеве), а также команда eXplosive – они получили специальное приглашение от организаторов ASUS.

Сказать, что именно украинские команды были фаворитами на этом турнире, – не сказать ничего. Однако, несмотря на довольно благоприятные условия и хорошую форму наших спортсменов, этот чемпионат оказался непростым для отечественных коллективов. С огромным трудом им удалось преодолеть групповые этапы, а уж о борьбе за золото и говорить нечего. Что вполне ожидаемо, преуспели киевляне AG, которые и заняли первое место. Да и вообще, когда в тройку лучших входят две украинские команды – это уже повод для гордости.

В номинации DotA Allstars было еще веселее: на турнир приехала SK, в составе которой играют живые легенды DotA-сообщества, а

«Сказать, что именно украинские команды были фаворитами на этом турнире, – не сказать ничего»

также россияне Virtus.Pro, где легенды сидят в запасе, а в основном составе выступают просто боги. Собственно, противостояние «Шведы vs. россияне» и было лейтмотивом соревнований в этой дисциплине. В качестве третьей силы на турнире присутствовали украинцы WG, на которых тоже возлагались большие надежды. После череды довольно напряженных игр стало понятно, что шведам тут ловить нечего, – в финальной стадии чемпионата они уступили и нашим, и русским, в итоге заняв третье место. WG – вторые, Virtus.Pro – первые.

Едва ли можно где-то увидеть больше ветеранов, чем на ASUS Cup, когда там проходят игры по

StarCraft. В этой дисциплине все определилось еще до начала соревнований – ну посудите сами: два украинца (Ra и Strelak) входят в Топ 3 сильнейших некорейских игроков мира и оба они приехали на турнир в отличной форме. Как оказалось, москвич Android тоже не растерял былого мастерства – он занял второе место, первое уступив одесситу Ra. Strelak – третий.

Главным квакером СНГ по праву признан россиянин Nike – даже такие известные игроки, как Makaveli и Cypher, не смогли его одолеть. Впрочем, на турнире по каким-то причинам отсутствовала легенда мирового Q3 – Cooler, поэтому по его возвращении все наверняка станет на свои места.

И напоследок пару слов о FIFA. Тут мы могли наблюдать долгожданное возвращение чемпиона: после почти годичного перерыва на игровой олимп снова взобрался Alex.

РЕЗУЛЬТАТЫ KODE5 MOSCOW

В России состоялся чемпионат по компьютерным играм KODE5. KODE5 зародился в Китае несколько лет назад, и очередные состязания после долгих переговоров и поиска спонсоров решено было провести в Москве. Призовой фонд в 60 000 долл. вполне конкретно обозначил реальный уровень соревнований – на турнир съехались только самые сильные геймеры мира.



Горячий испанский геймер



KODE5 – команда mTw.AMD за игрой



KODE5 Moscow

Место	Команда/игрок	Приз, долл.
Counter-Strike 1.6		
1	mTw.AMD	25 000
2	fnatic	10 000
3	SK-Gaming	5000
4	MYM	—
WarCraft III		
1	WE.Infi	10 000
2	fnatic.Shy	4000
3	wicked.Soccer	3000
4	mouz.Hasuobs	—

KODE5 Moscow организовали на славу: игрокам предоставили все условия, чтобы показать свое мастерство, а зрители получили возможность бесплатно приобрести к мировому киберспорту. Дисциплин на турнире было две – Counter Strike 1.6 и Warcraft III, и в каждой происходила ожесточенная борьба.

В Warcraft все прозаично – если в групповой турнир вместе с тобой попадает один азиат, значит, ты выходишь из группы на втором месте. Если их больше чем один, – просто отправляешься читать газеты и слушать радио. Сильнейший российский варкрафтер Deadman перед стартом турнира направо и налево раздавал интервью, в которых прочил себе место в Топ 3, но в итоге не выиграл на турнире ни одной игры. Да и другим сильным европейцам пришлось хорошо постараться, чтобы доползти до плей-офф. Однако чуда не случилось – в полуфиналах мы увидели двух представителей Кореи и одного китайца, а также немца, чтобы Европе не было так обидно. В финале победил Китай – WE.Infi показал себя настоящим монстром.

Украинские любители Counter-Strike вовсю болели за днепропет-

ровцев HR – именно они представляли нашу страну на этом турнире. Они же оказались единственной командой из СНГ, по итогам группового этапа вышедшей в сетку плей-офф. Однако уже в первом туре там их ждали шведы mTw, осилить которых уже не вышло. Как оказалось, проиграли мы будущим чемпионам. mTw взяли верх над SK Gaming, а затем в финале разгромили fnatic, продемонстрировав высокую собранность и концентрацию. Вот теперь, уже будучи победителями, можно позволить себе и vodka, и matreshki!

И конечно, отдельного упоминания заслуживают дневники иностранных игроков. После посещения Москвы они долго спорили о том, какому советскому дизайнеру пришлось в голову сделать в гостиничном пододвешеннике отверстие для одеяла прямо по центру и как русские умудряются влезать в переполненный вагон метро, ничего себе не сломав.

EUROPEAN NATIONS CUP

Воистину удивительные дела происходят в рамках европейской онлайн-лиги ENC: сначала наша сборная по Warcraft со счетом 4:1 победила голландцев (Grubby, RotterdaM и компания), после чего умудрилась проиграть (2:3) довольно посредственным немцам. Впереди матчи против Франции и Болгарии. Сейчас Украина занимает второе место в группе и имеет хорошие шансы остаться в верхней части таблицы. Напоминаем, по итогам группового турнира лучшие команды из каждой группы встречаются друг с другом на зубодробительном LAN-финале с солидным призовым фондом.



Игровая зона CODE5



SAPPHIRE

www.sapphiretech.com

РОЗІГНАНИЙ ДЛЯ ТЕБЕ ПРОСТО ГРАЙ

революційна система охолодження

vapor-x

TOXIC
SAPPHIRE HD 3870



НІМІ
HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE



Дистрибутори:

ASBIS www.asbis.ua

COMPASS www.compass.ua

ЕЛКО www.elko.kiev.ua

Квазар Мікро www.kvazar-micro.com

MTI www.mti.ua

DTS Cup 2008

Виктор Анохин



Награждение победителей



nioTeam – победители CS Non-Pro



Зрители остались довольны увиденным

➔ Турниры серии DTS Cup проводятся в Днепропетровске с 2004 года и уже давно получили признание комьюнити как качественные и интересные киберспортивные соревнования. DTS Cup широко освещается в прессе и на телевидении, а по объему призовых фондов даст фору любому подобному мероприятию в Украине.

Однако нет предела совершенству – в этом году организаторы DTS решили сделать что-то выдающееся. Чего может хотеть украинский киберспортсмен от и без того отличного чемпионата? Правильный ответ – еще больше призовых денег, еще больше зарубежных гостей и красочных игр на огромной сцене.

DTS Cup образца 2008 года оказался по-настоящему международным: были приглашены такие команды, как gossat и Team Excello (Финляндия), hoorai (Германия) а также многие другие сильные коллективы из России и прочих стран СНГ. Для чемпионата, проводимого в Украине, это очень круто.

Были установлены следующие дисциплины: Counter-Strike 1.6 отдельно для профессионалов и новичков, а также FIFA 08 и DotA Allstars. Турнир проходил в течение двух дней, для игроков выделили три лучших клуба Днепропетровска и кинозал с собранной там киберареной для проведения важных матчей и всяческих массовых мероприятий.

Начнем с самого интересного – с разборок «отцов». Основное внимание, конечно же, было приковано к зарубежным гостям. Высказывались опасения, что украинцам попасть в полуфиналы вообще нереально, с такими-то конкурентами. Однако на деле вышло иначе. Финны gossat, весьма успешно выступающие на европейской арене, проиграли все (!) матчи в своей группе – они не смогли одолеть не только HR и EYESports, но и киевский «микс» Turbo. Похожее произошло и с Excello, хотя соперники у них были послабее. Остается лишь догадываться о причинах подобного провала. Зато у немцев и россиян проблем не было, они

«В этом году организаторы DTS решили сделать что-то выдающееся»

«Основное внимание, конечно же, было приковано к зарубежным гостям»



уверенно набрали необходимое для выхода в четвертьфиналы количество побед. Таким образом, важнейшие битвы пришлось на второй день соревнований.

И вот они – игры плей-офф. Первой сенсацией четвертьфинала оказался вылет hoora! благодаря стараниям днепропетровских HR: матчи были затяжными, и победа далась украинцам ой как нелегко. Представьте себе – состоялись четыре (!) дополнительные игры для определения победителя. Прошлогодние чемпионы forZe уступили своим землякам из 88 Gaming, а киевляне A-Gaming обыграли в своеобразном дерби команду eXplosive. В полуфиналах команда 88 Gaming не смогла одолеть все тех же HR, а москвичи EYESports сравнительно легко обошли A-Gaming.

Наконец финал соревнований по Counter-Strike среди профессионалов. Его, уверен, надолго запомнят те, кто присутствовал в зрительном зале. HR против EYESports. Первую карту, de_inferno, после ожесточенных боев украинцы все же отдали. Второй была de_nuke, и она снова осталась за москвичами. После взятия 15 раундов для победы им оставалось выиграть еще один. И этот последний оказался для EYESports роковым. Благодаря

бешеной поддержке публики и болельщиков днепропетровская команда смогла совершить невероятное – вытащить пять раундов подряд и свести дело к дополнительным встречам. Была здесь, конечно, и доля везения: достаточно вспомнить момент с разрядкой бомбы единственным оставшимся членом команды HR с пятью очками здоровья, и все это под ураганным огнем террористов, без права на ошибку, потому что проигранный раунд означал поражение на турнире. Дополнительные встречи завершились в пользу HR, и счет по картам сравнялся – 1:1. Ну а дальше нужно было только добиться морально сложенных москвичей, что днепропетровцам и удалось сделать на de_dust2. Это была вторая крупная победа HR в Украине! Ребята из EYESports даже после вручения им приза за второе место выглядели очень растерянно – они не могли понять, как же так получилось. А ведь все просто – в родном доме и стены помогают.

И еще вести с полей Counter-Strike. Ставка на непрофессиональные CS-команды оказалась очень удачной – посоревноваться съехались целых семьдесят коллективов. Первый приз в итоге достался niceTeam, второе место заняли GG

из Одессы. Уровень игры они показали не ахти, зато какой задел на будущее! Сколько новых звездных составов выйдет из этих перспективных ребят – не секрет.

Посмотрим, что там в номинации «виртуальный футбол». Кто оказался круче, чем Walkman? Пока никто, потому и кубок, и четыре тысячи призовых уходят к Олегу Хмаре. Желающих поставить кубок на полку в своей комнате было очень и очень много, но помешать мастеру опять не смог никто.

И наконец, DotA Allstars. Несмотря на статус «Open» и серьезные призовые, для участия в турнире регистрировались всего 15 команд. Возможно, виной тому присутствие настоящих монстров всемирной DotA-сцены – россиян Virtus.Pro и украинцев Walker Gaming. Если в других дисциплинах у кланов среднего уровня всегда есть шансы на фантастический поворот событий, то про DTS DotA так не скажешь. Вопрос был лишь один – кто же займет первое место? После проигрыша украинской сборной россиянам на последнем чемпионате мира исход DTS имел принципиальное значение для обеих сторон. Нашим соотечественникам нужно было взять реванш, северным соседям – дока-

зать, что они способны победить, где бы ни проходили игры. Финал вышел очень напряженным, и после счета 1:1 был разыгран решающий матч. Тут все сложилось для WG как нельзя удачнее, и кубок заслуженно достался украинским ребятам.

Итак, DTS Cup оправдал оказанное ему высокое доверие. А ведь сколько еще есть иностранных команд, которых не разбивали в пух и прах в Днепропетровске... Короче говоря, с нетерпением ждем продолжения.

DTS CUP 2008

Место	Команда / Игрок	Приз, долл.
Counter-Strike 1.6		
1	HR	3000
2	EYESports	1600
3	A-Gaming	1000
4	88 Gaming	700
Counter-Strike 1.6 Non-Pro		
1	niceTeam	1000
2	GoodGame	600
3	Tod.chatrix	400
4	FBI	200
DotA Allstars		
1	WG	1000
2	Virtus.Pro	600
3	chatrix	400
4	xLo	200
FIFA 08		
1	forZe.Walkman	800
2	myCore'BlooD	400
3	EyE.Hacker	300
4	L3.Spawn	200

Обратная связь

Голосования

ИГРА МАЯ

1. Race Driver: GRID – 68%
2. Age of Conan: Hyborian Adventures – 48%
3. Тургор – 35%
4. Haze – 17%
5. Sam & Max: Season 2 – 13%
6. Boom Blox – 9%
7. Emergency Mayhem – 2%

Всего в опросе приняло участие 235 человек. Можно было выбрать три игры.

ЛУЧШИЙ СПОСОБ ПОТРАТИТЬ ШАЛЬНЫЕ ДЕНЬГИ

1. Сделать апгрейд PC – 47%
2. Купить Xbox 360 – 31%
3. Купить PlayStation 3 – 27%
4. Купить Nintendo Wii – 6%

Всего в опросе приняло участие 357 человек.

К КАКОМУ УСТРОЙСТВУ ВЫВОДА ИЗОБРАЖЕНИЯ ВЫ ПОДКЛЮЧАЕТЕ КОНСОЛЬ?

1. LCD-телевизор – 42%
2. Монитор – 32%
3. Плазменный телевизор – 24%
4. CRT-телевизор – 16%
5. Проектор – 3%

Всего в опросе приняло участие 280 человек.



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

Наши читатели пишут

ПОСТ, ПОЛНОСТЬЮ ПОСВЯЩЕННЫЙ РАЗМЕРАМ ЖЕНСКОЙ ГРУДИ

Размер имеет значение. Именно так считают игроки новой MMORPG – Age of Conan, они очень уж расстроились из-за того, что Funcom выпустила патч, уменьшающий рельефность бюстов женских персонажей. После этого события форум просто-таки начал трещать по швам, каждый высказывал свое мнение о нововведениях разработчиков. Теперь сотрудники Funcom уверяют своих подписчиков: команда, мол, работает над «антипатчем», который увеличит грудь до прежних довольно больших размеров. А вы говорите, геймплей и графика у игроков на первом месте...

«FOnline – MMORPG на базе графики и игрового мира второй Fallout. Разумеется, пока что есть баги и проблемы с балансом, но проект уже играбелен»
vasay

Самое время добавить опцию Размер груди в стандартные графические настройки наравне с разрешением экрана и детализацией текстур.

Creed

А смысл? Ее всегда будут выкручивать на максимум.

grayraw

Даже не знаю... Кому-то нравятся огромные сиськи? Всего должно быть в меру, и сисек тоже.

Anball

Предлагаю переименовать журнал!

nukarmer

Геймтитс?

Biomechanical

Какой смысл было вообще этот патч делать? :)

goose

Они говорят, якобы патч был не «про сиськи», а «про игровую механику». Ну и что-то, мол, глюкануло и сиськи сдулись. Хотя злые языки утверждают – сдулись не случайно, а специально. А теперь вот придется надуть обратно, потому как комьюнити взбунтовалось.

nukarmer

Вот бы сделали так – чем выше уровень персонажа, тем больше грудь!

Zluk

Сиськи должны быть реальными, а не виртуальными!!!

stalker.em.



Навчайся кольорово!



До кожного комп'ютера DiMastri



ПОДАРУНОК!
500
Скорості MF 140

Ваша компанія отримує подарунок HP Color LaserJet MF 140 за кожну купівлю 500 копійок DiMastri.

1798



Комп'ютер DiaWest BASE I
(C 430/i945G/1024/
160/SVGA/int/DVD-RW)

Акція БФП в подарунок
дійсна з 1.07 до 31.08.2008 року

Телефони інформаційної лінії:
Київ: 251 11 11
Україна: 8 800 302 302 0

Телефонный звонок по Тарифному и Единому номеру, а также интернет-сервисы, работающие по тарифу, не работают с 1.06.2020 г. по 31.07.2020 года. Прием звонков и интернет-сервисы возобновят работу с 01.08.2020 г.

Найбільша мережа магазинів
комп'ютерної техніки в Україні



В то время как «мечта создать свой Fallout (online)» у нас считается проблемой переходного возраста молодых игровых студий, кое-кто уже добрался до первого публичного теста.

Online – MMORPG, написанная с нуля, но на базе графики и игрового мира второй Fallout. Разумеется, пока что есть баги и проблемы с балансом, но проект уже изгреблен, и главное, виден внушительных размеров потенциал.

Для запуска игры требуется
Fallout 2

Глюков там немало, но ведь они совсем недавно открыли публичный бета-тест ;)

Интересно, если кинуть туда
яблоко, оно сможет упасть? :)))
-рр

Товарищам разработчикам, видно, очень захотелось поспать в тюряге годик-другой. Или игра бесплатная? Думаю, когда узнают о ней Bethesda и Interplay, у разработчиков начнутся ОЧЕНЬ веселые деньки.

Shockwave

А товарищи находятся in Soviet Russia.

Вариант с покупкой суда, как это было с Разгарок-онлайн, не проходит. Нет заинтересованных лиц в самой Soviet Russia.

По-вашему, нормы международного авторского права не распространяются на страны бывшего СНГ? Насколько мне известно, РФ, Украина и ряд других стран все же подписали определенные документы о соблюдении международного авторского права. Хотя если это будет БЕСПЛАТНЫЙ мод – тогда я думаю, никаких коллизий не произойдет. Поживем – увидим.

Читайте внимательно: де-юре распространяются, а де-факто в России никто не почешется, если не задеты интересы кого-то из своих.

Вчера играл. Ну что можно сказать? «Рашен сервер». Защиты от player killing и NPC-охранников нет в принципе. Я конечно понимаю – пустошь и все дела, но не для наших же серверов! Квесты вроде те же, S.P.E.C.I.A.L. и инвентарь – тоже.

Из походовой системы вообще сделали непонятную ерунду.

Zikk

В качестве технодемки – замечательно, согласен. Но пока гейм-дизайна в игре как такового нет. Нет данженов, инстансов, крафта, боссов, социального элемента (party/guilds) – т. е. нет мотивации. Непонятно, что в игре делать.

GBA MUTANT

Человек со сложносочиненным ником perfectlymadebirds решил не выбрасывать в мусорное ведро сломанный Game Boy Advance, а превратить его в произведение виртуального искусства. Для этого портативная консоль была засунута в микроволновку и безжалостно прожарена в течение трех с половиной минут. После чего получившаяся пластиковая масса сфотографирована и обработана в Photoshop. Результат – на картинке ниже.





Сергей Галёнкин

Ubideys 2008

Второе «карманное» мероприятие Ubisoft оказалось неоднозначным. С одной стороны, событие прошло с бóльшим размахом: ночная экскурсия в Лувр, два полных дня на знакомство с проектами вместо одного, в полтора раза больше приглашенных представителей прессы (кстати, огромное спасибо компании SoftClub за организацию поездки).

Но с другой – количество показанных игр оказалось невелико, а новых, ранее не виденных проектов – и вовсе кот наплакал. Зато у журналистов была возможность внимательно изучить каждую представленную игру.



→ Компания Ubisoft сделала всем приглашенным на Ubidays поистине королевский подарок – арендовала Лувр, предоставив мне и еще сотне счастливчиков возможность без особой спешки в тишине и спокойствии осмотреть достопримечательности музея. Мероприятие так и назвали «Ночь в музее» – ведь началось оно в десять вечера и продолжалось до двух часов ночи.

Забавно, что в приглашении на Ubidays это событие значилось как «Уникальная возможность погрузиться во вселенную "Кода

да Винчи"». И если бы не расшифровка мелким шрифтом ниже – «посетив ночной Лувр», никто, вероятно, и не соблазнился бы таким предложением. Видимо, недалеко то время, когда на побережье Нормандии поставят мемориальную табличку: «Здесь происходили события фильма "Спасение рядового Райана"», а на памятнике Богдану Хмельницкому в Киеве допишут пояснение: «Один из персонажей игры "Казачи"». Ну а «S.T.A.L.K.E.R.-туры» на ЧАЭС ушлые коммерсанты и так организуют уже довольно давно.

Рассказать же про Лувр мне, признаться, особо нечего. Благотворительного трепета перед изображением Джоконды я не испытал, каких-то исключительных эманаций от египетских скульптур не ощутил. Вообще-то оригинал той самой «Моны Лизы» не отличается от продающихся на входе в Лувр репродукций, по крайней мере я их отличить с расстояния одного метра (ближе подходить нельзя) не смог.

В Лувре восхищают не столько сами экспонаты – если вы интересуетесь изобразительным искусством, то наверняка знакомы с

ними по репродукциям или фотографиям. Впечатляет их количество. Когда на относительно небольшом участке в центре современного города сосредоточено столько картин, скульптур и просто древностей, поневоле начинаешь восхищаться усердием и настойчивостью людей, собравших такую коллекцию. Поистине титанический, кропотливый полутысячелетний труд безымянных, увы, искусствоведов. Гиды на вопрос «А кто все это собрал?» лишь смущенно пожимали плечами и перечисляли французских королей, начиная с Франциска I.



Здесь можно бродить часами



У каждого свой демон



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE

PC DVD-ROM

©2008 ЗАО «1C». Все права защищены. ©CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED. "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Виробництво в Україні «ДТ СелсофтПром»



DEVIL MAY CRY

CAPCOM

DEVILMAYCRY.COM



Brothers in Arms:
Hell's Highway



Brothers in Arms:
Hell's Highway

Brothers in Arms: Hell's Highway

PC/Xbox 360/PS3

Жанр first person shooter

Разработчик Gearbox

Издатель Ubisoft

Дата выхода осень 2008

Проект находится в разработке уже несколько лет, и, к счастью, на Ubideays 2008 нам наконец-то представили игру, которую не стыдно демонстрировать рядом с конкурентами по жанру вроде Medal of Honor и Call of Duty.

По сравнению с предыдущими версиями, Brothers in Arms: Hell's Highway стала заметно мрачнее, сменила гамму с фирменной «радостно-зеленой» на модный «коричневый next-gen» и обзавелась кучей графических улучшений.

Скажем, в миссии, которая была доступна на выставке, все происходило во время сильного ливня. И было видно, как капли стекают по оружию, выбивают лунки в грязи и собираются в ручейки у наших ног. PC-версия BIA: HH выглядела немного хуже консольных собратьев, несмотря на все разговоры об оптимизации. Дело в том, что на PS3 и X360 дополнительно использовалось несколько постэффектов, в частности, проливной дождь сильно затруднял обзор.

В плане геймплея Hell's Highway осталась верна традициям сериала. Мы все так же раздаем команды подчиненным, которые объединены в подразделения (солдаты с базами, снайперы и т. д.). При этом потеря одного бойца на поле брани хотя и не означает мгновенного поражения, но скажется на всей миссии, ведь из мертвых наши подопечные воскресают только между заданиями. Остались и ненавидимые мною кружки над неприятельскими головами. К счастью, их по-прежнему можно отключить.

В общем, проект получается достойный, и главная его проблема не столько в качестве, сколько в том, что современным игрокам шутеры о Второй мировой войне банально надоели.



Far Cry 2



Far Cry 2

Far Cry 2

PC/Xbox 360/PS3

Жанр first person shooter

Разработчик Ubisoft

Издатель Ubisoft

Дата выхода осень 2008

Начну с важного сообщения, которое очень просил передать читателям Клинт Хокинг (Clint Hocking), творческий директор проекта Far Cry (известный вам больше как создатель оригинальной Splinter Cell): «В Far Cry 2 нет мутантов, нет суперспособностей и нет сумасшедших ученых с высокотехнологичным оружием».

А теперь, собственно, о том, что в игре есть. Far Cry 2 – шутер с открытым миром, по ощущениям сильно напоминающий отечест-

венный S.T.A.L.K.E.R., только более технологичный, с Африкой вместо Чернобыля и, повторюсь, без мутантов. Подробное превью вы читали в апрельском номере, поэтому лучше расскажу о впечатлениях от игры.

Больше всего в Far Cry 2 радуют перестрелки. Да, тут есть 50 квадратных километров саванны, куча миссий, управление транспортом (в том числе дельтапланами), но самое веселое – это разборки с плохими парнями с применением весьма богатого арсенала. Сильный AI противника и достаточно высокая сложность игры не позволяют решать все проблемы кавалерийским наскоком: наш герой может продержаться под шквальным огнем очень недолго, потому перед сражением настоятельно рекомендуется внимательно изу-

чить местность в бинокль. Интересно, что как только вы обнаружите какой-то объект (вроде бочки с горючим, аптечки, он тут же будет отмечен на карте, что облегчит планирование атаки.

Во время демонстрации нам разрешили устроить налет на небольшое неприятельское поселение, которое охраняли всего несколько человек. Последовав совету гейм-дизайнера, я предварительно поджег траву с подветренной стороны деревни, а затем из гранатомета (была и снайперская винтовка, но уж очень хотелось посмотреть на РПГ в действии) снял двух стрелков на вышках. И понеслось – паникующие бандиты первое время просто беспорядочно метались между хибарами, напу-

ганные пожаром и не понимающие, где находится враг. Так что большинство из них оказались легкой добычей, и только с последними двумя пришлось повозиться: они загнали меня в дом и поливали свинцом все входы и выходы. Впрочем, нет таких проблем, с какими нельзя было бы справиться с помощью обычной гранаты, поэтому я просто проломил деревянную стену здания и зашел с тыла.

Far Cry 2 (даром что очень серьезный и реалистичный шутер) на поверку оказался довольно веселым развлечением для тех, кто готов перед каждой перестрелкой хоть немного подумать. Уверен, что фанаты S.T.A.L.K.E.R. (а таких в нашей стране порядочно) по достоинству оценят и новое детище Ubisoft.



Far Cry 2



Rayman Raving Rabbids TV Party

→ Rayman Raving Rabbids TV Party

Wii/DS

Жанр сборник мини-игр

Разработчик Ubisoft

Издатель Ubisoft

Дата выхода конец 2008

Презентацию Rayman Raving Rabbids TV Party главный дизайнер игры начал очень творчески: «В отличие от всех других проектов для Wii, использующих Wii Balance Board (в первую очередь Wii Fit), наша игра не сделает ваши мышцы сильными, а тело стройным. Но зато в Rayman Raving Rabbids TV Party можно и нужно играть задницей!»

И он не солгал – в одном из двух показанных режимов действительно предполагается управление с помощью собственных ягодич. Игрок садится на доску Wii Fit и, перемещаясь по ней, управляет движениями кролика, спускающегося с горы верхом на корове. Периодически поездка прерывается акробатическими вставками в воздухе – тут уже используются Wiimote и nunchuk.

Второй из продемонстрированных режимов – танцевальный. Помните Strike a pose из WarioWare: Smooth Moves? Тут что-то похожее, но гораздо лучше. Вверху экрана справа налево движется линейка а-ля Dance Dance Revolution, однако вместо крестиков на ней изображены позы, которые нужно принимать, и движения, которые необ-



ходимо выполнять. Вместе получается танец – в демо-версии был доступен трек «Jungle Boogie», и наблюдать за игроками, танцующими диско с типичными его движениями (да и играть самому), было очень смешно.

Rayman Raving Rabbids TV Party, как и предыдущая часть, ориентирована в первую очередь на вечеринки. И, что немаловажно, те, у кого нет Wii Balance Board, смогут попробовать большую долю мини-игр.



Rayman Raving Rabbids TV Party



Soulcalibur IV

PS3/Xbox 360

Жанр fighting

Разработчик Namco Bandai

Издатель Namco Bandai

Дата выхода август 2008

Пятая часть сериала о проклятом мече, если честно, от предыдущих отличается совсем незначительно. При первом взгляде на игру кажется, что перед нами Soulcalibur III, но в HD-разрешении. Да и в плане геймплея никаких заметных изменений по сравнению с предшественниками не произошло.

Собственно, сами разработчики упирают на два новшества. Первое – визуально отображаемая броня, которую можно раз-



Soulcalibur IV



Soulcalibur IV

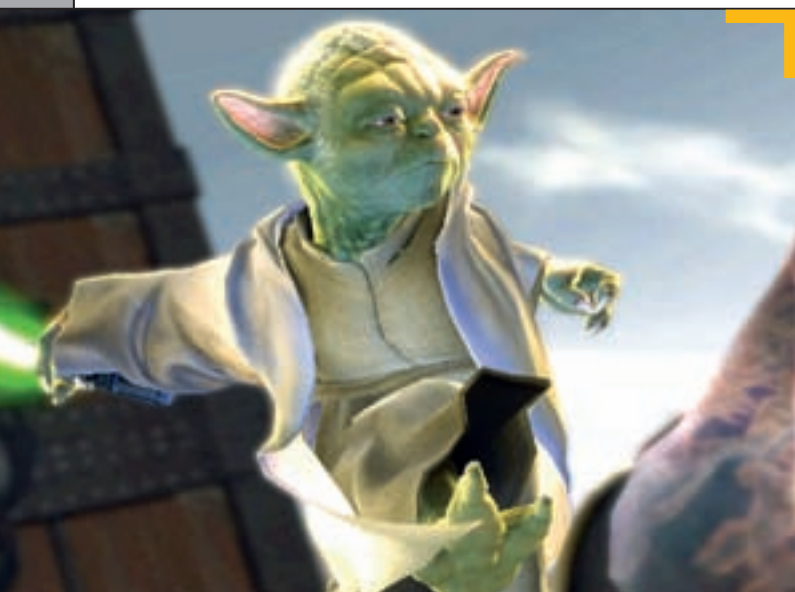
бывать. Многие любители серии боялись, что это создаст дисбаланс, но по личному опыту игры могу сказать: ничего заметно не изменилось. Броня воспринимается лишь как продолжение шкалы здоровья да забавная фишка родом из, прости господи, Battle Raper.

Второе нововведение – дополнительные персонажи. Но они оказались не такими уж новыми. Скажем, Хильда (Hilde), закованная в броню воительница с копьем и мечом, – это тот же Килик (Kilik), но чуть получше в ближнем бою. А могучий Дарт Вейдер из «Звездных войн» – аналог Мицуруги (Mitsurugi), даже анимации местами абсолютно одинаковые.

Зато порадовал Йода, он действительно уникален. Во-первых,

по верткому коротышке невозможно попасть обычными прямыми ударами, если он стоит на земле. Во-вторых, если магистр прыгает, то нужно еще угадать, бить вверх или в сторону. И хотя его атаки не слишком сильные, скорость передвижения и размеры делают Йоду невероятно мощным персонажем, так что, бьешь об заклад, на турнирах играть за него запретят.

А главный недостаток – потратившись на двух известнейших персонажей мира «Звездных войн», Namco Bandai сделала их эксклюзивными для разных платформ. Вейдера увидят лишь владельцы PS3, а Йода почтит своим присутствием игру на Xbox 360. Увы, но поединок века между двумя знаменитыми джедаями провести не получится.



Tom Clancy's EndWar

Tom Clancy's EndWar

Xbox 360/PS3

Жанр стратегия реального времени

Разработчик Ubisoft

Издатель Ubisoft

Дата выхода конец 2008

Чем больше Ubisoft демонстрирует EndWar, тем больший пессимизм вызывает этот проект. И дело не в том, что разработчики не сдержали своих обещаний, как раз наоборот. Дело в том, что чрезмерно упрощенные стратегии просто неинтересны прессе.

Главная фишка EndWar – управление голосом. И она, поверьте, работает, причем работает замечательно. «All tanks attack point B», – говорю я в микрофон, и полдюжата боевых машин, лязгая гусеницами, направляются к заданной цели. Даже с моим акцентом никаких проблем в командовании подчиненными не возникает, система

понимает все приказы буквально с полуслова.

Но увы, поиграв минут пятнадцать, понимаешь, что с собственно геймплеем в EndWar все не так гладко. К сожалению, тактика сводится к банальному «камень-ножницы-бумага», то есть ПВО против авиации, танки против ПВО, авиация против танков. Пехоту добавить по вкусу. Методично противопоставляя вражеским атакам соответствующие подразделения, можно зачистить карту в течение достаточно короткого времени, причем особо напрягаться не придется – искусственный интеллект подчиненных даже чересчур хорош.

Потенциал технологии, заложенной в EndWar, колоссален. И возможно, в следующих миссиях игры нам предложат задачи посложнее, так что мои опасения окажутся напрасными. Но пока EndWar представляется мне скорее интерактивным фильмом про войну (выглядит это, кстати, замечательно), чем полноценной стратегией.



Tom Clancy's EndWar



Prince of Persia: Prodigy



Prince of Persia: Prodigy

PC/PS3/Xbox 360

Жанр action

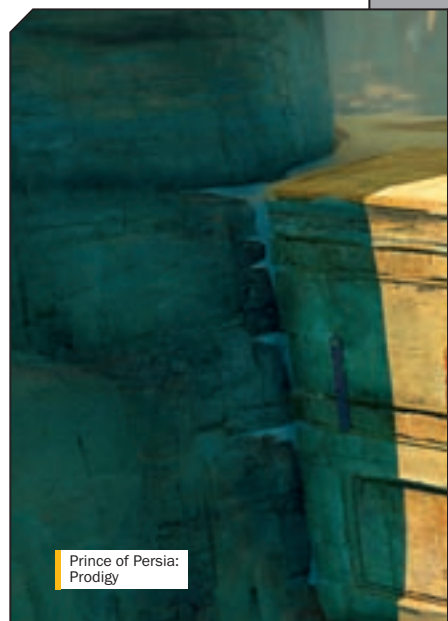
Разработчик Ubisoft

Издатель Ubisoft

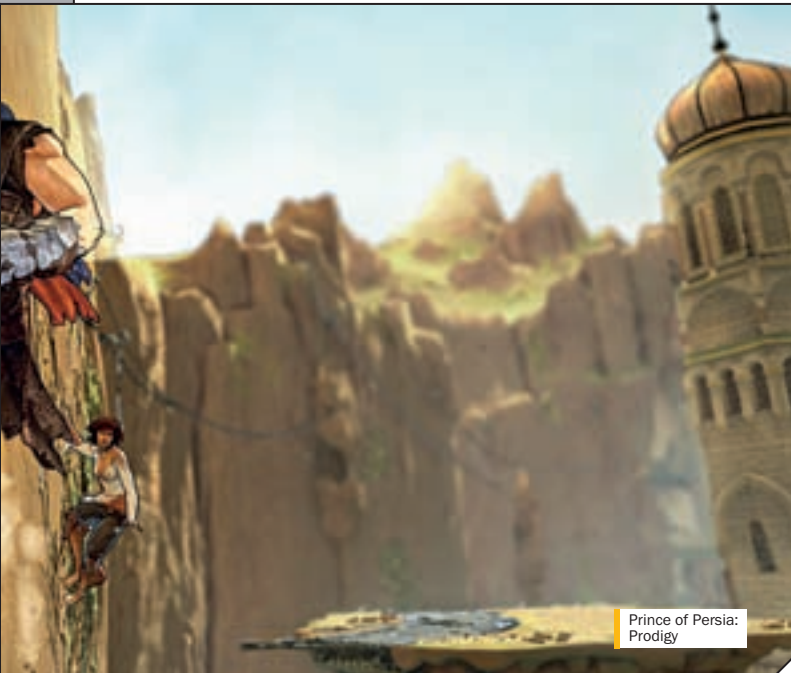
Дата выхода конец 2008

Сериал Prince of Persia с эпизода Prodigy фактически начинается заново. Прощай, старый Принц, до свидания, пески времени, забыто темное альтер эго героя и Дахака. Все с нуля.

Новый персонаж – он и не принц даже, а обычный уличный



Prince of Persia: Prodigy

Prince of Persia:
Prodigy

воришка и искатель приключений, которому (сюрприз, сюрприз!) предстоит спасти мир. Почему-то разработчики полагают, что это невероятно оригинальный поворот сюжета, ранее не встречавшийся в играх.

Перемотка времени в игре вместе с волшебным песком уходят в прошлое, поэтому второго шанса в бою у героя не будет. Вообще, Prince of Persia: Prodigy очень сильно похожа не на предыдущие части серии, а на God of War – и визуальным стилем, и зрелищными схватками. Впрочем, в Prodigy используется cel-shading, что делает игру мультяшной и не такой мрачной, как GoW.

Главное новшество Prodigy – появление напарницы у главного героя. Создатели Prince of Persia клянутся, что она будет умной (не верим), сможет серьезно помогать принцу (тоже не верим) и что без нее игру пройти не получится (а вот в это, к сожалению, верим). Геймплей проекта не демонстрировался, нам лишь показали зрелищную битву с гигантским противником, сделанную в трехмерном редакторе. Мол, «вот примерно так будет в игре». В это тоже не особо верится, в частности потому, что за разработку отвечает Ubisoft Montreal, дразнившая публику красивыми роликами Assassin's Creed.



Tom Clancy's H.A.W.X.

Tom Clancy's H.A.W.X.

PC/PS3/Xbox 360

Жанр авиасимулятор

Разработчик Ubisoft

Издатель Ubisoft

Дата выхода конец 2008

Хороший авиационный симулятор, да еще ориентированный на консоли – это невероятная редкость. Навскидку вспоминается только вечно молодой Ace Combat, который выходит вот уже много лет, и никакие Blazing Angels (от Ubisoft, между прочим) ему нипочем. Ну что ж, решили в Ubisoft, раз не получилось со Второй мировой, придется выкатывать на поле тяжелую артиллерию – Тома «Ясно Солнышко» Клэнси.

В H.A.W.X. действие традиционно происходит в недалеком будущем (2012 год), когда частные военные корпорации в очередной раз ведут тяжелые затяжные бои во имя мира и благополучия. У хороших, как водится, крылатые машины американского производства, а плохиши летают на Су-27. Впрочем,

«хорошие» и «плохие» – это только в однопользовательском режиме, который здесь не главное. В мультиплеере на 16 человек разрешено выбирать любой самолет.

Помимо потрясающего визуального ряда, H.A.W.X. может похвастаться системой, которая подсказывает игроку, что делать дальше. Включается она нажатием Shift и ведет геймера к цели с помощью появляющихся на экране значков. Полезно для новичков, да и профи в особо тяжелом бою пригодится.

Еще очень понравились воздушные дуэли. В эти моменты камера немного отдалается и демонстрирует нам не хвост нашего самолета, как обычно, а полную картину воздушного боя. Во время поединка важно оперативно уворачиваться от вражеских ракет, потому такое положение камеры оказалось очень кстати.

Tom Clancy's H.A.W.X. сейчас выглядит лучше, чем любой другой находящийся в разработке проект по лицензии знаменитого писателя. Поэтому, что бы там ни говорили поклонники Ace Combat, грядет новый король жанра аркадных авиасимов.



Tom Clancy's H.A.W.X.

В гостях у Конана

Александр Птица

Доселе в маршрутах моих путешествий по миру скандинавские страны не значились, хотя побывать там хотелось давно. И вот наконец детская мечта о земле фиордов, викингов, Тура Хейердала и Руала Амундсена сбылась. В середине мая по приглашению старых добрых друзей из компании Funcom я отправился в Осло на пресс-мероприятие, посвященное старту одного из самых масштабных проектов последних лет, – MMOG Age of Conan: Hyborian Adventures. За процессом разработки игры мы следили с того момента, когда четыре года назад прозвучал ее официальный анонс, а в 2006 году три бравых викинга из Funcom приняли участие в «Территории игр», где прочитали аншлаговые лекции и, естественно, продемонстрировали фрагменты из Age of Conan. Теперь пришел черед ответного визита.



Угощайтесь, вашество, чем Кром послал

«На мероприятие съехалось около двух сотен журналистов из Европы и Америки»

ЗЕЛЕНАЯ СЕВЕРНАЯ СТОЛИЦА

Как станет ясно далее, само мероприятие было насыщенным. Посему на личное знакомство с норвежской столицей, к сожалению, удалось выкроить всего несколько вечерних часов в день прибытия. Но зато на меня, скажем так, работало географическое положение этой местности. В середине мая здесь даже в десять вечера достаточно светло и вполне можно делать фотографии. Тем не менее на следующее утро я не поленился встать пораньше и в оставшееся до начала презентации время еще раз прогуляться по городу.

Как ни странно, Осло напомнил мне Киев. Вероятно, свою роль сыграло обилие каштанов с белыми «свечками» и цветущая сирень в многочисленных сквериках. Центральная улица отдана на откуп пешеходам, народ спокойный (как и положено скандинавам) и доброжелательный.

Обычно в новом для себя городе я люблю побродить без особой цели и частенько именно в таком режиме обнаруживаю на пути достопримечательности. Так было и на этот раз – я увидел и здание местного парламента, и королевский дворец, и Центр нобелевских премий мира, и Hard Rock Café. А самые живописные виды открылись, когда я добрался до воды. Очень славно смотрелись кораблики, пришвартованные в бухте, старинный замок на пригорке, чайки, оккупировавшие скульптуры в близлежащем парке. Словом,

за время экскурсии по городу я набрался сил для того, чтобы выдержать лавину впечатлений, которая обещала свалиться на мою бедную головушку в последующие часы.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Итак, все началось в театре Latter около полудня. На мероприятие съехалось до двух сотен журналистов из Европы и Америки. К «столу» допустили также и некоторых местных фанов игры. В ожидании старта презентации народ тусовался в фойе, где были установлены несколько компьютеров с игрой и желающие могли самостоятельно побегать по просторам Киммерии, Аквилонии и Стигии.

Ну вот наконец мы в зале с огромным экраном. После впечатляющего свеженького ролика с прекрасной и смертельно опасной незнакомкой в главной роли (не зря он называется *Femme Fatale*) на сцене появляются режиссер игры Готэ Гудагер (его официальный статус – *game director*, всем известно, что обычно таких людей в нашей индустрии именуют гейм-дизайнерами, поэтому я перевел это словосочетание именно как «режиссер») и продакт-менеджер (а на самом деле главный пиарщик) Эрлинг Эллингсен. Поскольку в зале, кроме специализированной прессы, присутствовали журналисты из неигровых изданий, ребята начали с небольшого ликбеза о том, что такое MMOG.



А рука так и тянется...



Потерянный римский легион на марше



Парень в центре так и светится радушием



Визаж прост, но изысканен

«Весьма сильное впечатление производит инструментарий для конструирования внешнего вида героя»



Благо общих фраз прозвучало не так уж и много, и выступающие быстренько перешли к любимому всеми ролевиками процессу – созданию персонажа. Некоторые моменты позволю себе вам напомнить. Мир игры населяют три расы – аквилонцы, стигийцы и киммерийцы. Геймер должен решить, к какому из четырех архетипов (маг, священник, солдат и rogue) будет принадлежать его альтер эго. Если учитывать, что в рамках каждого архетипа имеется три класса, то общее их число получается равным дюжине.

Весьма сильное впечатление производит инструментарий для конструирования внешнего вида героя, в частности индивидуальных черт его лица. Как утверждают разработчики, все подстраивается вплоть до косточек, так что вряд ли в мире Age of Conan вы встретите персонажей, похожих друг на друга.

После того как собравшуюся публику познакомили с основами геймплея, напомнив, что до достижения 20 уровня нам придется играть фактически в single-режиме, настал черед самого вкусного,

т. е. тех моментов, которых прежде широкие массы еще не видели ни в бете, ни на выставках.

Нам были представлены три вида ездовых животных – лошади, носороги и мамонты. К сожалению, два последних типа «зверушек» пока доступны только тем счастливицам, которым удалось обзавестись коллекционными изданиями. Однако есть надежда, что с течением времени во «всеобщем пользовании» появятся «живые средства передвижения» с аналогичными возможностями, поскольку, по словам Готэ, новый контент планируется добавлять постоянно. Кстати, функциональное назначение ездовых животных не сводится лишь к ускорению перемещения в пространстве – они приносят ощутимую пользу и в бою. Докладчики провели шутовское их сравнение с тачками из GTA. В этом случае мамонт оказался бы автобусом, лошадка – спортивной машиной, а носорог – мини-вэном.

Уже давно было известно, что так называемая система активного боя в Age of Conan обладает целым рядом уникальных особенностей по сравнению с боевкой в других MMOG. С направленными атаками в ближнем бою и прицеливанием при использовании оружия дальнего действия мы познакомились ранее – видели их в роликах и на выставках, а вот такая фишка, как Spellweaving (что в переводе означает приблизительно «тка-

«Новый контент планируется добавлять постоянно»



Блицинтервью

→ После презентации мы беседовали с Андреасом Остерфорсом из команды разработчиков Age of Conan.

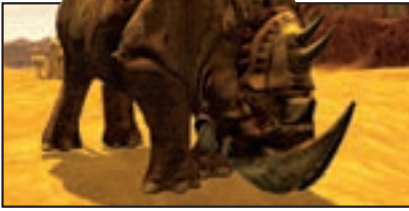
Вы входили в группу, которая отвечала за квестовую часть игры. Мы все знаем Funcom не только по MMOG, но и по замечательным адвентюрам Рагнара Торнквиста. Помогал ли он

вам при создании Age of Conan ?

Непосредственного участия в работе нашей группы Рагнар не принимал, но давал полезные советы. А мы старались сохранять тот высокий уровень культуры «квестописательства» и формирования сюжета, который он задал в своих замечательных The Longest Journey и Dreamfall.

Предусмотрены ли в Age of Conan так называемые story arcs, или цепочки квестов, связанные единым сюжетом? И что можно сказать о главной интриге игры?

В общем-то наш режиссер Готэ Гудагер считает: в игре должны быть небольшие задания, для выполнения которых потребуются не очень много времени – от 30 минут до часа. В каждый из таких маленьких квестов



«Официальная часть завершилась показом сцен осады»

чество заклинаний»), была показана впервые. Штука эта очень мощная, причем, что немаловажно, не слишком удачные действия игрока в процессе ее применения могут обернуться для него бедой.

Безусловно, массу эмоций у аудитории вызвала демонстрация рейда с участием партии из 24 персонажей 80-го (пока что предельного) уровня. Народ, собравшийся в театре, с интересом следил за тем, как сражалась с супербоссами команда сотрудников Funcom, сидевшая в офисе компании. Готэ обратил наше внимание на определенное сходство в поведении мегамонстров из Age of Conan и супербоссов из старых консольных игр 90-х годов. Первое из увиденных нами чудовищ обладало способностью производить ядовитые тучи и плодить миньонов. Второе как бы состояло из двух частей – огненного Инкуба и ледяного Суккуба, силы которых существенно возрастали при приближении демонов друг к другу. И наконец, третьей оказалась безумная колдунья, атакующая под прикрытием некоего защитного поля. Словом, битвы с боссами – это

хардкор. Зато победители получают очень престижные трофеи, и даже по внешнему виду персонажа все поймут, что он был в команде, успешно завершившей опасный рейд.

Отрадой для фанатов Конана вообще и игры в частности стал тот момент презентации, когда на экране появилась королевская столица Тарантия, улочками которой персонаж примерно 60-го уровня добрался до замка монарха, а затем вошел в тронный зал. Естественно, при виде самого короля Конана раздался аплодисменты.

И наконец, официальная часть завершилась показом сцен осады с участием нескольких сотен бойцов. Эти фрагменты были записаны за несколько дней до мероприятия. Затем журналистов поделили на группы примерно по пять-шесть человек и каждой из них был выдан «на растерзание» один из ключевых членов команды разработчиков. В мои цепкие ручки попался Андреас Остерфорс, отвечающий за квестовую часть игры. Он рассказал много интересного, интервью читайте ниже.



Особая уличная магия



Чур мне гульфик!

заложена своя история, дающая как бы начало следующей и т. д. То есть, действительно получается некая цепочка, отражающая, скажем, определенный эпизод, связанный с событиями в какой-то зоне нашего игрового мира. Ну а основной сюжет Age of Conan базируется на глобальном конфликте между Конаном и Тот-Амоном. Этого архизлодея поддерживают враждебные

нам фракции – с ними-то и придется разбираться. Кроме того, в некоторых зонах идут свои локальные войны, и игрок должен будет определиться, чью сторону он примет в данных конфликтах.

Какое время потребуется для достижения максимального на сегодняшний день 80-го уровня персонажа?

По нашим оценкам на это уйдет не менее 250 часов. Но для тех, кто сумеет преодолеть данный рубеж, дело всегда найдется – здесь и рейды, и строительство городов, и участие в осадах и защите поселений. Не забывайте и о PvP.

Какая роль отведена в игре самому королю Конану?

Как вы уже знаете, встреча с ним произойдет, когда персонаж достигнет 60-го уровня. И тогда игрок будет получать задания от самого монарха. Безусловно, Конан – фигура очень важная, но все-таки главное – это мир. Кстати, если проводить параллели между локациями в игре и реально существовавшими в истории древними государствами, то

«Естественно, король Конан восседал на том самом троне, который четыре года ездил с фанкомовцами на все игровые выставки»

БОЕВОЙ ЛАГЕРЬ ВАРВАРОВ

Вечером к тем двум сотням журналистов, которые присутствовали на презентации в театре Latter, присоединились еще человек триста – местные знаменитости, представители локальных игровых компаний и другие приближенные к Funcom личности. И на самой высокой точке норвежской столицы, вблизи легендарного Холменколленского лыжного трамплина случилось форменное безобразие, именуемое праздничной вечеринкой.

Прибывающие гости поднимались к месту события по лестнице с красной ковровой дорожкой, их встречали настоящие всадники в доспехах, закутанные в шкуры варвары и прочие колоритные личности, которых изображали ребята из местного объединения любителей полевых ролевых.

От костров доносился аромат жарящегося мяса, вызывавший обильное слюноотделение. А уже приготовленная еда выставлялась под соответствующими табличками с указанием «национального» происхождения блюд. Мне больше всего по душе пришлись киммерийские яства.

Кстати, трапезу со мной разделил Кнут Хауген, автор музыкаль-

ного сопровождения Age of Conan. К слову, чуть позже он дирижировал камерным ансамблем, вживую исполнившим некоторые композиции из саундтрека игры.

Естественно, король Конан восседал на том самом троне, который четыре года ездил с фанкомовцами на все выставки. «Игрища» на свежем воздухе продлились до наступления сумерек – тут нашлось место и для выступления «огнеглотателей», и для турнира. А после того как в небе над трамплином отгорели яркие цветы фейерверка, народ спустился в подземелье, оказавшееся уютным кафе. Здесь тусовка продолжилась часовым диджейским сетом, а в качестве десерта было предложено выступление знаменитой не только у себя дома норвежской death-punk-команды Turbonegro.

Словом, Funcom и издатель Age of Conan компания Eidos сделали все, чтобы старт игры запомнился надолго. Будем надеяться, пользователи оценят по достоинству новый проект талантливой норвежской команды. По крайней мере, начало получилось весьма удачным – за первые несколько дней численность населения онлайн-мира Конана достигла 400 тыс.

«От костров доносился аромат жарящегося мяса»



Экипировались эти ланселоты явно по принципу «что нашел, то и надел»



Киммерийские красавицы



Если убил – съешь!

Блицинтервью

Стигия является своеобразным отображением Египта, а Аквилония – Рима.

Когда игра находилась еще в процессе разработки, во всех рассказах о ней, в превью, опубликованных в разных журналах (в том числе и нашем), она позиционировалась как

кровавое brutальное развлечение для взрослых. А как нынче обстоят дела с вопросами сексуального характера, проблемами неумеренного потребления алкоголя и т. п.?

Совсем откровенных сцен не ожидайте («горячим кофе» угощать не будем), однако обнаженного женского тела здесь предостаточно, и соответствующие награды за выполнение некоторых квестов предусмотрены. Что касается пьянства, то в тавернах спиртные напитки продаются без ограничений, а у счастливых обладателей коллекционного издания в арсенале имеется бонусный предмет The Drinking Cape, позволяющий его хозяину затариваться

огненной водицей в любой торговой точке совершенно бесплатно.

Что написано на мече, изображенном на упаковке игры?

Вообще говоря, эта надпись сделана на языке атлантов. Я сам не знаю. Нужно спросить у наших художников, которые «создавали» данное наречие.

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>



DREAMWORKS
**КУНГ-ФУ
ПАНДА**

**СЫГРАЙ
ГЛАВНУЮ
РОЛЬ**

**ИГРА
ПО ЗНАМЕНИТОМУ
МУЛЬТФИЛЬМУ
УЖЕ В ПРОДАЖЕ**




Games for Windows

NINTENDO DS

Wii


DREAMWORKS

ACTIVISION
activision.com

1C
MULTIMEDIA

© 2008 DreamWorks. Все права защищены. Kung Fu Panda T & © 2007 DreamWorks Animation LLC. All rights reserved. Game © 2007 Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
Виробництво в Україні «ДП Сабосифіпроект»

Дезинформационный репортаж о Mass Effect, транслировавшийся на телеканале Fox News, показал, что, несмотря на все заявления СМИ, феномен видеоигр по-прежнему оценивается и воспринимается неверно. Вооружившись результатами психологических исследований и спорными отчетами, циники идут в атаку, бросаясь необоснованными утверждениями о том, что среднестатистический геймер не в состоянии различать реальный и выдуманные миры. Возможно, дабы уменьшить масштабы негативной пропаганды, стоит попытаться понять, почему игроки постоянно возвращаются к своему любимому занятию. Вместо того чтобы списывать все на социальные дисфункции или всеобщую порочность, почему бы нам просто не задаться вопросом, зачем мы вообще играем?

Почему мы



играем

→ Это сложный вопрос, и ответ на него непросто найти по чисто субъективным причинам. Существует не так много игр, которые нравились бы абсолютному большинству людей. Те, кто выбирает, к примеру, *Metroid Prime: Corruption*, могут на дух не переносить *Civilization IV*. Однако несмотря на то что эти проекты принадлежат к разным жанрам и существенно отличаются по геймплею, причины их популярности довольно схожи.

Доктор Йероэн Янш (Jeroen Jansz), старший адъюнкт-профессор кафедры коммуникации в университете Амстердама, полагает, что контроль, фантазия, соперничество и социальное взаимодействие – вот четыре основные составляющие притягательности видеоигр. Однако каждый из этих элементов более или менее сильно выражен в проектах различных жанров. Две игры могут разительно отличаться, но если присмотреться повнимательнее и попытаться понять, чем же они привлекают

геймеров, можно увидеть суть, основу, которая выделяет видеоигры среди остальных видов развлечений, и даже определить ее составляющие: интерактивность, погружение и экспериментирование.

КОНТРОЛЬ

Способность геймера влиять на события и результат игры, интерактивность медиапродукта – факторы чрезвычайно притягательные, особенно в сравнении с ограниченными возможностями, которые предлагают нам кинематограф и телевидение. Сюжет картины нельзя изменить. Пусть даже преданные фанаты и пытаются участвовать, подавая собственные реплики, тем не менее кинематограф остается пассивным развлечением. Игры лишь недавно стали соперничать с фильмами в плане сюжета и графики, но игровые продукты всегда выходят победителями, если речь идет о вовлечении

аудитории в процесс. Интерактивные киноленты середины 90-х годов прошлого века только способствовали успеху игр, так как предлагали лишь весьма ограниченную возможность влиять на происходящее. Причиной скорого упадка такого вида развлечений стало еще и низкое качество подобных картин. Игры же не только предлагают нам контроль над событиями, но и позволяют менять ракурс – мы регулируем положение камеры, что дает возможность взглянуть на происходящее под другим углом. В своей научной работе *Video Games and the Pleasures of Control* Торбен Гродал (Torben Grodal) из университета Копенгагена утверждает, что благодаря высокому уровню контроля человек постоянно получает «удовольствие от собственных достижений... Прогресс в игре обусловлен мотивацией игрока, его желанием добиться

→ результата, успех или поражение также часто зависят от нас самих, а не от особенностей игрового мира». Верно, наши достижения в той или иной игре прямо пропорциональны усилиям, которые мы прикладываем, и это один из лучших стимулов. А продукты, разработчики которых пытаются ограничить контроль геймера над ситуацией, как правило, не имеют особого успеха.

Но непосредственный контроль над аватаром и управление камерой – не единственные способы дать нам власть над игрой. «Обычно внедряют несколько дополнительных инструментов влияния,

например возможность выбрать уровень сложности, сохранить промежуточный результат или поставить игру на паузу, – поясняет Гродал. – Сеанс игры – это практически полностью контролируемое нами событие. Под контролем и время, проводимое за игрой. Вполне резонно предположить, что человек будет стремиться продолжать ее до достижения оптимального для себя результата».

Все игры до определенного момента можно подгонять под себя. Отличным примером тому служат пользовательские модификации, которые порой изменяют оригинал до неузнаваемости. Временами чрезвычайно трудно определить, что же было в исходном продукте. Кстати, даже если посмотреть на Super Mario Galaxy, где

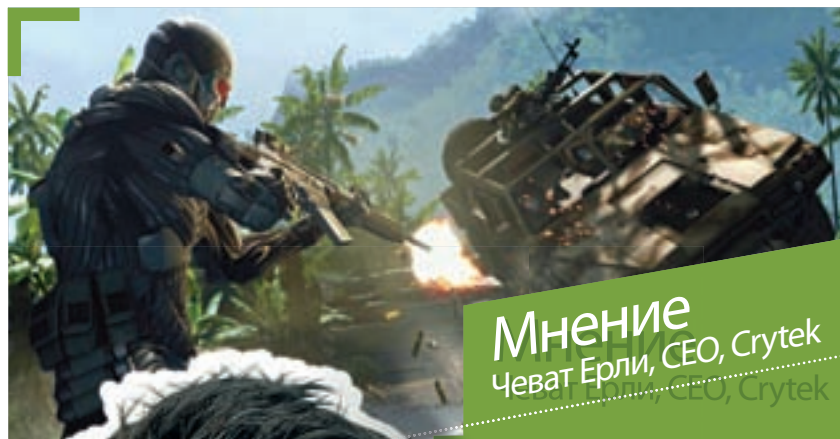
нельзя выбирать уровень сложности, становится ясно – перед нами более интерактивное развлечение, чем телевизионная программа или фильм. Super Mario Galaxy может быть успешно пройдена, если исследовано всего 24,9% контента, а достаточно открытая структура мира позволяет изучать его в удобной для нас последовательности и пропускать целые эпизоды.

Контроль над событиями как мотивирующий фактор приобретает особое значение, если вспомнить, насколько ограничены наши возможности управлять реальной жизнью. Успех в карьере или при построении отношений с другими людьми в равной мере зависит и от наших усилий, и от удачи. В жизни нет четких пра-

вил, и порой события могут развиваться независимо от наших действий, а иногда и вопреки им. В видеоиграх действие подчинено четким законам, а средства для достижения результата очевидны. Игроки, которые не ощущают полного контроля над некоторыми аспектами повседневной жизни, могут наверстать упущенное в виртуальном мире. Невероятная популярность The Sims подтверждает это наблюдение. Судя по феноменальным объемам продаж данного продукта, возможность осуществлять стопроцентный контроль, пусть и виртуальный, над жизнью и смертью персонажа для игрока чрезвычайно соблазнительна.

Ниже Невозможность полностью контролировать реальную жизнь побуждает нас играть?

Ниже Глава Crytek полагает, что популярность жанра FPS связана именно с видом от первого лица



Мнение
Чеват Ерли, CEO, Crytek

«Мы хотим пережить приключения, увидеть другие вселенные, стремимся ощутить собственную значимость»



Чеват Йерли (Cevat Yerli), президент и исполнительный директор Crytek, а по совместительству директор и исполнительный продюсер проекта Crysis, полагает: своей популярностью жанр FPS обязан тому, что игрок наблюдает за действием словно глазами главного героя. В этом и заключается уникальная особенность таких шутеров. «В FPS все решает эффект погружения, неповторимое ощущение стрельбы от первого лица. Здесь вы находитесь максимально близко к событиям... Все воспринимается более реалистично».

Погружение – ключевой фактор для многих игровых проектов, но нигде оно не имеет настолько важного значения, как в жанре FPS, и Crysis является едва ли не лучшим тому подтверждением. Дебаты о том, насколько критично в этом случае качество графики, могут длиться вечно. Но так как оно мало влияет на геймплей, трудно не согласиться, что чем большее впечатление производит картинка, тем проще погрузиться в игру. «Мы всегда ставили своей целью создать богатый, привлекательный, таинственный мир с высоким уровнем интерактивности и не лишенный фотореалистичности, чтобы игрок мог испытать эффект полного погружения». Реалистичность графики определенно помогает геймеру получить удовольствие от процесса.

Невероятные способности, неизвестные опасности и роль спасителя мира используются в играх с незапамятных времен и занимают не последнее место в Crysis. Йерли полагает, что возможность убежать от действительности привлекает неопытных. Создавая такие продукты, как Crysis, разработчики стремятся дать игроку переживания, недоступные в повседневной жизни. «Люди хотят чувствовать себя героями. На самом деле мы ведь не можем ежедневно спасать мир, а в игре – запросто. Мы хотим пережить приключения, увидеть другие вселенные и уж наверняка стремимся ощутить собственную значимость. Я думаю, в жизни мы можем дать выход лишь ограниченному числу первобытных инстинктов, если вообще можем. А игры помогают нам испытать все это».

ФАНТАЗИЯ

Справедливо заметим: некоторые геймеры высмеивают феномен отыгрыша роли. Они издеваются над жанром RPG и презируют его ценителей. «Oblivion? Нет, спасибо, лучше застрелиться». Независимо от того, плохо или хорошо проработан образ протагониста, мы все равно получаем контроль над его действиями. Не имеет значения, интересен вам сюжет или вызывает зевоту, вы таки попадаете в другой мир и влияете на него. Игры позволяют нам сделать то, что нельзя осуществить в реальном мире, будь то полет на истребителе или уничтожение мутантов в постапокалиптической пустыне. Как говорит Йероэн Янш: «Видеоигры предлагают возможности, которые нереализуемы в настоящей жизни». Сделать невозможное возможным – уже одного этого достаточно, чтобы объяснить популярность игр, но аргументов на самом деле больше. Янш отмечает интересный момент в своей работе The Emotional Appeal of Violent Video Games for Adolescent Males. Игры позволяют познать себя через эмоции, с которыми мы не сталкиваемся в настоящей жизни, и поступки, для нас в реальности неприемлемые. Пребывание в наводненном зомби Raccoon City в игре Resident Evil 2 дает нам возможность столкнуться со страхом и научиться контролировать его, тогда как просмотр сцен убийств в Manhunt вызывает отвращение к собственным действиям. Страх и отвращение – это наиболее ярко выраженные негативные эмоции,



Выше Видеоигры позволяют нам попробовать себя в создании своего второго я, чего в жизни не сделаешь

которых человек стремится избегать, но они очень важны для формирования личности. В реальной жизни мы стараемся оградить себя от них, но игры позволяют встретиться и справиться с ними, не вставая с удобного мягкого кресла. Кроме того, игра предоставляет все необходимые для этого средства.

Для многих игры – форма эскапизма, средство забыть о ежедневных проблемах. Однако это не означает, что они являются исключительно способом расслабиться. Часто бывает с точностью до наоборот: игры расстраивают нас, бросают вызов и требуют опреде-

Мнение

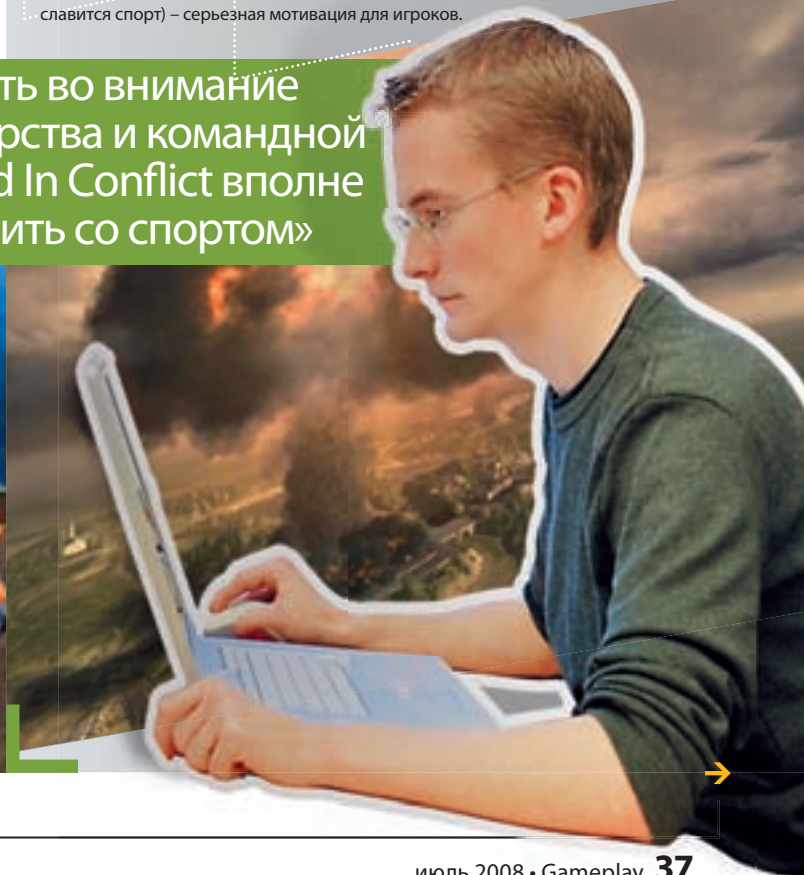
Мартин Халтберг, consumer test manager, Massive Entertainment

Возможность командовать отрядами и армиями в стратегиях является для игрока без преувеличения основным притягивающим фактором. Но Мартин Халтберг (Martin Hultberg) полагает, что этого недостаточно. Управление юнитами нужно достойно реализовать посредством интуитивно понятного интерфейса. Приятно, когда под нашим руководством находится армия, и очень расстраивает, если ее нельзя эффективно использовать. «Игра должна быть доступной. Чем легче в ней контролировать что-либо, тем более свободно чувствует себя геймер. Борьба с управлением может запросто испортить любое удовольствие, поэтому в World in Conflict мы сделали такой интерфейс, который легко освоить. Но вместе с тем игра осталась достаточно глубокой». Создать нетрудный в освоении и при этом не слишком простой проект – задача тяжелая, ведь понятие сложности во многом субъективно. Если игра окажется чересчур легкой, нам будет неинтересно, а если чересчур сложной, геймер может потерять ощущение контроля, а значит, и мотивацию.

Вся прелесть World in Conflict проявляется в сетевой игре. Командные схватки, уникальные для жанра, привлекают комьюнити. «Если принять во внимание важность мастерства и командной работы, то World In Conflict вполне можно сравнить с настоящим спортом. Тем, кто не хочет или не в состоянии заниматься спортом, советуем освоить азы командной игры, участвуя в сетевых сражениях, например в World in Conflict». Мартин вполне заслуженно гордится многопользовательским режимом World in Conflict – Massive Entertainment проделала отличную работу. И хотя обоснованность попыток приравнять видеоигры к спорту спорна, так как в расчет не принимается физическое здоровье геймера, нельзя не согласиться, что чувство товарищества и возможность стать частью команды (этим традиционно славится спорт) – серьезная мотивация для игроков.

«Если принять во внимание важность мастерства и командной работы, то World In Conflict вполне можно сравнить со спортом»

Ниже Марио помогает геймерам отвлекаться от стресса повседневности



«ММО-миры – это настоящие социальные группы»

ММОГ – большой бизнес, и если вы найдете выигрышную формулу геймплея, то добьетесь и популярности, и финансового успеха. Джен Болтен (Jen Bolton) рассказывает о привлекательности ММОГ и их преимуществах перед однопользовательскими проектами. «Сама идея игры в огромном мире вместе с большим количеством других людей захватывает. Я впервые попробовала ММОГ из любопытства, мне интересно было сравнить их с прочими играми. И жанр покорила меня своими социальными возможностями и множеством вариантов времяпрепровождения».

Болтен также говорит, что ММОГ достаточно сильно отличаются друг от друга. City of Heroes особенно понравилась любителям комиксов, а ее европейское комьюнити славится своей дружелюбностью, даже по отношению к новичкам. Richard Garriott's Tabula Rasa притягивает пользователей научно-фантастическим сеттингом и оригинальной механикой. В Guild Wars на очень высоком уровне реализовано PvP. Тут у хардкорных PvP-игроков есть множество способов для самовыражения и тем для разговоров, тогда как осада замка в Lineage II, пожалуй, самое увлекательное занятие для большой группы игроков из всего, что могут предоставить современные фэнтези-ММОГ.

В ММОГ у людей масса возможностей, и это особенно заметно в факторе соперничества. «Общая цель всех участников – стать

сильнее и успешнее, – уверяет Болтен, – но люди по-разному трактуют понятие "успех". Одни находят себя в победах над другими игроками, иные хотят первыми пройти сложные PvE-этапы или получить лучшую экипировку. Я же просто пытаюсь развить персонажа до максимального уровня». ММОГ – это походы за сокровищами, если вы предпочитаете командную работу, или участие в PvP, если хотите почувствовать напряжение поединка с живым соперником. Из всех причин, которые побуждают нас играть в ММОГ, Болтен выделяет одну наиболее важную. «Мы каждый день слышим истории о том, как геймеры находят новых друзей, проводят встречи в реальной жизни и даже создают семьи. ММО-миры – это настоящие социальные группы». Причем общение не ограничивается только игрой, оно продолжается на фан-сайтах и форумах и порой отнимает все свободное время. Но причиной тому может быть отнюдь не зависимость, как принято считать, а уникальность данного жанра. Как говорит Болтен: «ММОГ гораздо привлекательнее и реальнее в силу своей специфики и предоставляемых ими уникальных переживаний. Лично у меня значительно больше воспоминаний остается от игр, в которые я играю с живыми людьми, чем от тех, которые прохожу одна». И мы уверены, что многие из вас согласятся с этими словами.



«Геймеры находят новых друзей и даже создают семьи»

→ ленных усилий, они занимают слишком много времени, и после сеанса игры мы, случается, ощущаем даже большее напряжение, чем до него, но это еще одна грань их привлекательности. Игра может помочь нам почувствовать и пережить то, что недоступно в реальной жизни. К тому же игра постоянно заставляет нас полагаться лишь на инстинкт самосохранения, а это, как оказалось, доставляет удовольствие. Если бы условия нашей жизни были действительно суровыми, то и содержание игр было бы совершенно другими. Основной акцент делался бы на отдых, позитивные эмоции, развлечения, демонстрацию легкой и красивой жизни, как в кинофильмах времен Великой депрессии в США. Теперь рассмотрим следующую составляющую привлекательности игр – элемент соперничества.

Ниже Раскаianie за свои поступки в игре, например убийство семьи в Fallout, – уникальное переживание



СОПЕРНИЧЕСТВО

Возможно, в первую очередь благодаря духу соперничества игроков проще завлечь и удержать в виртуальной вселенной. Он толкает нас вперед, заставляет постоянно двигаться. Успешное решение проблемы, которую ставит перед нами игра, или победа над другим геймером доставляют удовольствие. Согласно исследованию Explaining the Enjoyment of Playing Video Games: The Role of Competition, проведенному Вордерером (Vorderer), Хартманном (Hartmann) и Климмом (Klimmt), удовольствие, которое игрок получает от преодоления очередного препятствия, пропорционально сложности испытания. Чем тяжелее достается победа, тем она желаннее и приятнее. «Успешное разрешение ситуации, особенно непростой, дает положительный эффект, приводящий игрока в возбуждение. После этого он пребывает в состоянии, близком к эйфории, что мотивирует его продолжать играть... и побеждать».

Поражение пробуждает такие нежелательные эмоции, как злость или разочарование, в бешенстве геймеры даже ломают дорогостоящее игровое оборудование. В процессе игры в GoldenEye были изувечены десятки контроллеров N64. На счету Ragnaros из World of Warcraft немало расправшихся гильдий. И хотя подобные ситуации вряд ли

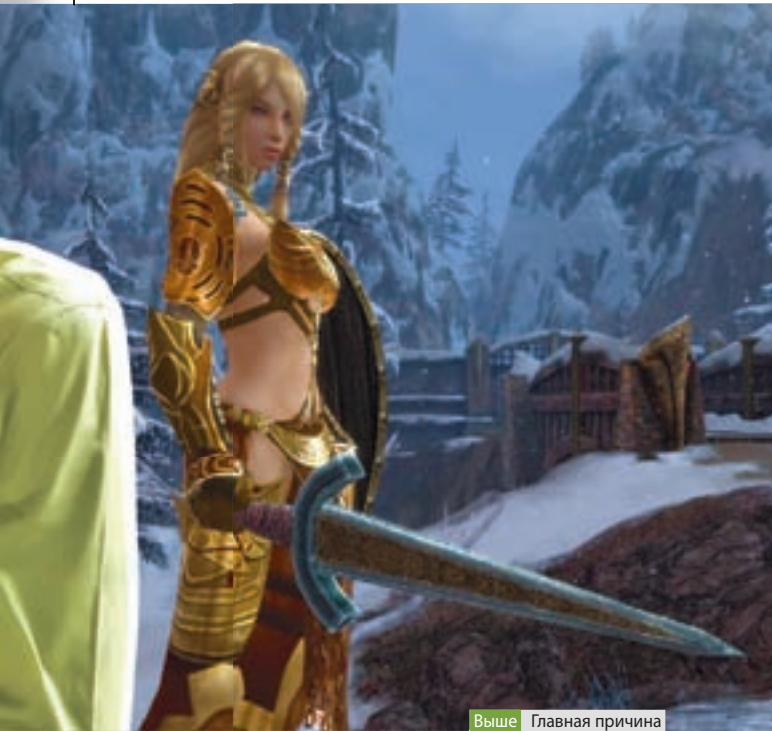
можно назвать приятными, игроки все равно не просто терпят их, но и пытаются преодолеть. Все потому, что негативные эмоции могут стать даже более мощным мотивирующим фактором, чем успех. Стремление идти до победного конца во многих из нас выражено очень сильно, и использование системы Nemesis/Revenge в проекте Team Fortress 2 – яркий тому пример.

СОЦИАЛЬНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

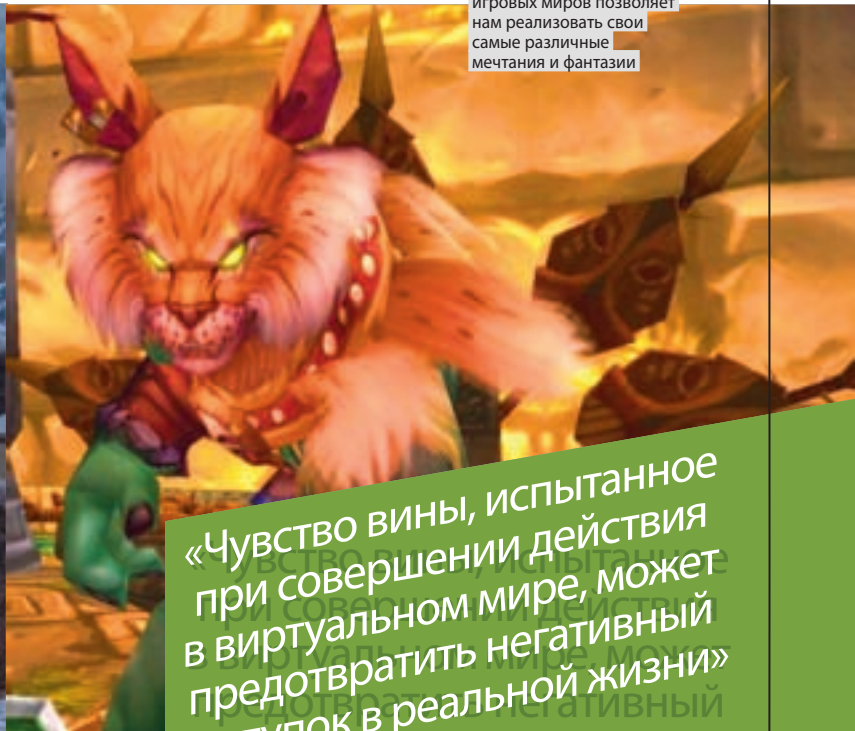
С развитием многопользовательской составляющей список всего того, что формирует притягательность видеоигр, пополнился – добавились элементы социального взаимодействия. Возможность соперничать или сотрудничать с реальными людьми в процессе игры чрезвычайно привлекательна. В своем исследовании The Appeal of Playing Online First-Person Shooter Games Янш подчеркивает важность межличностных контактов и участия в кланах, созданных игроками. Подобным образом доктор Джошуа Смит (Joshua Smyth) в недавней работе Beyond Self-Selection In Video Game Play: An Experimental Examination of the Consequences of Massively Multiplayer Online Role-Playing Game Play предполагает, что популярность ММО связана с возможностью взаимодействия с другими геймерами. Смит утверждает: «ММОГ предо-

ставляют вашему вниманию действительно динамичный социальный мир, социальные взаимодействия и взаимозависимость, способные значительно повлиять на развитие общественных навыков и личности игрока». Он продолжает утверждать, что в любом будущем исследовании «наравне с потенциальными рисками и ущербом важно учитывать и потенциальную пользу, которую несут в себе MMORPG, более того – стоит задуматься о создании массовых многопользовательских развивающих и обучающих игр». Однако социальное взаимодействие как фактор привлекательности видеоигр не является ноу-хау, оно существовало задолго до бума интернет-игр. Помните, как геймеры сходились за «партией» в Tetris или собирались вокруг счастливого игрока в Zelda на двухэкранной Game & Watch? Как вы на неделю отдавали свою Nintendo 64 другу в обмен на PlayStation, чтобы наконец закончить спор – которая же консоль лучше. А были еще splitscreen в GoldenEye и гонки на четверых в Micro Machines. А сколько людей соревновались в Street Fighter II? То, что игры могут стать объединяющим фактором и подарить приятные воспоминания, постоянно подтверждается временем, это было актуально еще до появления ММОГ.

Ниже Многообразие игровых миров позволяет нам реализовать свои самые различные мечтания и фантазии



Выше Главная причина популярности MMOG – социальное взаимодействие игроков и общие переживания



«Чувство вины, испытанное при совершении действия в виртуальном мире, может предотвратить негативный поступок в реальной жизни»

Видеоигры даже породили особую социальную единицу – хардкорного геймера, человека, который самоутверждается и совершенствуется в процессе игры. И, что немаловажно, по словам Янша, представители этой группы разделяют «общие идеи относительно вариантов поведения, которые стоит приветствовать или, наоборот, порицать». Видеоигры стимулировали развитие собственной культуры, языка и морального кодекса. Шанс стать частью этого огромного сообщества, сформировавшегося на форумах, сайтах и даже вокруг журнала games™, манит и является еще одной причиной, по которой мы играем.

ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Многим трудно предположить, что игры, возможно, приносят нам пользу, и, собственно, поэтому мы и тратим на них время. Тем, кто не играет, мы кажемся людьми не в своем уме, усугубляющими собственное и без того нездоровое состояние виртуальной отравой, которая ослабляет нашу связь с реальностью и ведет к атрофии мозга. Создается впечатление, что в понимании рациональных негеймеров все, к чему мы стремимся, – это убийство проституток и виртуальные изнасилования.

Учитывая постоянные нападки общественности, с которыми прихо-

дится мириться игрокам, приятно видеть зарождение нового сбалансированного подхода к оценке этого феномена, хотя приживается он очень медленно. В работе The Emotional Appeal of Violent Video Games for Adolescent Males Янш признает привлекательность жестоких видеоигр для определенной демографической группы и приходит к выводу, что и здесь есть своя положительная сторона. Он предлагает взглянуть на «персональную лабораторию, где каждый волен попробовать себя в ситуациях, которые в реальной жизни невозможны и/или нелегалы. Это безопасное пространство для экспериментов с эмоциями и определенными аспектами личности». Что действительно может пойти на благо, поскольку позволяет геймеру использовать игру как пространство для «эмоционального взросления». Взрослому человеку предлагают испытать чувства, которым он не рискнет поддаться в реальной жизни, ведь здесь для состоявшегося мужчины обязательными являются бесстрашие и эмоциональная стойкость.

Янш также отмечает интересный момент: благодаря интерактивной природе игр и повышенной вовлеченности игрока чувство вины и отвращение, испытанные при совершении антиобщественного действия в виртуальном мире, мо-

гут предотвратить подобный поступок в реальной жизни. Каким бы занятым не был перк Bloody Mess в Fallout, убийство отца и сына, которые пытались постоять за себя после неудачной попытки обчистить их карманы, заставляет игрока прочувствовать свою вину. И казалось бы, это всего лишь игра, а значит, простая перезагрузка позволяет вернуться в прошлое и не совершать злодейство, но угрызения совести от содеянного более чем реальны и запоминаются надолго.

Видеоигры многие годы подвергаются критике за жестокое содержание и сомнительную художественную ценность. Но, вероятно, наиболее страшным грехом, приписываемым им, является то, что игры заставляют нас впустую тратить время. Однако изучив причины, по которым люди играют, и уяснив, чем же так привлекателен для нас этот вид развлечения, осознаешь – подобная критика яйца выеденного не стоит. Но в том, что феномен видеоигр воспринимается обществом негативно, виноваты не только критиканы, но и сами игроки. Если бы мы лучше понимали и могли объяснить мотивы, побуждающие нас к игре, тогда люди, которые пытаются опровергнуть наше хобби, вынуждены были бы пересмотреть свои взгляды.

Игры предлагают сильные впечатления, причем пользователь полностью контролирует, как, когда и где их испытать и пережить. Игры позволяют воплотить в жизнь наши фантазии. Они расширяют поле для социального взаимодействия, общения в нашем стремительно растущем мире. Посмотрите на популярность форумов, блогов и сетевых комиксов, которые породила игровая культура. Это полезная и стимулирующая форма развлечения, и потенциал ее только теперь начинают понимать и исследовать.

Игры развращают и причиняют вред? Они же могут обучать и приносить пользу. Игры не являются искусством? Они переступают границы искусства. Игры – пустая трата времени? Мы так не думаем. Но в конечном итоге аргументы как за, так и против игр не имеют никакого значения. Количество тех, кто хочет играть по причинам, указанным выше (не важно, осознают люди их или нет), постоянно растет. Мир подобных развлечений становится только больше и разнообразнее. И когда общественность будет лучше понимать и принимать этот феномен, волна клеветнической и язвительной риторики, направленная на него, исчезнет ко всеобщему удовольствию. Рано или поздно.

UAZ 4x4 ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2



- 42 позашляхових змагання у восьми регіонах Росії.

- 4 дисципліни за реальними правилами: Джип-тріал, Трофі-рейд, Джип-Спринт, Орієнтування.

- 39 автомобілів UAZ: позашляховики в оригінальній заводській комплектації для самостійного тюнінгу, автомобілі спеціальних служб і ексклюзивні «прокачані» прототипи.

- Реалістична система тюнінгу: передні й задні бампери, багажники, шноркелі, захист фар і скло, розширювачі арок, пороги, силовий каркас, величезний вибір гуми від 38" до 40", десятки литих і кованих дисків, комплекти для боді-ліфта та ліфта підвіски, додаткове світло, чип-тюнінг двигуна та безліч іншого.

- На всіх трасах: ріки й болота, ями й канави, грязьові ванни й колії, завали з каменів і колод, інші «радощі».

- Все необхідне для підкорення віртуального бездоріжжя: лебідки, компресори, GPS приймачі, знижена передача, хаби, блокування й багато чого іншого.



Всі подробиці на сайті



ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2 HUMMER®

EXTREME EDITION



• 15 сучасних автомобілів General Motors: HUMMER, Cadillac, Chevrolet, Saab і GMC. Всі машини створені по реальним кресленням.

• 5 прославлених американських піканів: Chevrolet Avalanche, Chevrolet Colorado, Chevrolet Silverado, GMC Canyon і GMC Sierra.

• 2 міжнародних чемпіонати, 76 трас у п'яти реалістично відтворених куточках планети: Крим, штат Невада, Ісландія, озеро Мічиган і Єгипет.

• Увесь спектр позашляхових перешкод, десятки тюнінг комплектів, сотні запчастин і багато чого іншого.

• Інтерактивний світ: агресивні суперники, зміна дня і ночі, вплив погодних умов на складність проходження траси тощо.



www.4x4game.ru

ІГРИ ПОВНІСТЮ СУМІСНІ!!

Встановивши «Повний привід 2: УАЗ» і «Повний привід 2: HUMMER, Extreme Edition», можна скористатися перевагами обох проектів і одержати додаткові можливості. Серед них і сумісність трас: УАЗ зможе відправитися в подорож по усьому світу, а прославлені американські джипи будуть підкорювати російське бездоріжжя.

Виробництво в Україні «ДП Єврософтпром»



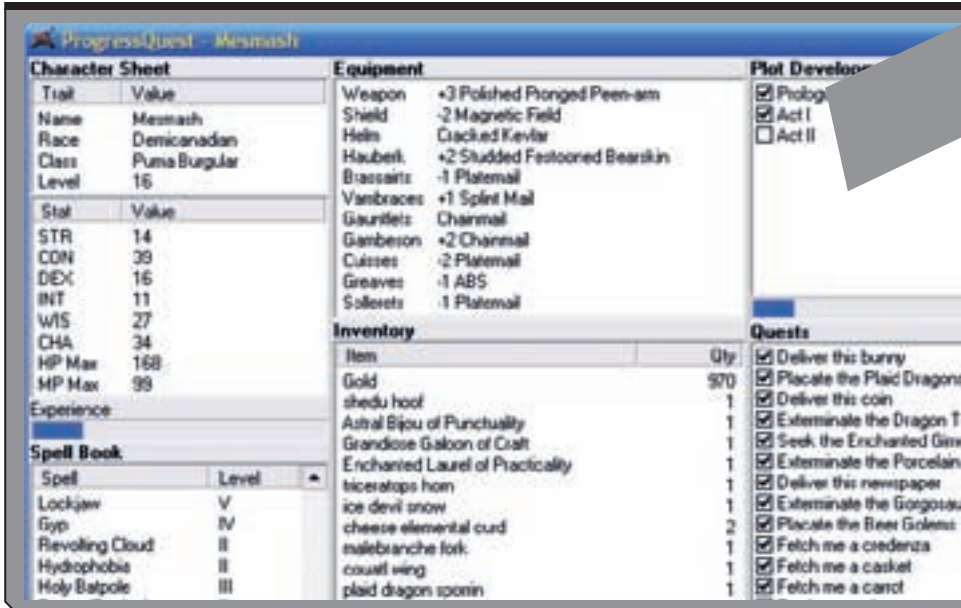
ASE avain style
entertainment

Топ 5

Александр Пушкарь

Игры, которые играют сами в себя

Мы привыкли, что в виртуальных мирах все вращается вокруг нас любимых: без участия игрока не происходит ни одного мало-мальски значимого события, а пока герой занят побочными квестами, принцессы терпеливо сидят в башнях, у подножия которых нервно прохаживаются драконы в ожидании визита протагониста на белом коне. Но все-таки есть и такие игры, которым мы – игроки – в общем-то и не нужны.



Progress Quest

Тысячи предметов, квестов, артефактов – и при этом ни единого средства для управления происходящим на экране. Герой сражается с монстрами, выполняет задания, растет и матереет, переходя из главы в главу. И все это без малейшего участия игрока. От нас требуется лишь дать персонажу имя, выбрать расу и класс, а дальше Progress Quest справится сама. Зачем это нужно? Мы не знаем. Но процесс так затягивает...



2 Majesty: The Fantasy Kingdom Sim

Не королевское это дело – лично отдавать приказы каждому отряду. Просто расставьте на карте специальные флаги-указания и смело отправляйтесь на работу или заваливайтесь спать. Со всем остальным подопечные разберутся сами.



3 Dungeon Siege 2

Партия героев, переведенная в агрессивный режим, практически не нуждалась в опеке игрока. Они абсолютно самостоятельно отыскивали противника, быстро с ним разделивались и тут же переходили к следующему. Частенько у нас даже не было необходимости отрываться от чашки кофе с круасаном.



4 The Last Express

The Last Express, созданная в 1997 году самим Джорданом Мехнером (Jordan Mechner), до сих пор остается уникальной игрой. В этой авантюре события происходят в реальном времени: никто не ждет, пока главный герой разберется с какой-нибудь головоломкой или закончит долгий диалог. Кто не успел – тот опоздал.



5 Монти Пайтон в поисках Святого Грааля

Только здесь могла встретиться функция мгновенного прохождения игры. Достаточно было выбрать в главном меню пункт «найти Святой Грааль», и приключение проматывалось «за кадром» за долю секунды, а в руках оказывался искомый артефакт.

Превью

Путешествия в будущее и материализация духов

с. 44



Battlefield Heroes

Team Fortress 2 доказала, что онлайн-шутеры интересуют не только суровых фанатов FPS. Компания DICE решила пойти по проторенной Valve дорожке и сделать свою версию TF2, еще более доступную, веселую и дружелюбную.

Empire: Total War

Creative Assembly, компания-идол для всех поклонников глобальных стратегий, с фанатичной дотошностью продолжает разрабатывать свой следующий хит – Empire: Total War.

с. 52

В этом разделе

- 44 Battlefield Heroes
- 48 American McGee's Grimm
- 52 Empire: Total War
- 56 Midnight Club: Los Angeles

American McGee's Grimm



с. 48

Midnight Club: Los Angeles



с. 56

Battlefield Heroes

Дмитрий Курятник



Герои

Когда видишь словосочетание «мультяшный многопользовательский шутер», в первую очередь по вполне понятным причинам вспоминаешь о Team Fortress 2. И Battlefield Heroes трудно было не заподозрить во вторичности, после того как авторы знаменитой серии Battlefield анонсировали юмористический FPS с несерьезной графикой. Однако разработчики уверяют, что на этом сходство между двумя играми и заканчивается.

➔ Battlefield Heroes должна порадовать нас наличием военной техники, возможностью выбрать фракцию, за которую предстоит воевать (это влияет не только на цвет футболки), развивать персонажа, кастомизировать его умения и внешний вид (включая жесты). Поговаривают также про апгрейд оружия, однако разрешат нам изменять только его внешний вид или же позволят поэкспериментировать с характеристиками, пока не известно. Пожалуй, самое «вкусное» – бесплатность и очень низкие системные требования проекта. Да, за сеансы игры вам не придется выложить ни

копейки. Battlefield Heroes станет первым продуктом, работающим по модели Play 4 Free. Дистрибутив можно будет загрузить с официального сайта, где вас попросят зарегистрироваться. Наверное, с ужасом представляете себе тонны внутриигровой рекламы или плюшки, доступные только обладателям премиум-аккаунтов? Не волнуйтесь, ничего подобного разработчики не планируют. Нам обещают баннеры на сайте и в меню – и все. Никаких бигбордов на пшеничных полях или плакатов на стенах домиков и церквушек, никакого разделения игроков на равных и тех, что равнее, а также про-

«Мы попадем в мультяшную вселенную и поучаствуем в конфликте Королевской и Национальной армий»

Heavy, scout и soldier
в новом гриме



Орлы в пике



Совещание о последовательности
захвата точек

Паспорт

Жанр многопользовательский шутер
Разработчик EA Digital Illusions CE
Издатель Electronic Arts
Дата выхода лето 2008
Сайт www.battlefield-heroes.com

О разработчике

EA Digital Illusions CE
Игры Midtown Madness 3, RalliSport Challenge, серия Battlefield
Сайт www.dice.se

Основанная в далеком 1988 году компания занималась разработкой игр еще для архаичной Amiga 500. В первую очередь студия известна замечательной серией Battlefield, однако заметим: D.I.C.E. создавала игры для многих платформ. В октябре 2006 года ее приобрела Electronic Arts.



чих уловок, знакомых нам по условно-бесплатным проектам. Впрочем, система микроплатежей планируется, однако она позволит геймерам лишь покупать всевозможные аксессуары, не влияющие на игровой процесс, а также ускорить при желании развитие персонажа.

События Battlefield Heroes никоим образом не связаны со Второй мировой войной. Мы попадем в альтернативную мультяшную вселенную и поучаствуем в конфликте Королевской и Национальной армий, спровоцированном подтасовкой результатов соревнований велосипедистов на Олимпийских

«Battlefield Heroes станет первым продуктом, работающим по модели Play 4 Free»

играх. Разработчики сделают вид от третьего лица, так что мы сможем любоваться персонажем, которого так долго и тщательно конструировали. Этот процесс вызывает в памяти другую культовую серию Electronic Arts – The Sims. Вы проведете немало секунд в размышлениях, достаточно ли устрашающе выглядит ваш герой в маске, эффектно ли смотрится на его

широкой груди лента с гранатами и похож ли на Джонни Деппа боец в пробковом шлеме и солнцезащитных очках (увы, не похож). Для куклы персонажа предусмотрено десять ячеек, а на данный момент уже создано около 150 предметов экипировки, так что возможность сваять более-менее уникального аватара у нас будет. Как только внешний вид второго «я» полно-



→ стью вас устроит, самое время переходить к членовредительству и смертоубийству. За умерщвление врагов нам будут начисляться очки опыта и игровые деньги. Первые нужны для получения следующего уровня и доступа к новым вещам. За местную валюту эти самые вещи и покупаются.

Тратиться будет на что. К нашим услугам модная лавка, где выставлены новые шляпы, берцы, униформа, штаны и прочие аксессуары от лучших кутюрье из EA Digital Illusions SE, а также различное оружие. Мы сможем выбирать, например, между автоматом скорострельным, но обладающим маленькой убойной силой, или медленным, но наносящим существенные повреждения. Все зависит от того, что больше подходит вашему индивидуальному стилю игры. По мере прохождения миссий мы не только прибрахалим нашего героя, но и поможем ему приобрести специализацию, для чего совершенствуем уже имеющиеся способности и обучаем бойца новым. К сожалению, об этих самых умениях разработчики пока не распространяются.

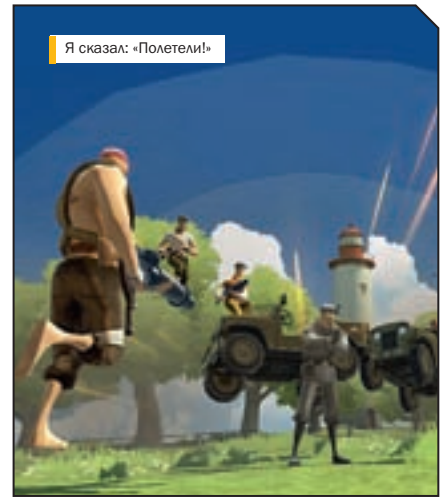
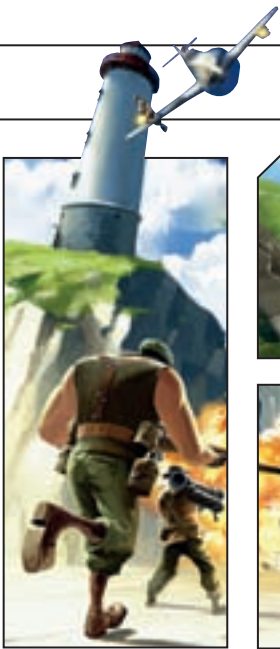
Количество классов в игре было безжалостно урезано до трех, в пользу более простого геймплея, ориентированного в первую очередь на широкую аудиторию. Коммандо (commando) вооружен снайперской винтовкой и ножом. Низкий показатель здоровья он компенсирует наличием маскировки, а малую убойную силу снайперской винтовки (убить противника с одного выстрела никак не получится) – искусством устанавливать ловушки. Пулеметчик (gunner) – персонаж в принципе известный.

Вооруженный самым смертоносным автоматом в игре и обладающий просто заоблачными показателями здоровья, передвигается он не быстрее хромой черепахи в знойный день, и в одиночку очень уязвим для более маневренных классов. Впрочем, возможность угостить неприятеля парой-тройкой гранат уравнивает шансы. Ну и, естественно, что за война без цари-

цы полей? Казалось бы, ничего интересного для такого класса, как солдат (soldier), придумать уже не получится – ружье наперевес – и вперед на баррикады. Ан нет, обеспеченный автоматом и любимым оружием настоящих мужчин – дробовиком, солдат способен не только заметить притаившегося в укромном месте неприятеля, но и подлечить находящихся рядом

«На данный момент в наличии джипы, танки и самолеты»





«Количество классов в игре было безжалостно урезано до трех, в пользу более простого геймплея»

товарищей. Собственно, именно из-за этого умения храброго пехотинца медиков и упразднили за ненадобностью.

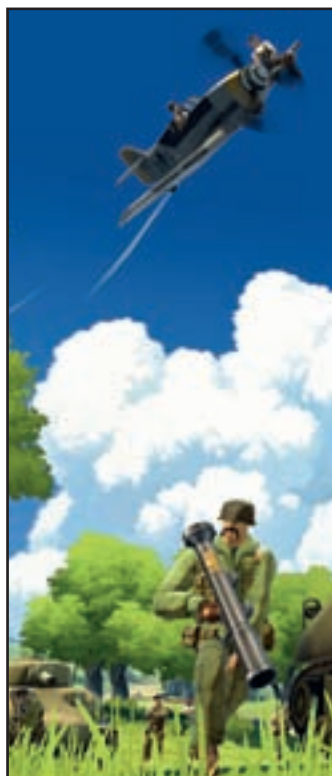
Может ли проект из серии Battlefield обойтись без военной техники? Естественно, нет. На данный момент в наличии джипы, танки и самолеты. А поскольку все

веселье будет происходить на карте, рассчитанной на 16 человек, этого должно хватить, чтобы устроить настоящий погром. Количество членов экипажа зависит от каждого отдельно взятого транспортного средства, скажем, кроме собственного пилота, покатайся на самолете смогут, удобно расположившись

на крыльях, еще двое товарищей по команде.

Список режимов Battlefield Heroes пока не разглашают. Известно, что в игре, кроме локальных потасовок, предполагают и глобальный конфликт. Геймерам предложат принять участие в своеобразной борьбе за контроль над территорией. Итоги соревнования будут подводить в конце недели, а участники получают вознаграждение. Авторы проекта обещают очень внимательно прислушиваться к замечаниям и пожеланиям игроков. Если мы захотим, к примеру, новые карты – мы их получим,

если же большинство выступит за добавление техники – разработчики добровольно прикуют себя к чертежной доске. Обновления планируют выпускать с завидным постоянством: оружие, шкурки бойцов и карты должны появляться как можно чаще, дабы подогревать интерес игроков. А специальная система будет следить за тем, чтобы на поле брани встречались приблизительно равные по опыту противники. Остается добавить лишь следующее – с мая начато закрытое бета-тестирование, обещающее перерасти в открытое. До встречи на поле боя.





American McGee's



Отнеси-ка бабушке пирожок и бочонок моего домашнего эля, пусть порадуетя



Правда о братьях Гримм

Старшие братья сговариваются убить и расчленить удачливого младшего, чтобы завладеть его имуществом. Переживающий финансовый кризис отец без колебаний соглашается завести своих детей в лес и бросить там, потому что ему стало тяжело их прокормить.

➔ Нет, это не криминальная хроника, а фрагменты популярных сказок. Причем изначально они были гораздо, гораздо более жестокими.

«Не может быть, – скажете вы. – Зачем же пугать маленьких слушателей такими ужасами?» Да ведь сам жанр «сказка» вовсе не ограничивается детским его подразделом! Даже среди фольклорных сказок есть и сатирические, и эротические, что уж говорить об авторских. Например, Ханс Кристиан Андерсен постоянно напоминал своим читателям, что многие его произведения предназначены именно для взрослых. Истории от

француза Шарля Перро, а тем более от итальянца Джамбаттисты Базиле, которые в дальнейшем пересказали и братья Гримм, в оригинале были гораздо жестче. Например, в первоначальной версии «Красной Шапочки» женщин не спасали никакие добрые лесорубы, и несчастные просто переваривались в волчьем желудке.

Ну а Якоб и Вильгельм Гримм на самом деле-то и не сказочники вовсе, а скорее фольклористы – они бродили по стране, собирая образцы устного народного творчества. К слову, именно братья Гримм обработали изначально более жесткую «Красную Шапочку»

Grimm

Александр Чепелев



Нет, это не Fallout

Паспорт

Жанр action/adventure
Разработчик Spicy Horse
Издатель Turner Broadcasting System
Дата выхода июль 2008
Сайт www.gametap.com/grimm

О разработчике

Spicy Horse
Игры нет
Сайт www.tecmo.co.jp

Шанхайская студия, основанная Американом МакГи в 2006 году с целью разработки необычных игр. Пока ни одной такой игры еще не сделала.



Капитан явно избавляется от контрабандного товара

ку» до той сказки со счастливым концом, которую нам и читали бабушки на ночь.

А ведь раньше и в детских сказках было предостаточно пугающих и жестоких моментов, что тоже необходимо для познания ребенком окружающего мира. Сегодня же в чести диснеевские мюсли – приторные, завуалированно сексуальные и гипертрофированно благополучные. Исконная функция сказок утеряна? Только не для Американа МакГи, который в открытую выражает недовольство подобными упрощениями. Он, например, возмущается, что в слащавой версии «Пинокио» от

«Американ МакГи собирается вернуть сказкам присущую им изначально примитивную жестокость»

Диснея деревянный мальчик не убивает Сверчка, хотя в оригинальном произведении Карло Коллоди данный эпизод достаточно важен – ведь именно призрак мертвого Сверчка в дальнейшем дает советы Пинокио. В общем, Американ МакГи собирается вернуть сказкам присущую им изначально примитивную жестокость. Но получится ли?

Безусловно, МакГи – выдающийся гейм-дизайнер, который набивает руку на виртуальных перформансах. Отбросим счастливое детство в id Software, когда он возводил уровни для DOOM II. Звезда МакГи загорелась с выходом в 2001 году American McGee's Alice – сюрреалистического переключения известной сказки Льюиса Кэрролла. Да так ярко, что ее ос-



лепительный свет помнится нам до сих пор. А ведь было столько поводов разочароваться в виртуальном сказочнике. Вначале он с голливудской улыбкой прилепил свое благородное имя к туповатой аркаде про роботов Scrapland. Затем вообще опозорился, выпустив Bad Day L.A. – примитивную историю о бомжеватом негге, спасающем Нью-Йорк. Американ отдыхал,



Милый свечной заводик



Он же, но во время аудиторской проверки

экспериментировал... и не достиг желаемых результатов. Наконец он понял, что поклонники жаждут не свежих идей, а еще одну старую злую сказочку.

Именно такой и обещает статья American McGee's Grimm – эстетской и чернушной action/adventure, как и ее предшественница. Перепев сказок братьев Гримм МакГи задумал и анонсировал еще несколько лет тому назад. Тогда же нам были обещаны American McGee's Oz, которая, как нетрудно догадаться, переключалась с сюжетом «Удивительного волшебника из страны Оз», и American McGee's Red – зловещая история о Красной Шапочке. Впрочем, любознательную девчонку мы и в Grimm увидим. Белая ворона в этом списке – City in the Dead, зомби-action, которую Американ

собирается делать в соавторстве с Джорджем Ромеро. Но это пока только в планах, а вот о Grimm известно уже довольно много.

Это будет раздробленная игра, распространяемая в форме эпизодов через сервис GameTap (на примере Sam & Max мы видим, что работает он неплохо). Всего МакГи выбрал из трех сотен сказок три десятка самых ярких, оформив их в двадцать четыре эпизода: «Красная Шапочка», «Золушка», «Джек и бобовое зернышко», «Пиноккио», «Рапунцель», «Гаммельнский крысолов», «Белоснежка» и др. Каждый эпизод можно будет пробежать минут эдак за тридцать. Причем пробежать в прямом смысле этого слова – геймплей основан на беге и прыжках. Мы, управляя сердитым карликом с бородой из пакли,

скачем по пасторальным лужайкам и кисельным берегам молочной реки, зарабатываем очки и любимся улыбочивыми картонными человечками. Чтобы потом сделать несколько шагов вперед и увидеть их грязные лица, гнилые зубы, налитые кровью глаза и рваные рубища. Зеленая полянка вокруг нас становится темно-коричневой, дома меняют очертания, из труб валит черный дым, бочки взрываются, а деревья злобно тянут цепкие ветви. Мир вокруг погружается в первобытную темноту. А наша основная задача проста: бегать по улочкам, скакать по платформам, заглядывать в секретные зоны и наслаждаться тем, как сказочную вселенную поглощает мгла. Обещают, что это будет вдвойне весело благодаря циничным комментариям Роджера Джексона (Roger Jackson), который озвучивал ряд персонажей Sam & Max Episodes и American McGee's Alice. Да и сюжет должен получиться достойным – его пишет Р. Дж. Берг (R. J. Berg), сценарист, также принимавший участие в создании шедевра магической силы American McGee's Alice.

Однако остается волнующий вопрос – будет ли новый проект таким же ярким, как психоделическая «Алиса»? К сожалению, вряд ли. Судя по тем данным, которые имеются на сегодняшний день, нас

ждет несложная, но оригинальная аркада с неоднозначным артом, хотя концепты весьма интересные. Игра радует ярким, стильным сказочным кубизмом, за что спасибо арт-директору, талантливому художнику Кену Вонгу (Ken Wong). Движок вроде бы благородный – Unreal 3, но стоит взглянуть на скриншоты, как весь восторг сдувается с противным свистом. Прimitивные персонажи-куклы из папье-маше со стеклянными глазами, монотонная кислотная травка... Порой встречаются и симпатичные вещи, однако выжать из доступного материала можно явно больше. Есть вероятность, что к релизу что-то изменится, но ситуацию с Bad Day L.A., когда искусный арт от Kozymdan превратился на выходе в невнятный примитив, мы еще помним.

В целом же по стилю Grimm напоминает смесь Katamari Damacy, Happy Tree Friends и скандальных мультсериалов «детского» телеканала Nickelodeon. Интересный коктейль, но, в отличие от Alice, никаких тайных струн в душе он отчего-то не задевает. А может, зря мы так предвзято? Может, не зачем постоянно сравнивать новый проект с культовой предшественницей, а нужно просто оценить интересную идею самобытно-фольклорной аркады? Но что делаешь, если такое сравнение напрашивается само собой.



«Движок вроде бы благородный – Unreal 3»



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

БМС консалтинг



Infopulse
Excellence in outsourcing



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

KPI-OPEN

30.06.2008 - 05.07.2008

Подоробиці, реєстрація команд, онлайн-трансляція:

<http://kpi-open.org>

ПРИЗОВИЙ ФОНД

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



ІНФОРМАЦІЙНІ ПАРТНЕРИ



генеральні інформаційні спонсори



Empire: Total War

Андрей Грабельников

Ампи

Ни глобальное потепление, ни свирепые ураганы и наводнения, ни даже угрожающие показатели чартов NPD (в списке бестселлеров только один PC-эксклюзив, да и тот World of Warcraft) не способны стереть безмятежное выражение с лиц сотрудников Creative Assembly. Как бы ни хорогодили планеты, судьба их следующей игры Empire: Total War непременно будет счастливой.

«Каждая из игр Total War в свое время собрала самые восторженные отзывы и геймеров, и прессы»



«Creative Assembly предпочла работать над совершенно новым эпизодом, посвященным XVIII веку»



Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Creative Assembly
Издатель SEGA
Издатель в Украине «Софтпром»
Дата выхода I квартал 2009
Сайт www.totalwar.com

О разработчике

Creative Assembly

Игры серия Total War, Spartan: Total Warrior, Rugby, Rugby 2001, Viking: Battle for Asgard
Сайт www.creative-assembly.com

Создатели Total War продолжают делать то, что у них лучше всего получается. И периодически творчески отдыхают, производя action-игры о мощных мужчинах.



➔ Сериал Total War, наряджающий нас то в тогу, то в хакама, то в неуклюжий средневековый «бронекостюм» можно обвинять в том, что он, мол, уже много лет подряд пережевывает сам себя. Можно жаловаться на сложность освоения, глупость искусственного интеллекта, на неочевидность некоторых заданий, на программных «тараканов» и все такое прочее. Однако не стоит забывать, что каждая из игр Total War в свое время собрала самые восторженные отзывы и геймеров, и прессы. Цикл окопался в созданной им же нише, даже жанре, и, к слову, является здесь абсолютным монополистом – перфекционизм сотрудников Creative Assembly не оставляет конкурентам шансов.



→ Анонс очередной части Total War – событие предсказуемое, если не сказать, дежурное. Одни надеялись, что авторы займутся продолжением Shogun: Total War, другие – что сызнова предстоит нести имя цезаря и блага рабовладельческого строя в чумазые массы варваров. Однако Creative Assembly предпочла работать над совершенно новым эпизодом – Empire: Total War, посвященным XVIII веку. Самое интригующее, что три сотни лет, отделяющие события Empire и Medieval, оказываются гораздо большей пропастью, чем тысячелетие между войнами той же Medieval и Rome. Впервые на экранах масштабный дистанционный мордобой с использованием преимущественно огнестрельного оружия и артиллерии. В связи с этим еще большее значение приобретают формации, учет морали и грамотное использование особенностей рельефа. Очень важно убедить оппонента совершить маневры, угодные нашему стратегическому гению, например, атакой отряда улан с фланга заставить мушкетеров сбиться в каре, которое станет лакомой мишенью для канониров. Возникают опасения, не будут ли отдельные бои в Empire: Total War напоминать, скажем, сцену из киноленты «Патриот». Помните, две шеренги солдат рутинно обмениваются выстрелами, заставляя зрителя отчаянно зевать? Но разработчики отвечают: мол, нет, и начинают аргументировать, загибая пальцы. После нескольких залпов солдаты крепят к ружьям багинеты и отправляются в зрелищную стыковую атаку – раз. Бойцы смогут использовать любые здания в качестве укрытий – два. Большинство построек теперь, кстати, вынесены за крепостные стены, так что неприятеля разрешено выманивать, уничтожая дорогостоящие домики и дьявольски хохоча. Между прочим, львиная доля зданий, которые способны послужить укрытиями, разрушаемо. Ну и наконец, три – богатый ассортимент уса-тых гусар (кираси-



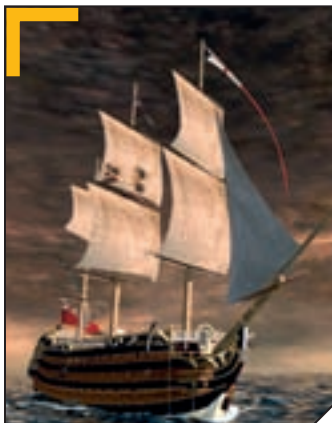
«Впрочем, главным козырем Empire: Total War разработчики считают морские баталии»

ров, уланов, драгун), вооруженных преимущественно холодным оружием и вносящих приятный элемент неожиданности в стройные наполеоновские планы. Плюс увеселительная ragdoll-физика, которая в данном случае делает более наглядной работу артиллеристов. Впрочем, главным козырем Empire: Total War авторы считают морские баталии – им в век колониальной экспансии отводилась роль не меньшая, чем сражениям на суше. К этой новой для серии теме Creative Assembly подошла со свойственной ей вездливостью – специально обученный сотрудник уже два года занимается только

тем, что моделирует реалистичное поведение воды. Корабль в Empire, по клятвенным заверениям английской игроартели, перестанет быть просто «большим юнитом». На нем, помимо фальшборта, пушек, бизань-мачты и прочего такелажа, находятся еще несколько сотен моряков, выполняющих ваши, сэр, порой бестолковые приказы. Прежде чем обвести эту толпу резиновой рамкой и скомандовать «пли!», примите в расчет силу и направление ветра, поведение строптивой стихии, а также скорость и маневренность собственных и чужих судов. Команда, кстати, пригодится, если придется идти

на аборт. В своих расчетах не упустите численность, мораль и уровень профессионализма моряков, еще раз оцените достоинства офицерского состава: адмирала, командоров и капитанов. Немедленно откройте огонь? Постарайтесь выражаться точнее! С какого борта, какими снарядами и в какую, в конце концов, часть судна? Книппели (небольшие ядра, скованные цепью) рвут такелаж и паруса, снижая маневренность, картечь – лучший способ избавиться от палубной команды (применять перед абордажем), ядра в основном наносят урон корпусу вражеского судна. Как вы понима-





ете, полную отдачу от эскадры можно получить, только озаботившись тщательным менеджментом каждого корабля в отдельности, поэтому ограничение в два десятка единиц для игры, где было привычно оперировать тысячами юнитов, перестает вызывать недоумение. Для людей просвещенных все вышеперечисленное, может, и звучит, как анонс самых первых «Корсаров», однако западный потребитель, с отечественным игропромом знакомый преимущественно благодаря «Ил-2. Штурмовик» и S.T.A.L.K.E.R., гарантированно впадает в восторженный ступор. Дальше, конечно, возникает естественный вопрос: «Насколько будет удобно всем этим управлять, пускай с паузой и возможностью изменять темп игры?» Тут придется потерпеть до того мо-

мента, когда Creative Assembly не постесняется показать геймплей. Между тем авторы клянутся – они уделяют самое пристальное внимание удобству интерфейса, и боятся, что игровой процесс не будет сопровождаться стонами, произвольно вырывавшимися у новичков при беглом знакомстве с предыдущими частями серии.

В морских сражениях фаза предварительной расстановки войск станет поводом крепко задуматься: перестроить эскадру в режиме реального времени (как сухопутные войска) вы попросту не успеете. В XIX веке суда тратили на это уйму человеко-часов, общаясь с помощью сигнальных флагов. Пока вы будете тасовать фрегаты, шлюпы и пакетботы, противник разнесет неповоротливых участников ре-

гаты в щепки. Плюс нужно понимать, что ставки на море куда выше – потеря даже одного серьезного корабля приведет к существенным временным и материальным затратам. Постройка нового флагмана займет до десяти лет и будет дорого стоить даже рачительному хозяину. Вместе с судном ко дну идет и весь его многочисленный экипаж, тренированный и закаленный в боях – электронные морские дьяволы в Empire: Total War панически боятся воды и не умеют плавать. На этом месте сотрудники Creative Assembly, сняв треуголки, делают скорбные лица и заводят разговор о том, каких трудов стоит дизайнерам придать местным акулам максимальное правдоподобие. То есть, помимо всего прочего, придется еще потратиться

на наем нового экипажа и его дрессировку.

Впрочем, даже будучи джентльменом больших талантов, скрупулезно выполняющим все предписания адмиралтейства и следующим здравому смыслу, нельзя исключить досадные случайности, за которые в Empire: Total War отвечает система критических попаданий. Если, например, ядро угодит в пороховой отсек судна, то вслед за этим неминуемо последует спецэффект, который авторы предпочитают скромно описывать как «невероятно зрелищный».

Среди прочего удалось узнать, что существенно возрастет роль торговли, шпионажа и дипломатии тоже поднимутся в цене, а вот влияние папского престола, напротив, упадет. Однако религия все же будет коррелироваться с уровнем народного счастья и учитываться во взаимоотношениях фракций. Созыв больших армий перестанет казаться игроку нудной задачей – достаточно активировать специальную способность генерала, и рекруты со всех провинций станут послушно стекаться на его зов.

Построенные здания мы увидим и на глобальной карте, так что проведение инвентаризации станет возможным без блуждания в дебрях меню. Рельеф местности в тактическом и стратегическом режимах будет совпадать. Активных участников дележа игровой карты (площадь ее увеличится за счет Индии, Северной Америки и островов Карибского бассейна) предполагается с десятком. Мы увидим Англию, Францию, Пруссию, Испанию, Швецию, Османскую империю и гарантированно Россию, причем авторы обещают принципиально разные схемы развития. Пока подробности на этом заканчиваются, что для проекта, который должен появиться на прилавках уже в начале следующего года (после двух лет разработки), немного подозрительно, особенно если учесть, какой информационный натиск вела Creative Assembly во время рекламной кампании Medieval II: Total War, – к моменту выхода об игре было известно практически все. Сейчас список источников до обидного скуден: небольшой анонс на официальном сайте, блог разработчиков, несколько пространных превью и десяток сомнительных скриншотов. Но мы обещаем держать вас в курсе!



А водичка хороша, ничего не скажешь

Midnight Club: Los Angeles

Богдан Афанасьев



«Именно тогда придумали фирменную фишку серии — свободный мир»

Гонки в Городе ангелов

Серия Midnight Club не является законодательницей мод в жанре гоночных аркад, на этом празднике жизни правят бал Need for Speed и Burnout. Но на каждый товар, как правило, находится свой покупатель, особенно если товар далеко не самого низкого качества: хорошо выглядит, приятно пахнет свежей краской и быстро ездит. Да, авто в игре именно такие.



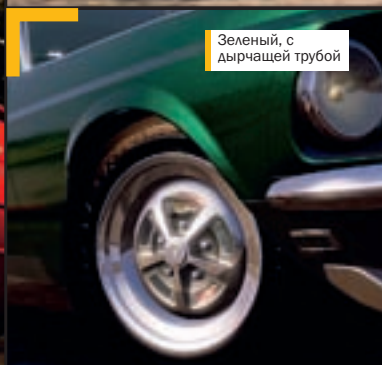
→ История Midnight Club началась отнюдь не с выхода первой части серии, а раньше — в 1999 году. Тогда Angel Studios выпустила в свет Midtown Madness, развеселые гонки для тех, чьей мятежной душе бесшабашности Need for Speed было мало, а зашкаливающей брутальности Carmageddon — слишком много. Мне детище Angel Studios запомнилось пристрастной физикой и прохожими, бодро выпрыгивавшими из-под колес автомобиля. Именно тогда придумали фирменную фишку серии Midnight Club — свободный мир. А первая игра серии раскрыла в то время не потрепанную еще тему стритрейсинга. Гордые и быстрые гонщики-экстремалы носились по улицам на авто и мотоциклах, пугая несуществующих голубей, и участвовали в стопроцентно нелегальных соревнованиях. Старт оказался бодрым, и покатило...

В новой, уже четвертой части нам не придется сушить истерзаный рутинными задачами мозг, запоминая топографию нескольких городов (как это было в предыдущих играх серии). Разработчики смилостивились над нами и решили сконцентрироваться на отлично знакомом читателям Gameplay мегаполисе — Лос-Анджелесе. Некоторые считают его меккой стритрейсеров (поверим на слово). Сотрудники Rockstar потратили кучу времени, делая фото и зарисовки Города ангелов, дабы виртуальные автомобилисты могли узнать знакомые места. Причем ребята из Rockstar San Diego стремились передать дух стритрейсерской субкультуры, а не просто в оче-

редной раз поэксплуатировать хорошо известные нам внешние ее атрибуты, такие как тюнинг или стайлинг. Кроме того, разработчики обещают, что четвертая игра серии будет рассчитана не только на геймеров, которым в удовольствие перепроходить заезды по несколько раз (предыдущие части отличаются хардкорностью). Midnight Club: Los Angeles наконец-то станет лояльна к новичкам виртуальных трасс. Каким образом это планируют реализовать, пока не говорят, но можно предположить, что нас ждет снижение уровня сложности, и, надеюсь, мы больше не увидим систему catch up. В ранних играх серии Midnight Club отстающим машинам автоматически

«Четвертая игра серии наконец-то будет рассчитана не только на хардкорных геймеров»

«Гордые и быстрые гонщики-экстремалы носились по улицам на авто и мотоциклах, пугая несуществующих голубей»



Врешь, не уйдешь!

Зеленый, с дырчащей трубой

Пока он на четырех, раз-два-три-четыре... ты на двоих – раз-два, раз-два

Паспорт

Жанр racing

Разработчик Rockstar San Diego

Издатель Take-Two

Дата выхода сентябрь 2008

Сайт www.rockstargames.com/midnightclubLA

О разработчике

Rockstar San Diego

Игры Red Dead Revolver, Table

Tennis (Wii), серия Midnight Club

Сайт www.rockstarsandiego.com

Студия раньше именовалась Angel Studios и сделала две игры под маркой Midtown Madness для компании Microsoft. В ноябре 2003-го волилась в клан Rockstar и за четыре с хвостиком года выпустила без малого 13 проектов. В Rockstar San Diego трудятся 180 человек.

повышали скорость, чтобы они держались вровень с лидером и AI не чувствовал себя неуютно. Расстраивало это невероятно. Представьте себе ситуацию: едешь шесть кругов впереди планеты всей, соперники от тебя не отстают, а когда на последнем повороте чуть сбрасываешься скоростью – мигом оказываешься в аутсайдерах.

Очень сильный акцент обещают сделать на многопользовательском режиме – теперь, колеся по городу, можно будет встретить другого игрока и, обогнав его, заработать очки репутации. Кстати, чем круче окажется противник, тем больше награда. Уровень мастерства оппонента мы определим по цвету, никаких темных лошадей – нам предложат трезво оценить свои силы и осознанно принять решение связываться с этим гонщиком или поискать кого-либо послабее. Если все устраивает – сравняли ско-

рость, поморгали фарами, и понеслось! И никаких меню и подзагрузок.

Обещана смена дня и ночи, причем плотность дорожного трафика динамически регулируется в зависимости от времени суток. Правда, разработчики гарантируют: пробок не будет даже в центре в час пик. Ведь игру покупают не для того, чтобы ощутить все прелести полутора часов в тянучке. Кстати, погода тоже динамически меняется – поэтому не стоит удивляться, если к концу гонки пойдет дождь и полностью испортит вам заезд, который вроде бы так неплохо начинался.

За победы мы получим деньги и очки репутации, что, в свою очередь, откроет доступ к новым автомобилям, а также деталям и рюшечкам для нашего ненаглядного авто. Но это мы уже видели, и не раз, не правда ли? Обещают, что кастомизировать позволят практически все: влиять на ха-

«Сильный акцент обещают сделать на многопользовательском режиме»

рактеристики, меняя двигатель, тормоза или систему впрыска, совершенствовать внешний вид автомобилей с помощью краски, винила, спойлеров и прочего. К великому сожалению адептов колхозного тюнинга, разработчики не разрешат устанавливать синие светодиоды в фары и омыватели стекла, а также украшать автомобиль брызговиками Sparco. Но вернемся к приятным новостям. Нам позволят обновить даже салон, причем это должно повлечь за собой больше чем просто смену дизайна спидометра (не то что у некоторых). А значит, вид из кокпита тоже будет меняться на радость любителям рулить от первого лица.

Тем, кто предпочитает наблюдать свою прелесть на трассе, обещают особые впечатления, их обеспечит камера – при ускорении она опустится ниже, дабы мы почувствовали скорость, а при заходе в поворот с управляемым заносом чуть сместится в сторону. Да, все это уже было в Burnout, но мы ведь не зануды, правда? Кстати, автомобили выглядят весьма достойно, да и качество металла здесь выше всяческих похвал.

И если у Rockstar San Diego получится не перебрать по части сложности и сделать достойную онлайн-составляющую, то, вполне возможно, мы получим весьма занятную игру, даже несмотря на вторичность многих элементов.

НЕ RO 51



Накануне появления No More Heroes на прилавках европейских магазинов команда games™ встретила с создателем этого проекта – Suda 51, чтобы побеседовать о его прошлом, настоящем и будущем...

→ Гоити Суда (Goichi Suda), известный как Suda 51, входит в немногочисленную группу представителей игровой индустрии, которых можно со всей ответственностью назвать творцами, авторами с большой буквы. В независимой студии Grasshopper Manufacture работают всего 40 человек, а ее самопровозглашенный директор Гоити Суда остается главной творческой силой, центральным генератором идей для проектов, каждый из которых легко узнать по неповторимому стилю.

Но не стоит все лавры отдавать одному только Суде, ведь он сам называет студию Grasshopper не иначе как «игровой бандой», собранной из близких по духу людей, способных позаботиться о том, чтобы картинка, звук и атмосфера любого проекта, сочетаясь, обеспечивали его яркую индивидуальность. И хотя Суда окружил себя группой единомышленников, именно его влияние особо остро чувствуется в большинстве работ Grasshopper. В последнем проекте студии – No More Heroes – Суда участвовал как режиссер, сценарист, дизайнер и даже автор песен, что неудивительно для такой творческой натуры. Пока остальные компании вовсю штампуют практически идентичные FPS или гонки, Grasshopper щедрой рукой вкладывает в свои проекты индивидуальность и оригинальные идеи, заметные и в геймплее, и в визуальной составляющей.

Кстати, на атмосферу игр влияет и сама организация работы в Grasshopper. Читая доклад на кон-

ференции GO3, проходившей в Австралии в апреле 2007 года, Suda 51 объяснил девиз студии «Let's Punk» так: «Мои ребята должны понимать, что я пытаюсь сделать, почему хочу создать что-то новое, а не копировать старое. Моя цель донести до них ценность именно новой игры».

Это стремление к оригинальности четко просматривается в тех немногих продуктах, которые добрались-таки до Великобритании. No More Heroes и killer7 – наиболее узнаваемые проекты компании. В каждом из них есть стилистическая изюминка и необычный геймплей, чем они, собственно, и выделяются на фоне подобных игр, будь то японских или каких-то других. Но все это и так известно среднестатистическому геймеру. Удивляет внимание и усердие, которые сотрудники Grasshopper вкладывают в свои менее знаменитые игры, сделанные по лицензии. И хотя ни одна из них официально в Великобритании не выходила, поверьте, Blood+ и Samurai Champloo намного интереснее и оригинальнее, чем очередная неприязнительная адаптация аниме. Во-первых, Suda 51 писал сценарии для обеих, во-вторых, в этих проектах прослеживается фирменный арт-стиль компании и чувствуется ее творческая жилка. Пускай они недотягивают до стандарта авторских проектов Суды, здесь можно увидеть экспериментальные элементы, использованные позже и в No More Heroes. Поэтому если вам не терпится узнать, на что будет похож следующий шедевр Suda 51,

попробуйте одну из нераскрученных игр, над которыми мастер работает в данный момент, например Fatal Frame IV, и обратите внимание на тамошние необычные идеи.

Если уж мы заговорили о грядущем, мир за пределами Санта-Дестрой (Santa Destroy) выглядит более чем интересно. Suda 51 славится своими творческими союзами с корифеями индустрии, а в следующие два года увидят свет их величайшие совместные работы. Суда трудится с Хидео Кодзимой и Синдзи Миками (Shinji Mikami) над двумя суперсекретными проектами, а звукорежиссер Grasshopper, Масафуми Такада (Masafumi Takada), написал пару композиций для Super Smash Bros. Brawl. Кстати, ранее он создал отличные саундтреки для God Hand и Resident Evil: The Umbrella Chronicles компании Capcom.

Но хватит уже наших размышлений о Grasshopper, настало время послушать самого директора компании. Корреспондент games™ встретился с этим эксцентричным человеком. Далее вы прочтаете полное интервью, а также узнаете об играх, разработкой которых он занимался. Гоити Суда сделал куда больше, чем вы предполагали, и каждый из его ранних проектов в изобретательности и скандальности не уступает его последним шедеврам.

Чертова дюжина

Полный путеводитель по играм Suda 51

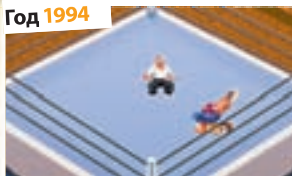
Год 1993



SUPER FIRE PRO WRESTLING 3: FINAL BOUT
Платформа: SNES

Первая игра Суды-режиссера – Super Fire Pro 3 – одна из нескольких популярнейших японских игр о рестлинге с огромным числом фанов. Суда – горячий поклонник этого вида спорта, и в большинстве его проектов рестлинг так или иначе задействован.

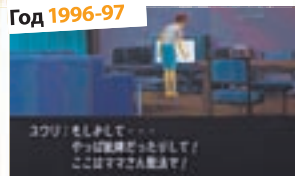
Год 1994



SUPER FIRE PRO WRESTLING SPECIA
Платформа: SNES

Вторая и последняя игра Суды о рестлинге. По геймплелю и графике она не отличалась от Fire Pro 3, зато сюжет здесь был примечательным. В шокирующей концовке главный герой совершает самоубийство. В серии WWE вы такого точно не увидите.

Год 1996-97



СЕРИЯ TWILIGHT SYNDROME

Платформа: PSOne
В последние годы своей работы в Human Entertainment Суда приложил руку к серии мрачных приключений (Twilight Syndrome: Search, Twilight Syndrome: Investigation и Moonlight Syndrome). Любую из них сейчас уже сложно достать, но в Японии до сих пор есть преданные поклонники этих игр.

Suda 51

Интервью с Suda 51

games™: Мы рады встрече, Суда-сан. Обожаем No More Heroes и считаем ее одной из ваших лучших игр. Чем она похожа на ваши прошлые работы?

Гоити Суда: No More Heroes совсем не такая, как killer7. Хотя арт весьма похож из-за использования cel-shading, геймплей кардинально отличается. Я впервые позволил себе настолько смелые эксперименты с сюжетом, сделав его совершенно безумным и хулиганским.

g™: На ваши игры часто влияют кинофильмы. Послужила ли какая-то картина источником вдохновения и для No More Heroes?

ГС: Есть такое кино El Toro, его сняли в 1970 – история о мужчине, спасающем женщину, причем она затем убеждает его сражаться и убить четырех стрелков. Этот фильм сильно повлиял на меня, когда я работал над No More Heroes. Мне также интересен американский экспериментальный кинематограф (New American Cinema) 70-х и начала 80-х. Значительную долю атмосферы, которую я пытался воссоздать в No More Heroes, я брал из этих картин.

g™: В последнее время популярно движение против жестоких кинофильмов и видеоигр. Вас, как создателя взрослых проектов, волнует, скажем, запрет Manhunt 2?

ГС: Вы хотите сказать, что в Европе Manhunt 2 еще не издавали?

g™: Верно. BBFC отказалась поставить игре возрастной рейтинг, и официальная дата выхода в Европе еще не объявлена.

ГС: Оро! Ну, сложно сравнивать No More Heroes и Manhunt 2, так как последняя более реалистична и содержит сцены чрезвычайной жестокости. No More Heroes стилизована и менее связана с окружающим нас миром. Думаю, жестокость, с которой игроки столкнутся в Manhunt 2, совершенно не та, что можно встретить в моем проекте. Я считаю: если вы вводите в игру элементы насилия, следует добавить и вымысел, не стоит быть чересчур натуралистичным.

g™: Если уж мы заговорили об этом, то что вы предпочитаете – кровавую американскую версию No More Heroes или бескровное японское/европейское издание?

ГС: Не могу сказать сразу, какая лучше, ведь принципиальной разницы между ними нет. Но когда я играю в японскую/европейскую версию, чувствую себя бодрее, поскольку анимации сцен смерти ускорены и вас сразу же награждают монетками, которые вываливаются из тел. Темп здесь выше, чем в американской версии, и это определенно идет игре на пользу.

g™: Работая над killer7, вы сотрудничали с Синдзи Миками. Чему вы у него научились и что из полученных знаний смогли использовать при работе над No More Heroes?



ГС: Думаю, Миками-сан – режиссер номер один в жанре action, и я многому научился у него во время работы над killer7. Ему действительно интересны переживания, которые испытывает человек, играющий в его проекты. Синдзи Миками много внимания уделяет скорости, хронометрированию событий и следит за тем, чтобы геймерам не надоела игра. После сотрудничества с Миками-сан я понял: такие элементы следует применить и в No More Heroes, поэтому решил сделать игру с быстрым геймплеем, темп которого постоянно нарастает. Геймеру никогда не должно быть скучно.

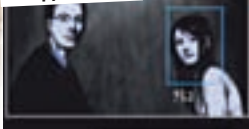
g™: Вы еще планируете работать с Синдзи Миками?

ГС: Да.

g™: Есть ли у вас какие-то определенные планы?

ГС: Конечно, но пока это секрет.

Год 1999



THE SILVER CASE

Платформа: PSOne

Первый продукт Grasshopper – детективная игра, использующая разные визуальные стили и техники съемки для подачи сюжета. The Silver Case разделена на две части, каждая из которых показывает расследование с противоположной точки зрения.

Год 2001/08

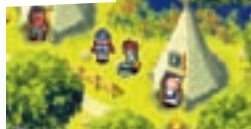


FLOWER, SUN, AND RAIN

Платформа: PS2, DS

Flower, Sun, And Rain – идейное продолжение The Silver Case. В игре используется та же идея, что и в фильме «День сурка». Главный герой вынужден вновь и вновь проживать один и тот же день. В этом году проект появится в Великобритании в виде ремейка для Nintendo DS.

Год 2002



SHINING SOUL

Платформа: GBA

Данная action/RPG – ответвление известной серии Shining Force. Сюжет игры несколько портит общую легенду франчайза к неудовольствию фанатов, но на деле это довольно сносный dungeon crawl. Кооператив для четырех игроков – одно из преимуществ проекта.

Год 2003



SHINING SOUL II

Платформа: GBA

Shining Soul II в отличие от своей предшественницы не допускает ошибок в основной легенде, сюжет игры отходит от глобального повествования серии. В проекте улучшен геймплей, больше персонажей, а еще есть альтернативные маршруты и секретные уровни.

Год 2004



MICHIGAN: REPORT FROM HELL

Платформа: PS2

В этом survival horror игрок управляет оператором службы тelenovостей. Он может помочь репортеру в минуту опасности или просто продолжать съемку кровавого события. Канал новостей Zaka TV также замечен и в No More Heroes.

«Я впервые позволил себе настолько смелые эксперименты с сюжетом»

g™: Вы также работаете вместе с Хидео Кодзимой над Project S. Можете что-либо об этом рассказать?

ГС: Опять же, процесс идет, но больше сообщить не могу. Вам придется задать этот вопрос Konami. Хотелось бы мне рассказать вам, но нельзя. Простите.

g™: В своих играх вы часто убиваете главного героя. Это весьма необычно. Зачем вы так поступаете?

ГС: Честно говоря, не знаю. Когда я пишу сценарий, история, по сути, развивается самостоятельно, и часто всплывают подобные вещи.

g™: Разве из-за такого подхода не сложнее делать сиквелы?

ГС: На самом деле мне всегда было интересно сделать продолжение истории, но это весьма сложно после того, как я убиваю протагониста. В случае с No More Heroes я специально оставил Тревиса (Travis) в живых – планирую задействовать его в сиквеле.

g™: Нас разочаровало, что продажи No More Heroes в Японии не очень высоки. Нежелание публики воспринимать новые идеи вас не тревожит?

ГС: Хм... А в Европе аналогичная ситуация?

g™: В основном, да.

ГС: Мне очень грустно это слышать, я считал, что европейцы лучше воспринимают оригинальные проекты, чем японцы.

g™: Может, это и так. К примеру, продажи Assassin's Creed весьма высоки, но рынок все равно правит узнаваемые бренды.

ГС: Думаю, оригинальным проектам следует обладать большим потенциалом, чтобы на них обратили внимание. У No More Heroes он есть, и я надеюсь, геймеры его оценят и захотят попробовать игру.

g™: Мы заметили, что студия Grasshopper часто выполняет заказы других компаний. С таким акцентом на оригинальные проекты удивительно, что вы также производите игры по лицензии и работаете для сторонних студий.

ГС: Сомневаюсь, стоит ли такое говорить, но эти игры создавались исключительно в коммерческих целях, чтобы дать компании средства. Ведь для разработки оригинальных проектов, нужны деньги.

g™: В числе наиболее интересных таких продуктов – игры серии Shining Soul. Для SEGA эти проекты делала одна и та же команда, поче-

му издатель обратился к Grasshopper?

ГС: Студия Camelot прекратила работу над серией после Shining Force III, и SEGA придержала бренд до возвращения на рынок с Shining Soul в 2002 г. Компании нужна была новая команда, и именно тогда SEGA обратилась к Grasshopper, хотя вынужден признать, что понятия не имею, почему выбрали именно нас. Ребята, которые трудились над теми играми и проектом Contact уже ушли из Grasshopper, чтобы организовать студию под названием Audio. Думаю, если SEGA захочет сделать еще один эпизод Shining Soul, ей стоит обратиться к Audio, а не к нам.

g™: Лишь немногие ваши проекты были выпущены в Великобритании. Какую из своих игр вы хотели бы видеть на полках наших магазинов?

ГС: Два первых проекта студии Grasshopper назывались The Silver Case и Flower, Sun, And Rain, и я бы хотел, чтобы оба они вышли в Европе. Flower, Sun, And Rain планируют выпустить в Японии на DS, и Rising Star определенно займется английской версией в этом году.

ЧЕГО ЖДАТЬ ОТ Suda 51?

KURAYAMI

Игра для PS3, создаваемая по мотивам романа «Замок» Франца Кафки

FATAL FRAME IV

Эксклюзив для Wii создается в сотрудничестве с Тестом. Здесь опыт работы Grasshopper с мрачным и взрослым материалом может оказаться бесценным

PROJECT S

По слухам, мультиплатформенный проект, который возродит легендарный франчайз Хидео Кодзимы – Snatcher

ПОКА НЕ НАЗВАННЫЙ ПРОЕКТ PLATINUM GAMES

Один из наших шпионов сообщает, что в данный момент Grasshopper обсуждает новую игру с бывшими сотрудниками студии Clover

Скоро на экранах...

Год 2005



KILLER7

Платформа: GC, PS2

Квинтэссенция игр Grasshopper. killer7 определила нынешний стиль проектов студии и сделала Suda 51 известным. Если вы еще не видели этот совершенно безумный ужастик, советуем немедленно исправить данную оплошность. Только приготовьтесь к запутанной истории.

Год 2006



SAMURAI CHAMPOO: SIDETRACKED

Платформа: PS2

Первая игра Grasshopper по лицензии аниме Синитиро Ватанабе (Shinichiro Watanabe). Суда написал сценарий для этой самурайской истории с хип-хоп-нотками. Перед нами уникальный микс beat'em up- и rhythm action-геймплея.

Год 2006



CONTACT

Платформа: DS

Интригующая RPG размыла границы между игровым и реальным миром. Хотя режиссер этого проекта позже ушел из Grasshopper, его привлекли к работе над No More Heroes в качестве фрилансера. Именно он и нарисовал 2D-графику для игры.

Год 2006



BLOOD+ ONE NIGHT KISS

Платформа: PS2

Часть мультимедийного проекта, охватывающего аниме, игру, книгу комиксов и радиодраму, One Night Kiss – очередной продукт по лицензии, для которого Suda 51 написал сценарий. Графический стиль очень похож на картинку killer7, хотя по геймплее игры отличаются.

Год 2007



NO MORE HEROES

Консоль: Wii

No More Heroes – последний и, вполне возможно, лучший проект Grasshopper. Самая амбициозная игра студии и один из наиболее новаторских игровых продуктов этого поколения.



WCG 2008

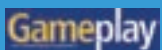
WORLD CYBER GAMES
ЧЕМПІОНАТ СВІТУ З КІБЕР-ІГОР



більше, ніж гра!



Головний медіа-партнер:



www.gameplay.com.ua

Всесвітні кібер-ігри вже почали свій відбірковий етап в Україні! Гра у самому розпалі, але ти ще можеш долучитися і спробувати свої сили в аматорському Фан-чемпіонаті, що відбудеться в рамках Національного Фіналу в серпні у Києві. Переможцем віртуальних ігор може стати кожен!

Дізнайся більше про чемпіонат на сайті wsg.com.ua, а також за телефоном інфолінії Samsung: 8-800-502-0000 (дзвінки в Україні зі стаціонарних телефонів безкоштовні).

Медіа-партнери:



Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны



Age of Conan: Hyborian Adventures

Компания Funcom обещала нам не просто MMORPG в знакомом по книгам Говарда сеттинге, а самую кровавую и жестокую MMORPG современности: с расчлененкой, голыми красотками и невиданным по масштабности PvP-режимом. Клянемся Кромом – им это удалось!

с. 64



Тургор

Наверняка вы еще помните тот странный, затерянный среди жаркой степи городок из «Мор. Утопия» – проект, который его создатели характеризовали не иначе как симулятор принятия правильных решений. И вот – новый игровой эксперимент от Ice-pick Lodge. Добро пожаловать в Промежуток!

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.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ



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

В этом разделе

- 64 Age of Conan: Hyborian Adventures
- 70 Tyrop
- 76 Race Driver: GRID
- 80 Sam & Max: Season 2
- 84 Правда о девятой роте
- 85 Dark Sector
- 86 Simon the Sorcerer: Chaos Happens
- 88 Reprobates: Новая жизнь
- 90 Mana Khemia: Alchemists of Al-Revis
- 92 Iron Man
- 93 Dexter
- 93 SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2

Race Driver: GRID

Codemasters, кажется, сделала лучший проект в жанре аркадных автосимуляторов со времен оригинальной TOCA Race Driver. Множество соревнований, ревущие болиды, отменная графика и физическая система, а самое главное – потрясающее ощущение скорости.



с. 76

Age of Conan: Hyborian Adventures

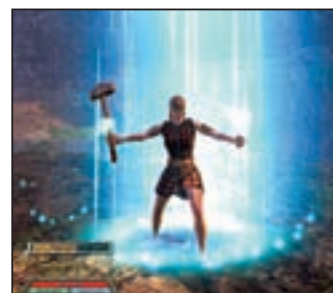
Дмитрий Курятник



Девушка, перестаньте издеваться над носорогом! И куда милиция смотрит?

В это играют настоящие мужчины

У PC-игроков появилось еще одно оправдание дорогостоящего апгрейда. Зачем я потратил столько денег на новую видеокарту? Ну как же, Crysis... и Age of Conan.



Жанр MMORPG **Разработчик** Funcom
Издатели Funcom/Eidos Interactive
Издатель в СНГ «1С»
Сайт www.ageofconan.com
Возраст 18+

Funcom Эта команда в игровое уже пятнадцать лет. В послужном списке студии из Осло значатся файтинги, action, гонки и стратегии, но, безусловно, лучше всего разработчики зарекомендовали себя в жанре приключений и MMORPG. **Игры** Speed Punks, CMX, No Escape, Anarchy Online, The Longest Journey, Dreamfall **Сайт** www.funcom.com

Идея Сделать самую жестокую, кровавую и сексуальную игру современности **Графика** Несмотря на огрехи, по качеству картинки соперников у игры среди MMOG нет

Звук Звуковые эффекты хороши, музыка замечательна **Игра** Не шедевр, но проект качественный и оригинальный

4/5

Gameplay



➔ Приключения голубоглазого варвара, придуманного Робертом Говардом, вот уже более семидесяти лет возбуждают интерес и детей, и взрослых. Десятки книг, многочисленные экранизации, комиксы и компьютерные игры... Появление MMORPG о легендарной Хайбории (может, вам она больше знакома как Гибория?) было лишь вопросом времени. Когда слухи о разработке Age of Conan подтвердились, опасения вызывало только одно – удастся ли Funcom выдержать игру в духе говардовского low fantasy? Потому армия фанатов облегченно вздохнула, когда авторы объявили, что они создают настоящий взрослый проект. Funcom планировала удивить игроков огромным открытым миром, кровавыми драками с расчлененкой, беспре-

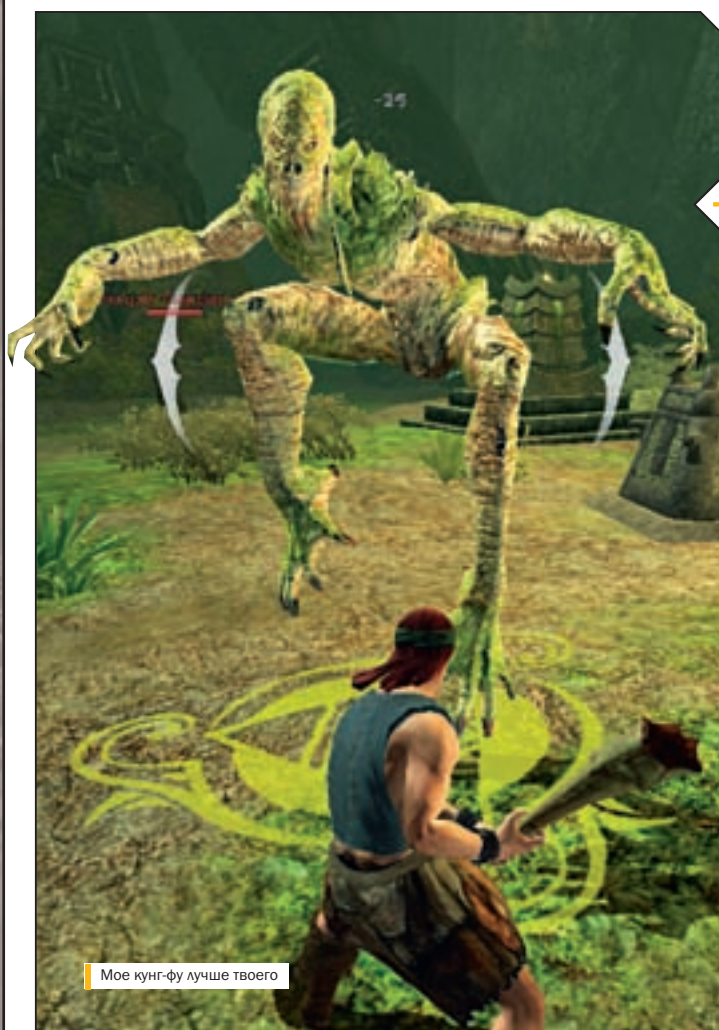
цедентным PvP и, конечно же, в изобилии присутствовавшим в первоисточнике сексом.

Проекту пророчили либо потрясающий успех, либо не менее громкий провал. Как вы уже знаете, имеет место первый вариант. На второй день после релиза купить коробку с Age of Conan было практически невозможно – большая часть тиража разошлась по предварительному заказу, остальное буквально сметали с полок магазинов. Шутка ли – 400 000 подписчиков! Давайте попробуем разобраться в том, что же вызвало такой ажиотаж.

Встречают, как говорится, по одежке, и в этом плане Age of Conan не подкачала. Картинка просто волшебная: лучи солнца, пробивающиеся через кроны деревьев в джунглях, великолепны,



Мне стыдно, что я покрасилась в блондинку, но иначе с Конаном у меня не было бы никаких шансов...



«От остальных MMORPG игру отличает оригинальная боевая система»

→ песчаные пляжи Баракских островов заставляют заново пересчитывать дни, оставшиеся до отпуска. Пейзажи Киммерии и Стигии радуют не так сильно, как буйство природы Зингары, что, впрочем, соответствует оригиналу: первая – угрюмое царство гор, вторая – выжженная солнцем пустыня. Города и поселения хорошо продуманы и качественно прорисованы. Мобы хотя и не ведут себя настолько правдоподобно, как их коллеги из Tabula Rasa, но тоже поддерживают атмосферу: можно увидеть, например, волков, охотящихся на зайцев и оленей. А вот местные NPC просто смиренно стоят на своих местах, ожидая, пока кто-то из пробегающих мимо игроков уделит им минутку внимания. Отдельного упоминания заслуживают движения персонажей, особенно во время выполнения комбо-ударов и фаталити – выглядит это достаточно реалистично и очень эффектно.

Но не графикой единой... В первую очередь от остальных MMORPG игру отличает оригинальная боевая система и весьма хардкорное PvP. Для начала, решив

сделать бои максимально динамичными, разработчики полностью отказались от порядком надоевшей автоатаки. Вместо нее нам предлагают более интересный механизм – своеобразную зональную систему нанесения ударов с возможностью применения комбо. На практике это выглядит следующим образом: атаковать противника можно с трех направлений (фронтальное, левый и правый фланги), ну а чтобы задействовать спецспособности, требуется, ориентируясь на подсказки, выполнить серию ударов в четко заданной последовательности. Есть и интересные фишки, связанные с оружием, например, большая двуручная дубина наносит splash damage, задевая всех врагов, попавших в радиус ее действия. Оригинальная система атаки обусловила возникновение соответствующей системы защиты: три так называемых щита позволено распределять по своему усмотрению – навесить по одному на каждое направление возможной атаки или, к примеру, укрепить фронт, оставив неукрепленными фланги. Тыл в любом случае будет незащи-



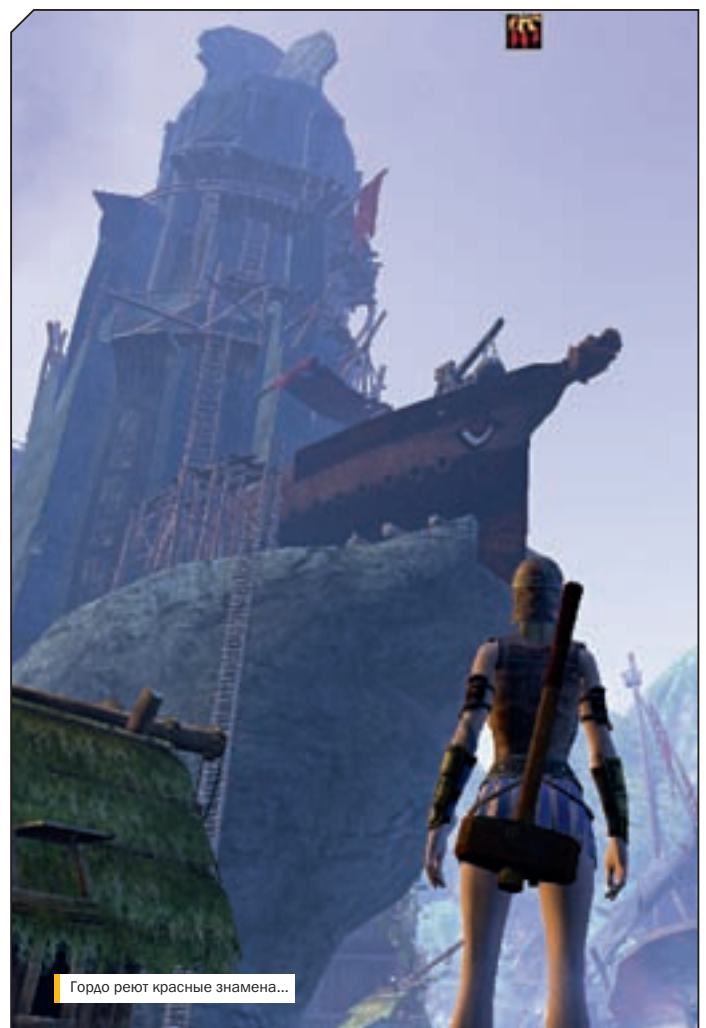
щен, поэтому не позволяйте противнику подкрасться к вам сзади. Интересно, но довольно сложно. В бою менять месторасположение щитов, параллельно пытаясь выполнить несколько комбо, практически нереально. Удобнее без лишних изысков отпрыгивать от ударов и уходить от них с помощью перекатов, благо эта возможность тоже предусмотрена. И как будто не самой простой боевой системы недостаточно, в боевку в придачу введены так называемые формации. Теперь от игроков требуются максимально слаженные командные действия, ведь при правильном построении на поле брани группа получает неплохие бонусы.

PvP в Age of Conan фактически не имеет аналогов среди современных популярных MMORPG. Несмотря на то что в игре существует разделение по расам (киммерийцы, стигийцы и аквилоняне), фракции как таковые отсутствуют, а это значит, что за пределами городов на нашего персонажа может напасть любой желающий. Разработчики даже поговаривали насчет сбора лута с трупа повер-

женного player character, но пока ничего подобного замечено не было. Помимо world PvP, мы можем принимать участие в так называемых PvP-мини-играх. На данный момент доступно всего два режима – *Team Annihilation* (уничтожение противоположной команды с захватом и удержанием точек возрождения) и *Capture the Skull* (местный аналог популярного CTF).

Само собой разумеется, при наличии такого жесткого PvP игроки просто обязаны объединяться в гильдии, и тут авторы преподносят нам еще один сюрприз. Гильдия имеет возможность строить собственное поселение, которое самым непосредственным образом влияет на прогресс всех ее членов, например, только в гильдийских городах будут доступны endgame-рецепты для крафтинга. Представлены два типа поселений: PvE- и PvP-ориентированные. Первых на сервере может быть сколько угодно, они действуют по принципу instance и служат местом сбора гильдии, хранилищем ресурсов и торговым центром. А вот количество PvP-городов строго ограничено, поэтому на них не только можно,

«PvP фактически не имеет аналогов среди современных популярных MMORPG»



Гордо реют красные знамена...

но и нужно нападать. Здесь уже одними комбо не обойтись. Стены крепости сперва необходимо разрушить с помощью боевой техники, к примеру требушетов, после чего неплохо бы задействовать ездовых животных, способных разбросать в стороны обороняющихся. Для тех, кто не выдерживает постоянного напряжения PvP, предназначены PvE-серверы – там атаковать других игроков разрешено только в строго определенных зонах.

Как мы уже упоминали, можно выбрать любую из трех рас (учитывая особенности сеттинга, все они человеческие), внутри которых доступны четыре стандартных архетипа: разбойник, воин, священник и маг. В их рамках существует три класса: бойцы ближнего боя, стрелки и лекари. Впрочем, ограничения здесь не слишком жесткие: киммерийский bear shaman, который по идее должен отыгрывать роль священника, косит врагов пачками, ловко орудуя двуручным молотом, а стигийский маг herald of Xotli не гнушается двуручными мечами и метательным оружием.

Ролевая система не то чтобы уникальна, но довольно свежа: мы не можем распределять очки по основным параметрам персонажа, они изменяются автоматически, наше дело – развивать навыки, многие из которых универсальны для всех классов (вроде умения скрываться или быстро восстанавливаться после бега и спецударов). По мере прогресса протагониста ему выдаются новые комбо и способности, а по достижении десятого уровня он получает доступ к древу талантов.

Первые несколько часов Age of Conan напоминает скорее неплохую



Местные суккубы развелись до аппетитно-неприличных размеров

«Норвежцам удалось создать интересный и оригинальный проект»

однопользовательскую RPG с классическим сюжетом, занятыми заданиями и оригинальным управлением. Интересно, что мы вольны выбирать между многопользовательским режимом, где в основном доступны побочные квесты, и одиночным, который знакомит нас с основами геймплея и особенностями выбранного класса. Впрочем, если это не первый ваш персонаж, то данную стадию игры можно смело пропускать и отправляться в чистый мультиплеер. Многопользовательская составляющая, особенно на старте, зачастую утрачивает свое значение из-за того, что локации работают по принципу

instance. Авторы объясняют такой шаг следующим образом: в других MMORPG порой приходится тратить довольно много времени, ожидая, пока оживет квестовый монстр, а также на поиск необходимых ингредиентов для крафтинга. В Age of Conan этот вопрос решен очень просто – увидели, как к нужному боссу выстраивается длинная очередь? Так перейдите в альтернативную локацию. Рейдовые подземелья из игры тоже куда не делись. Однако мы считаем свои долгом предупредить – по крайней мере на данный момент основной упор все же делается на PvP.

Age of Conan, безусловно, заслуживает внимания игроков, особенно любителей PvP-ориентированных MMORPG, в первую очередь благодаря свежей боевой системе. Любители же PvE и крафтинга по достоинству оценят тот факт, что гриндинг здесь не отнимает много времени, позволяя больше заниматься исследованием окружающего мира и развитием персонажа. В общем, хоть перед нами и не убийца WoW, норвежцам удалось создать интересный и оригинальный проект; даже если совсем уж придирааться, Funcom невозможно обвинить в использовании чужих идей.



Выручать все равно придется – она висит прямо у нас на дороге

FAIRPLAY.COM.UA

100% cheaters FREE*

Counter-Strike: Source
Team Fortress 2
Call of Duty 4
Unreal Tournament 3



технологический
партнер



мультимедийный
партнер



интернет-
партнер

*Сервера fairplay.com.ua принимают игроков исключительно с лицензионными версиями игр, что обеспечивает надежную защиту от читеров и недобросовестных участников.

Тургор

Александр Чепелев



«Хотя "Тургор" сильно отличается от первенца "ледорубов", почерк мастера виден сразу»



Любовные игры в садах Ада

Уйдет зима, уйдут снега и холод,
И мир весной, как прежде, станет молод,
Но есть закон: все обратится в тлен.
Само веселье слез не уничтожит,
И страшно то, что час пробьет, быть может,
Когда не станет в мире перемен.



Жанр survival adventure
Разработчик Ice-pick Lodge
Издатель «Новый Диск»
Сайт www.tension-game.com
Возраст нет данных

Ice-pick Lodge

Талантливая компания игровых авангардистов из Москвы. Главный «ледоруб» — Николай Дыбовский, его коллеги — Айрат Закиров, Петр Потапов, Гаухар Алдиярова. Их проекты — настоящие интерактивные произведения искусства.
Игры «Мор. Утопия» **Сайт** www.ice-pick.com

Идея Еще одна абсолютно кафкианская игра
Графика Неповторимый сюр-дизайн, некоторые технические огрехи

Звук Живая звонкая озвучка, атмосферная музыка
Игра Это новый культ

4.5/5

Gameplay

Завораживающая мистика пейзажей...

«Цель игры — прорваться наверх, в лучший из миров, где светит солнце и поют птицы»

→ Этот фрагмент сонета Луиса де Камозэнса, португальского поэта эпохи Возрождения, зачитывается во вступительном ролике игры «Тургор». Пожалуй, именно данные строки как нельзя лучше готовят нас к предстоящим переживаниям.

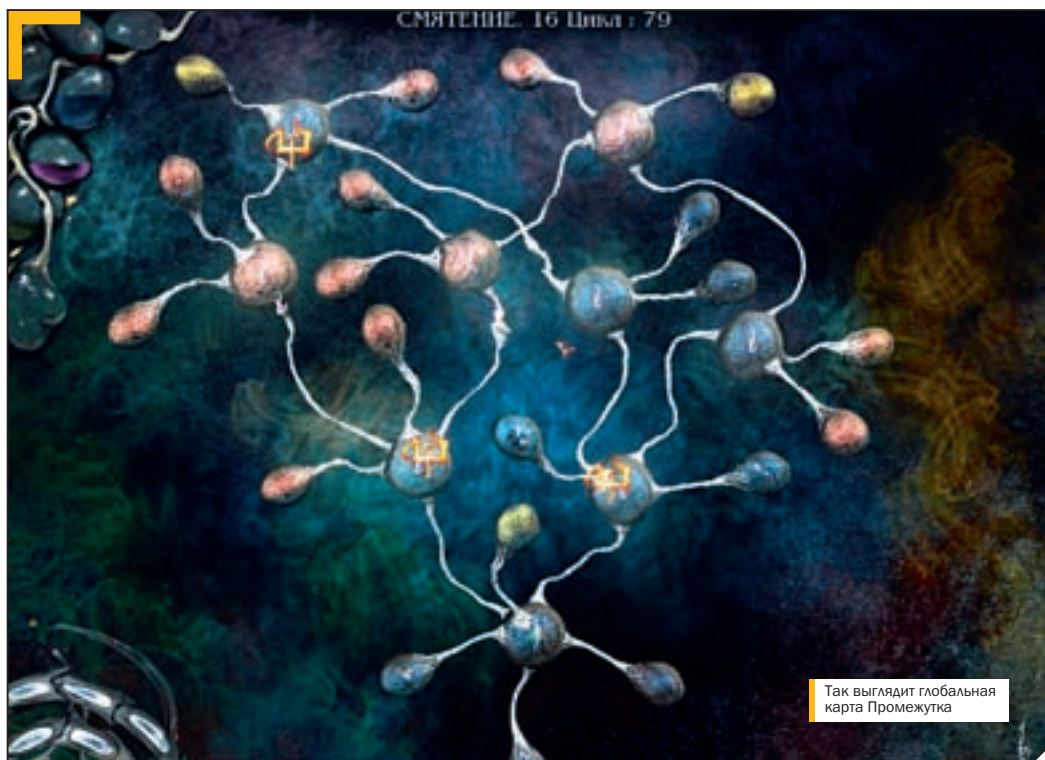
Меньшего мы и не ожидали от Ice-pick Lodge, создателей «Мор. Утопия» — мрачной экзистенциальной притчи, наполненной символами и аллюзиями. Именно студия Ice-pick Lodge во главе с Николаем Дыбовским провозгласила лозунг «Игры — это искусство». И хотя «Тургор» сильно отличается от первенца «ледорубов», почерк мастера виден сразу.

Обесцвеченные постройками, скелеты засохших деревьев, качающаяся камера и просвет между домами, в который мы медленно падаем.

Следующая сцена: грустная обнаженная девушка, сидящая в воде. Она — наша Сестра, самый близкий человек. Ее трудами мы попали в этот мир, она нас выходила в теплице и отдала большую часть своей Лимфы цвета. Что, как мы поймем чуть позже, настоящий подвиг.

Без Лимфы выжить в Промежутке — месте, куда занесла нас нелегкая, — нельзя. Она необходима, как кислород, только добыть ее труднее, а расходуется Лимфа на каждое действие, будь то битва с гигантом, общение с персонажем или простое путешествие по карте. Еще мы тратим Лимфу, рисуя специальные знаки, которые открываются нам по мере прохождения. У каждого символа свое предназначение: один помогает завязывать разговор (иначе никак, здесь наш герой нем), другой бьет врага, при-





Так выглядит глобальная карта Промежутка



→ чем эффект зависит не только от начертания знака, но и от выбранного цвета Лимфы. Цель игры (вернее, одна из возможных целей) – наполнить свое тело Лимфой под завязку и прорваться наверх, в лучший из миров, где светит летнее солнце и заливаются пением птицы. Если он, конечно, существует...

Хочется верить, что Сестры не лгут нам и из жуткого мирка, где смерть все время дышит в спину, можно вырваться. Выглядит Промежуток своеобразно – множество синеватых и красноватых яиц (как будто обернутых фольгой), которые соединены между собой толстыми белыми тяжами. Такие «яйца» – это покои Сестер, сады, рудники, пещеры, колодец и прочее. Тут нет случайных прохожих – только Сес-

«Хочется верить, что Сестры не лгут нам и из жуткого мирка можно вырваться»

тры и братья. Все девушки красивы, обладают яркой индивидуальностью и... скованы незримыми цепями. Они истощены, страдают от нехватки Лимфы. Хотите развязать им язык и склонить на свою сторону? Отдайте толику Лимфы нужного цвета, чем больше пожертвуете – тем благосклоннее отнесется к вам Сестра. Каждую из одиннадцати дев охраняет представленный к ней Брат – огромный, уродливый, ужасающий и невероятно сильный, жадно копящий в себе Лимфу. Братья изна-

чально относятся к нам довольно дружелюбно: называют Младшим, велят не поддаваться на уговоры Сестер и выдают свод табу – запрещено, например, кормить чужую Сестру, называть Промежуток Промежутом, да и вообще нежелательно расходовать Лимфу. Никто не препятствует нам послушаться этих советов и влиться в ряды Братьев, правда, в таком случае мы не только не выберемся в верхний мир (впрочем, Братья уверяют, что его нет на самом деле), но даже не получим доступа во многие игро-

вые зоны. Честно говоря, сам внешний вид Братьев не вызывает желания стать одним из них. Железные сосуды в телах и шестеренки на шее, грудь, пронзенная стальным штырем, синяя пупырчатая кожа, торчащие позвонки... и при этом яркие характеры. Надзиратель отпускает едкие фразочки, Триумфатор изысканно артистичен, а Патриарх с телом, похожим на куриную тушку, мудр и верит в наши силы.

А они, как уже сказано, полностью основываются на Лимфе. Последняя, кстати, бывает семи разных цветов. Серебро – цвет удачи, создает благоприятные ситуации. Пурпур – оттенок ярости, он делает наши удары сильнее. Лазурь дарит скорость, сирень помогает ожив-



Вначале Сестры относятся к нам с недоверием





лять деревья, изумруд защищает, а золото располагает к доверию. Янтарь ускоряет «проращивание» необработанной Лимфы. Да-да, для того чтобы использовать Лимфу, ее надо не просто собрать (об этом чуть позже), но и прорастить, пропустить через себя.

В специальной камере-обскуре плавает тело нашего героя – серое и полупрозрачное. Внутри него находятся так называемые сердца, поначалу одно, в будущем – несколько. Каждое сердце – сосуд, который можно накачать Лимфой определенного цвета, и чем больше выбранного цвета в нашем теле, тем сильнее производимый эффект.

Лимфа добывается из разных источников: она растет под ногами в

виде цветов, витает в воздухе бесформенными сгустками энергии, обволакивает деревья и, наконец, содержится в телах живых существ. Упрощенная схема использования Лимфы выглядит так: сорвав цветок, вы должны залить полученную энергию в сердце и подождать, пока она прорастет, а когда завьются разноцветные жилы, их можно собрать в свою палитру.

Но на это нужно время – второй важнейший ресурс «Тургора». Циклов, заменяющих тут часы, нам положено всего тридцать. Потом – конец, один из двенадцати возможных. В каждом цикле – девятно девять ударов сердца, отсчитываемых, впрочем, лишь на карте Промежутка. В камере-обскуре, покоях сестер, садах время

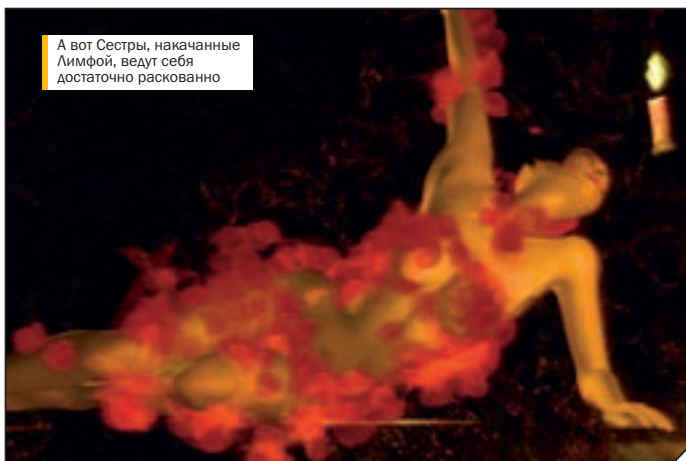
останавливается. В любом случае его не слишком много, потому свои действия необходимо планировать очень тщательно.

Большая часть наших приключений происходит на глобальной карте. На ней мы видим, какими цветами полнится Промежуток, куда идут гиганты, где расположились Сестры... В общем, в «Тургоре» существует собственная экосистема со своими особыми правилами, которые мы можем и должны изменять.

В саду ступаем на серую траву и бежим к деревьям – потенциальным источникам Лимфы. Некоторые уже овиты чудесными переливающимися полосками цвета, на их верхушках мигают букеты крошечных разноцветных фонариков. Другие –

могильно-серы, и чтобы оживить их, нужно нанести на дерево каплю Лимфы, а затем наполнить цветом весь ствол, нарисовав специальный знак «Донор». Дерево можно раскрасить полностью, а можно и наполовину, однако не до конца расцвеченный экземпляр и Лимфы принесет меньше... или вообще не принесет. Ведь в сады периодически заходят Братья и опустошают их, забывая гнилое брюхо свежим городским цветом.

Но от них есть спасение. Во многих заповедниках валяется специальная ловушка – промокшая коряга. Если ее зарядить Лимфой (любого цвета), то Братья, почуяв неладное, тысячу раз подумают, прежде чем сунуться в сад с подобным «оберегом». А если и на-





фой двух благоприятных для нее цветов. Если же использовать враждебные тона, рискуем даже убить девушку. По мере того как заполняются цветом сердца Сестры, окутывающих ее прелести лепестков становится все меньше, поза ее меняется, а в конце концов счастливая дева танцует нечто изысканное и явно эротическое. В целом наше общение с Сестрами сильно напоминает dating sim.

Кстати, вы помните, что насыщать чужих Сестер Лимфой – табу? Если о вашем поступке проведаст ее брат, он придет в ярость и сразу же кинется в драку. Сражаемся мы на специальных аренах, рисуя в воздухе боевые знаки (выданные нам Сестрами в комплекте с дополнительными сердцами или найденные в садах). Действие символов различно: один создает в воздухе молот из сухих веток, который после закачки Лимфы летит, как ракета, другой бьет взрывной волной... Победить гигантов-Братьев очень непросто, у каждого из них собственное оружие и своя тактика ведения боя.

Есть и монстры поменьше. В темных сырых заповедниках порой нужно постреливать каплями цвета в агрессивных нетопырей со взъерошенной шерсткой. А в пещерах живут недородки – огромные гибриды мокрицы то ли с рыбой-меч, то ли со свеклой. Еще по гнилым бревнам заповедника снуют туда-сюда милые зверьки, чьи тела напоминают светящиеся капли. Это дополнительный источник Лимфы. Их можно приманить, пролив на землю немного Лимфы, а затем подойти и высосать из жертвы все соки. Когда-то давно Гаухар Алдиярова (PR-менеджер Ice-pick Lodge) признавалась, что ей всегда жалко, когда эти невинные существа умирают...

«Тургор» полностью захватывает игрока, уводит его в свой болезненный мир»

«Тургор» вдобавок еще и безумно красивая игра. Лица, характеры, голоса девушек тщательно продуманы и хорошо подобраны. Каждая из них – личность. Боевая Эли, стерва Ава, страдальца Има (она распята, а над ее головой качается смертоносный маятник), хищная Айя, лолита Яни... Бой-баба и снежная королева, ироничная девчонка и темпераментный циник, восточная красавица и «мамочка». Покои у них соответствующие – египетский дворец, дирижабль, холодная мрачная башня и... обычная комната с выцветшими картинами на стенах, домашней утварью, сваленными в кучу томиками La Divina Comedia Данте и кровавой плиткой в ванной. Ice-pick Lodge подобными зарисовками буквально вводит нас в ступор – вроде бы и сюрсплошной, а нет, вот они – якорьки, цепляющие его к нашей реальности.

Немаловажную роль тут играет лирика. Помимо сонета Луиса де Камоэнса, нас ждут строки Уильяма Блейка и Максимилиана Волошина. Сильна и другая часть игры – озвучка. Задушевные голоса Сестер переливаются красивейшими мелодиями, каждая в своем собственном ритме. Звонкие, они ярко контрастируют с глухими голосами Братьев. А музыка!.. Композиции Андриеша Гандабура – тоскливые и яростные, отчужденные и лиричные – помогают глубже погрузиться в необычную атмосферу игры.

Зато вот к графике есть претензии, но не к дизайну, а к техническому исполнению. Например, лицевой анимации нет. Почему? По-

нятное дело – в самом конце разработки Николай Дыбовский откровсал треть всего игрового текста. Хотя это можно и нужно связать с философией проекта – ведь мы разговариваем не напрямую с девушками, а с их душами.

Некоторые жалуются, что игра тормозит на Windows Vista (особенно в Промежутке) – впрочем, на XP никаких проблем нет. Встречаются и всякие глюки, надеемся, их исправит патч. Немного утомляет невозможность пропустить эротические пассы девушкам, когда мы вливаем в них Лимфу. Эту проблему тоже планируется решить в патче.

Но столь небольшие огрехи – чепуха по сравнению с теми чувствами, которые охватывают игрока, когда он заходит в камеру-обскуру и невольно замирает, любясь пульсирующими сердцами внутри прозрачной куклы главного героя. А иногда во время срывания цветков Лимфы слышен шепот: «Не бойся смерти – смерти нет» или «Я стану твоей путевой звездой». И таких очаровательных мелочей масса.

«Тургор», где замысловато сплелись прекрасное и отвратительное, полностью захватывает игрока, уводит его в свой болезненный контрастный мир, где дышат могильным смрадом Братья и нежно напевают Сестры, где подкрадываются в темноте истыканные железом твари и наливаются жизнью почки деревьев. Мир, который высасывает из нас все соки, становится уже родным, и тем неожиданнее будет финал... Но это совсем другая история.

→ грянут – то будут тянуть Лимфу только из ловушки и оставят драгоценные (действительно драгоценные, ведь лишь с их помощью мы можем влиять на баланс цветов Лимфы в Промежутке) деревья в покое.

Вот мы попадаем в покои одной из Сестер. Тронув фигуру девушки каплей цвета, проникаем как бы в ее внутренний мир. А там обнаженная красавица стоит в соблазнительной позе, лишь слегка прикрытая плавающими вокруг тела цепочками-лепесточками. С ней можно разговаривать, вернее, выслушивать ее монологи, чертя соответствующие знаки, и узнавать новое о жизни в Промежутке (гарантии, что Сестра говорит правду, – никакой, это вопрос доверия), а можно не размениваться на болтовню и просто накачивать хранилище Лим-



Общаться с Сестрами мы можем только с помощью символов



Кукла персонажа с сердцами, где Лимфа превращается в нервы



уяви сучасні технології в освіті

Напиши твір на 300 слів на тему «Комп'ютерна мережа об'єднує людей» та вииграй для свого навчального закладу один з 10 комп'ютерних класів. Візьми участь у конкурсі-есе «Samsung назустріч знанням», який триває з 17 квітня по 17 липня 2008 року. Стань творцем свого майбутнього та пером своєї школи!

Дізнатись про умови акції та адресу, за якою необхідно надіслати твір, можна за телефоном гарячої лінії 8-800-502-00-00 або на сайті <http://education.samsung.ua>.

За підтримки Інституту інноваційних технологій та змісту освіти Міністерства освіти і науки України

Партнер:



Microsoft



Телевизійний партнер:



Медіа-партнер:



Race Driver: GRID

Марат Баширов

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ



Gameplay



Ну что, летаем?

Ударный автопробег

В феврале 2008 года главный дизайнер Project Gotham Racing 4 Гарет Уилсон (Gareth Wilson) высказал опасение, что сегодняшние гоночные игры становятся продуктом для узкого круга энтузиастов.

➔ Согласно его словам, студия Bizarre Creations уже тогда задумалась над созданием проекта в жанре racing, который был бы рассчитан на широкую аудиторию и разошелся бы действительно большим тиражом. Вероятно, Гарет не знал, что над этим уже работают в компании Codemasters.

В Race Driver: GRID сочетаются все те моменты, ради которых люди покупают гоночные игры – как консольные, так и компьютерные. Новый продукт, вопреки дорелизным сравнениям с последними представителями цикла Need for Speed, на самом деле гораздо ближе к TOCA Touring Car, чем к аркадному сериалу от Electronic Arts. Внешне GRID очень напоминает Colin McRae: DiRT, что неудивительно – обе игры построены на базе одного и того же движка Neop. Впрочем, есть между двумя хитами значительное отличие: новый проект посвящен не внедорожным соревнованиям, а гонкам на асфальтовых трассах.

Соответственно меняется и геймплей. Главная фишка – возможность создать свою собственную команду. Когда мы начинаем карьеру, то принимаем участие в нескольких заездах на чужих маши-

«В Race Driver: GRID сочетаются те моменты, ради которых люди покупают гоночные игры»



Жанр гоночный симулятор
Разработчик Codemasters
Издатель Codemasters **Издатель в СНГ** «Новый Диск»
Сайт www.racedrivergrid.com
Возраст 7+

Codemasters Эта британская компания основана в 1985 г. В последнее время известна в основном как разработчик и издатель крупных гоночных проектов. В следующем году планирует выпуск игры по лицензии Формулы 1.
Игры серии Micro Machines, Colin McRae Rally, TOCA Race Driver и др.
Сайт www.codemasters.co.uk

Идея Сделать настоящую гоночную игру
Графика Чуть-чуть лучше, чем в DiRT

Звук Навязчивое техно и яростный рев мотора
Игра Лучший подарок для фаната жанра

4.5/5

Gameplay

«Главная фишка — возможность создать свою собственную команду»

нах и таким образом зарабатываем кругленькую сумму. Полученные деньги затем вкладываются в ремонт красивого «мустанга». После этого нас допускают к серии соревнований, трассы которых разбросаны по просторам Европы, США и Японии. Здесь нами по-прежнему движут меркантильные соображения: нужно не просто яростно гонять по трекам, опережая оппонентов и избегая ненужных столкновений, но и выполнять пожелания многочисленных спонсоров.

«Миссии» могут быть самыми различными. Первым приходит вовсе не обязательно, хотя это и поощряется. Иногда нужно занять позицию не ниже пятой, иногда — обогнать конкретного соперника (его называют по имени и позиционируют как нашего главного врага), иногда — финишировать быстрее всех в своем классе. У каждой компании различные пожелания, так что при разумном вождении денег набирается предостаточно. Потратить их можно несколькими способами: купить новый или подержанный (на eBay) автомобиль, нанять еще одного водителя в команду... На последнем стоит остановиться особо. Дополнительный участник команды — важный фактор, который помогает серьезно увеличить объем поступающих на наш счет денежных средств. Кроме того, мы еще и зарабатываем очки репутации за каждое состязание. Чем больше нас уважают — тем быстрее мы получим



Красиво плывут...



«Первым приходит вовсе не обязательно, хотя это и поощряется; у каждого спонсора свои пожелания»



→ доступ к новым лицензиям и заездам. Такая окологоночная суеда затягивает не меньше, чем карьера в Gran Turismo. Оторваться от прохождения просто невозможно – и это при том, что тут начисто отсутствует тюнинг (если не считать таковым возможность покрасить кузов).

Во многом данное явление объясняется разнообразием заездов. Создатели GRID не ограничились парочкой гонок, а выдали игрокам целую кучу всевозможных состязаний, отличающихся друг от друга видом доступных машин, географическим положением трасс и спецификой заездов. К примеру, в Японии на закрытых дорогах проводятся специальные дуэли Pro Toque. Здесь за первенство сражаются два автомобиля, которые несутся по живописному горному серпантину, пытаясь обойти друг друга на поворотах. Все это осложняется тем, что борьба ведется за секунды, а сталкиваться на трек нехотят. Не менее интересны и соревнования по заносам, где нужно заставить машину елозить по дороге, словно кусок мыла. И это далеко не все, на что способна игра. Как вам нравится идея поучаствовать в разрушительном Demolition Derby, состязании моделей от BMW или покатайся на

болидах Формулы 1? Кроме того, в конце сезона нам предложат присоединиться к заезду 24 Hours of Le Mans – удивительному соревнованию, знакомому всем любителям автоспорта. На протяжении суток гонщики на разных автомобилях несутся на огромной скорости по трассе. Это испытание не только водительского мастерства, но и выносливости пилота. Чтобы просто доехать до финиша в игре, вам понадобится более 12 минут реального времени! Сделано замечательно.

Сравнивая проект с DiRT, справедливо будет сказать, что игра выглядит столь же великолепно. Слегка раздражает лишь схожий цветовой фильтр, из-за которого изображение приобретает заметный светло-коричневый оттенок. В целом же декорации очень хорошие, хоть и не настолько разнообразные, как в Project Gotham Racing 4. В американских городах мы гоняем между высокими небоскребами, в Японии – в порту, лавируя между припаркованными грузовиками, в Милане – по историческому центру. И всегда вдоль дорог стоят десятки трехмерных болванчиков; они встречают нас веселыми возгласами или в страхе кричат, если машина бьется об ограду.

Говоря о GRID, сложно обойти вниманием систему повреждений, которую Codemasters сумела интегрировать в свою игру. Машины разносятся буквально на куски. Нередко приходится несколько раз перезапускать соревнование, потому что автомобиль превращается в грудку металлолома после двух-трех катастроф. Эта гонка культивирует необходимость быть осторожным на дороге (пусть и виртуальной). Кроме очевидной деформации кузова, нежелательные столкновения с другими машинами и оградой приводят к тому, что наш железный конь постепенно изнашивается: колеса тянут влево, мотор взрывается и пр. Очень здорово в этом плане сделана версия для Xbox 360 – контрол-

лер слегка подрагивает в зависимости от того, насколько сильно повреждена подвеска. Создается ощущение, что вы и в самом деле находитесь за рулем автомобиля. Пожалуй, именно система повреждений выводит игру на новый уровень, выгодно выделяя ее из череды многочисленных конкурентов. Кстати, разработчики предусмотрели способ предотвратить нелепую аварию. Если вы вдруг нечаянно расквасили авто всмятку, разрешено немного перемотать время назад и переиграть ситуацию в свою пользу. К сожалению, в качестве компенсации авторы почему-то убрали возможность сохранять повторы – это просто садизм чистой воды.

Транспортных средств в GRID немного – всего 45 штук. На первый взгляд вроде бы нормально, но так как режимов действительно уйма, иногда получается, что у нас банально отсутствует выбор моделей. Впрочем, имеющиеся авто замечательно прорисованы и детализированы.

Это одна из тех игр, которая затягивает на долгие месяцы, десятикратно окупая потраченные деньги. Даже если вам надоест длинный single, вы легко можете подключиться к сети и покататься с друзьями или поэкспериментировать с несколькими вариантами сложности, превращая каждую поездку в жестокое испытание. В общем, если у вас нет возможности играть в эксклюзивную для PS3 Gran Turismo 5 Prologue, то Race Driver: GRID – ваш выбор.



Иногда на трассе бывает тесно

«Эта гонка культивирует необходимость быть осторожным на дороге»

Настоящий автомобильный журнал

Телефон отдела распространения: (044) 331 0401
Телефон рекламного отдела: (044) 496 3460
www.autocar.ua

УКРАИНСКИЕ АВТОШОУ

Обзор ваших будущих спутников

AUTOCAR

ВСЕ ОБ АВТОМОБИЛЯХ

ИЗДАЕТСЯ С 1895 г. | № 7 ИЮЛЬ 2008



ТЕСТ

Volkswagen Scirocco

Рожденный по счастливому недоразумению

Maserati GranTurismo

Заглянуть под платье королевы

ЭКСПЕРТИЗА



Новые
компакты

Hyundai бьет европейских авторитетов

А ТАКЖЕ » Секреты «серого» рынка

Как, откуда и зачем к нам поставляют неофициальные автомобили

Андрей Кубовский

Sam & Max: Season 2



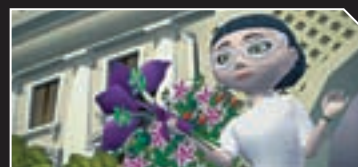
Чтобы удостоится подобной чести, нужно обладать особым талантом



В аду дресс-код крайне строг

О.Н.И.

По сложившейся традиции каждый эпизод сериала имеет независимый сюжет и в то же время является частью сезона, который представляет собой оригинальную историю, формирующуюся из раздробленных и порой абсурдных событий отдельных серий. В свою очередь все сезоны сериала... Впрочем, об этом говорить рано.



Жанр point'n'click adventure
Разработчик Telltale Games
Издатель Telltale Games
Сайт www.telltalegames.com/samandmax
Возраст 12+

Telltale Games

Американская компания, основанная в 2004 г. выходцами из LucasArts, работавшими над проектами Grim Fandango, Monkey Island и Sam & Max.
Игры цикл Bone, CSI: 3 Dimensions of Murder, Telltale Texas Hold'em, Sam & Max: Season 1 **Сайт** www.telltalegames.com

Идея Продолжение интерактивного ситкома
Графика Стилизованная трехмерная

Звук Великолепная музыка, веселые пародии
Игра Даже лучше, чем раньше

4.5/5

Gameplay



«Основное отличие второго сезона – в непредсказуемости»

➔ В Sam & Max: Episodes, как и в любом ситкоме, действует важное ограничение: что бы ни происходило на экране, в финале эпизода каждый раз все возвращается на круги своя. Куда бы ни забросила судьба главных героев, в конце концов они снова оказываются в своем офисе, а о былых похождениях напоминает лишь постоянно пополняющаяся коллекция артефактов, намекающих на события предыдущих эпизодов. И если уж быть абсолютно честным, то Sam & Max – полностью фанатский продукт, фетиш, ориентированный на достаточно узкую группу поклонников. Как определить, относитесь вы к этой группе или нет? Очень просто. Если ждете от игры грандиозного путешествия по неизведанному миру, борьбы с антагонистами, каждый раз все более и

более изощренной, глубоких эмоциональных потрясений и нравоучений – вам с Сэмом и Максом не по пути. Если же вас устраивает однообразие, в меру сложные загадки, регулярные встречи с приевшимися, но харизматичными героями и вы готовы мириться с чередующимися приступами беспричинного веселья и адской скуки, тогда вы обратились по адресу.

По крайней мере так было до недавнего времени. Основное отличие второго сезона заключается именно в разнообразии и непредсказуемости, к тому же каждая последующая серия стала логическим следствием предыдущей, что само по себе является сильным стимулом к продолжению игры.

Немаловажным нововведением стала и тенденция к динамическому развитию второстепенных персона-



До встречи в Аду!
 Wish you were here



Не всякий метрополитен может похвастаться подобным дизайном вагонов

→ жей и внедрению новых героев. Вечная неудовлетворенность Сибил своей карьерой сменилась неудовлетворенностью в личной жизни. Параноику Боско составила конкуренцию симпатичная, но весьма эксцентричная девушка по имени Стинки – владелица одноименного кафе, которое она унаследовала от дедушки, отправившегося «путешествовать в Гималаи». А по соседству с Сэмом и Максом поселился еще один частный детектив Флинт Пэйпер – он, впрочем, нашим героям не конкурент, а лишь очередной объект для циничных шуток Макса.

Кстати, первые два эпизода второго сезона не предвещали грядущих перемен.

Они практически не имели никакой связи с событиями прошлых и последующих эпизодов, за исключением таинственного блуждающего персонажа: усатого мексиканца-марьячи, возникавшего на экране, едва кто-нибудь из героев упоминал о дне рождения. Начиная с третьего эпизода Night of the Raving Dead Сэм и Макс с головой погружаются в пучину событий и, сами того не подозревая, медленно, но уверенно приближаются к разгадке главной тайны практически всего сериала.

Так, проснувшись поутру, наши герои обнаруживают, что вокруг одни зомби. Последние ведут себя

«Первые два эпизода второго сезона не предвещали грядущих перемен»

согласно традициям: бесцельно блуждают по улицам в поисках свежего мозга, а на все вопросы отвечают нечленораздельным рычанием. Причина этого безобразия оказывается на удивление банальной: массовое поп-культурное движение, берущее свое начало в ночном клубе Zomby Factory. Именно туда и отправляются наши герои, чтобы найти зачинщика и воздать ему по заслугам. На сей раз антагонистом оказывается инфантильный приверженец BDSM-эстетики и по совместительству вампир Юрген. И хотя на первый взгляд противник хил и неказист, недооценивать его не стоит, ведь хитрости ему не занимать. А потому, совершив необдуманный поступок, Сэм и Макс обретают последний приют в холодной могиле, а их души попадают в узилище кровопийцы. Но когда это смерть была преградой для настоящих героев? Однако вернуть себе ду-

ши, отправить в геенну огненную Юргена и параллельно помочь Сибил с выбором нового возлюбленного – лишь половина дела. Вечно опасющийся таинственной организации О.Н.И. (Т.Н.Е.М.) параноик Боско, с самого начала нашествия зомби заперший свой магазинчик, пропал окончательно.

Так сюжет плавно перетекает в следующий эпизод – Chariots of the Dogs. Оказавшись в полутемном помещении магазинчика Боско, Сэм и Макс обнаруживают дыру в потолке, а над ней – летающее сомбреро, которое затягивает их порталным лучом. Внутри находится злосчастный Боско в облике коровы. Невежественный торговец случайно воспользовался машиной времени и, нарушив пространственно-временной континуум, внес роковые изменения в свой генетический код. Все, что происходит дальше, – классический парадокс в стиле «Назад в будущее». Отправляясь в различ-

компьютеры > мобильные телефоны > фотоаппараты > видеокамеры > память



V 2.0 | новый интерфейс
новые возможности

Крупнейший
каталог товаров!



знает где дешевле

Удобный каталог точно ведёт вас к искомой цели, делая выбор из **50 тыс. товаров** лёгким и увлекательным занятием



ные временные промежутки, наши герои встретятся с родителями Боско и дедушкой Стинки, а также собственными копиями как из далекого прошлого и будущего, так и из эпизодов первого сезона. Кроме того, наконец-то раскроется секрет вездесущих мексиканцев. И хотя по сути своей злодеями марьячи не являются, ради спасения старого знакомого вольнонаемные копы готовы на любые жертвы.

Но, творя добро налево и направо, нельзя оставаться белым и пушистым. И вот в один прекрасный день наши герои попадают в Ад, где за стахановские темпы в деле пополнения inferнальных закромов им уже возведены изваяния в две натуральных величины, а на доске почета красуется грамота. Именно здесь происходят действия последнего, воистину эпического эпизода второго сезона *Whats New, Beelzebub?* Выбравшись с холодным телом Боско на руках из летающего сомбреро за секунду до того, как оно отправится к началу времен, Сэм и Макс понимают, что единственный шанс спасти друга – лично спуститься в преисподнюю. Где, кстати, обретаются почти все старые

знакомые, начиная с Хью Блисса и заканчивая несчастным дедушкой Стинки, так и не увидевшим Гималаи. Пытаясь восстановить справедливость, копы под нашим чутким руководством не только устроят саботаж в адской канцелярии, но и прибегнут к откровенному террору.

Традиционно каждая серия сезона изобилует пародиями и намеками на различные литературные, игровые и киноисточники. Так, Юрген – собирательный образ эмо-гота, а глядя на сцену отстрела Флинтотом Пэйпером зомби на танцполе, волей-неволей вспоминаешь о *Resident Evil*. Игрушка на борту летающего сомбреро – пиньята из одноименной игры, а фраза «чтобы работать здесь, необязательно быть проклятым, но это помогает», да и само воплощение ада в виде бюрократической конторы, где даже демонам трудиться в тягость, – намек на произведения Пратчетта.

Музыкальное оформление каждой серии поистине великолепно, многочисленные аранжировки основной темы и переделки мелодий из пародируемых источников заслуживают высшего балла. Отдельное удовольствие – сольное



«Традиционно каждая серия сезона изобилует пародиями»

выступление трио марьячи на борту летающего сомбреро. Описывать словами это действие бессмысленно – нужно видеть собственными глазами, как три жизнерадостных мексиканца кружат вокруг мечущегося в панике Боско, распевая задорные песни.

Конечно, Sam & Max не лишен недостатков, и о них мы неоднократно упоминали в предыдущих обзорах, но сказать, что в Telltale Games занимаются исключительно стрижкой купюр с гейме-

ров, может лишь человек недалекий и слабо знакомый с сериалом. В целом второй сезон получился не только на порядок более цельным, нежели первый, но и стал интереснее. Он дружелюбен к геймеру и, пожалуй, поможет восстановить слегка подмоченную репутацию вольнонаемных копов. Так что, финал? Титры, выполненные в стиле домашнего видео со свадебной церемонии, дают много пищи для размышлений.

hi-fi > телевизоры > принтеры > факсы > копиры > расходники > бытовая техника

Загляните на www.hotline.ua и убедитесь сами, насколько простыми могут быть поиск, выбор и сравнение цен одновременно в 800 магазинах. Купив с [Hotline.ua](http://www.hotline.ua) единожды, вы останетесь с ним навсегда.

www.hotline.ua – выбирать легко!



Александр Чепелев

Правда о девятой роте



Чарующие облака, а
вверху... почти что звезда

Пиксел-хантинг

Хотите побегать по холму, обмазанному тягучей, как воск, текстурой, поглядеть в картонное, раскрашенное акварельной краской небо и попробовать попасть в пару десятков точек? И помните: деревья перед дулом расставлены и камни под ногами разложены именно так, как это было, когда девятая рота защищала высоту 3234 от душманов.

→ «Правда о девятой роте» – пожалуй, первый славянский шутер, который нельзя от души ни похвалить, ни в грязь втоптать. Так как он документальный и преследует благородные цели. Изюминка проекта в том, что его автором стал Дмитрий «ст. о/у Гоблин» Пучков. После просмотра российского блокбастера Федора Бондарчука «9 рота» он написал возмущенный отзыв (мол, не так все было) и решил восстановить справедливость. Объединил усилия с Андреем «Кранк» Кузьминым, выяснил детали операции «Магистраль» и рассказал всю правду в игре (а сейчас и документальный фильм снимает).

Творчески переосмыслили в киноленте многое. И бой проходил не днем, а ночью, и герои погибли не все, а шестеро (из тридцати девяти), да и не забыли их. Игра призвана рассказать всю правду-матку о том, что произошло в ночь с седьмого на восьмое января 1988 года вблизи города Хоста в Южном Афганистане между бойцами девятой роты 345-го отделения парашютно-десантного полка и отрядом фанатичных душманов. «Правда о девятой роте» моделирует семь ключевых эпизодов битвы, ставя перед нами те же тактические задачи, которые в свое время решали участники тех событий.

«Самая большая проблема – именно этот "документальный" пиксел-хантинг»

Главное – не позволить «духам» захватить высоту. И вот боец Александров под нашим руководством отстреливает прущие издалека черные точки, порой превращающиеся в мужские силуэты, снимает душманов из снайперской винтовки и участвует в ночном бою (действительно почти ничего не видно). Что касается ранений, то организм солдата может переварить даже самый разрывной снаряд, нужно только отлежаться в кустах (в такие моменты экран застилает густая кровавая пелена). Гибель напарника для нашего текущего альтер эго (а мы постоянно играем за разных бойцов) не смертельна, просто рейтинг в конце уровня снизят. Индекс реализма, конечно, падает, но и без того играть сложно и утомительно.

Самая большая проблема – именно этот «документальный» пиксел-хантинг. Нам все время нужно отстреливать темные силуэты душманов, которые к тому же сливаются с деревьями. Умирает герой часто: не всегда успеваешь лечь на снег, а если «духи» займут важную высоту – придется переигрывать миссию.

Графика воспринимается неоднозначно. Технологически картинка ужасна, как перловая каша: спрайтовые ели, тягучий плавильный снег, деревянные бойцы, сбегавшие из первой Call of Duty. И в

то же время в небе переливаются объемные красные облака, а все пригорки, как уже говорилось, воссозданы с документальной точностью. Лишь это и радует.

Удовольствие от игры можно получить, лишь абстрагировавшись от скучного и сложного тира и постаравшись посмотреть на события глазами порученного бойца. А услышав что-то вроде «Идут (непечальное слово)!» – уверовать. Войти в роль помогут письма из солдатских архивов, записки и обширная документальная справка о девятой роте и войне в Афганистане, подробная и живая. Хотя авторы не упускают случая стукнуть читателя по голове каким-нибудь образчиком радикального «патриотизма».

«Правда о девятой роте» – снулый топорный шутер, умело прикрывающийся ширмой национальной идеи. Достаточно взглянуть на дискуссии, разгоревшиеся на тематических форумах, чтобы сказать, – игра не оставила равнодушным никого. Ее можно воспринимать как скучный и помятый кусок кода, каким она, собственно, и является, однако можно постараться вжиться в роль и отстреливать точки с нарастающим энтузиазмом, читать тексты и представлять, «как оно было на самом деле». Полная свобода выбора.

«Снулый топорный шутер, умело прикрывающийся ширмой национальной идеи»



Жанр документальный first person shooter
Разработчики Extreme Developers/KranX Productions Издатель «1С»
Сайт www.pravdao9rote.ru Возраст нет данных

Идея Емко выражена в названии
Графика Сварена из раскрашенного топора Звук Гулкий, душевная озвучка, приятные гитарные мотивы в главном меню
Игра Утомительная, но документальная

1.5/5

Gameplay

Dark Sector

Ярослав Сингаевский

Территория тьмы

Последние проекты студии Digital Extremes – *Pariah* и *WarPath* – честно говоря, не отличались ни оригинальностью, ни качеством исполнения. Чем же нас сможет порадовать новое творение канадцев под названием *Dark Sector*?

➔ Поначалу кажется, что *Dark Sector* – это обычный экшен с видом от третьего лица. Бежим вперед по линейно выстроенным уровням, прячемся за различными укрытиями, стреляем. Однако все меняется после того, как в организм главного героя – спецагента ЦРУ Хейдена Тэнно (*Hayden Tenno*) – попадает опасный токсин, превращающий людей в монстров. Протагонист, отправленный в выдуманную республику СССР под названием Ласрия (*Lasria*), чтобы уничтожить захваченную экстремистами опасную разазу, мутирует, приобретает сверхспособности и начинает бороться с врагами их же оружием.

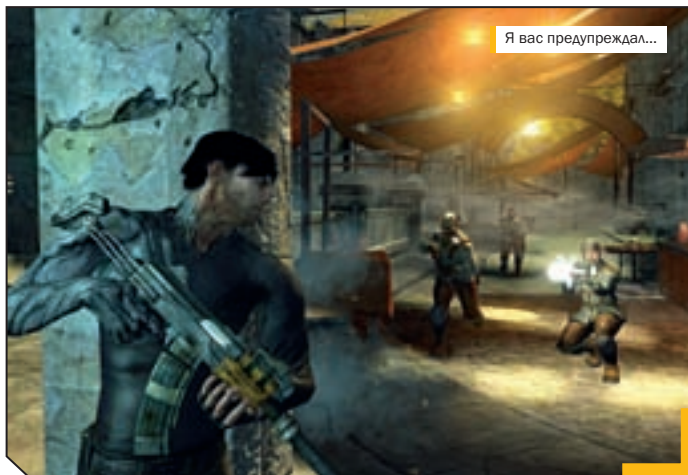
Игровые акценты смещаются, когда Хейден получает в распоряжение невесту откуда взявшийся (он вдруг просто появляется в руке героя) футуристический «бумеранг» (*glaiive*) с заостренными лезвиями по краям. Быстро выясняется, что им можно не только отсекал врагам лишние, по вашему мнению, конечности, но и собирать предметы (оружие, патроны, бонусы), активировать выключатели и разрушать некоторые препятствия. При контакте с источниками электричества, огнем или льдом *glaiive* приобретает дополнительные возможности. Так например, разрешено вначале зарядить «бумеранг» током, а затем швырнуть его в бассейн с противниками, моментально поджарив их. Некоторые проблемы с точностью прицеливания перед броском сходят на нет после того, как становится доступен так называемый *Aftertouch*, позволя-

ющий напрямую управлять «бумерангом» в режиме *slo-mo* с помощью правого аналогового стика (или наклонами SIXAXIS, если вы играете на PS3).

Теоретически сверкающий острыми лезвиями *glaiive* отлично подходит и для ближнего боя. Однако вас ждет неприятный сюрприз: часто случается промахнуться, даже стоя практически вплотную к врагу. А о том, чтобы поразить одним ударом нескольких нападающих одновременно, можно только мечтать – несмотря на то что спецгент бьет с широким замахом.

По задумке разработчиков, огнестрельное оружие в *Dark Sector* является скорее вспомогательным средством. Причем стволы, позаимствованные у убитых противников, довольно быстро самоуничтожаются – это реагирует встроенный в них датчик, определяющий, что новый хозяин пушки заражен вирусом. Если желаете решать проблему традиционным путем – с помощью пули, а не сверхспособностей, позаботьтесь о приобретении «послушного» оружия на черном рынке. Доступ к торговцам можно получить в определенных местах.

Все бы хорошо, но процесс обезглавливания врагов бросками *glaiive* рано или поздно (скорее всего, так рано) наскучивает. Головоломки, рассчитанные на использование «бумеранга», неинтересны. Классические перестрелки также не впечатляют – в этом отношении уже не первой свежести *Gears of War* уделяет *Dark Sector* подчистую.



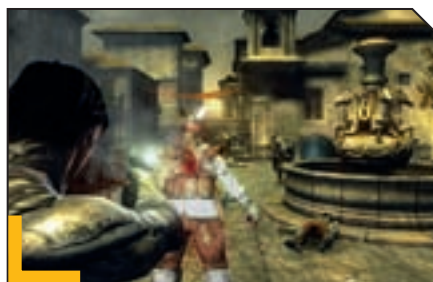
Искусственный интеллект ведет себя очень шаблонно. Противники с дистанционным оружием либо лениво постреливают, высунувшись из-за угла, либо (если действие разворачивается на открытом пространстве) выскакивают из укрытия и разбегаются по заранее указанным точкам. Попыток обойти вас с фланга или неожиданной контратаки от них не дождешься. Способны они только на смену огневой позиции, но делают это настолько неуклюже и неумело, что ничего, кроме смеха, своими действиями не вызывают. Враги, предпочитающие ближний бой, просто ломаются к протагонисту по прямой. Причем если герой будет долго маневрировать, они могут потерять его из вида и застыть каменными изваяниями, пока не получат порцию свинца в затылок. Не менее абсурдны и поединки с боссами. Победить их чрезвычайно легко, только вот на поиски правильной тактики может уйти немало времени и сил.

От Digital Extremes, которая, напомним, имела опыт создания игр серии *Unreal Tournament*, можно было ожидать впечатляющего многопользовательского режима.

Однако и тут ждет разочарование: нам предлагают всего два вида поединков. В *Infection* один из игроков берет на себя роль спецагента, а соперники пытаются найти и убить его. В *Epidemic* сражаются две команды, целью которых является защита «своего» Хейдена и уничтожение Хейдена-двойника из отряда противника. Наскучивают эти развлечения еще быстрее, чем однообразный геймплей в *single*.

Не радует и визуальная составляющая. Чрезмерно мрачная гамма, невыразительные локации, невзрачные спецэффекты. Игра пытается казаться серьезной, а местами даже пафосной. Но на самом деле *Dark Sector* выглядит очень дешево.

Dark Sector находился в разработке более трех лет (!). Но несмотря на это, данный проект представляет собой образец оригинальной в общем-то идеи, которую так и не сумели (или не сумели) реализовать на достойном уровне. Монотонный геймплей, невыразительное оформление, наивный, пестрящий клише сюжет... Поверьте, вам стоит потратить свое драгоценное время на более достойные игры.



Жанр action **Разработчик** Digital Extremes
Издатель D3 Publishing
Сайт www.digitalextremes.com **Возраст** 18+

Идея Боевой бумеранг – оружие будущего
Графика Утомляюще однообразная
Звук Ничем не примечателен
Игра Хорошая идея, загубленная весьма посредственной реализацией

2.5/5

Gameplay

Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens

Андрей Кубовский



В солидном замке должно быть много башен



Лесное справочное бюро



Тогда ты сможешь опустить голову только, станет твой нос большим и зеленым когда!

Реинкарнация

Похоже, возрождение классических игр становится доброй традицией. Вслед за вольнонаемными копами Сэмом и Максом очередь дошла и до колдуна Саймона – знакового для жанра персонажа с тяжелой судьбой.



➔ История взбалмошного парня по имени Саймон, угонившего в сказочный мир, началась задолго до появления легендарного шрама в виде молнии на лбу еще одного небезызвестного мага. В 1993 году компания Adventure Soft выпустила в свет первую игру о среднестатистическом подростке, которому волею судеб предстояло стать волшебником и, соответственно, спасти волшебный мир от волшебной же катастрофы. Проект был принят на ура, в том числе благодаря оригинальному по тем временам сюжету и искрометному юмору. Вышедший через два года сиквел The Lion, The Wizard and the Wardrobe оказался не хуже оригинала, а вот появившийся затем суррогат под названием Simon the Sorcerer' Puzzle Pack/Double Pack являл собой по большому счету набор пазлов без сюжета и без идеи вообще. Третья часть увидела свет лишь в 2002 году, однако Simon the Sorcerer 3D пал жертвой повального увлечения «трехмеризацией». Страх вы-

пустить немодный, технологически отсталый проект у разработчиков оказался сильнее здравого смысла, и весь шарм первых двух частей был положен на алтарь крайне сомнительных идеалов «полного реализма». Благие намерения в очередной раз сыграли злую шутку с теми, кто ими руководствуется, и о сериале забыли на добрых пять лет.

Четвертая часть походов Саймона-волшебника знаменует собой не просто новую главу в истории некогда популярного персонажа, а возрождение идеалов эпохи, когда проект ценили не за технологическую продвинутость, а за увлекательность. Первое, что сделали берлинские разработчики, приобретя права на Simon the Sorcerer, – полностью отказались не только от геймплея, графики и истории треть-

ей части, но и вообще от сюжетной преемственности, дабы их творение можно было воспринимать как абсолютно самостоятельную игру.

Все начинается с того, что, бурно дискутируя с братом по поводу выбора телепередачи, наш герой получает пульт по лбу и отправляется прямиком в астрал. Там ему является видение пышногрудой Аликс из волшебной страны и сообщает о грядущей катастрофе. После пробуждения Саймон немедленно задействует платяной шкаф и попадает в описанный в предыдущих частях волшебный мир. И тут-то начинают проявляться те самые яркие особенности сериала, за которые его так полюбили пятнадцать лет назад. Знакомые с детства персонажи предстают в новом, необычном свете. Красная Шапочка рассекает на скейте, не-

«Знакомые с детства персонажи предстают в новом, необычном свете»

Жанр приключения **Разработчик** Silver Style Entertainment
Издатель Playlogic Entertainment
Издатель в Украине «Фабрика Игр» **Локализатор** «Акелла»
Сайт www.simon-the-sorcerer.com
Возраст 12+

Silver Style Entertainment
 Немецкая компания с офисом в Берлине, основанная в 1993 году, специализируется на разработке и издании компьютерных игр разных жанров.
Игры Gorasul: The Legacy of the Dragon, Soldiers of Anarchy, The Fall – Last Days of Gaia **Сайт** www.silver-style.com

Идея Циничная пародия на фэнтези
Графика Приятные пререндеренные фоны, трехмерные персонажи

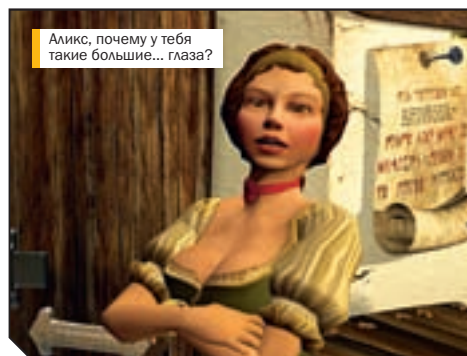
Звук Ненавязчивый саундтрек, качественная озвучка
Игра Достойное развлечение на пару недель

4/5

Gameplay



О предназначении подобного устройства можно разве что догадываться



Аликс, почему у тебя такие большие... глаза?



Что-то Бабушка сама на себя не похожа

смотря на нежный возраст, балдеет от death metall и весьма брутальна в общении. Волк пребывает в глубокой депрессии и заливает свое горе водкой в темном переулке, а милашка Златовласка, облаченная в вызывающий наряд, тянет срок в местной бутылке. Кроме того, игра изобилует пародиями на различные произведения кино- и игроиндустрии. Так, без труда узнается кролик-убийца из Монти-Пайтона, а зеленый нытик Свомпи и внешне, и манерой вести беседу напоминает мастера Йоду. Да и Саймонов в игре целых два! Второй экземпляр – могущественный маг, именно он и угрожает волшебному королевству. Доказать, что наш герой как раз и есть хороший парень, станет первоочередной задачей. Сделать это не так уж легко, учитывая непростой характер Саймона.

Большинство загадок в игре вполне логичны и остроумны (порадовала, например, задача съесть болотное варево Свомпи и удерживать его в желудке до полной мета-

болизации всех ингредиентов). Однако иногда влияние фан-фактора на разработчиков ощущается особенно сильно, и тогда без богатой фантазии не обойтись. На случай, если решение очередного квеста будет игроку не под силу, предусмотрен запасной вариант. В журнале под каждым невыполненным заданием можно открыть трехуровневую подсказку. Первый уровень только намекает на путь, по которому следует пойти, третий – дает четкие инструкции. Проблема пиксел-хантинга также решена весьма достойно: достаточно нажать клавишу H – и над активными предметами возникнет соответствующая надпись. Остается лишь ходить и собирать все, до чего дотянутся руки, в безразмерную шляпу. Скрупулезные немцы предусмотрели даже возможность быст-

рого перемещения по карте, дабы нам не пришлось утруждать себя марш-броском с одного края игрового мира на другой через десяток промежуточных локаций.

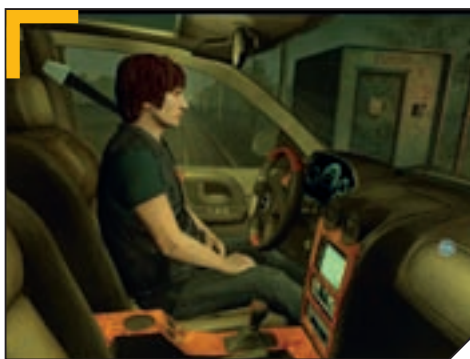
В общем, Simon the Sorcerer 4 – яркий пример того, что при должном усердии можно не просто сделать хорошую игру, но и возродить полностью умерший бренд без современных технологий и жанровой гибридизации. Пусть Chaos Happens все-таки не шедевр, хочется надеяться, что четвертая часть не станет последней в истории сериала о Саймоне-волшебнике.

«Большинство загадок в игре вполне логичны и остроумны»



Next Life/ «Reprobates: Новая жизнь»

Александр Чепелев



По пути к деве

Reprobates напоминает плод коллективного творчества трех разных кинематографистов. Первый морщинист и обладает богатой изощренной фантазией, другой массирует челюсти горячей жевательной резинкой, а третий склонен к созерцанию. Вот в итоге и вышла какая-то битва трех мировоззрений.



→ Другой логичной причины того, что Reprobates получилась именно такой, какой получилась, мы придумать не можем. Это, пожалуй, одна из самых необычных адвентюр прошедшего года. Порою хочется ею восхищаться, как архаусом высокой пробы, а порой – клеймить, как прогнивший руссокевст. Это яркое, но неровное произведение адвентюрного искусства.

Нашего чеха зовут Адам Райхл, он родом из Богемии, но обладает внешностью Олега Яворского, главного пиарщика киевской команды GSC Game World. Адам ехал по ночному шоссе, слушал радио, трепался по телефону и врвался на полной скорости в фуру. Машина сложилась в гармошку, а сознание Адама улетело в глубины космоса.

Открыв глаза, он обнаруживает себя на странном острове, облепленном тщедушной зеленью и десятком однотипных серых бунгало. Кажется, дух меланхолии просто витает в воздухе, заражая абorigенов и гостей. Пройдясь по

острову, Адам обнаруживает его обитателей с самыми разными характерами. Молчаливая японка, печальная Даника из Сараево, набожный парень, утверждающий, что мы попали в Чистилище... Есть и скучающая по своим детям афроамериканка, и ворчливый немец, и русский шахтер Борис Васильевич, с открытой улыбкой утверждающий, что сейчас времена Брежнева и развитого коммунизма. Все эти люди с натянутыми, как тетива, нервами пришли не просто из разных стран, а еще и из разных эпох. Вольная девушка Мария вообще внешне (но не внутренне!) напоминает героиню Silent Hill 2. Персонажи бродят по острову, занимаются своими делами и ждут звона колокола, находящегося на утесе. С третьим ударом все засыпают, видят до жути реалистичные сны, а при пробуждении один из героев исчезает. Ему на смену приходит новый.

Адаму же нужно выбираться из этого райского уголка. Он берет с тумбочки бутылку с водой и кре-

керы (во время путешествия необходимо питаться) и отправляется к храму. Вот тут-то и начинается! Пришел, увидел, схватил кучу камней и палку (верные наши друзья), потер их, сжег деревяшку, отправился искать напарника, чтобы столкнуть камень, нашел, столкнул, добрался до башни, замок не открылся, попытался раздобыть проволоку... Собственно, к этому и сводится геймплей Reprobates: бегать по острову и каждый день (всего их в виртуальной жизни Адама четыре) искать способ забраться в башню. В ней и письма какие-то, и вообще много чего интересного. Но вот бродить по клочку суши в надежде обнаружить нужный предмет весьма утомительно. Еще одна неприятность – мучительная охота на точки. Выходы из локаций порой затянуты в маленькую область, а предметы сливаются с окружением. Добавьте к этому путанный дизайн – и добро пожаловать в ад. Еще нас постоянно заставляют искать вышеупомяну-

Жанр приключения **Разработчик** Future Games
Издатель The Adventure Company
Издатель в СНГ «Новый Диск» **Локализатор** Lazy Games
Сайт www.reprobates-game.de
Возраст 13+

Future Games Чешская студия основана в 1999 году. Начинали с малого – головоломки Boovie и камерной приключенческой Messenger of Gods, затем переключились на темные, но достаточно интересные приключения.
Игры Boovie, Messenger of Gods, Black Mirror, NIBIRU: Age of Secrets
Сайт www.futuregames.cz

Идея Философские мучения героя в мокрой зелени
Графика Туманные задники и «почти как настоящие» люди

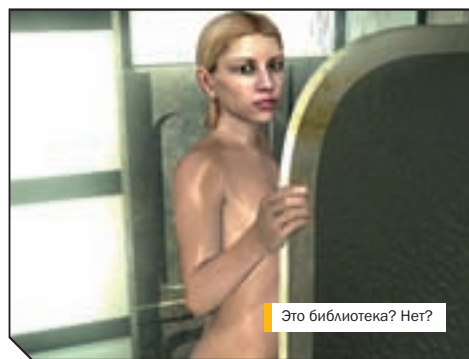
Звук Достойный, но музыка невыразительная
Игра Фитиль подмок, а могло ведь и загореться...

3/5

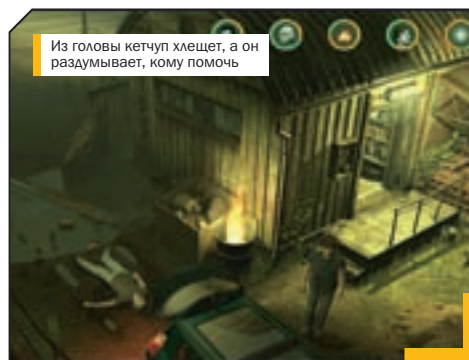
Gameplay



Купил даме сапоги



Это библиотека? Нет?



Из головы кетчуп хлещет, а он раздумывает, кому помочь

тые палки с камнями и производить с ними все более разнообразные манипуляции.

В то же время головоломки зачастую логичны и последовательны. Хороши также мимика героев, их анимация, даже шероховатость кожи – перед нами нечто среднее между обычным

трехмерным болванчиком и грядущей интерактивной драмой Heavy Rain. Обратите внимание на еле заметные подмигивания, мимолетные улыбки, заплаканные глаза... Да и большинство слов, произносимых героями, эмоциональны и правдоподобны. Очень жаль, что разговорам

посвящено совсем немного времени, гораздо меньше, чем беготне туда и обратно. К слову, интересно и мировоззрение Адама. Он в меру суров и, не смущаясь, оглушит палкой набожного торговца по несчастью, однако оставить на верную смерть кучку незнакомых людей ему совесть не позволяет. Да, тут и трупы будут, и жертвы, и вывернутые конечности...

Но самое главное – это сны. Уже говорилось, что с третьим ударом колокола у обитателей острова подкашиваются ноги и их выкидывает в напряженные объятия Морфея. Например, герой оказывается в автомобиле пристегнутым ремнями безопасности, а на него несется поезд. Нужно отстегнуться, сбегать... и влипнуть в новые проблемы. В особо экстремальные моменты требуется сыграть в несложную мини-игру – например, провести шарик по поверхности, стараясь не угодить в выбоины и последовательно наезжая на метки. А по окончании сна мы

опять оказываемся на острове, хватаем крекеры и отправляемся долбить башню да общаться с новоприбывшими героями. И так до неоднозначного финала.

Reprobates создает несвойственный приключениям эффект присутствия. Случается, общаясь с героями и слушая стук дождя, веришь... А затем бегаешь и бегаешь, увязая в болоте быта. У игры была восхитительная завязка и большие возможности, но «суждены им благие порывы...»

P.S. Пару слов о локализации от Lazy Games. Она такая же неоднозначная, как и сама игра: в большинстве диалогов очень чувственная и искренняя, а в некоторых моментах – пролетарско-бородавчатая. Порой голос нашего героя надрывно трогателен, а порой интонация заставляет вспомнить о Лене Голубкове из рекламы MMM с его неизменным «Куплю жене сапоги!» Текст переведен симпатично, но порой проскивающие жаргонизмы портят впечатление.



Femme fatale просто

Mana Khemia: Alchemists of Al-Revivis

Олег Овсиенко



Учение – свет!

Данная игра поначалу именовалась A9 и должна была стать идейной наследницей предыдущих проектов знаменитой японской студии Gust. Забегая вперед, скажу – у ее сотрудников опять все получилось.



➔ Mana Khemia, вероятно, наиболее необычная игра от Gust за все время существования данной компании. Разработчики умудрились порадовать нас массой различных нововведений (причем некоторые из них, рискуя предположить, повлияют на развитие RPG в целом) и при этом не нарушить ни одну из традиций консервативного жанра.

Следует сказать сразу: данный проект далеко не идеален. Прежде всего ввиду своего специфического графического оформления. «Плоская», двухмерная картинка понравится отнюдь не всем, а уж люди, привыкшие к красота

м фанской Final Fantasy или к яркому, колоритному сериалу Dragon Quest, едва взглянув на Mana Khemia, наверняка назовут ее устаревшей и неинтересной. Правда, если присмотреться повнимательнее, обнаружится, что с проектом не все так плохо: дизайнеры Gust пытаются не отставать от жизни и местами уже используют трехмерное окружение.

Еще один недостаток игры – качество, а вернее сказать, подход компании Nippon Ichi к переводу доверенного им продукта с языка Басё на язык Шекспира. Можно сказать, что это и не перевод вовсе, а весьма вольная адаптация. В принципе меня она бы устроила, если бы не одно «но»: в английском варианте озвучены далеко не все оригинальные реплики – значительная их часть просто субтитрирована. Кстати, голоса актеров не так уж и плохи. Я, признаться, не являюсь поклонником переигрывающих сейю и не понимаю, почему каждая девочка школьного возраста обязательно должна орать «Кавай!» так, чтобы у всех закладывало уши. Да и музыка тут просто восхитительна и вполне достойна быть изданной на отдельном диске – меломаны наверняка не отказались бы заполучить его в свои личные коллекции.

Сюжетная фабула Mana Khemia, прямо скажем, оригинальностью не отличается. Нам в очередной раз поручают заботу о страдающем амнезией (опять!) протагонисте – мальчике по имени Вэйн (Vaune), который волею судьбы поступает на учебу в престижную алхимическую академию Al-Revivis. Дальнейшие события, в общем, вполне предсказуемы, однако затягивает история не на шутку. Прежде всего благодаря продуманным характерам персонажей и сложным взаимоотношениям Вэйна с другими героями, влияющими на концовку.

А теперь перейдем к сладкому – к геймплее. Он в очередной раз доказывает непреложную истину, что интересным проект делают

Жанр JRPG
Разработчик Gust
Издатель NIS America
Сайт manakhemia.com
Возраст 10+

Gust Небольшая японская студия, заработавшая славу благодаря сериалу Atelier. Сотрудники Gust – главные на игровом олимпе поклонники алхимии, магии и великолепной двухмерной графики.
Игры Cielgris Fantasm, Fusion GT, Jet Ion GP, Mana Khemia, Ar Tonelico (в сотрудничестве с Banpresto), сериал Atelier **Сайт** gust.co.jp

Идея Прогресс алхимической серии
Графика Все еще двухмерная, но переход к 3D уже намечается

Звук Гениальная музыка, но странный перевод
Игра Лучшая игра сериала Atelier со времен Atelier Iris

4/5

Gameplay

отнюдь не шикарная графика и даже не неожиданные сценарные повороты. Все основные события в Mana Khemia происходят в период учебы, поэтому ваша активность на протяжении (внимание!) трех игровых лет условно разделяется на «школьные» и «свободные» часы. Разумеется, на занятиях предстоит усиленно грызть гранит науки, для чего придется выполнять серии достаточно разнообразных заданий. Надо отметить, что от результатов тестов будет зависеть количество времени, которое вы можете отвести на личные дела.

Чем заняться в перерывах между уроками – решать вам. Кто-то предпочтет полентяйничать, понежиться в постели и перейти сразу к следующему семестру, таким образом практически гарантировав не самый хороший финал истории. А кто-то займется исследованием окрестностей, выполнением дополнительных квестов или просто отправится проводить школьных друзей и потренироваться с ними о том о сем.

Подобная схема напоминает Star Ocean и Persona 3, однако Mana Khemia предоставляет намного больше свободы в развитии персонажей. В местной ролевой системе не используются столь привычные очки опыта (experience), вместо них применяются так называемые Grow Book – своеобразные дневники, хранящие информацию обо всех успехах ваших подопечных. Прокачка связана не с выбиванием «экспы», а с синтезом множества полезных предметов, что вызывает ассоциации с Rogue Galaxy. Правда, здесь для улучшения характеристик вам понадобятся еще и специальные Alchemy Points, наиболее эффективным спосо-

бом получения которых служит зачистка территорий от монстров. Враги, кстати, видны на карте. Вы особо оцените это, если выйдете на охоту ночью, когда активность тварей значительно увеличивается.

Боевая система Mana Khemia по своей гениальности может соперничать с боевкой знаменитой Grandia. Ваша партия делится на два отряда – один занимает передовую позицию, а второй прикрывает тыл. Крепкие герои, стоящие в первом ряду, атакуют в пошаговом режиме, а вот их товарищи из второго ряда действуют в реальном времени и способны в нужный момент нанести магический удар, наложить заклинание или продолжить комбо, начатое их коллегами. Как вы понимаете, нюансов тут масса, так что поединки легкими не назовешь. Иной раз придется изрядно помучаться, выискивая слабые стороны у противников и подбирая соответствующую тактику.

А в свободные от сражений, путешествий и сюжетных бесед минутки вас пытаются развлекать мини-играми. Правда, реализованы они не самым лучшим образом – уж больно много нареканий вызывает управление. Хорошо, что эти утомительные забавы не обязательны. При желании, их можно пропустить.

Разработчики из Gust взяли лучшее из своих прошлых проектов и сделали свежую и исключительно интересную с точки зрения геймплея JRPG. Она вряд ли придется по душе неопитам жанра, зато очень понравится игрокам со стажем, способным по достоинству оценить приятную «олдскульность» нового творения известной японской студии.

«По боевой системе эта игра вполне может соперничать с Grandia»



Iron man

Олег Козак



Консервная банка

Тони Старк – гений, плейбой, богач и супермен, увидев изделие Artificial Mind and Movement, наверняка поступил бы непривычным для себя образом. Он бы сел, обхватил голову руками и горько заплакал. А потом надел свой лучший железный костюм и...

→ Потому что чудо «по мотивам», появившееся на PC, даже отдаленно не похоже на киноленту о железном человеке, не говоря уже об оригинальном комиксе. Если честно, после просмотра фильма возникает вопрос: «О чем, собственно, будет игра?» Ведь чтобы пересчитать action-сцены в картине, хватит пальцев на одной руке. Но разработчики поступили хитро и придумали новые приключения супергероя, которые, к сожалению, беспросто унылы.

Собственно геймплей сводится к невероятно «увлекательным» полетам по локации площадью в 1–2 кв. км, а на пути нас ожидают сотни

бессмысленных боев. Возрождаются толпы солдат с автоматами и базуками, из-за горизонта выползают хилые вертолеты, а на земле поджидают безвредные танки. В схеме появления неприятеля трудно увидеть какую-либо логику, обосновать эту войну разработчики не в силах. Вдобавок возникает впечатление, будто в игре по умолчанию активирован god mode. Супергерой встречает могучей грудью пули, снаряды, ракеты... и продолжает летать, как ни в чем не бывало! А если некому везунчику и посчастливится сбить Тони Старка, мы можем запросто восстановить жизненную энергию, нужно лишь вовремя нажать на две кнопки. Не удалось проверить этот трюк? Не беда, Тони

использует одну из пяти запасных «жизней».

Могучий железный человек располагает комплектом супероружия – энергетическим лучом, пулеметом и ракетами, и все это (включая собственные кулаки и ударную волну) можно модернизировать. Достаточно будет почаще использовать любое из них в драке, и после зачистки уровня нам откроется модификация поновее и помощнее. На протяжении десяти миссий придется бороться с одинаковыми врагами, которым несть числа. В крайнем случае можно просто убежать. Побываем мы и на так называемой летающей крепости, и даже в заснеженном русском хранилище ядерных отходов с надписями вроде: «Блок01 опасно0». В конце же большинства миссий нам предложат поразмяться с боссами, которые, к слову, ничего общего с фильмом не имеют.

Помните яркие скриншоты, служившие приманкой? Так вот, забудьте! Нет, на самом деле та игра существует, но только для new-gen-консоль. А обладателей современных PC решили не баловать картинкой и подсунили порт с PS2. Поэтому графическое оформление иначе как отвратительным не назовешь. Музыка никакая, счастливое исключение – первая миссия, ее нужно проходить под великолепную песню Black Sabbath «Iron Man». Если бы эта композиция встречалась и в следующих заданиях, игре можно было бы смело прибавить дополнительные полбалла. Но, увы...

Не сложилось во всем. Даже самым ярким фанатам данного супергероя следует обходить творение Artificial Mind and Movement стороной. Лучше посмотреть отличный фильм, а потом на десерт послушать песню Black Sabbath. А игра? Нет, спасибо, этого нам не нужно.

«Обладателей современных PC решили не баловать картинкой»

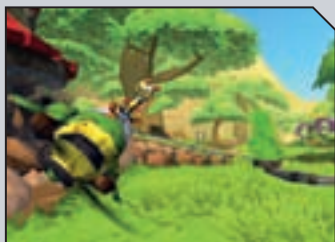


Жанр action **Разработчики** Artificial Mind and Movement (PC), Secret Level (X360 и PS3) **Издатель** SEGA **Издатель в Украине** «Софтпром»
Сайт ironmanthegame.marvel.com **Возраст** 16+

Идея Басня о супергерое
Графика Ужасная, за исключением new-gen-проектов
Звук Ничем не выдающийся и, как ни странно, не раздражающий
Игра Гадкая подделка

0.5/5

Gameplay



4.5/5

Gameplay

Жанр action/arcade
Разработчик Ready at Dawn Studios
Издатель Sony
Сайт www.us.playstation.com/Daxter
Возраст 7+



2/5

Gameplay

Жанр tactical shooter
Разработчик Zipper Interactive
Издатель Sony
Сайт us.playstation.com/PSP
Возраст 16+

Daxter

Андрей Грабельников

SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2

Андрей Грабельников



Bug Buster

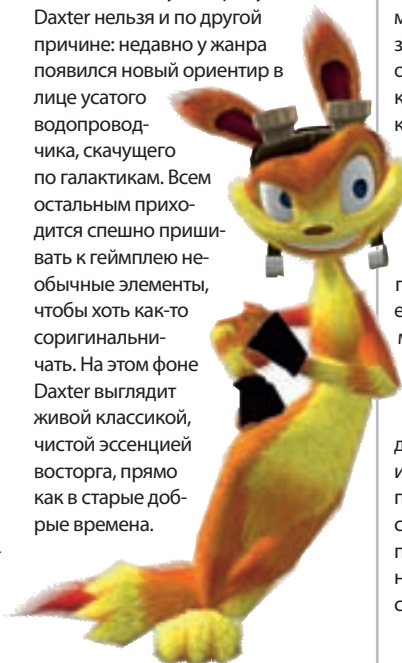
Как-то так получается, что PSP становится естественной средой обитания спутников героев. Причем в случае с Daxter совершенно необязательно до последней запятой знать события предыдущих игр с участием шустрого зверька.

→ Геймерский стаж здесь пригодится только при просмотре роликов, все остальное время зарезервировано для искреннего детского счастья. В игре много полетов управляемых и не очень, сумасшедших прыжков и скоростных спусков. И хотя по большому счету эти увлекательные занятия можно обнаружить в каждом втором проекте для PSP, однако летать верхом на огнемете, мчаться что есть мочи промеж циркулярных пил на пятой точке и кататься на глайдере интереснее всего именно в Daxter.

То и дело по пути попадают артефакты непонятного назначения – в игре нет излишне сложных элементов вроде того же инвентаря. Истинное назначение таинственных находок открывается только тем, кто заглянет во вкладку Bug Fight в главном меню. С помощью тающихся там инструментов выражаем себе мускулистого жука, откармливаем его найденными предметами и натравливаем на другое насекомое, выведенное, скажем, лучшим другом. Больше всего Bug Fight напоминает партию в

«камень-ножницы-бумага» только с возможностью подкорректировать результат. По сети делать это наверняка весело – есть риск не на шутку увлечься и вообще забыть о существовании всей остальной игры.

Ни в коем случае пропускать Daxter нельзя и по другой причине: недавно у жанра появился новый ориентир в лице усатого водопроводчика, скачущего по галактикам. Всем остальным приходится спешно пришиваться к геймплею необычные элементы, чтобы хоть как-то соригинальничать. На этом фоне Daxter выглядит живой классикой, чистой эссенцией восторга, прямо как в старые добрые времена.



Стабильности нет

Подразделение особого назначения Bravo занимается примерно тем же, что и герои, пожалуй, половины электронных игр, а именно – рутинным истреблением пособников мирового терроризма в точках, которые разработчики посчитали достаточно горячими.

→ К сожалению, при изображении этих самых точек у авторов отказала фантазия. В Fireteam Bravo 2 ось зла пронзает по большей части портовые доки, складские помещения, железнодорожные депо и прочие не менее унылые места. О перипетиях «сюжета» таких игр в приличном обществе принято молчать, Впрочем, Zipper Interactive заслужила утешительный приз за образ отравительницы, которая курит через трубочку в горле. Однако Fireteam Bravo 2, безусловно, далеко не самый лучший способ поучаствовать в антитеррористическом движении, прямо скажем, – один из скучнейших.

Разработчики, вероятно, страшно гордятся тактическим разнообразием геймплея: в числе прочего тут можно приказывать напарнику прикрывать нас или метнуть в противника гранату. На практике же полезными оказываются две команды: «Следуй за почтенным сиротой» и «Огонь по всему, что движется» – проследить за их выполнением стоит в самом начале задания, чтобы потом не отвлекаться на компаньона. Можно еще, воспользовавшись служебным положением, отправить

напарника на амбразуру. Беспробный на самом деле вариант – в отличие от нас, AI не нужно долго целиться в головы негодяев посредством аналогового стика. Еще бойцу разрешают лечь на пузо и нудно ползти куда-то минут десять, ради того чтобы потом в темном закутке перерезать горло случайно охраннику. Хотя решительно непонятно, зачем и от кого прятаться в игре, где противники гибнут, не успев еще толком отреагировать (спасибо напарнику) на наши действия.

Дела, возможно, обстояли бы немного иначе, если бы создатели Fireteam Bravo 2 ограничили нас в выборе оружия: сегодня, значит, только дробовик, а завтра подвезут ручные пулеметы. Поначалу эксперементы с арсеналом даже вызывают интерес, но ровно до тех пор, пока вы не открываете единственную 100-процентную выигрышную формулу. С собой, как выясняется, надо брать M1A4 и пачку патронов, а партнеру выдать снайперскую винтовку. После чего оказывается, что истребление пособников терроризма не такое уж и веселое занятие. Ничуть не веселее переключивания бумаг из одной стопки в другую.



Afro Samurai

Дата выхода IV квартал 2008

Неповторимый Afro Samurai – суровый тип с презрительным взглядом, шаром волос на голове и голосом Самюэля Л. Джексона (Samuel L. Jackson), не колеблясь ни секунды несет возмездие во имя (нет, не луны – о чем вы?) своего предательски убитого отца. Под брутальный саундтрек, спродюсированный самим Робертом Диггсом (Robert Diggs, он же – RZA из Wu-Tang Clan), безжалостный протагонист поставит зло на колени и мастерским ударом снесет его темную головушку.

Xbox 360 / PS3



PC / PS3 / Xbox 360

Leisure Suit Larry: Box Office Bust

Дата выхода IV квартал 2008

Лучшее, что могла бы сделать компания Sierra для знаменитого сериала Larry, – это убедить «отца» Ларри Эла Лава (Al Lowe) вернуться к работе над игрой. Но увы. Созданием Leisure Suit Larry: Box Office Bust занимается Team 17, которая больше разбирается в анатомии червячков (студия стала известной благодаря бесчисленным итерациям Worms), чем в ироничных комедиях с эротическим уклоном.

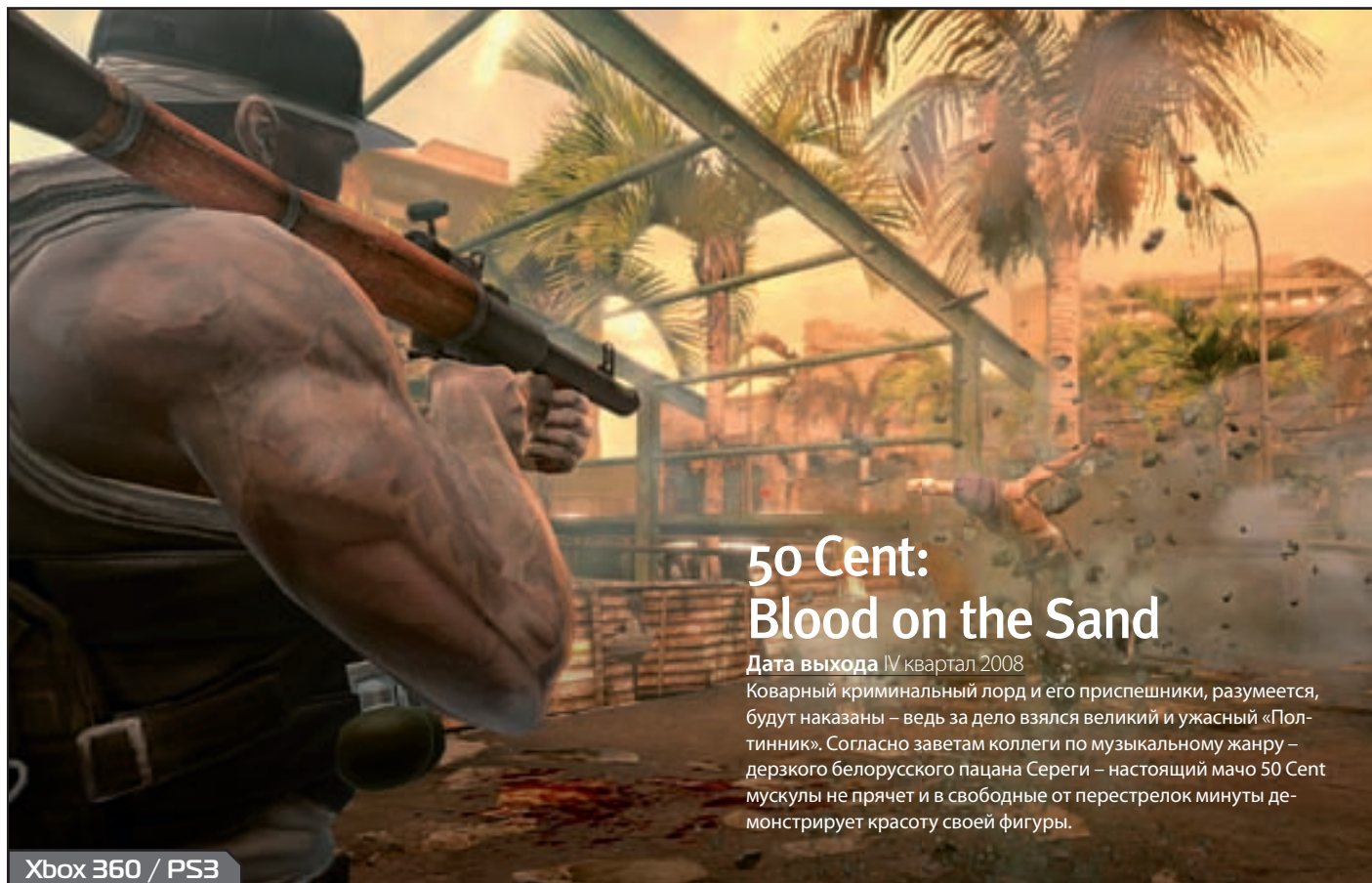
Operation Darkness

Дата выхода лето 2008

Operation Darkness – это стратегический проект, посвященный Второй мировой и выходящий исключительно на консоли Xbox 360. Звучит как минимум интересно, не так ли? Игра становится еще привлекательнее после того, как вы узнаете, что действие происходит в альтернативной версии XX века и для победы над рейхом вам придется использовать не только хитрость и огнестрельное оружие, но и магию. Авада Кедавра, мой фюрер!



Xbox 360



50 Cent: Blood on the Sand

Дата выхода IV квартал 2008

Коварный криминальный лорд и его приспешники, разумеется, будут наказаны – ведь за дело взялся великий и ужасный «Полтинник». Согласно заветам коллеги по музыкальному жанру – дерзкого белорусского пацана Серёги – настоящий мачо 50 Cent мускулы не прячет и в свободные от перестрелок минуты демонстрирует красоту своей фигуры.

Xbox 360 / PS3



Final Fantasy IV

Дата выхода июль 2008

Компания Square Enix не устает выпускать ремейки различных частей легендарного сериала Final Fantasy. Уже в июле этого года нам выпадает шанс взглянуть на полностью обновленную FF4 с красивой трехмерной графикой, дополнительными сюжетными главами, интуитивным управлением, увлекательными битвами с гигантскими боссами (в схватках, как обещают, будут задействованы оба экрана DS) и всевозможными мини-играми.

DS

The Immortals of Terra: A Perry Rhodan Adventure

Дата выхода лето 2008

Несмотря на заявления скептиков о смерти адвентюр, подобные игры продолжают выходить с завидным постоянством. Вот и скромная немецкая студия Braingame решила внести свою лепту в развитие жанра. Причем в качестве рабочего материала были взяты приключения Перри Родана (Perry Rhodan) – достаточно известная космическая опера, как водится, изобилует хитрыми сюжетными ходами, интригами и романтическими приключениями. Посмотрим, что из всего этого получится.



PC



PS3

SIREN: Blood Curse

Дата выхода III квартал 2008

Скажите честно, вы согласились бы отправиться на край земли, в некую забытую богом деревеньку, известную лишь благодаря тому, что в ней когда-то совершались массовые человеческие жертвоприношения? Конечно нет – ведь уже заранее ясно: ничем хорошим такая командировка не закончится. Увы, ребята из американской ТВ-студии (хотя и телевизионщики) не смотрели фильмов жанра horror и не подозревали, что вместо съемок документального кино им придется спасаться от кровожадных оживших мертвецов. Новая игра из серии SIREN будет выпущена в виде двенадцати жестоких и кровавых эпизодов эксклюзивно для PlayStation 3.

MadWorld

Дата выхода I квартал 2009

Если приведенный ниже скриншот из игры MadWorld вызывал у вас ассоциации со знаменитым Sin City, знайте – вы не ошиблись. Разработчики этого action с видом от третьего лица действительно вдохновляются работами Фрэнка Миллера. Подробности пока, увы, неизвестны. Но с уверенностью можно сказать одно: он будет очень стильным, очень циничным и очень кровавым. Именно таких игр как раз не хватает на Nintendo Wii.



Wii



Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon

Дата выхода июль 2008

Cid и Chocobo, храбрые герои сериала Final Fantasy, снова отправляются в путь. Но заняться на сей раз им придется не каким-то там наскучившим спасением мира. Нам предложат помочь жителям загадочного городка – их воспоминания оказались похищенными и спрятанными в магическом подземелье. Поскольку проект разрабатывается для Nintendo Wii, предстоит потрудиться в борьбе за правое дело, махая Wimote перед экраном. Совершить подвиг, сидя на диване, – это так приятно.

Wii



BattleForge

Дата выхода IV квартал 2008

Компания Electronic Arts решила сделать свою версию Magic: The Gathering, но более пафосную, красиво и современно оформленную и непременно онлайн. В BattleForge каждая боевая единица или заклинание представлены в виде специальных карт, которыми, разумеется, можно будет обмениваться и торговать на специальных интернет-аукционах.

PC



PS3 / Xbox 360

Golden Axe: Beast Rider

Дата выхода 5 сентября 2008

Игроки со стажем наверняка помнят великолепный фэнтезийный hack'n'slash Golden Axe, одной из особенностей которого была возможность сражаться не только в пешем бою, но и верхом на хищных ящерах. Golden Axe: Beast Rider успешно развивает эту идею. Теперь нам не придется тащить к Темному Властелину в тридевятое царство своим ходом – верный конь (простите, монстр) станет лучшим помощником в борьбе с силами Зла.

Infinite Undiscovery

Дата выхода 5 сентября 2008

Создатель сериала Star Ocean, компания tri-Ace, продолжает радовать всех поклонников жанра JRPG. Их новое творение под названием Infinite Undiscovery обещает быть не менее эпичным: тут и динамические поединки в реальном времени, и впечатляющие противники вроде огров и драконов, и саундтрек от самого Motoi Sakuraba (Star Ocean и Valkyrie Profile).

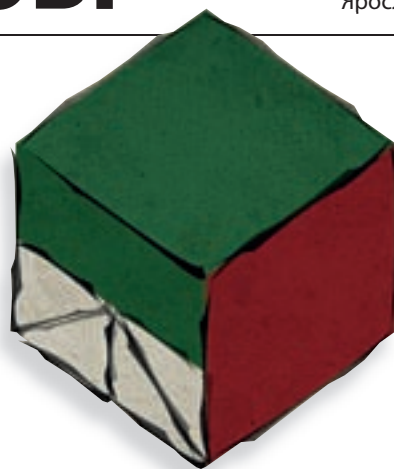
Xbox 360



Маленькие игры

Ярослав Сингаевский

В очередной подборке небольших игр, выполненных по технологии Flash, хочется отметить два проекта. Во-первых, полноценную RPG под названием Sonny, действие которой происходит в столь любимом на постсоветском пространстве постапокалиптическом сеттинге, а во-вторых, замечательную You Have to Burn the Rope, великолепно пародирующую Portal. Не пропустите!



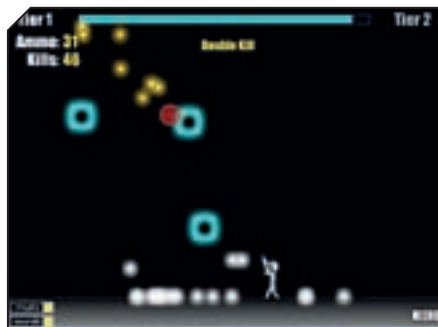
Sonny

Жанр RPG
Разработчик Krinlabs
Адрес загрузки armorgames.com/play/505/sonny

→ Sonny – сравнительно редкая представительница жанра RPG, выполненных по технологии Flash. Игра рассказывает о незавидной судьбе паренька, очутившегося в мрачном постапокалиптическом мире. Кто он такой – неизвестно. Амнезия – профессиональная болезнь всех протагонистов – увы, не минула героя. Впрочем, голодные зомби и странные агрессивные ребята в местном аналоге power armor не позволяют загрустить. Выжить бы!

Большую часть времени в Sonny вы проводите в боях с различными противниками. В минуты отдыха можно наведаться в магазин, чтобы продать/купить оружие и обмундирование. Ролевая система не слишком сложна, зато в Sonny целых четыре класса персонажей, да и прокачивать героя разрешается по-разному, уделяя внимание той или иной ветке умений.

Графическое оформление нельзя назвать сильной стороной этого проекта. Впрочем, нужное ощущение (тут постапокалипсис, вы не забыли?) картинка все-таки создает.



Boomstick

Жанр шутер
Разработчик Abduction Studios
Адрес загрузки arcade.itch.com/games/boomstick/

→ Казалось бы, как может быть интересной игра, главный герой которой мечется туда-сюда по нижней части экрана и стреляет в пролетающие над головой геометрические фигуры? Не спешите с выводами. Несмотря на свою простоту, Boomstick способна увлечь вас не на шутку.

Палить наобум не получится – количество патронов ограничено и как только они заканчиваются, перед вашими глазами появляется надпись «Game Over». А единственным источником пополнения боезапаса служат упомянутые треугольники и квадраты (после их уничтожения на землю выпадает несколько зарядов). Противники, надо сказать, верткие. Попасть по ним непросто, особенно на финальных этапах. Разумеется, результаты прохождения уровней записываются в сводные онлайн-таблицы, позволяющие объективно оценить остроту своего взгляда и скорость реакции.



Bomb a Bomb

Жанр головоломка
Разработчик Explosive Games
Адрес загрузки www.java-gaming.com/game/2545/Bomb_a_Bomb

→ Bomb a Bomb станет хорошим развлечением для тех, кто неравнодушен к пиротехнике. Геймплей по сути прост: на экране вы видите хаотично перемещающиеся бомбы, но рвануть разрешено только одну из них. Причем сделать это необходимо так, чтобы осколки, разлетевшиеся после детонации в разные стороны, поразили бы взрывоопасных соседей. Для успешного прохождения каждого уровня требуется таким вот хитрым образом уничтожить определенное количество бомб.

Разумеется, разработчики постарались усложнить нам задачу. Скажем, на некоторых этапах появляются розовые бомбы-девочки, но трогать их запрещено, или же стандартные снаряды заменяются модифицированными, чьи осколки разлетаются немного иначе, что делает игру еще интереснее.

«Чтобы пройти You Have to Burn the Rope, вам потребуется, наверное, минуты две-три»

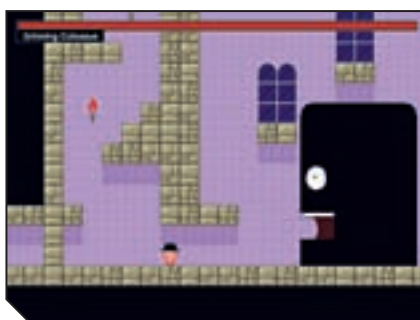
Compulse

Жанр головоломка
Разработчик Armor Games
Адрес загрузки armorgames.com/play/1150/compulse

→ Compulse может претендовать на звание лучшей головоломки, в которую можно и нужно играть после тяжелого трудового дня. Под убаюкивающую эмбиент-музыку вам предлагают заняться нехитрым, в общем-то, делом – провести к выходу находящийся на игровом поле шарик. Двигается он согласно законам

физики: набирает скорость при падении, отскакивает от стен, рикошетит, сталкиваясь с препятствиями, и т. д. А направлять шарик предлагают с помощью специальных блоков, влияющих на его перемещение. Их количество, что интересно, не ограничено, поэтому вы вольны экспериментировать сколько душе угодно.

Разумеется, разработчики постарались в меру своих сил напакостить игрокам: зачастую выход сперва придется открыть, собирая «ключи», расположенные в труднодоступных местах, и при этом избежать контакта с объектами, способными уничтожить шарик. Впрочем, даже самые сложные этапы можно пройти без нудного вычисления траекторий, а привычным методом – проб и ошибок.



You Have to Burn the Rope

Жанр аркада
Разработчик Kian Bashiri
Адрес загрузки www.mazapan.se/games/BurnTheRope.php

→ Данный проект – не что иное, как пародия на знаменитую Portal. Главный герой под тревожную музыку движется по туннелю, попутно получая инструкции, как ему следует действовать в дальнейшем. Спустя несколько секунд протагонист оказывается в комнате с огромным злым боссом по имени Grinning Colossus. Убить его – вот главная ваша задача.

Как и в Portal, после успешного выполнения ответственного задания вы награждаетесь... нет, не тортиком, а забавной песенкой, сочиненной по мотивам великолепной Still Alive. Для того чтобы пройти You Have to Burn the Rope, вам потребуется, наверное, минуты две-три – вы ведь не забыли, что это просто пародия? Однако данный проект настолько очарователен, что вы вряд ли удержитесь от желания одолеть неповоротливого Grinning Colossus как минимум еще один раз.



Gride

Жанр головоломка
Разработчик ooPixel
Адрес загрузки jaysigames.com/cgdc5/?gameID=3

→ В Gride вам доверяют управление небольшим автомобильчиком и предлагают установить игровой рекорд, проехав как можно дальше по пересеченной местности, изобилующей спусками и подъемами. Машина разгоняется автоматически. Вы же должны в нужный момент включать пониженную передачу и использовать магическое перо, уменьшающее вес авто. Особо неприятные препятствия разрешено перепрыгивать – после нажатия соответствующей кнопки «бolid» стремительно взмывает вверх. Правда, если вы перевернетесь или просто остановитесь, не рассчитав скорость перед преодолением очередного холма, дистанцию придется проходить с начала.

Gride – бесконечная игра, и совершенствовать мастерство преодоления подлых буераков можно очень долго. А дополнительным стимулом наверняка послужат впечатляющие цифры в онлайн-рейтинговых таблицах.



Qink

Жанр головоломка
Разработчик Collective Mass
Адрес загрузки qink.fizzlebot.com

→ Qink наверняка понравится всем тем, кто любил в детстве вертеть в руках известное изобретение господина Рубика. На экране вы видите куб с гранями, поделенными на сегменты. На полоске внизу – разноцветные фигуры, которые надо «уместить» в кубик, вращая его в разные стороны нажатием курсорных клавиш. При этом следует соблюдать следующее правило: все фигуры на любой из граней должны быть одного цвета.

Как водится, на словах все намного проще, чем на деле. Для того чтобы завершить очередной уровень, вам придется хорошенько поломать голову, благо в режиме Patience, рекомендованном для новичков, время на раздумье не ограничивается.

Игра оформлена в очень приятном восточном стиле, напоминающем великолепную Okami. Так что, помимо своей основной задачи – разминки ума, – Qink способна доставить вам еще и чисто эстетическое удовольствие.

Лучшие покупки: PC месяца

Смета «Бюджетного PC»

Компьютер, хорошо подходящий для не слишком ресурсоемких игр

«Бюджетный PC»		Процессор Intel Pentium Dual-Core 2180 (2,0 ГГц, 1 МБ)	\$80
		Процессор Athlon 64 X2 4800+ (2,5 ГГц, 2x512 КБ)	\$80
		Материнская плата Чипсет Intel P35 Express	\$90
		Материнская плата Чипсет AMD 770	\$90
		Память 2x1 ГБ DDR2-800	\$50
		Видеокарта Radeon HD 3650 512 МБ GDDR3	\$100
		Жесткий диск 320 ГБ, кэш-буфер 8 МБ	\$70
		LCD-монитор 19", TN, DVI	\$210
		Привод DVD+-RW Dual Layer, мультиформатный	\$30
		Корпус Middle Tower ATX 400 Bt	\$55
		Клавиатура PS/2	\$10
		Мышь Оптическая, PS/2	\$15
		Кулер, аксессуары	\$25
		Акустика 2.0 или наушники	\$25

Суммы для PC на платформах

Intel \$760

AMD \$760

Смета «Оптимального PC»

Лучшее вложение денег в игровой PC. Заработает все! Правда, кое-что – на средних настройках

«Оптимальный PC»		Процессор Intel Core 2 Duo E7200 (2,53 ГГц, 3 МБ)	\$150
		Процессор AMD Athlon 64 X2 5600+	\$120
		Материнская плата Чипсет Intel P35, поддержка FSB>2 ГГц	\$120
		Материнская плата Чипсет AMD 790X	\$110
		Память 2x1 ГБ DDR2-800 CL4	\$80
		Видеокарта GeForce 8800 GT 512 МБ	\$210
		Жесткий диск 500 ГБ, кэш-буфер 16 МБ	\$110
		LCD-монитор 19", P-MVA, DVI	\$330
		Привод DVD+-RW Dual Layer, мультиформатный	\$35
		Корпус Middle Tower ATX 400 Bt	\$85
		Клавиатура USB	\$15
		Мышь Лазерная, USB	\$25
		Кулер, аксессуары	\$35
		Акустика 5.1	\$90

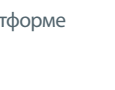
Суммы для PC на платформах

Intel \$1285

AMD \$1245

Смета «Прогрессивного РС»

Компьютер для настоящего фаната РС-гейминга. Ультимативная игровая станция, которая запросто справится с любым даже самым требовательным к железу проектом. Дорого, но оно того стоит

«Прогрессивный РС»		Процессор Intel Core 2 Duo E8200 (2,66 ГГц, 6 МБ)	\$200
		Материнская плата Чипсет Intel P35, поддержка FSB>2 ГГц	\$160
		Память 4×1 Гб DDR2-1066	\$200
		Видеокарта GeForce 8800 GTS 512 МБ	\$280
		Жесткий диск 750 Гб, кэш-буфер 16 МБ	\$150
		LCD-монитор 21", S-PVA, DVI	\$510
		Привод DVD+-RW Dual Layer, мультимедийный	\$35
		Корпус Middle Tower ATX 500 W	\$140
		Аудиоплата 7.1 Sound Blaster X-Fi Xtreme Gamer	\$100
		Клавиатура Мультимедийная, USB	\$30
		Мышь Лазерная, USB	\$70
		Кулер, аксессуары	\$55
		Акустика 7.1 или 5.1	\$130
Сумма для РС на платформе		Intel \$2060	

«В качестве претендента на покупку для системы среднего уровня рекомендуем Radeon HD3870 512MB или GeForce 9600 GT»

Наступило лето, и на рынке наблюдается временное затишье, которое к тому же совпало с колебанием курса валют. В целом каких-либо «революций» в рекомендуемых конфигурациях не произошло, разве что поменялась стоимость тех или иных «железок».

Лучшим вариантом для оптимальной системы является Core 2 Duo E7200. Цена его может показаться вам немного завышенной, но, поверьте, этот процессор стоит своих денег. Он производится по 45-нанометровой технологии, отличается небольшим нагревом и солидным потенциалом для разгона. Кроме того, быстродействие у него выше, чем у рекомендованных ранее E4400–E4500.

Тем, кто желает собрать прогрессивный РС, стоит обратить внимание на все еще актуальный Intel Core 2 Duo E8200, даже несмотря на то что модель E8400 имеет больший коэффициент умножения и, следовательно, лучше подходит для разгона. Однако цена последнего процессора немного завышена, а сэкономленным деньгам вы наверняка найдете более разумное применение – например, потратите их на покупку производительного графического адаптера.

Нетривиальной задачей может стать выбор видеокарты для «Оптимального РС» – хороших предложений хоть отбавляй. В качестве претендента на покупку для системы среднего уровня рекомендуем Radeon HD3870 512 МБ или GeForce 9600 GT, цены на которые за последнее время несколько снизились. Вы можете найти массу моделей как с референсными, так и с оригинальными СО. Неплохим выбором будет и GeForce 8800 GS с объемом памяти 768 МБ, правда, стоит учесть, что ассортимент видеоадаптеров на этом GPU очень ограничен и вряд ли расширится в ближайшее время, но в продаже уже появились фактически идентичные им 9600 GSO. Кстати, не стоит поддаваться

соблазну приобрести более дешевый экземпляр с 384 МБ памяти – такого объема уже недостаточно для тяжелых графических режимов. Да, и не забывайте о сравнительно старом, но проверенном варианте GeForce 8800 GT. Модификации с 512 МБ до сих пор остаются одними из лучших по соотношению цена/производительность. Надо отметить, что данные видеокарты подходят не только для систем среднего уровня – на GeForce 8800 GT советуем обратить внимание тем, кто планирует собрать прогрессивную платформу, однако по определенным причинам не желает покупать дорогой графический адаптер.

А вот любителям комфортно поиграть с разрешением экрана выше 1280×1024 мы рекомендуем GeForce 8800 GTS 512 МБ. Конечно, придется дополнительно потратиться, зато вы получите более высокие частоты чипа/памяти, еще 16 универсальных процессоров и эффективную штатную систему охлаждения с выбросом горячего воздуха за пределы корпуса. А после незначительного разгона в вашем распоряжении фактически окажется аналог GeForce 9800 GTX.

Переходя к вопросу выбора жесткого диска, посоветуем остановиться на моделях объемом 500–750 Гб. На текущий момент они имеют самую низкую стоимость хранения информации. Снижению цен также способствует и активное внедрение пластин с увеличенной плотностью записи – это позволяет достигать требуемых объемов HDD при меньшем количестве магнитных дисков, установленных в устройстве. Отметим, что подобные накопители еще и более производительные: они не так сильно нагреваются и вибрируют, да и работают к тому же очень тихо. Потому, выбирая винчестеры на 500–750 Гб, рекомендуем ориентироваться именно на двух- и трехпластинные модели.

\$95



Продукт предоставлен
представительством
LG в Украине, www.lg.ua

LG GSA-E50N/L

➔ Новая серия внешних DVD-накопителей от компании LG может работать без отдельного блока питания за счет подключения к двум USB-портам. В линейку входят две модели: GSA-E50N и GSA-E50L, отличающиеся исключительно цветом (белый и черный соответственно). Дизайн корпуса, выполненного из лакированного пластика, оставляет весьма приятное впечатление.

Скорость однократной записи DVD-носителей ограничена отметкой 8x, но в данном классе приводов гораздо важнее набор функций и качество записи. Помимо уже упоминавшейся выше возможности питания по USB-шине, эти устройства поддерживают весьма интересную технологию SecurDisc, защищающую оптический носитель от несанкционированного доступа, а также копирования.

Качество записи дисков заслуживает самых высоких оценок. LG GSA-E50N/L великолепно справились с записью всех типов носителей, в том числе двухслойных DVD. К алгоритму коррекции ошибок также сложно предъявить какие-либо претензии.

При эксплуатации данных приводов стоит обратить внимание на использованную в них конструкцию каретки – выдвижной лоток требует достаточно большой аккуратности при установке диска. Оба устройства функционируют практически бесшумно, что, впрочем, учитывая невысокую скоростную формулу, и неудивительно. Также стоит отметить стабильность, несмотря на отсутствие внешнего БП. В целом компания LG в очередной раз продемонстрировала свои возможности по выпуску качественных, функциональных да и просто красивых оптических приводов.

\$50



Продукт предоставлен
Eletec, www.eletec.ua

Arctic Cooling Accelero Xtreme 8800

➔ Данный кулер предназначен для охлаждения видеокарт, основанных на базе GPU G80, – GeForce 8800 GTS 320/640 MB, 8800 GTX/ 8800 Ultra. Отметим, что существует похожая модель CO – Xtreme 2900, – которая устанавливается на Radeon HD 2900 PRO/XT.

В основе конструкции детища Arctic Cooling лежит довольно габаритный алюминиевый радиатор с пятью тепловыми трубками, продуваемыми тремя вентиляторами. Accelero Xtreme 8800 демонстрирует очень хорошую эффективность в работе – кулер примерно на 20 °C продуктивнее штатной турбины GeForce 8800 GTX, работающей в автоматическом режиме, и на 10 °C – при максимальных оборотах последней. Он, пожалуй, является одним из самых эффективных средств воздушного охлаждения видеокарт среди существующих на данный момент. Огорчает лишь ограниченная совместимость продукта.

\$110



Продукт предоставлен представительством Gigabyte, www.gigabyte.ua; K-Trade, www.k-trade.ua

Gigabyte GA-MA78GM-S2H

➔ Если раньше материнские платы со встроенным видео рассматривались как бюджетные решения, то с выходом чипсета AMD 780G ситуация изменилась. Пример тому – данная модель. Дело тут даже не в цене, она как раз не самая низкая, а в качестве исполнения и функциональности. В наличии полный комплект видеовыходов: DVI, HDMI и D-sub, есть FireWire и eSATA, используется звуковой кодек Realtek ALC889a, позволяющий одновременно воспроизводить

два потока звука, не забыть и оптический S/PDIF-out. Кроме того, среди достоинств устройства – низкое энергопотребление, а также умная система управления оборотами вентиляторов – это прекрасная платформа для медиацентра. Плата может показать очень хорошие результаты при разгоне, однако рассматривать ее как оптимальный выбор для таких целей не стоит. Виною тому ограниченный диапазон регулировки напряжений и подсистема питания CPU.

PowerColor HD3870 X2 1GB GDDR3 PCS

\$473

➔ Видеокарта HD3870 X2 1GB GDDR3 PCS выгодно отличается от референсных моделей. Адаптер имеет укороченную PCB, благодаря чему свободно поместится даже в небольшом корпусе. Сильно нагревающиеся компоненты охлаждаются оригинальным кулером на тепловых трубках. При совсем не малом диаметре, но зато оптимальной конфигурации крыльчатки вентилятор не создает назойливого шума даже при высоких оборотах. Новинка использует память стандарта GDDR3, которая хоть и работает на меньших частотах, чем GDDR4, но благодаря более агрессивным настройкам обеспечивает требуемый уровень быстродействия. Одна из самых важных особенностей PowerColor HD3870 X2 1GB GDDR3 PCS заключается в усовершенствованной силовой подсистеме – данное решение по достоинству оценят оверклокеры, которым важен максимальный разгон видеоадаптера. Производитель оснастил свое детище двумя дополнительными выходными разъемами – DVI и HDMI.

Номинальные частоты рассматриваемого продукта равны 825/1800 МГц. Вы можете попытаться поднять их до 877/2140 МГц, при этом карта все еще остается относительно тихой в работе. Температура графических чипов не превышает 65 °C в 3D-приложениях, 50 °C в 2D-режиме. Из недостатков по сравнению с типичным Radeon HD 3870 X2 выделим лишь то, что горячий воздух не выдувается за пределы системного блока.



Продукт предоставлен
Compass, www.compass.ua

Raidmax Aztec

\$90

➔ Компания Raidmax мало известна отечественному покупателю, хотя и выпускает довольно широкий ассортимент продукции. Ее новинка – корпус Aztec – относится к линейке, ориентированной на любителей стильных PC. Рассматриваемая модель имеет откидную дверцу, а на боковой стенке есть большое прозрачное окно. Одна из особенностей корпуса – удобная съемная подставка под материнс-

кую плату, максимально упрощающая сборку компьютера. Aztec можно похвалить за качественное шасси, четыре предустановленных вентилятора (спереди, сзади и два на боковой крышке) и стильную подсветку синего цвета. Из недостатков корпуса выделим простоватую переднюю панель, в остальном же продукт, учитывая его демократичную цену, оставляет хорошее впечатление.



Продукт предоставлен
IT-Link, www.it-link.com.ua

LaCie golden disk

\$250

➔ Если стандартные прямоугольные формы вам надоели, то изогнутый корпус golden disk придется к стати. В принципе устройство представляет собой обычный внешний HDD, обращает на себя внимание лишь волнообразная верхняя поверхность диска. В сочетании с золотистым цветом выглядит это впечатляюще – дизайнер Ора-Ито постарался на славу. Функциональных особенностей у golden disk нет, отметим разве что наличие дополнительного ПО LaCie 1-Click backup для резервного копирования данных.

Технические параметры на высоком уровне. Винчестер (500 Гб) показал стабильную работу на скорости 32 МБ/с, фактически достигнув предела пропускной способности интерфейса USB. Пожалуй, единственным спорным решением можно признать не совсем стандартный разъем для подключения к PC.



Продукт предоставлен
MacStore, www.macstore.com.ua

\$340



Продукт предоставлен
MacStore, www.macstore.com.ua

LaCie LaCinema Premier

➔ Новинка от LaCie представляет собой мультимедийный жесткий диск с возможностью подключения к PC для загрузки видео, музыки и фотографий. По размеру LaCinema похож на WD MyBook, однако на корпусе расположены кнопки управления, а задняя панель напичкана разнообразными разъемами. Небольшой информационный индикатор с приятной голубой подсветкой показывает режимы работы HDD. Предназначение LaCinema – обеспечить возможность просмотра видеофайлов на телевизоре (проекторе или другом устройстве вывода изображения) и прослушивания аудиокomпозиций без использования PC.

Внутри пластмассового корпуса находится емкий 500-гигабайтовый винчестер со скоростью вращения 7200 об/мин. С помо-

щью входящего в комплект шнура USB LaCinema соединяется с PC, который обнаруживает хранилище, как обычный раздел для данных. Внутренняя оболочка LaCinema довольно удобна для быстрой навигации по содержанию и выглядит симпатично. Кроме выбора типа медиафайлов, интерфейс содержит дополнительный раздел настроек с возможностью детально сконфигурировать устройство перед работой с многоканальной акустикой.

Поддерживаемых форматов достаточно много, однако стоит отметить отсутствие среди них распространенных lossless-кодексов для музыкальных файлов и видео высокого разрешения. Таким образом, устройство обеспечивает возможность проигрывания DVD и MPEG, прослушивания сжатой в MP3, AAC и OGG музыки и просмотра фотографий.

\$143



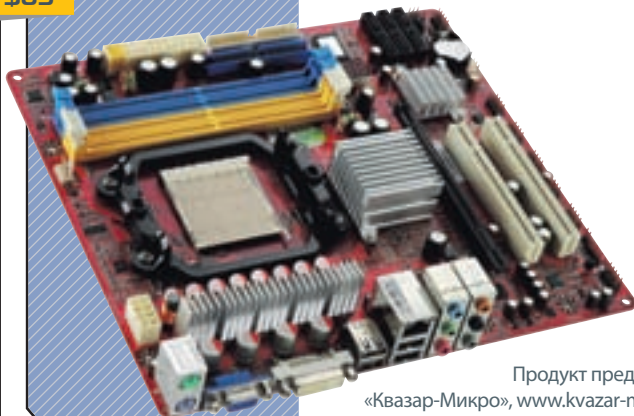
Продукт предоставлен
«Рома», www.roma.ua

FSP Zen 400

➔ Бесшумные блоки питания с пассивным охлаждением довольно востребованы, однако найти их на рынке не совсем просто. FSP Zen 400 – одна из немногих моделей, доступных отечественному потребителю. Корпус БП оптимизирован для работы в пассивном режиме – на стенках есть вентиляционные отверстия, а одна из них представляет собой радиатор с большой площадью теплорассеивания. Рассматриваемый продукт имеет активный PFC и высокий КПД. Несмотря на достаточно скромную по современным меркам заявленную мощность, ее с лихвой хватит для питания среднестатистической системы, основными элементами которой в нашем случае оказались разогнанный процессор архитектуры Core и видеокарта GeForce 8800 GT.

Кроме полной бесшумности вас приятно удивит очень малый нагрев БП – после нескольких часов работы компьютера температура радиаторов Zen 400 вряд ли превысит 40–45 °C.

\$85



Продукт предоставлен
«Квазар-Микро», www.kvazar-micro.com

Sapphire PI-AM2RS780G

➔ Данная материнская плата является очень интересным продуктом – хотя она построена на чипсете 780G, который AMD не позиционирует как основу для высокопроизводительных PC, PI-AM2RS780G вполне может подойти для подобных целей. Благодарить за это нужно качественную «4+1»-фазную систему питания процессора, способную без проблем «прокормить» топовые модели Phenom, имеющие TDP 125 Вт. Кстати, отметим интересный момент – у данного продукта есть индикатор POST-кодов. Хотя в BIOS и нет множества продвинутых настроек, а некоторые недоработки не позволили добиться максимальных результатов с Phenom, разгонный потенциал у рассматриваемой модели достаточно хорош. И если необходимые опции будут добавлены в новые прошивки, то плата по праву сможет считаться одним из лучших оверклокерских решений формата mATX для AM2+.

Samsung LE40A550P1R

\$2240

➔ Современным компьютерам уже давно по плечу воспроизведение не только фильмов в разрешении FullHD, но и игровой графики аналогичного качества. Однако для того чтобы в полной мере насладиться этими возможностями, монитора среднего уровня с диагональю 19" явно недостаточно, потому многие пользователи все чаще задумываются о приобретении крупноформатной ЖК-панели с разрешением 1080p.

Телевизор Samsung LE40A550P1R имеет все необходимое, чтобы стать основой домашнего развлекательного центра. FullHD-разрешения матрицы с лихвой хватит для воспроизведения файлов любых доступных видеоформатов с любых источников. Наличие трех HDMI-входов и компьютерного D-sub (VGA) обеспечивает возможность подключения разных устройств: от консолей последнего поколения до HD-ресиверов.

Качество изображения тоже на высоте. Во-первых, производителем заявлен динамический контраст 30 000:1 – весьма высокий по меркам ЖК-технологий. Во-вторых, поддерживается режим 24p Real Movie (показ 24 кадров в секунду), который позволяет избежать лишних преобразований сигнала при просмотре фильмов, снятых на киноленту. В качестве приятного дополнения электроника устройства может удваивать число кадров при воспроизведении фильма (режим *Movie Plus*), что делает движения героев и панорамные перемещения более плавными. Однако при этом создается впечатление не как от просмотра фильма, а телеспектакля.

Работа модели проверялась и в динамичных играх – на консоли Sony PlayStation 3 при подключении по HDMI. Здесь качество изображения также не подкачало – никакого смазывания картинки в процессе избивания толп неприятелей в *Heavenly Sword* замечено не было. В качестве недостатка телевизора можно отметить лишь реализацию корпусного сенсорного управления. Символы кнопок не слишком хорошо заметны при неярком дневном свете.



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

city
com

**МІСТО СУЧАСНОЇ
ЕЛЕКТРОНІКИ**

8-800-501-5000

дзвінки зі стаціонарних телефонів
безкоштовні

WWW.CITY.COM.UA

**ПОВНА ІГРОВА
ГОТОВНІСТЬ!**



МОНИТОРИ
від
1099 ГРН.

ІГРОВЕ КЕРМО
від
263 ГРН.



«Закат Солнечной Империи»/ Sins of a Solar Empire



Жанр глобальная стратегия
Издатель «1С»
Локализатор snowball.ru
Игра 5/5
Локализация 5/5

➔ Хотя Sins of a Solar Empire и не совсем соответствует критериям, предъявляемым к 4X-стратегиям, перевод жанра на современные рельсы, переход в реальное время и некоторое упрощение экономической, политической и дипломатической составляющих были осуществлены компанией Ironclad блестяще. Глобальная стратегия стала ближе к RTS, но это несколько не портит игру – перед нами удивительно интересный проект с глубоко проработанной онлайн-новой частью.

Локализация от snowball.ru, как всегда, идеальна. Дублирование вступительного ролика и озвучка юнитов заслуживают лестных слов. Перевод многочисленных описаний и меню так же хорош. Посетовать можно разве что на усложненную процедуру регистрации русской версии игры.



Жанр пошаговая стратегия
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 5/5
Локализация 5/5

«Антология Civilization IV»

➔ Выход антологии Civilization IV, одной из лучших пошаговых стратегий, напрашивался давно. Ведь для запуска каждого эпизода раньше требовался отдельный диск, а теперь достаточно одного.

Неприятным моментом оказалось то, что на DVD размещены всего две части игры: Civilization IV и первый аддон Civilization IV: Warlords. Последнее дополнение «Civilization IV: Эпоха огня» в данное издание не попало. Это вдвойне обидно, поскольку оно вышло еще в середине зимы, да и пустой более чем наполовину диск вполне позволял его добавить.

Останавливаться на качестве локализации особого смысла нет – она выполнена на «отлично». «Антология Civilization IV» – великолепный подарок для всех поклонников игр данного жанра.



Жанр пошаговая стратегия
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 4/5
Локализация 5/5

«Биатлон 2008»/ RTL Biathlon 2008

➔ 49Games разрабатывает лучшие симуляторы зимних видов спорта, а RTL Games, подразделение медиахолдинга RTL, не менее регулярно издает подобные игры. Естественно, проекты полностью соответствуют действующим правилам соревнований и выполнены в стиле трансляций на канале RTL. В отличие от вышедших ранее симуляторов горнолыжного спорта и прыжков с трамплина «Биатлон 2008» более аркадный. По сути, все управление ограничивается двумя кнопками, а покупки инвентаря, найма тренеров и подбора мази здесь нет. Тем не менее «Биатлон 2008» отлично выглядит и великолепно играется.

Локализация включает в себя и озвучку комментаторов, но она недотягивает до лучших образцов в этом же жанре, хотя в целом русификация выполнена неплохо.



Жанр аркадная автогонка
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Полет Навигатора»
Игра 1/5
Локализация 1/5

«Лос-Анджелесский дрифт»/ L.A. Drift Revolution

➔ Датой издания этой, с позволения сказать, игры значится 2006 г. Впрочем, для Uxus Games смена тысячелетий – не указ. L.A. Drift Revolution выходец совсем из другого времени – из начала 90-х годов прошлого века, да и тогда многие бы постеснялись выпускать подобный продукт. Легче сказать, что в данном проекте хорошо, чем перечислять его недостатки. Главное достоинство «Лос-Анджелесского дрифта» (почему, кстати, Лос-Анджелесского, бог знает) – он легко и безболезненно удаляется. Впрочем, вряд ли стоит тратить деньги на игру, которую хочется деинсталлировать уже через 30 секунд.

Локализация ограничивается переводом нескольких пунктов, причем для текстов выбран худший из возможных шрифтов.



Жанр аркадная автогонка
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 4/5
Локализация 4/5

«Спецотряд "Кобра 11": Дорожный патруль»/ Alarm for Cobra 11: Crash Time

➔ Немецкая телеэпопея Alarm für Cobra 11 – Die Autobahnpolizei является одной из самых долгоживущих в европейском прокате (в запущенном в 1996 г. (!) шоу уже 172 серии). И наконец-то игру по сериалу поручили делать компании, до этого создававшей успешные автосимы – Syntec. Как результат, впервые (а продуктов по Cobra 11 уже десяток) мы получили игральбельный и интересный проект – с динамичными погонями, реалистичным трафиком, неплохой графикой, большим городом и эффектными авариями. Не FlatOut, конечно, но покатайся можно. Для поклонников «Кобра 11» бонус – знакомые локации и персонажи.

Русификация и озвучка качественные, но вот голоса московских актеров, сотрудничающих с игровыми компаниями, уже действительно надоели.



Жанр виртуальный тир
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 1/5
Локализация 3/5

«Mad Dog II: Золотая лихорадка»/ Mad Dog II: The Lost Gold

➔ Честно говоря, мы не знаем, зачем фирма «1С» переиздала в 2008 г. вышедшие шестнадцать-семнадцать лет назад на аркадных автоматах виртуальные тир с полноэкранном видео от American Laser Games, однако не посмотреть на сиквел знаменитой Mad Dog McCree мы просто не могли. Но чуда не случилось, выглядящие, как типичные B-movies самого низкого качества с дешевыми трюками и декорациями, эти игры годятся сегодня только для того, чтобы от души посмеяться. Озвучка и локализация выдержаны в том же стиле – и сами тексты, и переводы необычайно глупы, впрочем, так оно и задумывалось.

В серии сиквелов вышли «Mad Dog II: Золотая лихорадка», Who Shot Johnny Rock?, «Crime Patrol 2: Кокаиновые войны», Space Pirates и The Last Bounty Hunter.



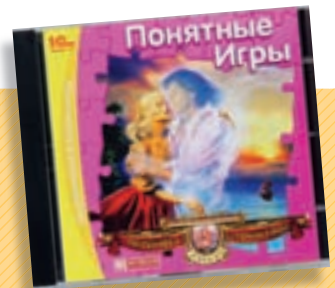
Жанр игра для девочек
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 3/5
Локализация 3/5

«Рапунцель»/Roszpunka

➔ Польским разработчикам тоже нравятся игры по лицензии Barbie, но Mattel не отдает ее компаниям из Восточной Европы, вот и приходится братьям-славянам искать собственные IP. Впрочем, народных сказок в Европе хватает. «Рапунцель» – сборник незатейливых игр, построенный по тем же принципам, что и все продукты для маленьких модниц: подбери украшения, сделай прическу принцессе, собери головоломку. Рисованное 2D показало нам слишком уж простеньким. Задания рассчитаны на девочек детского возраста.

Претензии есть и к локализации – голоса как диктора (а здесь есть и аудиосказка), так и персонажей на редкость неестественны и пронзительны.

«Понятные игры. Легенды странствий»/ Spirit of Wandering



Жанр казуальная игра
Издатель «1С»
Локализатор Artogon Games
Игра 4/5
Локализация 5/5

➔ Фирма «1С» запустила новую серию продуктов под брендом «Понятные игры». Под данной маркой в CD-версиях выходят казуальные проекты, как правило, отечественных разработчиков. Тем не менее в рубрике «Локализации» эти продукты находятся не зря – изначально они обычно издаются на английском, а затем переводятся на другие языки, в том числе и русский, силами авторов. Локализация в данном случае получается качественной, а озвучки в таких проектах чаще всего нет. В серии выходят только хитовые игры.

На сегодня под данным брендом уже издано 10 продуктов. Что же до самой «Легенды странствий» – это весьма симпатичный hide and seek с некоторыми интересными нововведениями.



Шутеры

1. Half-Life 2 (+ Ep. 1, Ep. 2) PC/Xbox/PS3 • Valve/«Бука»

Half-Life 2 все еще остается лучшим на сегодня FPS-сериалом. Такой геймплей умеет делать только Valve.

2. Crysis PC • Crytek/EA/«Софтпром»

3. BioShock PC/Xbox 360/PS3 • Irrational/«1C»

4. Call of Duty 4 PC/PS3/X360/DS • Infinity Ward/«Новый Диск»

5. The Darkness PS3/X360 • Starbreeze AB/Take-Two



Файтинги

1. Tekken 5 PS2 • Namco

Поклонники файтингов остаются верны Tekken 5. За прошедшее время эта игра не утратила привлекательности и остается лучшей в своем жанре.

2. Soul Calibur III PS2 • Namco

3. Virtua Fighter 5 PS3/Xbox 360/PS2 • SEGA

4. Super Smash Bros. Brawl Wii • Sora/Nintendo

5. Dead or Alive 4 Xbox 360 • Tecmo



Авентюры

1. Dreamfall: The Longest Journey PC/Xbox • Funcom/«Новый Диск»

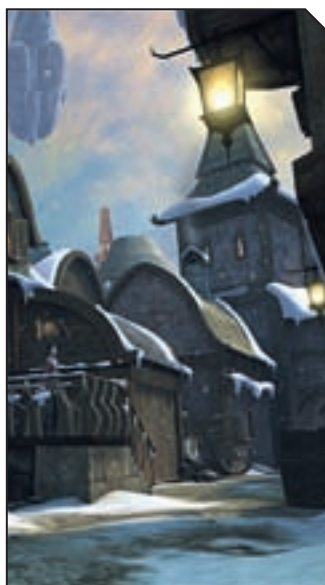
Dreamfall – это путешествия между мирами, теория заговора, дружба и любовь. Удивительная история, уникальный проект.

2. Sam & Max Season 2 PC • TellTale Games

3. Fahrenheit PC/PS2/Xbox • Quantic Dream/«Акелла»

4. Overclocked. Оправданная жестокость PC • House of Tales/«Новый Диск»

5. eXperience 112 PC • Lexis Numérique/The Adventure Company



Action

1. Grand Theft Auto IV PS3/Xbox 360 • Rockstar North/Take-Two

GTA еще никогда не была так близка к народу. Ее главный герой живет в квартале, где разговаривают русским матом, и слушает Руслану. Свой пацан!

2. Devil May Cry 4 PC/PS3/Xbox 360 • Capcom/«1C»

3. God of War: Chains of Olympus PSP • Ready at Dawn/Sony

4. Gears of War PC/Xbox 360 • Epic/«1C»

5. Lost Planet: Extreme Condition PC/Xbox 360 • Capcom/«1C»



Action/RPG

1. The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

DS • Nintendo

Проект с отличным геймплеем, классной графикой и оригинальными головоломками.

2. Crisis Core: Final Fantasy VII

PSP • Square Enix

3. Titan Quest (+ Immortal Throne)

PC • Iron Lore/«Бука»

4. Marvel Ultimate Alliance

PC/Xbox/Xbox 360/PS2/PSP/Wii • Raven/Activision

5. Shining Force EXA

PS2 • SEGA



Сетевые шутеры

1. Team Fortress 2

PC/Xbox/PS3 • Valve/«Бука»

Сумасшедшая, яркая, незабываемая TF2 просто не может не понравиться тем, кто неравнодушен к хорошим шутерам.

2. Halo 3

Xbox 360 • Bungie/Microsoft

3. Unreal Tournament III

PC/PS3/Xbox 360 • Epic/«Новый Диск»

4. Call of Duty 4

PC/PS3/Xbox 360 • Infinity Ward/«Новый Диск»

5. Counter-Strike: Source Promod

PC • Valve/«Бука»



RPG

1. The Elder Scrolls IV: Oblivion

PC/PS3/Xbox 360 • Bethesda/«1С»

Oblivion – воистину бесконечная (благодаря бесчисленным модам) ролевая игра, в которой действительно можно жить.

2. Mass Effect

PC/Xbox 360 • BioWare/Microsoft/«1С»

3. King's Bounty: Легенда о рыцаре

PC • Katauri Interactive/«1С»

4. «Ведьмак»

PC • CD Project/«Новый Диск»

5. Vampires: The Masquerade – Bloodlines

PC • Troika Games/Activision



TBS

1. «Кодекс войны» (+ аддоны)

PC • «1С: Ino-Co»/«1С»

«Кодекс войны» – ни много ни мало лучшая фэнтезийная пошаговая стратегия со времен легендарной Fantasy General. Исключительно интересный и качественный проект.

2. Civilization IV (+ аддоны)

PC • Firaxis/«1С»

3. Galactic Civilization II

PC • Stardock/«1С»

4. Heroes of Might & Magic V

PC • Nival

5. Advance Wars: Dark Conflict

DS • Intelligent Systems/Nintendo



ММОГ

1. World of Warcraft (+ The Burning Crusade)

PC • Blizzard/Vivendi/«Софтпром»

Образцовая MMORPG от Blizzard, кажется, никогда не утратит своей популярности.

2. Guild Wars

PC • ArenaNet/NCsoft/«Софтпром»

3. Age of Conan: Hyborian Adventures

PC • Funcom/Eidos/«1С»

4. EVE Online

PC • CCP Games/«1С»

5. LOTR Online: Shadows of Angmar

PC • Turbine/Codemasters



Необычные игры

1. Portal

PC/Xbox/PS3 • Valve/«Бука»

Portal – это отличный сюжет и интересный геймплей. Настоящий шедевр среди однообразных современных шутеров.

2. No More Heroes

Wii • Grasshopper Manufacture/Ubisoft/Rising Star Games

3. We♥Katamari

PS2 • Namco

4. Guitar Hero III

PC/PS3/Xbox 360/Wii/PS2 • Neversoft/«Новый Диск»

5. Patapon

PSP • Interlink/Sony



Гонки

1. Burnout: Paradise
PS3/Xbox 360 • Criterion/EA

Солнечный город, полная свобода перемещений, десятки соперников, сотни километров дорог и способов разбить свое авто.

2. Project Gotham Racing 4
Xbox 360 • Bizarre Creations/Microsoft

3. Gran Turismo 5 Prologue
PS3 • Polyphony Digital/Sony

4. Race Driver: GRID
PC/PS3/Xbox 360 • Codemasters/«Новый Диск»

5. Mario Kart Wii
Wii • Nintendo



RTS

1. Warhammer 40 000: Dawn of War (+ аддоны)
PC • Relic/«Бука»

Сериял Warhammer 40K: Dawn of War – все еще лучший на сегодня проект в жанре RTS.

2. Sins of Solar Empire
PC • Ironclad/«1С»

3. C&C3: Tiberium Wars (+ аддон)
PC/Xbox 360 • EA/«Софтпром»

4. Medieval II: Total War
PC • Creative Assembly/SEGA/«Софтпром»

5. World in Conflict
PC • Massive Entertainment/Sierra/«Софтпром»



jRPG

1. Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King
PS2 • Level-5/Square Enix

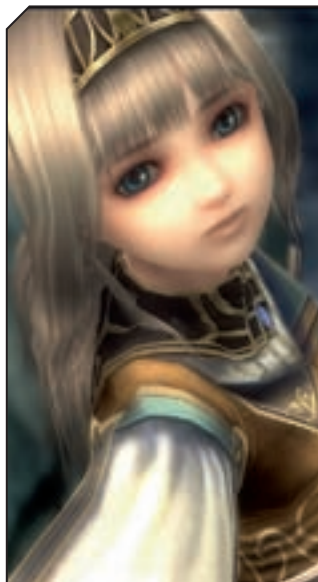
Великолепное графическое оформление, закрученный сюжет, игровой мир, впечатляющий своими размерами. Dragon Quest VIII – живая легенда жанра jRPG.

2. Eternal Sonata
X360 • tri-Crescendo/Namco Bandai

3. Final Fantasy III
DS • Square Enix

4. Blue Dragon
Xbox 360 • Mistwalker/Microsoft

5. Etrian Odyssey
DS • Atlus



Экономические

1. Sid Meier's Railroads!
PC • Firaxis/«1С»

Sid Meier's Railroads! заставит вас вспомнить детство и любимую игрушечную железную дорогу, с которой вы играли часы напролет.

2. Viva Piñata
PC/Xbox 360 • Rare/Microsoft

3. The Sims 2 (+ аддоны)
PC • Maxis/EA/«Софтпром»

4. The Settlers: Rise of an Empire
PC • Blue Byte/«Новый Диск»

5. Rune Factory: A Fantasy Harvest Moon
DS • Neverland/Natsume



ПОДПИСКА 2008

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



Наши менеджеры ответят
на ваши вопросы по телефону:
(044) 331-04-09,
(044) 496-34-69
или e-mail:
sveta@itc.ua,
oksana@itc.ua

Где оформить подписку?

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



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



Или через систему
интернет-платежей
Webmoney

ежемесячник



www.dpk.com.ua

индекс 22615
***15,40** грн/мес с DVD
индекс 23679
***9,60** грн/мес без DVD

ежемесячник



www.gameplay.com.ua

индекс 92493
***14,20** грн/мес с DVD
индекс 92494
***8,90** грн/мес без DVD

ежемесячник



www.dfoto.com.ua

индекс 08433
***15,50** грн/мес с DVD
индекс 91406
***10,70** грн/мес без DVD

ежемесячник



www.mobility.ua

индекс 91101
***7,50** грн/мес

еженедельник



www.ko-online.com.ua

индекс 33905
***16,60** грн/мес

ежемесячник



www.autocar.ua

индекс 94525
***14,80** грн/мес

Топ 5

Анна Зинченко

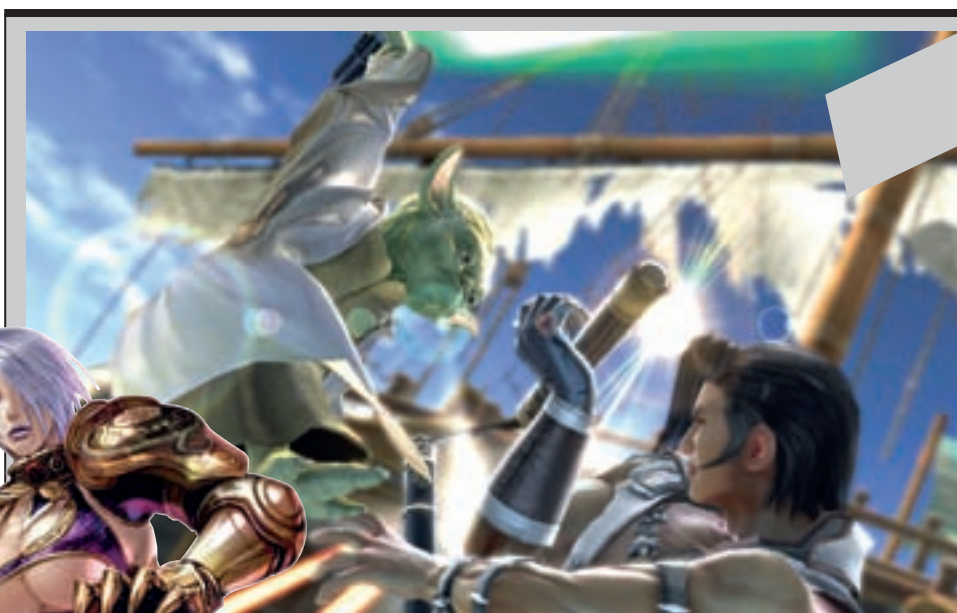


Дарт Вейдер, жертвоприношения, грабители банков и хирургия

Разработчики знают: чрезмерное потребление ультрафиолета исключительно вредно для организма. Они заботятся о геймерах и даже в разгар лета выпускают разные занятные игры.

Soulcalibur IV

Тем, кому надоело барабанить по кнопкам, наблюдая, как Софития и Айви, покачивая бедрами, сходятся в смертельной схватке (хотя разве может надоест такое зрелище?), Namco Bandai предлагает беспрецедентную возможность свести на одной арене Вольдо и Дарта Вейдера.



Devil May Cry 4

Рано или поздно громкие new-gen-проекты приходят и на PC. И Konami понимает – Данте никого не оставит равнодушным. Он просто дьявольски хорош.



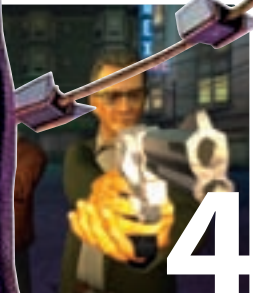
Siren: Blood Curse

Первый из двенадцати эпизодов, пожалуй, самой страшной игры этого года. Если вы являетесь счастливым обладателем крепких нервов и PS3 – не пропустите.



Hei\$т

Кожаные куртки, солнцезащитные очки с каплевидными линзами, прически афро, большие автомобили и непростая задача ограбить пару-тройку банков – все это Hei\$т.



Trauma Center: Under the Knife 2

Стерилизуем стилус, моем руки, просим поправить свет и с образом доктора Хауса в сердце спасаем виртуальных пациентов.

