

РЕДАКЦИЯ

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

Главный редактор *Gameplay*
СЕРГЕЙ ГАЛЕНКИН

Заместитель главного редактора
АННА ЗИНЧЕНКО

Редакторы
АЛИНА ЖИГУНОВА
ЯРОСЛАВ СИНГАЕВСКИЙ

Редактор диска
АЛЕКСЕЙ ФИНГЕРУТ

Литературная редакция
ЮЛИЯ НЕТУНАХИНА
АЛЛА ПЕТРОВА
ЛЮБОВЬ СМОЛИНА
ГЕОРГИЙ ШИРОКОВ

Верстка
ИВАН ЧУМАК

Дизайн
ОЛЕГ ПЕРЕВЕРЗОВ
ЛАРИСА БРУСОВА

Директор по рекламе
ОЛЬГА ВАКУЛЮК

Менеджер по распространению
СВЕТЛАНА РАДЧЕНКО

ИЗДАТЕЛЬСТВО

Президент, генеральный директор
СЕРГЕЙ АРАБАДЖИ

Вице-президент,
старший главный редактор
МИХАИЛ ЛАПТЕВ

Вице-президент,
исполнительный директор
НАТАЛИЯ ПЕТРОВСКАЯ

Директор по распространению
ОЛЬГА ГАЛУШКА

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*, № 10 (26), октябрь 2007

Подписной индекс
в Каталоге изданий Украины
Gameplay без DVD-диска 92494

Gameplay с DVD-диском 92493

Комплект из «Домашнего ПК»
с DVD и *Gameplay* с DVD 94938

Свидетельство о регистрации
КВ № 9963 от 15.06.2005 г.

Выходит 1 раз в месяц

Издаётся с сентября 2005 г.

Учредитель – Сергей Арабаджи

Издатель – ООО «Издательский Дом ИТС», г. Киев, 2007 г.

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

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

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

Цветовоеделение 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

Web-сайт: www.itcpublishing.com

© «Издательский Дом ИТС», 2007 г.

Все права защищены



Gameplay.com.ua

➔ Три месяца назад в редакторской колонке я объявил о том, что вовсю идет работа над сайтом нашего журнала. Первого сентября 2007-го, спустя год после старта блога, мы запустили полноценный интернет-ресурс, расположенный по знакомому нашим читателям адресу gameplay.com.ua.

С гордостью хочу отметить, что все запланированное нам удалось реализовать сполна. На сайте уже зарегистрировано более семи тысяч украинских геймеров. Всего же *gameplay.com.ua* посещает свыше ста тысяч человек в месяц!

Нашей целью было создать место, которое игроки смогут назвать домом. Сайт *Gameplay* – не просто игровой новостной ресурс (хотя в этом плане *gameplay.com.ua* называют лучшим в русскоязычном сегменте Интернета), это сеть, объединяющая геймеров. Здесь

каждый может не только общаться со своими единомышленниками, но и вести собственный блог, комментировать и оценивать проекты и чужие записи, меняться играми, договариваться с друзьями о совместном времяпрепровождении – в MMORPG, сетевом шутере или реальной жизни.

Вы хотите быть игровым журналистом? Пожалуйста. Пишите об интересных событиях индустрии в своем блоге – ваши заметки прочитают десятки тысяч заинтересованных геймеров.

Ищите редкую игру или желаете похвастаться собственной коллекцией? Нет ничего проще – список игр, которыми вы владеете, отображается в вашем профиле, а найти человека с необходимым вам диском не составит труда.

Хотите поиграть с кем-то по Сети? Договаривайтесь на фо-

руме в специально отведенном для этого разделе. Или заходите на официальный игровой сервер нашего журнала *fairplay.com.ua*, где всегда достаточно желающих сразиться.

Поддерживать контакт с товарищами также очень легко: просто добавьте их в свой список друзей на сайте – и сможете читать их заметки в блогах и комментарии на отдельной странице.

И разумеется, работа над *gameplay.com.ua* еще не окончена. Буквально каждый день на сайте появляются новые возможности, добавляются интересные фишки, вводятся полезные функции. Ресурс растет и развивается. Присоединяйтесь!

До встречи на *gameplay.com.ua*.

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галёнкин,
segal@itc.ua

Репортаж с Games Convention 2007

Крупнейшая европейская игровая выставка в этот раз хотя и не порадовала большим числом интересных анонсов, зато продемонстрировала великолепный уровень организации – настоящее шоу! Читайте наш традиционный ежегодный репортаж.



22

Содержание

№ 10 (26) октябрь 2007

интервью

78 Интервью с Фрэнком Клепаки

Вы наверняка слышали музыку, сочиненную композитором Фрэнком Клепаки, – ведь вы же играли в Dune II, Command & Conquer или, скажем, Star Wars: Empire at War? О своем творчестве Фрэнк рассказывает в интервью Gamerplay.



Новости

- 6 Кратко
- 12 «Территория игр»
- 14 Обратная связь
- 16 Новости киберспорта
- 18 World Cyber Games

Тема

- 22 Репортаж с Games Convention 2007
- 46 Топ 5 героев русских квестов

Превью

- 48 Universe at War
- 58 Soul Calibur IV
- 60 Fable 2
- 64 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 70 Empire Earth III
- 72 Tabula Rasa
- 76 So Blonde

- 78 Интервью с Фрэнком Клепаки

Рецензии

- 84 BioShock
- 88 Guild Wars: Eye of the North

- 90 Адреналин-2: Час Пик

- 91 Автопробег «Черное море»

- 92 Rush for the Bomb

- 94 Восточный фронт: Крах Анненербе

- 96 Etrian Odyssey

- 98 Глюк'Oza: Action!

- 99 Anderson and the Legacy of Cthulhu

- 100 Armored Core 4

- 101 Fate by Numbers

- 102 Harry Potter and the Order of Phoenix

- 104 Ankh: Heart of Osiris

- 106 Hospital Tycoon

- 107 Trauma Center

- 108 Pangya!

- 109 ЧеПай

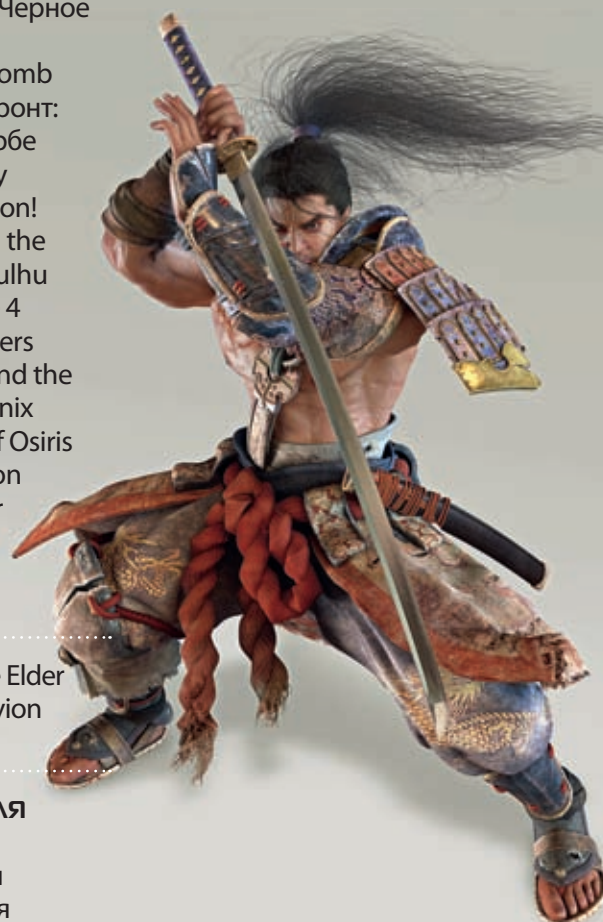
- 109 Ouendan 2

- 110 Моды для The Elder Scrolls IV: Oblivion

- 118 Галерея

Гид покупателя

- 122 Железо
- 126 Локализации
- 128 Топ 5 октября



превью



Universe at War

Новый проект компании Petroglyph поражает воображение своим масштабом. Созданный с нуля сеттинг, сочетание стратегического и тактического режимов, масса нововведений в геймплее. Подробно о Universe at War вам расскажет наше превью.

игры в номере

Автопробег «Черное море» . . . 91	CheПай 109	Rush for the Bomb 92
Адреналин-2: Час Пик 90	Command & Conquer 3: Kane's Wrath 120	Silverfall 126
Аура 2: Кольца судьбы 126	Empire Earth III 70	So Blonde 76
Восточный фронт:	Escape from Paradise City 121	Soul Calibur IV 58
Крах Анненербе 94	Etrian Odyssey 96	Star Trek: Наследие 126
Глюк'Oza: Action! 98	Fable 2 60	Tabula Rasa 72
Зверский футбол 127	Fate by Numbers 101	The Scourge Project 120
Кровавая бездна 127	Ferrari Challenge 121	They 119
Логово дракона:	Fort Boyard. Твоя игра 126	Trauma Center 107
Побег из замка Синджа 127	Guild Wars: Eye of the North . . . 88	Universe at War 48
Охотники за астероидами 127	Harry Potter and the Order of Phoenix 102	Voltage 119
Age of Empires III:	Hospital Tycoon 106	
The Asian Dynasties 119	inFamous 121	
Aliens/Predator 118	Quendan 2 109	
Anderson and the Legacy of Cthulhu 99	Pangya! 108	
Ankh: Heart of Osiris 104	Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness 118	
Armored Core 4 100	PROTOTYPE 118	
Beowulf 120		
BioShock 84		
Call of Duty 4: Modern Warfare 64		



превью



Call of Duty 4: Modern Warfare

Сериал Call of Duty наконец-то отошел от изрядно надоевшей тематики Второй мировой. Действие игры происходит в наши дни: современное оружие, актуальные локации и безжалостные террористические организации. Кто, как не вы, способен навести на Земле порядок?

рецензии

84 BioShock

Данный проект вызвал небывалый ажиотаж в игровой среде. И многим до последнего момента не верилось, что BioShock будет хороша настолько, насколько ее преподносила великолепно стилизованная реклама. К счастью, скептики ошибались. Встречайте претендента на звание лучшей игры этого года!



Содержание →

Gameplay
DVD#10 (26)

Игры

Полные версии

Orbiter
TAGAP: The
Apocalyptic
Game About
Penguins 1.2

Shareware-игры

Авианалет
Академия магии
Цветочная долина
Фэн-шуй маджонг
7 Wonders II
Cubis Gold 2
Daycare Nightmare
Dream Chronicles
Dream Day Honeymoon
Emerald Tale
Lotto! Deluxe
Mah Jong Quest II
Mortimer Beckett
and the Secrets of
Spooky Manor
Mr. Robot
Mysteryville 2
Mythic Marbles
Pathstorm
Plumeboom:
The First Chapter
Ricochet Infinity
RSVP
Sally's Salon
Super Collapse!
Puzzle Gallery 2
Switchball
Toribash 2.70
Travelogue 360: Rome –
The Curse of Necklace

Демонстрационные
версии

Medal of Honor: Airborne
Sid Meier's Civilization IV:
Beyond the Sword

Tom Clancy's Ghost
Recon: Advanced
Warfighter 2 1.03

Видеоролики

Видео Gameplay

Интервью с
Сэмвайзом Дидье

Мультиплатформа

BioShock
Need for Speed ProStreet
SEGA Rally Revo
Stranglehold
Team Fortress 2
Turning Point:
Fall of Liberty
Worms: Open Warfare 2

PC

Call of Duty 4:
Modern Warfare
Crysis
Far Cry 2

Gods and Heroes:
Rome Rising
Shadowgrounds Survivor
Space Siege
Tabula Rasa
World in Conflict

PS3

Heavenly Sword
Dragons Lair HD

Обои для Рабочего
стола

Beauty Factory
Codename Panzers
Cold War
Dead Head Fred
Heavenly Sword
Insurgency Mod
Katamari Damacy
Lost Empire
Medal of Honor: Airborne
Metroid Prime: Hunters

Metroid Prime Pinball
Piko Ninja
Rainbow Six: Vegas
Ricochet Lost Words
World of Warcraft
Worms: Open Warfare 2
Обои от Pokedstudio

Саундтреки к играм

Halo 3
Ricochet
Нямстеры!
Age of Empires III
Gods Lands of Infinity
Special Edition

Скринсейверы

Desperate Housewives:
The Game
Katamari Damacy
Metroid Prime
Overlord

Моды

The Elder Scrolls IV:
Oblivion

Дополнение

Tom Clancy's Rainbow
Six: Vegas Map Pack

Утилиты,
программы и
драйверы на все
случаи жизни

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

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

производителей этого ПО.
Все программы, помещенные на диск,
проверены антивирусным ПО.
«Gameplay-DVD, октябрь 2007» является
неотъемлемой составляющей журнала
Gameplay, № 10 (26), 2007 и продажа
отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:

- процессор Pentium II 233 MHz
или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система
Windows 9x/Me/NT/2000/XP



Інноваційні ТЕХНОЛОГІЇ ДЛЯ ГРИ

Миша Traveler 535 Agama

- Інтелектуальна ігрова лазерна миша
- Точність позиціонування та швидкість реакції більше ніж у 100 разів перевищує можливості звичайних оптичних мишей
- Зручне регулювання чутливості миші (800, 1600 або 2000 точок на дюйм)
- Чотири програмовані клавіші та можливість запам'ятовування до 5 профілів для різних ігрових ситуацій



Акустична система SW-V2.1 1250
Стильна чотирьохкомпонентна акустична система
Загальна потужність: 36 Вт



Кермо Speed Wheel RV ForceFeedback

Важіль перемикання передач, винесений в окремий блок
12 програмованих клавіш



Геймпад Grandias 12V

Потужний зворотній зв'язок додасть реалістичності
10 програмованих клавіш



Клавіатура SlimStar 335

Стильна ігрова клавіатура
Стильний дизайн, комфортне розташування клавіш
15 програмованих клавіш

DATALUX

Тел.: (044) 490 9270, факс: (044) 275-9999
Сервісний центр: (044) 248-7041
Електронна пошта: datalux@datalux.ua
Веб-сайт: www.datalux.ua

Кратко

Подробнее на gameplay.com.ua

Еpic учится летать

→ Компания Epic Games приобрела контрольный пакет акций студии People Can Fly (создатель Painkiller, как вы помните). Польские разработчики в данный момент, помимо портирования на PC консольного хита Gears of War, совместно с Epic трудятся над еще одной игрой в совершенно новом сеттинге.



Даты выхода игр

Дата	Название	Платформа	Жанр
01.10.2007	Legend of Zelda: Phantom Hourglass	DS	Action/Adventure
01.10.2007	Mobile Ops: The One Year War	Xbox 360	Action
01.10.2007	Monster Kingdom: Jewel Summoner	PSP	RPG
01.10.2007	Panzer Tactics DS	DS	Strategy
01.10.2007	Puzzle de Harvest Moon	DS	Puzzle
02.10.2007	Blazing Angels: Secret Missions	PS3	Simulator
02.10.2007	Empire Earth III	PC	Strategy
02.10.2007	Enemy Territory: Quake Wars	PC	Action
02.10.2007	NBA '08	PSP	Sport
02.10.2007	NBA 2K8	PS3, Xbox 360, PS2	Sport
02.10.2007	NBA Live '08	PC, PS3, Xbox 360, Wii, PS2, PSP	Sport
02.10.2007	Race 07: Official WTCC Game	PC	Racing
02.10.2007	The Settlers VI: Rise of an Empire	PC	Strategy
08.10.2007	Donkey Kong Barrel Blast	Wii	Racing
08.10.2007	SKATE	PS3	Sport
09.10.2007	Fury	PC	MMORPG
09.10.2007	Juiced 2: Hot Import Nights	PSP	Racing
09.10.2007	Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	PC	RPG
09.10.2007	Project Gotham Racing 4	Xbox 360	Racing
09.10.2007	Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	PSP	Action
15.10.2007	Jackass: The Game	PS2, PSP	Action
16.10.2007	Brothers in Arms: Double Time	Wii	FPS
16.10.2007	Chessmaster 11: Grandmaster Edition	PC	Strategy
16.10.2007	Half-Life 2: The Orange Box	PC, Xbox 360	FPS
18.10.2007	Escape From Paradise City	PC	RPG
18.10.2007	Indianapolis 500 Legends	Wii, DS	Racing
19.10.2007	Tabula Rasa	PC	MMORPG
23.10.2007	Agatha Christie: Evil Under the Sun	PC	Adventure
23.10.2007	An Arctic Tale	Wii, DS	Action/Adventure
23.10.2007	Bully: Scholarship Edition	Xbox 360, Wii	Action
23.10.2007	Cars Mater-National	PS3, Xbox 360, PS2, DS	Racing
23.10.2007	Code Lyoko	Wii	Action/Adventure
23.10.2007	Conan	PS3, Xbox 360	Action/Adventure
23.10.2007	Crash of the Titans	Xbox 360, Wii, PS2, PSP, DS	Action
23.10.2007	EA Playground	Wii, DS	Sport
23.10.2007	Front Mission	DS	Strategy
23.10.2007	Happy Cooking	DS	Entertainment
23.10.2007	Mega Man ZX Advent	DS	Action
23.10.2007	Painkiller: Overdose	PC	FPS
23.10.2007	SOCOM: U.S. Navy SEALs Tactical Strike	PSP	Strategy
23.10.2007	Table Tennis	Wii	Sport
23.10.2007	Thrillville: Off the Rails	PC, Xbox 360, Wii, PS2, PSP, DS	Strategy
23.10.2007	Zoo Tycoon 2: Extinct Animals	PC	Strategy
29.10.2007	Battalion Wars 2	Wii	Action
29.10.2007	Endless Ocean	Wii	Action/Adventure
30.10.2007	Disgaea: Afternoon of Darkness	PSP	RPG
31.10.2007	Naruto: Rise of a Ninja	Xbox 360	Fighting
31.10.2007	Hellgate: London	PC	RPG
31.10.2007	Need for Speed ProStreet	PC, PS3, Xbox 360, Wii, PS2, PSP, DS	Racing
01.11.2007	Fire Emblem: Radiant Dawn	Wii	RPG
01.11.2007	Manhunt 2	Wii, PS2, PSP	Action
05.11.2007	BlackSite: Area 51	PC, PS3, Xbox 360	FPS
06.11.2007	Assassin's Creed	PC, Xbox 360	Action
06.11.2007	Avatar: The Burning Earth	Xbox 360, Wii, PS2, DS	Action

Имперские амбиции

→ Хорошая новость для поклонников стратегического жанра. Компания SEGA анонсировала следующий проект сериала Total War – Empire: Total War. На этот раз разработчики из Creative Assembly предложат геймерам опробовать в бою плоды научно-технического прогресса – действие игры начнется в XVIII веке. Помимо схватки за мировое господство, появится возможность поучаствовать в бескомпромиссных колониальных войнах (в частности, завоевании Индии). Также в Empire: Total War мы наконец-то увидим долгожданные морские сражения: с красивыми моделями кораблей, завораживающими океанскими волнами, трепетом парусов, грохотом пушек и треском мушкетов. Кроме этого, традиционно обещают улучшить режимы торговли, дипломатии и шпионажа. Выход проекта намечен на 2008 год.



Чем бы дитя ни тешилось

→ Нелепая история, едва не окончившаяся трагически, произошла с 14-летним жителем Северной Каролины (США). Паренек попробовал решить извечную проблему перегрева Xbox 360 крайне радикальным методом – погружением работающей консоли в громадную кастрюлю с холодной водой. От удара током незадачливый геймер на несколько минут потерял сознание и получил небольшие ожоги. Прибывшая бригада медиков доставила пострадавшего в ближайший госпиталь. Хочется верить, что этот урок тинейджер запомнит надолго.



N-Gage больше не телефон

→ Финская компания Nokia не так давно удивила общественность новостью о втором пришествии N-Gage. Отныне эксперты могут перестать ломать свои светлые головы, пытаясь предсказать, каким будет новый «игровой телефон». Выяснилось, что N-Gage – это и не телефон вовсе, а сервис цифровой дистрибуции игровых продуктов. Он предложит своим подписчикам возможность скачать полные и демо-версии, а также услугу «игры напрокат». Для работы с сервисом уже создано специальное ПО, которое планируют по умолчанию устанавливать в смартфоны Nokia.





Парой строк

id Software, помимо *Rage* и *Quake Zero*, ведет работы над еще одной игрой серии *Quake*. Данный проект ориентирован на мультиплеер и должен стать продолжателем киберспортивных традиций, заложенных уже классической *Quake III*.

Age of Conan: Hyborian Adventures, одна из наиболее ожидаемых MMORPG, увы, так и не появится в этом году. Новая дата выхода назначена на 25 марта 2008 г. Напоминаем, что в СНГ игру будет издавать фирма «1С».

Battle March – это аддон к стратегии *Warhammer: Mark of Chaos*, который предложит игрокам оставить роль пай-мальчиков и встать на сторону темных эльфов, орков и гоблинов. Выход дополнения назначен на следующий год.

Mercenaries 2: World in Flames, согласно опубликованной на GameSpot новости, отложена до апреля следующего года. Издатель проекта – Electronic Arts – хранит таинственное молчание.

Mass Effect, великолепная sci-fi-RPG от мастера ролевого жанра BioWare, наконец-то обзавелась окончательной датой выхода. Космическая одиссея начнется 20 ноября.

Irrational Games, совсем недавно закончившая работу над *BioShock*, по решению своего владельца Take-Two Interactive переименована в 2K Boston и 2K Australia.

Консольные бомбы

➔ Министерство внутренних дел США, детально изучив современные игровые консоли, вынесло суровый вердикт: данные устройства теоретически могут быть использованы авиатеррористами для размещения внутри них взрывчатых и отравляющих веществ. Теперь Xbox и PlayStation будут подвергаться тщательному осмотру и даже просвечиваться рентгеном. Интересно, что приставка Nintendo Wii, равно как и портативные DS и PSP, согласно выводам экспертной комиссии, не представляет угрозы для национальной безопасности.



Manhunt 2 выйдет

➔ Скандальный *Manhunt 2* все-таки выйдет в США. Из игры были удалены некоторые сцены, благодаря чему проект смог получить от комиссии ESRB вполне благоприятный рейтинг Mature. Спешим успокоить маньяков, беспокоящихся о том, что же в итоге осталось от первоначальной концепции. Все в полном порядке: в *Manhunt 2* по-прежнему присутствуют отборный мат, наркотики, сексуальные сцены и откровенное насилие. Игра в версиях для Wii, PSP и PlayStation 2 появится на прилавках в добрый праздник Хеллоуин, 31-го октября.

Бесплатный сыр от Ubisoft

➔ Компания Ubisoft проявила неслыханную щедрость. Отныне вы можете совершенно легально и абсолютно безвозмездно (т. е. даром) скачать с сайтов 3ddownloads.com и gamershell.com полные версии *Far Cry*, *Prince of Persia: Sands of Time*, *Ghost Recon*, а также любимую всеми *Rayman Raving Rabbids*. Впрочем, абсолютно бесплатный сыр бывает, как вы знаете, только в мышеловках. Данные игры «украшены» встроенной рекламой.



PC Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	BioShock	Take-Two	Irrational
2	World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi	Blizzard Entertainment
3	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	EA LA
4	The Sims 2: Seasons	Electronic Arts	Maxis
5	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
6	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Maxis
7	Medieval II: Total War	SEGA	Creative Assembly
8	The Complete Collection of the Sims	Electronic Arts	Maxis
9	The Sims 2: Open for Business	Electronic Arts	Maxis
10	The Sims 2: Nightlife	Electronic Arts	Maxis

DS Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo	Nintendo
2	More Brain Training from Dr. Kawashima	Nintendo	Nintendo
3	Pokemon Diamond	Nintendo	Game Freak
4	Pokemon Pearl	Nintendo	Game Freak
5	Cooking Mama	505 Games	Taito
6	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
7	Purr Pals	THQ	inXile
8	Big Brain Academy	Nintendo	Nintendo
9	Zoo Tycoon	THQ	Blue Fang
10	Mario Kart	Nintendo	Nintendo

Wii Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Wii Play	Nintendo	Nintendo
2	Mario Party 8	Nintendo	Hudson Soft
3	Big Brain Academy: Wii Degree	Nintendo	Nintendo
4	Trauma Center: Second Opinion	Nintendo	Atlus
5	Tiger Woods PGA Tour 07	Electronic Arts	EA Redwood Shores
6	Mario Strikers: Charged Football	Nintendo	Next Level Games
7	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Electronic Arts	EA UK
8	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney	Eurocom
9	Wario Ware: Smooth Moves	Nintendo	Intelligent Systems
10	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo	Nintendo

Xbox 360 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	BioShock	Take-Two	Irrational
2	Blue Dragon	Microsoft	Mistwalker
3	MotoGP '07	THQ	Climax
4	Transformers: The Game	Activision	Traveller's Tales
5	Forza Motorsport 2	Microsoft	Microsoft
6	FlatOut: Ultimate Carnage	Empire Interactive	Bugbear
7	Gears of War	Microsoft	Epic Games
8	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ubisoft Montreal
9	Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Red Storm/Ubisoft
10	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	EA LA

PS3 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Red Storm/Ubisoft
2	Resistance: Fall of Man	Sony	Insomniac
3	Motorstorm	Sony	Evolution
4	Formula One Championship Edition	Sony	Studio Liverpool
5	Ridge Racer 7	Sony	Namco
6	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ubisoft Montreal
7	Ninja Gaiden: Sigma	Eidos	Team Ninja
8	The Darkness	Take-Two	Starbreeze
9	Transformers: The Game	Activision	Traveller's Tales
10	Fight Night Round 3	Electronic Arts	EA Canada

PS2 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Transformers: The Game	Activision	Traveller's Tales
2	Surf's Up	Ubisoft	Ubisoft
3	SingStar '90s	Sony	London Studio
4	Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar	Rockstar Leeds
5	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Electronic Arts	EA UK
6	Rugby 08	Electronic Arts	EA Canada
7	SingStar Pop Hits	Sony	London Studio
8	Pro Evolution Soccer 6	Konami	Konami
9	The Simpsons: Hit & Run	Sierra	Radical
10	Need for Speed: Carbon	Electronic Arts	EA Canada

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

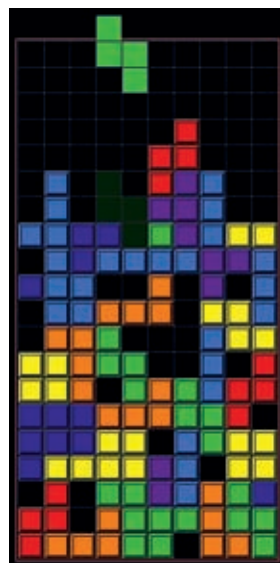


Wii впереди всех

➔ Кажется, за последнее время мы уже привыкли к рекордам, устанавливаемым продукцией компании Nintendo. И вот еще одно достижение. Консоль Wii разошлась в Великобритании миллионным тиражом за каких-то 38 недель. Если вас не впечатляют эти цифры, сообщаем, что народной любимице PlayStation 2 для преодоления указанного рубежа понадобилось 50 недель, а Xbox 360 – целых 60.

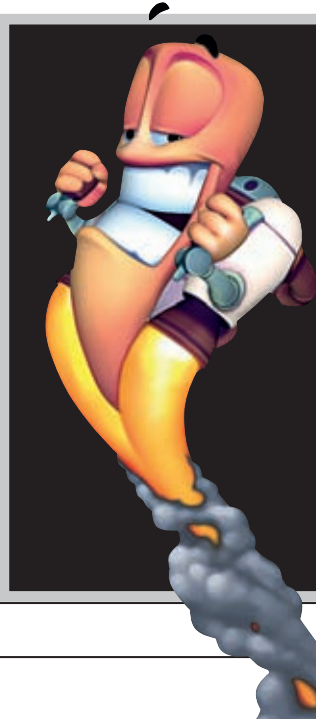
Казуальные узы

➔ «Казуальная» компания PopCap Games провела масштабный опрос своей игровой аудитории и выяснила, что ежедневные незатейливые аддиктивные развлечения помогают укрепить семейные узы. Судите сами, согласно полученным результатам, 80% геймеров-родителей играют в казуальные проекты вместе со своими детьми, из них 79% – женщины, 95% которых старше 30 лет. 95% бабушек и дедушек полагают, что данный вид досуга позволяет им налаживать контакт с внуками. Около половины респондентов (47%) уверены – казуальные развлечения помогают их отпрыскам пополнить свой словарный запас. Делайте выводы.



Червяки бессмертны

➔ Отметившись на всевозможных игровых платформах, знаменитый сериал Worms дебютирует на консоли Wii. Компания THQ анонсировала Worms: A Space Oddity с новым графическим оформлением в стиле классического sci-fi, совершенно иной концепцией одиночных миссий, онлайн-вым мультиплеером для четверых и интуитивно понятным управлением с помощью Wiimote. В игре также будут специальные режимы, предназначенные для веселых вечеринок. Боевые «Червяки» выпустят на прилавки весной 2008 года.



Комп'ютери «АМІ» на базі процесорів Intel® Core™2 Quad

Комп'ютери «АМІ» на базі процесорів Intel® Core™2 Quad



3 роки гарантії

- DVD-RW з технологією LightScribe для малювання на дисках
- Cardrider 7 in 1
- Безкоштовне ПЗ разом з Windows: перекладач Lingvo, офісний пакет Microsoft Office 2007 (demo 60 днів), Media Player Classic

8 057 719 39 73



Дізнайся де купити комп'ютер AMI за телефоном гарячої лінії 8 800 500 200 20 (дзвінки по Україні безкоштовні), або на сайті http://computers.ami.ua/where_buy

[illegible]

Парой строк

The Unforgettable – так будет называться киноадаптация триллера *Condemned: Criminal Origins*. Ее режиссером выступит Тарсем Сингх (Tarsem Singh), известный по картине «Клетка» (*The Cell*), а роль продюсера взял на себя Дэвид Гойер (David Goyer), успевший поработать над трилогией *Blade*.

Ageia Technologies, создатель программного пакета PhysX, анонсировала новый «физический ускоритель» для игровых ноутбуков – PhysX 100M.

Guild Wars, один из наиболее интересных проектов на рынке MMORPG, за два года своего существования разошелся тиражом в четыре миллиона экземпляров. Такие данные обнародовал недавно издатель игры – компания NCsoft.

Компания Crytek работает над эксклюзивным проектом для Xbox 360. По заявлениям главы компании Чевата Йерли (Cevat Yerli), игра не имеет ничего общего ни с *Crysis*, ни с *Far Cry*.

MMORPG ArchLord отныне совершенно бесплатна. Узнать о последних новостях данной вселенной и скачать игровой клиент вы можете на официальном сайте – www.archlordgame.com.

Sony Ericsson собирается выпустить телефон с продвинутыми игровыми функциями. Возможно, данный продукт получится более удачным, чем печально известный Nokia N-Gage.

Американский рэппер Master P и актер Сет Грин (Seth Green) собираются сделать игру наподобие *The Sims*, в которой игрокам предложат опробовать карьеру музыканта, спортсмена и индустриального магната. Проект будет называться «Play the Industry».

Гэйб против BioShock

→ Крупная фигура современной игровой индустрии, глава компании Valve Гэйб Ньюэлл (Gabe Newell) весьма оригинальным способом увеличивает производительность труда своих подопечных. Для того чтобы долгожданный *Orange Box* вышел точно в срок, великий и ужасный Гэйб запретил сотрудникам студии играть в *BioShock*. Однако пообещал после выпуска «оранжевой коробки» подарить каждому по копии этого нашумевшего хита. Может быть, причина вечных переносов проектов от Valve кроется в том, что ее работники слишком много времени уделяют чужим играм?

EA поймали на горячем

→ Гигант игровой индустрии Electronic Arts в лучших традициях антиутопии «1984» Джорджа Оруэлла пыталась перекроить современную историю на собственный лад. Стало известно, что с IP-адреса, зарегистрированного на EA в Redwood City, удалялась информация с ресурса Wikipedia. В частности, исчезли статьи об основателе Electronic Arts Трипе Хоукинсе (Trip Hawkins), а также записи,ставляющие компанию в невыгодном свете. Взамен удаленных материалов появлялись новые, рассказывающие о достижениях Ларри Пробста (Larry Probst), бывшего CEO и теперешнего председателя EA. Нехорошо!

СtereoSony

→ Согласно неофициальной информации компания Sony совместно с Mitsubishi готовит технологию для вывода стереоскопического изображения на PlayStation 3. Представители Mitsubishi дали понять, что данное ноу-хау должно появиться на рынке уже в следующем году, причем разрабатывается оно специально для одного из крупнейших игровых платформодержателей. Провести соответствующие параллели нетрудно. По всей видимости, в рукаве у Sony остались интересные козыри. Ждем официальных заявлений.

Жизнь после «Готики»

→ После того как *Gothic 4* была отдана на поруки студии Spellbound Entertainment, компания Piranha Bytes занялась другой RPG под условным названием «Project RPB». Ее ведущий дизайнер Михаэль Хог (Michael Hoge) поведал в интервью порталу RPG Vault о том, что игровой мир будет хоть и компактным, но еще более живым, чем в «Готике». Все действия главного героя отразятся на отношениях с дру-

гими персонажами. В зависимости от морального выбора можно прийти к хорошей или плохой концовке. Боевая система Project RPB основана на прокачиваемых умениях, а вместо заклинаний используются руны (поиск которых должен стать отдельным развлечением). Надеемся, Piranha Bytes сделала выводы после провала *Gothic 3*, и нелицеприятных багов в их новом проекте мы не увидим.



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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



«Неповторна динаміка,
витримана атмосфера,
божевільна кількість
тонкощів та нюансів - це
дуже особливий, ні на що
не схожий шутер».

«Ігроманія»



ГЕНЕТИЧНО МОДИФІКОВАНИЙ ШУТЕР

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

<http://bioshockgame.com/>

© 2007 3AT - 1C-. Усі права захищено. Виробництво в Україні - ДП ЄвроСофтПром.
© 2007 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. BioShock, 2K Games, the 2K logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.



«Территория игр» 2007: Перезагрузка

Готовя в прошлом году «Территорию игр», мы буквально ночей не спали, продумывали стенд, сочиняли конкурсы и застучали до дыр все деревянные поверхности в офисе (законы Мерфи – страшная сила). Мы очень хотели, чтобы вам, геймерам, она понравилась.



➔ И знаете, вам понравилось. Число посетителей в тридцать тысяч человек позволяет нам сказать об этом с уверенностью. Вы можете представить, с каким воодушевлением мы приступили к подготовке развлекательной площадки Gameplay на «Территории игр» 2007 года. Но для начала немного статистики. Мероприятие пройдет 25–28 октября в выставочном центре «КиевЭкспоПлаза». По данным организатора, компании EuroIndex, в этом году число участников увеличилось. Уже обещали быть: «1С Украина», «Руссобит-М» и «Одиссей» – от издателей, GSC Game World, Vogster и другие студии – от разработчиков. Разумеется, не обойдется без представителей ведущих производителей hardware. А значит, посетителей ждет не только масса свеженьких и, главное, лицензионных игр, но и много интересных железных

новинок. Не сомневайтесь, посмотреть будет на что.

И не только посмотреть, но и себя показать. Безусловно, в рамках «Территории игр» пройдут чемпионаты (напомним, в 2006-м их состоялось более сотни) по разным играм, конкурсы, викторины и розыгрыши призов от компаний-участников и журнала Gameplay. В этом году мы вновь проведем квест, только он будет масштабнее, веселее и интереснее. Тестовое задание для команд появится, как и в 2006-м, на сайте gameplay.com.ua – следите за обновлениями. Вам понравились выступления танцевального коллектива по брейк-дансу и украинских капоэйристов? Ожидайте чего-то не менее и даже более зажигательного и в этот раз. И конечно, будут красивые и очень красивые девушки (много!).

В рамках выставки пройдет «Вторая конференция разработчиков игр», рассчитанная, как вы понимаете, на профессиональных посетителей. Но поскольку в 2007 году журнал Gameplay не является соорганизатором мероприятия, раскрыть пару-тройку секретов, например список участников и имена почетных гостей, мы пока не можем.

В этом году редакция Gameplay намерена немного расшевелить вас и убедить проявить свои таланты в разнообразных творческих конкурсах. Так что оттачивайте навыки рисования, чтения вслух и зажигательных танцев. И конечно, «Территория игр» – это отличная возможность пообщаться редакции с читателями, читателям с нами, игрокам с разработчиками, разработчикам со своей аудиторией, да и просто геймерам с геймерами. Хороший повод перенести общение с сайта gameplay.com.ua в жизнь. Ведь данное мероприятие в первую очередь для вас, наши читатели, ваших родителей, одноклассников, однокурсников и знакомых. Всех, кто играет в игры. А мы уже доказали, что можем сделать эти четыре дня незабываемыми. Приходите на единственную в 2007 году украинскую игровую выставку. Мы ждем вас.



Чемпіонати VCL Осінь 2007

VCL Autumn Dota #1	16.09.2007	2000
VCL Autumn FIFA #1	23.09.2007	4500+призи*
VCL Autumn Dota #2	14.10.2007	2000
VCL Autumn FIFA #2	21.10.2007	4500+призи*
VCL Autumn Dota #3	18.11.2007	2000
VCL Autumn FIFA #3	25.11.2007	4500+призи*
VCL Autumn FIFA FINAL	02.12.2007	4000+призи*



Місце проведення: к.к. Ваулт Сіті, м.Київ, вул. Декабристів 3, 2 поверх.

* - найкращі ігрові маніпулятори від спонсора ліг - компанії Logitech

Дізнайся більше на сайті: getinfight.com

Обратная связь

Голосования

ИГРА АВГУСТА

1. BioShock (84%)
2. Guild Wars: Eye of the North (32%)
3. Blue Dragon (18%)
4. Persona 3 (15%)
5. Warhawk (12%)
6. Stuntman: Ignition (10%)
7. Dungeon & Dragons: Tactics (10%)
8. The Settlers DS (7%)
9. Boogie (6%)
10. Jeanne d'Arc (5%)

Всего в голосовании приняло участие 195 человек. Разрешено было выбрать три игры.

КАК ВАМ НОВЫЙ САЙТ GAMEPLAY?

1. Отлично! (62%)
2. Хорошо (27%)
3. Неплохо (8%)
4. Плохо (2%)
5. Верните старый! (1%)

Всего в голосовании приняло участие 167 человек.



Фото: Андрей Шелухин

КОНКУРС СО СКРИНШОТАМИ

В блоге проходит постоянный конкурс со скриншотами. Главный приз – колонки Edifier – в прошлом месяце получил **Денис Колозенко**.

Наши читатели пишут

Посетители сайта обсуждают, чему их научили игры.

Благодаря играм я английский подтянул. Помнится, когда-то даже двух слов не мог связать. А сейчас хоть нормально общаться уже могу.

Но благодаря VTM: Bloodlines, GTA San Andreas, F.E.A.R. я еще и английские ругательства выучил. Не знаю, хорошо это или плохо.

SaR5

Мой словарный запас пополнился благодаря квестам на английском языке, в которые я играл.

x-blow

Так, ігри справді запалили в мені інтерес до англійської.

Пам'ятаю ще ті дні, коли «нагрузав» своїх вчителів словами, які зустрічав в нових іграх, і просив перекласти... Зараз по іграх вчуся розуміти живу мову (привіт The Darkness). А ще саме через мрію колись самому робити ігри почав програмувати.

Зараз програмування і англійська – основа моєї професії. Тому можна сказати, що ігри зробили мене.

ypp

В социальном плане игры сейчас выполняют ту же роль, что когда-то выполняли книги, а потом фильмы, – расширение словарного запаса и изучение языков. Плохо то, что для увеличения аудитории текст упрощают. Это касается любого медиа.

ievsdoma

Для меня откровением в данном случае была Gothic II. Сюжет настолько увлек, что запас английских слов стал стремительно расширяться.

Кстати, читал где-то, что Gothic II так заинтересовала кого-то, что он с нуля (!) выучил немецкий (игра долгое время была только на немецком или русЕфЕцирована прАфессИАльными пацанами) до уровня, что мог более-менее свободно на нем общаться. Вот это позитив!

Помню еще, во времена 2-х гоблинов сидели с французским словарем на коленях и проходили-ли квесты.

А что до нелингвистической стороны, то как-то проходила новость, что один австралийский дядька, идя по тротуару, успел стащить барышню с велосипеда на дороге и уберечь ее от надвигающейся машины. Потом рассказывал, что такую реакцию приобрел, играя в Unreal Tournament.

В общем, увлекательные игры развивают не только спинной мозг.

kievcat

FPS/TPS дуже класно розвивають відчуття простору. Скільки разів за собою помічав – варто хоча б раз побувати в новому місці/місті, і потім дорогу туди знаходиш дуже легко навіть через кілька років.

ypp



«В социальном плане игры сейчас выполняют ту же роль, что когда-то выполняли книги, а потом фильмы» ievsdoma

У меня жена подсела в свое время на Oblivion, так у нее ориентирование в пространстве тоже улучшилось.

_K_o_S_

Про язык уже сказали, это абсолютно и массово, особенно в те времена, когда игры не переводили на русский. И сейчас предпочитают непереведенные игры. Глобальные стратегии особенно сильно способствовали развитию языковых навыков, благодаря им расширился словарный запас в техническом английском. Они же часто способствуют пониманию работы какой-либо структуры, те же тайкуны.

Уместно сказать про мелкую моторику рук. Способствуют.

Хоть это и не в тему, но игры – мощный антидепрессант.

Игры, сделанные по литературным произведениям, обращают внимание на последние, та же «Дюна», например. Я читал, и в основном с подачи той самой игры.

Игры помогают развивать свой собственный творческий

потенциал. Красивый арт и яркие характеры подвигают к рисованию фанарта или написанию фанфиков, что может также способствовать личностному росту. Ты, может, и не будешь потом рисовать варкрафтовских орков и старкрафтовских протоссов, зато, может, будешь рисовать что-то другое. Я, например, очень хотел понять, как устроены доспехи у архангела Тирилла из Diablo и для этого наделал скриншотов и нарисовал кучу рисунков-деталей.

Hius

Дмитрий Веселов решил сделать себе водолазку с логотипом журнала. Посетители сайта предлагают надписи для нее:

«Почему вы не печатаете системные требования?»

rf

«Frag you»

«When it's done»

COCOS-

«Oh hi, I upgraded your RAM»

MistWeaver

«Lags kills»

Или как на мой футболке от Nintendo

"One more level

One more level

One more level

One more level

One more level

One more level

One more level»

arlekino_ua

«I PWN NOOBS»

x-blow

«Thank You, Mario! But Our Princess is in Another Castle!»

theli

«Еще одно подземелье и спать...»

sgt



Фото: Александр Макаренко

ЛУЧШИЙ КОММЕНТАРИЙ МЕСЯЦА



Edifier
The Audio Artist
edifier.com.ua

Автор лучшего комментария прошлого месяца **Андрей Церкус** получил замечательную акустическую систему Edifier R1900TII, представленную компанией Edifier.



Заходите пообщаться на gameplay.com.ua



Новости киберспорта

Виктор Анохин



Финалы European Nations Cup

ОТБОРОЧНЫЕ НА WCG – ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Три отборочных тура, результаты которых не успели завершиться к моменту сдачи сентябрьского номера Gameday, закончились следующим образом.

На турнир в Симферополе собралась вся игровая элита полуострова. В дисциплине Warcraft III основная борьба развернулась между представителями двух сильнейших команд Крыма – Crimea ProTeam и KerchNET. Состав первой оказался явно сильнее, и в результате именно представители Crimea ProTeam оккупировали пьедестал почета. Квоты заработали Ghost и GG, третье место за Maloy. Далее – футболисты. Львовянин Shpil-mN. Chud1k.C-club, заглянувший на огонек, без труда заработал себе право на участие в гранд-финале. Вместе с ним туда поедет Juve.UA, завоевавший серебро. Counter-Strike поразил небывалой посещаемостью – на три квоты претендовали целых 40 команд. После продолжительных боев (играли практически до утра) победителями были провозглашены кланы JE, im.possible и All Mighty. А вот StarCraft подобного ажиотажа не вызвал – всего восемь участников и дежурная квота fAke.fraer. На втором месте – KocT91Hb14.

Харьков... Разве у кого-то возникали сомнения в том, что первое место по CS в этом городе

займут pro100? Даже State21, завоевавшие в итоге вторую квоту, не стали играть финальную игру с харьковскими мастодонтами – зачем зря портить себе настроение? В дисциплине Warcraft благополучно «оквотились» 2ez. Snake и kNET.Myrik, а самое выдающееся StarCraft-мастерство показали nJoy.Marvin и Escort – они тоже добыли возможность поехать на финал в Киев. Первую квоту по FIFA получил сильнейший игрок города, NoA|BlooD, а за вторую развернулась настоящая борьба, в результате которой f.p.Damage оставил своего соклановца f.p.Gremlin за бортом соревнований.

Ну и наконец, последняя оставшаяся квота – Киев. В столице все прошло без сенсаций. Три сильнейшие киевские команды по CS – eXplosive, A-Gaming и defdumps – получили по заветной квоте. Даже в столь непредсказуемой дисциплине, как FIFA 07, победителями стали фавориты – NoA.mika.PX, Master и Legolass. В StarCraft победу праздновали fAke.ALF.Vault, [SR]Vasilisk, eFz.DIMAGA и Hireling[S2], а на полях Warcraft мастера Alligator, Tresh.C-club и FiX.C-club не оставили своим соперникам ни единого шанса.

Отборочные туры WCG подошли к концу, и впереди лишь гранд-финал Украинских отборочных на WCG 2007. Репортаж о нем читайте на стр. 18.

РЕЗУЛЬТАТЫ ASUS SUMMER 2007

Более тысячи лучших игроков СНГ съехались в Москву, чтобы принять участие в ASUS Open, восемнадцатом по счету открытом международном турнире. На сей раз отборочные проводились лишь в одной номинации – Counter-Strike Masters, остальные дисциплины были доступны всем желающим.

Virtus.Pro, усилив свой состав двумя лучшими украинскими игроками, явно нацелились на звание сильнейшей команды СНГ. На этом турнире им не было равных, их лидерство даже не оспаривалось. Успеха достигли и наши коллективы A-Gaming и eXplosive – второе и третье места соответственно.

В номинации DotA Allstars борьба развернулась между харьковчанами Hard Team и DotA-подразделением Virtus.Pro. И снова москвичи оказались сильнее.

FIFA и Warcraft украинцы оставили без внимания – наши футболисты после серьезных битв на European Nations не нашли в себе сил заехать в Москву, а варкрафтеры проигнорировали турнир из-за небольших призовых, заявленных в этот раз на стратегическую дисциплину. В итоге российские прогеймеры почувствовали себя свободнее и результаты показали повыше, чем обычно. Лучшим в искусстве укрощения виртуального мяча стал NoA|Alexxx, ветеран российской FIFA-сцены, а в Warcraft игрок Xyligan обошел своего соотечественника и главного конкурента Deadman.

Вершина Quake 4 покорила киевлянина Hunter. Жаль, что наш талантливый квакер не стал выступать параллельно и в номинации Quake III – там бы для него тоже вряд ли нашлись соперники.

Ну и напоследок про «звездное ремесло». Вопрос о том, кто же является сильнейшим старкрафтером в СНГ, снова решается не в нашу пользу – одессит MYM.WhiteRa уступил первое место своему более опытному соклановцу MYM.Advokate.

ASUS SUMMER 2007

Место	Команда/игрок	Приз, долл.
Counter-Strike 1.6		
1	Virtus.Pro	6600
2	A-Gaming	4300
3	eXplosive	2700
WarCraft III: TFT		
1	fnatic.Xyligan	800
2	Deadman	400
3	srs.Swift	200
FIFA 07		
1	NoA Alexxx	800
2	RAGE'Kalinichenko	400
3	Moreno	200
StarCraft		
1	MYM.Advokate	800
2	MYM.White-Ra JKM	400
3	3D.Androide	200
Quake 4		
1	Hunter	400
2	1fall.aSH b100.ru	200
3	zloi	150
Quake III		
1	noBap	400
2	Molodoy	200
3	eNemy	150



Мужик, у меня две награды, а у тебя сколько

УКРАИНА НА EUROPEAN NATIONS CUP

В немецком городе Лейпциге, в рамках выставки Games Convention, международная киберспортивная ассоциация ESL устроила LAN-финалы популярной онлайн-лиги European Nations Cup. Как мы все отлично помним, участие в действе принимает и наша сборная по виртуальному футболу. NoA|Blood, rash1k, dignitas, Walkman.C-club, NoA|Manyna и NoA|mika – лучшие футболисты Украины были готовы защищать честь своей страны на престижном международном турнире.

Пройдя путь до суперфинала, наши соотечественники встретились с командой Германии, двукратным чемпионом этого турнира. Жаль, но украинцам пришлось капитулировать с общим счетом 11:10. До победы не хватило немного, но факт остается фактом. Второе место в общем зачете, к слову, совсем неплохой результат.

ESL UKRAINE ОБЪЯВЛЯЕТ ПЕРВЫЙ СЕЗОН СОРЕВНОВАНИЙ
Electronic Sports League, крупнейший в мире организатор всяческих онлайн- и офлайн-соревнований, открывает серию турниров под названием ESL Pro Series Ukraine. Проходить она будет на территории Украины. Призовой фонд потратят: на три номинации (Counter-Strike, WarCraft III и FIFA) выделено 100 тысяч грн. Кроме того, лучшие игроки страны по

итогах серии смогут принять участие в Intel Core Duo Extreme Masters (WarCraft III и Counter-Strike) или ESL Major Series (FIFA) – престижных международных соревнованиях.

Online Ladder – это турнир, который будет проходить на официальных серверах ESL. По его результатам игроки, занявшие восемь первых мест, перемещаются на средний уровень – EAS (аматорская серия, являющаяся квалификационным туром для EPS – просерии следующего сезона). Помимо них, туда попадут PREMIUM-члены ESL.

Один игровой год состоит из двух сезонов, по шесть месяцев каждый. Первый стартует 29 сентября во всех городах-участниках: Киеве, Харькове, Днепропетровске, Львове, Донецке, Одессе, Симферополе и Запорожье. Финал будет проведен на исходе января 2008 года. За это время геймеры смогут принять участие в шоу-матчах – Saturday Night Games – и побороться за дополнительные слоты на финал в офлайн-турнире в конце сезона.

Более подробную информацию можно найти на www.esl.eu.

НАШИ НА PRIME NATIONS

Сборная Украины по Dota Allstars закончила свои выступления на чемпионате мира, заняв четвертую позицию. После отличного старта и многочисленных побед (а нашей дружиной были повержены

такие неслабые соперники, как Греция, Сингапур и Россия), за шаг до суперфинала украинцы столкнулись с очень агрессивно сопротивляющимися датчанами. Итог – 0:2 в пользу зарубежных мастеров, причем характер игры наводил на очень грустные мысли. Но не все было потеряно. Так как чемпионат проходил по системе Double Elimination, наша сборная получила еще один шанс – она продолжила борьбу в нижней сетке.

Путь к суперфиналу растянулся на два дополнительных тура. В соперники Украине досталась очень непростая сборная Швеции. После упорных боев наши уступили (1:2), выиграв первый тур, но не сумев довести счет до победного. Четвертое место, впрочем, – тоже хороший результат.

Абсолютный победитель в этой всемирной Dota-кампании будет известен очень скоро, финал между командами Дании и России состоится в ближайшее время.

ESPORTS AWARD

Кроме всего прочего, на Games Convention прошла традиционная церемония вручения наград за достижения в сфере киберспорта – eSports Award. Выбор лучших из лучших поручили почетному жюри и игровым журналистам.

Командой года был назван польский коллектив Pentagram. И это не случайно – за последний год простые польские ребята на-

делали немало шума. В списке их достижений Extreme Masters Finals, ESWC 2007 и WCG 2006. Из состава команды стоит отметить Филиппа «Нео» Кубски – лидера клана, не раз приносившего победу своими фантастическими фрагами.

Вполне закономерно, что именно его признали «Самым сильным игроком в Counter-Strike» этого года. Вдобавок ко всему он получил и наиболее почетный титул «Игрок года».

В номинации «Лучший игрок в WarCraft III» лидером стал Ян «ToD» Мерло. В последнее время он показывал очень яркую тактику и стабильные результаты, да и победа на Extreme Masters – замечательное достижение.

Лучшей игрой года, по мнению авторитетного жюри, стала Pro Evolution Soccer 6. Также впервые за четырехлетнюю историю eSports Award была вручена награда Lifetime Achievement Award, нечто вроде «с киберспортом по жизни». Получил ее Джонатан «Fatal1ty» Вендел – наверное, самый известный ветеран киберспорта на нашей планете. В свое время став чемпионом во всех FPS-номинациях (чего только стоит его победа на CPL World Tour Finals 2005 в номинации Painkiller, где он заработал 250 тысяч долл. призовых), он и сейчас не покидает большой киберспорт, работая игровым комментатором на телевидении.

PES В УКРАИНЕ

Отдельно упомянем об активизации национального PES-движения, участники которого всячески отвергают причастность FIFA к настоящему футболу и пропагандируют более реалистичный Pro Evolution Soccer 6. И если не сколько лет назад последняя игра была уделом узкого круга настоящих ценителей, то сейчас, стараниями Kopami и украинских фанатов, комьюнити вышло из подполья и имеет филиалы своих «бойцовских клубов» во многих крупных городах Украины. Так, недавно состоялись чемпионаты в Донецке, Одессе и Днепропетровске, и новые мастера, такие как Den и Walcott, готовы составить конкуренцию «отцам». Впереди – очередные турниры и старт целой серии соревнований в Киеве. Подробную информацию можно найти на сайте www.peswe.com.

Виктор Анохин

WCG UKRAINE 2007 — гранд-финал соревнований



Фото: Олег Лазаренко

➔ Гранд-финал WCG – это, без сомнения, важное событие в жизни любого отечественного геймера, увлекающегося киберспортом.

Кажется, со времен WCG 2006 в Украинском Доме практически ничего не изменилось – все тот же дух соперничества, та же атмосфера праздника. Публику встречают разнообразные переодетые личности, повсюду расставлены рекламные стенды, везде шумно и весело. Никто не скушает – геймеры регистрируются, фотографы снимают каждый квадратный метр помещения, журналисты и болель-

щики празднично шатаются в ожидании торжественного открытия.

По поводу последнего – тут организаторы не стали изобретать велосипед. Если у вас полный зал мужчин, что заставит их не заснуть на втором абзаце вступительной речи? Конечно, девушки. Девушки и танцы. В этот раз постановка была не простая, а тематическая – танцовщиц нарядили в костюмы, призванные воплотить каждую из четырех игро-

вых номинаций. В итоге мы увидели Nova с винтовкой, эльфийку с длинными ушами, футболистку с мячом и эффектную даму-коммандос, олицетворявших StarCraft, WarCraft, FIFA и Counter-Strike.

После того как зал немного ожил, настало время по-настоящему официальной части. Кроме традиционных для подобного рода мероприятий длинных монологов от организаторов и представи-

телей спонсоров, были замечены и приятные нововведения – например торжественное поднятие флага WCG. Единственным непонятным моментом лично для меня оказалась просьба ведущего во время прослушивания трека Beyond The Game, который является чем-то вроде гимна WCG, держать руку на сердце. Наигранность ситуации была предельна – пафос прямо висел в воздухе.

«В этот раз танцовщиц нарядили в костюмы, воплощающие номинации турнира»

«Гранд-финал WCG – это, без сомнения, важное событие в жизни любого отечественного геймера»



Но вот все слова сказаны, шутки отшучены и танцы станцованы, пора и за дело. Жеребьевка, без сомнения, является ключевым моментом первого дня соревнований. Игроки топ-класса отлично знают свои силы и, соответственно, шансы обойти того или иного соперника. Поэтому когда в зале раздавались восторженные крики или вопли ярости, все отлично понимали: человеку неожиданно повезло. Или наоборот.

Групповые этапы, проходящие в первый день соревнований, редко отличаются особой непредсказуемостью результатов. Прогнозируе-

мо вышли в следующий тур и pro100, и A-Gaming, и eXplosive, обеспечили себе дальнейшее участие Walkman, Mika, Chud1k, Manuna и Koeman, а два StarCraft-маэстро, MYM.White-Ra.LKI и Strelok, легкими победами в группах просто хорошенько разогрелись перед своей очной встречей в сетке плей-офф.

Удивили разве что варкрафтеры – из своих групп не вышли игроки сборной, киевляне Fix и Tresh. Судя по их играм, они пропустили один важный шаг в осуществлении мечты «поездка в Америку» – не стали тренироваться перед гранд-

WCG 2007

Место	Команда/игрок	Призы
Counter-Strike 1.6		
1	A-Gaming	5 ноутбуков Samsung R20
2	pro100	5 мобильных телефонов Samsung E590
3	MoralezZ	5 MP3-плееров Samsung K3
WarCraft III: TFT		
1	SK.HoT.C-club	Ноутбук Samsung R20
2	raC.Sonik	Мобильный телефон Samsung E590
3	Ghost	MP3-плеер Samsung K3
FIFA 07		
1	Mika	Ноутбук Samsung R20
2	Shpil-mN.Chud1k.C-club	Мобильный телефон Samsung E590
3	dignitas.Walkman.C-club	MP3-плеер Samsung K3
StarCraft		
1	MYM.White-Ra.LKI	Ноутбук Samsung R20
2	Strelok	Мобильный телефон Samsung E590
3	fAke.fraer	MP3-плеер Samsung K3



→ финалом. А это не шутки, за такое наказывают, причем больно.

Между тем, кроме трансляций игр в observing-зале, многочисленных зрителей развлекали специально подготовленной шоу-программой. Жаль, что некоторые ее составляющие были чужды среднестатистическому болельщику, решившему заглянуть в Украинский Дом ради интереса. Любительские турниры, несмотря на отличную идею, из-за хороших призовых фондов превратились в разборки профессионалов. Захотев по старой памяти застроить кого-нибудь «фотонками», я решил поучаствовать в аматорском турнире по StarCraft. Однако список уже зарегистрированных участников поостудил мой пыл: Perchik, Foreling, Fara и так далее – эти ребята спокойно дадут бой любому противнику, ведь они являются игроками топ-класса. В других дисциплинах дела обстояли точно так же. Куда ни помотришь – везде сидят матерые «отцы», соревноваться с которыми просто неинтересно. Другое дело – концерт группы «Тартак». Все, кто, несмотря на позднее время, остался послушать этих талантливых ребят, я уверен, не пожалели.

Следующий, финальный день соревнований стал кульминацией в многомесячном процессе тренировок многих участников. Самое интересное происходит именно во второй день – поэтому без промедления в смотровую.

WarCraft: игроку Fix подарили дополнительный шанс – Warrior

отдал ему свою квоту. Тем не менее киевлянин проигрывает в первом же туре плей-офф и снова покидает турнир. Одним фаворитом меньше, и вторая квота становится очень даже спорной. Хозяин первой обсуждения не подделжит – HoT уже не раз доказывал: находясь в любой форме, он остается номером один в Украине. В этом смог воочию убедиться Ghost, когда в полуфинальной игре прижал HoT к его базе настолько, что даже зрители в самом дальнем ряду не сомневались в результате, однако в итоге уступил – HoT «вытащил» игру благодаря своему невероятному таланту и огромному багажу опыта за плечами.

Центральным матчем в этой дисциплине стал поединок Ghost против raC.Sonik. Оба игрока уже не один год принимают участие в гранд-финале и отлично знают стиль игры друг друга. Зал не раз восторженно аплодировал им, происходящее на экране решительно не давало заскучать, и можно с уверенностью сказать, что квоты были достойны оба претендента. Однако по правилам турнира остаться должен только один. Победителем в этой дуэли вышел Sonik, а значит, в Сиэтле мы увидим выступления сразу двух украинских «эльфов» – киевлянина Михаила Новопашина и жителя Краматорска Ильи Малыша.

Виртуальные футболисты слегка удивили: ближе к финальным играм чередой посыпались откровенные «договорняки». При этом в одном из таких матчей проиграл главный фаворит турнира – Олег «Walkman» Хмара. Его низверг львовский «отец» Chud1k, в последнее время очень даже разыгравшийся на украинских соревнованиях. Впрочем, Walkman признался, что уверен в его способности постоять за честь Украины, а потому по поводу своего поражения особо не горюет. Хотелось бы верить. Ну а первое место досталось киевлянину Mika – члену сборной и опытному кибератлету.

Именно в номинации FIFA, на мой взгляд, Украина имеет больше всего шансов на медали. Главное – чтобы ребята хорошенько постарались, ведь не раз уже доказывали, что если захотят, то могут переиграть практически любого соперника.

В StarCraft все произошло так, как и было предсказано многочисленными фанатами еще за многие месяцы до гранд-финала. Два сильнейших игрока Украины, одесит MYM.White-Ra.LKI и днепропетровец Strelok, разыграли единственную квоту в этой дисциплине. Оба были достойны победы, но опыт матчей с корейцами дал о себе знать, и Алексей Крупник второй

раз подряд будет представлять нашу страну в международном финале соревнований.

Ну и наконец, главная баталия чемпионата, участники которой не меняются уже третий год. Pro100 против A-Gaming, Харьков против Киева, заядлые победители против дважды проигравших. Pro100 хотят в Сиэтл, A-Gaming хотят реванша за все эти годы, зрители хотят зрелища. Игра была просто отличная, обе команды выложились на полную катушку. В какой-то момент казалось, что и на сей раз все будет, как обычно, но нет – третья карта прошла под знаком тотального доминирования киевлян, что в итоге гарантировало им победу со счетом 1:2. Не стоит сваливать все на кадровые проблемы харьковчан (от них недавно ушли двое лучших игроков), скорее, это был вопрос морали. Победил тот, кто больше жаждал победы.

Дальше – церемония закрытия и множество воздушных шариков. Праздник под названием Украинский финал WCG 2007 закончился, следующая остановка – Сиэтл! Уже 3 октября команда A-Gaming, а также игроки SK.HoT, raC.Sonik, MYM.White-Ra, Mika и Chud1k начнут свои выступления в Сиэтле, на Qwest Field. Пожелаем же им удачи.

«Украинский финал WCG 2007 закончился, следующая остановка – Сиэтл!»

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

ЗАХИСТИТИ ЗЕМЛЮ АБО ЗНИЩИТИ ЇЇ – ВИБІР ЗА ТОБОЮ!



Разгромил жалкую армию подлизек!

Война миров никогда еще не была такой красивой!

Защити Землю от инопланетного захватчика!



ACTIVISION



© 2007 3AT + 1C+. Все права защищены. © 2007 id Software, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. under license. Developed by Splash Damage Ltd. Enemy Territory: Quake Wars and id are trademarks of id Software, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. Виробництво в Україні: НДІ Сторожуків

Rush for Leipzig: Games Convention 2007

Сергей Галёнкин, Анна Зинченко

В связи с тем что перерыв между E3 и GC сократился с трех месяцев до одного, многие игры, показанные в Лейпциге, мы видели раньше, в Лос-Анджелесе. Зато это позволило нам сосредоточиться на тех проектах, о которых мы не успели написать в репортаже с E3.

ВСТУПЛЕНИЕ

Смена формата американской выставки Electronic Entertainment Expo (E3), до недавнего времени считавшейся самым важным мероприятием в индустрии компьютерных и видеоигр, не могла не отразиться на прошедшей в августе лейпцигской Games Convention 2007. Превратившаяся из шоу для потребителей в мероприятие для прессы, E3 Business & Media Summit позволила издателям существенно сэкономить, и, похоже, освободившиеся средства из маркетинговых бюджетов многие из них потратили на участие в GC. Это незамедлительно сказалось на результатах мероприятия – в 2007 году Games Convention установила сразу несколько рекордов. Причем если

число посетителей выросло не слишком значительно, то количество стендов и компаний-участниц увеличилось почти вдвое.

В течение недели Лейпциг превратился в одну большую игровую выставку – палатки с Wii, PS3 и Xbox 360 на каждом углу, рекламные акции в местных магазинах видеоигр, масса билбордов по всему городу. Даже поздней ночью, гуляя по городу, можно наткнуться на какую-нибудь вечеринку вроде PlayStation 3 Party.

Немецких подростков в этом году было даже больше, чем в прошлом, и хорошим манерам они по-прежнему не научились – мы несколько раз своими глазами видели драки за какой-нибудь лут типа фирменных футболок



или сувениров. Поэтому все дни, кроме вторника и среды, журналисты и деловые посетители старались не выходить за пределы бизнес-зоны – уж больно шумно и тесно в основных выставочных залах.

Поскольку о многих играх, представленных на Games Convention, мы уже писали в репортаже с E3, то в этой статье постарались осветить те проекты, которые нам не удалось увидеть в Лос-Анджелесе или которые заметно с тех пор изменились (вроде неожиданно похорошевшей Aion). К сожалению, игр было так много, что два человека физически не могли посмотреть их все, однако самое интересное мы все же оценили. [C]

БОЛЬШОЕ ПРОТИВОСТОЯНИЕ

Хотя Games Convention в отличие от E3 в первую очередь локальное, европейское мероприятие, тройственное противостояние продолжилось и здесь.

Впрочем, несмотря на то, что анонсов новых игр в нынешнем году было больше, три основных компании-платформодержательницы ничем в этот раз не порадовали: Nintendo, по сложившейся уже традиции, преимущественно рассказывала о достижениях на немецком рынке, где ее позиции невероятно сильны, а Microsoft и Sony ограничились дежурными заявлениями и анонсами планов на конец года – огромный контраст по сравнению с тем шоу, в которое они превращают свои презентации на E3.



Нам сложно определить, кто «победил» на этом мероприятии – все три компании не показали ничего нового. Но если судить по количественным показателям, то первое место все же стоит отдать Nintendo – мало того что игры для ее платформ доминируют в немецких топах (8 мест из 10), так еще и Wii обошла по общим продажам Xbox 360. К тому же на выставке больше всего было представлено продуктов именно для Wii и DS.

Sony, как и в прошлом году, активно продвигала SingStar. Напомним, в Германии этот караоке-сериял невероятно популярен и неоднократно занимал лидирующие места в местных чартах. Поэтому большая часть стенда

PlayStation 3 была отведена под демонстрацию следующей версии SingStar с возможностью платной загрузки песен из сети PlayStation Network, совместной игры с друзьями через Интернет и записи клипов камерой EyeToy.

Положение Microsoft на немецком рынке в данный момент довольно шаткое. Национальное законодательство крайне негативно относится к жестоким играм, поэтому одновременно несколько главных проектов для Xbox 360 в Германии просто запрещены, другие же заметно «урезаны» по сравнению с версиями для США и Великобритании. Впрочем, Xbox 360 и игры для нее все еще продаются заметно лучше, чем PlayStation 3 и PS3-проекты, этим

Microsoft и хвасталась на пресс-конференции.

PC-рынок в Германии имеет более устойчивые позиции, чем, скажем, в США и Японии, поэтому компьютеры и игры для них занимали значительную часть Games Convention. Но поскольку основными странами – потребителями игр по-прежнему являются те самые США и Япония, высокобюджетных игр для PC выпускается заметно меньше, чем для консолей. А вот казуальных проектов и локальных разработок было довольно много. В отличие от прошлого года, Microsoft меньше внимания уделяла программе Games for Windows, хотя соответствующий стенд все же имелся. [C]





Игры – развлечение для детей любого возраста



Бартмен из The Simpsons

НАШИ НА ВЫСТАВКЕ

Украинские компании в этом году участвовали в выставке, однако преимущественно презентовали проекты на стендах издателей – как российских, так и зарубежных. Собственные представительства в бизнес-центре имелись только у GSC Game World («Казаки», S.T.A.L.K.E.R.) и Ulysses Games («Барьер миров», CryoWar). Сложно сказать, с чем это связано – то ли наши игроделы больше надеются на собственные ноги (или на локального издателя) в поиске контактов и заказчиков, то ли бюджеты слишком ограничены, дабы позволить полноценное участие в главной европейской выставке. Что интересно, российские независимые разработчики в 2007 году обошлись и вовсе без стендов, полагаясь преимущественно на российских же издателей. Это несмотря на то, что на выставке были представители всех относительно крупных отечественных и российских компаний.

P.S. Кстати, огромное спасибо Ulysses Games и лично Юрию Лазебникову – мы жили с ними в одном отеле и беззастенчиво пользовались их автомобилем для поездок на выставку, их стендом для коротких передышек и некоторыми их фотографиями для оформления этого материала. [C]

СПЛОШНОЙ ОФТОП

Все началось хорошо. По слухам, из Франкфурта мы летели в одном

самолете с Хидео Кодзимой, хотя лично я его не видела (самолет большой, сами понимаете).

Работа журналиста на выставке – труд тяжелый. Игр много, нет, очень много, и посмотреть их все физически невозможно. А в любые свободные полчаса между презентациями мы с Сергеем Галенкиным бегали по выставочным залам, дабы заснять (он на фото-, а я на видеокamera) что-нибудь интересное. Репортаж и несколько видеосюжетов вы найдете на диске к следующему номеру журнала. Общее впечатление о мероприятии уже изложил Сергей Галенкин, а мне выпало писать о несерьезных вещах.

Например, в некоторых немецких гостиницах есть традиция класть каждый день на подушку пакет жевательных конфет в форме мишек: мелочь, а приятно. В нашем же отеле еще был потрясающий внутренний дворик. В Лейпциге мы видели несколько групп самых настоящих панков, все они почему-то ели арбузы, и в каждой компании был пес. Очень многие жители города перемещаются на велосипедах, возят на них детей, а также собак и кошек в специальных корзинках. Трамваи здесь ходят исключительно по расписанию, что невероятно удобно. А еще в Лейпциге у нас появились заветные места (помимо выставочного центра, разумеется), которые мы посещаем вот уже второй раз подряд. Первое – фирменный магазин Games



Тоже игра, между прочим



Панки, пожирающие жертвенный арбуз прямо на привокзальной площади

Workshop, и если в прошлом году мы наблюдали битву армий Warhammer 40K, сейчас же сражались армии короля-чародея Ангмара и рыцарей Запада – в моде «Властелин Колец». Наши разработчики, которые часиков в одиннадцать ночи после тяжелого выставочного дня добирались до этого магазина, буквально застыли из-за извращения перед освещенной витриной с уже раскрашенными фигурками. Наблюдала не раз. Второе место для обязательного посещения – магазин XtraX, те самые три этажа для готов и сочувствующих. И если одежда здесь местами весьма посредственного качества, причем за совершенно неуместную цену (хотя можно найти что-то более менее), то аксессуары просто сказка. Красно-черные галстуки с вышитыми черепочками, заколки, сережки, гольфы, перчатки, пряжки, украшенные аналогичными изображениями, и многое другое. Наповал сразили белый комплект для новорожденного в розовых черепашках и коллекция мужских юбок макси со вставками из искусственной кожи и заклепками. Одним словом, готично. Из свежесобранной коллекции магазинов отмечу Comic City, где можно разжиться всяческими анимешными прикрасками, карточными играми и аксессуарами для них, а также, разумеется, комиксами и прочими сопутствующими товарами. Вещи в быту абсолютно бесполезные, но милые сердцу и отлично идут на подарок.

Жаль, что не удалось посмотреть все представленные на выставке проекты – это было невозможно физически. Жаль, что на некоторые интервью и презентации отводилось всего полчаса, а так хотелось пообщаться подольше. И жаль, что из всех моих знакомых никто никогда ни за какие коврижки не согласится примерить ту самую готичную мужскую юбку. А наиболее яркие впечатления от выставки – это, наверное, общение с гейм-дизайнером и арт-директором игр World of Warcraft, арт-директором Blizzard Сэмвайзом Дидье (Samwise Didier) и creative director Warhammer Online: Age of Reckoning Полом Барнеттом (Paul Barnett). С последним мы летели из Лейпцига в Мюнхен. Кстати, на вопрос, когда же таки выйдет игра, Пол ответил: «Видите это яблоко с логотипом EA? В нем установлен передатчик. Как только я назову хоть какую-нибудь дату, специальный спутник EA тут же запустит ракету, которая убьет одного единственного человека – меня. Теперь понимаете, почему я не могу вам ответить?» Наверное, из-за возможности пообщаться с такими замечательными людьми, а также познакомиться с ними вас, пусть и на видео, я с нетерпением жду каждой следующей поездки.

P.S. Небольшое пояснение. Тексты, в конце которых стоит [A], написаны Анной Зинченко, а [C] – соответственно, Сергеем Галенкиным. [A]



Стенд Ubisoft

Лучшие игры выставки

➔ Продукты, признанные жюри Games Convention лучшими на нынешней выставке.

Лучшая игра для PC –

Crysis

Лучшая игра для Xbox 360 –

BioShock

Лучшая игра для PSP –

God of War: Chains of Olympus

Лучшая игра для PS2 –

Pro Evo 2008

Лучшая игра для PS3 –

Pro Evo 2008

Лучшая игра для Wii –

Mario & Sonic at the Olympics

Лучшая игра для DS –

Eye Training

Лучшая онлайн-игра –

Age of Conan – Hyborian Adventures

Лучшее железо –

Wii Balance Board

Лучшая мобильная игра –

нет



Age of Conan – Hyborian Adventures

PC / Xbox 360
Жанр MMORPG
Разработчик Funcom
Издатель Eidos
Дата выхода I квартал 2008

Поверьте, перенос старта ожидаемой многими MMORPG опередил не только игроков, но и акционеров Funcom. Однако разработчики уверены, ради выпуска законченного, оттестированного и качественного продукта стоит пойти на некоторые жертвы. На выставке желающие, достигшие 17 лет (за рейтингами следят очень строго), могли поиграть в Age of Conan и даже попробовать свои силы в одном из PvP-режимов, напоминающем *Capture the Flag*. А за закрытыми дверями показывали то, чем игра манит хардкорных фанатов MMORPG, – осады.

Как вам, наверное, известно, гильдиям разрешено возводить укрепленные города, а другие гильдии могут те же поселения захватывать (для этого надо за-

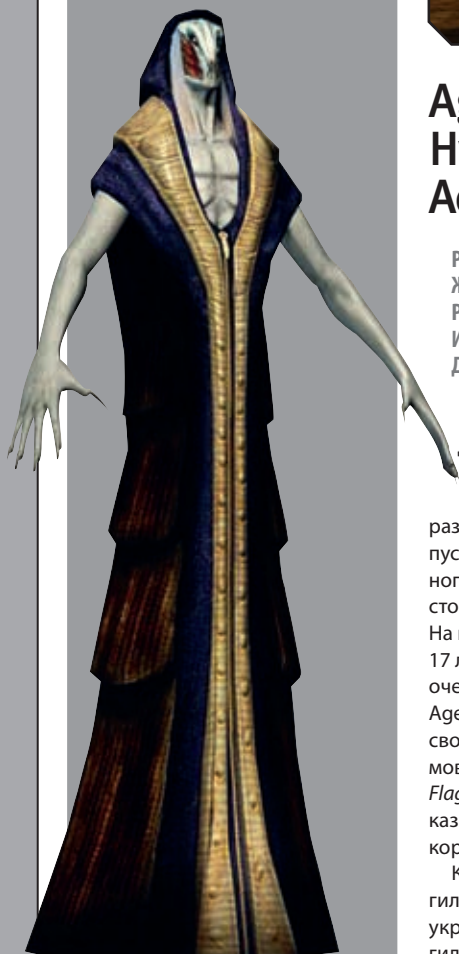
нять battlekeep). Более того, даже NPC в мире Age of Conan дают выход своей созидательной энергии и тоже строят. Далее выставляется срок, за который город нужно захватить (до семи дней), причем чем меньше этот срок, тем лучше награда. А потом начинается веселье: нападающие выкапывают к стенам огромные осадные орудия (одна баллиста – один контролируемый ее игрок), пытаются сломать тараном ворота, защитники города угощают их стрелами, кавалерия носится под стенами и т. д. Смотреть на массовое побоище с элементами деструкции приятно, немалые ресурсы железа игра потребляет не зря: картинка – загляденье.

Кстати, живых игроков на этом поле боя было только два, остальные участники – NPC. Ребята из Funcom читали, чтобы показать присутствующим журналистам хотя бы приблизительный геймплей осады. А вообще планируется установить общее число воюющих в 150 человек, т. е. по 75 с каждой стороны. Причем для участия в забаве вам совершенно не обязательно состоять в наступающей или обороняющейся гильдии. Можете сделаться наемником. И главы кланов будут счастливы поз-

вать вас под свои знамена (потому как собрать 75 согильдийцев в игре – задача не из простых) и, разумеется, заплатить за оказанные им услуги. Благодаря такому решению разработчики планируют дать путевку в жизнь игрокам-одиночкам, которые по каким-то причинам не приемлют больших социальных групп.

Еще во время презентации демонстрировался один из высокоуровневых dungeon, где сидят здоровенные злобные боссы, стережущие жирный лут. Но об этом уже писал Сергей Галенкин в своем репортаже с Е3. Скажу лишь, что максимальное число игроков в рейде будет 24 человека, а тактики убийства источников эпических пикселей обещают сделать интересными.

На Games Convention 2007 игра победила в номинации Best Online Game of the Show, обсканав Warhammer Online: Age of Reckoning. Хотя душа моя больше расположена к детищу EA Mythic, признаю: Age of Conan – Hyborian Adventures проект очень интересный. С нетерпением жду приглашения в бету. Ну какой игрок устоит перед шлюхами, выпивкой и возможностью оттяпать противнику конечность-другую? [А]



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

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

XIII ВЕК

Слава или смерть



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



Aion: Tower of Eternity

PC

Жанр MMORPG

Разработчик NCsoft Seoul

Издатель NCsoft

Дата выхода 2008

На мой женский взгляд, Aion – самая красивая MMORPG грядущего года. Возможно, кому-то мир Атрия (Atricia) покажется излишне ярким, карамельным и абсолютно не соответствующим традициям европейской фэнтези. Изящество линий, легкая, словно взмывающая ввысь архитектура, сочность цветовой гаммы, совершенно умиленные монстры и, безусловно, кawaiiные представители расы элиос (elyos). Вид юного воина с розовыми волосами, синими, как майское небо, глазами и отменной фигурой, в изукрашенной причудливыми узорами броне заставит, пожалуй, любую представительницу прекрасного пола восхищенно захлопать в ладоши – такого высокополигонального лапочку в современных играх еще поди найди. А как он танцует!

Однако все мы прекрасно знаем, что с лица воды не пить. Здесь разработчики стараются уйти от традиционного для восточных MMOG гриндинга и сделать наше пребывание в Атрии интересным. Нам предложат квесты двух типов: сюжетные и традиционные. Название первых говорит само за себя, а под вторыми, скорее всего, подразумеваются типичные задания в стиле пойдй/принеси/убей/отдай/не мешай. Кстати, при выдаче квеста нам показывают не только текст с описанием задания, но и небольшую скриптовую сценку. Будут ли нас так развлекать при получении каждой миссии в игре или ограничатся только сюжетными, пока не ясно. Но тот факт, что на протяжении получаса презентации мы не увидели приказа убить несколько десятков вон тех зайчиков, уже радует безмерно. Вера в PvE-составляющую пока что достаточно крепка.

Как вам известно из репортажа Сергея Галёнкина с Е3, Атрия разделена на две части. На нижней половине, в краю благословенном и цветущем, обитают элиос, а на верхней, по словам дизайнера, не столь живописной, – асмодиане (asmodians). Представители разных фракций пребывают в состоянии перманентной войны, даже общаться друг с другом они не могут. Увидел врага – убей его. В этом и заключается основа местного PvP. Причем пока не планируется пускать асмодиан на ис-

конные территории элиос, и наоборот, стычки будут происходить в нейтральных зонах. Рейдовых боссов предполагают разместить там же. Исключение сделают для тех из них, которых необходимо уничтожить в сюжетных миссиях. Им приготовят уютные инстансы. Кстати, убить соплеменника нельзя, а если он уж слишком вам досажает, пригласите прогуляться на арену и дайте волю чувствам. Штраф за смерть обещают не слишком уж суровый – потеря небольшого количества очков опыта и дебаф, причем за гибель от руки представителя противоположной фракции наказание окажется мягче.

А еще в игре будет аукцион (забудьте о заставленных магазинах игроков площадях и улицах), древо умений, оформленное, как в Diablo II, восклицательные знаки над головами квестодателей и множество других приятных мелочей. И если бы вы только видели, как воитель, а после дуэлист элиос прикрывается листом местной разновидности лопуха от легкого летнего дождика! И не забываем о полетах, обещающих сделать PvP-сражения особо захватывающими. В Корею бета-тестирование Aion запланировано на конец 2007, англоязычных игроков выпустят прогуляться по просторам Атрии не раньше начала следующего года. Точной даты выхода проекта NCsoft пока не называет. [А]



Aion: Tower of Eternity

Assassin's Creed

PC / Xbox 360 / PS3

Жанр action

Разработчик Ubisoft Montreal

Издатели Ubisoft

Дата выхода ноябрь 2007

Приятно посмотреть, как Алтаир движется по иерусалимским улочкам, искусно избегая столкновения с прохожими. Как легко он взлетает на стену, перемахивает с крыши на крышу, с нечеловеческой грацией ускользает от преследователей и невыразимо изящно опускается с высоты на землю. Это зрелище приобретает большую прелесть, когда узнаешь, что для всех акробатических этюдов необходимо задействовать аж одну кнопку и задавать направление стиком.

По словам разработчиков, они хотят сделать проект доступным как можно более широкой аудитории (естественно, с поправкой на возрастную рейтинг) и решили не мучить геймерские пальцы. Нам показали инвариантность прохождения миссии, продемонстрированной на Е3. Раньше в качестве отвлекающего маневра предлагали сбросить на голову стражникам труп их коллеги, после чего мышкой проскользнуть в заветный дом. Теперь же Алтаир может слиться с группой монахов (в прошлом, как нам объяснили, он оказал им услугу) и чинно проследовать мимо охраны. Внимание стражей порядка к себе лучше не привлекать, да и горожан беспокоить не стоит. Кстати, их настроение отображает индикатор в левом верхнем углу.

После того как наш сокол достигнет свою жертву и мы посмотрим сюжетную сцену, герою нужно будет слинять, причем побыстрее. Механизм ухода от стражников, которые наконец-то заметили асассина, весьма прост. С максимальным энтузиазмом нажимаем ту самую кнопку – и герой птицей летит по улицам, а точнее, крышам Иерусалима. Как только индикатор из красного станет желтым, быстро ныряем в укрытие (стог сена вполне сгодится). И вуаля – преследователи остались с носом. Вроде бы все понятно, но нам так и не сказали, почему иногда на NPC появляется сетка а-ля mash и кое-какие другие фишки, которые заставляют вспомнить «Матрицу». Это не глюк и имеет непосредственное отношение к сюжету. Однако любопытство наше будет удовлетворено только после выхода игры. Разработчики молчат, словно бойцы Сопротивления. [A]

Battlefield: Bad Company

Xbox 360 / PS3

Жанр first person shooter

Разработчик D.I.C.E.

Издатель Electronic Arts

Дата выхода 2008

Проект Battlefield: Bad Company до сих пор представлялся мне попыткой EA перенести популярный PC-бренд на консоли. Однако на самом деле BBC – нечто большее, чем простая эксплуатация известного имени. Это совершенно другая, однако не менее интересная игра.

Наш герой за известные одному ему прегрешения оказывается в американском штрафном подразделении. Во всем мире идет война между тремя сторонами, и уже вполне очевидно, что добром это противостояние не закончится. Патристических чувств никто из штрафников не испытывает и, поскольку сбежать из армии нельзя, наша компания решает по крайней мере подзаработать на этом конфликте. Кроме того, нам приходится исполнять приказания вышестоящего начальства – не то чтобы слишком усердно, но все же и не особо филонить, ведь можно попасть под трибунал.

Естественно, ни о какой дисциплине, огневой поддержке и прочих атрибутах любой военной игры говорить не приходится. Четверо товарищей по несчастью игнорируют требования Красного Креста и законы войны, нагло похищают технику как у чужих, так и у своих, и не стесняются пересечь границу нейтрального государства, если где-то на его территории находится достаточно золота, которое можно украсть.

Однако, денежные знаки наших героев не интересуют вовсе. Ведь непонятно, кто победит (если кто-то победит вообще) в этой войне, потому рисковать своей шкурой ради цветных бумажек как-то не охота. Вот драгоценный металл – совсем другое дело.

Battlefield: Bad Company чем-то неуловимо напоминает отечественный S.T.A.L.K.E.R. То ли знакомыми пейзажами, то ли суровым реализмом, то ли мощным AI противника. Скриптов здесь практически нет, каждое сражение – как в первый раз. Демонстрировавший игру продюсер жаловался, что он не может расслабиться в отличие от



Assassin's Creed



Battlefield: Bad Company

→ коллег, показывающих другие проекты, – у него в игре постоянно случаются какие-то сюрпризы. Так, во время нашей презентации ему удалось убить пилота в вертолете, захватить винтокрылую машину и даже немного порулить – секунд пятнадцать, наверное. Потом AI очень быстро опомнился и расстрелял вертолет из ракетных установок. А захваченный и брошенный ради дальнейшей демонстрации танк противник тут же реприватизировал обратно.

Вообще, AI в проекте достаточно мощный и способен молниеносно и правильно реагировать на быстро меняющуюся ситуацию. А сюрпризов здесь много – чего стоит одна возможность разобрать почти все строения по кирпичику! Правда, разрушать до основания дома не позволено (ведь надо как-то строить геймплей, а на руинах это сложно). Однако грамотно используя гранаты и РПГ, можно не искать обходных путей, а ломиться напролом. Скажем, вражеские снайперы, которые любят прятаться на последних этажах зданий, человеку с ракетной установкой не опасны вовсе – меткий выстрел выносит сразу кусок стены, и если неудачливый кемпер так и уцелеет, он станет легкой мишенью.

Водить можно любую технику, но из-за умного AI иногда ее лучше уничтожить, чем захватывать. Скажем, кататься на танке по поселку с массой домов – самоубийство, неприятель быстро расстреляет вас из ракетниц и забросает гранатами.

AI напарников так же умен. Приказы им отдавать нельзя (наш герой – самый младший по званию), но это не значит, что они не будут вам помогать. Наоборот, если не мешать, они вполне способны справиться с ситуацией самостоятельно. И при этом никто из них не погибнет, мозгов пользоваться аптечками и не высовываться под пули у наших собратьев по оружию вполне хватает. [C]

Black Prophecy

PC

Жанр MMORPG

Разработчик Reakktor

Издатель 10TACLE Studios

Дата выхода IV квартал 2008

В следующем году на нас обрушится шквал массовых многопользовательских игр. Правда, у ганноверской студии Reakktor нет сильной лицензии, зато она собирается предложить нам userfriendly MMORPG о космосе. В основу сюжета, над которым работает немецкий писатель-фантаст Михаэль Маррак (Michael Marrak), положено противостояние пришельцев и людей. Хотя отнести тии (tyi) и генди (gendies) – именно за этих представителей человечества нам и предстоит играть – к расе homo sapiens можно с трудом. Первые

модифицировали свои тела с помощью кибернетических технологий, а вторые сделали то же, покладывая над ДНК. Разумеется, деталей игровой механики нам пока не раскрывают. Разве что совсем чуть-чуть. Космос Black Prophecy разделен на секторы. Перемещаться между ними игроки будут посредством гиперпространственных ворот. Разработчики обещают около 50 сюжетных миссий, которые надо проходить в специально отведенных для этого зонах (а-ля инстансы). Причем если вам не удастся привлечь игроков в свою группу, можете набрать NPC (привет, Guild Wars). Систему апгрейда кораблей планируют сделать модульной. Надеюсь, модели судов не подкачают, ведь, как и в EVE Online, нашим альтер эго фактически станет корабль (покидать его запрещено). Да, в Black Prophecy предполагается достаточно серьезный редактор персонажа, особенно его лица. Но родную физиономию мы сможем

наблюдать только во время переговоров с другими игроками. Зато здесь ребята из Reakktor собираются размахнуться и прикрутить липсинк в реальном времени. Разумеется, будут квесты, PvP и PVE, возможность объединяться в кланы, строить клановые космические станции и др.

Выглядит проект весьма неплохо, разработчики хвастаются полигональностью моделей кораблей и разрешением текстур. Вопрос в том, как вся эта красота поведет себя при масштабном сражении в 300 кораблей? Подобные баталии нам тоже обещают. Радует, что Black Prophecy, в отличие от ближайшей родственницы EVE Online, окажется более лояльной к игрокам. Так, потерять корабль здесь нельзя, и штраф за смерть будет необременительным. Взять проект на заметку стоит, космоса среди многопользовательских миров не так уж много. А выводы сделаем после беты. [A]



Black Prophecy

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

ГРА ЗА КНИГОЮ СЕРГІЯ ЛУК'ЯНЕНКА ТА НІКА ПЕРУМОВА

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ



WWW.NVDD.RU

© 2007 ЗАТ «1С». УСІ ПРАВА ЗАХИЩЕНО.
ГРА РОЗРОБЛЕНА КОМПАНІЄЮ ARISE
ПРОДЮСУВАННЯ KLANX PRODUCTIONS.
СЮЖЕТ І ПЕРСОНАЖІ © ЛУК'ЯНЕНКО, ПЕРУМОВ 2004
ВИРОБНИЦТВО В УКРАЇНІ «ДП ЄВРОСОФТПРОМ»





→ Boulder Dash – Rocks!

DS / PSP

Жанр аркада

Разработчик 10TACLE Studios

Mobile

Издатель 10TACLE Studios

Дата выхода ноябрь 2007 (DS),
начало 2008 (PSP)

У героя игры Rockford большие проблемы. Его милая окончательно и бесповоротно отдала свое сердце бриллиантам, которые, как известно, лучшие друзья девушек. И дабы завоевать расположение синеголовой красавицы, необходимо увещать ее драгоценными стекляшками. Причем непременно раньше злобного Mr. Tentacle, он ведь тоже не прочь приударить за ценительницей прекрасного. Вот такой нехитрый сюжет у этой весьма забавной аркады. Геймплей также незамысловат: необходимо за определенное время собрать бриллианты в лабиринте. Периодически нам будут попадаться супералмазы, за которые можно получить дополнительный контент (картинки, ролики и новые режимы).

В версии для DS разрешат стилусом рисовать для героя путь по лабиринту. Причем игра эту дорогу запомнит, и если она окажется неправильной, мы с легкостью сможем исправить ошибки. Кстати, боссы в Boulder Dash – Rocks! тоже предусмотрены, равно как и многопользовательский режим для двух игроков. Местные пейзажи (назову их так) милые и веселые, геймплей релаксирующий, а музыка ненапрягающая. Согласитесь, больше, в общем-то, и не нужно. [A]



Brothers in Arms: Hell's Highway

PC / Xbox 360 / PS3

Жанр first person shooter

Разработчик Gearbox Software

Издатель Ubisoft

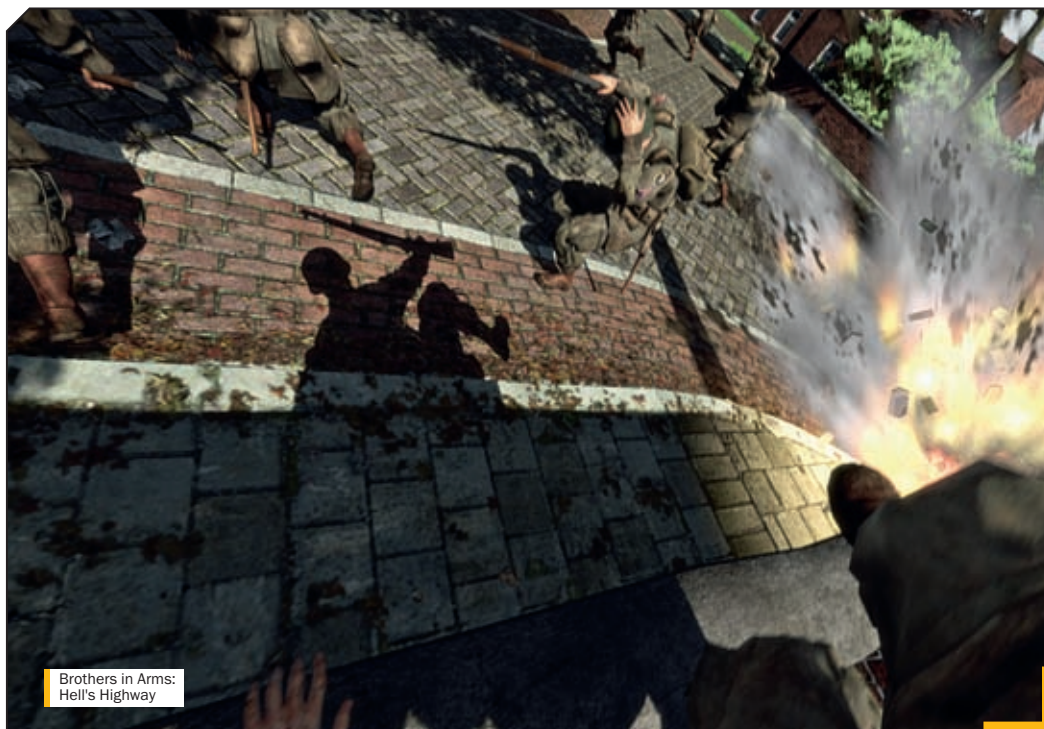
Дата выхода ноябрь 2007

Сколько бы геймеры ни сетовали на изобилие игр о Второй мировой, продолжения известных серий все же ждут, и с нетерпением. Тем более когда разработчики обещают истинный next-gen-проект. Описывать механику геймп-

лея, думаю, смысла нет. Есть герой, есть его взвод, есть задания, которые нужно выполнить. Иногда вам позволят отдохнуть от бремени командования и просто пострелять в фашистов из аутентичного оружия. И разумеется, нас ждет история о фронтовой дружбе, трагической судьбе солдата и проклятых врагах, которые сожгли пусть и не родную, но союзническую хату. Зачищая дом от противников, протагонист находит очки, и нам демонстрируют его воспоминания о погибшем солдате, служившем под началом героя. Разработчики пытаются без прикрас рассказать об операции «Маркет Гарден» – одной из самых трагич- ных страниц в истории Второй

мировой войны. Самоубийственная вылазка американских и британских десантников, увы, привела лишь к невероятным потерям среди личного состава. Бойцы, будучи отрезанными от линий снабжения, до последнего сражались против значительно превосходящих сил противника.

Только вот цветовая гамма миссии, демонстрировавшейся во время презентации, показалась мне несколько неудачной. Ярко-зеленая трава и ярко-желтые опавшие листья не только не вяжутся друг с другом, но и выглядят излишне оптимистично. Однако, думаю, в ситуации, когда враг лупит по вам из пулемета, на подобные мелочи внимания не обращаешь. [A]



C&C3: Kane's Wrath

PC / Xbox 360

Жанр стратегия реального времени

Разработчик Electronic Arts

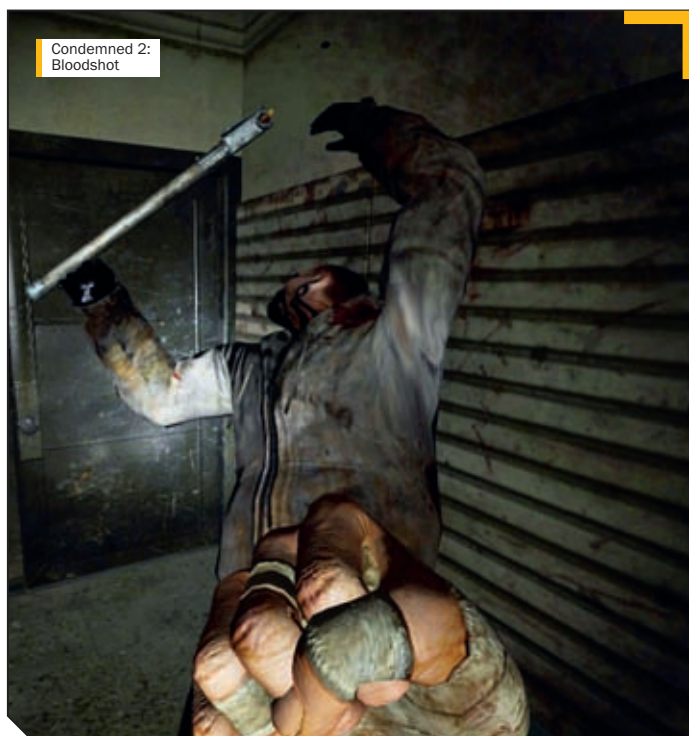
Издатель Electronic Arts

Дата выхода 2008

Одна из лучших (если не лучшая) стратегий реального времени этого года вызвала среди поклонников жанра массу споров. Одним не нравился танковый раш, который, увы, все-таки остался в игре, кто-то был недоволен сюжетом, а кому-то не угодили пришельцы. Разработчики, разумеется, знают о жалобах игроков, поэтому дополнение Kane's Wrath должно довести и без того замечательную RTS до совершенства.

Сюжетно игра является одно-временно приквелом и сиквелом третьей части. Она начинается там, где закончилась Tiberian Sun, и развивает события Tiberium Wars, таким образом как бы перебрасывая мостик между двумя эпизодами. Сюжет объяснит все нестыковки, расскажет о том, чем занимался эти годы Кейн и раскроет наконец-то тайну тибериума и мотивы инопланетян.

Соответственно, новые юниты в игре – это хорошо забытые старые. Вернулись почти все наши любимцы, в частности киборги NOD. Появились и дополнительные юниты, например, у GDI – вертолеты, которые могут нести пехоту и которым не нужна заправка на аэродроме. Вообще упор в серии сделан на NOD, что не может не радовать поклонников разудалых анархистов будущего.



Condemned 2:
Bloodshot

А после прохождения кампании откроется режим глобального доминирования – вся планета станет одной большой игровой площадкой, примерно как в WH40K Dark Crusade или Emperor: Battle for Dune. По словам разработчиков, это завершающий этап глобальной войны, но мы-то знаем, что четвертая часть все равно неизбежна. Ну или Red Alert 3 на худой конец.

В версии для Xbox 360 разработчики заметно изменили интерфейс, добавив радиальное меню для быстрой постройке юнитов и выполнения различных действий. Впрочем, консольная версия, на мой взгляд, по-прежнему проигрывает версии для PC в плане управления. [С]

Condemned 2: Bloodshot

Xbox 360 / PS3

Жанр action

Разработчик Monolith

Издатель SEGA

Дата выхода начало 2008

Если вы не играли в первую часть, то отложите журнал, найдите в магазине Condemned: Criminal Origins и немедленно ее пройдите. Готово? Тогда можете продолжать чтение.

После событий оригинала наш герой, бывший коп Итан Хоук, спился и сошел с ума. А вы бы не



C&C3
Kane's Wrath

microlab
feel different

Система 5.1

Вихідна
потужність
99 Вт

Частотний
діапазон
30 – 20 000 Гц



"Наполним музыкой сердца"
Юрий Визбор

X23

www.microlab.ua
+38/044/209-27-09

Офіційні дистрибутори продукції microlab в Україні:

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

*Наполюємо музикою серця Юрій Визбор

→ сошли, если б вам довелось убить несколько сотен человек практически голыми руками? К сожалению для Итана, первая часть игры продается настолько хорошо, что спокойно доживать свои дни, распивая виски с бомжами по подворотням, ему, похоже, не суждено.

Бывший товарищ Итана по работе Малькольм Ван Хорн погибает прямо у него на глазах – бедолагу заживо съедают собаки. Реальность это или одна из многих галлюцинаций поврежденного алкоголем мозга – неизвестно, но копы, нагрянувшие к Итану, дабы узнать побольше о пропавшем агенте, доказывают – что-то все-таки произошло. Малькольм оставил аудиозапись, которую просил передать Итану, утверждая, что только он справится с раскрытием очередного странного дела. Так спившийся, полусумасшедший бродяга снова становится полицейским.

Ужас происходящего еще и в том, что отличить реальность от галлюцинаций очень сложно. Минуту назад здесь был обезображенный труп, а теперь его нет – а был ли труп? Колющиеся стены – явный кошмар, а монстры, лезущие из грязи, – реальны? Правду ли говорит по рации новый контакт в полиции? И говорит ли он вообще? Может, это все один большой глюк.

Condemned 2 стала еще brutальнее, чем первая часть. Похоже, с огнестрельным оружием здесь по-прежнему плохо, так что в основном нам придется драться врукопашную – как голыми руками, так и с помощью подручных средств. Убивать противников жестоко теперь не способ развлечь игрока, а необходи-



Crysis

PC

Жанр first person shooter

Разработчик Crytek

Издатель Electronic Arts

Дата выхода осень 2007

Игра Crysis не зря получила приз критиков как лучший проект для PC на Games Convention 2007. Перед нами (без иронии) самый красивый и реалистично выглядящий шутер из когда-либо созданных. И если вы являетесь фанатичным поклонником жанра, то, несомненно, уже озаботились приобретением соответствующего железа – ведь Crysis в версии для DirectX 10 довольно прожорлив.

Но все же – что мы получим в игре помимо невероятной графики? В принципе классический для FPS игровой процесс с рядом интересных нововведений. О

суперкостюме мы писали уже не раз, поэтому давайте поговорим об усовершенствовании оружия. Вы можете улучшить почти каждый из добытых в бою стволов с помощью прицелов, глушителей, рожка увеличенной емкости и так далее. Модули меняются по вашему желанию, при этом стоит учитывать текущую ситуацию. Скажем, глушитель полезен, если вы решили играть в stealth-стиле (не забудьте переключить костюм в режим невидимости), но совершенно бесполезен и даже вреден в обычном бою, ведь убойная сила и дистанция прицельной стрельбы из-за глушителя становятся меньше.

Оружие также можно будет модифицировать и в сетевом режиме, что вместе со спецспособностями костюма и управляемым транспортом обещает сделать мультиплеер Crysis серьезнейшим конкурентом Unreal Tournament III. [C]





Eternal Sonata

Eternal Sonata

Xbox 360

Жанр JRPG

Разработчик tri-Crescendo

Издатель Namco Bandai

Дата выхода сентябрь 2007

Игра чем-то напомнила мне любимую Radiata Stories. И хотя видимого сходства между ними нет и даже разработчики разные, обе вызывают чувство невыразимого умиления. Так и хочется на манер японских школьниц воскликнуть «Кawaii!» и хлопнуть в ладоши. Если имеете такую возможность, скачайте демо-версию Eternal Sonata (она есть в Xbox Live!). Графика восхитительна, приятные цвета, очень милые персонажи, забавные монстры – глаза отдыхают. Боевая система понятна, уже в первом поединке мои подопечные наголову разгромили отряд хищных прыгающих клубней. Сейчас для меня Eternal Sonata – еще один весомый аргумент в пользу выделения денег из семейного бюджета на покупку Xbox 360. [A]



Far Cry 2

PC

Жанр first person shooter

Разработчик Ubisoft Montreal

Издатель Ubisoft

Дата выхода 2008

При просмотре Far Cry 2 даже западные журналисты отметили его сходство со S.T.A.L.K.E.R. Новый разработчик (Crytek, напомним, занята Crysis) превратил Far Cry из классического шутера в некое подобие GTA на просторах африканской саванны.

Но в плане геймплея в Far Cry 2 остались практически все фишки из оригинальной игры, которые делали ее такой увлекательной. Кража автомобилей, перестрелки в зарослях (хотя здесь деревьев поменьше, конечно), полеты (дельтаплан в комплекте).

Естественно, вторая часть шагнула далеко вперед. Хотя Far Cry 2 по графике все-таки немного хуже Crysis (неудивительно, проект находится на очень ранней стадии разработки), но в плане AI и свободы он заметно прогрессивнее. Нам показали, как вражеские солдаты обходят героя с флангов, прячутся за укрытиями, отступают, заманивая в ловушку, и, если дело совсем плохо, просто сбегают с поля боя.

Действие Far Cry 2 происходит на одном, по сути, уровне площадью 50 квадратных километров, и наш герой волен путешествовать по нему в свое удовольствие. По ходу игры он встретит массу NPC, с некоторыми можно подружиться, если помочь им в выполнении заданий. Это на самом деле очень полезно, ведь друзья не только поддержат огнем, но и вытащат из опасных ситуаций. В демо-версии нам продемонстрировали, как главного



Eternal Sonata

героя, едва не погибшего в неравной схватке, на себе вынес с поля боя примчавшийся на подмогу товарищ-NPC. Если бы не он, нам грозил бы гарантированный game over.

Кстати, лечение здесь реализовано довольно необычно. По нажатию кнопки (никаких аптечек!) наш герой ножом выковыривает пули и накладывает повязки на раны – в финальной версии будет свыше полусотни таких анимаций.

Far Cry 2 – высокотехнологичный шутер. Кроме традиционной уже смены суток и изменения погоды, здесь имеется еще несколько интересных фишек. Разрушаемые деревья (это, похоже, новый стандарт в FPS), реалистичный ветер, который не только сносит обрубленные ветки и дым, но также влияет на пожары. Естественно, многие здания в игре тоже уничтожаются, но в основном это деревянные постройки или всевозможные цистерны. [C]



Far Cry 2

→ Gran Turismo 5 Prologue

PS3

Жанр racing

Разработчик Polyphony Digital

Издатель Sony

Дата выхода конец 2007

После выхода Gran Turismo HD (по сути – Gran Turismo 4 в 1920×1080) и заявлений о том, что Gran Turismo 5 будет поставляться с минимальным набором машин и трасс, а остальное придется закупать, энтузиазм геймеров по отношению к продолжению одной из самых популярных и увлекательных гоночных серий поиссак. Однако поприуствствовал на демонстрации пролога к пятому эпизоду, которую проводил сам Кадзунори Ямаути (Kazunori Yamauchi), я все-ррез заинтересовался. К тому же Кадзунори сообщил, что после массы негативных отзывов по поводу идеи продавать машины в онлайнe компания Polyphony Digital пересматривает свою стратегию. Поначалу, по его словам, дополнительные авто и трассы будут бесплатными, в дальнейшем в зависимости от ситуации будет принято окончательное решение.

Первое, на что обращаешь внимание, – Gran Turismo 5 Prologue явно делали для взрослых людей. Меньше всяких фишек с тюнингом, больше реализма, гораздо более стильный дизайн. При запуске игра выдает «домашнюю страничку» – экран, на котором изображен ваш текущий автомобиль в декорациях вашего родного города (если это не устраивает, можно поместить любимую тачку, например, в

Париж), календарь состязаний, прогноз погоды и меню. Что приятно, в календаре отмечаются не только заранее назначенные разработчиками гонки, но и добавленные вами или вашими друзьями. Кадзунори сказал, что его товарищи – люди занятые, и потому о состязаниях с ними лучше всего договариваться заранее. Кроме того, в игре запланирован видеоканал, где периодически будут транслировать настоящие передачи об автоспорте. Пока неизвестно, какому именно телевизионному каналу выпадет такая честь, но сама возможность радует.

Что касается собственно гонок, то, кроме заметно улучшившейся картинки (разница с Forza 2 просто разительная), появилось еще несколько новшеств. Например возможность водить машину с видом из кабины, причем в таком случае, поворачивая камеру, вы можете осмотреть весь салон. Перед стартом авто готовит команда профессиональных механиков, которые будут одеты в форму, соответствующую выбранной вами торговой марке (BMW, Audi и т. д.).

GT5 Prologue выйдет в двух версиях: загружаемой из Сети и распространяемой традиционным способом – на дисках. О различиях между этими вариантами Кадзунори ничего не сообщил, но сказал, что на Blu-ray наверняка поместят какие-то бонусы, благо объем достаточный. О том, позволят ли «проапгрейдить» версию Prologue до полной (которая появится в 2008 году и будет отличаться большим набором трасс, машин и наличием системы реалистичных повреждений), тоже пока неизвестно, хотя потенциально это реализуемо. [С]



Haze

PS3

Жанр first person shooter

Разработчик Free Radical Design

Издатели Ubisoft

Дата выхода ноябрь 2007

Скажу честно, на презентации Haze меня не впечатлила. Красотой игра не блещет. Знаю, знаю, кому и bloom – наиневейшая графическая технология, но от шутера, создаваемого исключительно для PS3, все же ожидаешь большего. Картинка не балует ни захватывающей дух детализацией, ни роскошной анимацией персонажей, ни феноменальными спецэффектами. Решение посмотреть Haze после Far Cry 2 – моя большая ошибка.

Сюжет есть. Историю Шейна Карпентера (Shane Carpenter), бывшего военнослужащего приватной милитаристской корпорации Mantel, перешедшего в процессе игры на сторону повстан-

цев, можно прожить как самому, так и в кооперативе. В первом случае управление тремя товарищами героя, которые не устают прикрывать ему спину, возьмет на себя AI. Геймплей меняется не столько благодаря арсеналу, сколько оттого, что, перейдя на сторону борцов за правое дело, Шейн лишился доступа к нектару (nectar). Последний – это не что иное, как наркотик, официально используемый нехорошей корпорацией. Солдат, получивший порцию пищи богов, становится почти суперменом – обостряется зрение, ускоряется реакция и т. д. Правда, от передоза бойцы теряют контроль над собой и начинают стрелять во все, что движется и не движется. Поэтому вначале мы следим, дабы наш подопечный не злоупотреблял наркотой, а после используем козырь Mantel против бывших сослуживцев, ставших нашими противниками. Ведь если метнуть гранату с нектаром в толпу солдат, они войдут в раж и просто перебьют друг друга. И работы меньше, и руки не пачкаем.

А еще мистер Карпентер может притвориться мертвым, дожидаться, пока противник, наивный, как маленькая морская свинка, повернется спиной, и наподдать ему как следует. Захватывающе, не правда ли? Готова поспорить – в кооперативе Haze будет по меньшей мере забавным. Вчетвером и картошку копать весело, не то что бороться с мерзкими агрессорами. И очень надеюсь, Free Radical Design сделает действительно интересный геймплей, ведь PS3 так нужны хорошие эксклюзивные игры. Ах да, еще в Haze можно кататься на машинках и стрелять во время езды. [А]



Gran Turismo 5 Prologue



Jack Keane

Jack Keane

PC

Жанр: приключения

Разработчик: Deck13

Издатель: TOTACLE Studios

Дата выхода: осень 2007

Немецкие любители приключений уже вовсю играют в Jack Keane, но остальному миру придется еще чуть-чуть подождать. А ведь так хочется подлечить сердце, разбитое Ankh: Heart of Osiris, и реабилитировать Deck13.

По словам разработчиков, они пытались привнести в приключенческий фильм. И пусть наш герой не

щеголяет ученой степенью, и шляпы с кнутом ему не дадут, он постарается оказаться достойным славы Индианы Джонса. Динамичности геймплея в этой point'n'click-приключенке (да-да, вы не ослышались) постарались достичь с помощью чередования собственно игрового процесса и роликов на движке. Наблюдать за попытками Джека сначала ускользнуть от бандитов, а потом выбраться из пары-тройки переделок весело. Надеюсь, и играть тоже. [A]



Jack Keane

THE ART OF SOUND

Edifier

www.edifier.com.ua

*Тільки та, що новий
Майстер може своїм
виступом привернути
нашу увагу та
дійсно здивувати...*

Phil Jones

RISOOT III



Mafia II

→ Mafia II

PC / Xbox 360 / PS3
Жанр action
Разработчик Illusion Softworks
Издатель Take-Two
Дата выхода 2008

На закрытой презентации для прессы в Лейпциге, к сожалению, показывали все тот же ролик, что и в общих залах, поэтому если вы регулярно посещаете наш сайт (gameplay.com.ua), то наверняка знаете о Mafia II ровно столько, сколько и мы. Она является продолжением отличной (но, увы, провалившейся по продажам) игры о мафии. Теперь проект разрабатывается сразу для трех платформ, радуется великолепной графикой и интересными персонажами, а по геймплелю, судя по всему, не будет сильно отличаться от предшественника. Выйдет он ориентировочно в следующем году, но зная Illusion Softworks, я бы на это не слишком надеялся. [C]

Rayman Raving Rabbids 2

Wii / DS
Жанр сборник мини-игр
Разработчик Ubisoft Paris
Издатели Ubisoft
Дата выхода ноябрь 2007

В том, что кролики – наше все, никто не сомневался, не правда ли? А сейчас спешим вас обрадовать: сиквел с маленькими беленькими зверушками, страдающими чем-то наподобие синдрома Жили де ля Туретта, в главной роли получается просто замечательным. Впервые, игра теперь рассчитана на четырех человек (я говорю о версии для Wii), которые в здравом уме и твердой памяти будут стирать кроличьи трусы, ловить ушастых преступников, лабать пушистыми лапками Smoke on the Water, крушить отрыжкой Париж и многое другое. Даже наблюдать это со стороны невероятно весело – вы сами можете убедиться, посмотрев

наш видеорепортаж (ищите на диске следующего номера), а уж играть самому...

Прежде чем приступить к шокированию окружающих своими необычными действиями, мы составим кампанию из набора доступных мини-игр. Потом выберем свое кроличье альтер эго (вот почему зверушки щеголяют в разнообразных нарядах), и соревнование начинается. Трясем Wiimote, дуем в него, прикладываем к виску и все такое прочее. Кстати, среди доступных персонажей есть еще Рэйман, но сами понимаете, кролики – наше все. Скажу сразу, в соревновании «кто лучше всех подумает», есть подвох. Какой? А это мы расскажем в рецензии. [A]



Spore

Spore

PC
Жанр симулятор эволюции
Разработчик Electronic Arts
Издатель Electronic Arts
Дата выхода первая половина 2008

Сказать, что Spore мы ждем уже давно – не сказать ничего. Долгострой уровня S.T.A.L.K.E.R. манит поклонников необычного игрового процесса, но до Games Convention компания Electronic Arts ограничивалась лишь презентацией кусочков геймплея («это играйте, это не играйте»). Теперь же нам показали полное прохождение от первых (минус уровень с бактериями) и до последнего, космического уровня. Так что да, могу с твердой уверенностью сказать – проект на всех парах несется к релизу и первая половина 2008 года не выглядит такой уж нереальной датой.

Однако давайте поговорим собственно об игре. После выхода нашего подопечного на сушу ему необходимо добыть как можно больше кусочков ДНК, чтобы эволюционировать. Получить ДНК позволено разными способами, но вариантов в принципе два – мирно или с применением насилия. В первом случае мы попытаемся спеть существам других видов песенку или сплясать с ними. Понятно, что для этого предельно неплохо бы отрастить рот и ноги, причем не самые плохие, иначе впечатлить никого не удастся. Но можно эволюционировать иначе. Вырачиваем (за добытые очки ДНК) когти, клыки и ядовитые железы, а затем идем буквально выбивать ценный генетический материал из других существ. Только старайтесь не рисковать, не связывайтесь со стаями и стадами, – загрызнут и затопчут даже самого сильного.

После того как вы достаточно разовьетесь, наступит время переходить к первобытно-общинному строю. Здесь Spore превращается в

некое подобие RTS с экономикой. Собираем еду (можно и охотиться), строим здания, дающие нам различные улучшения, общаемся с соседями. Общение, опять-таки, бывает мирным и не очень. В первом случае мы берем подарки, наряжаем парламентаров поярче и отправляем в другой город (желательно с охраной). Забрав тамшнее руководство, танцем объясняем аборигенам преимущества нашего образа жизни, после чего некоторые из них могут к нам присоединиться. Ну или снаряжаем армию и просто рушим главное здание в соседнем поселении – тогда у них просто не будет выбора.

Следующий этап – управление целой страной – напоминает Civilization. Политика, экономика, технологический уровень, отношения с соседями – все очень похоже на детище Сида Мейера, но с одним важным уточнением – это все еще Spore. А значит, почти каждый предмет в игре вы можете создать самостоятельно в редакторе. Здания, машины, новые костюмы для своих подчиненных – что угодно. Причем если ваш компьютер подключен к Интернету, внешность противников будет загружаться из Сети. Каждое следующее прохождение Spore не похоже на предыдущее – а ведь именно этого и добивается Уилл Райт.

Впрочем, меня все еще беспокоит один момент – на кого рассчитана данная игра? Основная аудитория The Sims – женщины, которые вряд ли будут в восторге от Spore: уж слишком она непохожа на их любимый сериал. А заинтересовать мужчин возможностью рисовать милых смешных монстриков довольно сложно, особенно когда в играх полно созданий страшных и кровавых. [С]



Spore



StarCraft II

StarCraft II

PC

Жанр стратегия реального времени

Разработчик Blizzard

Издатель Vivendi Games

Дата выхода 2008

Главная стратегия следующего (надеемся) года была представлена на Games Convention практически во всей своей красе. Скрупулезный подход компании Blizzard известен всем и каждому, так что даже ранняя альфа-версия, по которой на выставке проведено несколько турниров, ни разу (!) не вылетела и не заглохла. К нашему сожалению, пробиться на игровую площадку из-за всех этих состязаний было совершенно нереально, поэтому мы ограничились получасовым об-

щением с арт-директором Blizzard Сэмвайзом Дидье, человеком, создавшим неповторимый графический стиль всех проектов известной компании, и вдохновителем серии StarCraft.

Вот что удалось выяснить. В-первых, для разработчиков очень важна преемственность. Одна из причин, по которой замечательная во всех отношениях Warcraft III не смогла свергнуть StarCraft с трона, – другой геймплей. Сэмвайз не жалеет об экспериментах с героями в Warcraft III, но, по его мнению, в StarCraft II следует придерживаться игрового процесса оригинала, чем, собственно, и занимается команда гейм-дизайнеров. Поэтому никаких геройских юнитов (сюжетные персонажи, как в StarCraft, останутся), никакого найма нейтралов – сплошная классика.

Во-вторых, в данный момент разработчики больше всего озабочены балансом. Именно поэтому они до сих пор не представили зергов – сначала надо убедиться, что протосы и терраны равны по силам, и только потом добавлять третью расу. Перед выходом игры обязательно будет организовано закрытое (по приглашениям) бета-тестирование, как это происходило почти со всеми предыдущими проектами Blizzard. Но, возможно, будет и открытая бета, ведь в свое время закрытый бета-тест Warcraft III очень быстро превратился в открытый благодаря народным

умельцам, взломавшим ее защиту. Что, по словам Сэма, проекту только помогло.

В-третьих, различия между сторонами конфликта теперь станут еще больше. Протосы – традиционно высокотехнологичная раса, и новые юниты это только подчеркивают. Скажем, у них есть способность телепортироваться в любую точку карты. Терраны – универсалы, так что их здания по-прежнему расширяются с помощью дополнительных модулей, а пехота довольно сильна. К тому же новые юниты этой расы могут трансформироваться, а депо умеют прятаться под землю, пропуская своих бойцов, но блокируя доступ чужим. Зерги сильны числом и способностью мутировать, хотя новых юнитов нам пока не представили. Сэмвайз подчеркнул, что развитие расы пойдет именно в этом направлении.

В-четвертых, борьба теперь будет вестись не только за ресурсы, но и за ключевые точки. Скажем, за обсерваторию в центре карты, контроль над ней позволяет наблюдать за окрестностями. Впрочем, и ресурсы чуть изменятся, появятся специальные кристаллы, дающие куда больше энергии. Естественно, они будут редкими, и драка за них в мультиплеере ожидается очень жаркая.

P.S. Получасовое видеоинтервью с Сэмвайзом Дидье вы можете посмотреть на нашем обновленном сайте gameplay.com.ua. [С]

→ The Club

PC / Xbox 360 / PS3

Жанр action

Разработчик Bizarre Creations

Издатель SEGA

Дата выхода январь 2008

Bizarre Creations решила отдохнуть от машинок и взялась за скользкую тему snuff-шоу (тех самых, где бьют больно, а поражение фатально). Итак, элитный клуб для власть имущих, носящий простое и непритязательное название The Club, организует подобные развлечения. Победитель получает солидный денежный приз, а проигравший – путевку на тот свет. Выбираем одного из персонажей – и вперед, в алчном предвкушении барыша. Герои, как водится в подобных играх, весьма колоритны. Тут вам и бывший коп, и любитель экстремального спорта, и даже русский преступник, по совместительству браконьер. Разумеется, это здоровый усатый мужик весь в наколках, в шапке-ушанке, тельняшке, камуфляже и армейских ботинках. К слову, у персонажей три характеристики: speed, stealth и stamina.

После того как вы определитесь с альтер эго, добро пожаловать в игру. Можно пройти *Tournament*, проверить свое мастерство в разнообразных видах multiplayer (как соло, так и командных) или поразвлечься в *Gunplay*. Сценарии последнего, собственно, и демонстрировали на презентации. В одном из них герою нужно было найти выход из здания. Казалось бы, всего делов-то, но учтите, что оно наводнено нехорошими ребятами с пистолетами и они очень хотят сделать персонажу больно. Ну уж дудки, больно будет им. Герой стрелой несется по коридорам, паля во все что движется. Чем меньше перерыв между дву-



The Club

мя трупами, тем больше очков вы получаете. По пути нужно не забывать подбирать аптечки и боеприпасы, а также поражать специальные мишени – точное попадание дает специальные очки. Повезет – доберетесь до финиша живым, очень повезет – выдадут бонусную пачку супостатов. Второй продемонстрированный сценарий предусматривает забег на время. Необходимо сделать два круга, причем за убийство противников вы получите дополнительные минуты.

Выглядит игра очень неплохо, а некоторые уровни выполнены просто отлично. Вот только отдает она особым цинизмом, который заставляет меня наморщить мой дамский нос. Но другим журналистам, кажется, понравилось. В общем, дорогие читатели, если остальной геймплей будет похож на тот, что продемонстрировали на презентации, нас ждет красивый драйвовый шутер. А я лучше поиграю в Trauma Center. [A]

The Chronicles of Narnia: Prince Caspian

PC / Xbox 360 / PS2 / PS3 / PSP / Wii / DS

Жанр action/aventure

Разработчик Traveller's Tales

Издатель Disney

Дата выхода май 2008

В мае выходит экранизация книги «Принц Каспиан» (ура!), и, разумеется, Disney не могла не сопроводить фильм кое-какой дополнительной продукцией, в частности игрой. Цикл Клайва С. Льюиса о волшебной стране Нарнии я нежно и трепетно люблю. Несмотря на всю наивность, есть в этих книгах что-то, магия, наверное. Специально для фанатов мира, созданного великим Асланом, в игре будет около 20% дополнительного контента, а Эндрю Адамсон снял для нее несколько

эпизодов. Так, в самом начале мы станем участниками событий, не описанных в книге: тельмаринцы атакуют Кэр Паравел, а нарнийцы его защищают. Под наше командование отдана группа, состоящая из фавна, чернороборого гнома и минотавра. У каждого свой стиль боя, разумеется. В пылу сечи можно оседлать великана, тогда вы получите возможность управлять грозным существом, и вот тут-то агрессорам не поздоровится. Кроме того, нам позволят играть и за детей Пэвенси, и за Каспиана, и за других обитателей волшебной страны. В отличие от The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe этот проект ориентирован на аудиторию постарше, здесь будет больше action, а также возможность кооперативного прохождения для двух игроков. А еще разработчики почему-то очень обрадовались, когда узнали, что я читала все книги о Нарнии. [A]



The Chronicles of Narnia: Prince Caspian



The Chronicles of Narnia: Prince Caspian

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

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

В тилу



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



Радянська кампанія на величезних картах від Ростова до Берліна.



Нова надпотужна диво-зброя вермахту - самохідна гаубиця Thor.



Розширений мультиплесер: нові режими, нові карти, статистика.



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




 The Settlers:
Rise of An Empire

→ The Settlers: Rise of An Empire

PC / Xbox 360 / PS3

Жанр стратегия реального времени

Разработчик Blue Byte

Издатель Ubisoft

Дата выхода октябрь 2007

Одна из самых позитивных игр, увиденных на выставке. Улыбка, появившаяся у меня на лице после вступительного ролика, не исчезала до конца презентации. Ну разве можно не радоваться такому милому проекту с восхитительной графикой, прелестной музыкой и умилительными дизайнами всех и вся? И главное, геймплей тот самый, полюболюбившийся уже не одному поколению игроков, но с некоторыми свежими идеями.

Итак, мы – благородный король, который несет в массы добро и справедливость, а также очень заботится о своих подданных, тех самых забавных человечках. И есть у монарха шесть верных «рыцарей» (так их назвали разработчики, хотя соотносить это слово с бородатым пузатым викингом или дочерью неизвестного кочевого народа, согласитесь, тяжело). Но не в реализме счастье. И вот перед началом каждой из 16 миссий кампании нам предстоит определить, кого же из верных рыцарей отправить на важное задание, тем более что у любого соратника есть осо-

бые умения. А после – добро пожаловать в привычный антураж: городская площадь, группа человечков и светлая цель впереди. В игре будет реализована смена времен года (можно даже посмотреть прогноз погоды), причем это окажет самое непосредственное влияние на геймплей. Зимой, например, пшеница не растет, так что придется позаботиться о запасах. Да еще и реки замерзают, открывая противнику короткую дорожку в ваши пенаты. Плюс еще несколько фишек и фишечек, разнообразящих знакомую механику.

Я ведь уже говорила, что игра потрясающе красива? Ну ничего, повторюсь. Локация с водопадами – это мечта утомленного суровыми рабочими буднями человека. Водичка журчит, нарисованные львы охотятся на нарисованных зебр, уморительные человечки сеют, жнут, ходят в театры, празднуют и воюют. У каждого здания (а их больше 30) по три анимации – сказка.

Но разве бывают хорошие сказки без злодеев и роковых красавиц? Местный антагонист – Красный Принц (Red Prince), монарх злобный, гадкий, склонный к тирании и совершенно не симпатичный. Для него подданные не значат ровным счетом ничего. А femme fatal – черноволосая красавица, агент этого самого принца. И, разумеется, благородный король, т. е. вы, для них, как заноза в пятой точке. Вот и завязка для истории. А кульминацию мы увидим в октябре на экранах своих PC. Ждем, ждем. [А]

The Simpsons Game

PS2 / Xbox 360 / Wii / PS3 / PSP / DS

Жанр аркада

Разработчик EA Redwood Shores

Издатель Electronic Arts

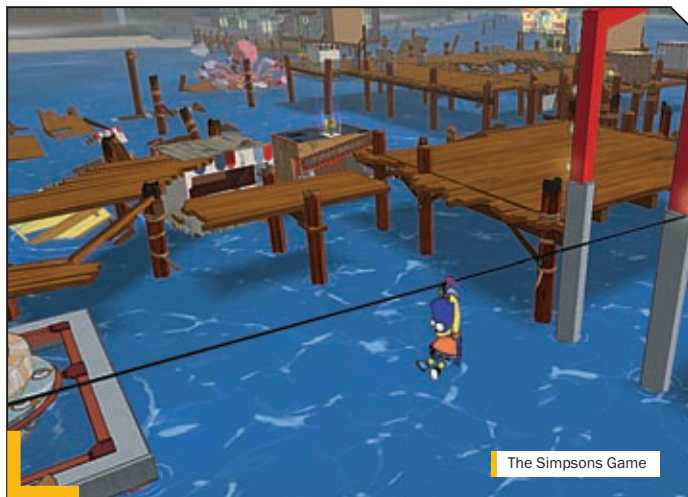
Дата выхода конец 2007

Игры о семейке Симпсонов всегда заметно выделялись на фоне поделок на основе кино- и мультипликационных – вспомните хотя бы замечательную Hit & Run, великолепную пародию на GTA в декорациях Спрингфилда.

Но в новом проекте разработчики, похоже, превзошли своих предшественников. Перед нами, пожа-

луй, первая игра по лицензии, которая не стыдится того факта, что она игра, а не фильм. Более того, она этим гордится. В The Simpsons Game такое количество всевозможных игровых пародий, игровых шуток и понятных лишь геймерам отсылок на игры, что удивляешься – зачем нужна была кинолицензия, чтобы сделать настолько смешно? Где все эти хваленые небольшие компании, гордящиеся своей независимостью, но создающие исключительно клоны? Неужели в нашей индустрии только сотрудники корпораций вроде Ubisoft и EA обладают чувством юмора?

Впрочем, я отвлекся. В The Simpsons Game наши персонажи осознают тот факт, что находятся в игре. Именно поэтому они обретают свои уникальные способнос-



The Simpsons Game



The Witcher

ти – Барт становится Бартменом, Лиза повелевает силами природы, Мардж управляет горожанами, а Гомер, как и прежде, умеет рыгать. Только теперь огнем. Но главное, собственно, не это. Главное – декорации и сюжет. Как вам, например, миссия Medal of Homer, в которой Барт и Гомер должны предотвратить сдачу французского города, избив всех лягушатников и отобрав у них белые флаги? Или Shadow of Colossal Donut со сражением против гигантской роботизированной ожившей статуи торговца пончиками? Есть еще уровень, в котором горожане, ведомые Мардж, борются против выпуска очередной серии GTA, прутите, GTS – Gran Theft Scratchy, путем избивания полиции, разбивания витрин и вообще тотального разрушения Спрингфилда. Зато дети не получают игру с насилием.

В процессе The Simpsons Game вы будете собирать «игровые клише», над которыми разработчики вдоволь стебуются. Например, в Shadow of Colossal Donut вам сообщат, что у каждого монстра есть уязвимое место, расположенное обычно сзади. А в Medal of Homer скажут, что прыжок на голову неприятелю – вернейший способ от этого неприятеля избавиться.

The Simpsons Game, разумеется, рассчитана в первую очередь на поклонников одноименного сериала. Но перед нами, похоже, тот редкий случай, когда игра по лицензии должна прийти по душе даже тем, кто с первоисточником практически незнаком. [С]

The Witcher

PC
Жанр RPG
Разработчик CD Projekt
Издатели Atari
Дата выхода сентябрь 2007

Ребята из CD Projekt божились, что на золото проект уйдет уже в самом ближайшем будущем, и этой осенью мы таки сможем помочь Геральту из Ривии справиться с амнезией. Выглядит игра замечательно, без дураков. Какие бы шаманские пляски ни исполняли программисты и дизайнеры вокруг Aurora Engine, духи явно были к ним благосклонны. Пейзажи живописны, травка зеленеет, деревья колыхаются, цветочки всякие так и просятся, чтобы их сорвали. Судя по всему, нам предстоит попробовать силы в зельеварении, ведь ведьмаки, как известно, на настоящее дело без своих эликсиров ни-ни. Движения Белого Волка изменили, и теперь он наносит удары с головокружительной скоростью, так, как оно и должно быть. Вот только NPC в cut-scenes выглядят чуть-чуть деревянными.

На выставке представителям прессы демонстрировали вступительный ролик, предлагающий краткое содержание новеллы «Ведьмак». Той, где рассказывает о спасении Геральтом дочери

короля Фольтесты, владыки Темерии, Понтара и Махакама. А потом разрешили взять в руки мышь и заняться членовредительством. Приятно, что весьма флигельный местами дух оригинала в игре сохранен. Так, придя на помощь местным ночным бабочкам, герой получит возможность бесплатно пользоваться их услугами. Всего-то нужно будет купить букетик цветов. А в свободное от поиска ключей к прошлому знаменитого ведьмака время вам предложат сыграть в кости, попробовать свои силы в кулачном бою или соревновании «кто кого перепьет». Единственное «но» – интерфейс не совсем интуитивен. Однако мы делаем скидку на то, что игровая сессия длилась минут пятнадцать, а перед нами все же не Zuma, а самая настоящая RPG. Ждем. [А]

Tom Clancy's EndWar

Хвоя 360 / PS3
Жанр стратегия реального времени
Разработчик Ubisoft Shanghai
Издатель Ubisoft
Дата выхода 2008

Посмотреть на то, как EndWar будет управляться голосом, нам хотелось очень давно. И на Games Convention Ubisoft впервые предоставила такую возможность. Что ж, разработчики не солгали, играть без геймпада в EndWar можно. Все действия производятся через систему меню, которое вызывается как с геймпада, так и голосом, например: «Все танки, сформировать группу», «Группа 1, атаковать группу Б» (в последнем случае речь идет, разумеется, о группе противника). Иконки всех юнитов выведены внизу экрана, там же можно посмотреть состав группы. А возле каждого вражеского юнита имеется значок, показывающий, к какой группе он принадлежит. Ну и ключевые точки на карте тоже подписаны.

В итоге разработчики без проблем почти всю демонстрацию управляли EndWar с помощью голоса. Но есть одно «но» – выглядела игра при этом уж больно просто. Наверное, сложно представить RTS без микроконтроля, но, как по мне, сотрудник Ubisoft не применял каких-то особых тактик: он лишь направлял войска к ключевой точке (контроль над ними важен для победы) и следил за тем, чтобы юниты атаковали уязвимые для них



Tom Clancy's EndWar

войска противника. Скажем, вертолеты расстреливали танки, а пехота с ракетницами, в свою очередь, вертолеты. Ничего революционного и необычного.

Поэтому, на мой взгляд, главной проблемой EndWar будет как раз геймплей. Сделать стратегию управляемой голосом и при этом увлекательной – непростая задача, и я очень надеюсь, что Ubisoft Shanghai с ней справится. [С]

TOTEMS

PC / Xbox 360

Жанр action/adventure

Разработчик 10TACLE Studios

Belgium

Издатель 10TACLE Studios

Дата выхода 2008

Мы оказались в числе первых, кому удалось взглянуть на новый проект 10TACLE Studios, анонсированный аккурат на Games Convention 2007. Разработчики познакомили нас с главной героиней Джиа (Gia), профессиональным трейсером и шаманом по совместительству. В мире, где живет эта безусловно приятная девушка, что-то пошло не так, нарушился хрупкий баланс сил, и ее задача – восстановить космическую гармонию. Больше о сюжете пока не говорят, но нас заверили – над ним трудятся профессионалы, а к раз-

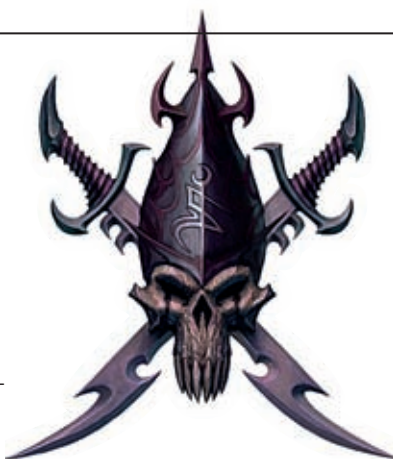
работке привлекли консультанта по шаманизму. Дабы все было, как в лучших домах.

Основной акцент в игровой механике сделан на исследование окружающего мира. Джиа предстоит бегать, прыгать, взбираться по стенам, перемахивать с крыши на крышу – и все это с грацией и легкостью истинного гуру паркура. Скажу сразу, наблюдать за движениями девушки одно удовольствие. И дерется она так же красиво, схватка с противниками напоминает выступление труппы акробатов. Описать словами это практически невозможно, нужно видеть. Помешать героине в ее поиске пытаются разные существа: нам пока показали лишь tiger warriors, воплощения духа тигра, которые будут преследовать чудо-девушку до последнего. Убежать от них нельзя, только уничтожить. К счастью Джиа – боец хоть куда, отличница физической и магической подготовки. Сверхъестественные способности ее напрямую зависят от шаманского пути, которым девушка на данный момент следует (медведя, обезьяны и др.).

У игры замечательно красивые локации и очень атмосферные концепты, харизматичная героиня и авторы, которые собираются сделать что-то эдакое. Кстати, CEO 10TACLE Studios Belgium Ив Гроле (Yves Grolet) приложил руку к созданию легендарной Outcast. [А]



TOTEMS



Warhammer Online: Age of Reckoning

PC

Жанр MMORPG

Разработчик EA Mythic

Издатели GEA и Electronic Arts

Дата выхода 2008

Заглянуть в пока еще закрытую бету с нетерпением ожидаемой Warhammer Online в Лейпциге смог каждый, у кого хватило сил выстоять весьма приличную очередь. Кстати, на стенде были предусмотрены две условные игровые зоны. В одной геймеры знакомились с PvE-контентом, во второй – с PvP.

Игровой сценарий, в котором нам предлагали набить бородатое гномье лицо (мне достались представители Хаоса), является вариацией на тему *Domination*. На карте есть три точки, их нужно захватить и удерживать. Выигрывает команда, на счету которой раньше скопится нужное количество очков. Признаюсь, носиться туда-сюда, раздавая тумаки направо и налево, весело. О балансе и прочих тонких материях речь сейчас не идет, бета все же.

Постигать прелести PvE в Warhammer Online мне пришлось, опираясь на свои уже весьма поблекшие знания немецкого. Демонстрируемая на выставке версия обращалась к геймеру на языке Шиллера и Гете. Так что об аутентичности, атмосферности и достоверности текстов, увы, говорить не могу. Хорошо хоть задания оказались понятными. Итак, конструктор персонажей пока отсутствует, раса эльфов, с помпой продемонстрированная на GC 2007, тоже. Полюбоваться можно было на представителей всех четырех

классов детей гор и зелененьких, а также только трех классов людей Империи и Хаоса.

Игра встречает вас радушной немецкой улыбкой и старается быть максимально доступной, дружелюбной и лояльной. Задания выдаются одно за другим, монстры послушно складывают лут к вашим ногам, награды за задания подходят персонажу идеально. Еще бы, здесь оружие и броня намертво привязаны к расе и классу. А Tome of Knowledge – отличная геймплейная находка. Сведения обо всех встреченных вами народах, животных и т. д. автоматически заносятся в увесистый фолиант. После чего вы можете аргументированно заявлять друзьям, мол, видел того самого таракана редкого вида или уничтожал кровожадного кролика-убийцу.

Сколько бы Сергей Галёнкин ни ворчал по поводу графики Warhammer Online, меня она радовала и продолжает радовать. Ну хотя бы потому, что здесь, пожалуй, впервые, женщины гномов действительно милы, а орки по-настоящему здоровы, зеленые и тупые. Дизайн локаций нареканий не вызывает, анимация и эффекты тоже, но главное – в игре чувствуется эдакая чисто вархаммеровская харизма. Атмосферой проникаешься с первых же минут. Кроме того, это ведь, в конце концов, бета.

Ну и на закуску немного шика – именно такое слово использует Пол Барнетт, говоря об эльфах. Они, как вы, наверное, знаете, в игре будут двух видов: высшие (high elves) и темные (dark elves). И для каждого предусмотрено по четыре класса персонажей. Нам показали половину. Идеалы Порядка отстаивают swordmaster, исключительно могучий воин с двуручным мечом, и archmage, который виртуозно лечит своих и калечит противников. Стезей Хаоса идут black guard – танк, полностью закованный в сталь, с большой алебардой, и невероятно смертоносная witch blade с кинжалами, ядами, роскошным декольте и прочими женскими штучками. Об оставшихся четырех классах дивного народа пока молчок. Но самое печальное, что разработчики и издатели не готовы еще назвать окончательную дату выхода.

Ждите Warhammer Online: Age of Reckoning где-то в 2008 году. Надеюсь, хоть прессу в бету запустят до конца этого года. [А]

World of Warcraft:
Wrath of the Lich King

World of WarCraft: Wrath of the Lich King

PC

Жанр MMORPG

Розробчик Blizzard

Издатель Vivendi

Дата выхода нет данных

Стоит ли говорить, что как только появились свободные полчаса, я понеслась на стенд Blizzard. Посмотреть на контент второго аддона к любимой игре ой как хотелось. Увы и ах, показали немного. Собственно, ничего, кроме кусочка локации Northrend, аборигены которой сильно смахивают на плод слияния культур викингов и шотландских горцев. Таланты, заклинания и прочие интересующие завсегдатаев Азерота вещи оказались старыми. Знающим людям удалось заглянуть в Зуль Альман, который комьюнити ожидает в ближайшем контентном патче, но за 15 отведенных мне минут в инстанс я, увы, не попала.

Зато на презентации для прессы мы кое-что таки выпытали. Старый Азерот ждут перемены. В планах команды переделать квесты в Ashenvale, добавить интересные миссии в тоскливую Dustwallow

Marsh и снять статус «элитные» с групповых заданий в Arathi Highlands и Alterac Mountains (теперь их можно будет выполнить соло). И вообще, разработчики собираются сделать прокачку с первого по шестидесятый более быстрой, ускорив набор опыта и одновременно уменьшив квоту, необходимую для получения следующего уровня. Одним словом, те, кто не раз заводил себе нового персонажа, но пасовал перед долгой дорогой до семидесятого, получат отличный шанс. Кстати, часть этих изменений внедряют в игру еще до аддона. Так что следим за обновлениями.

А сейчас собственно о контенте для персонажей 70+. Расти до последнего, теперь уже восьмидесятого уровня можно будет в гордом одиночестве. Не планируется регулярно загонять игроков в партии для выполнения заданий. Blizzard очень понравилась система ежедневных квестов, которая сейчас позволяет обитателям The Outland неплохо подзаработать. Авторы собираются использовать ее и в Northrend, вот только чуть-чуть отполируют, чтобы разнообразить времяпрепровождение игрока. К вящей радости небольших гильдий, в аддоне добавят еще инстансов, рассчитанных на рейды в десять человек. Статистика показала,

что Каражан бьет по посещаемости остальные зоны для массовых гуляний в The Outland (ну кто бы сомневался?), и разработчики приняли это во внимание. А еще они обещают сделать прогресс для PvE-групп (инстансы на пять, десять, а затем двадцать пять человек) более плавным, casual-friendly, так сказать.

PvP-шников же ждут новые арены, battleground, награды и т. д. И, что немаловажно, переделают таланты всех классов. Кто сказал: «Нерф»?

И несколько слов о героических классах, точнее, пока только об одном – death knight. Остальные находятся в процессе обдумывания и утверждения (а куда спешить, дата выхода аддона еще не названа), по словам гейм-дизайнера проекта, их планируют сделать знакомыми поклонникам вселенной Warcraft, возможно, за основу возьмут героев Warcraft III. Доступ к death knight игроки получат на финальном уровне после выполнения сложной цепочки квестов. Нам выдадут персонажа искомого класса уровня приблизительно 50+, и вперед – по квестам, по инстансам... Но дабы не загромождать отчет с Games Convention 2007, приберегу кое-какие подробности о Wrath of the Lich King для превью. [A]



Офіційний представник компанії "ABC"

м. Харків 10571 732 86 05 www.abc-ua.com

ПАРТНЕРИ:

Компаниа City.com: 10441 501 99 95 502 00 00 502 00 55 10561 373 02 02

Компаниа Вистр: 10561 721 00 21 370 47 00 10562 133 55 56

Компаниа IT link: 10441 457 86 04 490 95 33 www.itlink.com.ua

Топ 5

Самые гнусные герои русских квестов

Мутный взгляд, нулевой IQ, сердце прожженного циника, золотые зубки, через которые наши герои плюются матерком. Руки по локоть в кетчупе. Подозрительный кетчуп. А кетчуп ли это?

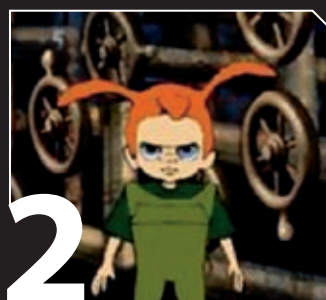
Александр Чепелев



Стася

(«Ядерный титбит 2»)

Эта девчонка переплывает реку на разбухшем трупе и стреляет в «хачика». Она любовница сатаны и любительница похлестать язычком ядерный титбит. Достойная сестра своего братца, также способного раскрыть башку за пропуск в клуб.



Шиза

(«Страшилки: Шестое чувство»)

Сперва эта дама не делает ничего особо гнусного: ну стукнула человека в черном плаще саперной лопаткой и теперь благородно нюхает землю в поисках своей псыны Кутявки. Однако позже она издевается над пьяницей, потерявшим сына, и высмеивает подростка-инвалида. Бу-у-у!



Бруно

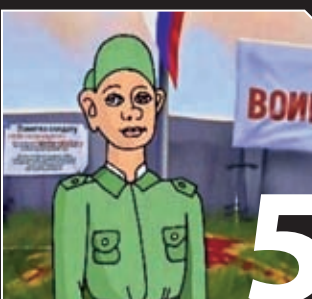
(«Ядерные твари»)

Потешный песик, способный пропустить электрический ток через малютку-бобра, убить бородавчатого Дантеса, стать любовником не менее отвратительной Милены Лисицыной. При этом он еще и умудряется вести собственный ЖЖ.



Саша («Особенности национального развода»)

Он выиграл, а ему взяли и задолжали бабки. Поэтому Саша десяток минут учил должника утюгом, кипятком и прочим кулаком. А еще всю игру изрыгал шедевры вроде «быдловское быдло». Также он спас девушку от насильников, после чего переспал с ней, что само по себе гнусно.



Леха Чайкин («ДМБ»)

Жил-был Леха, паренек с интеллектом устрицы, и забрали его в армию. Там он совершил коричневую кучку банальных дел, овладел жутковатой медсестрой, при этом вылив на игрока Ниагару имбецильных разговоров в стиле «гы-гы».

Превью

Путешествия в будущее и материализация духов

В этом разделе

48	Universe at War
58	Soul Calibur IV
60	Fable 2
64	Call of Duty 4: Modern Warfare
70	Empire Earth III
72	Tabula Rasa
76	So Blond

Universe at War



Межгалактическая война в реальном времени на ваших экранах! Бывшие сотрудники легендарной Westwood Studios уже успели порадовать нас замечательной Star Wars: Empire at War, а сейчас заняты производством, по их словам, едва ли не лучшей RTS в мире.

с. 48

Fable 2

Большой выдумщик Питер Молинье продолжает экспериментировать с жанром RPG. Помимо выполнения эпических заданий, он предлагает нам: новую систему «виртуальных эмоций», возможность завести милых домашних животных и даже опробовать роль беременной и матери. Ну или, соответственно, отца.

с. 60

Soul Calibur IV



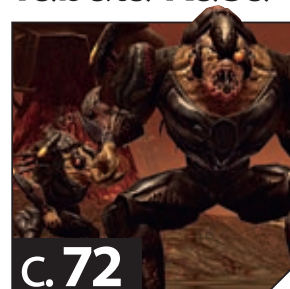
с. 58

Call of Duty 4: Modern Warfare



с. 64

Tabula Rasa



с. 72

Universe at War: Earth



Они пришли (не) с миром

Наверное, лишь голливудские сценаристы свято уверены в том, что если злобные инопланетяне вторгнутся на Землю, доблестные американцы тут же вышвырнут пришельцев обратно в космос, несмотря на всю их технологическую мощь.

Assault

Ростислав Панчук



Паспорт

Жанр стратегия реального времени**Разработчик** Petroglyph Games**Издатель** SEGA**Дата выхода** осень 2007**Web-сайт** www.sega.com/gamesite/universeatwar

О разработчике

Petroglyph Games**Игры** Star Wars: Empire At War + аддон**Web-сайт** www.petroglyphgames.com

Группа бывших сотрудников знаменитой Westwood Studios, подарившей нам стратегическую сагу Command & Conquer. Портфолио у команды солидное, так что Universe at War не должна нас разочаровать.



➔ Стратегия Universe at War предлагает нам другой, более реалистичный сценарий подобного конфликта: чрезмерно амбициозное человечество здесь низложено до статуса надоедливых букашек, которые лишь путаются под ногами, а вершить судьбу нашего мира будут целых три расы Чужих.

О том, что Petroglyph разрабатывает некую таинственную RTS для SEGA, мы знали сразу же после выхода Empire at War, но только недавно лас-вегасская команда рассказала о своем новом проекте. Многие поклонники стратегий, в том числе и автор этих строк, ожидали дальнейшего развития идей EaW: уп-



→ равление планетными системами, космическими армадами, шпионаж и т. д. Как оказалось, Petroglyph замахнулась на еще больший масштаб, но начать решила с одной планеты в Солнечной системе. С возвращением на Землю, генерал!

Пользуясь случаем, мы связались с арт-директором Petroglyph Адамом Исгрином и комьюнити-менеджером Крисом Эйнсворсом и спросили их о ряде особенностей грядущего хита.

Расскажите об основной идее UaW? Что перед нами – идеологический наследник Empire at War или совершенно новая игровая концепция? Похоже, вселенная UaW: EA не будет столь огромной, как в EaW, – никакого множества планет, никаких космических битв, только глобальная карта Земли и больше ничего? Или же эти фишки планируется реализовать в следующих частях серии Universe at War?

Universe at War: Earth Assault – полностью новая игровая вселенная, созданная нами для будущей серии RTS вместе с SEGA. И хотя тут получают дальнейшее развитие и часть тех идей, с которыми мы экспериментировали в Empire at War и аддоне Forces of Corruption, здесь они используются совершенно по-иному. Например, целая фракция Hierarchy с их гигантскими мехами

возникла благодаря мысли о том, как забавно было задействовать имперские разрушители в EaW против целей любых масштабов, выискивая их слабые места. Мы решили создать отдельную фракцию, арсенал которой состоял бы в основном из огромных юнитов, – и вот перед вами результат.

Поскольку UaW – совершенно новая игровая концепция, мы намереваемся сконцентрироваться на уникальных расах и их особенностях, так как хотим предложить по-настоящему различные стили игры за каждую из них. На этом этапе одновременно разрабатывать и космическую, и планетарную части слишком сложно. Лучше мы сначала отшлифуем до мелочей наземный режим и уже потом посмотрим, что еще к нему можно добавить. Земля стала отличным логическим стартом для серии UaW, она позволяет полнее раскрыть такие человеческие черты, как гуманность и долг перед обществом, во время внешней атаки инопланетных захватчиков.

По общему названию серии вы совершенно верно предполагаете, что мы не собираемся останавливаться на одной Земле и планируем расширять игровую вселенную в следующих частях Universe at War. Будут ли в них космические сражения, выяснится позже. Лично я считаю, что мы должны сначала со-

здать лучшую концепцию RTS наземного масштаба, перед тем как добавлять в игру космический компонент, который будет не менее сложным. Отточенный баланс в UaW – сам по себе вызов для нас!

Несмотря на всю глобальность Empire at War, ее тактическая составляющая довольно схематичная – небольшие карты, немного аркадный геймплей, но иначе в проекте подобного масштаба сделать было просто невозможно. В этот раз разработчики вполне осознанно ограничили себя Землей, чтобы максимально качественно реализовать наземную часть игры. Новая интересная концепция, масса свежих идей, отсутствие давления со стороны издателя – теперь у Petroglyph есть все шансы создать такую RTS, как им хочется.

Что вы можете сказать о сюжете игры? Кто такие эти Чужие, почему они пришли на Землю, под силу ли человечеству остановить вторжение? И не боитесь ли вы, что после выхода C&C3, ряд элементов сюжета и геймплея которой в какой-то мере перекликается с UaW (например, огромные мехи Hierarchy и треногу Scrin, схожесть развития базы Novus и базы Scrin), вас могут обвинить во вторичности?

Мы предлагаем три фракции Чужих, за и против которых вы сможете играть в UaW. Одна из них пришла собрать ресурсы планеты, другая следует за первой, вынашивая планы мщения, а третья... Третья просыпается на Земле от тысячелетнего сна, чтобы снова взглянуть в лицо смертельному врагу.

Человечество, очутившееся меж трех огней, переживает далеко не лучшие моменты своей истории. Люди просто не имеют нужных технологий или достаточного количества пушечного мяса, чтобы остановить захват Земли Чужими. Если бы не войска другой расы Novus, в столь подходящий момент прибывшей на нашу злополучную планету, от homo sapiens не осталось бы и следа, а так у нас появилось немало времени, чтобы перегруппироваться и попытаться пережить этот ад.

Как только вы запустите игру, то увидите сами, что все сходство UaW с многими другими стратегиями ограничивается лишь глобальными канонами жанра RTS. История и вселенная UaW уникальны, наши фракции коренным образом отличаются между собой как в масштабах, так и в тактике ведения войны... Я не думаю, что кто-то будет обвинять нас в плагиате после того, как сможет сам увидеть UaW в действии.



«Богатый драматическими элементами сюжет не даст игроку расслабиться»

Конец света для человечества наступает в 2012 году, когда наша планета случайно оказывается втянутой в глобальную межгалактическую войну. Армия вторжения расы Hierarchy захватывает территорию за территорией, практически не встречая сопротивления, силы землян неспособны нанести шагающим крепостям сколько-нибудь серьезный ущерб.

К счастью, гибели всего рода человеческого не произойдет. В тот самый момент, когда до полной победы Hierarchy остаются считанные часы, из гиперпространства выходят передовые экспедиционные корпуса Novus – расы мыслящих машин, имеющих все основания ненавидеть Hierarchy даже больше, чем земляне. И вот, впервые за много лет, Novus застает мир, который еще сопротивляется, мир, который еще не выжжен дотла, как они уже видели не одну сотню раз. А значит, наконец-то они смогут отомстить своим врагам и более того – спасти другую разумную расу от уничтожения. По крайней мере так считают лидеры Novus.

Разработчики не спешат рассказывать обо всех перипетиях сюжета. Еще неизвестно, как себя поведет третья сторона конфликта – раса Masari, которая когда-то помогла полудикому челове-

честву приобщиться к чудесам цивилизации, за что и была боготворима древними египтянами и греками. Сейчас же для Masari пришло время снова показать свою сверхъестественную сущность.

Несмотря на то что главные персонажи в UaW – Чужие, им свойственны отдельные человеческие черты и слабости, это заставляет нас сопереживать их падениям и победам. Ну а богатый драматическими элементами сюжет не даст игроку расслабиться до последней великой битвы за Землю.

Будет ли кампания игры линейной или частично динамической, как в EaW, где игрок, помимо выполнения сюжетных миссий, мог также проводить любые военные операции в заданном квадранте?

И да, и нет. UaW открывается с кампании за Masari, предлагая игроку избрать один из путей разви-

тия дальнейших событий, так что не обязательные задания все же останутся. Но в основной своей части single

будет строго линейным (приблизительно 22–25 миссий, в зависимости от вашего выбора на старте), что компенсирует по-настоящему захватывающая история. Вы начинаете с руководства объединенной армией людей, пытаетесь остановить Hierarchy, но затем быстро переключаетесь на командование силами Novus по мере их прибытия на Землю. Мы специально добавили человечество в первые миссии UaW, чтобы вы смогли понять, почему они не герои и недостойны быть представленными в стане играбельных фракций, перед тем как переходить к собственно кампании. В одиночном режиме вам предстоит сыграть за все три расы (Hierarchy, Novus, Masari), а роскошная финальная миссия станет решающей не только для несчастного человечества, но и для самих Чужих.

Если же вы не хотите быть скованными узкими рамками сюжета, к вашим услугам режим Conquer the World. Последний является прямым аналогом Galactic Conquest из Empire at War, никаких сюжетных ограничений там нет и в помине, а непростые задания (например, захватить

Африку за 10 ходов) станут своеобразным вызовом для вашего стратегического таланта. Количество различных настроек в этом режиме очень велико, так что полководцы со стажем смогут воевать с оппонентом по своим собственным правилам.

Есть ли у нас шанс увидеть переделанные видеоролики в память о сериях C&C и Red Alert?

Многочисленными видеороликами на движке будут щедро усыпаны сюжетные миссии, но full motion video вы не увидите. Причина проста: почти все персонажи UaW – инопланетяне, и даже если бы мы хотели пригласить на съемки видеороликов актеров, это было бы неуместно: нам-то нужны совсем не люди.

Как и Empire at War, грядущий хит от Petroglyph тоже будет состоять из двух частей – глобальной стратегической и наземной тактической, каждая со своими уникальными особенностями геймплея.

На глобальном уровне игрок может наблюдать за всей планетой



«Universe at War – совершенно новая игровая концепция»



→ (выполненной в виде 3D-карты а-ля X-Com), строить на захваченных территориях командные центры, применять супероружие, шпионить за оппонентами, перемещать свои силы, выбирать следующую территорию для атаки или защиты и т. д.

Заметно возмужал и тактический режим – теперь это полноценная RTS со строительством базы, сбором ресурсов и развитием науки, а не просто захват контрольных точек силами десантных отрядов, как в EaW. Смена дня и ночи также окажет самое непосредственное влияние на игровой процесс, и ее обязательно придется учитывать. Все ресур-

сы, собранные в *tactical mode*, будут автоматически добавлены в вашу общую казну на глобальной карте, чтобы затем использоваться для восстановления потрепанного в боях эскорта героя, апгрейдов, даже закупки супероружия, способного уничтожить огромную территорию одним ударом.

В противоположность EaW здесь разработчики решили отойти от идеи множественных армий и сосредоточили основное внимание на героях (по три для каждой фракции). Любой из них обладает собственной армией, и только такая ударная группировка войск способ-

на вести наступательные действия, остальные гарнизоны выполняют чисто защитную функцию и не могут атаковать территории противника. Кроме того, герои на стратегическом уровне имеют уникальные силы и спецспособности (например, вызов подкрепления или сокрытие юнитов на глобальной карте, дабы ввести неприятеля в заблуждение). Естественно, все эти события происходят в реальном времени, так что ждите контратак оппонентов в любой момент.

Не забыт и классический *skirmish* – он как нельзя лучше подойдет для опробования на компьютерном оппоненте новой тактики перед выходом в онлайн, да и вообще, гораздо безопаснее экспериментировать с AI в одиночной схватке, нежели рисковать всей глобальной операцией по захвату Земли.

Расскажите подробнее о фракциях в игре и их уникальных возможностях. Будут ли тут герои и если да, то какие бонусы в бою и глобальной стратегии они предоставляют?

В *Universe at War* есть три уникальные фракции Чужих. Первая –

Hierarchy, та самая враждебная раса с огромными мехами, которая пришла на Землю, чтобы высосать из нее все природные ресурсы. Она использует массивные треноги не только для боя, но и в качестве мобильных заводов, а базы в классическом понимании у них нет – ее роль как раз и исполняют сами мехи. Вы можете строить юниты в любой момент, даже когда ходячая крепость преодолевает очередную гору, кроме того, гигантские мехи тоже позволяют апгрейдить, изменяя конфигурацию слотов (*hard points*) на их корпусе и ногах.

Hierarchy – очень агрессивная фракция, которая после десантирования на поверхность немедленно направляется к вражеским базам, и остановить ее не так уж и просто. Вторая раса – роботы *Novus*, которые последовали за *Hierarchy* на Землю, чтобы противостоять их попыткам уничтожить еще одну планету. Именно *Novus* больше всего подходят под определение «хорошие парни» из голливудских боевиков, хотя и с ними не все так просто. Экономика *Novus* базируется на электронике, а стиль войны больше всего соответствует классическо-



«Разработчики отошли от идеи множественных армий и сосредоточились на героях»



Это ты, сволочь, моих братиков обижал?

my hit-and-run. Novus применяют серии патчей, которые вы сможете загружать в свои юниты и строения, дабы усилить их или добавить новые функции. Так как эта раса неспособна выстоять против других фракций в открытом бою, Novus активно использует различные уловки (stealth-технологии, миражи, силовые поля и т. д.). Novus – самая «многозадачная» фракция в Universe at War, играя за нее, вы всегда будете исполнять минимум три задания одновременно.

И наконец, мы подходим к Masari – древней расе, которая пряталась на Земле после страшной войны с Hierarchy, а теперь пробудилась из-за присутствия своих кровных врагов. Masari – очень сильная и великолепно защищенная фракция, она строит неприступные крепости. Тем не менее ее ахиллесова пята – специфический способ получения ресурсов, предполагающий экстенсивный путь развития. Зато Masari умеют переключать свои войска между светлыми и темными источниками энергии. Это свойство позволяет их армии в зависимости от ситуации наносить дальнбойные артиллерийские удары или же демонстрировать непревзойденное мастерство ближнего боя благодаря мощным силовым полям. Наука – главный ключ к победе Masari, так что оставлять их без внимания даже на пару минут – очень плохая идея.

Когда разработчики очередной RTS громогласно заявляют о трех, четырех уникальных расах, возникает огромное желание отправить их всех на стажировку в Blizzard – чтобы кое-кто понял, как это надо делать по-настоящему. Но в случае с Universe at War, похоже, на стажировку в Petroglyph придется отправлять самих авторов StarCraft – ничего подобного в жанре стратегий мы еще не видели. Три фракции в Universe at War различаются между собой настолько, насколько это возможно в принципе, что и предопределило действительно уникальный стиль игры за каждую из них.

HIERARCHY

Поклонники грубой силы и уничтожения всего и вся, насекомоподобные Hierarchy не церемонятся со строительством своих баз, их главные наступательные юниты – огромные треноги – и есть сами базы. У этих 30-метровых исполинов нет классической полоски жизни, вместо того каждый имеет несколько hard points на ногах и корпусе, на которые позволяет устанавливать специальные апгрейды – от модулей производства техники до дополнительных лазеров и пушек. Только избирательно уничтожив все опорные точки гигантской мехи, противник сможет добраться до ядерного реактора такого монстра и уложить его. А значит, о ковровых бомбардировках забудьте сразу – это бесполезно.

Система hard points позволяет игроку гибко приспосабливать своих подопечных под конкретные задачи даже в разгаре схватки. Например, превратить одну меху в мобильную фабрику по производству техники, а парочку других – в вооруженные до зубов наступательные крепости, практически неуязвимые для врага.

Кстати, мехи Hierarchy могут пересекать любые преграды, их не остановит ни речка, ни горы, но расплачиваться за универсальность приходится чрезвычайно малой скоростью передвижения. Правда,

радиационное оружие Hierarchy в значительной мере компенсирует данный недостаток. Благодаря его разрушительному влиянию на все формы жизни Hierarchy без особого труда сумеет вытеснить оппонентов в углы карты, откуда они уже не смогут выбраться из-за сплошной стены радиации.

Но на одних мехах свет клином не сошелся – в активе Hierarchy немало других мощных боевых машин. Есть и girrer для сбора ресурсов, и пехота grunts, набранная из покоренных рас, которая служит своеобразным пушечным мясом на передовых, и defilers,





Ни фига себе
гаишники строгие!

→ излучающие радиацию. Ну а при создании летающего юнита foo fighter разработчики явно вдохновлялись историями 1940-х годов о НЛО и таинственных огнях в небе. Такие «летающие блюдца» не только обстреливают противника огненными шарами, но и лечат ими дружелюбные войска.

Hierarchy не разменивается на мелочи вроде элитных снайперов или stealth-генератора – зачем им вся эта мишура, если можно отправить на позиции еще парочку-другую тяжелых мехов? Впрочем, от настолько полезной вещи, как генератор искривления пространства, они отказаться не смогли. Юниты в таком состоянии способны без труда проходить через любые материальные преграды, даже через строения и иные юниты, без риска быть атакованными! С помощью данной технологии медленные мехи (и не только они) буквально проскальзывают сквозь линию обороны противника и атакуют слабо защищенные строения в его тылу.

Другие безжалостные технологии вроде пси-контроля (не забывайте, перед нами создатели Red Alert 2!), позволяют Hierarchy сеять хаос в рядах оппонентов, а в сочетании с мутагенным эффектом радиации – с легкостью превращать гражданское население в послушную армию рабов.

NOVUS

Однако нашлись расы, не побоявшиеся бросить вызов Hierarchy. Одна из них – разумные машины Novus, напоминающие своих собратьев из романов Айзека Азимова. Когда-то Hierarchy безжалостно уничтожила органических создателей Novus, чудом уцелели лишь несколько роботов и немного генетического материала, заботливо клонированного машинами. Они и положили начало новой разумной расе.

Novus (в буквальном переводе с их языка – те, кто следует) не только выглядят в стиле hi-tech, они еще и активно используют высокие технологии во всех сферах деятельности. Энергия, сети и коммуникации, нанотехнологии – это все для них. Базы Novus в отличие от Hierarchy стационарные и требуют энергии для функционирования, вынуждая своих хозяев строить огромные энергетические цепи а-ля «Периметр». Вот только здесь они обладают куда большими возможностями. Каждый генератор оснащен собственным stealth-полем и невидим для окружающих, что позволяет размещать постройки максимально близко к вражеской базе. Благодаря

технологии телепортации Novus чрезвычайно мобильны – вы можете в прямом смысле переправить «по проводам» целую армию в любую точку карты, где есть энергоузел. Хотя в тыл противника.

Технический парк Novus вызывает ностальгию по Red Alert 2. Так, variant может маскироваться под объекты ландшафта (как и его предок – mirage tank из RA2), corruptor распространяет компьютерные вирусы, которые выводят из строя или переподчиняют себе вражескую технику, а юркие самолеты-разведчики быстро доложат на позиции о передвижении армий врага. Процесс модификации юнитов Novus смахивает на знаменитую сцену из «Матрицы», где Тринити за пару секунд научилась управлять вертолетом: загрузил патч – и твои подопечные обзавелись новыми спецвозможностями или дополнительными орудиями.

Техника Novus, конечно, не сумеет противостоять грубой силе Hierarchy в сражениях один на один, но мощь расы машин – в грамотной тактике. Еще одна приятная особенность этой фракции – их неправдоподобно высокая способность адап-

тироваться к различным ситуациям. Так, юнит field inverter может использоваться в качестве дальнобойного орудия либо (после небольшого апгрейда) как генератор защитного поля, который сумеет не только отразить, но и перенаправить обратно к врагу снаряды кинетических пушек и ракеты.

Но технологии технологиями, а что делать, если местоположение базы Novus раскрыто, и к вам направляются несколько ходячих крепостей Hierarchy? Ничего страшного. Да, гигантские мехи сравняют с землей центральную часть базы, но к этому моменту все ваши силы будут уже переброшены в другой конец карты благодаря той самой нейронной электросети, которую вы развили все свободное время. Выигранных минут будет более чем достаточно для перегруппировки и контрудара по одиночным мехам Hierarchy. Как с улыбкой отметил арт-директор Petroglyph Адам Исгрин (кстати, боевые осьминоги из RA2 – его работа), Novus по тактике ведения войны больше всего напоминает тараканов – разбежаться при малейшей опасности, чтобы через пару минут снова напомнить о себе.



«Раса Novus по тактике ведения войны больше всего напоминает тараканов»



MASARI

На последней Е3 разработчики наконец-то поведали о третьей стороне конфликта – патриархах Masari. Когда-то они спасли Hierarchy от вымирания, поделившись с ней накопленными знаниями, но благодарности так и не дождалась – те быстро создали на базе полученных технологий новейшее оружие, разгромили благодетелей, после чего начали кровавый путь по галактике. Masari же, спасаясь от полного уничтожения, прибыли на Землю, обосновались на океанском дне и попутно учили человечество античного мира уму-разуму. Вот почему многие юниты Masari отражены в мифологии древних: пирамиды, зиккураты, металлические крылатые солдаты-ангелы, а их главный герой Зевс как две капли воды похож на древнегреческого громовержца. Когда же эта раса проснется от сна в городе на дне океана, их месть тем, кто свергнул их с трона повелителей галактики, будет поистине страшна.

Masari – единственная раса в UaW, обладающая четкой обороной. Hierarchy используют мобильные базы, Novus надеются на быстрое передвижение и кинжальные удары, а вот Masari предпочитают классическую игру от обороны. Они собирают достаточно ресурсов за крепкими фортификациями, а затем радуют оппонентов мощным бронированным кулаком.

Данная раса не использует ни одного из привычных ресурсов Земли, вместо того Masari строят преобразователи вещества, которые конвертируют материю в энергию. Эффективно, но в то же время и опасно, так как данные устройства – это по сути огромные пороховые бочки, и если противник повредит их, взрывная волна может разрушить все соседние строения. С другой стороны, те же генераторы успешно используются в качестве первой линии обороны для целенаправленного уничтожения целых групп противника, так что, играя за Masari, вам придется очень тщательно продумывать конфигурацию будущей базы.

Еще одна интересная черта Masari, во многом сближающая их с Novus, – способность быстро приспособливаться к различным условиям. Вся техника Masari управляется живыми пилотами и разительным образом меняет свои свойства в зависимости от того, кто ею управляет. Например, посадив архитектора в разведывательную машину, вы превратите ее в ремонтное средство. Солдаты также преобразуются, переключаясь между двумя видами энергии – светлой и темной.

Если полководец, играющий за Masari, сумеет сохранить армию в начале схватки и вложить достаточно ресурсов в развитие науки, через очень короткое время он сможет с

легкостью побить обе другие фракции. Весьма интересная головоломка, не правда ли?

А в чем уникальность геймплея Universe at War? Например, как будет выглядеть сбор ресурсов, строительство базы и пр. Какие инновации вы планируете реализовать в AI и интерфейсе игры?

Мы сделали несколько шагов, чтобы отойти от классической схемы ресурсов в RTS, и один из них – полное отсутствие залежей минералов на картах. В UaW каждая фракция использует различные виды материалов, и это приводит к весьма забавным вопросам выбора: что нужно защищать, а что – уничтожать. Hierarchy собирают все попавшееся на глаза – металл, строения, врагов, животных, людей, Novus ограничиваются только металлоломом, а Masari добывают ресурсы «прямо из воздуха», зато их заводы очень хрупки.

Еще одним новшеством UaW станет так называемый тактический динамизм. Благодаря этой системе каждая фракция способна изменять свою тактику на ходу, вместо того чтобы планировать все в начале и надеяться, что вы не ошиблись. У различных рас элементы тактического динамизма реализованы по-разному. Как я уже упоминал раньше, Hierarchy может конфигурировать опорные точки мехов в любой момент, ликвидируя

старые апгрейды и заменяя их новыми. Novus владеет способностью патчить своих подчиненных, работая с двумя патчами одновременно. Подобные усовершенствования имеют весьма широкий спектр действия – от оптических апгрейдов и включения резервной системы жизнеобеспечения до... оверклокинга солдат! Что же касается Masari, то они могут переключаться между светлой и темной энергиями, и стиль игры целой фракции разительно меняется в зависимости от того, какой тип энергии вы используете.

Работая над интерфейсом, мы хотели сделать его максимально интуитивным и минимизированным. Все элементы интерфейса включаются и отключаются по желанию стратега, так что панель управления армиями не будет занимать пол-экрана. Мы постарались максимально упростить процесс активации спецвозможностей ваших подчиненных, даже если они находятся в больших группах или разбросаны по всей карте. Строительство базы и производство техники с легкостью осуществляется с любой точки, и хотя вы вольны выбрать отдельное здание и задать очередь постройки прямо из него, это отнюдь не обязательно – игроку позволено также контролировать работу всех своих заводов и фабрик из глобального интерфейса.



«Осень 2007 года станет настоящим праздником для поклонников жанра»

→ Вы никогда не задумывались над тем, что сбор ресурсов – самый большой анахронизм в жанре RTS? Попытки отойти от него предпринимались неоднократно, но все пока свелось к: а) генерации виртуальных очков при захвате неких контрольных точек; б) автоматическому пополнению вашего счета при выполнении определенных заданий; в) классическому сбору тибериума/минералов/газа/еще чего-нибудь. Скучно и совершенно нереалистично! В Universe at War ситуация гораздо интереснее, здесь ресурсами может служить буквально все вокруг.

Ну а самый эффективный способ ослабить противника в RTS – отрезать его от источника ресурсов. Значит, в нашем случае остается только применить супероружие. Пожалуй, это первая после «Периметра» RTS, где оружие массового поражения служит не столько для уничтожения врага, сколько для отчуждения территорий. Например, генератор черной дыры Novus (привет, Scrin из C&C3!) оставляет после себя лишь выжженную землю. Чем не способ обуздать чрезмерные аппетиты Hierarchy?

Еще одной интересной стороной UaW является ее древо технологий. Но отнюдь не в стиле «купи апгрейд А, чтобы потом приобрести более ценные апгрейды Б и В», как в BfMe, или еще хуже – «собе-

ри деньги для перехода с первого уровня брони/бластеров на второй и третий», наподобие StarCraft.

Как гордо заявляют разработчики, источником вдохновения при создании древа технологий послужили... MMORPG, где тонкой прокачке героя уделяется максимум внимания. Нечто похожее мы видим и в UaW. Каждая фракция в игре имеет три направления развития науки.

Так, для Hierarchy это мутагенез (все, что связано с радиацией), сила атаки и скорость производства, для Novus – коммуникации, нанотехнологии и вычисления. Каждое из направлений в свою очередь состоит из четырех уровней, а результатом исследований станут новые возможности, технологии или вооружение для вашей армии.

Фишка в том, что все открыть банально не получится из-за жесткого лимита на исследования (в обычной сетевой игре – 6 уровней из 12 возможных), так что геймера будут постоянно ставить перед выбором. Попытаться создать троих более-менее сбалансированных героев (а именно к их совершенствованию в конце концов приведет научный прогресс) или же бросить все силы в одну область в ущерб другим и порадовать противника сфокусированной атакой ужасающей силы?

А какие новые музыкальные композиции подготовил для нас Фрэнк Клепаки? Стоит ли нам ждать отсылки к оригинальным сериям C&C и Red Alert или же саундтрек UaW будет совсем другим?

Фрэнк создал новые композиции для игры в трех совершенно различных стилях, и все они, вне сомнения, обещают быть фантастическими. Музыка Hierarchy будет сочетать heavy metal с гитарными фрагментами и драйвовым хард-роком. Композиции Novus, наоборот, электронные, и, возможно, напомнят вам несколько треков из ранних игр в серии C&C. Наконец, мелодии Masari имеют ярко выраженный симфонический оттенок, в стиле Carmina Burana Карла Орффа плюс Enigma. Музыка Masari не просто эпическая, она действительно соответствует их философии.

Сможем ли мы увидеть в Universe at War next-gen-уровень визуального оформления? Какой движок используется для вашей новой игры – усовершенствованный engine Empire at War или созданный с нуля? На какие системные требования мы должны ориентироваться?

В игре применен существенно модифицированный и обновленный движок EaW, который поддерживает DX9 и DX10, шейдеры 2.0 и выше, а уровень детализации и качества

будет вполне соответствовать современным требованиям. В то же время мы пытаемся максимально оптимизировать игру под наибольшее число компьютеров. Конечно, чем мощнее ваша игровая система, тем лучше и эффективнее будет выглядеть UaW, но и на устаревших PC игрок сможет оценить геймплей, не борясь с низким fps.

Как насчет сетевого режима? У EaW были определенные недостатки с мультиплеером... Что за инновации вы планируете внедрить, дабы сделать Universe at War по-настоящему популярной в онлайн?

Для начала, мы используем платформу Microsoft Live Anywhere в сетевом режиме, так что вы сможете наслаждаться более стабильными соединениями, нежели в EaW/FoC. Для игры в Сети вам вполне хватит бесплатного Silver-аккаунта, но если захотите померяться силами с пользователями X360 (кто же из хардкорных PC-стратегов откажется от такого удовольствия? – Прим. авт.), а также получить дополнительные бонусы вроде голосовой связи, рейтинга достижений и т. д., тогда лучше остановиться на платном Gold-аккаунте MS Live!

Создавая сетевой режим, мы пытались учесть пожелания каждого потенциального игрока. Для начинающих предлагаем стандарт-



ный multiplayer, где одновременно могут сразиться до восьми человек на PC и до четырех – на X360. В этом режиме время одиночной партии будет составлять в среднем 20–25 минут.

Для поклонников быстрых сражений мы специально создали новый режим DEFCON, который вы можете включить в любой сетевой игре. Его особенностью является автоматическое развитие науки по мере падения показаний особого счетчика, т. е. каждую пару минут. Когда же индикатор DEFCON опустится до первого уровня, все игроки будут обладать максимальным уровнем технологий, и начинается настоящий армагеддон – кто кого уничтожит быстрее. Партии DEFCON в среднем продолжаются 10–12 минут, что делает их идеальным вариантом для интернет-кафе или игровых турниров.

Для тех стратегов, которые не любят столь быстрого развития событий, предназначен классический Conquer the World. Победите оппонента на его территории – и оккупируйте ее, проиграйте на своей – и вам придется отбивать ее снова. Чем больше территорий вы завоевали, тем выше ставки, и по мере захвата планеты риск потерять все возрастает неимоверно, особенно когда играете с сильными противниками. Но самое приятное в этом режиме то, что пользователь не обязан сидеть в нем безвы-

лазно до победного конца, – даже если вы играли всего десять минут, ваш прогресс сохраняется, и вы сможете продолжить в любое удобное время.

Кроме того, за победы в особо трудных битвах полководец получает специальные медали, которые пригодятся в сетевых баталиях для получения бонусных юнитов или общих усовершенствований. Вы можете использовать до трех медалей одновременно, и они порой хорошо помогают в схватке с очень сильным оппонентом. Конечно, в турнирах медали будут отключены, да и в обычном сетевом режиме никто не запрещает отказаться от них, чтобы не перегружать игру.

SEGA анонсировала выход UaW и на Xbox 360. Несмотря на все заявления EA LA, схема управления S&C3 на X360 оказалась на порядок хуже, чем в PC-версии. Как вы планируете избежать подобной ситуации? И еще – если владельцы PC и X360 станут играть вместе в онлайн, как будут уравни-

ваться их возможности? Надеемся, не путем урезания интерфейса компьютерного варианта?

Universe at War первоначально создавалась для PC, и обещаю вам – PC-версия никак не пострадает от портирования игры на консоль Microsoft. Мы очень рады, что сумели создать очень удобный и простой интерфейс для PC-варианта, это в значительной мере упростило нам работу по портированию UaW на X360.

В версии UaW на X360 основной упор сделан на командование отрядами, так как воплотить на приставке управление единичными юнитами по понятным причинам весьма проблематично. Мы также попытались как можно дальше уйти от идеи эмуляции мыши, ведь для консольного игрока это просто самоубийство. Кроме того, в X360-версии реализовано быстрое перемещение ваших отрядов с помощью панели радара, что делает X360-вариант более приспособленным для коротких матчей.

Мы не создавали никаких искусственных ограничений для консольных и PC-игроков и не собираемся

навязывать им кросс-платформенные баталии, если они этого не захотят. В то же время мы уже видели бета-тестеров, которые с геймпадом в руке чувствуют себя не менее уверенно, чем рыцари клавиатуры и мышки, так что говорить о несомненном превосходстве PC не стоит.

В свою очередь мы хотим сделать лучшую из возможных схем управления для X360. В конце концов, контроллер ее имеет немало опций, и с умом использовать их – это тоже в какой-то степени вызов для нас.

Забавно, но почти в том же уверяли нас и в EA LA, а результат получился весьма далеким от ожидаемого. Впрочем, если Petroglyph сумеет толково реализовать RTS-схему на консолях, слава им и почет, а кросс-платформенность RTS автоматически приведет к увеличению бюджета стратегических проектов, что положительно скажется на их качестве. Вообще с учетом немалого опыта команды и гигантского потенциала, заложенного авторами в Universe at War: Earth Assault, можно не сомневаться – осень 2007 года станет настоящим праздником для поклонников жанра.



«PC-версия не пострадает от портирования игры на Xbox 360»

Soul Calibur IV

Георгий Чекан



Тут сделаем разрезик, а вон там – вытачку

Путь меча, или Сага о четвертом разmere

Цикл Soul Calibur всегда выделялся среди собратьев по жанру. Яркие персонажи, богатство околoигровой истории и неумный эротизм, о котором чуть позже, сделали проект безумно популярным. Разработчикам удалось вокруг старой как мир идеи построить красочную вселенную, не менее интересную, чем собственно геймплей.



➔ В каждую часть саги авторы пытались привнести что-нибудь, позволяющее отвлечься от бесконечных боев. Килобайты текста, сопровождавшие героев, арену и даже весь арсенал оружия, различные режимы игры, несметное количество секретов и скрытых бонусов сделали Soul Calibur намного большим, нежели просто файтинг. Представленная в третьем эпизоде возможность создавать собственных бойцов лишь укрепила уверенность в том, что разработчики рассчитывают на благосклонность не одних только киберспортсменов и фанатов жанра. И действительно, в свое время Soul Calibur III попала в число любимых игр для вечеринок.

Но прошло время, и с выходом консолей нового поколения, которые предъявляют эксклюзивные права на внимание гостей, появилась потребность в новом смачном рубиcове. Namco решила не

изобретать велосипед и слабая файтинг с разномастными красавицами и красавцами для широчайшей аудитории. Пока неизвестно, остаются ли за бортом киберспортсмены, ведь игра сразу попадет на консоли. Дело в том, что обычно японские файтинги сначала выходят на аркадных автоматах, где игры опробует самая хардкорная публика. И только затем, учтя пожелания, исправив найденные баги, авторы выпускают консольную версию. Остается надеяться, что отказ от традиционной схемы не повлияет на качество геймплея и баланс, с которым у серии традиционно проблемы.

По поводу остальных аспектов игры можно не волноваться – в

бой идут графические и вычислительные возможности обеих ведущих консолей. О поддержке режима 1080p пока достоверно не известно. Загвоздка в одной важной особенности жанра – файтинг должен стабильно поддерживать 60 fps, не больше и не меньше. А помимо графических красот, освещения и теней, разработчики планировали ввести незначительные, не влияющие на геймплей элементы физики в реальном времени. Надеемся, японцам удастся добиться нужной производительности на двух различных платформах, да еще и на необкатанных devkits, и геймеры не останутся в обиде.

Помимо технических прелестей, нам обещают все прелести игры по Сети – онлайнное сообще-

«Сильно подскочила средняя пышность форм на квадратный сантиметр»

«Визитная карточка серии – сочащийся изо всех дыр эротический подтекст»



Вольдо с возрастом становится все сексапильнее...

Паспорт

Жанр fighting
Разработчик Project Soul
Издатель Namco Bandai
Дата выхода 2008
Web-сайт www.soularchive.jp

О разработке

Project Soul
Игры цикла Soul Calibur
Web-сайт www.soularchive.jp

Это внутренняя студия Namco, и единственная задача ее – разработка игр из серии Soul Calibur.



Зигфрид – наше неизменное «ня»



щество, рейтинговые бои и прочие полезные вещи. К тому же в четвертой части мы найдем переключавший из предшественницы редактор персонажей и широкие возможности для кастомизации имеющихся героев. В новом Soul Calibur свежесозданный боец получит шанс участвовать в интернет-поединках, сражаясь за гегемонию кольчужного бикини во всем мире.

Ну и конечно, никуда не денется визитная карточка серии – сочащийся изо всех дыр эротический подтекст. Разработчики решили не ограничиваться намеками и использовать данный природой потенциал на всю катушку. Суммарная поверхность нарядов, как водится, станет еще меньше – даже Вольдо щеголяет вырезами в самых неожиданных местах, не говоря уже о сестрах Софитии и Кассандре, одетых (или скорее раздетых) греческими воительницами. Параллельно сильно под-

скочила средняя пышность форм на квадратный сантиметр. Всесторонней демонстрации пресловутых форм способствует умная камера, при бросках и спецатаках принимающая самые интересные положения. Особенно хорошо все это видно на примере Айви, которая, если бы не бурная молодость, могла бы уже воспитывать внуков. Вместо того всеобщая любимица по-прежнему размахивает фирменным хлыстообразным мечом, носит наряд, состоящий из сапог на высоченных каблуках и пары тряпочек, и собирает тысячи влюбленных взглядов и декалитры слюны.

Самым беспристрастным игрокам покажется, что где-то среди всей этой полигонной вакханалии должен бы затеряться сюжет, традиционный для игр серии. Soul Calibur IV не будет продолжать историю предыдущей части – слишком много различных концовок и логически завершенное

повествование не дают пространства для маневра. События четвертой части развернутся вокруг злодеяний все того же Soul Edge – его, по всей видимости, так и не удалось уничтожить. На сей раз в центре внимания оказывается отец, которому приходится убить собственного сына, поддавшегося злу легендарного клинка. В каком виде будет реализована сюжетная компания, неизвестно, но на отсутствие идей Namco никогда не жаловалась.

Остальные обещания довольно типичны – интерактивные арены, реалистичное окружение, отличная графика и анимация, улучшенный AI. Ничего революционного, но зато поводов сомневаться в искренности Namco пока нет.

В общем, остается только ждать и обзаводиться новой консолью – Soul Calibur IV определенно того стоит.



Fable 2

Владимир Куценко

«Это не просто игра, а своеобразная социальная среда»



Курс молодого героя

Легенда, творить которую предстоит вам, – одного этого уже достаточно, чтобы привлечь внимание тысяч игроков. Здесь в популярной форме объяснят, как становятся настоящими героями, и отправят в огромный мир, полный возможностей прославиться, разбогатеть и обрести власть.



Первая часть Fable была одной из лучших RPG на Xbox и впоследствии на PC. Игра отличалась огромной свободой действий, возможностью вырастить собственного героя и определить его судьбу. Стать мальчишке великодушным рыцарем или хлад-

нокровным злодеем, убивающим просто ради удовольствия, жениться ему или остаться холостяком, заняться торговлей или просто отправиться путешествовать – в Fable любому находилось занятие по душе. Игра была очень тепло встречена и геймерами, и прессой,

«При создании второй части перед авторами не стоит задача сделать стандартный сиквел»



Паспорт

Жанр action/RPG
Разработчик Lionhead Studios
Издатель Microsoft Game Studios
Дата выхода 2008
Web-сайт www.fable2.com

О разработчике

Lionhead Studios
Игры Fable, The Movies, цикл Black & White
Web-сайт www.lionhead.com

В английской компании, возглавляемой Питером Молиньё, трудятся преимущественно выходцы из Bullfrog, предыдущей студии мэтра. За десять лет с момента основания Lionhead успела хорошо зарекомендовать себя благодаря трем успешным проектам.



Мы строили, строили...

хотя и сильно отличалась от образа идеальной RPG, обещанной разработчиками. Неудивительно, что после этого Lionhead Studios принялась за Fable 2.

Как заявляет сам Питер Молиньё, при создании второй части перед авторами не стоит задача сделать стандартный сиквел с улучшенной графикой, новыми квестами, умениями и локациями – естественно, все это в Fable 2 будет. Основная цель Lionhead – на-

учить игрока испытывать эмоции по отношению к своему герою, окружающему миру и другим персонажам. Он должен чувствовать себя нужным и любимым, и достичь такого эффекта Молиньё хочет, используя три ключевых фактора. Во-первых, это семья. Жениться разрешилось еще в первой Fable, но в продолжении данная идея получит свое дальнейшее развитие. Теперь главный герой может вдобавок стать отцом (или,

соответственно, матерью). Да-да, во второй части нам разрешат играть как за мужчину, так и за женщину. И если роль мужчины проста – сделал ребенка и пошел дальше драконов укрощать, то для женского персонажа все гораздо серьезнее. Малыша придется самостоятельно вынашивать, причем во время беременности нельзя будет, как прежде, свободно гулять по миру и совершать подвиги – в общем, как в жизни.

Скорее всего, с рождением ребенка будет связана серия квестов, так что скучать девять месяцев игрового времени не придется. Но не думайте, что как только вы получите на руки орущего младенца, жить станет легче. За малышом нужно ухаживать, его надо воспитывать. Потом дитя начнет перенимать основные черты своего родителя. Система морального выбора из Fable никуда не делась: герой по-прежнему может быть как добрым самаритянином, оказывающим помощь всем встречным, так и отъявленным хулиганом, разбойником и негодяем. Только теперь от нашего решения зависит будущее чада:

«Система морального выбора из Fable никуда не делась»



→ «Ведомый AI пес подстраивается под действия игрока»



кем он станет – наглым забиякой, издевающимся над сверстниками, или тихоней, который и мухи не обидит. Участие ребенка в игре не ограничится одними лишь Sims-элементами, в Fable 2 будет ряд квестов, где задействованы домочадцы главного героя. Впрочем, разработчики подходят к этому элементу геймплея с большой осторожностью, дабы возрастной рейтинг не оказался слишком завышен.

Второй способ вызвать эмоции игрока – признание его заслуг окружающими. Помните, как в Fable вы разгуливали по улицам городов, хвастая с трудом добытыми трофеями? В продолжении эта идея найдет свое дальнейшее развитие. NPC будут соответствующим образом реагировать на ваши поступки: уважать за добрые дела или бояться, если вы прослывете жестоким злодеем. Никуда не денется и зависимость внешнего вида от действий героя. Заработали положительную репутацию? Можете радоваться сияющему нимбу. В детстве мучили кошек и отрывали лапки мухам? Не удивляйтесь, если на голове вырастут рога, а кожа станет мертвенно бледной.

И наконец, самый важный, по мнению Питера Молинье, элемент Fable 2 – наличие у игрока собственного домашнего животного, в данном случае собаки. Щенок достанется протагонисту еще в де-

тстве и будет расти вместе с хозяином. Экстерьер позволит настроить самому: выбрать породу, окрас и многое другое. Поступки героя отразятся и на его питомце: злодею придется путешествовать в компании с кровожадным псом Баскервильей, а добряка станет сопровождать местный вариант Лэсси.

Примечательно, что в Fable 2 не планируется абсолютно никакой системы управления собакой, никаких команд вроде «За мной» или «Укуси того врага за пятку». Поведение животного старались сделать максимально реалистичным, так что ведомый AI пес будет самостоятельно подстраиваться под действия игрока. Когда герой просто стоит на месте, собака спокойно лежит или резвится неподалеку. Стоит только пойти куда-то – она тут же это заметит и пристроится рядом. Молинье во время демонстрации на GDC 2007 обращал особое внимание на то, что в отличие от компаньонов во всех других играх четвероногий друг в Fable 2 не плетется позади хозяина, идя по его следам, а забегает вперед, осматривает местность и громким лаем привлекает внимание, если обнаруживает что-то интересное.

Поведение собаки зависит и от того, где она находится. На знакомой территории питомец чувствует себя уверенно, может убежать

«Возможности, которые обещает Питер Молинё, выглядят очень соблазнительно»



далеко от героя. В оживленном городе животное держится максимально близко к хозяину, чтобы не потеряться. В незнакомой местности пес постоянно настороже и регулярно отправляется на разведку.

Последнее умение особенно важно, ведь разработчики отказались от мини-карты, дабы побудить нас активнее исследовать окружающий мир. Раньше можно было даже не смотреть, что происходит на экране, и бегать, глядя только на схематичное изображение уровня. Теперь игрок будет вынужден ориентироваться лишь по тому, что он видит своими глазами, да еще по подсказкам собаки-проводника.

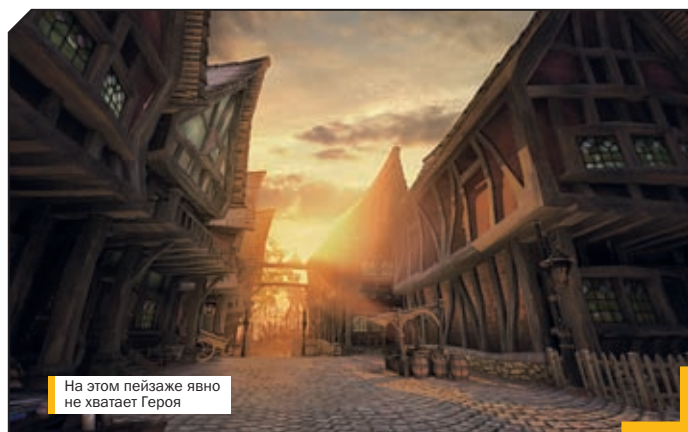
Естественно, пса необходимо воспитывать. Для этого используется система жестов и восклицаний, применявшаяся еще в первой Fable. Если собака сделала то, что вам не понравилось, скажите ей «Нет», если не поможет – накричите на нее. Также щенка можно хвалить, ласкать, играть с ним.

Ну а еще собака будет принимать непосредственное участие в боях, действуя согласно собственным побуждениям, а не приказам игрока. Она сможет оценивать, какие противники представляют наибольшую угрозу для протагониста, и атаковать их в первую очередь. Если герой вооружен мечом, пес сначала нападет на врагов с оружием дальнего боя, если

ружьем – бросится на недругов с мечами и булавами и будет изо всех сил стараться не подпустить их к хозяину.

По словам Питера Молинё, главная задача собаки в Fable 2 – любить своего владельца, помогать ему во всем и ни в коем случае не мешать. Потому не стоит беспокоиться, что, к примеру, она раньше времени потревожит врагов – почуяв неприятеля, сообразительная псина благоразумно останется на безопасном расстоянии и подождет вашего решения. Не предусмотрена и ее смерть в бою, иначе возник бы риск того, что игрок будет вынужден регулярно перезагружаться из-за гибели любимца. В пылу схватки, правда, собака может получить травмы – тогда она начнет хромать, жалобно скулить, но после ее нетрудно вылечить. Однако согласно сюжету ваш питомец в конце концов таки погибнет... Правда, обидно?

Кстати, о сюжете. Действие Fable 2 развернется через 500 лет после событий первой части, и за пять веков мир успеет серьезно измениться. Забудьте о «крупных» городах с парой десятков зданий – теперь они напоминают настоящие средневековые мегаполисы с храмами, замками, трущобами, торговыми и жилыми районами. Разработчики обещают реализо-



вать в Fable 2 полноценную экономическую систему со своими рыночными законами. Игрок сможет стать хозяином торговой лавки или таверны, землевладельцем или мэром. При желании позволено будет даже купить всю недвижимость или занять трон короля игрового мира!

Во время GDC 2007 Питер Молинё обмолвился, что во втором эпизоде планируется реализовать поддержку Xbox Live!, причем скорее всего дело не ограничится простым скачиванием дополнительного контента. Не исключено, что разработчики добавят кооператив, но пока достоверной информации об этом нет.

Над Fable 2 сейчас трудится около 70 человек, но вряд ли стоит

ожидать релиза в самом начале 2008 года – слишком большой объем работ предстоит выполнить. В данный момент основные усилия специалистов из Lionhead направлены на улучшение графики игры, оттачивание баланса и боевой системы.

Все возможности, которые нам обещает Питер Молинё, выглядят очень соблазнительно, и если компания сумеет их реализовать, Fable 2, пожалуй, переключит популярность свою предшественницу. Будем надеяться, на сей раз ничто не заставит разработчиков идти на жертвы и отказываться от многих интересных функций. Ведь свежи еще в памяти все невыполненные обещания относительно первой Fable!

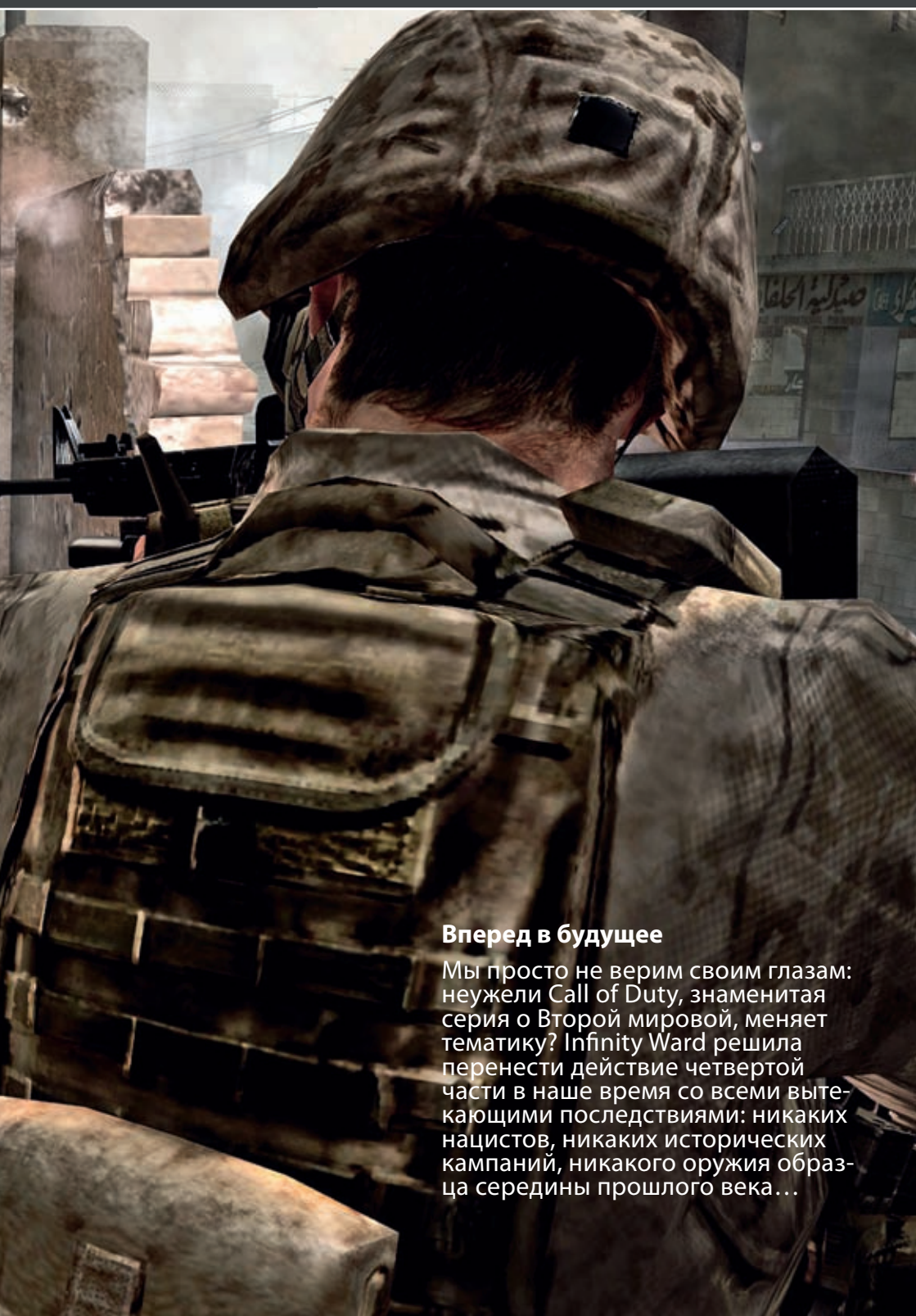
Марат Баширов

Call of Duty 4: Modern Warfare



«Infinity Ward решила перенести действие четвертой части в наше время»

«Недостаток реалистичности в Call of Duty с успехом компенсировался вниманием к деталям и захватывающей кинематографичностью»



Вперед в будущее

Мы просто не верим своим глазам: неужели Call of Duty, знаменитая серия о Второй мировой, меняет тематику? Infinity Ward решила перенести действие четвертой части в наше время со всеми вытекающими последствиями: никаких нацистов, никаких исторических кампаний, никакого оружия образца середины прошлого века...

Паспорт

Жанр first person shooter

Разработчик Infinity Ward

Издатель Activision

Дата выхода осень 2007

Web-сайт www.charlieoscardelta.com

О разработчике

Infinity Ward

Игры Call of Duty, Call of Duty 2

Web-сайт www.infinityward.com

Калифорнийская Infinity Ward была основана выходцами из студии «2015», работавшими над Medal of Honor: Allied Assault. В 2003-м компания выпустила свой дебютный проект Call of Duty, ставший одной из лучших игр о Второй мировой, и в том же году перешла под крылышко Activision.



➔ Вообще-то среди многочисленных игр, посвященных различным войнам, не так уж легко найти проекты, которые бы достоверно передавали сам дух войны. Наверное, лучше всего с этой задачей справляются Operation Flashpoint и Call of Duty. Первый цикл до сих пор остается чуть ли ни единственным глобальным симулятором военного конфликта, а второй... напоминает патристический американский блокбастер «Спасение рядового Райана». Впрочем, некоторый недостаток реалистичности в Call of Duty с успехом компенсировался вниманием к деталям, интересной подачей сюжета и захватывающей кинематографичностью. ➔



Штраф за превышение скорости



Разработчики Call of Duty 4: Modern Warfare обещают сохранить все характерные для сериала особенности, а также внедрить несколько серьезных нововведений. Одной из наиболее значительных реформ стал уход с плодотворной нивы Второй мировой и перенос событий в наше время, на Ближний и Средний Восток и в Восточную Европу. Хотя сотрудники Infinity Ward и открещиваются от каких-либо параллелей с сегодняшней геополитической ситуацией, в новом сценарии легко угадываются актуальные мировые проблемы. Конфликт в игре завязан на террористической деятельности двух крутых злодеев и их подручных, называемых Четырьмя Всадниками (очевидно, по аналогии с четырьмя всадниками Апокалипсиса). Одним из ключевых антагонистов станет русский националист Закаев (Zakhaev), желающий вернуть на карту мира СССР и развязать гражданскую войну. Помогает ему в этом военный диктатор Аль-Асад

(Al-Asad), бесчинствующий на Ближнем Востоке.

По законам жанра такие проблемы не могут оставаться нерешенными. Шумные американские морпехи отправляются гасить пламя терроризма в горячей точке, а с проблемами в Восточной Европе и России разбираются британцы из парашютно-десантных частей особого назначения. События разворачиваются в довольно сжатые сроки, игрока постоянно перебрасывают из одной части света в другую. Перемещение осуществляется интересным образом: камера в реальном времени взмывает в облака к глобальной «спутниковой карте».

Авторы отказались от роликов между миссиями и четко выстроенной кампании. Вместо этого геймерам обещают своеобразный интерактивный аналог знаменитого телесериала «24». Основное повествование ведется от лица двух персонажей: американского пехотинца и английского десантни-

«Шумные американские морпехи отправляются гасить пламя терроризма в горячей точке»

«На спецэффекты явно не пожалели времени и денег»



ка. Поиграть дадут и за других участников конфликта, в том числе за наших хорошо вооруженных врагов. Также готовьтесь к важным флэшбэкам с участием знакомого фанатам серии Call of Duty капитана Прайса. Именно этот усатый англичанин станет одним из исполнителей неудавшегося покушения на жизнь Закаева на территории Украины. Надеемся, что капитана вновь озвучит великолепный Майкл Гью (Michael Gough).

Еще одним значительным отличием Modern Warfare от других частей Call of Duty является «очеловечивание» виртуальных персонажей. Достичь этого специалисты собираются прежде всего за счет современных графических технологий. Если вы испытывали блаженство от картинки Call of Duty 2, то красоты Call of Duty 4: Modern Warfare наверняка заставят вас прослезиться. Первое, что бросается в глаза, – высокая детализация. Приблизившись вплотную к соратнику, вы сможете рассмотреть стежки на форме, точное время на его часах и увидеть, как капельки пота скатываются по загорелому лицу. Вряд ли кто-то будет заниматься подобной ерундой в разгар военных действий, но подобное

«Разработчики вообще не слишком приветствуют современные веяния в геймплее»

отношение к мелочам внушает глубокое уважение. Уровни также выглядят достаточно интересно, хотя восточные улицы и страдают от засилья коричневой гаммы (настоящий бич пех-ген-проектов). К счастью, набор локаций в игре весьма разнообразен. Кроме вымышленных арабских городов, которые будут рушиться на наших глазах, игроков забросят на огромное военное судно, в Припять и т. д. Местные декорации, кстати, нельзя с легкостью превратить в груды кирпичей, как то планируют сделать, например, в Battlefield: Bad Company. Разработчики вообще не слишком приветствуют современные веяния в геймплее и предпочитают придерживаться собственной концепции. Этим и объясняется некоторая консервативность одиночного режима Modern Warfare.

Не стоит опасаться, что после переноса сюжета Call of Duty в наше время она превратится в тактический шутер и составит конкуренцию G.R.A.W. Глава студии Infinity Ward Грант Колльер (Grant

Collier) утверждает, что подобного уж точно не случится. Поклонников вновь ждет динамичный боевик с небольшими периодами затишья (как в первой части). Никуда не делись перебежки от одного укрытия к другому, равно как и наступательные и оборонительные миссии. Благодаря современному сеттингу авторы сумели разбавить классический набор заданий секретными снайперскими вылазками, во время которых вы наверняка оцените все прелести местной системы динамического освещения. Незамеченным не останется и расширенный арсенал. Зид Рике (Zied Rieke), главный дизайнер примочек (подствольные гранатометы, снайперская оптика, лазерные прицелы, глушители) и использовать различные гаджеты (прибор ночного видения, специальные

светящиеся в темноте ленты-маркеры, помогающие опознавать союзников).

Хотя большинство глобальных разрушений в Call of Duty 4 контролируется скриптами, у игрока вряд ли возникнет ощущение, что его обделили. Во многом это достигается за счет возможности стрелять сквозь стены (враги такого делать не умеют) и расстреливать автомобили. Взрывы, кстати, невероятно зрелищны. На спецэффекты разработчики явно не пожалели времени и денег.

Дело не ограничится пешими прогулками по местным локациям, нам дадут покататься на американском вертолете, танке M1A1 Abrams, попробовать себя в роли оператора различных стационарных орудий. Одним из самых запоминающихся моментов станет полет на борту «летающей крепости» AC-130H, реальный прототип которой обходится Министерству обороны США более чем в 132 млн долл. Всплываясь в серые силуэты врагов сквозь прибор ночного



Американский ниндзя



видения с высоты в несколько сотен метров, игрокам предстоит ощутить себя безымянными героями военной хроники, бросающими бомбы и расстреливающими все вокруг из мощного пулемета.

Однопользовательский режим Call of Duty 4 напоминает смесь из голливудских боевиков, снятых по романам Тома Клэнси. Эта часть не станет откровением в плане гейм-дизайна, но наверняка привлечет внимание игроков, которым нравится выпускать в противника по нескольку обойм и наблюдать за разрушительным действием волны ядерного взрыва. В то же время мультиплеер четвертой части кажется достаточно оригинальным и необычным. Напомним: до релиза Gears of War именно Call of Duty 2 занимала одну из лидирующих позиций в рейтинге наиболее популярных развлечений в Xbox Live! Неудивительно, что от Call of Duty 4 ожидают многого. Однако уже сейчас ясно – нам предстоит некото-

рые разочарования: например, совместная игра между владельцами версий для Xbox 360 и PC (как в Shadowrun) не предусмотрена. По мнению Гранта Колльера, система Live Anywhere, предлагаемая Microsoft, не способна обеспечить равенства между компьютерщиками и приверженцами приставок. К тому же на PC можно настроить выделенный сервер, что поможет почти в два раза увеличить количество играющих на одной карте (до 32 человек) по сравнению с версиями для Xbox 360 и PlayStation 3. Еще один минус – покататься на танках и джипах в многопользовательском режиме не дадут.

Впрочем, отлично продуманный геймплей компенсирует подобные недостатки. В Call of Duty 4 имеется система постепенного набора опыта и выделено несколько классов (атакующий, тяжелая огневая поддержка, специальные силы, подрывник), с которыми фанаты уже могли столкнуться в Call of Duty 3.

«Однопользовательский режим Call of Duty 4 напоминает смесь из голливудских боевиков»



«Отлично продуманный геймплей компенсирует недостатки»

Сначала доступно только несколько вариантов. После набора определенного ранга у геймеров появится возможность сделать собственный класс, подобрав основное и дополнительное оружие, вид гранат, форму, а также три основных перка (специальные способности): умение глушить GPS, ходить бесшумно, увеличивать мощность оружия или другие. Добавлен интересный классический прием: перед тем как у игрока окончательно исчерпается запас здоровья, он способен из последних сил вытащить пистолет и всадить пулю противнику в лоб. Есть даже возможность совершить самоубийство (!),

«Совместная игра между владельцами версий для Xbox 360 и PC не предусмотрена»

не дав оппоненту заработать очки. Еще одно оригинальное нововведение – так называемые «вызовы» (challenges). Застрелите трех врагов, не умирая, – и получите доступ к радару; заберите жизни у пяти оппонентов подряд – и радуйтесь огневой поддержке с воздуха и т. д. Всего разработчики предусмотрели около сотни бонусов, которые заставят вас подолгу сидеть в сети, пробуя силы в различных режимах: *Deathmatch*, *Capture the Flag*, *Search*

and Destroy и др. В дополнение вышеперечисленному Infinity Ward снабдила свой проект набором модификаций, отключающих HUD, регенерацию здоровья или гарантирующих реалистичную систему повреждений. Возможностей столько, что мультиплеер Call of Duty 4 впору продавать в отдельной коробке.

Мы уже упоминали название Call of Duty рядом с Operation Flashpoint. Наверное, первая часть

знаменитого сериала и не заслуживает такого сравнения, однако четвертый эпизод определенно будет этого достоин. Как и знаменитый симулятор от Bohemia Interactive и Codemasters, новый американский шутер постепенно выбирается из своей зрелищной голливудской скорлупы, обнажая всю бессмысленность и жестокость современной войны, свидетелями которой мы надеемся никогда не стать.

Интересные факты о серии Call of Duty



➔ В одном из эпизодов американского телесериала The Office шутер Call of Duty используется в качестве инструмента для выработки командного духа в коллективе.

В Call of Duty существует огромное количество аллюзий с популярными голливудскими фильмами («Спасение рядового Райана», «Грязная дюжина», «Враг у ворот» и даже «Индиана Джонс и последний крестовый поход»).

Имя одного из танковых командиров в Call of Duty 2 звучит как Грета Гарбо (Greta Garbo).

По словам военного советника серии Call of Duty Хэнка Кирси (Hank Keirse), американским солдатам, находящимся сейчас в Ираке, очень нравится Call of Duty.

Empire Earth III

Олег Козак



Война сквозь века

Серия Empire Earth всегда имела свою изюминку! До чего же весело было нанимать наилучших латников и арбалетчиков для борьбы с вражескими танками – бедные танкисты не знали, куда деваться, когда их окружали грозные бойцы с двуручными мечами!

➔ Объединенные прелести Civilization и Age of Empires – да от этого же не откажется ни один любитель стратегий! Но возникает вопрос: а нужно ли в RTS неисчислимое множество эпох, исследований и юнитов, если они практически ничем, кроме внешнего вида, не отличаются? Может быть, лучше уж по традиции не замахиваться на столь значительный временной промежуток, зато сделать игру качественную и максимально (насколько это допускает сам жанр) правдоподобную?

Специалисты из Mad Doc решили прислушаться к подобным заявлениям игроков, однако поступили оригинально – в третьем эпизоде количество эпох сократили до пяти, но покрывают они все тот же период времени. Теперь мы начнем с древности, пройдем через средневековье, колониальную эпоху, современность и закончим будущим.

Число потенциальных участников конфликта тоже сократили –

нам предстоит выбирать между западной (Western), ближневосточной (Middle-Eastern) и восточной (Eastern) цивилизациями. Внутри каждой, конечно, есть разделение на нации, но отличаться одна от другой они будут не слишком сильно, разве что специализацией: например, Англия изначально получит более продвинутый морской флот, нежели прочие западноевропейские страны.

А вот разница между цивилизациями, по заявлениям самих разработчиков, будет поистине огромной – не только в плане юнитов и технологий, но и в отношении самой тактики ведения боя. Козырь западных стран – высокие технологии (и, соответственно, мощные hi-tech-юниты). Ближневосточные полководцы полагаются на мобильность своих войск, их stealth-способности и шпионаж (да-да, здесь предусмотрены и шпионаж, и дипломатия, только в значительно упрощенном варианте). Ну а

жители Востока хоть и стремятся к совершенству в области генной инженерии, однако верят пословице «Гуртом і батька легше бити», а потому пытаются задавить врага массой.

Число юнитов, как и положено, обещают сделать огромным, а их спецвозможности – уникальными. Например, западная армия получит в результате НТП ультимативный юнит Superherc с пушкой, которая создает небольшого радиуса черную дыру, засасывающую все вокруг. Зато ближневосточные племена, вместо того чтобы по старинке строить базы, используют специальные передвижные караваны, способные по команде «развернуться» и сразу превратиться в готовые здания. При желании караван можно «свернуть» обратно и перевезти на новый участок. Солдаты восточных армий вообще на все руки мастера – любой из них в совершенстве освоил строительное дело и легко сумеет

«Число юнитов, как и положено, обещают сделать огромным, а их спецвозможности – уникальными»



Открывайте ворота!



Есть попадание!



Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Mad Doc Software
Издатель Vivendi Games
Издатель в Украине «Софтпром»
Дата выхода ноябрь 2007
Web-сайт www.empireearth.com

О разработчике

Mad Doc Software

Игры EE2 + аддон, Star Trek Armada II, Star Trek Legacy, Dungeon Siege: AOC и др.
Web-сайт www.maddocsoftware.com
Компания была основана в 1999 году Яном Дэвисом (Dr. Ian Davis), бывшим техническим директором студии Santa Monica Studio компании Activision, а в 2000 году к команде присоединились экс-сотрудники Looking Glass Studios.

возвести базу на захваченных территориях. Кстати, дабы увести игрока с пути бездумной экспансии, в Mad Doc решили ограничить количество юнитов, которых позволено оставить для защиты своих владений, – оно будет меньше, нежели численность атакующей армии, а значит, постоянный передел территорий неизбежен. Может, этот вопрос удастся решить за счет бурного развития науки и техники?

А древа технологий цивилизаций будут значительно отличаться. Причем пресловутые древа окажутся настолько ветвистыми, что стратеги, выбравшие различные направления развития, получат в результате абсолютно разные армии, а изучить все возможные технологии за одно прохождение не удастся. Помимо того, авторы игры заявляют, что прогресс науки не окажется слишком быстрым – не надейтесь за полчаса перепрыгнуть из древности в космическую

эру, исследователям придется немало потрудиться.

В EE3 появятся нейтральные земли – с их населением можно подписать мирный договор или же, коварно потирая ладони, повести свои войска в атаку. Здесь откроется широкий простор для выполнения множества добавочных квестов: аборигены зачастую нуждаются в нашей помощи. А вот оказывать ее или нет – выбирать игроку. Выполняя поручения, мы завоевываем доверие коренного населения и обзаведемся союзником.

Сбор ресурсов значительно упростили. Теперь необходимо только возвести соответствующие здания, а на работников можно не размениваться. Да и ресурсов ожидается всего два вида – стройматериалы и деньги. В общем, экономика должна быть экономной и не отвлекать стратега от ведения войн и идеи мирового господства.

Основным однопользовательским режимом Empire Earth III будет

World Domination. Безусловно, идея не слишком оригинальная, но, согласитесь, интересная. Модель Земли разбита на секторы, каждый из которых находится во власти определенной фракции. Для победы необходимо захватывать регион за регионом, чтобы в итоге стать (та-да-да-да!) повелителем целой планеты.

Мультиплеер собираются сделать фишкой проекта. Помимо традиционных skirmish-партий, разработчики планируют постоянно поддерживать специальный сервер (наподобие того, что функционирует для Civilization IV), куда можно будет зайти при случае, сделать ход на глобальной карте мира, а затем выйти. Когда армии игроков встретятся, для них начнется сражение в реальном времени. Согласитесь, это интересно.

Судя по замечательно эпическим официальным трейлерам, сражаться мы будем и в лесах, и в пустынях,

и в заснеженных горах – у каждой карты собственный климат, рельеф, различные погодные условия. Графика явно изменилась в лучшую сторону. Картинка заметно похорошела, а разработчики пересмотрели свои требования к реалистичности вида юнитов. Теперь упор делается не на историческую достоверность, а на внешнюю привлекательность. Вступительный ролик для Empire Earth III поручен известной Blur Studio, где создаются анимационные красоты Hellgate: London, Halo Wars и пр., и это еще один плюс проекта.

Складывается впечатление, что в Mad Doc Software учли ошибки прошлого и твердо намерены избавить игру от балласта. Надеемся, разработчики справятся. Ведь до выхода осталось не так много времени...

P.S. Кстати, в августе открылся и русский сайт игры www.empireearth3.ru.

Tabula Rasa

Ярослав Сингаевский

«Игра полностью отошла от первоначальной концепции и превратилась в суровый sci-fi-боевик»



Космоэтические параболы

Титулованный гейм-дизайнер и правитель всея Британии Ричард Гэрриот сменил пышный королевский наряд на строгий военный китель, назвал себя полковником и попытался начать жизнь с чистого листа.

➔ Новый проект Гэрриота под названием Tabula Rasa находится в разработке непросто долго. За прошедшее время игра полностью отошла от первоначальной концепции и превратилась в суровый sci-fi-боевик, рассказывающий о противостоянии людей и враждебной инопланетной расы bane.

Далекое будущее, затяжная, выматывающая война на многочисленных фронтах. Наверное, судьба человечества была бы предreshена, если бы не находка чудесных артефактов загадочной расы eloh. Они позволили создавать пространственные порталы между планетами и использовать так называемые logos (своеобраз-

ные аналоги привычных для жанра RPG волшебных заклинаний). Открыв для себя другие миры, люди повстречали инопланетян, с которыми объединили усилия в борьбе с захватчиками.

Итак, вначале вы зеленый рекрут (recruit), только-только вступивший в ряды освободительного альянса AFS (Allied Free Sentients). Можете носить простейшую броню и использовать самое примитивное (по местным меркам, конечно же) оружие. Роль рекрута позволит вам освоиться с миром, попробовать тот или иной тип игры, и, разумеется, ознакомиться с logos.

Если нравится быть в самой гуще событий – вам прямая дорога в солдаты (soldier), которые в поте лица своего зарабатывают нашивки коммандо (commando) или рейнджера (ranger). Первый отдает предпочтение тяжелому вооружению, второй – дистанционному бою и stealth. Кроме того, коммандо способен дослужиться до звания убер-бойца гренадера (grenadier).

А может, вам по душе support-классы? Тогда рекомендуем обратить внимание на роль специалиста (specialist), способного перекалываться в сапера (sapper), ловко обращающегося с различ-

«Игроки могут создавать клоны своих персонажей с идентичными характеристиками, но иной внешностью»



Паспорт

Жанр MMOTPS
Разработчик Destination Games
Издатель NCsoft
Дата выхода IV квартал 2007
Web-сайт www.playtr.com

О разработчике

Destination Games
Игры нет
Web-сайт www.plaync.com

Destination Games – нынешнее пристанище легенды игровой индустрии Ричарда Гэрриота. Компания базируется в городе Остине и является внутренней студией широко известной на онлайн-поприще NCsoft.



ной электроникой и взрывчаткой, или биотехника (biotechnician), выполняющего в Tabula Rasa функции хилера. Для любителей покопаться в железе предусмотрена профессия инженера (engineer), умеющего прямо по полю боя собирать различные защитные сооружения и оружие.

Интересный нюанс: игрокам позволено создавать клоны своих персонажей с идентичными характеристиками, но иной внешнос-

тью. Это сделано для того, чтобы в любой момент времени вы могли вернуться к отложенному «про запас» герою и попробовать развить его альтернативным способом: овладеть другими умениями, приобрести иную специализацию и т. д. Полезное нововведение.

Что касается геймплея, то проект представляет собой шутер с видом от третьего лица. Бегаем, стреляем в противника, прячемся за укрытия, применяем различные

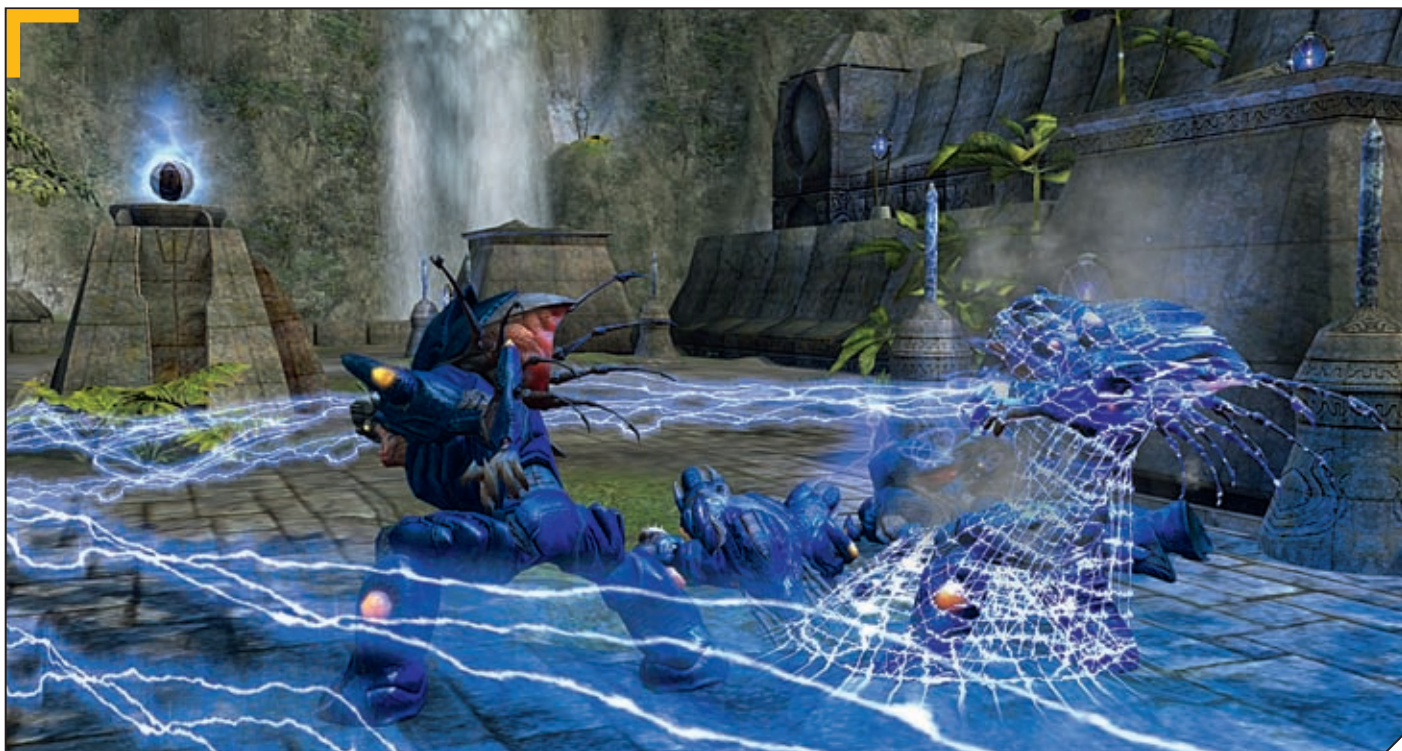
logos. Разумеется, эффективность действий зависит не только от умения жать на кнопки и орудовать мышкой, но и от текущих параметров персонажа. Для тех, кто еще не поднаторел в прыжках со стрельбой из railgun в глаз противника, есть возможность захватывать цели с помощью Tab.

В целом играется Tabula Rasa динамично, весело, хотя порой и бестолково, особенно когда против вашей группы прет целая орда

bane. В такие моменты вы наблюдаете на экране ситуацию, метко описанную классиком: «Смешались в кучу кони, люди...» В случае смерти вам попросту предложат возродиться в одном из полевых госпиталей (hospital), находящихся в текущей локации. Впрочем, разработчики не исключают, что в финальной версии игры могут появиться какие-то дополнительные штрафы наподобие потери опыта.

NPC, с которыми вам придется иметь дело во время прохождения сюжетной линии, большей частью скучны и невыразительны. Это же армия, сынок! Тексты заданий не-

«Играется Tabula Rasa динамично, весело, хотя порой и бестолково»



→ сколько суховаты, хотя внимательный игрок, безусловно, найдет в них массу интересных подробностей о сеттинге.

Миссии в меру разнообразны и достаточно традиционны. Поди туда, принеси то, взорви это, отбей нападение, захвати пост и т. д. Встречаются и «корейские» квесты вроде поймай энное число кабанчиков или добудь энное число шкурок. Отдельное развлечение – поиск спрятанных в окрестностях logos (чтобы выучить новое «заклинание», вы сперва должны найти соответствующий «алтарь»). Для любителей рейдов имеются различные инстансы, отправиться в которые могут максимум шесть участников. Агрессивным поклонникам PvP Ричард Гэрриот разрешил дуэли, групповые поединки и схватки «стенка на стенку» между гильдиями.

К слову, трафик Tabula Rasa сейчас потребляет достаточно активно. За первый час с лишним игры ушло порядка десяти мегабайт, причем ничего сверхъестественного на экране не происходило: короткий tutorial, стремительный захват базы, небольшая прогулка в близлежа-

щую пещеру, защита блокпоста от нападения. В случаях, когда вы воюете в группе, расход трафика естественно увеличивается. Имейте это в виду.

Интерфейс хоть и невзрачный, но достаточно удобный. Причем принципы его работы не скопированы вслепую с World of Warcraft. Нажатие Ctrl вызывает на экране меню, выполненное в виде круга. В каждом из его секторов сгруппированы иконки, отвечающие за доступ к тем или иным окнам (карте, инвентарю, меню опций и т. д.). Внизу экрана, помимо плашки, отображающей состояние персонажа, и мини-карты, находятся горячие слоты: пять для оружия и столько же для logos и/или умений. Скажу сразу, такого количества явно недостаточно (особенно учитывая впечатляющее разнообразие местного арсенала). Поэтому неудивительно, что на официальных форумах то и дело проскакивают адресованные разработчикам просьбы модернизировать интерфейс. Время у Destination Games еще есть.

Графика проекта совершенно непритязательная. Нет ни детали-

зации EverQuest, ни тонкой стилизации World of Warcraft, ни красоты Guild Wars. Унылые декорации войны: серые бункеры, скучные базы, не слишком оригинальные инопланетные конструкции. Природа абсолютно неживая. Вроде бы и облака несутся над головой, и водичка местами плещется, и птички порой пролетают, но выполнено все схематично. Добавьте к перечисленному неказистую анимацию, неприглядные скриптовые сценки и скудное звуковое оформление. Пока что Tabula Rasa выглядит бледно на фоне современных MMOG, при этом не стесняясь предъявлять сравнительно высокие требования к вашей системе.



Сейчас игра находится на стадии закрытого бета-тестирования, со всеми вытекающими. То детонация не устанавливается, то двери в оружейную заклинило, то требуемый NPC безо всяких объяснений сместился в другую локацию. Бывают и вылеты на Рабочий стол. По закону подлости случаются они в самые неподходящие моменты. А в окошке чата порой проскакивают сообщения в стиле: «Ребята, это я такой идиот или данный квест действительно нельзя выполнить?» И оказывается, что, увы, действительно пока нельзя. Напоминаем, выход игры запланирован на осень 2007 года. У Ричарда Гэрриота и его команды получается неоднозначный проект. Пока он лишен приятного лоска, но предлагает взамен быстрый, динамичный геймплей. Tabula Rasa может привлечь внимание неравнодушной к жанру sci-fi-аудитории и стать хорошей нишевой MMOG. Если, конечно, разработчикам удастся исправить многочисленные ошибки.

P.S. Из-за особенностей NDA закрытой беты мы не можем опубликовать скриншоты из игры. Изображения, которые вы видите в статье, взяты с пресс-диска Tabula Rasa.

«У Ричарда Гэрриота получается неоднозначный проект»

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

**«...головна надія російського
шутеробудування...»**
Игромания.Липень-2007

**«Прокляття з російських
розробників зняте...».**
ЛКИ.Липень-2007



ИСХОД С ЗЕМЛИ

- Динамічний і непередбачуваний сюжет
- Різноманітні локації та ігрові персонажі двох планет
- Чудові візуальні ефекти
- Реалістичні фізика та транспортні засоби

WWW.EXODUS-GAME.COM



© 2007 ЗАТ «1С». Гра розроблена компанією «Адамант-Мультимедіа».
Виробництво в Україні «ДП Єврософтпром»

So Blonde

Александр Чепелев



➔ Ох уж эти стереотипы! На самом деле финны бывают скоростными гонщиками, а блондинки – докторами наук. Но об этом почему-то никто не помнит, а многочисленные анекдоты, комиксы и комедии посвящены исключительно клиническим случаям вроде Пэрис Хилтон. А теперь вот и в компьютерные игры пробрались белокурые бестии.

Но это совсем не плохо, если только разработчики сумеют соблюсти тонкий баланс между смешным и пошлым. Неизвестно, справятся ли с задачей французы из Wizarbox, но за сюжет отвечает Стив Инс (Steve Ince), сценарист трех частей великолепной серии Broken Sword, а это дорогого стоит.

Санни Блонди – стереотипная блондиночка. Она красива, богатые родители исполняют каждый ее каприз, ей семнадцать, и в голове гуляет приятный летний ветерок. Жизнь – сплошные вечеринки и шопинг. Она любит отрываться с

друзьями, но совсем не любит проводить время с предками. Которые, впрочем, также знают толк в гламурной жизни и на годовщину своей свадьбы отправляются в роскошный круиз по Атлантике, прихватив с собой Санни. Девушка не мешкая бросается исследовать судно, подумывая, как бы поскорее вернуться в родную тусовку.

К счастью для нас, она сможет почувствовать знакомый вкус клубной жизни еще не скоро. Рядом с Бермудами небо взрывается грозой, судно тонет, а спасательная шлюпка заносит Санни на – вот неожиданность! – тропический остров. Солнце слепит глаза, ножки ступают на чистый песочек, а за высокими деревьями находится далеко не современный супермаркет. Санни не помнит, что с ней случилось, никого из знакомых

рядом нет, косметика на лице потекла, а мобильный телефон не подает признаков жизни. Более того, сценарист размашистым штрихом перьевой ручки отбрасывает Санни на несколько веков назад, прямиком в логово пиратов. Наслаждайтесь!

Именно это Санни и собирается делать. Ведь не стоит забывать, что она – блондинка, и логика у нее специфическая. Цветущая природа, пение птичек – все слишком прекрасно, чтобы быть правдой! Потому урбанизированная красотка из Манхэттена понимает, что попала на какой-то особенный курорт. Экзотический. А может быть, на реалити-шоу? Да-да-да, скорее всего, так оно и есть! И ее главных друзей (мобильный телефон и косметику) отобрали лишь в качестве испытаний. А кто эти лю-

Для блондинок нет островов невезения!

Ах, какая прелесть! Смазливое личико, пухленькие губки, бодренький бюст и неизменная ручная собачка (куда же без нее?). Отгадайте с трех раз, какого цвета локоны у этой дивной красотишки?

«Она сможет почувствовать вкус клубной жизни еще не скоро»

«А теперь вот и в компьютерные игры пробрались белокурые бестии»



А почему у вас эти милые сувенирчики?



You look pretty cute in your costume, but you're too early for Halloween.

Паспорт

Жанр адвенчура
Разработчик Wizarbox
Издатель dtp Entertainment AG
Дата выхода ноябрь 2007
Web-сайт www.soblond-game.com

О разработчике

Wizarbox
Игры Azur & Asmar, Kid Race
Web-сайт www.wizarbox.com

Французская студия, основанная в 2003 году, пока отметилась парочкой средних проектов.



И где здесь спа?



Какая душка!

ди в костюмах флибустьеров? Впрочем, к концу игры мисс Блонди наберется ума и превратится из пустоголовой девчушки в отважную покорительницу островов. Потемнеют ли у нее от такого сумасшедшего поступка волосы? Неизвестно.

По геймплею So Blonde – классическая point'n'click. Бегаем по джунглям, деревне, кликаем на активные точки, решаем задачи. К примеру, в поселке Санни поможет вождю разобраться с лечебными возможностями волшебного артефакта, которым она хитростью завладела в мрачном храме вуду. Впрочем, и Санни, и мы все это время будем понимать, что артефакт – обычный MP3-плеер. Еще нам предстоит наладить фабричный выпуск одежды (вообще в игре много торговли),

причем особенно девушку заинтересует подвенечное платье. Кто несчастный? Не разглашается. Однако мы ему не завидуем, ведь разработчики характеризуют Санни как антигероиню. Что она натворит в галантном веке? Сколько оригинальных мыслей придет ей в голову? Юмор обещает быть реактивным и далеким от всевозможных клише, а геймплей – порадовать тонной неожиданностей. А вот графика, наоборот, уютная, рисованная, с милыми cel-shading-персонажами.

Также хочется отметить умелое жонглирование классикой. Кроме заявленных мини-игр в стиле 80-х годов, есть и менее очевидные источники вдохновения. Сюжетное ядро «дитя каменных джунглей в джунглях настоящих», вероятно, позаимствовано из роскошной

комедии Серджио Корбуччи «Синьор Робинзон». А вся тематика дурашливого пиратства – поклон чудесной серии Monkey Island, классике от LucasArts. Стиль и дух чувствуются уже сейчас по доступным материалам. Так что на многие вопросы вроде «Где сейчас находится Гайбраш Трипвуд?» и «За кого собралась замуж Санни?» мы – надемся! – в скором времени получим самые нетривиальные ответы.

«Также хочется отметить умелое жонглирование классикой»



Фрэнк Клепаки:

Михаил Половко

Фрэнк Клепаки (Frank Klepacki) – талантливый композитор, написавший музыку к множеству хитовых игр, остается малоизвестным для широкой публики. Журнал Gameplay решил исправить этот недостаток, взяв интервью у мэтра.



Творческий процесс нельзя вот так взять и включить, как лампочку

Скажите, почему вы выбрали профессию композитора и когда создали свое первое произведение?

С самого детства я постоянно соприкасался с музыкой. Можно сказать, она была у меня в крови. Осознав, что рано или поздно захочу играть на каком-нибудь инструменте, взялся за ударные. Но только в старших классах школы, когда я уже пытался осваивать гитару и клавишные, меня осенило: «Я хочу попробовать создавать свою музыку». В результате то, что начиналось как попытка достичь взаимопонимания с другими ребятами из группы, стало моим первым шагом в карьере композитора. Приблизительно в это же время я всерьез увлекся PC-играми и однажды подумал: «А нельзя ли добавить музыку в компьютерные программы?»

Одно из произведений, написанных тогда, обеспечило мне должность композитора в Westwood Studios, а в то время это значило для меня очень много. Основная тема композиции исполнялась на акустической гитаре плюс соло на электрогитаре, да еще партия струнных, сделанная с помощью синтезатора, и шум дождя на фоне. Это чем-то напоминало интерлюдии Queensrÿche. Правда, то произведение не было выпущено. Однако сейчас, уже приобретя опыт, я подумываю над тем, чтобы добиться нужного звучания и перезаписать композицию. Возможно, так и сделаю.

Давайте представим, что я хочу писать музыку для игр. Что бы вы мне посоветовали?

Для начала необходимы инвестиции в образование и деньги на покупку современного оборудова-

ния, надо ведь соответствовать сегодняшним стандартам. Сейчас требования к звуковым дорожкам для игр не ниже, чем для фильмов, так что композитору нужно быть на высоте.

Если человек подумывает о том, чтобы быть фрилансером, то либо он должен обладать задатками бизнесмена и уметь продать свой труд, либо ему придется нанять агента. У штатного композитора стрессов намного меньше, но заполучить такую работу нелегко. Я, например, начинал обычным бетатестером, и только потом принялся писать музыку для игр. Посоветовал бы заглянуть на audiogang.org: там множество полезной информации как для начинающих, так и для профессиональных композиторов.

У многих знаменитых музыкантов не было специального образования. Как вы считаете, необходим ли композитору диплом музыкальных учебных заведений?

Сейчас получение музыкального образования для людей моей профессии намного важнее, нежели раньше. Мне повезло, что когда я начинал, компании не считали первоочередной задачей сделать продукт, который гарантированно обеспечит высокие продажи. Ко всему относились проще и как-то более творчески.

Потому я пришел в гейм-индустрию сразу после окончания школы. Если человек – талантливый самоучка, ему стоит сперва набить руку на простых заданиях, приобрести опыт. И, разумеется, необходимо знать, как музыка работает в игре.

Расскажите, как выглядит сам процесс создания саундтрека к игровому проекту.

Сперва я должен узнать, для чего предназначается композиция, будет она звучать в батальной или бытовой сцене, будет это основная тема или фоновая и т. д. Далее выбираю наиболее подходящие настроение и стиль. Затем наступает черед инструментовки, а после этого я начинаю писать. Начать могу с чего угодно: с гитарного риффа, с мелодии французского рожка, с ритма ударных или с басовой линии. В ходе работы я, дорожка за дорожкой, меняю инструменты, записываю по партии за раз, пока не получу что-то стоящее.

Что вас вдохновляет? Откуда вы черпаете идеи? Нужен ли какой-то специальный настрой для работы?

Вообще-то да. Творческий процесс нельзя вот так взять и включить, как лампочку. Ты должен находиться в определенном настроении и состоянии, чтобы идея сформировалась. Еще очень важно иметь подготовленные шаблоны и базу с общими инструментами или треками, это позволяет быстро приступить к записи. Нет ничего хуже невозможности реализовать отличную идею из-за чисто технических причин. Вы упустите момент, и музыка уже не станет такой, какой могла бы быть.

Вдохновляет меня многое: сама игра, любимые саундтреки или музыка, даже звук какого-то инструмента. Иногда, прежде чем вернуться к незаконченному проекту, приходится подождать, чтобы потом посмотреть на свою работу свежим взглядом.

Кто или что повлияло на ваши музыкальные вкусы?

Многое. Родители, родные и друзья сыграли в этом значительную роль. А также песни, которые я, взрослея, слушал по радио и на MTV (тогда канал был действительно музыкальным, а не специализировался на реалити-шоу для подростков). И конечно, треки из любимых фильмов. Мне всегда нравились разные стили, хотя иногда я пытался обманывать себя и воображать, будто предпочитаю нечто определенное. И вся эта музыка как-то изменила меня.

Вы обрели славу в гейм-индустрии благодаря своим произведениям, написанным для игр от Westwood. Расскажите, как вам работалось там. Происходили ли какие-то курьезы? Хотели бы вы, чтобы Westwood возродилась?

Westwood была фантастическим местом – отличные люди, великолепные игры. Нам очень нравилось то, что мы делали. Мы горели нашей работой! У меня осталось много приятных воспоминаний о Westwood. И я до сих пор сожалею, что пропустил столько веселых вечеринок, устраиваемых ребятами из компании. В те годы я играл в клубах с группами в надежде быть замеченным или подписать контракт со звукозаписывающей студией. И мне понадобилось немало времени, чтобы понять – мое будущее и карьера были у меня под самым носом.

А веселого о Westwood вспоминается немало: офисные розыгрыши, дополнительный контент, создаваемый для игр, да и просто были

«Мне всегда нравилась музыка разных стилей»



«Музыку к играм писать тяжелее всего»

→ ребята, которые могли тебя рас- смешить. Много, пережитое тогда, пусть даже ночевка в ужасном отеле во время командировки, сейчас заставляет меня улыбаться. Это было здорово.

Закрытие Westwood стало кон- цом целой эры. Но в какой-то мере ее дух возродили в Petroglyph, где я сейчас и работаю. Половина здешней команды – бывшие со- трудники Westwood. Хотя ситуация в индустрии изменилась, мы рады работать вместе и по максимуму выкладываемся в своих играх.

У вас есть опыт создания музы- ки не только для игр, но также для фильмов и музыкальных коллективов. Что оказалось сложнее и почему?

Музыку к играм писать тяжелее всего. Но для меня, после 15 лет работы в данной сфере, это уже стало привычным, не таким и слож- ным. Главная разница между игрой и кино – ты заранее знаешь расклад- ровку фильма. А значит, можешь точно подогнать саундтрек под события. С игрой такого не получи- ся, ведь нельзя полностью предуга-

дать действия геймера. Тут нужно ухитриться сделать так, чтобы зву- ковое сопровождение соответство- вало любой возможной ситуации.

Написание музыки для групп – совершенно иная вещь. Тыклады- ваешь в ноты то, что чувствуешь, и нужно помнить – это будут испол- нять другие люди. При написании подобных произведений нет необ- ходимости придерживаться стро- гих требований, в отличие от филь- мов и игр, где важна синхрониза- ция визуального и аудиорядов.

Почти каждый игрок знает зна- менитых гейм-дизайнеров, но имена игровых композиторов известны мало кому. А ведь му- зыка очень важна для создания атмосферы игры. Что вы думаете по этому поводу?

Музыка – это эмоции. Если кому- то известны имена игровых компо- зиторов, значит их творения затро- нули души слушателей настолько, что те не поленились отыскать информацию об авторе. Я, к приме- ру, получаю ежедневно около дю- жины электронных писем от фана- тов со всего мира. В большинстве

случаев пишут люди, которые толь- ко теперь узнали, кто именно со- здал музыку к их любимой игре. И каждое послание приносит новые впечатления, хотя я отвечаю на письма уже около семи лет, с тех пор как запустил свой сайт www.frankklepacki.com. Я и представить не мог, что имею такое влияние на публику. И благодарен ей за это. Некоторые фаны стараются популя- ризировать мое творчество, они даже написали статью обо мне в Wikipedia. Я был очень тронут.

Знаете, в молодости я ставил перед собою цель выступать с из- вестной группой, ездить в турне по всему миру и продавать альбомы миллионными тиражами. Этого не произошло, зато я стал достаточно известным игровым композито- ром, получаю письма от геймеров из разных стран, а моя музыка есть в играх, разошедшихся миллион- ными тиражами. Да и мои личные альбомы весьма неплохо продают- ся. В конце концов я все же достиг цели, пусть и в несколько другой форме. И очень рад этому.

Но приятнее всего осознавать, что я приложил руку к чему-то важному для людей. И главное, мне посчастливилось поучаство- вать в проектах, которые много значат для меня лично, например Star Wars: Empire at War.

Что вы думаете о поп-музыке и о музыке для узких кругов? Что для вас более важно?

Поп-музыка стала самым боль- шим фарсом в истории музыки. Она бездушная, механическая, создана лишь для заколачивания денег в

кратчайшие сроки, да и акцент в ней делается на визуальную со- ставляющую. Я лучше останусь независимым композитором и буду творить для группы фанатов, чем заключу контракт с крупной звуко- записывающей компанией с усло- вием создавать чисто коммерчес- кую музыку. Тот художник вечен, который возглавляет шествие. Со- тни подающих надежды последова- телей всегда будут позади или оста- нутся авторами одной песни.

Вы когда-нибудь ленились? И если да, то как боретесь с ленью?

Все мы иногда ленимся. Я пред- почитаю называть такие дни немо- тивированными. Но я с этим сми- рился. Иногда тебе просто необхо- димо расслабиться, чтобы потом взяться за напряженную работу. Главное – знать меру.

Что вы думаете о создании игро- вой музыки в наше время? Есть ли какая-нибудь разница между этим процессом сейчас и десять лет назад?

Всего десять лет назад? *(смеет- ся)*. Для меня лично изменилось немного, технологии и програм- мное обеспечение совершенству- ются, что существенно улучшило качество произведений. Но в це- лом рабочий процесс остался практически тем же. Я могу ска- зать, что за это время скорее вы- рос как личность и композитор. Десять лет назад мы уже применя- ли потоковое аудио, а главное отличие – в качестве: сейчас мы используем MP3 вместо формата 22k WAV.



Полная дискография

МУЗЫКА ДЛЯ ИГР

DragonStrike (1990)
Eye of the Beholder II:
The Legend of Darkmoon (1991)
Dune II: The Building of
a Dynasty (1992)
Dungeons & Dragons:
Warriors of the Eternal Sun (1992)
Order of the Griffon (1992)
The Legend of Kyrandia, Book One:
Fables and Fiends (1992)
Lands of Lore: The Throne
of Chaos (1993)
The Legend of Kyrandia, Book Two: The
Hand of Fate (1993)
The Lion King (1994)

The Legend of Kyrandia, Book Three:
Malcolm's Revenge (1994)
Young Merlin (1993)
Command & Conquer (1995)
Monopoly (1995)
Command & Conquer:
The Covert Operations (1996)
Command & Conquer:
Red Alert (1996)
Command & Conquer: Red Alert –
Counterstrike (1997)
Command & Conquer: Red Alert – The
Aftermath (1997)
Lands of Lore: Guardians
of Destiny (1997)
Blade Runner (1997)

Command & Conquer:
Sole Survivor (1997)
Command & Conquer:
Red Alert – Retaliation (1998)
Dune 2000 (1998)
Command & Conquer:
Tiberian Sun (1999)
Lands of Lore III (1999)
Command & Conquer:
Tiberian Sun – Firestorm (2000)
Command & Conquer:
Red Alert 2 (2000)
Nox (2000)
Command & Conquer:
Yuri's Revenge (2001)
Emperor: Battle for Dune (2001)

Какая ваша любимая компьютерная игра? Что вы думаете об игровой индустрии в наше время? Вы играете во что-то сейчас?

У меня есть несколько любимых игр: аркада 720 Degrees, стратегии Command & Conquer и Star Wars: Empire at War, шутер Unreal Tournament 2004. Что касается RPG, я предпочитаю старую-добрую pen'n'paper D&D.

Игровая индустрия в наше время столь же сильна, как и кино, и музыка. К тому же они очень часто взаимодействуют между собой. Кстати, я до сих пор играю в игры, о которых говорил, и нахожу возрождение ретро-проектов весьма интересным. Все старые аркады 80-х, похоже, возвращаются. Для Xbox 360 существует сервис Xbox Live! Arcade, а владельцы Wii могут скачивать классические продукты для предыдущих консолей. В таких играх есть что-то близкое каждому человеку – и ребенку, и взрослому. Мне нравится, когда игры разные. В последнее время выходило множество однообразных проектов, а сейчас я вижу больше по-настоящему креативных игр, и это хорошо.

Нас всех интересует, над чем вы работаете сейчас, чем еще собираетесь нас порадовать...

Сейчас я – звукорежиссер проекта Universe at War: Earth Assault, его делает Petroglyph, все идет хорошо. Мы уже на завершающей стадии – проверяем, чтобы элементы игры были собраны и работали. В этой игре я создавал весь звук, начиная с эффектов и заканчивая

саундтреком, а в данный момент помогаю подобрать актеров для озвучивания. Работал как сумасшедший, но сейчас, когда все уже собрано вместе, чувствую, что трудился не зря. Наши талантливые программисты добавили в игру множество новых технологий, позволяющих «прикрыть» звук буквально ко всему. В общем, на отсутствие работы жаловаться не пришлось, ее было чертовски много. Без сомнения, Universe at War – самый сложный из проектов, которыми я занимался.

Кроме того, я работаю над моим пятым сольным CD, который планирую выпустить в этом году. Также принимал участие в создании небольшого фанатского фильма Essence of the Force, разумеется, во вселенной Звездных войн. Он победил в номинации Best Action на Star Wars Celebration IV, чему я очень рад. А еще моя музыка звучит в TV-show Ultimate Fighting Championship.

Ну и традиционный вопрос – каковы ваши планы на будущее?

Хочу завершить все, над чем в данный момент работаю, и взяться за следующие проекты! Я был бы не против вернуться к продюсированию музыкальных коллективов. Мне пришлось отложить это занятие до тех пор, пока не была построена новая студия звукозаписи. Моя progressive metal/jazz-группа The Bitters скоро выпустит свой второй диск. Я знаю, в будущем меня ждет много интересного. Чтобы быть в курсе моих проектов, заглядывайте на сайт.

«Поп-музыка бездушная, механическая, создана лишь для заколачивания денег»

Pirates: The Legend of Black Kat (2001)
Command & Conquer: Renegade (2002)
Earth & Beyond (2002)
Star Wars: Empire at War (2006)
Star Wars: Empire at War – Forces of Corruption (2006)
Universe at War: Earth Assault (осень 2007)

МУЗЫКА ДЛЯ ГРУПП

There's a Home (I AM, 1995)
Mmm, Mmm, Mmm, (Home Cookin', 1997)

Pink in the Middle (Home Cookin', 2000)
The Bitters (The Bitters, 2006)

САУНДТРЕКИ К ФИЛЬМАМ

Unreel Invasion (короткометражный фильм, 1999)
Essence of the Force (короткометражный фильм, 2002)
Monkey on Mama's Back (1998)

СОЛЬНАЯ КАРЬЕРА

Morphscape (2002)
Rocktronic (2004)
Virtual Control (2005)
Awakening of Aggression (2006)

**МОДНЕ, СУЧАСНЕ,
ЦИФРОВЕ —
ТВОЄ ЖИТТЯ!**

втілює

**25-28
ЖОВТНЯ**

Виставковий центр
КИТ
ЕКСПО
ПЛАЗА
вул. Салютна, 2-Б

п'ята
міжнародна
виставка-шоу
брендів
цифрових
технологій

Телепартнер Радіопартнер
100 FM
GALA
RADIO

Генеральні інформаційні партнери

ТЕ **ТЗ**
ІН **ІН**

Медіапартнер Генеральний Інтернет-партнер

hiTech

ukr.net

Замовляй запрошення на сайті:
www.dmania.euroindex.ua

Організатор
EURO
INDEX

FAIRPLAY.COM.UA

100% cheaters FREE*

cs.fairplay.com.ua | Counter-Strike 1.6
css.fairplay.com.ua | Counter-Strike Source
ins.fairplay.com.ua | Counter-Strike Source: Insurgency
fear.fairplay.com.ua | F.E.A.R. Combat



При техническом содействии



При поддержке коммьюнити VBIOS.com

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

Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны

BioShock

Некоторые называют новый проект Irrational Games лучшей игрой в мире. Мы же скажем: BioShock полностью оправдала наши ожидания. Таинственный подводный город, загадочное вещество «Адам», Сестренки и Папочки ждут вас. Устоять невозможно!

с. 84

Guild Wars: Eye of the North

Вам все еще интересно, кто же эта Гвен и где она живет? А мы уже знаем! И вам с удовольствием расскажем о суровых викингах Norn, гангста-расе Asura, новых умениях и Героях и пр. Первый настоящий аддон к Guild Wars – вы просто не имеете права его пропустить.

с. 88

Наши принципы

1. Мы играем в игры.

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

2. Мы играем в готовые игры.

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

3. Мы разбираемся в играх.

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

4. Мы независимы.

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

5. Наш средний балл – 2,5.

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



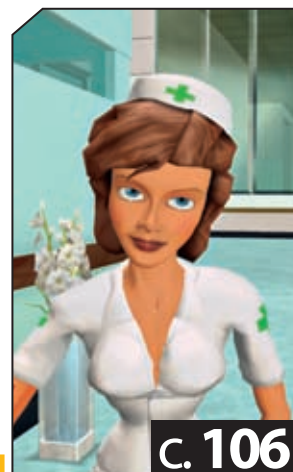
Знак «Выбор редакции» получают только самые лучшие. Можете без опаски потратить свои честно заработанные деньги на такую игру – вы не разочаруетесь.

В этом разделе

- 84 BioShock
- 88 Guild Wars: Eye of the North
- 90 Адреналин-2: Час Пик
- 91 Автопробег «Черное море»
- 92 Rush for the Bomb
- 94 Восточный фронт: Крах Анненербе
- 96 Etrian Odyssey
- 98 Глюк'Oza: Action!
- 99 Anderson and the Legacy of Cthulhu
- 100 Armored Core 4
- 101 Fate by Numbers
- 102 Harry Potter and the Order of Phoenix
- 104 Ankh: Heart of Osiris
- 106 Hospital Tycoon
- 107 Trauma Center
- 108 Pangya!
- 109 CheПай
- 109 Ouendan 2

Hospital Tycoon

Дело старой доброй Theme Hospital живет и здравствует! Уютный госпиталь и дружелюбный медперсонал с нетерпением ждут пациентов. В очередь, дорогие мои. Всех вылечим!



с. 106

BioShock

Сергей Галёнкин

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ



Gameplay



«Абсолютно все, что делает наш герой в Rapture, имеет простое, понятное объяснение»

Жанр first person shooter
Разработчик Irrational Games
Издатель Take-Two **Издатель в Украине** «1С»
Web-сайт www.bioshockgame.com
Возраст 16+

Irrational Games Сразу после выхода BioShock компанию Irrational Games на корню скупил издатель Take-Two, так что формально две бывшие студии Irrational теперь зовутся 2K Australia и 2K Boston.
Игры BioShock
Web-сайт www.irrationalgames.com

Идея Шутер в мрачных ретрофутуристических декорациях
Графика Невероятно стильная

Звук Замечательные мелодии, очень хорошие звуковые эффекты
Игра Предельно динамичный и красивый боевик. Но совсем не страшный

4.5/5

Gameplay

Мистер Франкенштейн

Рассказывать истории люди начали очень давно. С тех пор в этой сфере произошло четыре значимых события: создание письменности, появление театра, становление кино и изобретение видеоигр. BioShock – одна из немногих историй, которые сложно было бы передать другими средствами, без применения интерактивности.

→ Важное «но», прежде чем начать рецензию на одну из лучших игр этого года, – перед нами ни в коем случае не RPG и не survival horror, как некоторые ждали. Из ролевых элементов в BioShock имеется возможность выбирать плазмиды и имплантаты (здесь – тоники), а от хоррора – постоянные темные коридоры да периодическая нехватка боеприпасов. Испугать игра способна лишь тех, кто никогда не видел ни одной части Fatal Frame или на худой конец Silent Hill. BioShock – не что иное, как шутер от первого лица, причем шутер замечательный.

Первые несколько часов сюжет BioShock выглядит крайне нелогичным. Меня, честно говоря, поначалу это разочаровало – ну неужели нельзя было придумать логическую подоплеку для всех действий, которые совершает наш протей по указке лидера местного сопротивления? А ведь периодически мы помогаем и откровенным вроде бы подонкам. Почему? Оказалось, я был неправ. Абсолютно все, что делает наш герой в Rapture, имеет простое, понятное объяснение. Не буду портить вам удовольствие от игры и рассказывать, в чем дело, но поверьте – после прохождения примерно



Ледовые статуи – как раз к Новому году!

двух третей BioShock вас ждет натуральный шок. Сцена встречи с главзлодеем настолько хорошо срежиссирована и реализована, что достойна большого экрана и «Оскара» за сценарий и актерское мастерство в придачу.

«Адам» – основа всей жизни в городе Rapture. Это мистическое вещество расходуется на покупку плазмидов и тоников, потому без него вы в подводном городе долго не протянете. «Адам» – сильнейший наркотик, именно из-за него большинство местных жителей сошли с ума и превратились в монстров.

Увы, добывать «Адам» могут только Сестрички (Little Sisters) – маленькие девочки с большими шприцами, которыми они буквально высасывают «Адам» из мертвых. Соответственно, единственный доступный нашему герою способ разжиться ценным веществом – забрать его у малышек. Девочки довольно слабы, но зато ходят по городу исключительно в сопровождении Папочек (Big Daddy), гигантских, вооруженных до зубов бронированных существ, когда-то бывших людьми.

Впрочем, несмотря на их угрожающие габариты и внушающий ужас бур на правой руке, победить Папочек в открытом бою достаточ-





Big Daddy не так страшен, как кажется



Покажи дяде доктору, где у тебя болит?

«Вариантов два: убить девочку или позволить ей жить»

но просто, главное – постоянно маневрировать и не попасться под горячую, так сказать, руку. Серьезной опасности они не представляют и могут одержать верх, лишь если вы будете неосторожны. Ну или атакуете Папочку, когда поблизости есть другие монстры, – это верный способ покончить с собой.

Вообще BioShock – довольно простая игра, так что если вы более-менее разбираетесь в FPS, лучше сразу начинать с максимального уровня сложности, иначе путешествие по Rapture превратится в увеселительную прогулку.

После победы над Папочкой вам предстоит нелегкий и единственный важный выбор в игре – сколько «Адама» изъять у Сестрички. Вариантов два: забрать весь и убить девочку или взять половину, позволив ей жить. Человеческого в Сестричках осталось немного, это практически живые роботы, но хватит ли у вас духа прикончить ребенка? Что бы вы ни выбрали, знайте – именно от этого зависит окончание игры, потому перед принятием решения хорошенько подумайте.

Плазмиды и тоники в BioShock – то, что заставит вас пройти игру еще как минимум один раз. Ведь это не только альтернативное оружие, но еще и боевые и технологические улучшения вашего персонажа. Вариантов много, средств («Адама») мало, а слотов еще меньше. Выбор между возможностью проще взламывать сейфы и быть

менее заметным для камер слежения, согласитесь, не из легких. Что вы хотите – наносить больше (и получать меньше) повреждений огнем или сильнее бить разводным ключом? А определиться с плазмидами еще сложнее. Скажем, электрический удар – идеальное средство для борьбы со всевозможными боевыми ботами и турелями, кроме того, отлично подходит для сражений возле воды. Но с другой стороны, огонь хотя и не слишком эффективен против техники, хорош против людей, позволяет устраивать пожары и растапливать лед. Заморозка – замечательная вещь, если у вас недостаточно патронов: застывшего противника можно некоторое время безбоязненно охаживать разводным ключом. И это только три плазмиды из десяти! Причем поначалу, когда слотов мало, неверный выбор может означать, что вы не сумеете попасть в закрытую комнату с бонусами (двери, скажем, заморожены) или будете вынуждены сделать небольшой крюк.

Еще один аспект, который роднит BioShock с ролевыми играми, – возможность взлома систем безопасности. На каждом уровне имеется пара десятков камер наблюдения, готовых поднять тревогу, как только вас заметят. Но если вы взломаете их, то они начнут работать на вас и станут отправлять летающих ботов на помощь, когда в их поле зрения появится противник. Впрочем, не будете же вы



Не хочу даже думать, что было в этой банке

стоять под камерой и ждать неприятеля? Поэтому сначала поднимаем тревогу, затем электрическим ударом оглушаем пару прилетевших ботов, взламываем их и получаем двух надежных телохранителей, которые будут следовать за героем, пока их кто-нибудь не уничтожит.

Аналогично можно поступать и с турелями – перепрограммировать их в своих верных помощников. Впрочем, от ракетных установок толку, честно говоря, мало, ведь они ненароком могут задеть и вас. А пулеметные станции чрезвычайно полезны, особенно если по сюжету необходимо защищать небольшое помещение.

Взлом также пригодится вам для открывания сейфов и некоторых дверей, для банального снижения цен в торговых и изобретательских (об этом позже) автоматах. С помощью взлома вы даже сумеете запретить монстрам лечиться у специальных станций (а они такой возможностью пользуются весьма активно). В общем, опытный хакер в подводном городе не пропадет, потому не жалейте денег и слотов на соответствующие тоники.

С самых первых минут BioShock впечатляет невероятной проработанностью игрового мира и вниманием к деталям. Масса разбросанных тут и там аудиодневников позволяют лучше понять, чем жили люди Rapture, чем вызван конфликт, приведший поселение к такому плачевному состоянию, и отку-

да взялись монстры. Вы можете нестись по улицам подводного города, расстреливая все вокруг, играя в BioShock, как в классический шутер вроде Half-Life 2. А можете исследовать мир, внимательно осматривать каждое помещение, стараться узнать о сюжете больше. И это вознаграждается не только лучшим пониманием ситуации, но и материально: в BioShock полным-полно тайников с патронами, аптечками и прочими приятными бонусами. Те, кто жалуется на нехватку амуниции (впрочем, на последних двух уровнях ее действительно не слишком много), просто недостаточно хорошо смотрели себе под ноги.

Местный бестиарий невероятен. У каждого из монстров своя история, все они когда-то были людьми, и если вы не будете лезть на рожон, то вполне можете подслушать разговор нескольких из ваших неприятелей – они, пока не охотятся за «Адамом», ведут себя, почти как разумные существа. А лишь только дело доходит до боя, вы обнаруживаете, что для каждого из врагов нужна своя тактика, и поливать свинцом окрестности – не оптимальный выбор. Скажем, последователей Гудини, швыряющих фэйрболы и телепортирующих с места на место, лучше всего брать заморозкой, а прыгающие по потолкам люди-пауки отлично падают, если запустить в них каким-нибудь тяжелым предметом с помощью телекинеза.

«У каждого из монстров своя история, все они когда-то были людьми...»

Конечно же, помимо использования плазмидов, с монстрами можно бороться и обычным оружием. Почти каждый из доступных в игре стволов разрешено улучшать на соответствующих станциях и заряжать нестандартными патронами. К примеру, огнемет после замены канистры превращается в аналог Freeze Gun из Duke Nukem, а дробовик позволяет зарядить электрическими или даже взрывными зарядами. Причем эта специфическая амуниция либо находится, либо мастерится самостоятельно из подручных материалов, для чего по Rapture расставлены вышеупомянутые специальные автоматы U-Invent.

Графику BioShock заочно хвалили все кому не лень – мне до сих пор вспоминается восторженная ода одного из журналистов, который «битых пять минут наблюдал за текущей водой». Нет, выглядит игра действительно неплохо, но не более того – и на Xbox 360, и на PC есть проекты с лучшей картинкой, а уж пресловутая вода здесь вообще похожа на машинное масло.

В чем не откажешь BioShock, так это в стиле. Ретрофутуризм от А до

Я: каждый предмет, каждая локация, каждый элемент декора выдержан в едином духе. Такое ощущение, что разработчики просто перенесли в игру реально существующий город.

BioShock – проект, замечательный во всех отношениях. Вялое начало с лихвой компенсируется дальнейшим динамичным геймплеем. А уж в плане сюжета у BioShock и вовсе нет равных среди FPS последних лет, даже история о Джеки Эстакодо меркнет по сравнению с ним. Перед нами один из главных претендентов на звание игры года. Не пропустите ни в коем случае.



Guild Wars: Eye of the North

Алина Жигунова

Вместе с девушкой по имени Жора

Одна полноценная MMORPG-кампания – это хорошо, две – еще лучше, три практически мгновенно ввергают игрока в экстаз, а четыре мы, пожалуй, уже просто не выдержали бы.



«Пройти сюжетную часть можно быстро – недели за две не слишком интенсивной игры»

→ Нечто подобное пришло в голову и сообразительным американцам из ArenaNet, когда после выхода кампании в африканском стиле – Nightfall – они задумались, в какой части света еще не успел побывать наш герой. Оказалось, нехоженных земель еще куча: вот, например, в холодные северные страны интересно бы заглянуть и в тропические леса наподобие южноамериканских тоже не мешало бы.

Однако это совсем не значит, что следует выпускать еще две полноценные кампании с новыми профессиями и собственной запутанной историей каждая. Вполне достаточно аддона: сюжет не слишком сложный, но все же име-

ных соперников Charr, тропических лесах, где обитают Asura, любимых гномами подземельях и др. Тут мы смогли познакомиться поближе с теми новыми расами, которые обещали в Guild Wars 2 сделать играбельными, – по одному представителю нам даже выдадут в качестве Героев (Hero), чтобы, так сказать, опробовать их в деле.

Ручаюсь, никого не оставит равнодушным трехметрового роста блондинка по имени Жора (Jora), естественно, воин по профессии, которая присоединится к нашей группе после того, как мы поможем ей... убить ее собственного брата. Ну да, как уже говорилось выше, нравы-то суровые. Даже если ваш предыдущий бот-

«Asura оказались несдержанными на язык хулиганами ростом с гнома»

ется, профессий не прибавилось, зато появилось полторы сотни новых умений, из них пятью десятками смогут овладеть представители любого класса. Причем хорошая традиция давать некоторым способностям смешные названия сохранилась. Помните все эти «Криклив был Соголон» (Vocal was Sogolon) из Factions? Боевой клич «Ты двигаешься, как гном!» (You Move Like a Dwarf!), услышав который, жертва спотыкается, падает и ударяется, а когда поднимается, еще несколько секунд хромает (crippled) – это достойный ответ на «I will survive!» из Prophecies. Ну а монстра по прозвищу Аяхуаске пещерная (Save Ajahuaske) любому игроку повстречать приятно!

В эпическом сюжете, впрочем, нет места юмору. После нападения ужасных Destroyers именно нашему персонажу поручается собрать армию для финальной битвы с захватчиками, причем собрать буквально по частям, побывав по ходу дела на заснеженной северной родине суровых Norn, в землях наших извеч-

воин неплохо прокачан, от удовольствия видеть в передовом отряде эту монументальную женщину трудно отказаться. Гном-монах, может, и неплох, да только ожидаемой благообразной внешности и длинной бороды у него нет – получился такой толстенький бровастый коротышка с посохом. Ну а новый элементарист Векк (Vekk), Asura по национальности, вообще разочаровал: мы-то думали, что все асурчики будут маленькими миленькими пушистиком вроде доставшихся нам гораздо раньше выхода аддона miniature asura. А они оказались несдержанными на язык хулиганами ростом с гнома... Но это единственное, что не понравилось мне в Eye of the North.

Все остальное на высшем уровне: действительно захватывающие квесты, интересные мини-игры, в том числе соло-PvE-поединки и интеллектуальная игра Polymock, новые предметы, выдаваемые по достижении соответствующего уровня репутации с новыми фракциями... Самое забавное, конечно, касается Asura.

Жанр MMORPG

Разработчик ArenaNet

Издатель NCsoft

Web-сайт www.guildwars.com

Возраст 12+

ArenaNet

И снова повторимся: эта компания с офисом в Вашингтоне была основана весной 2000-го и является дочерней студией корейской NCsoft.

Игры Guild Wars: Prophecies, GW: Factions, GW: Nightfall

Web-сайт www.arenanet.com

Идея Ну надо же сделать хоть один настоящий аддон!

Графика Замечательно эпическая

Звук Традиционно ненавязчивые мелодии

Игра Качественное, отлично продуманное дополнение

4.5/5

Gameplay



Чтобы попасть мобу в глаз, Жоре приходится нагибаться



Девочка Гвен подросла, похорошела и обзавелась кучей комплексов



Взять хотя бы титулы, которые мы можем завоевать: за «Не слишком вонючим» (Not Too Smelly) следует «Не совсем тупой» (Not Too Dopey) и т. д. В боекомплекте с предлагаемыми данной расой очками на голове такое звание будет выглядеть вполне уместным. Ах да, и Гвен (Gwen), которой уже перемили все косточки, обязательно появится и даже станет одним из наших Героев. Кстати, портретное сходство с девочкой из Prophecies налицо, и родителей тоже убили злые Charr. Так что тема Гвен полностью раскрыта.

Некоторые постоянные обитатели Тирии, Канты или Элоны (да, для установки дополнения достаточно было иметь хотя бы одну из трех кампаний) сетуют на непродолжительность аддона. Действительно, пройти сюжет можно довольно быстро – недели за две не слишком интенсивной игры, пожалуй. Зато какая здесь replayability! Соло-поединки, широчайшие возможности по зарабатыванию репутации и обилие побочных заданий затянут игроков в подземелья надолго.



Кто попер мои любимые кроссовки?!



Чуть дальше по коридору нас уже заждались Charr

Адреналин-2: Час Пик

Сергей Галёнкин

Ненависть к пробкам

На бумаге «Адреналин-2: Час Пик» выглядит чуть ли не лучшей гоночной игрой последних лет: реальные улицы Москвы, стритрейсинг, тюнинг, группа «Наив» в саундтреке и, главное, возможность расшвыривать стоящие в пробках автомобили направо и налево. Плюс любимая игровой прессой гостиница «Космос».



«У "Адреналина-2" серьезнейшие проблемы с геймплеем»



Ох уж эти водители автобусов! Не видит разбе – у меня адреналин через край хлещет?



➔ Но на практике, увы, все отнюдь не так радужно. При этом каждое свое обещание разработчики сдержали: Москва имеется, сюжет о террористах и похищенной подруге есть, несколько стритрейсерских группировок в наличии, тюнинг вполне на уровне, да и небезызвестный «Наив» не только поделился треками для внутриигрового радио, но даже дал интервью, которое можно послушать на том же местном радиоканале.

Так что же плохо? Ответ банален – играть неинтересно. У «Адреналина-2» серьезнейшие проблемы с геймплеем. Скажем, пресловутая возможность истреблять трафик выливается в то, что рулить практически не обязательно. Наша машина, как танк, крушит все на своем пути, включая автобусы и грузовики, а за это игрока еще и награждают дополнительными очками. Снес «Жигули»? Плюс 20 баллов. Не врезался? «Уворачивание от трафика: 20 очков». Вписался в поворот? «Аккуратное вождение». Не вписался и перевернулся? Тоже молодец, получи еще несколько баллов сверху.

Соответственно, просто кататься по неплохо воссозданному району Москвы быстро надоедает, остается участвовать в сюжетных гонках. Тут же нас ждет вторая серьезная проблема «Адреналин-2» – невероятно высокие системные требования. Если при обычной поездке по городу на нашем PC игра выдает порядка 15 кадров в секунду (любая другая игра, включая Supreme Commander, на нем летает), то «Адреналин-2» превращается в слайд-шоу с одним-двумя fps. Это после патча и с минимальными (!) настройками.

И было бы чему тормозить – внешне «Адреналин-2» выглядит на уровне проектов для PS2 четырехлетней давности и в подметки не годится Burnout: Revenge. Хотя, конечно, свободное перемещение по району (не городу) накладывает свой отпечаток на системные требования. Впрочем, смена погоды и особенно дождь с грозой реализованы в «Адреналин-2» довольно хорошо. Однако если у вас действительно очень мощный компьютер (Core 2 Duo, 2 GB и 8800 GTX), то и здесь он будет работать сносно.

Вообще, игра не так плоха, как может показаться по предыдущим абзацам. Она вполне приемлема для коротких сессий по пятнадцать-двадцать минут после тяжелого трудового дня. Особенно если перед этим, добираясь домой, вы простояли пару часов в пробке – типичная, увы, ситуация для крупных городов нашей страны. К тому же в «Адреналине-2» без шуток отличный звук и замечательный саундтрек (даже есть возможность включения онлайн-овых радиостанций), а диджеи довольно веселы и местами удачно шутят на тему российской игровой прессы.

Но тягаться с известными западными гоночными сериями «Адреналин-2», к сожалению, неспособна. Поклонники NFS будут недовольны низким качеством графики, а любителей Burnout расстроит странное поведение автомобилей на трассе. Хотя те, кто называет «Адреналин-2» сиквелом Lada Racing Club, конечно же, неправы – детище Gaijin на голову выше подделки Geleos, хоть и выполнено на том же движке.

«Игра вполне приемлема для коротких сессий по пятнадцать-двадцать минут»

Жанр Гонки
Разработчик Gaijin Издатель «1С»
Web-сайт www.racinggame.ru Возраст нет данных

Идея Смерть пробкам!
Графика Так себе
Звук Отличные музыка и озвучка
Игра Довольно скучна

2/5

Gameplay

Автопробег

«Черное море»

Сергей Галёнкин

Автомобиль и роскошь

Жанр «автоаркада без претензий» довольно популярен во всем мире и иногда радует почитателей жемчужинами вроде серии Out-run от SEGA. У «Автопробега» были все шансы занять пустующий пока трон «правильной отечественной гонки». Увы, не получилось, хотя вышло совсем неплохо.

➔ Главный совет: не запускайте «Автопробег "Черное море"» в режиме симулятора. За чем вам испорченные нервы? Игра про море и отдых не должна напрягать и раздражать. Просто забудьте об этом пункте при создании профиля, и вы избавите себя от проблем с AI противников, странной физикой и отнюдь не идеальной системой повреждения. Хотите симуляции – поищите в другом месте. А из «Автопробега» получилась замечательная аркада.

Ретро стиль, выбранный разработчиками, выдержан пусть и не идеально, но все равно очень хорошо. Одни описания гонщиков чего стоят! Да и трассы, хоть и проложены по вымышленным городам и поселкам, узнаются сразу – родная сердцу каждого бывшего советского гражданина послевоенная архитектура, но уже слегка испорченная бигбордами и палатками с пивом.

Автомобили – отдельная песня. Лицензировать их, разумеется, никто не стал, очевидно, бюджет проекта такой роскоши не позволял, поэтому дизайнеры Xbow «творчески переработали» известные машины 50–60-х годов прошлого века. Знатки догадаются сразу, а остальным, собственно, и неважно, то ли перед ними выдуманная Panthera GTX, то ли вполне настоящий Jaguar E-Type, с которой она добросовестно срисована.

А вот музыка расстраивает. Я вполне понимаю, что денег на лицензирование песен того периода у разработчиков не нашлось, но звучащее во время заездов больше похоже на рингтон для древних полифонических мобильных телефонов, чем на саундтрек игры 2007 года. Хотя знакомые мелодии, конечно же, узнаются сразу, в частности композитор Xbow явно вдохновлялся музыкой из «Кавказской пленницы».

По механике «Автопробег» – классические гонки. Участвуем в соревнованиях, зарабатываем деньги, которые тратятся на апгрейд своего автомобиля и на покупку новых машин. Причем проходить одну и ту же трассу позволено сколько угодно раз, так что проблем с финансами у усидчивых игроков точно не будет. Вдобавок на дорогах щедро разбросаны денежные бонусы, а дополнительные средства можно заработать, выполняя заказы. И даже если вы умудритесь не занять призового места, все равно в накладе не останетесь.

Впрочем, сказанное не означает, что играть легко. Нет, «Автопробегу» удастся придерживаться золотой середины между «слишком просто» и «раздражающе сложно», так что желания бросить игру не возникает. С одной стороны, небольшие ошибки на дороге вполне простительны, но с другой – рас-



слабляться тоже нельзя. Лично мне по сложности «Автопробег» напомнил недавнюю DiRT. А это, согласитесь, комплимент.

Графикой проект Xbow не блещет. Текстуры размытые, моделики простоваты, в общем, не next-gen. Но зато (в отличие от расположившегося на соседней странице «Адреналина-2»), «Автопробег» совершенно нетребователен к железу и

летает даже на довольно слабых компьютерах. К тому же там, где не справился движок, постарались дизайнеры – выглядит игра стильно и атмосферно.

В общем «Автопробег» – несомненно удачный проект, и я очень надеюсь на то, что Xbow продолжит развивать эту тему. А там, глядишь, и на лицензированную музыку деньги появятся.



Жанр гонки
Разработчик Xbow Издатель «1С»
Web-сайт www.xbow.ru/olds_racing Возраст нет данных

Идея Милая аркада про лето и отдых
Графика Ниже среднего
Звук Мотивы 60-х угадываются довольно легко
Игра На удивление интересная

3/5

Gameplay

Rush for the Bomb:

Гонка вооружений

Ростислав Панчук



«Знакомство с игрой начинается с небольшого разочарования»



«Перед нами все та же Rush for Berlin, только с иным акцентом»



В погоне за Манхэттенским проектом

Некоторые историки утверждают, что для создания ядерной бомбы и победы во Второй мировой Германии не хватило буквально нескольких месяцев. В Rush for the Bomb у нас есть все шансы ускорить этот процесс, лично переправив ученым Третьего рейха секретные разработки Манхэттенского проекта.

➔ Знакомство с игрой начинается с небольшого разочарования. К сожалению, «Гонка вооружений» не продолжение альтернативной истории, рассказанной в Rush for Berlin, но с новыми футуристическими танками и финальными кадрами, демонстрирующими атомные грибы над Парижем и Лондоном. Все гораздо прозаичнее. Капитан военно-морского флота Гаральд Штурм должен доставить в Германию агентов с чертежами ядерной бомбы, а brave рейнджеры армии США – остановить его любой ценой. Тут нам и саботаж на заводе по производству тяжелой воды в Норвегии, и игра в кошки-мышки в Испании, и подмена документов на секретной базе немецких подводных лодок на Балеарских островах. К сожалению, одиночный режим слишком короток: всего-то 12 миссий за Германию и союзные войска. Да и смазанный финал («Рейх не забудет вас, офицер!») не добавляет игре очарования. В остальном же перед нами все та же Rush for Berlin, только с акцентом на партизанско-диверсионные операции. Для игры с подобной механикой выглядит такое сочетание довольно дико. И правда, не переигрывать же миссию только из-за того, что наш герой попал в поле зрения часовых? Это же не Commandos, а вполне обычная RTS, пусть и с тактическим укло-

ном. Разумеется, вездесущие фабрики по производству техники никуда не делись. Захватив одну из них, мы с чистой совестью бросаем надоевшую пехоту и с удовольствием принимаем командование танковыми войсками, что самым благоприятным образом сказывается на увлекательности игры. Впрочем, из-за столь нетривиальных поворотов сюжета порой случаются забавные казусы. Это ж надо придумать – разместить в испанской глубинке военный завод, вовсю штампуемый новенькие KV-2! Нетронутыми остались и недоработки оригинальной Rush for Berlin. Наши подчиненные по-прежнему с упоением путаются в трех соснах, танки в самый неподходящий момент буксуют на ровном месте, а длительность загрузок уровней (даже на топовом PC) после обзорно-показательной C&C3 неприятно удивляет. Графика ничуть не изменилась, но по-прежнему радует глаз. Высокодетализированные модели техники, впечатляющий zoom, сочные спецэффекты – движок Gperad3D наработал на «четверку с плюсом». Комплиментов заслуживает и звуковое сопровождение. В общем, если вам нравятся Codename Panzers и Rush for Berlin, смело покупайте эту игру. Поклонникам более серьезной тактики лучше дожидаться аддона к «В тылу врага 2».

Жанр тактическая стратегия Разработчик Stormregion
Издатель Deep Silver Издатель в Украине «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск» Web-сайт www.rushforberlin.com

Идея Rush for Berlin с акцентом на партизанщину
Графика По-прежнему отличная
Звук Приятные фоновые мелодии, отменная работа актеров
Игра Слабее оригинала, но все равно интересная тактическая RTS

3/5

Gameplay

25-28

ЖОВТНЯ

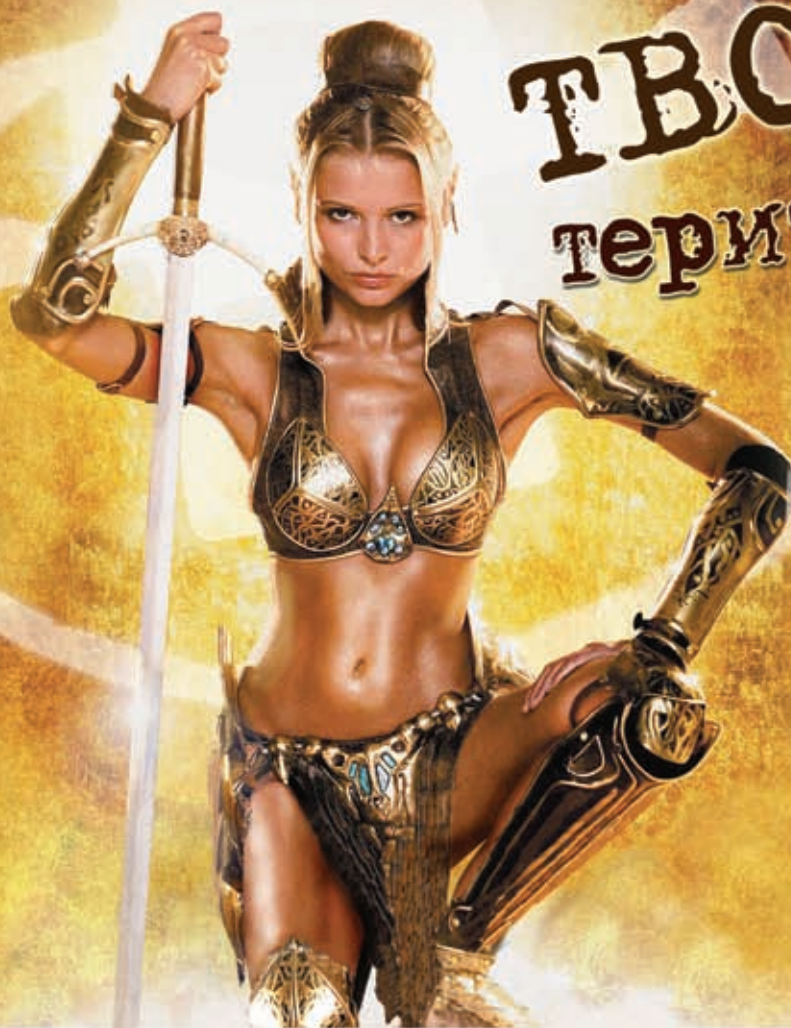


Виставковий центр
КИЇВ ЕКСПО ПЛАЗА

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

територія ігор

ТВОЯ
територія



Замовляй запрошення на сайті:

www.game-expo.com.ua

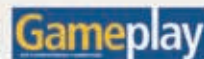
Організатор



Срібний
спонсор



Генеральний
медіапартнер



Восточный фронт: Крах Анненербе

Александр Чепелев



Ах мой милый Августин

Ох уж эти российские шутеры... Как часто их авторы в погоне за амбициями забывали об интересном геймплее. Хорошо, что опыт, сын ошибок трудных, рано или поздно поможет разработчикам выбрать нужный путь.

→ Kreed – печально известный воронежский убийца DOOM 3, оказался вовсе не наводящим ужас душегубом, а чумазым мальчишкой с водяным пистолетом. Однако ребята из Vigut учатся на своих ошибках. Пример тому вышедший в 2006 году шутер «Восточный фронт: Неизвестная война». Разработчики на совесть потрудились над геймплеем, придумав несколько любопытных решений, а картинку умили живой водой. Получился не то чтобы тульский пряник, но в меру сладкий мармелад. И вот спустя год выходит продолжение. И вновь мы видим старательную работу над ошибками.

Если вы помните, главный герой, brave немецкий офицер Карл Штольц, после смерти был

воскрешен профессором Шеффром: тот собирался превратить Карла в суперсолдата. Правда, вновь послужить Третьему рейху Штольцу так и не удалось. Его ловко окрутила эффектная девица Мария Шнайдер (по совместительству боец движения сопротивления). Образцового немецкого зомби ждали великие дела.

Действие «Восточный фронт: Крах Анненербе» начинается на некоей секретной (а какой же еще?) фабрике, а наше времяпрепровождение будет посвящено поискам зловещего и очень опасного порошка Т9. Сюжет игры – откровенное дурачество. Желтозубой тягомотине, отработавшей в первой части, отдали команду сдыхать под забором. Ныне в почете мексиканские страсти («О боже,

он мой сын!»), пафосные речи (цитата из брифинга: «Штурм эсэсовцев был подобен удару молнии – внезапный и ошеломляющий») и забавные диалоги («Может, их поджарить? – Хм! Паленым вонять будет...»). Сама же история подается в виде комиксов.

Впрочем, это все капуста. Фарш будет спустя несколько секунд после старта. Вот герой летит на джипе, зажав гашетку пулемета (вспоминаем аналогичные покатушки в «Инстинкте»), а вот он уже вваливается в напигованную немцами базу, и начинаются суровые трудовые будни. Сверхспособности сильно облегчают, а порой даже спасают жизнь протагониста. Энергетический щит задерживает пули в воздухе и возвращает их назад. Четыре метких свинцовых поцелуя в лоб против-

ника активируют режим *Убер-снайпер*, замедляющий время и делающий игрока неуязвимым. А убийство трех врагов кинжалом включает *Берсерк*, даруя несколько секунд бессмертия и возможность пополнять здоровье с каждым нанесенным ударом. Использование сверхспособностей приносит Карлу очки опыта, которые в конце уровня идут на развитие параметров персонажа (здоровье, меткость, энергия), увеличение время действия щита и спецрежимов.

Нельзя сказать, что все эти прихлопы дарят какие-то волшебные чувства, но хотя бы заскучать не дают. Геймплей-то однообразен. Задания вроде «прикрой меня», «найди ключ» или «доберись до выхода живым» надоели до зевоты. Вокруг набившие оскомину серые декорации, кочующие по

«Сверхспособности сильно облегчают, а порой даже спасают жизнь протагониста»

Жанр first person shooter
Разработчик Burut Creative Team
Издатели GFI/«Руссобит-М»
Web-сайт eastfront.ru/crash_of_annenerbe
Возраст нет данных

Burut Creative Team Сейчас воронежская компания трудится над ролевой игрой «Трудно быть богом» и продолжением приключений в Златогорье.
Игры дилогия «Златогорье», Kreed + аддон, «Восточный фронт: Незвестная война» **Web-сайт** www.burut.ru

Идея Новые латы всегда к месту
Графика Чистенько и детализированно

Звук Хороший техно-саундтрек, озвучка совершенно клоунская
Игра На сегодняшний день самый добротный российский action

3.5/5

Gameplay



А вообще напарники – штука хорошая...



Мечта Электроника



играм о Второй мировой: катакомбы, военные базы, лаборатории. Даже динамичный эпизод на движущемся поезде не особо поразил.

А вот картинка очень даже ничего. Отполированная, начищенная. Текстуры четкие, модели персонажей аккуратные, современные спецэффекты не просто присутствуют, они реализованы должным образом. Есть и физический движок, который со скрипом, но работает.

«Восточный фронт: Крах Анненербе» вполне справляется со своей главной обязанностью – развлекать. Забавный сюжет, улучшенная по сравнению с первой частью графика, занятные убер-способности, вносящие должное разнообразие в игровой процесс, – согласитесь, неплохой рецепт для русского шутера. Хо-

роший антидот против «Параграфа 78».

P.S. Лучше всего об игре расскажет аннотация к ней (прочсть можно на обратной стороне коробки с диском или на официальном сайте). Вот где оригинальность!

«Игра неплохо справляется со своей главной обязанностью – развлекать»



Etrian Odyssey

Сергей Галёнкин



Минус двадцать лет

Любую статью об играх в классическом стиле положено начинать с экскурса в доисторическую эпоху, когда мобильные телефоны были большими, а домашние компьютеры дорогими и крайне редкими. Но если вы не играли в Wizardry, Ultima Underworld и Eye of Beholder, то сами виноваты. Единственный шанс на реабилитацию – пройти Etrian Odyssey.

➔ Западные рецензенты, среди которых достаточно много взрослых людей, знающих о классических RPG не понаслышке, дружно обозвали Etrian Odyssey посредственной (и слишком сложной) да на том и порешили. На счастье разработчиков, оценки обычных игроков оказались гораздо выше – все же не так туп средний геймер, как думают некоторые представители прессы. И ему вполне под силу пройти слегка затянутую, но все равно невероятно ад-

диктивную игру с геймплеем двадцатилетней давности.

В Etrian Odyssey все сделано по старинке. Вид от первого лица, пошаговые путешествия по подземельям с постепенным погружением все глубже и глубже, сохранение только в городах и каждый бой – как последний. Вы помните времена, когда выбор «бежать домой или пройти еще пару шагов вперед» действительно что-то значил?

В целом ругать Etrian Odyssey можно разве что за почти полное

отсутствие нововведений. Даже карту по-прежнему приходится рисовать вручную! Правда, не на листике миллиметровой бумаги, как раньше, а на нижнем экране DS – так гораздо удобнее, да и пометки ставить можно. А чтобы игрок не ленился, в городе несколько раз будут выдавать задание принести карту определенного уровня.

Бои традиционно сложны – попадая на новый этаж, не надейтесь, что все сражения удастся выиграть за счет мастерства воинов. Без магов никуда, маны традиционно не хватает, а по глубоким подземельям стасяют мини-боссы, любой из которых способен поставить на колени и хорошо прокачанную партию. Ну и традиционный большой босс каждые пять уровней: к встрече с ним придется готовиться на протяжении нескольких часов реального времени, развивая со-

ответствующие умения и собирая необходимые предметы.

Тактика борьбы с каждым конкретным врагом разная. Кого-то можно взять только магией определенного типа, кто-то уязвим для стрел, а кое-кого надо предварительно заморозить, иначе он вынесет весь наш небольшой коллектив одним ударом. Естественно, неприятели (как и мы) поодиночке практически не ходят, потому, ввязываясь в бой одновременно с несколькими монстрами, нужно действовать еще осторожнее.

Уровни в Etrian Odyssey набираются небыстро, и на каждом из них вы можете овладеть одним из специальных умений (активных или пассивных). В самом начале игры вариантов немного, но по мере развития вам постоянно придется выбирать, как именно вы хотите прокачивать своих персонажей. Вот, например, protector (местный паладин) способен стать либо лечащим воином, либо живым щитом, принимающим на себя все повреждения. Охотника можно научить пользоваться луком или полагаться на его владение мечом. А для магов традиционно имеется несколько волшебных школ, и от того, в каком именно направлении вы предпочтете его развивать, будет зависеть тактика борьбы с определенными монстрами.

Единственный серьезный недостаток Etrian Odyssey – ее хардкорность. То, что допустимо на больших консолях и компьютерах, не так удобно на карманной приставке. Вы вряд ли станете играть в EO в метро, она скорее подходит для длительных сессий по несколько часов – например в поезде или вечером на курорте. Если вы любите классические RPG – не пропустите ни в коем случае, таких проектов не было очень давно.



Жанр RPG
Разработчик Atlus Издатель Atlus
Web-сайт www.atlus.com/etrian Возраст 13+

Идея Классическая пошаговая RPG
Графика Красивый трехмерный лабиринт, неплохие монстры
Звук Ненавязчивые мелодии, местами очень хорошие
Игра Оторваться невозможно

4.5/5

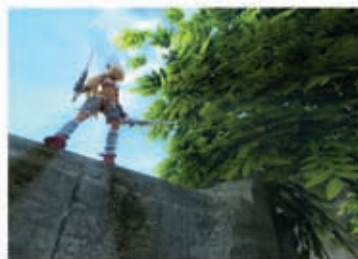
Gameplay

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

ОНІБАЙД



1C®
ФІРМА "1С"

© 2006 ЗАТ "1С". Усі права захищено
© 2006 Gaijin Entertainment. Усі права захищено

Gaijin
ENTERTAINMENT

Глюк'Oza: Action!

Александр Чепелев



Плесень

Еще совсем недавно из динамиков каждого второго мобильного телефона доносилось раздражающее «бздынъ-уа-а-а». Синие лягушки расплодились неимоверно – в клипах и на плакатах, открытках и наклейках, футболках и, разумеется, в видеоиграх.

➔ Но прошло время, и популяция Crazy Frog поуменилась. Зато активизировалась русская попса. Пару лет назад популярна была такая любопытная певица – Глюк'Oza. Любопытна она совсем не музыкой (стандартная мелодия + голос робота), а забавными клипами. Белокурая бестия то устраивала на экране подобие тарантиновского «Убить Билла», то воевала со злобными свиньями-фашистами. Ясельная сатира, гипертрофированные страсти, кукольная война – здорово и забавно. Время шло, зрители о Глюк'Oze подзабыли. Но российские разработчики помнят! Аж две игры приготовили по мотивам того самого клипа со свиньями. Одна стратегия, другая – action. О последней и поговорим.

Сюжет, разумеется, примитивен. Была такая девчонка Глюк'Oza, стреляла из дробовика по бутылкам, гуляла со своим Доберманом, носила черные очки, бессмысленно прожигала жизнь. Однако вдруг на ее страну напала армия Свинозы, злобные хряки, предводитель которых – мини-копия Адольфа Гитлера. И не только напала, но еще и коварно похитила любимую собаку. Малышка Глю, естественно, отправилась вызволять питомца. Потом разбила армию Свинозы и поняла, что одним этим не ограничится. Вампиры, а вы что здесь делаете?

«Нагоняем скуку!» – бодро отвечают клыкастые. Не врут. Игровой процесс стандартен – бегаем по уровням, отстреливаем врагов из разного оружия (пистолет, дробовик, винтовка, бластер), периодически

ки пополняем полосу здоровья аптечками, а патронник – патронами. Камера летает в облаках, что естественно для подобного продукта. А что неестественно? Например, нестабильная сложность. Врагов немного, все они клинические идиоты, зато обладают здоровьем Терминатора. Сблизил их убить трудно, а с расстояния – элементарно: когда отходишь подальше, противники просто прекращают стрелять.

Да и сама стрельба, к слову, проходит на редкость монотонно – никакого адреналина, простой неторопливый обмен пулями. Ко второму-третьему уровню мы собираем кучку напарников (знакомых по клипу), которые тоже рады пустить хряков на филейки. Однако все это зрелище не приносит удовольствия. В игре нет ни крови, ни мяса, ни свиных ножек в фольге с горчицей. Лишь тусклые спецэффекты, исчезающие трупы и пародия на физику. Однако не думайте, будто проект детский, здесь проскакивают всякие «твою мать!», «гнида» и – хит сезона! – «я немножко умираю». И почему нельзя было в таком случае сделать игру веселой, с толпами легко уничтожае-

мых врагов и литрами пороссячей крови? Загадка.

С графикой тоже не сложилось. И дело даже не в технической чепухе. Да, текстурки четкие, но не в этом счастье. Веселья нет! Цвета тусклые, хоть каким-то разнообразием палитры похвастаться может лишь первый уровень. А потом – грязь. В подземельях игра напоминает сильно бюджетную версию Titan Quest. Особенно обидно за дизайн персонажей. Он отличный, дизайн этот! Креативный! Только на артах. В самой игре мы сражаемся с маленькими кусочками чего-то, символизирующего свинок. А жуки и пауки в подземельях хоть и большие, но совсем неинтересные.

Капля позитива – реплики персонажей во время перестрелок. Глюк'Oza голосом Аленушки из «Морозко» плачет: «Плохо мне», а потом признается в любви к дробовику, свиньи потешно вопят: «Я ранен!» Ну на этом и кончается позитив. Остаются скучные уровни, монотонный геймплей и куча нереализованного потенциала. Надеемся, хоть «Глюк'Oza: Зубастая ферма» будет лучше.



Жанр action
Разработчик GFI Russia **Издатели** GFI/«Руссобит-М»
Web-сайт www.gfi.su **Возраст** нет данных

Идея Почему бы не использовать известное имя?
Графика Скучная, серая **Звук** Невыразительный, терпимая озвучка персонажей, техно-саундтрек (не от самой Глюк'Oзы)
Игра Невкусное, но эффективное... снотворное

1/5

Gameplay

Anderson and the Legacy of Cthulhu

Александр Чепелев

Ктулху идет к вам

Anderson and the Legacy of Cthulhu – это шок. Таких игр не делают даже самые зловещие российские разработчики action.

→ Зато такие игры делают не менее зловещие фанаты Говарда Лавкрафта! Это даже не трэш, а что-то абсолютно чуждое нашему разуму, недоступное нашему пониманию. В общем, мы обсуждаем проект, можно сказать, лично от Ктулху, по крайней мере вдохновленный им – уж точно.

При запуске нам показывают книгу, в которой надо выбрать одну из двенадцати глав и сразу же начать проходить ее. Ну да ладно, пусть так. Плюнем и на то, что здесь нет вообще никаких опций и даже клавиши переназначить не получается, но процесс загрузки... Думаю, ее продолжительность призвана подготовить игрока к дальнейшим ужасам. Вот уровень начинает загружаться, мы сперва смиренно ждем у экрана, потом идем на кухню, варим кофе, читаем книгу, опять вливаемся глазами в экран, ждем, рассматриваем жуткий ктулху-арт, пугаемся зловещей готической музыки, и тут... шлеп! Уровень загрузился.

И нам сразу становится еще страшнее. Пустые помещения, обтянутые парочкой дистрофических текстур, странное освещение, жутко смоделированные предметы, частые торможения (вне зависимости от конфигурации компьютера) и абсолютно психоделические противники. Да, враги здесь просто шикарные! Особенно уморительно смотрится зеленое, издающее утробные звуки полено. Оно возникает из ниоткуда, двигает лапами вверх-вниз (по-другому не

умеет), подъезжает к нам – и альтер эго через пару секунд умирает. Полагаю, от ужаса. Ну не от стыда же?

Смерть, кстати, также выглядит потрясающе: экран окутывает красный туман, игра зависает на добрых пару минут, после чего под жесткий металл появляется нарисованный Роберт, весь в кровище. Надо думать, это такая оригинальная фишка.

Пожалуй, к оригинальностям можно отнести и абсолютно неадекватное поведение наших противников. Представьте ситуацию: мы подходим к нарезанному ломтиками, а затем склеенному обратно фашисту и стреляем в него (в арсенале есть как простые железки вроде револьвера, так и черный сгусток колдовской энергии). Он оборачивается и стреляет в нас. Падает на спину, зависает в воздухе, вертится волчком на голове, поворачивается к нам спиной, прекращает огонь и вообще перестает двигаться. Мы опять в него стреляем, он заново разворачивается и убивает нас! И в очередной раз эта мучительно долгая загрузка уровня! Идем дочитывать книгу и допивать остывший кофе. Кстати, вот еще пара интересных штук. Сюжет (да-да, тут и сюжет есть) подается в виде роликов с живыми людьми. Актерская игра, разумеется, за гранью добра и хорошего вкуса, но смотреть весело (эдакая политкорректная «Трома»). То есть сами видите, можно выискать и у этой страшненькой игрушки с длинным пафосным названием хоть какие-то положи-



Слава косолапой осьминожке, слава!



Новое блюдо – трехполигон печеный в камине!

тельные моменты, за которые она и получила свою почти честно заслуженную половинку балла. Ну а на что еще, интересно, рассчитывали разработчики?

Вообще любопытно, появятся ли у игры фанаты? Впрочем, кому-то она уже понравилась, ведь JoWood согласилась ее издать и даже вроде бы считает проект достаточно интересным. А мы в итоге получили шизофреничес-

кий опус, в который невозможно играть. Остается лишь вжаться в спинку стула, выпучив глаза и хватая ртом воздух. Этот проект определенно не от мира сего, а скорее из психоделических глубин океана. Созданный мозгом Ктулху, про Ктулху и для Ктулху. А мы здесь лишние.

P.S. Это только начало. Продолжения ждите в 2008-м и 2009-м.



Жанр action/horror **Разработчик** HRMC Project Management
Издатель JoWood Production
Web-сайт www.homegrowinggames.at **Возраст** 16+

Идея Фанатский шедевр про Ктулху
Графика Съест ваши глаза
Звук Съест ваши уши
Игра Мечта настоящего Ктулху!

0.5/5

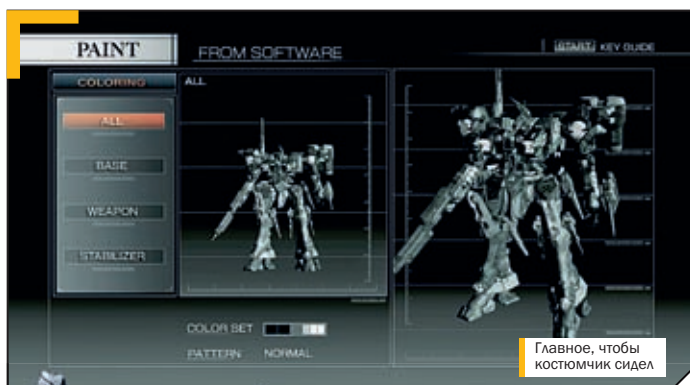
Gameplay

Armored Core 4

Владимир Куценко



«Преданные поклонники серии наверняка найдут Armored Core 4 интересной»



Бесполезное железо

Armored Core 4 – первый проект легендарной серии, который был разработан для консолей нового поколения и при этом потерял традиционную эксклюзивность для приставок Sony.

➔ Если вы ожидаете, что Armored Core 4 поразит вас неземной красотой next-gen-графики, мы вынуждены вас разочаровать. Игра выглядит ужасно. Картинке не хватает детализации. Уровни совсем маленькие, да еще и раскрашены в скучные серые цвета. Глубина прорисовки минимальна, все удаленные от нас объекты по старинке скрыты пеленой тумана. Хорошо хоть мехи и спецэффекты радуют глаз.

Одиночный режим игры состоит из так называемых глав. Каждая из них включает в себя несколько миссий, выполнять которые можно в любой последовательности. Сохраняться на задании нельзя, но неудобств это не доставляет – прохождение занимает, как правило, минут пять-десять. Впрочем, вовсе не факт, что до финала вы доберетесь за пару-тройку часов. Сложность достаточно высока, и переигрывать уровни придется не один раз.

Каждую меху можно и нужно настроить под себя. Вариантов кастомизации очень много, так что вы рискуете застрять в гараже надолго. Количество оружия, всевозможного оборудования и различных апгрейдов не поддается исчислению. Подбор оптимальной для текущей миссии конфигурации – своего рода игра в игре. Определившись с экипировкой, не забудьте нанести боевую раскраску: для

каждой детали можно выбрать свой цвет и один из нескольких доступных рисунков.

Все готово? Отлично! Противники уже заждались. Кстати, местные боевые машины совсем не похожи на неповоротливых черепах из MechWarrior или ChromeHounds. Благодаря установленным за спиной реактивным двигателям мехи не только перемещаются с огромной скоростью, но и летают. Геймплей очень динамичен. Плотность врагов столь высока, что неподвижно стоящий робот быстро превращается в изрешеченную консервную банку.

Все бы хорошо, но вот стрелять неудобно. При включенном автонаведении очень сложно выбрать конкретную цель. Под горячую руку попадает кто угодно, но только не тот противник, которого вы хотите убить первым. Если же активировать режим ручного прицеливания, становится проблематично подстрелить кого-либо вообще, поскольку враги относительно невелики и активно маневрируют.

Уверены, что преданные поклонники серии наверняка найдут Armored Core 4 интересной, закрыв глаза на перечисленные недостатки. А вот всем остальным мы не беремся рекомендовать очередной проект FromSoftware – уж слишком неоднозначным он получился.

«Игра выглядит ужасно. Картинке не хватает детализации»

Жанр action Разработчик FromSoftware
Издатель SEGA
Web-сайт www.armoredcore.net Возраст 12+

Идея Динамичные поединки мех Графика Серая и невзрачная
Звук Хороший, но однообразный саундтрек. Слишком мало мелодий
Игра Заинтересует только преданных фанатов предыдущих игр серии

2/5

Gameplay

Fate by Numbers – Episode 1

Кирилл Новотарский

Возвращение к истокам

Могут ли любители сделать хорошую игру и в начале XXI века или эпоха «гаражных проектов» давно минувла? Все достижимо, если только запастись терпением и ставить перед собой реальные цели.

➔ Бюджет Fate by Numbers по нынешним меркам мизерный – всего лишь около 1500 евро (о чем авторы игры гордо заявляют на официальном сайте). У некоторых геймеров домашний PC стоит дороже. Тем не менее разработчики создали полноценную FMV-адвентюру. Технологии Full Motion Video почти четверть века, и сейчас эта аббревиатура уже не вызывает благоговейного трепета, однако игра в целом вышла неплохая.

События разворачиваются в будущем. Мы играем за Элис Сейнджер (Alice Sanger), профессионального частного детектива. Бывшей сотруднице полиции предстоит одно из самых опасных приключений в своей жизни. Главная героиня окажется в эпицентре борьбы между правительством и повстанцами (ну естественно, без них и sci-fi – не sci-fi) за сверхсекретные технологии. Сюжет, в общем-то, классический.

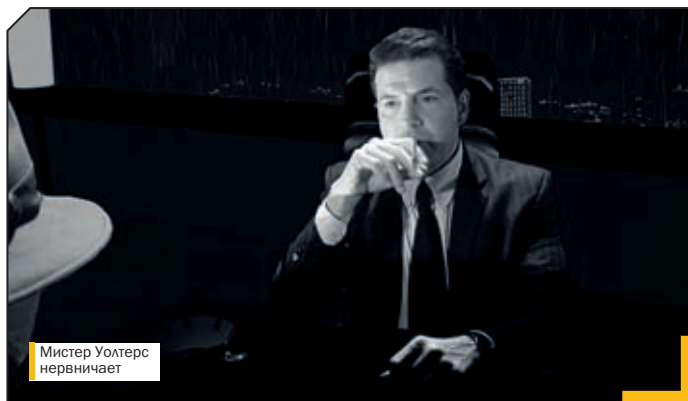
И подача его просто отличная – всегда интересно узнать, что будет в следующей сцене, в следующей локации. К счастью, нет нудных длинных диалогов, а большинство персонажей колоритные и запоминающиеся. Особенно понравился бармен заведения с красноречивым названием «Попугай» (Parrot) – тут можно проворачивать любые темные делишки, эта птичка никогда не раскроет клюва. Интересен и образ генерала Уолтерса (Walters), циничного и могущественного военачальника. Правда, актерская

игра в целом не впечатляет, и, к сожалению, сама Элис показалась несколько скучной.

А вот локации сделаны отлично. Мегаполис будущего традиционно оказался мрачным местом с барами, полными офисного планктона или работяг с окраины, только технологии шагнули далеко вперед, но для наливающих кофе синих воротничков это неважно.

Кстати, процентов, пожалуй, девяносто девять всей игры выплывает в черно-белой гамме (только маленькие вставки в меню действий цветные). Это решение, тоже не слишком оригинальное, здесь как нельзя более уместно – создается атмосфера пятидесятих годов прошлого века, что почему-то замечательно сочетается со sci-fi. И необычный саундтрек этому способствует.

По геймплею Fate by Numbers – настоящая old-skool point'n'click-адвентюра. К счастью, есть подсказки, которые отмечают активные зоны на экране и позволяют избежать изнурительной «охоты на пикселей». Загадки в принципе несложные, поэтому первый эпизод проходит часа за три-четыре. Ну а с учетом того, что распространяется игра абсолютно бесплатно – качайте на здоровье с официального сайта, она нравится нам еще больше. Интересно, осияют ли разработчики продолжение самостоятельно? Или, может, второй эпизод окажется уже коммерческим проектом?



Мистер Уолтерс нервничает

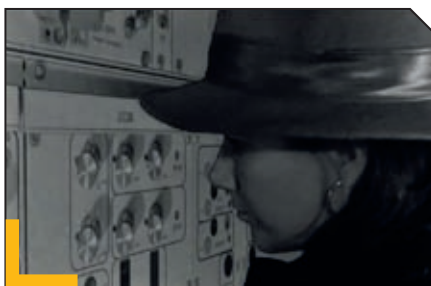


Не взломать ли полицейские архивы?

«По геймплею это настоящая old-skool point'n'click-адвентюра»



Маленькое устройство может изменить судьбу города



Жанр адвентюра
Разработчик Revival Издатель нет
Web-сайт www.fatebynumbers.com Возраст нет данных

Идея Гаражная сборка – это не всегда плохо, зато всегда дешево
Графика Могло быть хуже. Дизайн классный
Звук Соответствует атмосфере
Игра Хорошая адвентюра в стиле noir. На один вечер

4/5

Gameplay

Harry Potter and the Order of the Phoenix

Владимир Куценко

Снова в школу

Июль 2007 года определенно прошел под знаком Гарри Поттера. На головы истосковавшихся по Хогвартсу фанатов свалилось сразу несколько долгожданных произведений: в продажу поступила последняя, седьмая книга о Мальчике, Который Выжил, по экранам кинотеатров всей планеты с триумфом прошептался «Гарри Поттер и Орден Феникса», ну а Electronic Arts не преминула выпустить соответствующую игру.



«Герои взрослеют, атмосфера мрачнеет»

➔ От книги к книге, от фильма к фильму в цикле наблюдается заметный прогресс: герои взрослеют, атмосфера мрачнеет, а опасности, окружающие юных волшебников, становятся серьезнее. Однако с игрой все не так однозначно. Разработчики ответственно отнеслись к поставленной перед ними задаче, да и бюджет проекта, похоже, повысился по сравнению с предыдущими частями. Первым делом было решено отказаться от самого жанра платформеров: Harry Potter and the Order of the Phoenix – адвенчура. Однако смена жанра – палка о двух концах. С одной стороны, новый геймплей куда больше прежнего подходит для волшебного мира, созданного Джоан Роулинг, а с другой – из игры практически полностью исчезли action-элементы. Вместо мрачной сказки у авторов получилось милое детское приключение, для которого и рейтинга «7+» многовато.

Школа и прилегающие территории огромны и изобилуют переходами, лестницами и потайными дверями. Потеряться здесь проще простого, так что весьма кстати придется волшебный аналог GPS-навигатора – Карта магродеров, где обозначены все локации и персонажи, которые могут дать задание. После выбора цели на полу перед Гарри тут же появляются отпечатки невидимых ног, указывающие нужное направление.

Коридоры Хогвартса выглядят так, будто по ним пронеслось татаро-монгольское войско: скульптуры разбиты, доспехи разбросаны, картины валяются на полу, в общем, разруха. А поскольку домовые эльфы за замком не следят (не иначе как Гермиона с ее борьбой за равноправие людей и эльфов постаралась), навести порядок придется именно нам с Гарри. За уборку помещений и ремонт сломанных вещей

«Обновленная графика звезд с неба не хватает, но все выполнено качественно»

Большую часть времени нам предстоит выполнять миссии, связанные со школьной активностью Гарри: делать домашние задания, присутствовать на уроках, обставленных в виде мини-игр, собирать Армию Дамблдора и устраивать хаос в захваченном Эмбридж Хогвартсе. Почти любой квест проходит за десять минут, но скучать не придется – заданий очень много. Чего стоит только привлечение студентов в ряды Армии Дамблдора: необходимо завербовать 28 человек, а ведь у каждого из них свои проблемы. Луна Лавгуд, например, хочет, чтобы вы покормили фестралов, Фреду и Джорджу Уизли требуется помощь с фейерверками, а Сьюзан Бонс нужно спасти от хулиганов-слизеринцев. Так и наматываешь километры по лабиринтам Хогвартса от одного студента к другому.

начисляются специальные очки, за счет которых открывается доступ к видеороликам о создании игры, интервью с актерами и членами съемочной группы. И если для прохождения основной сюжетной линии потребуется около десяти часов, то на поиск всех секретов и бонусов уйдет как минимум еще столько же времени.

Ну и конечно, здесь достаточно магии. Простыми пассами палочки юный чародей может исполнить десять заклинаний – как бытовых, так и боевых. Последние пригодятся в дуэлях с другими студентами и злыми волшебниками. Схватки, кстати, происходят строго по сценарию и представляют собой редкие оазисы action в этой адвенчуре – скрестить палочки с недоброжелателями придется лишь несколько раз за всю игру.

Жанр приключения**Разработчик** EA UK**Издатель** Electronic Arts**Web-сайт** www.ea.com/harrypotterandtheorderofthephoenix**Возраст** 7+**EA UK**

Британское подразделение Electronic Arts, занимающееся самыми разнообразными проектами, от аркадных гонок до симуляторов крикета.

Игры Burnout Legends, Catwoman, Cricket 2005, серия Harry Potter**Web-сайт** www.electronicarts.co.uk**Идея** Имя Гарри Поттера на обложке — залог успеха**Графика** Новый движок выдает вполне приличную картинку**Звук** Достался по наследству — мелодии из фильма, персонажей озвучивают соответствующие актеры**Игра** Пристойная игра по кинолицензии

3.5/5

Gameplay

«Ну и конечно, здесь предостаточно магии»

Как и большинство игр по фильмам, Harry Potter and the Order of the Phoenix может похвастаться отменным качеством озвучки и отличными мелодиями — во многом за счет профессионализма голливудских композиторов и актеров. Отдельно стоит отметить Эванну Линч (Evanna Lynch), которая замечательно справилась с ролью Луны Лавгуд не только в фильме, но и в игре. Единственный недостаток — надоедающая озвучка заклинаний. Когда Гарри Поттер своим писклявым голосом в сотый раз выкрикивает: «Вингардиум Левиоза!», даже самые хладнокровные игроки начинают нервничать.

В Harry Potter and the Order of the Phoenix разработчики отказались от старого, изрядно побитого молю движка. Обновленная графика звезд с неба не хватает, но все выполнено качественно и смотрится аккуратно. Модели персонажей очень хороши, правда, локации страдают низкой детализацией. Однако там, где сплосхвали программисты, выручили дизайнеры. Хогвартс с его высокими башнями и темными подземельями, просторными залами и замысловатыми лестницами выглядит именно так, как должна выглядеть настоящая Школа Чародейства и Волшебства.

В общем, Harry Potter and the Order of the Phoenix — отличное приложение к фильму. Виртуальное приключение получилось интересным и захватывающим, а главное — достаточно коротким, чтобы закончиться прежде, чем успеет надоесть.



Святая троица



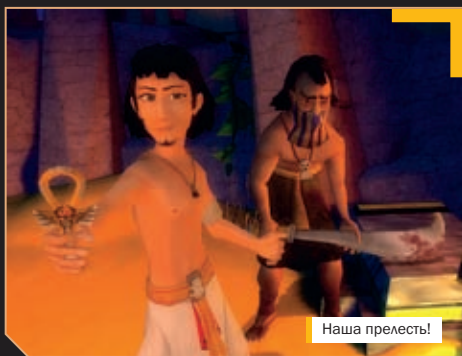
Используй свою силу, Гарри...



Даю установку!

Ankh: Heart of Osiris

Андрей Кубовский



Наша прелесть!



У этих египтян все как-то наоборот



Уютнейшая гробница

Отдай свое сердце!

Когда-то давно существовали великолепные приключения с умопомрачительным сюжетом и искрометным юмором. Это вам скажет любой квестоман старше 30 лет. И будет рассыпаться в эпитетах, часами рассказывая о чудесной Monkey Island и неповторимой Grim Fandango.

➔ А еще он наверняка скажет, что таких игр больше не делают, и все современные юмористические приключения – сплошь плагиат и дилетанство. И, к сожалению, примеров, подтверждающих его мнение, предостаточно.

Ankh, вышедшая в свет около года назад, порадовала яркой стилизованной графикой и нетривиальным юмором. То был чистопородный стеб на тему древних проклятий, власти над миром и потусторонних сил. Не меньшего мы ждали и от продолжения, однако...

Первое, что следует уяснить, принимаясь за Heart of Osiris, – это не сиквел и не совершенно новая игра в том же сеттинге. Это скорее дополнение или эпизод, как приня-

то говорить в последнее время. Иными словами, ни графика, ни действующие лица не изменились. К локациям из оригинальной Ankh, также лишь слегка дополненным, прибавилось десятка два новых. Ну и в придачу появилась полностью независимая сюжетная линия.

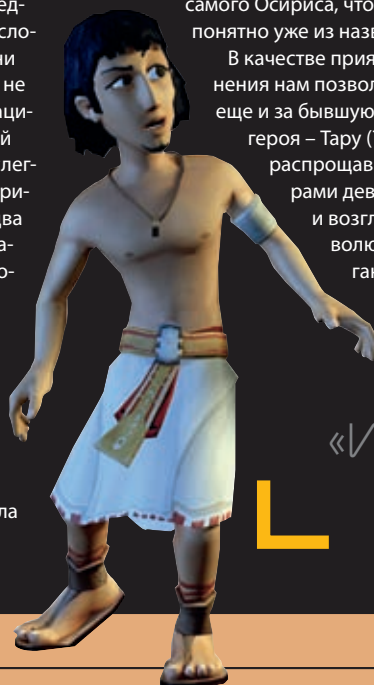
После того как Ассиль (Assil) – сын конструктора пирамид – стал официальным хранителем священного символа Анкх, его характер

кардинально не изменился. Веселые пирушки и бесшабашный образ жизни привели к тому, что одной темной ночью, пока Ассиль забился в объятиях зеленого змия, талисман похитили. Однако вернуть заветную реликвию – полдела. На сей раз целью приключения является ни много ни мало сердце самого Осириса, что, в принципе, понятно уже из названия игры.

В качестве приятного дополнения нам позволили поиграть еще и за бывшую подружку героя – Тару (Tara), навсегда распрощавшуюся с манерами девочки-мажора и возглавившую революционную организацию, а также за самого фара-

она, которого лишил трона самозванец.

Квестовую часть Heart of Osiris унаследовала от предшественницы практически без изменений. Правда, большинство задач стали гораздо сумбурнее и нелогичнее. Зато юмора в игре прибавилось. Все персонажи второго плана – прямо комедианты, начиная от работяги, оставшегося без рабов и впадшего в депрессию, и заканчивая еврейским революционером. Однако все хорошо в меру, и когда число гротескных образов на квадратный сантиметр экрана зашкаливает, происходящее воспринимается как фарс. В такие моменты создается впечатление, что у разработчиков просто закончились идеи и сюжет для очередного действия высасывался буквально из пальца. Именно так выглядит сцена проникно-



«Игра стала сумбурнее и нелогичнее»

Жанр point'n'click adventure

Разработчик Deck13 Interactive **Издатель** XIDER

Издатель в Украине «Одиссей» **Локализатор** «Новый Диск»

Web-сайт www.ankh-game.com

Возраст 12+

Deck13 Interactive

Deck13 Interactive – немецкая команда с офисом во Франкфурте, сперва занимавшаяся изданием игр, а затем принявшаяся и за их создание.

Игры Ankh, Jack Keane **Web-сайт** www.deck13.com

Идея Выжать тему Ankh до последней капли

Графика Приятная, стилизованная, однако довольно устаревшая

Звук Неплохой, но некоторые герои озвучены посредственно

Игра Была бы чертовски скучной, если бы не была чертовски смешной

2/5

Gameplay



Государственный переворот начинается с кухни



Кто бы мог подумать, что предки Александра Эйфеля – египтяне!



Храм Анубиса – не самое многолюдное место

вения Тары во дворец фараона, когда несчастной девушке придется самостоятельно изыскивать способы, причем не самые убедительные, дабы сперва спровадить в опочивальню принцессу, затем отвлечь охранника и, наконец, спровоцировав панику в спальне наследницы престола, избавиться от стражи вообще. При этом трое других революционеров смирно стоят в сторонке. Еще более изощренная попытка поджидает игрока на кухне того же дворца – задача, в которой следует приготовить невероятно вкусное блюдо для стражника, придерживаясь десяти по-

варских запретов в совершенно свободной трактовке. Если знаешь точный алгоритм действий, то серия манипуляций на кухне, сделанная быстро и изящно, действительно способна поднять настроение. Но когда несколько часов кряду из двух десятков собранных ингредиентов методом проб и ошибок пытаешься составить нужную комбинацию, упуская из внимания то одну, то другую деталь, – от такого кто угодно впадет в уныние.

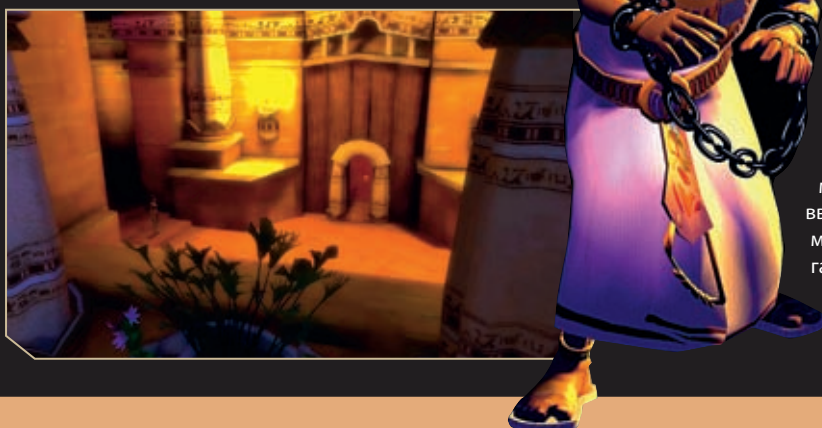
К счастью, подобная ложка дегтя

частично подслащена потоком юмористического меда. Вопреки стереотипам, шутки немецких разработчиков не столь плохи и порой весьма остроумны. И уж конечно, на порядок изящней сальностей, столь популярных в «народном» жанре руссокевста. К примеру, для приготовления яичницы фараон заводит беседу с тем самым библейским кустом в пустыне, который от язвительных замечаний египетского владыки настолько распаляется, что вспыхивает ярким пламенем. Пожалуй, жар – не хочу. Еще более забавно выглядит эпизод в конце первой главы, когда Асиль вновь обретает похищенный талисман, а по экрану снизу вверх под пафосную музыку начинают двигаться титры с именами разработчиков, вскоре бесцере-

монно прерываемые одним из разбойников.

Но вот что расстроило – и звук, и графика в игре абсолютно не изменились по сравнению с проектом годичной давности. Созерцание угловатых форм большинства героев не доставляет удовольствия, равно как и выслушивание их вялых и невыразительных реплик. А ведь времени на улучшение этих аспектов было вполне достаточно.

Еще долго можно перечислять плюсы и минусы Heart of Osiris, споря с самим собой, рассуждая о меркантильности авторов, не удосужившихся сделать полноценный сиквел, или сетуя на повсеместную любовь разработчиков к «эпизодам». И до оригинальной Ankh эта игра явно недотягивает, что уж говорить о классике жанра... Но лет через десять найдутся люди, которые станут вспоминать по-настоящему веселые и безбашенные приключения прошлого, и почти наверняка среди прочих упомянут и Ankh: Heart of Osiris.



Hospital Tycoon

Алина Жигунова

Госпиталь по наследству

Уважаемые виртуальные начмеды и главврачи! Если за десять лет ваш диск с Theme Hospital протерся до дыр, это отнюдь не значит, что надо что-то менять в жизни.

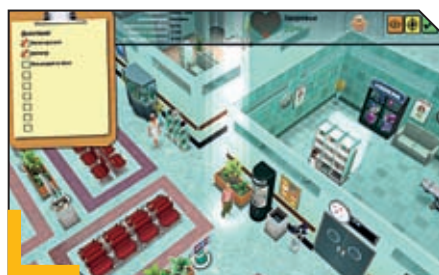


На что жалуемся сегодня?

«Theme Hospital будет гордиться своим наследником»



Спокойно, больной! И вы, доктор, тоже не волнуйтесь



➔ Достаточно заменить старенький диск на новый, со свеженьким Hospital Tycoon – и все пойдет как раньше. Даже еще лучше: смотрите, каким красивым и дружелюбным получился этот клон... ну или, чтобы не было обидно, назовем его идейным наследником.

А самое главное – в Hospital Tycoon, помимо обязательной «песочницы», имеется сюжетная часть, выполненная в лучших традициях мыльных опер: с ревнивыми медсестрами, борющимися за благосклонность махо-врачей, с преступниками, похищающими пробирки и ломающими аппаратуру, и с симпатичной помощницей для нас. Она на чистойшей симсолинге лепечет призывное «Ла-а-а», пока невидимый переводчик записывает ее слова в речевой пузырь, – и мы понимаем, что все в порядке. Все три сезона (в трех разных больницах соответственно) по четыре серии эрудированная Нэнси будет нашим ангелом-хранителем, и это сделает игру настолько легкой, что рейтинг «7+» покажется нам не просто вполне оправданным, а даже завышенным. Однако когда мы устанавливали Hospital Tycoon, то и не собирались преодолевать непосильных задач, не правда ли?

Впрочем, никто не мешает играть на удвоенной, а то и «четверной» скорости или для интереса переключиться на вид от первого лица и взглянуть на происходящее глазами пациента или медперсонала. Тем более что интерфейс на удивление дружелюбен, строить новые отделения – одно удовольствие: выбрал коробочку-комнату, поставил нужный аппарат, нанял подходящего доктора – и все готово! При желании эстеты могут перекрасить стены, пол и любые предметы в кабинетах в какой-нибудь веселый цвет, дабы соответствовали общей жизнерадостной атмосфере.

Разработчики-то подошли к трудовому процессу с юмором, особенно когда дело касалось болезней и способов их лечения. Мюмифрипто-риаз, подстерегающий любителей позагорать, – хороший повод ввести в игру забитованных мумий, а затем, тоже под благовидными предложениями, в больничных коридорах появятся синюшные зомби и мохнатые оборотни, которых лечат инъекциями серебра. В процессе исцеления зафиксированные в специальном кресле волулаки дико воют и вырываются, да и всем остальным пациентам манипуляции явно неприятны – они стонут и кричат, и эти жалобные звуки не для слабонервных. Больные здесь могут и умереть – когда чье-то здоровье упадет до нуля, он просто превратится в сияющий шарик и покинет бренный мир, снизив нам общебольничные показатели. Особенно обидно, когда подобное происходит во время кардиографии, вернее, эргометрии, на беговой дорожке.

Наши доктора по натуре своей приверженцы даосизма и следуют принципам у-эй: они выполняют предписанные манипуляции со скоростью, зависящей от их квалификации, а выживет при том пациент или погибнет – это уже его дао. Наш удел лишь повышать уровень подготовки персонала и надеяться на лучшее.

Порадовала локализация от «Буки», выполненная грамотно и довольно качественно, хотя и с досадными багами вроде невозможности ввести свое имя в профиль пользователя. Ну а то что доктор Лейла оказывается не горячей восточной женщиной, а лысым старичком с седыми усами, – это даже забавно: когда нанимаешь новый персонал, заранее знаешь – сюрприз будет.

В общем, и игра хороша, и играть хорошо... Theme Hospital будет гордиться своим, скажем так, наследником.

Жанр tycoon Разработчик DR Studios Издатель Codemasters
Издатель в Украине «Фабрика Игр» Локализатор «Бука»
Web-сайт www.codemasters.co.uk/hospitaltycoon Возраст 7+

Идея Theme Hospital достоин того, чтобы его клонировали
Графика Вполне приличное (для tycoon) 3D Звук Ненавязчивый саунд-трек, неплохие эффекты Перевод Качественный, однако есть огрехи
Игра «Проагрессивный и запатченный» наш любимый Theme Hospital

4/5

Gameplay

Trauma Center: Second Opinion

Алина Жигунова



Режьте, братцы, режьте

Кровотечение из рассеченного сосуда за секунду останавливается гелем с антибиотиком, кишечник в брюшной полости выложен ровными рядами гладких трубочек, а воспалительные инфильтраты в печени мгновенно исчезают после инъекций препарата... прямо в очаг.

→ И все-таки это симулятор! Причем наиболее реалистичная его часть. Когда же главный герой, молодой доктор Дерек Стайлз (Dr. Derek Stiles), учится замедлять время путем рисования звездочек, мы начинаем понимать: что-то здесь не так. Однако после того как внутри легких пациентки он обнаруживает странных существ GUILT размером с воробья, ранящих окружающие ткани острыми плавниками, мы просто осознаем – перед нами отличная интерактивная сказка про врачей, и перестаем придираться к неверно выбранному операционному доступу и отсутствию анестезиолога в операционной бригаде.

Впрочем, с доктором Дерекком и большей частью его приключений вы уже знакомы, если играли в Trauma Center: Under the Knife на Nintendo DS. Second Opinion отличается от предшественницы финальной главой да возможностью выполнить несколько миссий за готичную Нозоми (Nozomi Weaver, она же Dr. Kimishima). Кстати, на Wii играть гораздо легче: если на DS еще в первой главе операция по удалению движущихся тромбов была настолько сложной, что бывалые геймеры советовали использовать два стилуса, то в Second Opinion наш хирург до третьей главы не имел своего кладби-

ща. Да и то верный лазерный коагулятор подвел его не в операционной, а при попытке обезвредить подброшенную террористами бомбу. Но это на *normal*, а есть еще *hard*...

А уж как приятно, впечатлившись эпической фразой о том, что жизнь пациентов теперь в наших руках, вертеть джойстик Nunchuk, переключаясь между инструментами, и аккуратно двигать Wiimote, чувствуя себя спасителем если не всего человечества, то уж одного его представителя точно. Для подобных подвигов нам, помимо припасенного еще с DS-версии хирургического инструментария, выдадут дефибриллятор (электроды накладываются прямо на операционную рану, но кого это волнует?), фонарик и вспышку. Вот теперь-то мы разгуляемся!

Особенно с учетом того, что импульсивный доктор Дерек, белокурая бестия Нозоми и все прочие персонажи за год, прошедший с момента выхода Under the Knife, просто невыразимо похорошели: весь арт переделан заново, естественно, с соблюдением стилистики оригинала. Истинное удовольствие доставляет теперь вид внутренних органов в игре – они прорисованы явно со знанием дела и даже, можно сказать, с любовью. Эта любовь прямо сочится с экрана, заставляя



людей с гемофобией трусливо сбегать из комнаты – зрелище слегка цианотичных петель кишечника под тревожные мелодии Сёдзи Мегуро (Shoji Meguro) портит им аппетит и заставляет задуматься о вечном.

Но нам-то ничего не страшно, мы же с вами отважные хирурги, а потому сделайте ручкой пафосный жест – и «Let's begin the operation!»

«Перед нами отличная сказка про врачей»



Жанр симулятор хирурга-экстрасенса
Разработчик Atlus Издатель Atlus
Web-сайт www.atlus.com/tcso Возраст 12+

Идея Еще несколько способов применения Wiimote – это всегда позитивно
Графика Очень симпатичная, в стиле Trauma Center:
Under the Knife Звук Полюбившиеся ненавязчивые мелодии из первой части
Игра Замечательный повод взять скальпель в руки

4.5/5

Gameplay

Pangya!

Golf with Style

Алина Жигунова



В жизни всегда есть место гольфу

Возьмите Wiimote в правую руку и внимательно на него посмотрите. На что он, по-вашему, похож? Отставить «пульт ДУ»! Это же вылитая рукоятка клюшки для гольфа.

➔ По крайней мере если вы интенсивно поиграете денек-другой в Pangya!, никаких других ассоциаций у вас не возникнет. Обтекаемый, прекрасно лежащий в руку корпус (не забудьте закрепить ремешок!) идеально подходит для всех видов спорта, где используются ракетки-клюшки-биты, — это в Nintendo знали с самого начала, предлагая в комплекте с приставкой Wii Sports. Так что если вы уже обзавелись Wii, то и о Wii-гольфе, конечно, имеете представление. Но тот гольф и вполнине не был так веселым, как Pangya!, хотя управление в нем и выглядит гораздо реалистичнее!

Например, в Pangya! Golf with Style расстояние, которое пролетит мячик, определяется, помимо мелочей вроде направления и силы ветра, углом наклона Wiimote по

отношению к первоначальному его положению, а вовсе не силой удара, как в Wii Sports. Ну будем честными — в Albatross18 мы просто нажимали на кнопки клавиатуры, и никого не смущала нереалистичность, правда? Только вот подобная механика (и все владельцы Wii уже об этом знают) открывает невероятно широкий простор для... э-э.. не совсем жульничества, а скорее облегчения прохождения игры. Те, кто не хочет лишний раз напрягаться, развалиться на диване, положить рядышком семейный пакет чипсов с беконом и примутся френольно размахивать кистью руки с зажатым в ней Wiimote. Впрочем, онлайн-ов соревнований все равно нет, а значит, как играть — личное дело каждого. Тем более что разработчики специально для нежелающих растрескивать попусту драгоцен-

ные килокалории предусмотрела Button Mode — возможность использовать, как ясно из названия, традиционное для серии кнопочное управление.

И это логично — ведь перед нами идейная наследница Albatross18. Все герои-спортсмены, а также их кэдди, одежды, спортивный инвентарь и арены, хорошо знакомы нам по пресловутой MMOG. Понятно, что нарядов и аксессуаров здесь поменьше, но все же, подзаработав местных монеток ranga, можно разодеть своих подопечных как на праздник. Правда, предварительно придется эти симпатичные плюшки открыть, проходя сюжетную линию.

Герои тоже выдаются умеренными дозами: вначале выбирать позволено лишь между мальчиком Scout и девочкой Hana. Выиграйте First Set из пяти туров (в каждом новый соперник с собственной тактикой) для любого из них — получите возможность купить (естественно, за ranga) того персонажа, с которым столкнулись в последнем туре, вместе с его кэдди. Теперь играйте за него, а когда закончите First Set... Повторять восемь раз, пока не откроете Uncle Bob с пивным пузцом, сексапильную Cecilia, крутого яеоподобного Мах, готичную девочку Кооо, мечту педофила Агн и невыразимо обаятельного Каз с его пафосными мечеклюшками... Ну вот вам и полный боекомплект (троекратное «ура!»), теперь бегом в местный магазин, тратить непосильным трудом заработанные ranga на всякие полезные (или просто красивые) прибамбасы.

Сюжету следовать вовсе не обязательно, есть ведь еще Stroke Play с множеством 18-луночных турниров и суммированием очков и Match Play, где победитель опреде-

ляется для каждой лунки, а чемпион турнира считается тот, у кого больше всего побед. Эти режимы доступны и в single, и в multiplayer (тут играть придется по очереди), только в последнем случае никаких очков опыта для продвижения по карьерной лестнице от Rookie до Master вы не получите, и за тренировки во Free Training Mode тоже.

В общем, эдакий жизнерадостный, со всех сторон позитивный гольф. Конечно, не настолько увлекательный, как турнир в онлайн с живыми оппонентами... Однако возможность заполучить в свои руки одновременно восемь игровых персонажей, заплатив лишь за коробку с Pangya! Golf with Style, для фанатов (и фанаток!) Albatross18 дорогого стоит!

Максимум традиционно хорошо!



Жанр аниме-гольф
Разработчик Tecmo **Издатель** Nintendo
Web-сайт www.tecmo.co.jp/product/pangya **Возраст** 3+

Идея Бывший милый онлайн-гольф без онлайн
Графика Тот же кавый в тех же критических дозах
Звук Ненавязчивые мелодии, полученные в наследство от MMOG-предка **Игра** Весело, но в онлайн было веселее

4/5

Gameplay



3.5/5

Gameplay

Жанр puzzle
Разработчик Studio DVA
Издатель «Новый Диск»
Web-сайт www.nd.ru
Возраст нет данных

CheПай

Александр Чепелев

Привет из усатого прошлого

Отныне в российском игропроме существуют два «Чапая». Первого, импозантного мужчину в папаше, знают, пожалуй, все («Петька VIII: Покорение Рима» уже на подходе), а вот второго мы вам сейчас представим.

→ «Чапай» – это привет из детства. Доска в черно-белую клеточку, на ней разложены шахматные фигуры (выполняют функцию препятствий) вперемешку с шашками. Задача игрока: своей шашкой вытолкнуть вражескую с доски. Не сложнее, чем пять копеек, однако затягивает. И вот в чью-то светлую голову пришла мысль попробовать скрестить эту нехитрую забаву с серией Worms. Так и появилась на свет «CheПай».

Для начала создаем свою команду. Конечно, есть и готовые, но куда приятнее наречь бойцов именами, например, авторского и редакторского состава. Затем определяемся с ареной и начинаем игру. Все знакомо: выбираем шашку, указываем направление движения, жажимаем *Пробел* (так регулируется сила удара), в нужный момент отпускаем и наблюдаем. А «таблетка» тем временем полетела, ударилась о другую, срикошетила, вылетела с доски... Или, наоборот, была остановлена одним из упавших с неба ящиков. В ведении вы-

сших сил бонусы, причем как приятные, так и не очень. К примеру, могут сделать неуязвимым, а могут и взорвать. Неплохо.

Но главное здесь – стиль и немного сумасшедшая смешинка. Забавные картинки во время загрузки уровней, умильно кривляющиеся рожицы на шашках, приятная музыка и возможность сыграть с приятелем на одном компьютере. Пока в «CheПай» мало уровней, анимация существ хоть и приятна, но скупа (по сравнению, разумеется, с серией Worms), однако, стоит думать, это только начало. Ведь недаром на последнем уровне появляется табличка «Продолжение следует».



4.5/5

Gameplay

Жанр музыкальная игра
Разработчик iNiS Издатель Nintendo
Web-сайт www.nintendo.co.jp
Возраст нет данных

Moero! Nekketsu Rhythm Damashii Osu! Tatakae! Ouendan 2

Анна Зинченко

Бисёнены спешат на помощь

Объяснить человеку, стоящему у тебя за спиной, почему ты, высунув кончик языка, сосредоточенно тыкаешь в цветные точки на экране и радуешься как ребенок, когда все удастся, не получится.

→ Прочувствовать весь фан музыкальных проектов а-ля Amplitude или же Elite Beat Agents можно, только если вы, во-первых, в них поиграете, а во-вторых, такие забавы вам по душе. Нет? Ну что же, на Nintendo DS есть много других отличных и оригинальных игр. А вот я ждала новое детище iNiS с нетерпением. И пусть мои скромные достижения в Ouendan 2 пока далеки от успехов Сергея Светличного, уловить суть я успела.

Перед нами та же Osu! Tatakae! Ouendan!, только с добавлением рюшечек из Elite Beat Agents и второй командой помощников (не в пример сугойнее и гламурнее первой). Город и пляшущие на фоне бравые ребята и кawaiiные девушки переведены в настоящее 3D, у историй появилось несколько концовок в зависимости от прогресса геймера, а проигрыш перед началом песни можно пропустить. Последнее я оценила на уровне Hard, когда для завершения каждого трека уже нужно как следует потренироваться. И разумеется,

приятнее всего то, что мы можем сохранять видео своего прохождения (причем даже одну и ту же песню).

Геймплей же остался в неприкосновенности. Две команды помогают жителям города решать их маленькие и не очень проблемы. Что интересно, во второй части тоже есть истории о смерти, муках творчества, туалете и местном аналоге Годзиллы. И пусть мелодии не вызывают такого восторга, как композиции оригинала, они ритмичны и отвечают всем требованиям геймплея. На более высоких уровнях может показаться, что ступицы расписаны не совсем точно, но чем чаще переигрываешь мелодию, тем четче осознаешь – разработчики молодцы. Да, сиквел не вызывает того восхитительного чувства новизны, однако в Ouendan 2 присутствуют достоинства как первой части, так и ее англоязычной родственницы плюс кое-что еще. А это значит – Elite Beat Agents 2 будет даже лучше. Ну разве не здорово?

Моды для The Elder Scrolls IV: Oblivion

Олег Козак

На вкус и цвет, как известно, товарищей нет. Вот и TES IV: Oblivion, почитаемая многими идеальной RPG, у некоторых вызывает желание еще чуть-чуть ее улучшить.

Почему бы и нет? Тем более что Bethesda всячески подобные желания поощряет: благодаря Construction Set поклонники Oblivion получили возможность вволю поэкспериментировать практически со всеми элементами игры. Вот и появилось в результате огромное количество разных модификаций, как косметических, так и глобальных. Естественно, пользовательские плагины предназначены для PC-версии: тем, кто играет на Xbox 360, придется довольствоваться официальным контентом.

Ну а если невероятного разнообразия готовых модов вам недостаточно, помните – на cs.elderscrolls.com/constwiki вам всегда рады.

Графические плагины

Графика TES IV до сих пор радует глаз – из-за нее хочется не просто проходить игру, а жить в ней, радуясь шелковистой траве и ясному небу. Но всегда находятся перфекционисты, которые желают, чтобы трава была выше, а небо – голубее. Вот им и рекомендуется обратить внимание на нижеперечисленные модификации, превращающие Сиродиил в райский уголок.



Natural Environments

2.1.3

www.tessource.net/files/file.php?id=2536

→ Данный мод добавляет в игру более 40 погодных эффектов: туман, ливень, грозу, радугу после дождя... Яркие бабочки, порхающие над цветами, тоже вносят свою лепту в создание неповторимой атмосферы Oblivion. Кроме того, погода после установки Natural Environments будет зависеть от времени года: летом солнечно, зимой – снегопад. Заодно авторы модификации слегка изменили воду в реках и озерах – она стала прозрачной и реалистичней.



The Atmospheric Weather System 2.1

tes.ag.ru/oblivion/mods/AWS.shtml

→ Еще один «погодный» мод. С этим плагином Oblivion обретает новые цвета – особенно красивыми становятся ночи. Стоит отметить, что создатели The Atmospheric Weather System уделили внимание и аддону The Shivering Isles: для него сделано около шести десятков погодных эффектов.



Almost Everything Visible When Distant 2.7

julianos.ru/mod/Almost_Everything_VWD_KoldornsAyleidTextures.7z

→ Как вы помните, в оригинальной Oblivion позволяется включить опцию отдаления ландшафта и деревьев. Но проблема заключалась в том, что руины, пещеры, святилища не прорисовывались на большом расстоянии. Плагин Almost Everything VWD решает этот вопрос – теперь даже с самого дальнего уголка империи (естественно, если ничто не загромождает обзор) можно увидеть необходимые объекты. Их детализацию, конечно, существенно уменьшили, чтобы не нагружать компьютер. Однако системные требования данной модификации все равно очень высоки: на PC, который отлично тянет почти максимальные настройки оригинальной игры, после установки этого мода fps может падать до критической отметки.



Luminar's Better Enchantments

tes.ag.ru/oblivion/mods/files/eng/Luminars_Better_Enchantment_Effects_eng.rar

➔ Вам не нравилось, как «блестит» зачарованное оружие? Теперь вместо обычного слабого сияния появятся специальные эффекты, которые вдобавок позволят определить, какие чары наложены на тот или иной клинок, молот, доспехи и пр. Обнажив такой меч, мы увидим, как пляшут по его лезвию мириады огоньков, снежинок или электрических разрядов – выглядит замечательно! Кроме того, очень полезно знать, каким именно оружием сражается ваш враг, – ведь можно повисить собственную сопротивляемость к данному типу чар. На выбор предлагается два варианта мода – с более или менее выраженными спецэффектами.

Realistic Physics and Force Package 1.0

www.tessource.net/files/file.php?id=5197

➔ Пуская Oblivion и имеет на борту отличный физический движок Havok, да реалистичностью физики похвастаться не может. Помните, как после смертельного удара мечом туша монстра исполняла дикие кульбиты? Или как от обычного фэйрбола поверженный противник улетал на несколько десятков метров, будто сила притяжения прекращала на него действовать? Народные умельцы сделали так, чтобы законы физики стали обязательными для всех. Установив плагин, мы больше не увидим невесомых трупов. К тому же этот мод добавляет возможность перетаскивания мертвых тел. Весьма практично, скажу я вам.

Low-Poly Grass 1.0

www.julianos.ru/mod/LowPolyGrass-TESSource.zip

➔ Это скорее не плагин, а миниатюрный набор текстур весом в несколько килобайт. Он «облегчает» траву в игре – после установки Low-Poly Grass вместо двадцати полигонов на траву будет приходиться всего восемь. Разница вроде бы незначительна, но позволяет значительно уменьшить нагрузку на PC.

Illumination Within 1.0

julianos.ru/mod/Illumination_Within-1.0.7z

➔ С этим небольшим плагином вечера, проведенные в городах, становятся реалистичнее. Дело в том, что теперь в темное время суток жители домов не сидят в крошечной тьме – они зажигают лампы и свечи, и тогда окошки светятся.



Геймплейные плагины

«Хорошее должно быть лучшим», – считают авторы модов, и в этом многие с ними согласятся. Так что добро пожаловать в раздел плагинов, изменяющих святая святых Oblivion – сам геймплей.

Horse Commands (+ Horse Armor) 1.41

julianos.ru/mod/DLCHorseArmor_Horse_Command.rar

→ Как замечательно, что в Oblivion нам позволено ездить верхом. Только очень часто невнимательный игрок в буквальном смысле слова теряет верного скакуна. Если оставить лошадь у входа в пещеру, на выходе ее можно уже не увидеть. И не факт, что в ближайшей конюшне она появится!

А вот Horse Commands поможет легко и быстро находить скакуна. Стоит загрузить последнее сохранение или начать новую игру, как в список заклинаний добавляются команды для собственной лошади. Мы свистом зовем ее, приказываем следовать за protagonистом или оставаться на месте. Очень удобно! Если же вдруг вы умудрились-таки потерять коня и он почему-то не слышит свиста, не расстраивайтесь – на карте мира появится отметка, обозначающая, где стоит наше хитрое средство передвижения.

No Psychic Guards 1.2

www.tessource.net/files/file.php?id=2299

→ Эта небольшая модификация оказалась очень полезной. Наконец-то доблестные стражи порядка не смогут сверхъестественным образом узнавать о совершенном героем преступлении. Ведь раньше стоило атаковать кого-то – и стражник прибегал моментально даже с другого конца города и требовал штраф. Плагин уменьшает расстояние, с которого блюстители закона слышат вопли жертвы о помощи, что, несомненно, понравится любителям решать споры кулаками.

Open Cities 1.05

elderscrolls.filefront.com/file/Open_Cities_Complete;66462

→ Пускай TES III очень часто подгружалась, но зато там были «открытые» города. А вот в Oblivion разработчики сделали города в виде отдельных локаций, куда можно попасть через специальные ворота. Самое обидное, что приходилось оставлять лошадь снаружи, а потом возвращаться за ней и объезжать город вдоль оборонительных стен. Open Cities просто убирает все ворота во всех городах, кроме Имперского.

Мод замечательный, но, как вы догадались, насладиться им смогут только владельцы действительно мощных машин.



Natural Wildlife 1.3

julianos.ru/mod/1065-Natural_Wildlife-TESSource.zip

→ Дикие животные на просторах Сиродиила – твари хищные и загадочные. Волки и горные львы могут мирно гулять вместе с оленями, но при виде главного героя они мгновенно бросаются в атаку. Это несправедливо!

Natural Wildlife разнообразит поведение диких животных в игре. Теперь некоторые звери будут бояться героя и убегать, иные останутся нейтральными, пока мы не подойдем слишком близко. В придачу они смогут нападать друг на друга. И чем лучше прокачан персонаж, тем больше шансов, что хищники не решатся ввязываться с ним в драку.

Living Economy 3.63

www.tessource.net/files/file.php?id=4432

→ Небольшой плагин, который изменяет систему торговли в игре, делая ее в этом плане похожей на Morrowind. Потраченные нами в лавке золотые попадут прямо в кошелек купца, а если он приобретет у нас предмет – его кубышка похудеет на соответствующую сумму.

Но это еще не все – навык торговли у NPC станет динамическим. То есть, чем чаще мы совершаем сделки с определенным персонажем, тем выше становится его мастерство в данной области. А это, в свою очередь, ведет к улучшению финансового состояния торговца и, соответственно, его покупательской способности. Еще нас ожидает динамическое изменение (в зависимости от потребности) цен на предметы, легкий поиск купцов, специализирующихся на определенных товарах, и многое другое, что сделает экономическую составляющую Oblivion интереснее.

Квестовые плагины

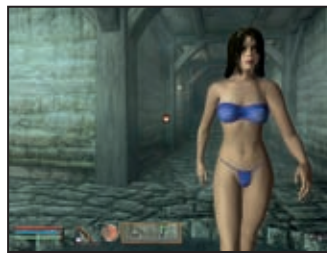
Данный раздел посвящен модам, которые позволяют продлить прохождение любимой RPG, предлагая поклонникам Oblivion новые квесты.

The Romancing of Eija 1.2

www.tessource.net/files/file.php?id=6960

➔ Немного романтических отношений в мире Oblivion? Ну что ж, если именно этого вам не хватает для полного счастья, установите The Romancing of Eija.

Тогда, купив дом в Скинграде, вы найдете там симпатичную домохозяйку. Нам необходимо выполнить три квеста, чтобы завоевать сердце прекрасной Эйи, весьма, кстати, похорошевшей – ее накрашили, нарядили, а также наделили уникальным голосом. Зато потом можно ходить с ней на свидания, одевать девушку (раздевать нельзя!) в нижнее белье, наряд служанки или вечернее платье. Ну а когда она уже будет готова на все, ее разрешат взять с собой в путешествия. Кстати, Эйя абсолютно толерантна, она согласится встречаться и с героями, и с героинями.



Modular Oblivion Enhanced 1.7

www.julianos.ru/mod/ModularOblivionEnhancedr17.7z

➔ Это набор плагинов, среди которых попадаются очень интересные экземпляры. Особенно примечательны те, что вводят в игру возможность подхватить ликантропию или превратиться в лича.

Заразиться ликантропией можно от оборотней, после чего заболевший протагонист каждую ночь будет превращаться в волка. Чтобы исцелиться, придется поискать специальное зелье. А вот захотите ли вы лечиться, увидев, какие силовые бонусы дает ликантропия, – вам решать.

Чтобы трансформироваться в лича, надо прочесть специальную книгу и выполнить несколько квестов. Эта способность, кстати, недоступна слабо прокачанным персонажам. Ну а если все прошло хорошо, можно даже выбрать, каким именно личем вы хотите стать – низшим, призрачным или страшным. Для каждого варианта придется поискать специальные ингредиенты. Превращение, естественно, дает бонусы к магическим атрибутам и навыкам.

Официальные плагины

Некоторые платные официальные модификации выполнены, несомненно, очень качественно, и они стоят тех нескольких долларов, что за них просят. Но, к сожалению, отнюдь не все...

Knights of the Nine

obliviondownloads.com/StoreCatalog_ProductView.aspx?ProductId=9

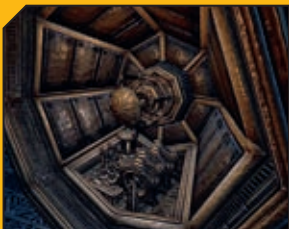
➔ Полноценная квестовая линия, которая проведет вас через весь Сиродиил, – путешествия, паломничества по святым местам, бои с новыми противниками и многое другое. Этот мод предлагает действительно интересные задания вроде восстановления собственной слегка подмоченной репутации и возрождения былой славы древнего ордена. Кроме того, среди руин и подземелий нужно раздобыть реликвии Крестоносца – великолепную броню. Модификация выполнена очень качественно, а доспехи безумно красивы.



Orrery

obliviondownloads.com/StoreCatalog_ProductView.aspx?ProductId=3

→ Вас интересовала закрытая дверь в Имперском университете? Наконец-то разработчики решили открыть ее... за ваши деньги. Стоит заплатить два доллара за плагин, как после нескольких нудных квестов «пойди – принеси» мы попадем в университетский планетарий. Там мы обнаружим причудливые механизмы, но самое главное – так называемые фазы лун. Благодаря им главный герой сможет еженедельно получать новое мощное заклинание... В общем, честно говоря, не слишком привлекательная модификация.



Horse Armor Pack

obliviondownloads.com/StoreCatalog_ProductView.aspx?ProductId=2

→ Официальный плагин, чье название говорит само за себя. Мы все прекрасно помним, как часто нашего скакуна убивали. Наконец-то у нас будет возможность дать лошади шанс выжить в битве. Благодаря этой модификации у главного героя появляется послание от орчихи Снэк Гра-Бура, которая предлагает экипировать коня доспехами ручной работы. А если у персонажа пока что нет средства передвижения, то щедрая дама подарит игроку старую лошадь со стальной броней.



The Thieves Den

obliviondownloads.com/StoreCatalog_ProductView.aspx?ProductId=5

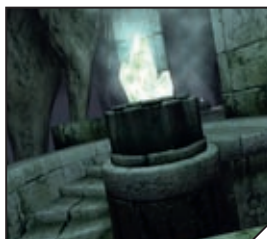
→ Здесь необходимо «зачистить» подземелье (вход в которое таинственным образом появится в пещере контрабандистов) от скелетов, победить босса – и логово злодеев станет нашим уютным гнездышком. Там находится огромный пиратский корабль, а по мере улучшения жилищных условий к нам будут присоединяться новые головолозки. Вот и все! Кроме скупщика краденого и полезных воровских приспособлений (отмычки, заклинания), этот плагин, увы, больше ничем интересным похвастаться не может.



Mehrunes' Razor

obliviondownloads.com/StoreCatalog_ProductView.aspx?ProductId=6

→ Благодаря данной модификации мы сможем найти мощный знаменитый артефакт – Бритву Мехрунеса. Для этого нужно посетить разрушенный айледский город, пообщаться с недружелюбно настроенными эльфами и вампирами, сразиться с магом. Победив его и решив последнюю загадку, главный герой получит смертоносный клинок, убивающий врага с одного удара.



Wizard's Tower

obliviondownloads.com/StoreCatalog_ProductView.aspx?ProductId=4

→ Очередной плагин, просто добавляющий в игру дополнительную недвижимость и не предлагающий никаких квестов. В Имперском городе нужно только заплатить за меблировку старинной башни – и высоченное здание можно использовать для жилья. Еще там есть лаборатория, механизм для создания атронаха-союзника, телепорт в любую гильдию магов, а также алтари зачаровывания и создания заклинаний. Последнее очень полезно, так как получать рекомендации всех отделений гильдии для доступа в Университет Таинств не слишком веселое дело...



The Vile Lair

obliviondownloads.com/StoreCatalog_ProductView.aspx?ProductId=7

→ Теперь в Сиродииле появился отличный дом для кровопийцы! Особняк достается protagonисту в наследство, и тот, выложив предварительно кругленькую сумму за ремонт, сможет там жить. Внутри красивые апартаменты и замечательная кровать – мягкий гроб с подушками. В обители есть темный слуга, в подвале находится тюрьма с заключенным – всегда горячая кровь для вампира! Ну а когда надоест служить темным силам, можно запросто излечиться от гематопорфирических склонностей в купели обновления, без нудных и длинных квестов. Если вам по душе дома с готичной обстановкой – The Vile Lair должен попасть в вашу коллекцию.



Spell Tomes

obliviondownloads.com/StoreCatalog_ProductView.aspx?ProductId=8

→ Миниатюрный плагин, добавляющий тома заклинаний по всему Сиродиилу. Местонахождение их совершенно случайное – в сундуках, у убитых NPC и пр. Прочитав такую книгу, protagonист получает в свое распоряжение новое заклинание. Магия может быть как простенькой, так и довольно мощной. Но, увы, тома попадают исключительно редко.



Большие моды

Oscuro's Oblivion Overhaul 1.3

tes.ag.ru/oblivion/mods/000.shtml

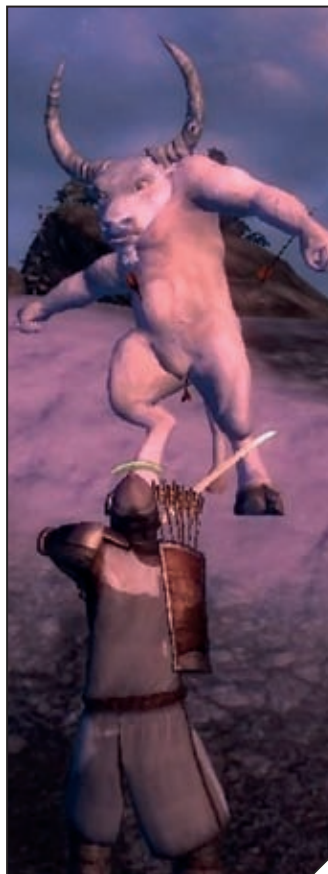
→ ООО – огромная модификация, затрагивающая почти всю игру. Она полностью меняет баланс, добавляет уйму нового, в том числе новые предметы.

Например, здоровье протагониста автоматически уменьшается, что делает игру хардкорнее. Скорость восполнения маны тоже снизили, но если развивать силу воли, то магическая энергия восстанавливается быстрее, чем в оригинале. Переписаны бонусы знаков рождения, изменены атрибуты брони – в тяжелых доспехах герой всегда будет передвигаться медленнее, нежели в легких (даже будучи мастером). А легкая броня на уровне мастера перестала давать 50% дополнительной защиты.

Помимо того, в игру добавляются более двадцати новых фракций NPC и двадцать четыре фракции существ. Вступать в них, естественно, нельзя, но репутацию изменять можно. Если добиться дружбы с какой-то стороной, то есть вероятность, что они даже станут помогать герою в бою. Изменена и система повышения уровней второстепенных персонажей.

Появятся и дополнительные типы NPC – налетчики, амазонки, стражи Обливиона, силванские рейнджеры и масса других. Также мы сможем встретить множество новых существ, начиная от ягуаров, белых медведей, снежных львов и заканчивая болотными ограми, адскими гончими и огромным количеством различных големов (от кровавого и золотого до стеклянного и мифрилового).

Авторы также изменили искусственный интеллект существ (теперь они, к примеру, ищут еду и питье), места их расселения, разнообразили водный мир, переписали списки вещей и предметов NPC, добавили боссов... В общем, данный мод достоин отдельного описания. Хотя, конечно, оригинальную игру он делает практически неузнаваемой, и не всем поклонникам замечательной RPG это придется по вкусу.



Sentient Weapon 3.0

elderscrolls.filefront.com/file/Sentient_Weapon;63929

Myth and Legends 2.4.8

tes.ag.ru/oblivion/mods/files/eng/Myth_and_Legends_2.4.8_en.exe

Lost Paladins of the Divines 1.0

tes.ag.ru/oblivion/mods/files/eng/Lost_Paladins_of_the_Divines_v1.0_en.7z

→ Эти плагины добавляют в игру новое оружие (последний – еще и доспехи). Для того чтобы заполучить нужные предметы, придется выполнять различные квесты. Начать задание можно, прочитав специальные книги, в которых описываются мощные артефакты.

Самая интересная модификация – Sentient Weapon. Нам даже разрешат выбрать, оружие с какой душой больше по нраву – Фред Трус, Аткивир Убийца и Самсон Герой. Как только протагонист берет в руки любое из них, оно начинает говорить. Выполнено это очень качественно, прекрасно переданы «характеры» клинков, молотов и луков. Например, Аткивир жестоким голосом просит оставить на себе чужую кровь. Для каждого оружия записано по пять реплик, и потому они часто повторяются.

В Lost Paladins of the Divines после парочки квестов главный герой получит красивейшую паладинскую броню. Она мило блестит и, что самое главное, прорисована до мельчайших деталей. Ну а если победить последнего стража, то в наше распоряжение поступит паладинская же лошадь с великолепными доспехами.



Deadly Reflex 3.32

www.julianos.ru/mod/Deadly_Reflex_3_20.zip

➔ Deadly Reflex – отличный плагин, делающий боевую систему Oblivion намного разнообразнее. Теперь драки – это не просто «подошел-ударил-отбежал», мы можем уклоняться от удара, делать кувырки и отпрыгивать. Наши враги, естественно, тоже. Компьютерные оппоненты используют новые умения в зависимости от своих параметров, а также одетой брони. Это вносит огромное разнообразие в геймплей, так как каждый бой отличается от предыдущего, ведь NPC задействуют разную тактику. Еще разрешается блефовать – противник-то не знает, какое заклинание вы собираетесь применить, поэтому станет отпрыгивать, даже когда вы кастуете обычное излечение. Модификация затрагивает и конные бои. Наконец-то мы сможем держать меч, сидя в седле, и сбивать противников с ног мощными ударами или файерболлами.

Но и это еще не все! Авторы мода добавили в игру настоящую жестокость. Теперь мы научимся отсекал конечности или сносить головы врагам и даже разрубать их пополам. Литры крови, естественно, прилегают.

Тех, кого подобное мясо не смущает, а наоборот, привлекает, предупреждаем: для запуска плагина потребуются Oblivion Script Extender последней версии (зайдите на obse.silverlock.org). Стоит начать игру, как вам сразу предложат запрограммировать новые умения на нужные клавиши.



Martigen's Monster Mod 2.01

tes.ag.ru/oblivion/mods/MMM.shtm

➔ Если вам казалось, что монстров в Сиродииле маловато, этот мод для вас. Он не только добавляет в игру огромное количество новых существ, но также сильно изменяет искусственный интеллект и сам геймплей.

Теперь по Империи разгуливает множество всякого зверья, причем не просто разгуливает, а охотится, пасется или удирает от хищников. Кстати, стая, например, волков больше не выглядит скоплением клонов – особи отличаются друг от друга окрасом, размерами... Очень интересно наблюдать, как по лугу бредут две дикие лошади (оседлать их нельзя), а за ними пытается угнаться маленький жеребенок.

Монстров вообще неисчислимое множество: бесята, оборотни, гиганты, амазонки, варвары, берсерки, древние медведи, свирепые тролли, гончие Белого хвоста, леопарды, пантеры, огры-чемпионы – и это далеко не весь список!

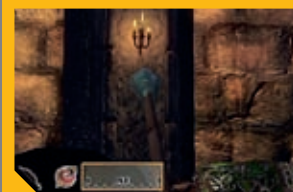
Еще благодаря данному моду можно создавать броню и стрелы из костей и шкур животных. NPC научились обыскивать мертвых персонажей или монстров и использовать найденное, а также бежать с поля боя и симулировать смерть. Добавьте сюда высокоуровневых боссов – и тогда вы оцените масштабность мода!



Thieves Arsenal 1.0

tes.ag.ru/oblivion/mods/files/eng/Thieves_Arsenal_v1.0_eng.7z

➔ Замечательная модификация для любителей воровской романтики. Этот плагин добавляет огромное количество приспособлений для воров и шпионов, в том числе дубинку Блэк Джек, оглушающую жертву с одного удара. Мы также сможем носить с собой различные виды стрел: водяные тушат факелы, газовые оглушают врагов, шумные громко хлопают, отвлекая внимание NPC. Ну а если выстрелить виноградной, из нее вырастает виноградная лоза, по которой можно взбираться вверх. Но и NPC не лыком шиты: они научились убегать за подмогой и т. п. Впрочем, нам совсем не обязательно их беспокоить, ведь этот мод для поклонников stealth.



АКЦИЯ

ПОДПИСКА

2008



1



2



3



4



5



6



7

ASUS
Rock Solid · Heart Touching

Призы акции:

- 1/ Ноутбук ASUS W7S
- 2/ Монитор ASUS VW191S
- 3/ Материнская плата ASUS Blitz Extreme
- 4/ Материнская плата ASUS P5K Premium/WiFi-AP
- 5/ Видеокарта ASUS EN8600GTS TOP
- 6/ Видеокарта ASUS EAH2600PRO/HTDP/256M/A
- 7/ Универсальная компактная беспроводная точка доступа ASUS WL330-gE

Подведение итогов акции состоится в январе 2008 года. Результаты будут опубликованы в «Домашнем ПК», №2

Подписавшись на журнал «Домашний ПК» на 2008 год, вы можете стать обладателем одного из этих замечательных устройств.

УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

В акции может принять участие каждый, кто до **15 декабря 2007 г.** оформит подписку на журнал «Домашний ПК»:

- через редакцию или почтовое отделение – на год
- через службу курьерской доставки – на полгода

и до **25 декабря** придет оригинал подписного абонемента по адресу: «Издательский Дом ИТС», Краснозвездный просп., 51, Киев, 03110.

Желательно оставить себе ксерокопию абонемента. В случае если подписка оформлена через службу курьерской доставки, необходимо выслать по факсу: (044) 496-3469, 270-3891 или по почте копии платежного поручения и бланка-заказа на подписку.

**ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
В КАТАЛОГЕ ИЗДАНИЙ УКРАИНЫ
БЕЗ DVD – 23679
С DVD – 22615**

Не забудьте указать свое имя, фамилию, отчество, а также точный адрес и контактный телефон. Желаем удачи!

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





PROTOTYPE

Дата выхода лето 2008

Келли Змак (Kelly Zmak), президент Radical Entertainment, без лишней скромности заявил: «Мы создадим самого динамичного персонажа видеоигр, какого вы только можете вообразить». И все это – об Алексе Мерсере (Alex Mercer), которому его темное прошлое не дает покоя, заставляя ввязываться в зрелищные драки, взбираться по отвесной стене, перепрыгивать через небоскребы и даже изменять собственное тело, притом строго соблюдая конспирацию. Люди, перед нами must have!



PC / Xbox 360 / PS3



Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness

Дата выхода нет данных

Ну вот, что ни адвенюра, то выходит поэпизодно. Но такую игру мы согласны ждать в любом формате – это же незабываемая Penny Arcade! Даже не верится, что по комиксам, регулярно высмеивающим саму гейм-индустрию, сделают видеоигру. Фирменный стиль, харизматичные Gabe, Tycho и пр., а также развеселые диалоги от Джерри Холкинса идут в комплекте.

PC

Aliens/Predator

Дата выхода нет данных

Одинокий величественный Хищник с традиционно недовольным выражением морды, обвешанный тоннами высокотехнологичного оружия, мягко ступает когтистыми лапами по экранцу PSP, шинкуя в кровавую капусту толпы Чужих. За ним, в со-ор-режиме, следуют его гордые хищные товарищи... Ну а что, трэш – он и есть трэш, в любом виде и на любой платформе.



PSP



They

Дата выхода 2008–2009

Что это будет за таинственный шутер от первого лица, да еще и с элементами хоррора, пока сказать трудно – в Сети гордо демонстрируется единственный скриншот, о сюжете пока молчат. А то, что рассказывают, никого не удивляет: сулят красивую картинку, новаторский геймплей, разнообразное оружие, интересные многопользовательские режимы и пр. Это почти так же традиционно, как обещать девушке подать заявление в загс сразу завтра утром. И подобному тоже уже почти никто не верит.

PC / PS3 / Xbox 360



Age of Empires III: The Asian Dynasties

Дата выхода осень 2007

Не думайте, что Microsoft в пылу консольной гонки и Vista-лихорадки подзабыла о своих традиционных тайтлах. Прошел год с момента выхода The War Chiefs, а значит, пора дать тем, кто остался верен Age of Empires, очередной аддон. На сей раз стратегов ждут бескрайние просторы Азии: индийская, китайская и японская цивилизации и, соответственно, три новые кампании. Вот и посмотрим, кто победит: ходячая крепость Даймё (Daimyo), тренированные боевые слоны или многочисленные китайцы с эксклюзивными banner army «два в одном».

PC

Voltage

Дата выхода IV квартал 2008

А это – аркадные гонки, причем с элементами стратегии реального времени и в футуристическом сеттинге. Ну что, заинтригованы? И правильно! Только представьте себе: инопланетные трассы (интересно, как там будут обстоять дела с физикой?), машинки-антигравы (в том числе на тахионных двигателях!), пафосные бонусы... Главное – верить, что пражские разработчики из IVA Group справятся с new-gen-задачами, и все будет хорошо.

PC / PS3 / Xbox 360





Command & Conquer 3: Kane's Wrath

Дата выхода весна 2008

Данный аддон предлагает adeptам Command & Conquer новую полноценную кампанию. Помимо всех полагающихся по законам жанра новых интересных юнитов, новых элементов геймплея и новых субфракций, хорошо понимающие ситуацию разработчики из Electronic Arts собираются приманивать фанатов FMV-роликами с обаяшкой Джозефом Куканом (Joseph D. Kusan) в главной роли. Все верно, на сей раз мы взглянем на бесконечные разборки Братства NOD, GDI и расы Scrin глазами самого Кейна.

PC / Xbox 360

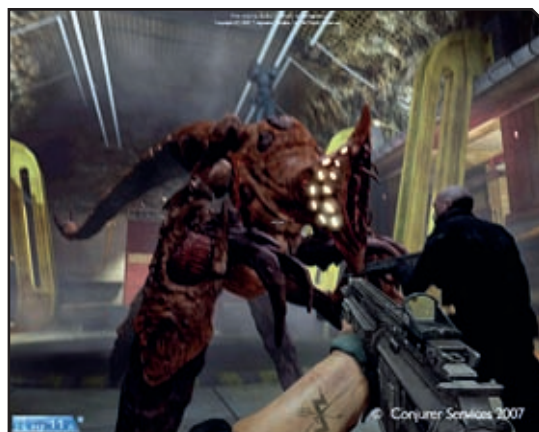
Beowulf

Дата выхода ноябрь 2007

Аккурат к выходу на экраны киноленты о древнескандинавском герое Беовульфе (с Анжелиной Джоли в роли матери чудовищного Гренделя, кстати) подоспеет соответствующий action от Ubisoft. К нашей радости сюжет игры не будет повторять сценарий фильма и охватит целых 30 лет из жизни легендарного убийцы дракона. Как и положено, все это окажется невыразимо красивым, неимоверно динамичным и беспредельно эпическим.



PC / PS3 / Xbox 360 / PSP



The Scourge Project

Дата выхода 2008

Вы думаете, на Пальма-де-Мальорке есть только море, пляжи да накачанные аниматоры? Ан нет, там даже разработчики видеоигр имеются. Правда, ни одного проекта Tragnarion Studios пока не выпустила, зато сходу замахнулась на футуристический co-operative FPS на базе Unreal Engine 3. Борьба человечества против мутантов – идея старая, но проверенная неоднократно. Как по-вашему, горячие испанские ребята справятся? А издателя они почему-то пока не нашли...

PC

Ferrari Challenge

Дата выхода ноябрь 2007

Шестидесятилетию торговой марки Ferrari посвящается данная игра. И естественно, тут будет много Ferrari, хороших и разных, — одного этого достаточно, чтобы начать хотеть ее прямо сейчас. Высокодетализированные модели машин и красивейшие трасы, реалистичную физику и увлекательные чемпионаты обещают нам люди из System 3. Энцо Феррари смотрит на них с небес, утирая скупую слезу радости.

• REPLAY

DS / PS3 / Wii / PS2 / PSP



inFamous

Дата выхода 2008

Мир жесток к суперменам. Как только ты научишься швыряться автомобилями, перелетать через небоскребы или просто овладеешь техникой телекинеза, твоя жизнь станет бесконечной чередой сражений за идеалы и моральных дилемм. А может, пора сдать в утиль сине-красную маечку и прикупить что-нибудь помрачнее — хотя бы черно-зеленое, с шипами? Ждите «наш ответ Crackdown» на PS3.

PS3

Escape from Paradise City

Дата выхода осень 2007

Похоже, эта урбанистическая RTS с элементами RPG от датских разработчиков Sirius Games все-таки увидит свет. Вот тогда-то мы, выбрав роль борца с организованной преступностью федерального агента Бориса Чехова, ушедшего на покой грабителя банков Николаса Портера или переведенной бандитки Энджел Варгас, и покажем всем злодеям, who's your daddy now!



PC

\$98

Creative Live! Cam Optia AF

→ Компания Creative продолжает совершенствовать свои Web-камеры. Следующим шагом стала модель Optia AF, имеющая 2-мегапиксельный сенсор и систему автоматической фокусировки.

Внешне устройство напоминает аналогичные продукты Creative – та же цилиндрическая камера и пружинный механизм, позволяющий устанавливать модель как на ЭЛТ-мониторы, так и на LCD. Благодаря шаровому креплению направление немного регулируется по горизонтали, а по вертикальной оси

Optia AF вращается более чем на 180°.

После установки ПО Optia AF способна выполнять самые разнообразные задачи, от серьезных до развлекательных. К первым отнесем motion capture и запись видео с разрешением до 1600×1200, удаленное наблюдение за компьютером. А во время шумной вечеринки немало смеха вызовет применение дополнительных спецэффектов, накладываемых в реальном времени на лица людей. Что касается производительности, то в VirtualDubMod камера показала при захвате видеопотока лишь 15 fps.



Продукт предоставлен
«Евро Плюс», www.eplus.kiev.ua



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

\$45

Thermaltake MaxOrb

→ В конструкции Thermaltake MaxOrb применяются шесть тепловых трубок, соединенных с радиально размещенными ребрами. Данный кулер демонстрирует высокую эффективность, лишь совсем немного уступая популярной модели Zalman CNPS9500 в режиме максимальной загрузки на сильно греющемся процессоре. Необходимо отметить, что рассматриваемая система охлаждения обеспечивает хороший обдув околопроцессорного пространства, а универсальное крепление позволяет использовать ее в паре с любым современным CPU.

Из явных недостатков MaxOrb следует упомянуть довольно шумный вентилятор. Правда, его обороты можно снизить с помощью размещения на радиаторе регулятора, однако для этой процедуры обязательно потребуется снять крышку системного блока.

457 грн

Microsoft Reclusa



Продукт предоставлен ERC, www.erc.ua

→ Клавиатура Reclusa – второй продукт совместной деятельности Microsoft и Razer (первым была мышь Habu). Стильный черный корпус с подсветкой синего цвета говорит об игровом предназначении данной модели, а 17 программируемых кнопок подтверждают этот факт. Кроме того, по краям клавиатуры расположены два регулятора с вращением на 360°. Верхняя часть полностью занята тонированной пластиковой накладкой с логотипом Microsoft, через которую просвечиваются индикаторы включения NumLock, ScrLock и Caps Lock. Под ладонями находится съемная панель, обтянутая мягкой резиной – это нововведение хочется порекомендовать и другим производителям, уж очень велика разница по сравнению с обычными пластиковыми конструкциями.

Программное обеспечение Driver Control поможет быстро назначить любое сочетание клавиш на одну из программируемых кнопок, наглядно демонстрируя в окне ее расположение на клавиатуре. Кроме того, для каждого приложения создаются собственные профили с автоматическим распознаванием запущенного ПО и переключением на соответствующие установки.

Reclusa лишили никому не нужного разъема PS/2, оставив лишь USB. По бокам устройства находятся два позолоченных порта (для подключения дополнительных гаджетов через клавиатуру), однако работают они в режиме USB 1.1, поэтому подобное «улучшение» кажется нам бесполезным.

У этого отличного в общем устройства всего один, зато очень существенный недостаток – неоправданно высокая стоимость.

\$41



Продукт предоставлен
Revoltec, www.revoltec.com.ua

Revoltec FightPad Advanced

→ Контроллеры наподобие FightPad Advanced хоть и являются нишевым продуктом, могут существенно облегчить длительные игровые сессии – при условии эргономичности раскладки и правильного подбора размеров контроллера. Фактически именно продуманность конструкции (а не количество кнопок или расширенная функциональность) остается главным требованием к подобным устройствам. Увы, но именно в этом аспекте разработки из Revoltec не преуспели – сразу несколько тестеров отметили, что раскладка FightPad Advanced не слишком удобна: основной блок кла-

виш неудачно скомпонован, а верхние два ряда даже менее доступны, чем на обычной клавиатуре. С другой стороны, проблемы с эргономикой исключительно субъективны, потому желательно «примерить» устройство перед покупкой. И если руке будет комфортно – продукт Revoltec вас не разочарует. Количество программируемых кнопок хватит для большинства игр, встроенный регулятор громкости часто оказывается очень полезным, для разгрузки запястья имеется широкая прорезиненная подставка, а для любителей всего люминесцирующего есть светодиодная подсветка днища.

Revoltec FightMouse Advanced Steel Grid

→ Такое впечатление, что Revoltec FightMouse Advanced создавалась специально для фанатов Need for Speed – у нее пластиковый корпус под карбон и подсветка днища. Впрочем, мышь больше подойдет для любителей шутеров, привыкших играть, полностью обхватив манипулятор ладонью. Чувствительность изменяется от 400 до 2000 dpi (4 положения), если, зажав специальную клавишу (она также

отключает подсветку), прокрутить колесико – необычно, но привыкнуть можно. У мыши пять рабочих кнопок, три из них программируемые, но мелкие боковые клавиши нельзя назвать удобными. Впечатляют широкие тефлоновые ножки и эргономичная форма, которая к нашему удивлению подходит и левшам. Вес манипулятора 110 г, но имеются и утяжелители, закрепляемые под съемной задней «карбоновой» панелью.

\$39



Продукт предоставлен
Revoltec, www.revoltec.com.ua

Edifier M3311

→ Все компоненты нового комплекта акустики M3311 от компании Edifier выполнены в едином стиле – аккуратные двухполосные сателлиты, небольшой сабвуфер с лакированной вставкой под блок управления и фазоинвертором на передней панели, беспроводной пульт ДУ.

Качество воспроизведения оставило положительное впечатление, предустановленные настройки уровня высоких и средних частот достаточны для комфортного прослушивания. Однако при увеличении громкости сателлиты начинают звучать резче и появляются искажения. Сабвуфера хватает для одного рабочего места, но не более того – при росте мощности он срывается на гул. Отметим интересную функцию 3D, использующую виртуальное расширение стереобазы, благодаря которой в играх повышается эффект присутствия.

300 грн



Продукт предоставлен
«Фокстрот»,
тел. 8-800-500-1530

\$70

GMC R2 TOAST



Продукт предоставлен
Nevada, www.nvd.com.ua

➔ При первом взгляде на новинку от GMC обращаешь внимание на габаритные размеры – корпус получился миниатюрным – он раза в полтора меньше привычных моделей Middle Tower. При этом в GMC R2 можно разместить полноразмерную материнскую плату формата ATX. Невольно задаешься вопросом, как корейским разработчикам удалось спроектировать столь компактную модель? Это стало возможным благодаря оригинальному способу размещения оптического привода. В GMC R2 он находится за передней панелью перпендикулярно плоскости основания корпуса. Лоток для дисков выезжает вверх, потому неудивительно, что в названии модели присутствует слово TOAST. Дизайн передней панели не перенасыщен всевозможными элементами,

здесь только большая кнопка Power и специальная ниша для каретки привода, которая имеет дополнительную синюю подсветку. Качество шасси неплохое. Вероятно, кому-то не понравится винтовое крепление плат расширения, но это скорее дело привычки, к тому же их установка – процедура нечастая.

Малые габариты, безусловно, повлекли за собой некоторые ограничения. В частности, не самую лучшую организацию системы охлаждения: на передней панели не предусмотрено посадочных мест для вентиляторов.

GMC R2 имеет привлекательный дизайн, не занимает много места на рабочем столе и, по сути, является компромиссом между компактностью и возможностью использовать привычные комплектующие.

\$45



Продукт предоставлен компанией
Eletek, www.eletek.com.ua

Reaper Gaming Mouse

➔ Reaper Gaming Mouse – первая для компании Ideazon (производитель клавиатур Zboard) проба пера на ниве создания игровых мышей. Что ж, получилось весьма неплохо. Мышь отличается небольшой массой (85 г) и благодаря особенностям дизайна отлично подойдет геймерам, предпочитающим играть, держа контроллер кончиками пальцев. Полностью черный корпус выполнен из пластика двух типов и имеет сверху светящийся алый логотип компании в виде стилизованной буквы Z. Маленькая клавиша возле колесика меняет чувствительность контроллера – 400/800/1600 dpi. Боковых программируемых кнопок целых три, вот только небольшой размер и специфика удержания контроллера делают их не совсем удобными. Прорезиненные левая и правая клавиши, а также тефлоновые ножки повышают эксплуатационные качества мышки.

\$29



Продукт предоставлен
Revoltex, www.revoltex.com.ua

Revoltex Lightmouse Precision 2

➔ Вторая версия мыши Lightmouse Precision оснащена лазерным сенсором Pixart PAN с двумя режимами чувствительности – 800 и 1600 dpi. Симметричный корпус позволяет использовать эту модель не только правшам, но и левшам, хотя последним придется отказаться от пары дополнительных кнопок, расположенных на левой плоскости. В число бонусных украшений входят два изображения в стиле тату, одно из которых светится несколькими цветами.

Благодаря высокой чувствительности Lightmouse Precision 2 отлично работает на любых игровых поверхностях, включая стеклянную, – наисложнейшую для сенсоров. Единственным недостатком является довольно жесткое колесико, нажимая на которое, приходится прикладывать значительные усилия.

\$313

➔ SyncMaster 961BW являється представителем нового покоління широкоформатних 19-дюймових моніторів на TN-матрицях. Електроніка дисплеїв Samsung завжди вигідно відзначалася обилим регулювань. Не стала виключенням і дана модель: помимо стандартних яркості, контраста і кольорості, здесь має функція *MagicBright* (7 пресетів), три передумованих значення гамми і технологія *MagicColor*. Дисплей дуже зручний в налаштуванні, а можливість зміни яркості без заходу в меню ще більше спрощує його використання. Кстаті, перед початком роботи порекомендуємо знизити її до значення 20–25%, що дозволить виконувати типові офісні задачі без надмірної навантаження на очі.

Приємно здивувала нас виміряна контрастність – 1000:1 – це дуже вражаючий результат для TN-матриці. Електроніка працює дуже коректно, і монохроматичний градієнт залишається плавним, без спотворень вне залежності від регулювань контрастності і кольорості. Швидкість реакції матриці досить висока – виробником заявлено значення 2 мс, ми ж можемо лише констатувати, що навіть при прямому порівнянні з ЕЛТ в режимі клонування дисплеїв в іграх не помічалося і сліда смазування, а різниця між зображеннями складала лише в дещо м'якшій і об'ємній картинці на ЕЛТ, ніж на ЖК.

Таким чином, 961BW – цікава модель для домашнього використання, якщо вам не потрібна висока точність передачі кольорів і великі кути огляду по вертикалі.

Samsung SyncMaster 961BW



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

HITMAN
КРОВЯВІ ДЕНЬГІ
Eidos Interactive

БЕЗЛІЧ ВАРІАНТІВ для твоєї перемоги! Обирай свій!

**Найширший вибір ігор
у мережі City.com**

Інтернет-магазин DISK CITY:
www.disk-city.com.ua

Служба інформації:
8-800-501-5000
(безкоштовно)



Silverfall

Жанр action/RPG
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 3/5
Локализация 3/5

➔ Несмотря на интересную задумку и сеттинг, action/RPG от киевской Kyiv's Games не оправдала возложенные на нее надежды. А ведь все предпосылки к успеху у Silverfall были. Отличная графика – детальные пейзажи и cel-shading, проверенная временем игровая механика Diablo, идея противостояния магии и технологий, оригинальные монстры, богатые возможности по прокачке героя и даже реалистичная физика. Увы, воплощению задуманного помешали неудобное управление, странное поведение камеры и непродуманный интерфейс. Отягчающими обстоятельствами стали довольно слабый сюжет, однообразие и постоянный респаун монстров.

Локализация от «Акеллы» выполнена на стандартном для этой компании уровне. Озвучка оставлена оригинальная, добавлены субтитры. Причем перевод получился далеко не самый лучший, да и шрифт подобран неудачно.



«Star Trek: Наследие»/ Star Trek: Legacy

Жанр космический симулятор
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 2.5/5
Локализация 3/5

➔ По уже немолодой вселенной Star Trek сделан не один десяток игр, и среди них попадаются порой весьма достойные проекты вроде Star Trek: Bridge Commander или Star Trek: Elite Force 2. Увы, Star Trek: Legacy в этот ряд поставить нельзя. Несмотря на то что она охватывает всю историю знаменитой киновселенной, в итоге игра получилась слишком безликой и пресной. Однообразные миссии, неудобное управление и плоский космос не позволяют насладиться геймплеем, кстати, до зевоты монотонным. Проект не спасает даже участие в озвучке всех актеров, игравших в разное время капитанов Enterprise и Voyager.

Впрочем, в русской версии голосов знаменитых исполнителей нет. Вместо них набившие оскомину артисты, подрабатывающие на локализациях «1С», которые к тому же с пафосом в данном случае явно переборщили.



«Аура 2: Кольца судьбы»/Aura 2: The Sacred Rings

Жанр адвенчура
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 3/5
Локализация 4/5

➔ Создать приличную Myst-образную адвенчуру не так просто. Первая часть «Ауры» – The Fate of Ages от российской Streko-Graphics – оказалась весьма неплохой, и разработчики, разумеется, не без определенных амбиций, взялись за продолжение. Что ж, такие неперенные атрибуты продукта а-ля Myst, как отлично детализированные пререндеренные фоны, имеются в избытке, неплохо смотрятся и cutscenes. Однако нам показалось, что введение action-элементов в традиционно неспешный геймплей подобных игр – решение не из удачных.

Зато локализация порадовала. Несмотря на отдельные опечатки в субтитрах, она выполнена хорошо – актеры играют свои роли очень недурственно, а самое приятное состоит в том, что во всех переведенных на русский язык многочисленных документах, помогающих решать головоломки, сохранены стили шрифтов.

«Fort Boyard. Твоя игра» / Fort Boyard. Le Jeu

Жанр адвенчура
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 2/5
Локализация 4/5

➔ Несколько лет назад телешоу «Форт Байар» привлекало к экранам достаточно много зрителей. Если бы «Акелла» выпустила «Fort Boyard. Твоя игра» тогда, думается, покупателей было бы больше. У нас имеется команда из шести человек, которая должна за ограниченное время отыскать нужное количество ключей, решая всевозможные задачи (выполнены в виде головоломок или мини-игр). Вообще говоря, исходный телематериал вполне пригоден для того, чтобы сделать приличный проект, но, к сожалению, объект

нашего рассмотрения оказался халтурной поделкой «на тему» – убогая графика с уродливыми моделями и локациями, примитивные и неинтересные задания, а этого уже вполне достаточно для удаления игры после первого же запуска.

По части перевода и озвучки локализация от «Акеллы» нареканий почти не вызывает. Неплохо справился с ролью актер, голосом которого говорит старик Фур. А еще нас несколько удивило, что игра объемом около 550 MB поставляется на двух CD или на DVD.





«Логово дракона: Побег из замка Синджа»/ Dragon's Lair: Escape from Sindge's Castle

Жанр аркада
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 3/5
Локализация 4/5

➔ Есть своя прелесть в «Логове дракона», но оценят ее не все. Слишком уж своеобразен здесь геймплей, требующий к тому же недюжинной реакции. Игра состоит из FMV-сцен, для прохождения которых следует очень быстро нажимать определенные клавиши. Надо сказать, что цикл интерактивных мультиков от знаменитого аниматора Дона Блата о приключениях в логове дракона существует уже почти четверть века. Первая игра появилась на аркадных автоматах еще в

1983 г. За прошедшее время она несколько раз переделывалась по мере прогресса технологии. Смысл от этого не менялся, но хотя бы картинка улучшалась. Кстати, совсем скоро ожидается Dragon's Lair HD, русификацией которой занимается «Акелла».

В принципе у локализаторов данной игры работы было не много. Текст, сопровождающий вступительный ролик, переведен грамотно, меню русифицировано.

«Охотники за астероидами»/ Dark Matter

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

➔ Dark Matter – достаточно простенькая и непритязательная shareware-аркада, ремейк классической Asteroids. По идее, далеко не самая современная графика должна компенсироваться здесь ураганным геймплеем – отстрелом десятков хаотически летящих космических глыб и кораблей конкурентов. Поле боя – один игровой экран, проницаемый со всех сторон (улетая налево, вы возвращаетесь справа). Проблема в том, что геймплей никак нельзя назвать захватывающим и динамичным. Dark Matter далеко не лучший представитель своего жанра. И мы, честно говоря, не поняли, зачем здесь нужна поддержка контроллера Xbox 360.

Собственно, русификация оказалась несложной. Озвучки в игре по понятным причинам нет, перевод нескольких справочных экранов и меню не стал проблемой для локализаторов.

«Зверский футбол»/Crazy Soccer Mundial

Жанр футбольная аркада
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 2/5
Локализация 4/5

➔ Очередная бюджетная аркада на тему зверушек и футбола принадлежит перу польской компании Techland, которая, несмотря на создание солидных проектов, иногда выпускает и подобные поделки. Ужасная графика, убогое управление, совершенно дубовый искусственный интеллект – вот признаки третьесортной игры, а «Зверский футбол» таковой и является. Трудно представить, для кого выпускают такие проекты, поскольку ни взрослым, ни детям играть в подобное будет неинтересно. Персонажи словно из кунсткамеры: аргентинские акулы, итальянские пантеры, японские роботы (!) – анимация их ужасна и напоминает по уровню студенческие работы.

Команда из «1С» скрупулезно поработала над переводом, и нам ее почему-то жаль: потратить столько времени на проект такого низкого уровня! Локализовали не только тексты, но и реплики персонажей, поэтому попугай-комментатор говорит вполне по-русски, хотя и жутко раздражает.

«Кровавая бездна»/ Red Ocean

Жанр first person shooter
Издатели «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра 0.5/5
Локализация 5/5

➔ Red Ocean оказалась прямо-таки отвратительной. Вы вправе не согласиться, но нам кажется, что игра с сюжетом о бравом водолазе и подводной террористической организации не может быть хорошей по определению.

Наши противники не обременены искусственным интеллектом, хотя иногда и демонстрируют чудеса снайперской стрельбы из пистолетов. Картинка не блещет красотой, а багровые тона, преобладающие в цветовой гамме, очень утомляют. Добавьте к этому еще и огромные бурые хлопья, которые появляются после каждого попадания в тушку противника, и ужасную физику. С «Кровавой бездной» дела обстоят совсем плохо.

К большому удивлению локализация Red Ocean от «Нового Диска» оказалась просто-таки отличной. На русский язык переведено все: от пунктов меню до самых незначительных реплик персонажей, причем очень качественно.



Топ 5

Алина Жигунова



Катамари, машина времени, гонки, пришельцы и Линк

Ого-го! В октябре выйдет свеженькая Katamari, причем на сей раз на new-gen! Ох, это просто праздник какой-то!



Beautiful Katamari

Наша прелесть возвращается! За два года, прошедших с момента выхода We ♥ Katamari, мы уже успели наизусть выучить все бесконечно добрые и поднимающие самооценку маленького Принца реплики его отца – Короля космоса. А это значит, что пора дать нам еще новых арен, новых предметов и новых шуток вместе с таблетками от жадности, главное – побольше, побольше...



TimeShift

Этот шутер от первого лица, похоже, будет отличаться глубоким сюжетом: идея путешествий во времени сама по себе уже достаточно интригующа, а здесь время обещают сделать нашим оружием.



NFS ProStreet

Ну что, Electronic Arts, будем реабилитироваться после Carbon? Тогда уж не подкачайте, сделайте все как обещали: и серьезную модель повреждений, и тонкий тюнинг, и умный AI... И про фотореалистичную графику не забудьте!



BlackSite: Area 51

Ох уж эти пришельцы! Мало их в предыдущей части постреляли, так они снова лезут из всех щелей. На сей раз мы с помощью Unreal Engine 3-картинки и продвинутой тактической системы уж точно их изничтожим.



The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

Продолжение The Wind Waker, такое же мультяшное и няшечное, только на DS, с активным использованием стилуса и микрофона – это именно то, что спасет нас от осенних депрессий.