ITC PUBLISHING

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор группы изданий «Домашний ПК» и Gameplay
ОЛЕГ ДАНИЛОВ
Главный редактор Gameplay
СЕРГЕЙ ГАЛЁНКИН
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**, **№ 11 (27)**, ноябрь 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
Издается с сентября 2005 г.
Учредитель – Сергей Арабаджи
Издатель – ООО «Издательский Дом ITC»,
г. Киев, 2007 г.

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

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

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

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

Цена свободная

Тираж 25 000 экз.

Адрес редакции и издателя:
03110, Киев, просп. 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 ITC», 2007 г.
Все права защищены

В ожидании чуда

Общаясь на недавно запущенном сайте Gameplay с читателями, я обнаружил интересную закономерность: чем меньше конкретный человек знает о грядущем высокобюджетном проекте, тем большего он от него ждет. Три года назад я уже писал о геймерах, рассчитывающих увидеть в S.T.A.L.K.E.R. чуть ли не MMO-подобную симуляцию целого мира с реалистичным поведением всех персонажей, возможностью основывать кланы, водить вертолеты и даже строить базы. Ничего из вышеперечисленного PR-команда GSC не обещала, и причиной таких беспочвенных надежд стало обсуждение игры в среде ее заочных поклонников. Один сказал: «А неплохо бы…», второй подхватил: «Да, неплохо бы…», третий решил: «Раз неплохо, значит, сделают». И понеслось.

Да, есть, конечно, исключения, когда до выхода проекта разработчики откровенно вешают нам лапшу на уши,– вспомните хотя бы приснопамятную Lada Racing Club. Но в абсолютном большинстве случаев не только жертвой, но и причиной завышенных ожиданий становятся сами игроки.

Вот, например, появившуюся буквально сегодня Half-Life 2: Episode Two (рецензия будет опубликована в следующем номере) многие воспринимают как мессию, единственно правильную FPS и очередную революцию в жанре. Полноте. Разве Valve обещала нечто подобное? Episode Two – очень хорошая игра, но никак не революционная. И в этом нет ничего плохого.

Та же ситуация наблюдается и с другими проектами, ожидаемыми нынешней осенью. Бьюсь об заклад: с выходом Assassin's Creed, Crysis, NFS ProStreet, Unreal Tournament III, Call of Duty 4 и прочих хитов 2007 года найдутся недовольные, которые станут говорить, что их в очередной раз обманули, как обнаружились такие после появления Halo 3.

И в преддверии сезона, когда на все выходящие хиты не хватит ни денег, ни, что, наверное, более актуально, времени, хотелось бы еще раз напомнить: перед покупкой игры стоит все-таки ознакомиться с информацией о ней, почитать рецензии, отзывы других геймеров, посмотреть демо-версию.

Впрочем, зачем я перечисляю? Ведь именно для этого вы покупаете наш журнал и посещаете наш сайт, не так ли?

До встречи на *gameplay.com.ua*.

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галёнкин,
segal@itc.ua

тема

Путь Nintendo

В переводе с японского Nintendo означает «оставь удачу небесам». И действительно, эта компания никогда не полагалась на везение, ее успехи – плод тщательной, выверенной, упорной и настойчивой работы. Gameplay рассказывает историю легенды современной игровой индустрии.

26

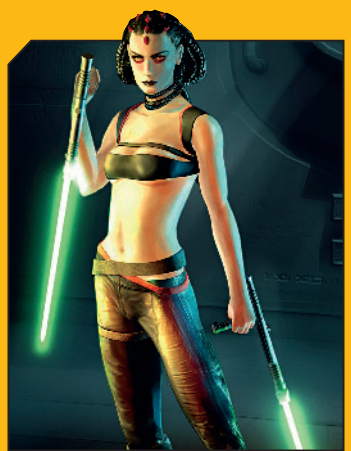
Содержание

№ 11 (27) ноябрь 2007

превью

52 Star Wars: Force Unleashed

Сага Star Wars продолжается. И на этот раз вам предлагают роль отнюдь не пай-мальчика, приверженца светлой стороны силы, а настоящего злодея – тайного ученика самого Дарта Вейдера. Устоять перед таким искушением решительно невозможно!



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

Мысли
24 Конец эпохи эксклюзивов

Тема
26 Путь Nintendo
38 История серии Fallout

Превью
46 Fallout 3
52 Star Wars: The Force Unleashed
56 Condemned 2: Bloodshot
60 Postal III
62 Hei$t

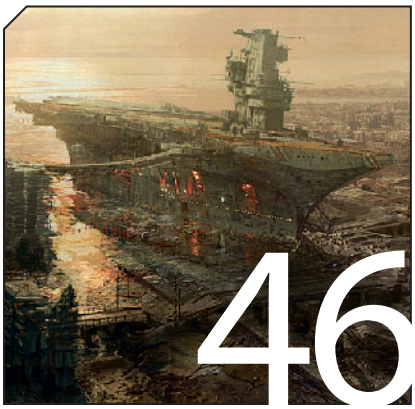
64 Интервью с Марком Рейном

Рецензии
70 Кодекс войны
74 Halo 3
78 World in Conflict
82 Stranglehold
86 Stuntman: Ignition
90 Team Fortress 2
92 Medal of Honor: Airborne
94 Ultima Online: Kingdom Reborn
96 Juiced 2: Hot Import Nights
98 7.62 mm
100 Loki
102 Агрессия
104 Medieval II: Total War – Kingdoms
106 Guilty Gear XX Accent Core
107 SpellForce 2 – Dragon Storm
108 Shin Megami Tensei: Persona 3
110 Obscure II
112 Wild ARMs 5
114 Jeanne D'Arc
115 Brave Story: New Traveler
116 Worms: Open Warfare 2
116 Scratches: Director's Cut

118 Галерея

Гид покупателя
122 Железо
126 Локализации
128 Top 5 ноября

превью



46 Fallout 3

Очень долго поклонники путешествий по радиоактивным пустошам ждали продолжения своего любимого проекта. Компания Bethesda, безусловно, достойна доверия, но будет ли новая игра серии похожа на ту самую Fallout, которую мы так трепетно и нежно любим? Ищите ответ в нашем превью.

игры в номере

7.62 mm · · · · · · · · · · · · · · · 98
Агрессия · · · · · · · · · · · · · · 102
Кодекс войны · · · · · · · · · · · · 70
Крылья Победы · · · · · · · · · · 126
Приказано уничтожить: Вьетнамский ад · · · · · · · · · 126
Приказано уничтожить: Иностранный легион · · · · · 126
Brave Story: New Traveler · · · · · · · · · · · 115
Call for Heroes: Кровь героев · · · · · · · · · · 126
Colin McRae: DiRT · · · · · · · · · · 127
Condemned 2: Bloodshot · · · · · · · · · · · · · 56
Culdcept SAGA · · · · · · · · · · · · 120
Dracula: Origin · · · · · · · · · · · · 120
Dynasty Warriors 6 · · · · · · · · · 118
Eternity's Child · · · · · · · · · · · 119
Fallout 3 · · · · · · · · · · · · · · · 46
Fizz · · · · · · · · · · · · · · · · · · 121
Guilty Gear XX Accent Core · · · · 106
Halo 3 · · · · · · · · · · · · · · · · · 74
Harvey Birdman: Attorney at Law · · · · · · · · · 118
Hei$t · · · · · · · · · · · · · · · · · · 62
Jeanne D'Arc · · · · · · · · · · · · · 114
Juiced 2: Hot Import Nights · · · · · · · · 96
Legendary: The Box · · · · · · · · · · · · · 119
Loki · · · · · · · · · · · · · · · · · · 100
Mario Kart Wii · · · · · · · · · · · · 121
Medal of Honor: Airborne · · · · · · · · · · · · · 92
Medieval II: Total War – Kingdoms · · · · · · · · · · · · 104
Memento Mori · · · · · · · · · · · · 119
Monster Madness: Свирепая мертвечина · · · · · 127
Obscure II · · · · · · · · · · · · · · · 110
Patriots: Внезапный удар · · · · · · · · 127
Postal III · · · · · · · · · · · · · · · · 60
Scratches: Director's Cut · · · · · · 116
Shin Megami Tensei: Persona 3 · · · · · · · · · · · · · 108
SpellForce 2 – Dragon Storm · · · · · · · · · · 107
Star Wars: The Force Unleashed · · · · · · 52
Stranglehold · · · · · · · · · · · · · · 82
Stuntman: Ignition · · · · · · · · · · · · · · 86
Super Agent 008: Тайное правосудие · · · · · · · 127
Team Fortress 2 · · · · · · · · · · · · 90
The Golden Compass · · · · · · · · 121
The Spiderwick Chronicles · · · · · 120
Ultima Online: Kingdom Reborn · · · · · · · · · 94
Wild ARMs 5 · · · · · · · · · · · · · · 112
World in Conflict · · · · · · · · · · · 78
WorldShift · · · · · · · · · · · · · · · 118
Worms: Open Warfare 2 · · · · · · · · · 116

рецензии

70 Кодекс войны

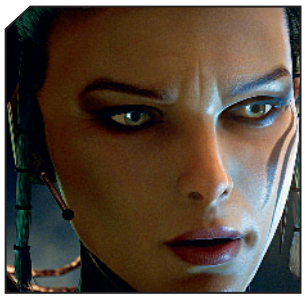
Не так уж часто встречаются игры, заставляющие вас просиживать за экраном ночи напролет. «Кодекс войны» как раз из их числа. Замечательная графика, классический пошаговый геймплей, многообразие тактических комбинаций. Что еще нужно настоящему стратегу для счастья?

превью

56 Condemned 2: Bloodshot

Следователь Итан Томас (Ethan Thomas) уже совсем плох. Много пьет, много курит, много ругается. И казалось бы, окончательно отошел от службы в ФБР. Но странная история с исчезновением его бывшего напарника заставляет Итана вновь вспомнить свои навыки детектива.

Содержание → Gameplay DVD#11 (27)



Игры

Полные версии
Harmotion 0.33 Alpha

Shareware-игры
Аймоны. Диггер
Воздушный ксоникс
Просто мохухн
5 Realms of Cards
Buzzword
Cafe Mahjongg
Cake Mania 2
Deep Quest
Nuclear Ball
Paradise Pet Salon
Pirate Stories: Kit & Ellis
Plant Tycoon
Venice Mystery

Демонстрационные версии
«Пе-2»: Пикирующий бомбардировщик
Clive Barker's Jericho

Патчи

Русские версии
Адреналин-2: Час Пик Pack 1
Восточный фронт. Крах Анненербе #1
Исход с Земли 1.1
Обитаемый остров: Послесловие 1.4
Хроники Тарр: Призраки звезд 1.020
Age of Empires III 1.12
Age of Empires III: The WarChiefs 1.04
Command & Conquer 3: Tiberium Wars 1.08
Jade Empire: Special Edition 1.00.1R
Neverwinter Nights 2 1.06
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl 1.0004
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 1.35.001

Английские версии
Age of Empires III 1.12
Age of Empires III: The WarChiefs 1.04
CellFactor: Revolution 1.03
Combat Mission: Shock Force 1.03
Command & Conquer 3: Tiberium Wars 1.08
Medieval II: Total War 1.3
Penumbra: Overture 1.0.2
StarCraft 1.15.1
StarCraft: Brood War 1.15.1
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 1.04

Видеоролики

Мультиплатформа
Army of Two
Assassin's Creed
Beowulf
BlackSite: Area 51
Burnout Paradise
Clive Barker's Jericho
Devil May Cry 4
Enemy Territory: Quake Wars
Final Fantasy XI: Wings of the Goddess
Juiced 2: Hot Import Nights
Need for Speed ProStreet
SEGA Rally Revo
Silent Hill V
The Simpsons Game

PC
XIII Век: Слава или смерть
Полный привод 2: Hummer
A Vampyre Story
Crysis
The Witcher
World in Conflict

PS3
Gran Turismo 5 Prologue

Xbox 360
Halo 3

Обои для Рабочего стола

ArchLord
Battle Rage
BlackSite Area 51
Clive Barker's Jericho
Dementium: The Ward
Halo 3
Halo Wars
Inquisition: Daemonhunt
Jackass The Game
Jade Empire: Special Edition
Kane & Lynch: Dead Men
Last Chaos
Obscure II
RACE 07: Official WTCC Game
Rayman Raving Rabbids 2
Rumble Fighter
SEGA Rally Revo
Silkroad Online
Stuntman Ignition
Tales of Pirates
The Settlers Rise of an Empire
Tom Clancy's EndWar
Warhawk
Zu Online
Адреналин-2: Час Пик
Ониблэйд
«Пе-2»: Пикирующий бомбардировщик
Полный привод: УАЗ 4x4. Уральский призыв
Обои от GameWallpapers.com

Саундтреки к играм

Петрович и все, все, все
Battle Rage
BioShock
Obscure II
Romanians in Space

Моды

Warhammer 40K: Dawn of War – Dark Crusade

Дополнение

Великие битвы: Курская Дуга

Утилиты, программы и драйверы на все случаи жизни

«Издательский Дом ITC», 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 ITC» 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, ноябрь 2007» является неотъемлемой составляющей журнала Gameplay, № 11 (27), 2007 и продаже 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*

Timberland®

ОДЯГ, ВЗУТТЯ, АКСЕСУАРИ

Київ, вул. Велика Васильківська,114, пр. Московський,11А (ТК "Альта Центр")
Дніпропетровськ, вул. Центральна,10 (ТЦ "Європа")
Харків, вул. Сумська,102 (ТЦ "Атріум") **Запоріжжя**, пр. Леніна, 212

Подробнее на gameplay.com.ua

Кратко

PS3 Lite

Тайваньская фирма FoxConn, ответственная за производство консоли PlayStation 2, в самое ближайшее время займется выпуском облегченной версии PlayStation 3. От своих старших сестер она будет отличаться уменьшенным жестким диском объемом 40 GB. Возможно также, что консоль лишится USB-портов и чипа, отвечающего за обратную совместимость с играми для PS2. Ориентировочная цена новой PS3 – $399.

DS Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	More Brain Training from Dr. Kawashima	Nintendo	Nintendo
2	MySims	Electronic Arts	EA Redwood Shores
3	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo	Nintendo
4	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
5	Cooking Mama	505 Games	Taito
6	Pokemon Diamond	Nintendo	Game Freak
7	Sonic Rush Adventure	SEGA	Sonic Team
8	Pokemon Pearl	Nintendo	Game Freak
9	Bratz: Forever Diamondz	THQ	Barking Lizard
10	Big Brain Academy	Nintendo	Nintendo

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

Wii Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	FIFA 08	Electronic Arts	EA Canada
2	MySims	Electronic Arts	EA Redwood Shores
3	Super Paper Mario	Nintendo	Intelligent Systems
4	Wii Play	Nintendo	Nintendo
5	Big Brain Academy: Wii Degree	Nintendo	Nintendo
6	Tiger Woods PGA Tour 07	Electronic Arts	EA Redwood Shores
7	Mario Party 8	Nintendo	Hudson Soft
8	Resident Evil 4	Capcom	Capcom
9	Boogie	Electronic Arts	EA Montreal
10	Mario Strikers: Charged Football	Nintendo	Next Level Games

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

Xbox 360 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Halo 3	Microsoft	Bungie
2	FIFA 08	Electronic Arts	EA Canada
3	Skate	Electronic Arts	EA Canada
4	Forza Motorsport 2	Microsoft	Microsoft
5	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Juice Games
6	Stranglehold	Midway	Midway
7	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	EA LA
8	SEGA Rally	SEGA	SEGA Racing Studio
9	Blue Dragon	Microsoft	Mistwalker
10	BioShock	Take-Two	2K Boston/2K Australia

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

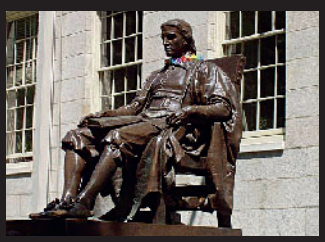
PS3 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	FIFA 08	Electronic Arts	EA Canada
2	Resistance: Fall of Man	Sony	Insomniac
3	MotorStorm	Sony	Evolution
4	Tiger Woods PGA Tour 08	Electronic Arts	EA Tiburon
5	SEGA Rally	SEGA	SEGA Racing Studio
6	Colin McRae: DiRT	Codemasters	Codemasters
7	Heavenly Sword	Sony	Ninja Theory
8	WarHawk	Sony	Incognito
9	Formula One Championship Edition	Sony	Studio Liverpool
10	Stuntman: Ignition	THQ	Paradigm

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

Рекорды Master Chief

Halo 3 за первые сутки продаж принесла доход в размере…170 миллионов долларов. Как заявляют представители Microsoft, заключительная часть трилогии о приключениях Master Chief побила все рекорды запусков новых проектов за всю историю современной индустрии развлечений. В общем зачете творение Bungie обошло фильм «Человек-паук 3», который за первые сутки проката сумел собрать в американских кинотеатрах «всего» 59,8 млн долларов. Также Halo 3 теперь принадлежит и новый рекорд суточной посещаемости онлайнового сервиса Xbox Live! За первые двадцать часов с начала продаж опробовать мультиплеер решили более миллиона пользователей. А за



первую неделю Master Chief заработал Microsoft ни много ни мало 300 млн долл. Выход триквела каждый фанат сериала отмечал как мог. Но самыми оригинальными оказались выдумщики из Массачусетского технологического института. Студенты нацепили на статую Джона Гарварда настоящий шлем от MJLONIR Battle Armor (точная копия того, что красуется на главном герое игры) и дали в руки реплику штурмовой винтовки.

Лорд всея космоса

Нет, речь идет не о Katamari, как вы могли подумать, прочитав заголовок. Лорд Бритиш, он же с недавних пор Полковник Бритиш, он же Ричард Гэрриотт (Richard Garriott), в октябре следующего года намерен покинуть бренную Землю и провести некоторое время на борту Международной космической станции (МКС). Там Ричард будет заниматься отнюдь не программированием или гейм-дизайном, а очень серьезными научными опытами в рамках исследовательской программы биотехнологической компании ExtremoZyme, одним из соосновательей которой является его отец – Оуэн Гэрриотт (Owen Garriott), в прошлом астронавт NASA.

А теперь давайте полетаем

Ubisoft анонсировала новую серию проектов с именем Тома Клэнси в названии. Tom Clancy's Air Combat, как можно догадаться, подарит геймерам крылья, причем самые современные. Действие игры происходит в недалеком будущем. Частная военная организация напала на США, а мы скорее всего будем защищать оплот демократии, угнездившись в кокпите реактивных истребителей. Детище бухарестской студии Ubisoft появится на полках магазинов в 2008 году. А пока можем помечтать о возможности всадить пару-тройку ракет в Капитолий. Нам ведь пока не сказали, что этого сделать нельзя.

Какие люди!

NCsoft сообщила о создании студии Carbine Studios. И поверьте, мы бы не выделяли место под эту новость, если бы в списке сотрудников компании не обнаружились Джереми Гаффни (Jeremy Gaffney), бывший исполнительный продюсер City of Heroes и один из основателей Turbine, Кевин Бирдсли (Kevin Beardslee), бывший lead developer World of WarCraft (плюс еще 17 сотрудников из этой команды), и Тим Кейн (Tim Cain), ведущий программист и дизайнер Fallout и соучредительTroika Games. Что разрабатывает эта dream team, пока не сообщают.

Исход Bungie

Невероятный слух, который оказался правдой: компания Bungie, совсем недавно выпустившая феноменально успешную Halo 3, желает прервать сотрудничество со своим владельцем и издателем – корпорацией Microsoft. Как сообщает неназванный, но близкий к Bungie источник, разработчикам до смерти надоел Master Chief и они очень хотели бы заняться чем-нибудь другим. Microsoft вроде как согласна, но оставляет за собой торговую марку Halo, а также получает «право первой ночи» – приоритет перед другими издателями на выпуск новых игр Bungie.

Парой строк

F.E.A.R. 2 переименована. Отныне этот проект известен как Project Origin.

Mercenaries 2, увы, задерживается. Игра появится в продаже только в следующем году.

Nintendo DS установила очередной рекорд продаж в Европе, выражающийся числом более 14 миллионов экземпляров.

Assassin's Creed для PC выйдет только в начале 2008 года.

Сиквела Crackdown, как сообщают разработчики этой игры, не будет. Студия Real Time Worlds уже занята более интересным и масштабным проектом.

Eternal Sonata все-таки появится на PlayStation 3. Правда, произойдет это не раньше весны 2008 года.

C&C: Renegade, шутер, действие которого разворачивалось во вселенной C&C, может получить продолжение. Такой вывод сделал ресурс GameSpot после внимательного изучение раздела вакансий студии EA а Лос-Анджелесе.

L.A. Noire, таинственный проект от скандально знаменитой Rockstar Games, выйдет никак не раньше 2009 года.

Проект Hydra – именно такое (вероятно, рабочее) название носит следующая игра от Blizzard, которая не имеет никакого отношения ни к World of WarCraft, ни к StarCraft. Кто сказал Diablo?!

PC Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Enemy Territory: Quake Wars	Activision	Splash Damage
2	The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts	Maxis
3	World in Conflict	Sierra	Massive Entertainment
4	Company of Heroes: Opposing Fronts	THQ	Relic
5	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	EA LA
6	FIFA 08	Electronic Arts	EA Canada
7	The Settlers: Rise of an Empire	Ubisoft	Blue Byte
8	BioShock	Take-Two	2K Boston/2K Australia
9	Medieval II: Total War – Kingdoms	SEGA	Creative Assembly
10	World of WarCraft: The Burning Crusade	Vivendi	Blizzard Entertainment

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

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	The Orange Box	Electronic Arts	Valve Software
2	Nancy Drew: The Legend of the Crystal Skull	Her Interactive	Her Interactive
3	Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	Atari	Obsidian Entertainment
4	The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts	Maxis
5	World of WarCraft: The Burning Crusade	Blizzard	Blizzard
6	Medal of Honor Airborne	Electronic Arts	EA LA
7	RACE 07: Official WTCC Game	Viva Media	SimBin Development
8	The Sims 2: Seasons	Electronic Arts	Maxis
9	Company of Heroes: Opposing Fronts	THQ	Relic
10	World of WarCraft	Vivendi Games	Blizzard

PC Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	BioShock	«1С»	2K Boston/2K Australia
2	Stranglehold	«Новый Диск»	Midway
3	Enemy Territory: Quake Wars	«1С»	Splash Damage/id Software
4	«Need for Russia: Сделано в СССР»	«Новый Диск»	K-Tech Development Team
5	Overlord	«Бука»	Triumph Studios
6	S.T.A.L.K.E.R.	GSC World Publishing	GSC Game World
7	«Нэнси Дрю: Псы-призраки Лунного озера»	«Новый Диск»	Her Interactive
8	«Корсары 3. Сундук мертвеца»	«1С»	«Акелла»
9	Counter-Strike 1. Антология	«Бука»	Valve Software
10	«Нэнси Дрю: Белый волк Ледяного ущелья»	«Новый Диск»	Her Interactive

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

PS2 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	FIFA 08	Electronic Arts	EA Canada
2	Transformers: The Game	Activision	Traveller's Tales
3	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Juice Games
4	SingStar Rock Ballads	Sony	SCE London Studio
5	Stuntman: Ignition	THQ	Paradigm
6	Rugby 08	Electronic Arts	EA Canada
7	Tiger Woods PGA Tour 08	Electronic Arts	EA Tiburon
8	Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar	Rockstar Leeds
9	SingStar '90s	Sony	SCE London Studio
10	Need for Speed: Carbon	Electronic Arts	EA Canada

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

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision	RedOctane
2	Guitar Hero III: Legends of Rock Bundle	Activision	RedOctane
3	Madden NFL '08	Electronic Arts	Tiburon
4	Guitar Hero II Bundle	Activision	RedOctane
5	FIFA 08	Electronic Arts	EA Canada
6	God of War 2	Sony	SCE Sante Monica
7	NBA Live '08	Electronic Arts	HB Studios/EA Canada
8	Gran Turismo 4	Sony	Polyphony Digital
9	Guitar Hero	Activision	RedOctane
10	Grand Theft Auto: Vice City Stories	Take-Two	Rockstar

PS2 Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	Tekken 5	SoftClub	Namco
2	Gran Turismo 4	SoftClub	Polyphony Digital
3	Transformers	SoftClub	Traveller's Tales
4	God of War II	SoftClub	SCE Santa Monica
5	«Гарри Поттер и Орден Феникса»	SoftClub	EA UK
6	FIFA 07	SoftClub	Electronic Arts
7	God of War	SoftClub	SCE Santa Monica
8	«Рататуй»	SoftClub	Heavy Iron Studios
9	Need for Speed: Most Wanted	SoftClub	EA Canada
10	Spartan: Total Warrior	SoftClub	Creative Assembly

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

Бесплатный кавай

Хорошая новость для всех поклонников «Рагнарок Онлайн». Отныне игра на локализированных русскоязычных серверах стала условно бесплатной. Вместо абонентной платы были введены улучшенные аккаунты, предоставляющие своим владельцам определенные преимущества.

Нет виртуальным трансвеститам!

Полиция нравов Поднебесной зорко следит не только за реальным, но и за виртуальным миром. Китайская компания Aurora Technology, создатель онлайновой RPG King of the World, заблокировала счета пользователей мужского пола, которые играли за женских персонажей. При этом геймеры-женщины, вылепившие себе виртуальных мужчин, почему-то не понесли никакого наказания. Причины и сроки бана Aurora Technology не разглашает, но грозится начать проверять пол геймеров с помощью Web-камер. Интересно, как это будет выглядеть?

Возвращение гангста

Saints Row превращается в дилогию. Сиквел довольно неплохого GTA-клона от студии Volition выйдет на PS3 и Xbox 360 в следующем году. Разработчики предложат нам еще более драматическую историю, полную неожиданных поворотов сюжета, новые средства передвижения (на этот раз включая мотоциклы), кооперативную компанию и некий совершенно оригинальный онлайновый режим.

Шукайте в великих мережах з продажу побутової техніки у вашому місті

СБАЛАНСОВАНИЙ ВИБІР ДЛЯ GAME* ГУРМАНІВ

ASUS®
Rock Solid · Heart Touching

Все включено!

Ігровий комплект ASUS з монітором

Системна логіка	ASUS P5GC-MX i945GC ASUS PG191
Процесор	Intel Core 2 Duo E4400 2.0Ghz
Операційна пам'ять (RAM)	2048 Mb DDR2 667MHZ
Жорсткий диск	320 GB
Оптичні приводи	ASUS DVD-RW
Відео карта	ASUS 8600GT
Case PSU	Asus TA-210
Операційна система	Windows Vista Home Basic
Монітор	ASUS AS PG191 DVI Sound Webcam

intel Core™ 2 Duo inside™
Два ядра.
Роби більше.

Купуйте в кращих роздрібних мережах: **Фокстрот Техніка для дому:** 8 800 500 15 30 www.foxtrot.com.ua; **Нова Електроніка:** 8 800 500 21 70 www.ne.com.ua; **FoxMart:** 8 800 500 40 40 www.foxmart.com.ua; **Мегамакс:** 8 044 200 00 00 www.mega-max.com.ua; **Домотехника**: 8 800 300 20 20 www.domotekhnika.ua

Intel, логотип Intel, Centrino, Intel Core, і Core Inside є товарними знаками права на які належать корпорації Intel на території США та інших країн.
Системний блок SPS виробництва ТОВ Ранкор 1
*Ігрових

Даты выхода игр

Дата	Название	Платформа	Жанр
01.11.2007	Need for Speed ProStreet	PC, PS3, Xbox 360, Wii, PS2, PSP	Racing
02.11.2007	The Simpsons	PC, PS3, Xbox 360, Wii, PS2, PSP	Action
02.11.2007	EyeToy: Play Astro Zoo	PS2	Entertainment
02.11.2007	CSI: Dark Motives	DS	Adventure
02.11.2007	Disney Princess: Enchanted Journey	PC, PS2, Wii	Action/Adventure
02.11.2007	Bladestorm: Hundred Years War	PS3, Xbox 360	Action
02.11.2007	Naruto: Ultimate Ninja Heroes	PSP	Fighting
02.11.2007	Syphon Filter: Dark Mirror	PS2, PSP	Action
02.11.2007	8 Ball All Stars	Wii	Sport
02.11.2007	Tony Hawk's Proving Ground	PS3, Xbox 360, Wii, PS2, DS	Sport
02.11.2007	Build-A-Bear	DS	Entertainment
02.11.2007	Hellgate: London	PC	Action/RPG
02.11.2007	FIFA Manager 08	PC	Sport
02.11.2007	Naruto: Rise of a Ninja	Xbox 360	Action
05.11.2007	BlackSite: Area 51	PC, Xbox 360	Action
05.11.2007	Fire Emblem: Radiant Dawn	Wii	RPG
06.11.2007	Silent Hill Origins	PSP	Action
06.11.2007	Dragon Quest Monsters: Joker	DS	RPG
07.11.2007	Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure	Wii	Adventure
09.11.2007	WWE SmackDown! vs. RAW 2008	PS3, Xbox 360, Wii, PSP, DS	Sport
09.11.2007	EA Playground	Wii, DS	Sport
09.11.2007	LEGO Star Wars: The Complete Saga	PS3, Xbox 360, Wii, DS	Action
09.11.2007	Strawberry Shortcake 2	PC	Entertainment
09.11.2007	King of Clubs	Wii, PSP	Puzzle
09.11.2007	Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction	PS3	Action
09.11.2007	Power Rangers: Super Legends	PC, PS2, DS	Action
09.11.2007	Dynasty Warriors: Gundam	PS3, Xbox 360	Action
09.11.2007	Toy Golf 2	PC, PS2	Sport
09.11.2007	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC, Xbox 360	Action
09.11.2007	Hamsterz 2008	DS	Entertainment
09.11.2007	My Pet Dolphin	DS	Entertainment
09.11.2007	Endless Ocean	Wii	Action/Adventure
09.11.2007	The Destiny of Zorro	WII	Action
09.11.2007	Jamster Allstars	DS	Action/Adventure
09.11.2007	The Sims 2: Teen Style Stuff	PC	Simulator
09.11.2007	Assassin's Creed	PS3, Xbox 360	Action
09.11.2007	Empire Earth III	PC	Strategy
09.11.2007	Mega Man Star Force: Leo	DS	Action
09.11.2007	SimCity Societies	PC	Strategy
09.11.2007	Mega Man Star Force: Dragon	DS	Action
09.11.2007	Mega Man Star Force: Pegasus	DS	Action
12.11.2007	Super Mario Galaxy	Wii	Action
13.11.2007	Kane & Lynch: Dead Men	PC, PS3, Xbox 360	Action
13.11.2007	Chessmaster 11: The Art of Learning	DS	Strategy
13.11.2007	Lost Odyssey	Xbox 360	RPG
13.11.2007	Horse Life	DS	Entertainment
16.11.2007	Crysis	PC	Action
19.11.2007	Mario Party DS	DS	Entertainment
20.11.2007	Time Crisis 4	PS3	Action
20.11.2007	Warhammer 40 000: Squad Command	DS, PSP	Strategy
20.11.2007	Haze	PS3	Action
20.11.2007	Mass Effect	Xbox 360	RPG
20.11.2007	CSI: Crime Scene Investigation – Hard Evidence	Wii	Adventure
22.11.2007	Final Fantasy XI: Wings of the Goddess	PC, Xbox 360	MMORPG
25.11.2007	Tamagotchi Connection: Corner Shop 3	DS	RPG
27.11.2007	Game Party	Wii	Entertainment
27.11.2007	Bee Movie Game	PC, Xbox 360, Wii, PS2	Action
27.11.2007	Army of Two	PS3, Xbox 360	Action
27.11.2007	Jenga	Wii, DS	Puzzle
27.11.2007	Ultimate Mortal Kombat	DS	Fighting
27.11.2007	Cruis'n	Wii	Racing
27.11.2007	Unreal Tournament III	PC	Action
27.11.2007	Alone in the Dark: Near Death Investigation	PC, PS3, Xbox 360	Action/Adventure
27.11.2007	Beowulf	PC, PS3, Xbox 360, PSP	Action
27.11.2007	Supreme Commander: Forged Alliance	PC	Strategy
27.11.2007	SOCOM Confrontation	PS3	Action
27.11.2007	The Golden Compass	PC, PS3, Wii, PS2, PSP	Action/Adventure
27.11.2007	Star Wars: The Force Unleashed	PC, PS3, Xbox 360, Wii, DS, PSP	Action
27.11.2007	Rogue Warrior	PC, PS3, Xbox 360	Action
27.11.2007	The Sims Castaway Stories	PC	Simulator
27.11.2007	Castlevania: The Dracula X Chronicles	PSP	RPG
01.12.2007	World Snooker Championship 2007	Xbox 360	Sport
03.12.2007	Super Smash Bros. Brawl	Wii	Action
03.12.2007	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Wii	FPS
04.12.2007	Cranium Kabookii	Wii	Entertainment
01.01.2008	Harker	PS3, Xbox 360	Action
08.01.2008	GoPets: Vacation Island	DS	Entertainment
15.01.2008	Culdcept Saga	Xbox 360	Strategy
22.01.2008	Dark Sector	PS3, Xbox 360	Action

Обновленные Xbox 360

Практически одновременно со слухами о выпуске новой модели PlayStation 3 в Сети появилась информация об изменениях в модельном ряду Xbox 360. Так, Xbox 360 Premium переименуют в Pro, а Core-версия консоли станет называться Arcade. Причем последняя будет комплектоваться беспроводными геймпадами и карточкой памяти на 256 MB, на которую скорее всего запишут несколько игр с сервиса Xbox Live Arcade. Ну а флагман Xbox 360 Elite останется без изменений.

Держи крепче!

Вы наверняка слышали о разбитых с помощью совершенно безобидного на вид Wiimote плазменных панелях. Во время активной игры контроллер мог запросто выскользнуть из руки и пробить насквозь экран любимого телевизора. Не помогал даже ремешок-фиксатор. Компания Nintendo предполагает решить проблему, выпустив специальную силиконовую насадку (как звучит!) Wii Remote Jacket, значительно повышающую «ухватистость» Wiimote. Отныне такая насадка будет входить в комплект всех новых консолей. Ее также можно заказать на официальных сайтах *Nintendo.com* и *Wii.com*.

Oscar goes to...

Американская Гильдия писателей (Writers Guild of America) и организация New Media Caucus, входящая в единый с гильдией профсоюз, учредят награду для игровых сценаристов в рамках Writes Guild Awards. Эта инициатива призвана поощрить мастеров прозы к созданию действительно интересных и оригинальных сюжетов для современных видеоигр. Бороться за получение награды смогут только профессиональные писатели, являющиеся членами New Media Caucus. К рассмотрению принимаются проекты, вышедшие между 1 декабря 2006-го и 30 ноября 2007 г. А первых обладателей Videogame Writing Award должны объявить 9 февраля 2008 года в Лос-Анджелесе.

Твій ігровий простір

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

АМИ компьютеры

3 роки гарантії

Тепер ти головний, тому що саме ти, а не твій комп'ютер, обиратимеш, в що тобі грати. Нові комп'ютери «AMI» на базі чотирьох'ядерних процесорів Intel® Core™2 Quad дозволять тобі забути про всі проблеми із «залізом», на них «літатимуть» будь-які нові ігри. «Залізо» вже не стоятиме тобі на заваді в реалізації твоїх геймерських планів. Тобі залишиться тільки одержувати задоволення!

- **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**

Запитуйте комп'ютери AMI в найкращих магазинах Вашого міста:

COMFY	НОВА ЕЛЕКТРОНІКА	UNITRADE www.unitrade.ua	ЭЛЕКТРОСЕНД
8 0562 33 45 54	8 800 500 21 70	8 800 507 70 70	8 800 508 20 00

КОМП'ЮТЕРИ АМИ	КАШТАН ЕЛЕКТРОНІКС	ТЕХНОЯРМАРОК
8 062 343 55 46	8 0642 42 00 52	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

intel Core™2 Quad inside™

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, Xeon Inside, являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation и ее подразделений в Соединенных Штатах Америки и других странах.

Парой строк

Dragon's Lair, одна из наиболее известных игр за всю историю индустрии, появится на консоли Nintendo DS в начале 2008 года. А немного позже выйдет и сиквел – Dragon's Lair II: Time Warp DS.

Blue Dragon, нашумевшая эксклюзивная jRPG для Xbox 360, выйдет на Nintendo DS.

Компания SCi подтвердила, что сиквелы сериалов Tomb Raider и Hitman находятся в разработке.

Компания Nintendo сообщила, что нам не стоит ждать в ближайшее время продолжения популярного проекта Wii Sports.

Сиквел Motorstorm находится в разработке. Об этом официально заявили представители Sony на игровой выставке Tokyo Game Show 2007. Игра должна появиться в продаже уже в следующем году.

Square Enix анонсировала еще три игры из серии Kingdom Hearts – Kingdom Hearts: Birth by Sleep для консоли PSP, Kingdom Hearts: 358/2 Days для Nintendo DS и Kingdom Hearts: Coded для мобильных телефонов.

Universe at War, оригинальная RTS, подробнейший материал о которой вы могли прочитать в прошлом номере, к сожалению, отложена до января 2008 года.

Orcs & Elves, ролевая игра от id Software, выпущенная для мобильных телефонов, появится на Nintendo DS. Произойдет это совсем скоро – в середине ноября.

Уоррен Спектор (Warren Spector) в своем блоге, расположенном по адресу *junctionpoint.wordpress.com*, опубликовал личный топ самых любимых и интересных игр. Первые три места заняли: Diablo, Guitar Hero и Half-Life.

Светлая память

Раллийный гонщик Колин МакРей (Colin McRae), в честь которого была названа известная серия автосимуляторов, выпускаемая компанией Codemasters, трагически погиб 15 сентября этого года. Небольшой вертолет, пилотируемый Колином, потерял управление и разбился. На его борту находились еще три человека, включая пятилетнего сына спортсмена – Джона МакРея (John McRae). Увы, смерть не пощадила никого. Колин МакРей навсегда вошел в историю автоспорта. Он стал самым юным победителем Всемирного чемпионата по ралли (World Rally Championship), а также первым английским гонщиком, выигравшим это состязание. В знак уважения к чувствам семьи Колина Codemasters сняла рекламу Colin McRae: DiRT с телевидения.

DualShock 3 – всем дрожать!

Все, кто не покупал PlayStation 3 только потому, что в геймпаде для нее отсутствовала функция вибрации, могут начинать складывать деньги в копилку. На Tokyo Game Show 2007 Sony анонсировала беспроводной контроллер DualShock 3. Он не только поддерживает систему распознавания движений, но и привычно вибрирует в самый ответственный момент. В Японии устройство поступит в продажу уже в ноябре, а геймерам Европы и США придется подождать до весны 2008 года.

Мертвый космос

Компания EA в последнее время все чаще отходит от своей консервативной политики и пробует себя в новых жанрах. Так, недавно состоялся анонс survival horror проекта Dead Space, который расскажет нам жуткую историю космического инженера Исаака Кларка (Isaac Clark), отправившегося чинить коммуникационную систему на каком-то старом корабле. Естественно, помимо проблем с оборудованием, он обнаружил на борту мертвую команду и злобных пришельцев. Игра разрабатывается на движке Unreal Engine 3.0 и должна выйти осенью 2008 года на платформах PS3 и Xbox 360. Первые изображения (увы, далеко не лучшего качества) напоминают по стилистике BioShock.

Виртуальные тренировки

Полицейские китайского города Тяньцзинь (третий по величине мегаполис Поднебесной после Шанхая и Пекина) нашли весьма интересный метод улучшения своих профессиональных навыков – они регулярно играют в Counter-Strike и даже проводят масштабные соревнования. По словам охранников правопорядка, киберспортивные состязания хоть и не заменяют настоящие тренировки, но повышают наблюдательность и реакцию, что самым благоприятным образом сказывается на безопасности полицейских во время несения службы.

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

★★★★

ПОДВІЙНИЙ УДАР
ВІД ТВОРЦІВ HITMAN

KANE & LYNCH
СМЕРТНИКИ™

WWW.KANEANDLYNCH.COM

1С ФИРМА «1С»

IO Interactive

eidos

© 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead Men™ Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved.
© 2007 ЗАТ «1С». Усі права захищено. Виробництво в Україні «ДП Єрософтпром»

«Территория игр» 2007: готовность номер один

О крупнейшей украинской игровой выставке мы уже писали в прошлом номере: «Территория игр» во второй раз традиционно пройдет в выставочном центре «КиевЭкспоПлаза» в городе Киеве с 25 по 28 октября.

На сей раз мероприятие будет еще масштабнее, ярче и интереснее, и хотя многое организаторы пока держат в секрете, мы можем поделиться с вами кое-какой информацией о том, что запланировано в этом году.

В частности, платиновым спонсором выставки нынешнего года стала компания Crytek, создавшая Far Cry и Crysis. А значит, на «Территории игр» вы сможете не только познакомиться с игрой (по секрету – планируется даже чемпионат по Crysis на невероятно мощных компьютерах), но и пообщаться с ее разработчиками, задать им свои вопросы и поприсутствовать на их выступлениях. Кстати, кроме Чевата Йерли и других сотрудников Crytek, с докладами выступят Джон Хэа (Jon Hare), создатель Sensible Soccer и Cannon Fodder, Николай Дыбовский, известный нашим читателям по играм «Мор. Утопия» и «Тургор», Иван Бунаков из «Буки» (руководитель отдела разработок этой компании, приложивший руку ко многим играм, в частности к Ex Machina и «Магии войны»), Андрей Грищенко из «1С» (продюсер более 20 проектов именитого издателя) и другие знаменитости.

Мы же в этом году во второй раз проведем «Квест Gameplay» – командное состязание на лучшее знание игр, скорость мышления и навыки обращения с Интернетом. Теперь спонсором квеста станет знаменитая компания Palit, известная нашим геймерам своими замечательными видеокартами и материнскими платами, так что призы ожидаются очень хорошие. Если хотите участвовать – собирайте команду из четырех человек и оставляйте заявку на нашем сайте (*gameplay.com.ua*), там же читайте подробнее об этом событии. Скучно не будет.

Ну и традиционно мы планируем провести викторины, конкурсы, розыгрыши призов и чемпионаты по различным новым играм. Следите за обновлениями на сайте Gameplay!

Обратная связь

Наши читатели пишут

Канадский министр заявил, что охота интереснее и полезнее, чем игры

Охота весьма увлекательное и (если не принимать во внимание случай с депутатом Верховной Рады) весьма полезное для здоровья (свежий воздух) занятие.

x-blow

Ну да, естественно, ради развлечения убивать животных куда веселее, чем мочить каких-то полигональных человечков.

Ждем инициативы «бои без правил против файтингов» и «настоящие гонки по проспекту Победы против NFS».

Нет слов просто.

rf

Ну, полювання теж має свою ізюминку, я думаю. Так що «на брюхе ползать» – в цьому щось є. А з приводу «веселіше» я б посперечався, все ж таки як не крути – а ігор більше, ніж видів звірів, тому і фана, як наслідок, більше. Хоча б з цього боку. :)

-hellsmith-

Для животных компьютерные игры полезней.

ievsdoma

Новая модель PlayStation 3 с меньшим жестким диском стоит на 100 евро дешевле, но не содержит ни Wi-Fi, ни кард-ридера, а также не запускает игры для PlayStation 2. При этом старая модель PS3 из продажи в Европе изымается.

Верните тег «Идиоты»!

just for fun

Кто будет ТАКОЕ покупать?

x-blow

Вообще-то главная фишка Wi-Fi в PS3 – это подключение PSP. А так как у меня PSP есть, то я никогда не куплю PS3 без Wi-Fi.

profession

На *DTF.ru* опубликована статья Виталия Шутова из GFI о создании игры «Глюк'oza: Action», в которой Виталий сообщил, что разработчики знали о том, что проект ориентирован на девочек, но все равно решили делать боевик (и стратегию, которая скоро выходит).

Цитата: «Без скетчей работать было невозможно, многие моделлеры просто не понимали, чего от них хотят»

Еще бы, оригинальная идея сразу идти к моделлерам и просить их сотворить «что-то этакое»…

Maxud

Цитата: «В очередной раз на "отлично" сработала тактика "ударных команд", которую я из года в год пропагандирую во всех своих статьях и выступлениях».

Православный геймдев не читает книг по управлению. И гордится своими ошибками.

ievsdoma

Вообще бывший совок специализируется на трэше. Я вот в проекте работал, где гейм-дизайнера не было 98 процентов времени. И ничего, сделали. Играть, правда, нереально, отвратительно просто. Но как скринсейвер ничего так. У нас даже функция соответствующая имелась в главном меню. :)

anty

Год назад я на том же DTF прочитал интервью с одним из корифеев «православного» игростроя. Там говорилось, в частности, что в СНГ «если проект вообще выходит, то это уже успех»… Наверное, это именно такой случай.

nukarmer

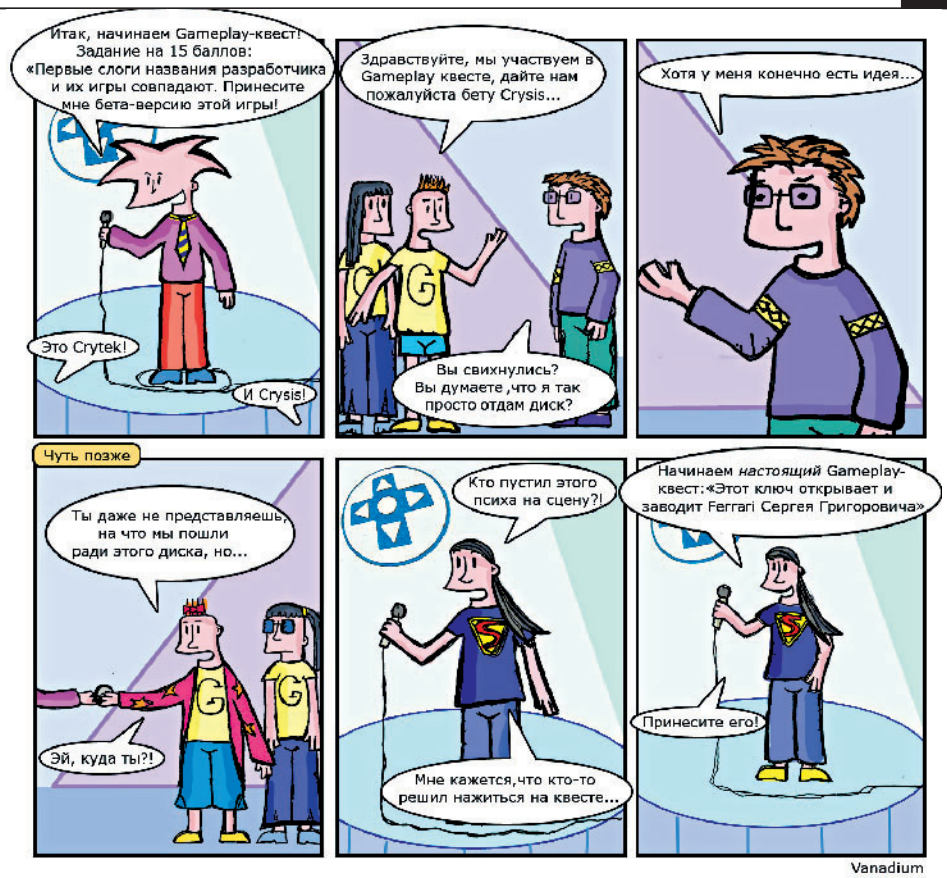
Ubisoft анонсировала игру Imagine: Babyz для DS, в которой игрокам предстоит поработать няней, ухаживая за капризными соседскими малышами, меняя им памперсы, кормя с бутылочки и укачивая перед сном.

Это будет способствовать идеализации образа младенца в глазах игрока! Потому что виртуальные памперсы не воняют, а виртуальный грудничок не может срыгнуть содержимое только что выпитой бутылочки вам на футболку. И небось, если DS-ку на ночь отключить, детеныш тоже всю ночь проспит и ни разу не пискнет :)

4lin4

А так всегда. На страйкбол иногда товарищи приезжают и тоже искренне некоторым вещам удивляются. Например

Запрошуємо Вас відвідати міжнародну виставку інтерактивних розваг:
комп'ютерних ігор, ігор для консолей, мобільних телефонів та інших платформ
"Територія ігор 2007"!
Виставка відбудеться 25-28 жовтня у виставковому центрі "КиївЕкспоПлаза" (Київ, вул. Салютна, 2-Б).
На виставці представлені:
> Ліцензійні комп'ютерні та відеоігри.
> Ігрове та розважальне ПО, ноутбуки.
> Навчальне ПО.
> Ігрові приставки.
> Ігрові периферійні пристрої та аксесуари.
> Мобільний конвент.
> Ігрові гаджети.
> Електронні іграшки.
> Комп'ютерний модинг.
> Технології віртуальної реальності.
> Online-ігри.
> Аутсорсингові послуги у розробці ігор.
> Рекординг.
У програмі виставки:
25-26 жовтня
Конференція для розробників ігор.
> Презентації.
> Розіграші.
> Конкурси.
Дивіться програму заходів на сайті www.game-expo.com.ua
Виставка працює:
25, 26 жовтня з 10.00 до 18.00 — для спеціалістів;
27, 28 жовтня з 10.00 до 19.00 — для всіх бажаючих.
Вхід відвідувачів припиняється за 30 хв. до закриття виставки.
Вхід на виставку через термінал Н, павільйон №2.
Проїзд:
Від станції метро "Нивки" спеціальним безкоштовним автобусом, а також тролейбусами № 5, 26, 36 і автобусами № 14, 23, 32 до зупинки "вул. Салютна".
4841511
Запрошення продажу не підлягає



Vanadium

Иван «Vanadium» Дегтярев вдохновился грядущей выставкой «Территория игр»

бешеной сложности стрельбы с оптическим прицелом.

rf

Halo 3 получила наивысшие оценки ряда западных игровых журналов.

Поиграл, не понравилась совсем. MS позиционирует игру как самую лучшую на свете, для всех времен и народов, ВСЕМ ИГРАМ ИГРУ. А если так, то в ней все должно быть лучшее – графика лучше, чем в Gears of War и BioShock, физика лучше, чем в Stranglehold, эффекты лучше, чем в Lost Planet, следы от пуль – как минимум не хуже, чем в F.E.A.R., а не полное их отсутствие.

Псевдоэпические пейзажи неба с картонными космическими кораблями намного уступают в тысячу раз менее раскрученному проекту Call of Juarez в версии Xbox 360. В Halo 3 все не так – не лучшая она из лучших, и все тут.

А что вообще можно говорить об объективности оценок, если за графику уровня 2004 года ставят 9 и 10? Это не Великая Игра, а Великая Рекламная Компания.

Хороший Человек

Как мне кажется, американцы помешаны на серии Halo. Так как я особо не верю в продажность некоторых изданий, хотя и не исключаю.

Игра хорошая, спору нет, но не с такими бредовыми оценками. Чтобы давать такие оценки, все должно быть вылизано, ни одного графического/сюжетного промаха, масса нововведений в мультиплеере (хотя теперешний очень схож с Halo 2 с некоторыми новшествами), отличный ураганный разнообразный геймплей.

devik

Блін, подуріли всі вже на цих спецефектах. Я от зараз по вечорах граю в Halo 2 і розумію, чому всю серію Halo так хвалять.

Взяти для прикладу BioShock. Next-gen-графіка, просто неймовірна робота дизайнерів, геймплей продуманий до дрібниць. Але знаєте, чого не вистачає? В BioShock гравець вирішує локальну проблему – якийсь безбашений генний експеримент на дні океану пішов не так. Тут прийшов один «месія» і все «порішав». Якось не зачіпає, не пройнятий ідейно. (При цьому я ні в якому разі не хочу образити BioShock. Зараз це для мене гра року… ну, півріччя. Все-таки в 2007 був ще S.T.A.L.K.E.R.).

А в Halo масштаб набагато більший. Як на мене, то є навіть схожість із космічною сагою Star Wars. Криза галактичного масштабу, раса людей стикається із прибульцями, які хочуть щось чи когось знищити (я лише на середині другої частини, ще багато чого не розумію). І тут викликають «месію», який, здавалося б, вирішує локальні завдання одне за одним і врешті-решт досягає більш глобальних результатів. Харизматичний Master Chief просто робить свою роботу і робить її на всі 100%. Гравець ніколи не знає, як події розвернуться в наступні півгодини. Напружена інтрига зберігається до кінця гри (і після). При цьому гравцю ніколи не дають заснути: шалені перестрілки в різних кінцях всесвіту, адреналінові перегони на Warthog-ах, поїздки на транспорті прибульців… А чого варті такі дотепи розробників:

Капітан військового підрозділу в оточенні щойно побачив Master Chief-а: (з відчаєм, зверхньо) «Spartan? Я не такої підмоги очікував!» Гравця прямо-таки підштовхують показати все, на що він здатний, kick some bad asses!

От за такі моменти і варто любити Halo.

упр

Голосования

ИГРА СЕНТЯБРЯ

1. Medal of Honor: Airborne – 41%
2. Stranglehold – 35%
3. Halo 3 – 33%
4. World in Conflict – 32%
5. Company of Heroes: Opposing Fronts – 19%
6. Кодекс войны – 16%
7. Heavenly Sword –16%
8. SKATE – 12%
9. The Settlers VI: Rise of an Empire – 9%
10. Juiced 2: Hot Import Nights – 9%

Всего в голосовании приняло участие 165 человек. Разрешено было выбрать три игры.

СКОЛЬКО ЛЕТ ВЫ ИГРАЕТЕ В ИГРЫ?

1. 14 и больше – 33%
2. 10–13 – 28%
3. 7–9 – 19%
4. 5–6 – 11%
5. 3–4 – 8%
6. 1–2 – 1%
7. Меньше года – 1%

Всего в голосовании приняло участие 192 человек.

КАКИЕ КОНСОЛИ У ВАС ЕСТЬ?

1. У меня нет консоли – 45%
2. PS2 – 28%
3. Другая консоль – 16%
4. Xbox 360 – 15%
5. PSP – 14%
6. DS – 10%
7. Wii – 7%
8. PS3 – 5%
9. Xbox – 2%

Всего в голосовании приняло участие 197 человек.

ВАШ ЛИЧНЫЙ ТОП ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ИЗДАТЕЛЕЙ

1. «1С» – 28%
2. «Бука» – 23%
3. «Новый Диск» – 16%
4. «Акелла» – 14%
5. «Руссобит-М» – 23%
6. «Софтпром» – 7%

Всего в голосовании приняло участие 140 человек.

Заходите пообщаться на gameplay.com.ua

Виктор Анохин

Новости киберспорта

Virtus.Pro и их неслабый выигрыш

INTEL CHALLENGE CUP – МОСКВА

Российский киберспорт не перестает радовать организацией отличных турниров. В рамках выставки GamEX, прошедшей в Москве весной этого года, лучшие WarCraft-геймеры мира уже разыграли между собой впечатляющую сумму в один миллион рублей. А вот теперь крупно повезло любителям Counter-Strike: в рамках второй выставки состоялся Intel Challenge Cup, призовой фонд которого достиг 50 тыс. долл. Право на участие в турнире завоевали сильнейшие команды СНГ, среди которых были и украинские коллективы pro100, eXplosive, A-Gaming, spray'n'pray и DTS. Кроме того, от поездки в Россию не отказалось и множество известных зарубежных кланов.

Большинство отечественных команд, к сожалению, сошли с дистанции еще в середине турнира, продемонстрировав, однако, очень неплохую игру. Дальше всех забралась A-Gaming, которую, несмотря на достойный уровень подготовки, обидно обошли на подступах к финалу именитые немцы ALTERNATE aTTaX. В суперфинале россияне Virtus.Pro взяли вверх над финнами из CMAX.gg, чем мы вполне можем гордиться – ведь в составе Virtus.Pro играют два украинских мастера.

INTEL CHALLENGE CUP 2007 МОСКВА

Место	Команда	Приз, долл.
1	Virtus.Pro	20 000
2	CMAX.gg	14 000
3	aTTaX	8000
4	A-Gaming	4000

КВАЛИФИКАЦИИ НА CHAMPIONSHIP GAMING SERIES

Наверняка вы уже слышали о Championship Gaming Series – первой по-настоящему всемирной киберспортивной лиге, по структуре напоминающей NBA и NHL. Она состоит из профессиональных команд с менеджерами, игроки получают зарплату, здесь практикуется драфт, есть деление на сезоны, проходят специальные шоу, а деятельность организации всесторонне освещается многими телевизионными каналами.

В качестве дисциплин были выбраны четыре игры: киберспортсмены-компьютерщики получили CS: Source и FIFA 2007, а любителям Xbox 360 предложили соревноваться в Dead or Alive 4 и

«Российский киберспорт не перестает радовать организацией отличных турниров»

На заднем плане менеджеры команд сражаются на ножах

Project Gotham Racing 3, причем в парном варианте – два на два.

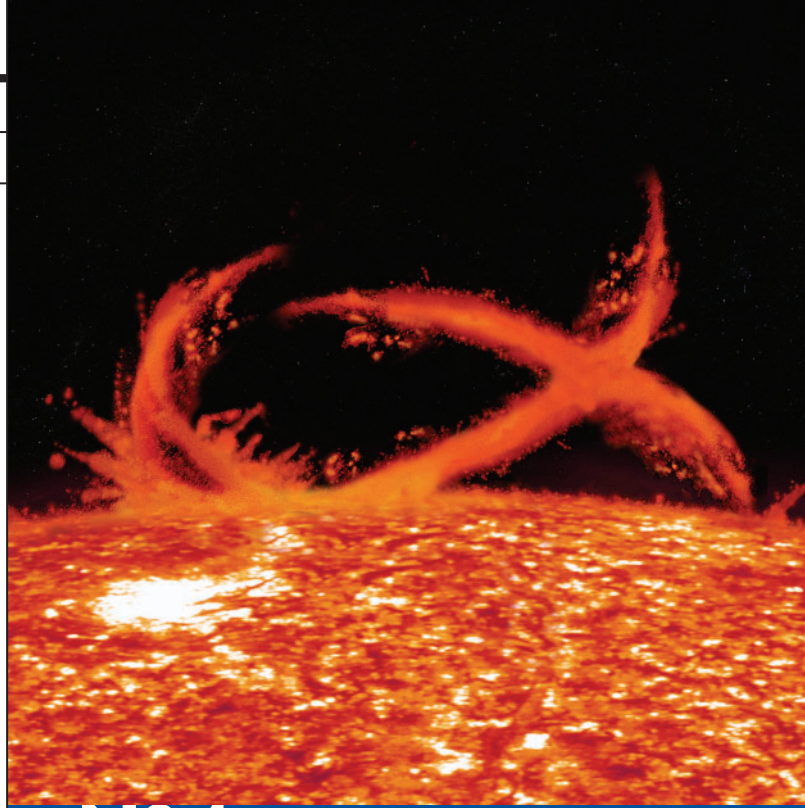
Стоит сказать пару слов и о том, по какой же схеме работает Championship Gaming Series. Согласно правилам, каждый континент проводит собственные финалы, куда приглашаются победители онлайн-квалификаций (последние доступны любому человеку, имеющему дома Интернет). На данном этапе менеджеры присматривают себе подходящих киберспортсменов, причем не только из победителей, но и из числа тех, кто продемонстрировал высокий уровень мастерства. Счастливчикам предлагаются высокооплачиваемые контракты. Полностью укомплектованная команда выглядит так: пятеро специалистов по Counter-Strike, два фаната Dead or Alive 4 (причем один из них – обязательно женщина), два почитателя Project Gotham Racing 3 и один виртуальный футболист в FIFA 07. Количество представителей от каждого континента варьируется, например, Европа имеет право сформировать два коллектива.

Завершающим этапом станет то, ради чего организаторы вытрясли из спонсоров пять миллионов долларов призовых, – финальный турнир с участием лучших кланов со всех континентов, который пройдет в декабре в Лос-Анджелесе. Перед стартом второго сезона менеджеры снова примутся подбирать игроков, чтобы заменить ими аутсайдеров, словом, все как в настоящем спорте.

В этом году в номинации FIFA 2007 не обойдется без украинцев. Два известных львовских киберспортсмена – Chudik.C-club и NoA|Manyna.C-club, победив в онлайн-квалификациях, отправились на европейский финал, проходивший в британском городе Бирмингеме. Когда же братья заняли там первые места и покорили сердца менеджеров лиги своей игрой, им предложили контракты с профессиональными командами. Таким образом оба европейских коллектива имеют в составе по украинцу-футболисту, а значит, наблюдать за турниром в Лос-Анджелесе нам будет вдвойне интересней.

NO MORE WSVG, GUYS

World Series of Video Games, всемирная киберспортивная лига, уже закрыта. В последнее время она проводила массу экспериментов, пыталась привлечь народ необычными дисциплинами (чего только стоит Guitar Hero!), однако в конце



№ 1 MEMORY

Неймовірна сила HyperX
від Kingston Technology

Феноменальна потужність! Високоякісна, швидкодіюча пам'ять наступного покоління HyperX спеціально розроблена для любителів комп'ютерних ігор і вимогливих користувачів ПК. Підтримуючи працездатність на високих частотах 800, 900 і 1000 MHz, модулі пам'яті HyperX забезпечать максимальну продуктивність вашого комп'ютера.До того ж ви отримуєте легендарну якість Kingston, безкоштовну технічну підтримку та довічну гарантію.

За додатковою інформацією звертайтеся на www. kingston.ru.

Kingston TECHNOLOGY
HYPER

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

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

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

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

В зале – тотальный relax. На сцене бушуют страсти

В разгаре битвы

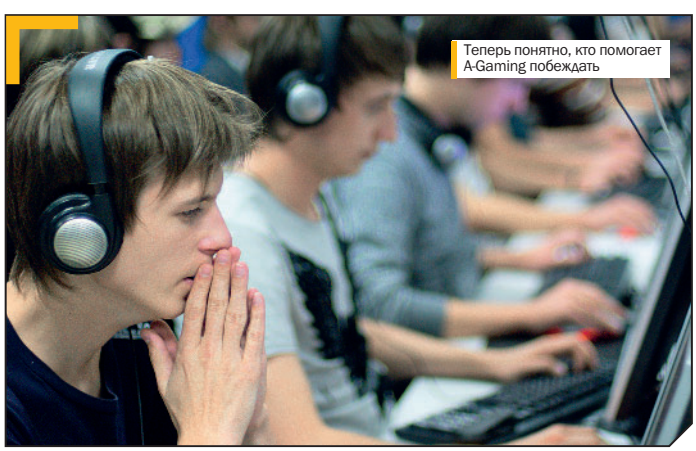
концов признала собственную несостоятельность и ушла в небытие – организаторы соревнований просят народ не расстраиваться и обещают вложить все свои силы и ресурсы в онлайновые проекты.

«Первый сезон Национальной лиги компьютерных игр выходит на финишную прямую»

ФИНАЛЫ SKY NCLEAGUE

Турнир SKY NCLeague, в рамках которого проходили отборочные в семи регионах Украины и столице Молдовы городе Кишиневе, подошел к концу – в столичном C-club состоялись LAN-финалы соревнований по Counter-Strike. Жаждущих выиграть мотороллеры (а именно такие призы полагались победителям турнира) собралось превеликое множество: почти все команды, прошедшие квалификации, приехали, чтобы дать серьезный бой фаворитам турнира.

После большого количества матчей в строю остались лишь четыре команды: A-Gaming, pro100, eXplosive и NumbazZ. airbites. Главное сражение состоялось уже в рамках полуфинала, и тут pro100 уступила A-Gaming. Вторая команда-финалист, eXplosive, не смогла остановить победное шествие сильнейшей украинской команды, и A-Gaming выиграла с итоговым счетом 2:0.


Теперь понятно, кто помогает A-Gaming побеждать

ИДЕАЛЬНЫЙ COUNTER-STRIKE УЖЕ НА ПОДХОДЕ

Как известно, с недавних пор армия почитателей самой популярной кибердисциплины – Counter-Strike – разделилась на два лагеря: Source пришелся по вкусу далеко не всем. Однако играть до бесконечности в потрепанную временем версию 1.6 тоже не выход, и любители old skool взялись подправить ситуацию. Так на свет появился CSPRomod.

Основными целями проекта являются объединение геймплея CS 1.6 с графикой и прогрессивными возможностями Source, а также последующая подгонка полученного результата под профессиональные киберспортивные соревнования. Весьма скоро миллионы игроков снова смогут ощутить старую добрую отдачу оружия, наблюдать привычный разброс пуль, наслаждаться bunny hopping, не беспокоиться о замедлении после прыжков и очень-очень быстро целиться из AWP – разработчики мода уже начали рассылать ключи от бета-версии.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИГР НЛКИ

Первый сезон Национальной лиги компьютерных игр – Intel Challenge – выходит на финишную прямую. В клубе «Донбасс Кибер Спорт Арена» закончились матчи про-серии между претендентами на чемпионский титул в номинации Counter-Strike 5×5. Восемь команд, преодолевших групповой этап, сошлись в бескомпромиссной борьбе на вылет.

Первый четвертьфинальный турнир состоялся между команда-

SKY NCLEAGUE

Место	Команда	Приз
1	A-Gaming	5 мотороллеров от SKY Moto
2	eXplosive	1000 грн от Samsung C-club
3	pro100	Антивирусные программы BitDefender

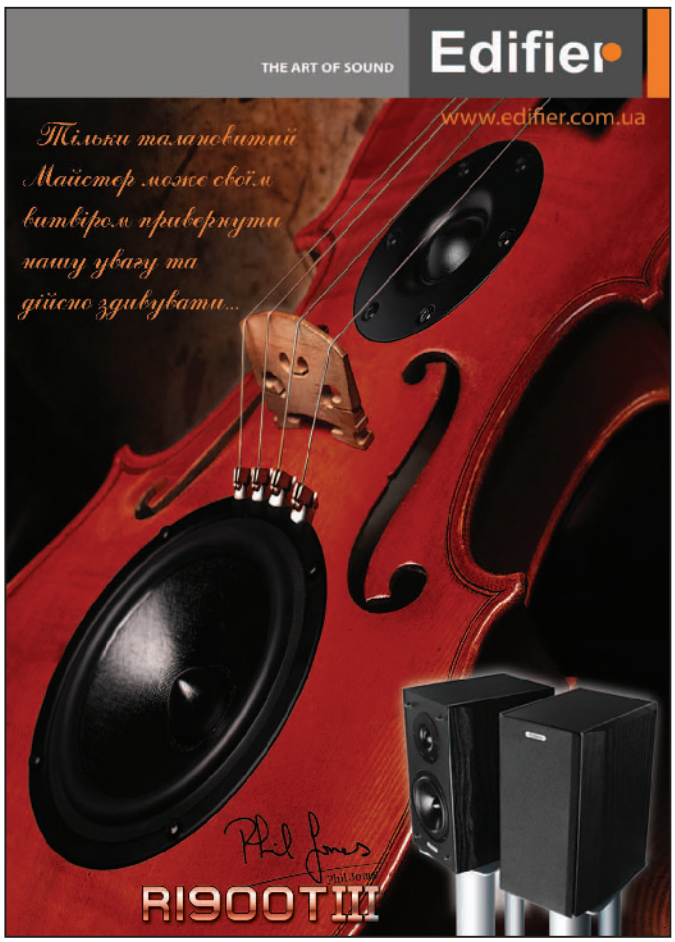
spray'n'pray
в счастливых кепках

ми Киева и Днепропетровска: eXp. Plantronics выясняла отношения с DTS, в результате последняя потерпела поражение со счетом 16:5 на de_nuke и 16:4 на de_dust2. Во втором матче можно было наблюдать захватывающую бескомпромиссную борьбу xb против state21. Победитель определился только в дополнительном 29-м раунде, который и выиграла xb. Окончательный счет матча 16:13, общий счет игры 2:1 в пользу «хозяев поля». A-Gaming, сильнейшая украинская команда, неожиданно отдала первую карту своим оппонентам MoralezZ, однако позже стало понятно, что все под контролем: вторая и третья карты были взяты A-Gaming с огромным перевесом.

Ну а pro100 встретилась с JE – харьковчане спокойно и очень уверенно начали бой на de_inferno. Несмотря на счет 16:11, особого накала страстей мы не увидели: сначала команды брали раунды по очереди, но уже под конец pro100 смогла дожать своих севастопольских соперников. А вот на de_dust2 мы стали свидетелями маленького чуда. Проиграв сперва со счетом 13:2, JE затем сосредоточилась и сумела одержать верх – 16:14. Однако на большее ее не хватило, и третья карта со счетом 16:4 досталась именитой pro100.

Полуфиналы оказались не менее интересны – матч A-Gaming против xb хоть и не стал сенсацией, но подарил зрителям и болельщикам немало красивых моментов. Первой картой этой встречи был de_train – и снова киевская команда проиграла стартовый раунд, однако на второй карте de_nuke (между прочим, своей дежурной) все же победила. Третьей, решающей картой была de_dust2. Тут оба коллектива продемонстрировали отличный уровень подготовки, интересные тактики и классную стрельбу, а в итоге более удачливыми оказались киевляне – счет игры 16:14. Во втором полуфинале pro100 буквально положила на лопатки команду eXp.Plantronics. Как ни крути, а опыт совместной игры здесь особенно важен, и харьковчанам его не занимать.

Напоминаем, что на сайте *cyberarena.tv* можно найти видеоверсии всех матчей, причем режиссура и монтаж заслуживают высочайшей похвалы. Когда этот номер поступит в продажу, вы уже узнаете имена чемпионов в данной номинации – финал про-серии Counter-Strike назначен на 14 октября.



WORLD CYBER GAMES 2007
Гранд-финал

Фото: Олег Данилов, Всеволод Корнеев

Игровой автобус Samsung. Остановка WCG

Так обычно и случается, сам не знаешь, где найдешь, где потеряешь. Собираясь на гранд-финал World Cyber Games 2007 в американский Сиэтл, мы надеялись увидеть мастерскую игру представителей нашей сборной в WarCraft III: Frozen Throne и FIFA Soccer 07, ведь не зря же именно украинцы являются чемпионами Европы в этих дисциплинах. Но в итоге высокий класс игроки показали совершенно в других, неожиданных для специалистов, турнирах – StarCraft: Brood War и Half-Life: Counter-Strike 1.6.

Украинская сборная выставила своих представителей всего в четырех из двенадцати официальных дисциплин. Увы, консольный гейминг, тем более на Xbox 360, в нашей стране находится в зачаточном состоянии, а другие PC-игры лишь с натяжкой можно назвать киберспортивными. Именно это и стало причиной командной победы сборной США – собрав три золотые, две серебряные и одну бронзовую медали в малопопулярных в других частях мира играх, она в два раза опередила ближайших преследователей – сборные Бразилии, Кореи, Нидерландов и Германии. В данной ситуации, лично мы уверены, что единственная бронза Украины (14-е место в общем зачете) в Counter-Strike весит намного больше. Но давайте по порядку.

Главная надежда нашей сборной, самый титулованный киберспортсмен Украины Михаил «SK.HoT» Новопашин, смог пробиться лишь в Top 8 в WarCraft III: Frozen Throne. В матче за выход в полуфинал он уступил весьма сильному корейцу MYM]Moon. Причем во время игры мы были абсолютно уверены в том, что Миша уже победил. Как признался нам потом SK.HoT, он и сам был в этом уверен, и именно потому чуть ослабил натиск и потерпел поражение. Обидно. А чемпионом в данной дисциплине неожиданно для самого себя, стал норвежец 4K-Creolophus, обыгравший в финале сверхсильного китайца WE-SKY.

Оба представителя Украины в FIFA 07 тоже выступили не самым

Рокером может стать каждый

Подиум Counter-Strike. Приятно видеть здесь наш флаг

«Что ж, WCG 2007 закончились, пора готовиться к World Cyber Games 2008»

В Сиэтл приехало 700 прогеймеров из 70 стран мира

лучшим образом, и причиной опять-таки оказалась переоценка собственных сил. Сергей «Mika» Сайчук не смог выйти из группы, сыграв вничью – 4:4, ведя вначале со счетом 3:0. А чемпион Европы Олег «Walkman» Хмара проиграл неожиданно сильному американцу, в котором никто не предполагал любви к европейскому футболу, матч за выход в 1/8 финала. Чемпионом FIFA второй раз стал немец Даниэль «SK.Hero» Шельхазе. Его брат-близнец, двукратный чемпион WCG Дэннис «SK.Styla» Шельхазе, дошел только до 1/4 финала.

Зато порадовал наш представитель в StarCraft. Многоопытный Алексей «MYM]Whire.Ra» Крупник не только дошел до полуфинала, где из-за усталости потерпел поражение в матче за третье место, но в течение дня смог трижды (!) обыграть в групповом раунде очень сильного корейского игрока Stork, ставшего в итоге чемпионом WCG 2007. Отличный результат для Украины в данной дисциплине, где вот уже много лет бал правят корейцы и китайцы.

Порадовало и выступление украинской команды по Counter-Strike. A-Gaming добыла для нашей страны бронзовые медали в этой самой популярной киберспортивной дисциплине. Каждый бой A-Gaming был очень сложным, судьба многих игр решалась в дополнительных раундах, но все же наши контр-страйкеры вырвали победу в финальной встрече с американской eMg. Игра сопровождалась огромным количеством технических сбоев и проблем с судейством. Ее судьба решилась во вторых дополнительных раундах третьего матча. Браво, A-Gaming, отличное выступление и достойная награда в $15 000. А чемпионами опять-таки несколько неожиданно стали французы из Emulate.

Что ж, WCG 2007 закончились, пора готовиться к World Cyber Games 2008, гранд-финал которых пройдет в Кельне. Украинские отборочные, проводимые при поддержке компании Samsung, запланированы на лето следующего года.

A-Gaming – гордость Украины

Команда США чемпион WCG, вот только по киберспорту ли?

Конец эпохи эксклюзивов

Ростислав Панчук

Как заинтересовать аудиторию геймеров новой игровой платформой? Правильно, с помощью эксклюзивов! Подобная схема успешно работала не одно десятилетие и до последнего времени была весьма эффективной.

Смотрите, как замечательно продаются серии Legend of Zelda и Mario на приставках от Nintendo. Ну а нам с вами приходится покупать конкретную консоль, специально чтобы поиграть в долгожданную игру. Но, похоже, эра подобного вымогательства успешно подходит к концу. Только посмотрите на ряд известных проектов для Xbox 360 или PS3, которые в мгновение ока теряют свою эксклюзивность. Assassin's Creed, Stranglehold, Mercenaries 2, Tom Clancy's EndWar – все они, видимо, выйдут сразу на трех основных платформах: PC, Xbox 360 и PS3. А X360-«эксклюзивы» вроде Lost Planet, Gears of War, Viva Pinata и FlatOut: Ultimate Carnage тоже вот-вот осчастливят владельцев сверхмощных видеокарт и процессоров. Аналогична ситуация и с проектами PC-only: стратегии World in Conflict и Universe at War стройным шагом движутся в сторону X360, а разработчик каждого мало-мальски перспективного PC-шутера спит и видит, как бы его портировать еще и на консоли. Уверен, в ближайшее время нас порадуют анонсом Crysis на X360 и PS3, а X360-only RTS Halo Wars эмигрирует на компьютеры.

«Но почему?!» – завопят фанаты Sony. «Да как они посмели замахнуться на святое?!» – подадут голос хардкорные PC-геймеры. «И что же это значит, неужели я не смогу похвастаться перед друзьями еще одной эксклюзивной игрой?» – спросит свежеиспеченный владелец X360? «Nothing personal, just business», – вот что они услышат в ответ.

Для того чтобы покрыть несколькомиллионные расходы на разработку продуктов для next-gen и получить ощутимую прибыль, понадобится материальная поддержка действительно солидной аудитории геймеров. Но позвольте, что же делать, если консоль разошлась тиражом в четыре с половиной миллиона экземпляров? Вы, полагаю, не питаете иллюзий насчет того, что среднестатистическую игру купят абсолютно все владельцы PS3? С Xbox 360 ситуация ненамного лучше – десять с лишним миллионов владельцев консоли Microsoft ничто по сравнению с более чем 120-миллионной армией поклонников PS2, да и персональный компьютер стоит почти в каждом доме.

> «Ряд известных проектов для Xbox 360 или PS3 в мгновение ока теряют эксклюзивность»

Как же увеличить доходы? Правильно, надо «всего лишь» издать игру на других платформах. Вот только затягивать этот процесс уже не получится – прошли те времена, когда мы ждали Halo на PC с широко открытыми глазами. Нынешний игрок – существо избалованное и пирожок не первой свежести есть не станет (посмотрите рецензии на Halo 2 для PC и статистику продаж).

Вот почему абсолютно все издатели теперь ориентируются на несколько платформ одновременно. Рисковать в нынешних условиях просто недопустимо, и компании рады буквально каждому доллару, полученному с продаж.

Впрочем, и ситуация на рынке PC-игр далека от идеала – высокий уровень пиратства, обилие склепанных на коленке бюджетных поделок, изрядно подмачивающих репутацию персонального компьютера как игровой платформы. Получается, что разрабатывать проект только для PC тоже не настолько выгодно. Правда, в последнее время благодаря активной поддержке Microsoft, выпуску множества качественных проектов и расширенным онлайн-возможностям игр PC-рынок снова на подъеме. Но кто откажется заработать еще несколько миллионов долларов, приложив минимум усилий? Именно желание получить дополнительную (и к тому же немалую) прибыль вынудило EA портировать C&C3 на X360, хотя, если быть честным, играть в нее на консоли после практически идеального управления в PC-версии очень и очень неудобно.

В результате выигрывают все. Ладно, почти все: у издателей растут доходы, что стимулирует компании к созданию сиквелов интересных проектов, Microsoft и Sony вынуждены внедрять в свои консоли новые функции, еще более расширяя их возможности, а простому геймеру вообще жить стало легче по очевидным причинам. Конечно, отдельные игровые циклы вроде God of War для консолей от Sony пока остаются эксклюзивами, но прогресс стремительно наступает.

Вся прелесть состоит в том, что если у вас уже есть современный PC или X360, или PS3 (ключевое слово «или»), вы можете ни о чем не волноваться – очередной хит обязательно доберется до вашей платформы, и вам больше не нужно будет загромождать свою комнату лишним железом. Я не говорю уже о сокращении затрат пользователей. Ну разве все это не замечательно?

> «Вы можете не волноваться – очередной хит обязательно доберется до вашей платформы»

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДИА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@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».

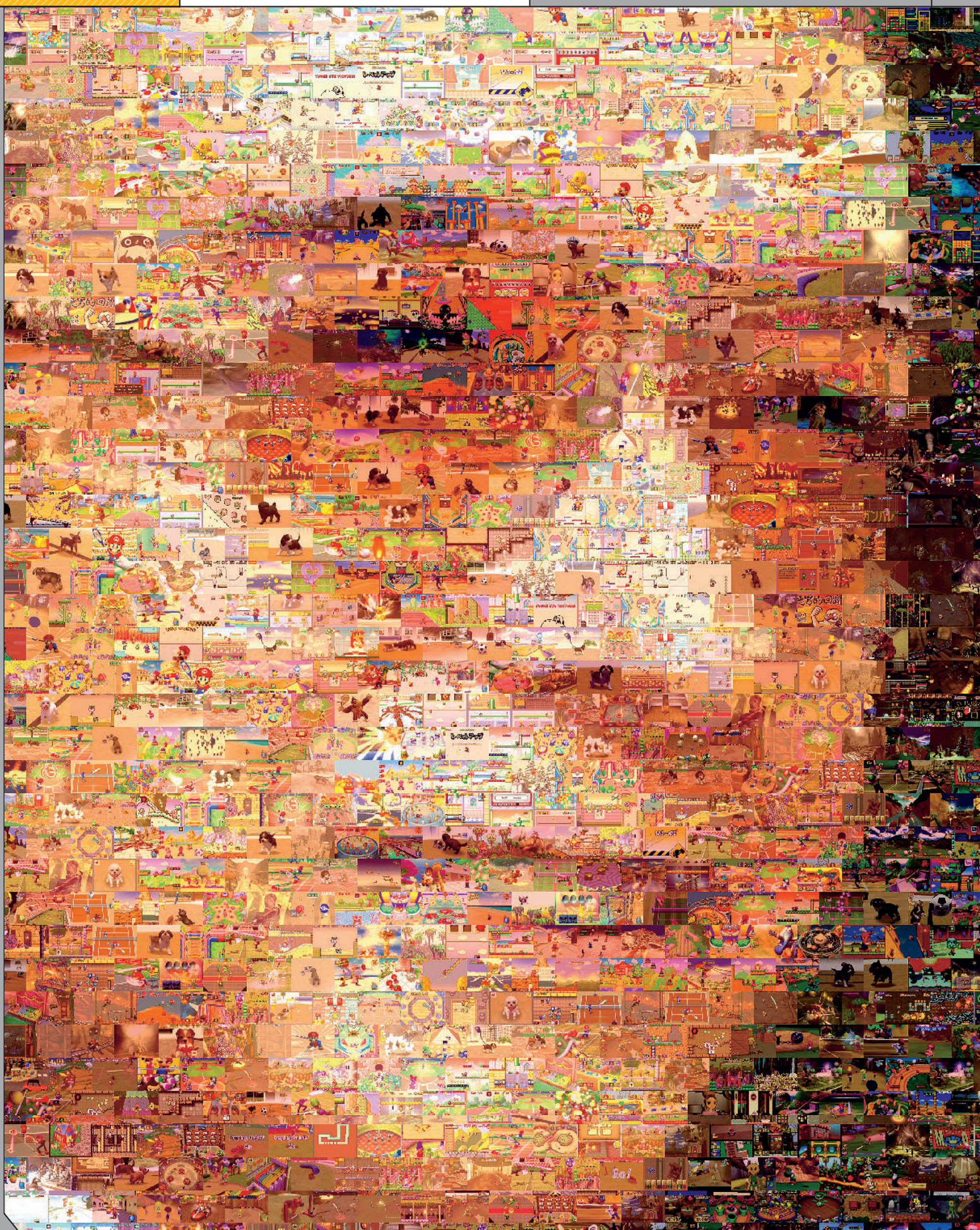
«Игромания»

BIOSHOCK

ГЕНЕТИЧНО МОДИФІКОВАНИЙ ШУТЕР

http://games.1c.ru/bioshock
http://bioshockgame.com/

© 2007 ЗАТ «1С». 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.



Владимир Древаль

Nintendo, которая все делает по-своему

Сегодня мировой рынок видеоигр выглядит так, что у человека со стороны может сложиться не совсем верное представление о том, кто есть кто. Nintendo пришла в гейм-индустрию больше четверти века назад, и с тех пор это фактически единственное направление ее бизнеса. Nintendo буквально построила рынок видеоигр с нуля, создавая новые жанры, индустриальные стандарты и бизнес-модели. То, что сегодня Wii и DS имеют оглушительный успех, некоторым кажется случайностью. А может, это закономерность?

КАРТЫ – ДЕНЬГИ

История компании Nintendo началась 23 сентября 1889 года, когда некий Фусадзиро Ямаути (Fusajiro Yamauchi) основал небольшую фирму Nintendo Koppai в своем родном городе Киото. Кстати, три иероглифа кандзи, из которых состоит слово «Nintendo», означают «оставь удачу небесам». Основными направлениями деятельности предприятия были ручное изготовление и продажа японских игральных карт «ханафуда». Чтобы удовлетворить постоянно растущий спрос, Ямаути-сан наладил массовое производство, открывая филиалы в других регионах Японии, придумывая новые разновидности карт и игр.

Первая половина XX века для Nintendo была периодом стабильного роста основного бизнеса и накопления капитала. В семью г-на Ямаути пришел новый человек: дочь главы Nintendo Тэй (Tei) вышла замуж за одного из работников компании – Секирё Канеда (Sekiryo Kaneda), который в браке взял фамилию жены. Позднее он стал президентом Nintendo. К тому времени Nintendo являлась самой крупной компанией по производству игральных карт в Японии, а в 1933-м на ее базе было создано открытое акционерное общество Yamauchi Nintendo & Co.

7 ноября 1927 года у Кими (Kimi) – дочери Секирё и Тэй – родился сын Хироси (Hiroshi). Семейная жизнь Кими не сложилась: когда мальчику было пять лет, муж по неизвестным причинам бросил семью. Мать поручила воспитание Хироси своим родителям, и те невероятно избаловали ребенка.

В 1949-м Секирё Ямаути перенес инсульт, от которого впоследствии скончался. Перед смертью он призвал к себе 21-летнего внука и заявил, что видит его своим преемником. Хироси согласился, но зная, что ему будет очень сложно завоевать авторитет у подчиненных, поставил деду ряд жестких условий. Во-первых, в компании не должны были работать другие члены семьи; во-вторых, Хироси получал право уволить любого, кто воспротивится каким-либо переменам. Так в 1949 г. Хироси Ямаути стал третьим президентом Nintendo, которому суждено было твердой рукой вести корпорацию на протяжении последующих пятидесяти с лишним лет.

С приходом нового шефа работники Nintendo очень быстро «почувствовали разницу»: Хироси Ямаути на самом деле увольнял всех, чья точка зрения не совпадала на 100% с его собственной. Скоро в компании не осталось ни одного прежнего менеджера, а новый персонал боялся президента как огня и подчинялся ему беспрекословно. Тем не менее профильный бизнес от этого не пострадал. В 1951 г. смежная дистрибьюторская компания Marufuku Company была переименована в Nintendo Playing Card Company, а уже в 1953-м Nintendo первой в Японии наладила прибыльное массовое производство игральных карт западного образца, а позже – и детских.

В 1956-м Хироси Ямаути посетил США, чтобы прощупать почву для возможной экспансии. Побывав в компании United States Playing Card Company, босс Nintendo с удивлением обнаружил, что крупнейшая в мире фирма по производству игральных карт занимала весьма скромный офис. Это в корне не соответствовало его представлениям о процветающей корпорации. Говорят, именно тот визит пробудил в г-не Ямаути сомнения по поводу перспективности бизнеса игральных карт. Тем не менее в 1959 г. он заключил знаковую сделку с компанией Уолта Диснея и начал производство детских игральных карт с изобра-

«Три иероглифа кандзи, из которых состоит слово "Nintendo", означают "оставь удачу небесам"»

жениями диснеевских персонажей. Новая продукция имела оглушительный успех в Японии – за первый же год было продано свыше 600 тысяч наборов.

В 1962-м компания выпустила собственные акции, а годом позже была переименована в Nintendo Company. Получив дополнительные инвестиции, Хироси Ямаути стал активно пробовать новые направления в бизнесе, в том числе службу такси, сеть «отелей любви», производство риса быстрого приготовления, но не преуспел ни в одном из них. Ни в одном, кроме изготовления детских игрушек. На тот момент данная отрасль в Японии только начинала развиваться. Основными соперниками Nintendo стали компании Bandai и Tomy. Чтобы успешно конкурировать, нужно было постоянно придумывать оригинальные продукты, для чего в 1969-м Nintendo учредила специальное подразделение и открыла собственную небольшую фабрику игрушек в пригороде Киото, а уже в 1970-м первой в Японии внедрила в игрушки электронику. Так в истории компании началась новая эра.

ЧТО НАША ЖИЗНЬ? ИГРА!

В 1970 г. Хироси Ямаути перевел одного из работников фабрики по изготовлению карт в новое игровое подразделение Nintendo. Эту легендарную личность звали Гунпей Ёкой (Gunpei Yokoi), и именно благодаря ему мы знаем Nintendo как производителя игровых консолей.

Но на тот момент о консолях никто и не помышлял. Первой игрушкой, которую Гунпей Ёкой придумал на досуге для собственного удовольствия, стала известная всем Ultra Hand, мгновенно завоевавшая оглушительную популярность. Потом были автоматы для забрасывания бейсбольных мячей, «love-тестеры», бластеры, лазерные ружья и масса других безделушек.

Всего пять лет понадобилось Nintendo, чтобы превратиться в успешного производителя и экспортера игрушек и аркадных игр. Однако спад в экономике Японии в середине 70-х привел к тому, что популярность подобных развлечений в стране стала снижаться. Хироси Ямаути понимал, что для закрепления завоеванных позиций необходим прорыв, и без устали искал новые идеи. По совету друга босс Nintendo решил присмотреться к стремительно развивающейся индустрии микропроцессоров и подумать о возможностях применения передовых технологий в области развлечений. Изучив американский рынок микрочипов, г-н Ямаути обнаружил, что компании Magnavox и Atari успешно производят и продают электронные устройства, которые подключаются к бытовым телевизорам и позволяют играть в простенькие видеоигры. Речь идет о первой игровой консоли Magnavox Odyssey и знаменитой PONG от Atari. В 1975 г. Nintendo приобрела лицензию на производство и дистрибуцию Magnavox Odyssey в Японии.

Не имея производственной базы и достаточного опыта, Nintendo заключила деловой союз с Mitsubishi Electric для изготовления микропроцессоров. Через два года компании выпустили совместно разработанную собственную игровую консоль на базе видеомагнитофона – Color TV Game 6. Приставка включала шесть вариаций на тему настольного тенниса. Color TV Game 15 (1978 г.) содержала уже 15 клонов PONG и имела более удобное управление, благодаря чему и разошлась миллионным тиражом. В том же году увиде-

“Розумні” мишки

LEXMA

www.lexma-usa.com

Офіційний дистриб'ютор продукції LEXMA
на території України
компанія «Nevada Ukraine»

NEVADA

www.nvd.com.ua info@nvd.com.ua
8 (044) 206-27-08, 206-27-09

Формуємо дилерську мережу

ла свет Color TV Racing 112 от Nintendo – гонки с видом сверху, где был реализован механизм руля и коробки передач, а еще годом позже – Color TV Game Block Kuzushi, игру для одного человека на базе концепции Breakout (старый добрый Arkanoid). Дизайном внешнего вида этой консоли занимался пришедший в Nintendo в 1977-м некий Сигеру Миямото (Shigeru Miyamoto).

Параллельно Nintendo развивала отрасль аркадных игровых автоматов: в 1978 г. появился первый автомат ее собственного производства Computer Othello (упрощенная версия реверси). Именно это направление выбрал Хироси Ямаути, решив открыть Nintendo of America – представительство в США, главой которого он назначил своего зятя Минору Аракаву (Minoru Arakawa). Большие надежды возлагались на популярные в Японии аркадные хиты, в частности Radar Scope, сплав идей Space Invaders и Galaxian. Минору Аракава сделал огромный заказ аркадных автоматов Radar Scope – 3000 единиц, из которых реально продалась лишь треть. Дело в том, что к тому времени, когда груз был доставлен в США, интерес к игре спал. Минору Аракава попросил тестя заменить платы в поставленных автоматах чем-нибудь новеньким. Все инженеры и дизайнеры оказались заняты в других проектах. И тогда г-н Ямаути, уже не возлагая особых надежд на американский рынок, дал задание «улучшить» Radar Scope молодому работнику Сигеру Миямото. Тот по образованию был промышленным дизайнером и числился в компании штатным художником. В результате на свет появился один из первых в мире платформеров – Donkey Kong, который помог Nintendo of America в кратчайшие сроки распродать остальные 2 тысячи автоматов и подарил миру двух культовых игровых персонажей: обезьяну по имени Donkey Kong и неистребимого водопроводчика Mario.

* * *

Nintendo делала первые шаги еще в одном смежном направлении – в отрасли портативных электронных игр. Идея об их создании пришла в голову Гунпею Ёкою, когда однажды в поезде он увидел незнакомца, коротавшего время за игрой на калькуляторе. Так появилась серия электронных игровых устройств Game & Watch (G&W), куда вошло около 60 аркад. Всем нам известная игрушка «Ну, погоди!» (та самая, где Волк ловит лукошком куриные яйца) – не что иное, как один из многочисленных клонов G&W. Разработкой самой консоли (1980 г.) и игр для нее руководил Гунпей Ёкой. Здесь впервые были реализованы две его концепции: знаменитая кнопочная «крестовина» (D-pad) и двойной экран. G&W послужила прообразом созданных позднее серий Game Boy и DS. Вскоре портативные игровые консоли стали настолько популярны, что ими заинтересовался ряд других фирм.

«Donkey Kong помог Nintendo of America в кратчайшие сроки распродать 2 тысячи автоматов»

Начало 80-х годов прошлого века было периодом бурного роста компании. Американское представительство стало дочерней корпорацией Nintendo of America со штаб-квартирой в Сиэтле и капиталом в 600 тысяч долларов, который через два года вырос до 10 миллионов. В 1983-м Nintendo построила в Японии новый завод, а ее акции вошли в первую секцию Токийской фондовой биржи. Компания была готова к следующему этапу развития – эре NES.

ВСЕГО ЛИШЬ 8 БИТ

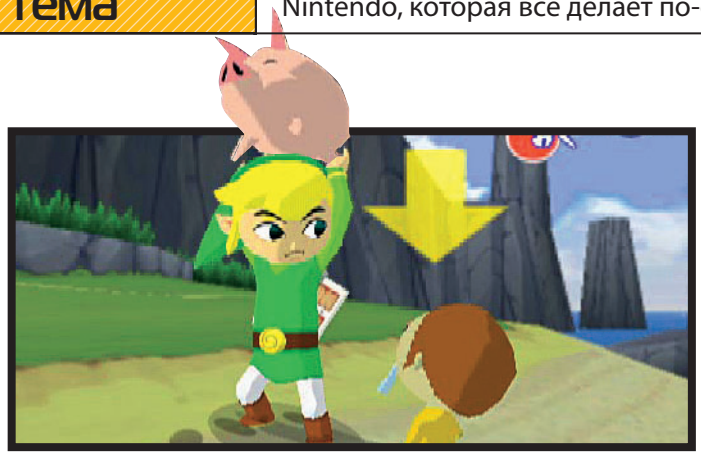
Несмотря на большой успех G&W в Японии и за океаном, Хироси Ямаути был уверен: это далеко не предел возможностей компании. Ведущие инженеры во главе с Масаюки Уэмурой (Masayuki Uemura) работали над видеоигровой системой нового поколения. Г-н Ямаути поставил перед ними цель – создать устройство, которое конкуренты не смогут клонировать по крайней мере в течение года, при этом продукт должен быть доступным по цене для любого пользователя. В результате Nintendo помогла индустрии видеоигр не только оправиться после кризиса 1983 г., но и выйти на новый виток развития. Главным инструментом при этом послужила восьмибитовая консоль Nintendo Family Computer (Famicom), известная в США и Европе как Nintendo Entertainment System (NES) и позже пришедшая в наши края в виде клонов Dendy.

Из-за низкой стоимости будущей системы поставщики Nintendo поначалу не желали заниматься изготовлением ее компонентов. Однако Хироси Ямаути был настолько уверен в предстоящем успехе, что на свой страх и риск пообещал одному из потенциальных производителей электроники невероятный заказ: три миллиона единиц в течение двух лет. Интересно, что реальный заказ оказался даже больше этой цифры!

Запуск Famicom в Японии состоялся 15 июля 1983 года. В качестве launch title предлагались три порта популярных игр для аркадных автоматов Nintendo: Donkey Kong, сиквел Donkey Kong Jr. и Popeye. Понадобился целый год, чтобы избавить консоль от ряда программных и аппаратных ошибок, но уже к концу 1984-го она стала самой продаваемой домашней игровой системой в Японии. Было реализовано несколько миллионов устройств по цене около $100, а продажи росли.

После безуспешных переговоров с Atari о возможном партнерском старте консоли в США 18 октября 1985 г. Nintendo самостоятельно запустила ее американскую версию – NES. В Северной Америке одновременно вышло 18 хитовых launch title, включая Super Mario Bros. Любопытно, к какой уловке прибегла Nintendo для преодоления неприязни американской розницы к видеоиграм из-за кризиса 1983 г.: консоль шла в комплекте с простеньким игрушечным роботом R.O.B. (Robotic Operating Buddy), созданным Гунпеем Ёкой. Робот был совместим всего с парой игр и прославился невероятно ограниченной функциональностью и медлительностью. Тем не менее «троянский конь» сыграл

«Nintendo помогла индустрии видеоигр оправиться после кризиса 1983 года»



«Game Boy суждено было стать самой успешной портативной консолью в истории»

свою роль безупречно: менеджеры магазинов считали, что они продают не очередную консоль, а оригинальную игрушку-робота, которой можно давать команды через телевизор…

В последующие два года Nintendo закрепила позиции лидера индустрии видеоигр во всем мире, запустив NES в Европе, Австралии и Новой Зеландии при посредничестве сторонних компаний (европейское отделение Nintendo появилось только в 1990-м). К 1990 г. NES стала самой продаваемой консолью в истории – было реализовано более 60 млн единиц (это, естественно, помимо многочисленных клонов). Nintendo установила промышленные стандарты, которые действуют по сей день: от игродизайна (первым современным платформером была Super Mario Bros.) до методов ведения консольного бизнеса (сотрудничество со сторонними разработчиками игр на лицензионной основе, региональная защита картриджей и т. д.).

В 1986-м Nintendo даже выпустила для Famicom в Японии накопитель на гибких магнитных дисках Famicom Disk Drive System. Новый вид носителей расширял функциональность консоли за счет удобного механизма сохранения и дополнительного звукового чипа. Однако хакеры оперативно научились копировать игры с дискеты на дискету, и запуск привода в Северной Америке так и не состоялся. В том же году Nintendo организовала фирменную службу поддержки геймеров Game Counselors, а еще вышел самый первый номер знаменитого журнала Famitsu.

В 1987-м NES стала самой продаваемой игрушкой в Америке, а мир познакомился с одной из лучших игровых серий. Конечно же, речь идет о цикле Zelda. Помимо революционного геймплея, в новом проекте Сигеру Миямото впервые использовалось сохранение в любом месте благодаря встроенной в картридж батарейке. Первая часть Zelda оказалась также первой видеоигрой для домашних консолей нового поколения, продажи которой превысили 1 млн копий. Всего же в мире было реализовано 6,5 млн экземпляров стартового эпизода.

В 1988 г. библиотека игр для NES насчитывала 65 наименований, причем многие из них были рассчитаны уже далеко не на детскую аудиторию. В июле того же года Nintendo of America выпустила первый номер журнала Nintendo Power, который из новостного буклета, распространяемого фанклубом компании, вырос до полноценного издания. Звездой его был Mario в свеженькой Super Mario Bros. 2. До сих пор ежемесячник остается одним из самых успешных профильных СМИ в США.

РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

1989-й стал годом премьеры первой в мире полноценной портативной видеоигровой системы со сменными картриджами – Game Boy. Гунпей Ёкой и его команда R&D1 положили начало одной из самых продаваемых платформ в истории видеоигр. При ее создании Ёкой стремился сделать продукт миниатюрным, легким, недорогим и с долгоживущими батарейками. Таким и вышел Game Boy, обойдя и пережив в результате практически всех конкурентов, несмотря на то что в некоторых технических аспектах им проигрывал. Так, портативные SEGA Game Gear и Atari Lynx могли похвастать цветными играми, но им не удалось приблизиться к успеху Game Boy с ее монохромными продуктами. Конкуренты были значительно дороже: Atari Lynx вышла по цене около $180, в то время как Game Boy стоила в два раза дешевле. Более слабый процессор требовал меньше энергии: Game Boy работала без подзарядки до 12 часов, а для ее соперников потолком были жалкие 4 часа. И конечно же, консоль Nintendo имела наиболее сильную линейку игрушек. В стандартной поставке шел легендарный Tetris, и львиная доля покупателей приобретала Game Boy для того, чтобы поиграть именно в Tetris. В списке самых умных бизнес-ходов в индустрии видеоигр от интернет-портала GameSpy включение Tetris в комплект с Game Boy заняло четвертое место…

Game Boy суждено было стать самой успешной портативной консолью в истории – оригинальная версия разошлась общим тиражом около 70 млн единиц во всем мире. Сейчас, 19 лет спустя, платформа до сих пор представлена на рынке видеоигр: последняя итерация Game Boy Advance замечательно продается. По данным агентства NPD, в апреле 2007-го в США реализовано 82 тысячи PlayStation 3 и 84 тысячи GBA, ну а портативную Nintendo DS за тот же месяц купило почти полмиллиона человек. Одной из причин успеха GB/GBC/GBA является огромный, многотысячный ассортимент игр, которые продолжают выходить с завидным постоянством. Грамотный дизайн, качественно документированная функциональность, простота и короткие сроки разработки сделали возможным воплощение на этих консолях любой дизайнерской идеи. Основной строительный элемент GBA-игр – 2D-

«Говорят, благодаря феноменальной популярности консоли ею заинтересовалась якудза»

спрайт, но дизайнеры не раз и не два доказали: оригинальные находки, реализованные с помощью несложной системы, на равных соперничают с современной 3D-графикой.

SUPER-ЭРА

1990-й был для Nintendo годом вступления в эру шестнадцатибитовых игровых систем. Конкуренты не сидели сложа руки: еще в 1987-м альянс Hudson Soft и NEC представил в Японии консоль PC-Engine (в США – TurboGrafx-16) с 16-битовым графическим чипом и дополнительным CD-приводом. Год спустя пришла SEGA с Mega Drive (в Америке – SEGA Genesis). В 1989-м обе компании запустили свои приставки в Северной Америке, а еще чуть позже – в Европе. Рынок планомерно переходил на новые платформы силами конкурентов, пока их рост не заставил Nintendo сделать ответный ход: Масаюки Уэмура возглавил работу над шестнадцатибитовой консолью четвертого поколения – Super Famicom.

Она стартовала в Японии 21 ноября 1990 г. по цене около $200 и мгновенно стала хитом. Первая партия из 300 тысяч заветных устройств была распродана за считаные часы. Говорят, благодаря феноменальной популярности консоли ею заинтересовалась якудза, и компании пришлось осуществлять отгрузки ночью, опасаясь масштабного ограбления. В Северной Америке шестнадцатибитка Nintendo с обновленным дизайном и новой игрушкой про Марио в комплекте (Super Mario World) стартовала в августе 1991-го как SNES (Super Nintendo Entertainment System).

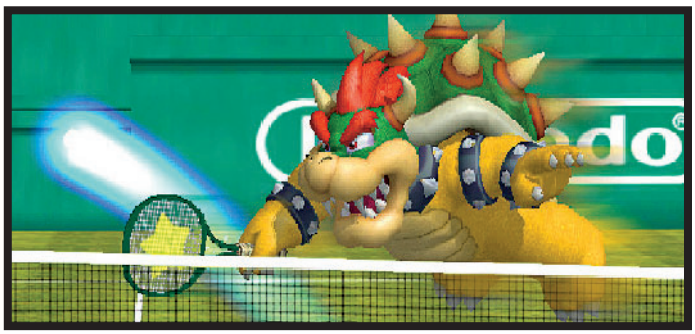
* * *

В Японии Super Famicom обошла PC-Engine и Mega Drive без особых усилий, сохранив за собой около 85% рынка игровых приставок. В Северной Америке и Европе SEGA дала прежнему королю консолей достойный отпор. В Европе SNES так и не удалось добиться лидерства в этой гонке. Что касается США, тут шестнадцатибитовой SEGA Mega Drive пришлось конкурировать с восьмибитовым лидером рынка NES, который имел массу преимуществ: огромную installed base, сильнейшую поддержку сторонними разработчиками, набор популярных тайтлов и море фанов. SEGA позиционировала свою 16-битку как дорогой, технически продвинутый продукт для более взрослой аудитории, готовой оценить кровавые бои Mortal Kombat, глубокий ролевой геймплей Phantasy Star и реализм спортивных симуляторов. С выходом SNES в Америке компании практически поменялись ролями: теперь Nintendo пришлось бороться за место под солнцем с фактическим лидером шестнадцатибитового рынка. Завязалась одна из жесточайших «консольных войн» в индустрии: с классическим попеременным снижением цен, взаимными щипками, укусами и апперкотами в прессе, редизайном консолей и дуэлями тайтлов про Марио и Соника. В результате к 1993-му SEGA имела 65% рынка в Северной Америке. Только после 1994 г., когда SEGA допустила ряд ошибок маркетингового и организационного характера, SNES стала самой продаваемой 16-биткой в США.

3DO НАЧИНАЕТ, PLAYSTATION ВЫИГРЫВАЕТ

А между тем в индустрию за быстрым долларом потянулись другие фирмы, с переменным успехом предлагающие рынку новые решения. Первой ласточкой пятого поколения был грандиозно разрекламированный дорогущий мультимедийный комбайн 3DO – детище одноименной американской компании, по спецификации которой в 1993–1994 гг. была запущена линейка консолей-близнецов от Panasonic, Sanyo и Goldstar. Устройс-

ОБЛАДНАННЯ ДЛЯ ЕНТУЗІАСТІВ
EUROPLUS
THE BEST IN MULTIMEDIA
Відеокарти
GeForce 8800 GTX, 8800 GTS, 8600 GTS Radeon HD 2900 XT, HD 2600 XT
Звукові карти
Creative SB X-Fi Xtreme Gamer, SB X-Fi Platinum Fatality
Акустичні колонки
Creative GigaWorks 2.0 T20, GigaWorks 7.1 S750 Logitech Z-5400 Digital 5.1
TV/FM - тюнери
AVerTV Box 9, AVerTV Hybrid+FM Volar Pinnacle Systems PCTV Hybrid Express Card
Блоки живлення
Seasonic S12-430...650 W M12-500...700 W X900 900W
Пристрої видеомонтажу
Pinnacle Systems, Dazzle
тел. (044) 249-72-31, 249-37-41
http://www.eplus.kiev.ua
Київ, вул. М.Кривоноса 2, офіс 41
АТ "ЄВРО ПЛЮС"
Доставка в регіони та по Києву, знижки



тво стартовало с ценником в $700 и благополучно провалилось на рынке, перенасыщенном недорогими приставками предыдущего поколения, для которых имелась масса менее современных, но гораздо более интересных игр.

* * *

Вторым подоспел ветеран «консольных войн» SEGA со своей 32-биткой SEGA Saturn, запущенной в Стране восходящего солнца в ноябре 1994-го, а следом за ней – буквально десятью днями позже – ураганом сорвался прямиком с японского бизнес-олимпа новичок-супертяжеловес Sony PlayStation. И если SEGA Saturn так и не смогла добиться широкого признания за пределами Японии за два года присутствия на рынке, то первые приставки Sony раскупались как горячие пирожки по всему миру…

Ну а Nintendo? И откуда у Sony взялась собственная игровая консоль? Дело в том, что Nintendo, известная своей нетерпимостью к пиратству и приверженностью к картриджам, присматривалась к технологии CD еще с 1986 года. В Nintendo знали о разрабатываемом Sony и Philips стандарте CD-ROM/XA, обеспечивающем одновременный доступ к сжатым аудио-, видео- и компьютерным данным. Опыт сотрудничества с Sony уже имелся: работник Nintendo – некий Кен Кутараги (Ken Kutaragi) – уговорил руководство купить у Sony звуковой чип для использования в SNES. С идеей совместного создания CD-привода в качестве аддона к SNES Nintendo обратилась именно к Sony. Идея пришлась по душе руководству Sony, компании подписали контракт, начали работу над проектом. Между делом Sony решила, что нелишним будет и ей поучаствовать в консольном бизнесе: скажем, почему бы для начала не выпустить SNES-совместимую комбинированную приставку с играми на картриджах и на CD?

Все бы ничего, но накануне выставки Consumer Electronics Show в июне 1989-го, где Nintendo и Sony должны были официально объявить о своей сделке, Хироси Ямаути лично перечитал контракт с Sony, подписанный год назад. К своему удивлению он обнаружил, что по договору Sony получала безоговорочный контроль над всеми играми, которые будут выпущены на разрабатываемом совместно формате SNES CD-ROM. Ямаути-сан счел такое условие недопустимым, тайно отдал распоряжение об отмене общего проекта с Sony и немедленно послал гонца в Philips. С Philips было заключено соглашение совершенно противоположного характера: права на проекты оставались за Nintendo. Philips достался кусочек Zelda, но она его благополучно загубила, выпустив пару «недоигр» про Линка. Еще у Philips скоро появилась собственная 16-битовая игровая консоль CD-I, на которой она впоследствии потеряла кучу денег… На упомянутой выставке ошеломленная публика, включая представителей Sony, впервые и узнала об альянсе Nintendo и Philips. Можно вообразить себе удивление Sony, днем раньше представившей новый бренд – Play Station. Тем не менее Sony продолжила развивать наработки, оставшиеся после сотрудничества с Nintendo: выбросила из консоли разъем для SNES-картриджей, затем полностью переделала начинку приставки, а Play Station переименовала в PlayStation…

* * *

Nintendo же была увлечена развитием SNES и еще одним весьма странным проектом – 32-битовой системой виртуального погружения Virtual Boy, ставшей последним творением Гунпея Ёкоя для Nintendo. Непонятно зачем наспех выпущенное Nintendo экспериментальное устройство, над которым еще бы работать и работать, без какой-либо реальной поддержки в виде флагманских франчайзов, почему-то названное портативной игровой консолью пятого поколения, разрекламированное в качестве чуть ли не первой системы создания виртуальных миров, а на деле предлагающее пользователю монохромное псевдо-3D-изображение внутри некоего хрупкого и противно жужжащего подобия шлема виртуальной реальности, от которого очень скоро начинает болеть голова… Похоже, Nintendo не на шутку опасалась успеха Sony PlayStation, раз уж ей так припекло выбросить столь сырой продукт на рынок, несмотря на протесты его создателя: Гунпей Ёкой хорошо понимал, что в провале Virtual Boy в конечном счете обвинят его. В то время N64 еще не была готова, а рынок уже делили Sony и

«Похоже, Nintendo не на шутку опасалась успеха Sony PlayStation»

«В тот период от Nintendo к Sony ушли разработчики Squre и Enix»

SEGA. Наверное, Virtual Boy стала самой большой ошибкой в истории Nintendo. Не выдержав позора, Гунпей Ёкой покинул Nintendo и занялся созданием портативной игровой платформы в другой компании, но так и не увидел своего нового детища, погибнув в автокатастрофе. Через год после выпуска Virtual Boy тихо скончался, оставив после себя 22 игры и горстку фанов, радующихся им по сей день…

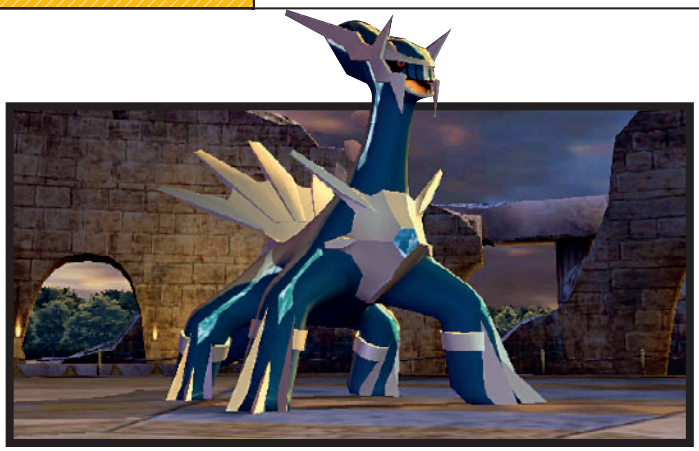
CD-ROM для SNES остался красивой концепцией. Nintendo решила, что в 16-битовой системе привод не раскроет своего потенциала, и пообещала геймерам, что CD-ROM будет использоваться в ее следующей консоли – Famicom Ultra. Ultra превратилась в N64, а привод CD-ROM так и не посетил ни одну из консолей Nintendo: 64-битка тоже щеголяла дорогущими картриджами. На этот раз традиционное стремление делать не так, как другие, привело Nintendo к поражению в «консольных войнах» пятого поколения. Когда вышла 64-битовая N64, ее неоспоримые технологические преимущества сводились на нет тем обстоятельством, что разработчикам приходилось умещать игры нового поколения в 64 мегабайта! И это в то время, когда PlayStation легко могла позволить себе 650 мегабайт (а некоторые игры занимали не один CD-ROM).

В тот период от Nintendo к Sony ушли разработчики Squre и Enix. До появления PlayStation их легендарные сериалы Final Fantasy и Dragon Quest выходили именно на консолях Nintendo. И Dragon Quest VII, и Final Fantasy VII изначально должны были стартовать на N64. Говорят, Хироси Ямаути пообещал тогда, что на приставках его компании больше никогда не выпустят ни одной игры из этих серий. Squre и Enix были не единственными, кого тревожили технологические ограничения N64: началась массовая миграция разработчиков третьего эшелона на платформу PlayStation. Большинство лучших игр для N64 создано внутренними проектами стали такой редкостью, что изготовители платформ ударились во взаимный промышленный шпионаж с переманиванием ведущих сотрудников и бесконечными судебными дрязгами. Доходило до того, что из соображений секретности издатели не указывали в титрах имена гейм-дизайнеров, те обижались и уходили в другие компании или создавали свои собственные проекты, что влекло за собой новые судебные разборки.

Потребители разочаровались в видеоиграх (найти хороший продукт стало практически невыполнимой задачей) и перестали их покупать. Операторы розничных точек торговли игрушками терпели огромные убытки. Видеоигры в массовом порядке мигрировали с видных мест на больших полках в корзины для уцененных товаров. Считалось, что «мода» на видеоигры прошла. Начинался бум недорогих универсальных домашних компьютеров, производители которых (Commodore, Texas Instruments и др.) позиционировали их как эффективную полезную замену узконаправленным игровым консолям.

Большой кризис видеоигр 1983 года

Именно в 1983 г. индустрия видеоигр пережила большой кризис. Причиной беспрецедентного упадка рынка видеоигр в США стала невероятно обострившаяся конкуренция между производителями игровых платформ и разработчиками игр. Консолей было около полутора десятков, каждая с собственной библиотекой уникальных игр и клонов. В погоне за быстрым долларом в индустрию ринулась масса стартапов, которые на скорую руку клепали низкопробные игровые поделки, переполнившие розницу. Качест-



ренними студиями Nintendo или близкими ей разработчиками второго эшелона вроде Rareware.

А между прочим, N64 на самом деле была очень мощной платформой. В отличие от 32-битовых конкурентов N64 имела 64-битовый центральный процессор. Графическим сердцем N64 послужил модифицированный чип от Silicon Graphics. В свое время от него отказалась SEGA, найдя несколько слабых мест, которые впоследствии были устранены Silicon Graphics. Чип выполнял видео- и аудиофункции, а с помощью микрокода программировался практически под любые задачи. Кроме того, Nintendo использовала самый дорогой тип памяти на рынке – RAMBUS. Теоретически в N64 разработчик получал максимально гибкую систему, на которой при достаточной квалификации можно было делать что угодно. Nintendo 64 подарила миру такие вещи, как The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Super Mario 64, GoldenEye 007, Perfect Dark, The Legend of Zelda: Majora's Mask, Conker's Bad Fur Day.

ИГРЫ ПРОТИВ КОНСОЛЕЙ

В 1998 г. SEGA снова первой бросилась в эру шестого поколения игровых консолей, вооружившись «Катаной» (таким было одно из кодовых названий последней консоли SEGA – Dreamcast). На первых порах, конкурируя с PlayStation и N64, более мощная Dreamcast раскупалась отлично. Ответ Sony, довольной стабильно высокими продажами своего первенца, последовал только через полтора года – в виде PlayStation 2. Эта приставка просто убила Dreamcast, производство которой вскоре было официально прекращено. Видя оглушитель-

ный успех PlayStation 2, издатели в массовом порядке закрывали почти готовые проекты для Dreamcast (например, порт Half-Life) и уходили к Sony. С тех пор мы знаем SEGA исключительно в качестве разработчика и издателя игрового софта.

Для Nintendo 1998 год ознаменовался запуском Game Boy Color и выходом в США одного из самых прибыльных франчайзов в истории видеоигр – серии Pokémon. Кроме того, состоялась миграция легендарного Линка в третье измерение: The Legend of Zelda: Ocarina of Time до сих пор многие считают «лучшей видеоигрой всех времен и народов». Проект должен был выйти в качестве стартового тайтла для N64 на два года раньше. Однако его продюсер Сигеру Миямото, известный перфекционист, полагал, что лучше выпустить игру позже, чем не оправдать ожиданий игроков. Новая Zelda превзошла самые смелые ожидания: безупречный дизайн, шикарная музыка, продуманный цельный мир, завораживающий сюжет, масса новаторских концепций и бесподобный геймплей в сочетании с мощью N64 сделали Ocarina of Time новым промышленным стандартом.

Между тем Nintendo вплотную приблизилась к пониманию необходимости перехода на оптические носители. Миру Zelda явно был тесен фирменный золотой картридж с объемом 32 MB. Когда в следующем году Nintendo официально объявила о разработке консоли с кодовым названием Dolphin (будущей GameCube), в ее спецификации фигурировал привод на оптических дисках. По обыкновению, Nintendo «пос-

«Мы говорим "видеоигры" – подразумеваем "Nintendo"»

пешала медленно». В 2000-м Sony выстрелила блокбастером PlayStation 2, а до выхода GameCube оставалось целых полтора года. Наблюдая за тем, как PS2 без напряжения нейтрализует Dreamcast и вообще подчиняет себе человечество, Nintendo отметила 100-миллионного покупателя Game Boy и отчиталась о том, что в США продажи ее портативной консоли в 2000 г. составили 47% объема продаж всех видеоигровых систем. С одной стороны, сказался первоначальный дефицит PlayStation 2. А с другой – на Game Boy Color вышла новая серия Pokémon Gold & Silver: только за первую неделю продаж американцы раскупили 1,4 млн копий, а до конца года было продано около 6 млн.

И все же дальше медлить было нельзя. На рынке портативных консолей Nintendo по-прежнему правила безраздельно, что подтвердил весной-летом 2001-го запуск Game Boy Advance, мгновенно ставшей бестселлером. Но успехи PS2 в секторе домашних игровых приставок были более чем впечатляющими. Кроме того, за консоли взялась Microsoft, располагающая достаточным количеством средств и возможностей, чтобы представлять потенциальную угрозу ветеранам.

Осенью 2001 г. Nintendo подарила миру GameCube – самую компактную и недорогую игровую приставку шестого поколения. «Люди вынуждены покупать консоли для того, чтобы иметь возможность играть в игры. Значит, пусть они платят за игры, а консоль должна стоить как можно меньше», – сказал Хироси Ямаути о GameCube в одном из интервью. Без DVD-проигрывателя, без встроенного жесткого диска и интернет-подключения GameCube позиционировалась в качестве чисто игровой системы, а не универсального медиацентра. Рынок воспринял GameCube с его непритязательным внешним дизайном как некий усовершенствованный стационарный вариант GBA, рассчитанный на детей и подростков. Ситуация усугублялась и набором стартовых тайтлов: Марио и покемоны закрепляли в потребителях мысль о том, что GameCube – неплохой и дешевый вариант для подрастающего поколения. А ведь вместо сердца у GameCube был настоящий пламенный мотор PowerPC Gekko от IBM, который раскрыл свой потенциал позднее, когда вышли более взрослые проекты: мрачная Eternal Darkness: Sanity's Requiem, эксклюзивная Final Fantasy: Crystal Chronicles, улучшенная Metal Gear Solid: The Twin Snakes, великолепная Resident Evil 4 и обескураживающая Killer 7. И пусть с коммерческой точки зрения в консольных войнах шестого поколения GameCube заняла почетное третье место, немного уступив новичку Xbox, сейчас «кубик» воспринимается как любопытная полураритетная платформа для ценителей неортодоксальных игровых проектов, а еще – предшественник бодро шагающей по планете Nintendo Wii.

Сегодня Nintendo, которая все делает по-своему, не останавливаясь на достигнутом и не опасаясь смелых экспериментов, снова в седле. Wii и DS дают геймерам то, ради чего они играют, – новый опыт, новые ощущения, новый геймплей. Пока конкуренты наращивают мощность процессоров и видеокарт, Nintendo учит планету играть, оставив удачу небесам. Мы говорим «Xbox» – подразумеваем «Microsoft». Мы говорим «PS» – подразумеваем «Sony». Мы говорим «видеоигры» – подразумеваем «Nintendo».

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

Кодекс войны

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

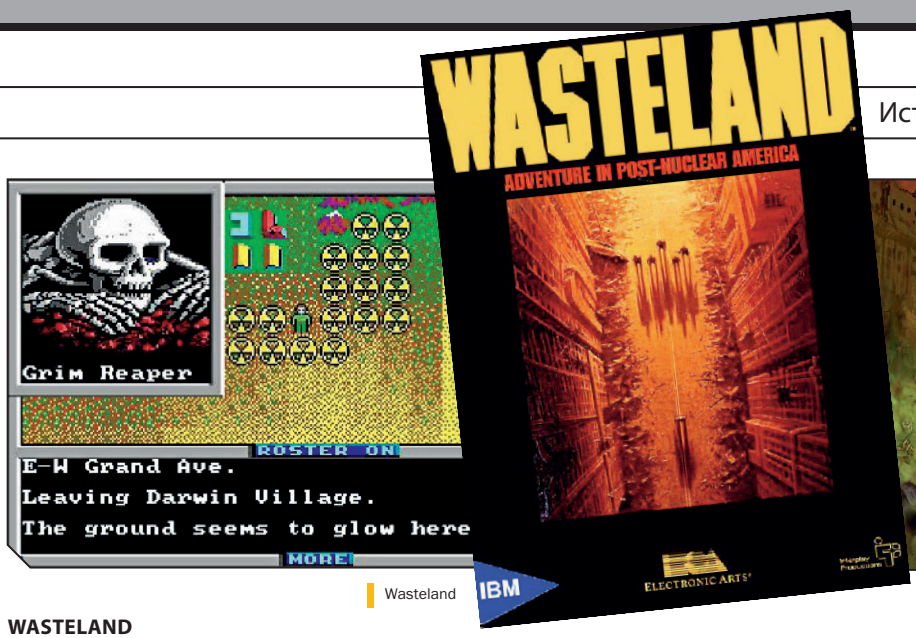
© 2006 ЗАТ «1С». Усі права захищено.
© 2006 Гра розробляється компанією Ino-Co. Усі права захищено.
Виробництво в Україні - ДП "Єврософтпром"

War. War never changes

Михаил Половко

Серия Fallout стала знаковой для многих геймеров. Для кого-то это были просто хорошие ролевые игры, для кого-то – эталон RPG. Чтобы слегка освежить вашу память перед выходом Fallout 3, мы подготовили материал о, не побоюсь этого слова, гениальной серии постапокалиптических историй, рассказчиком которых, по сути, являетесь вы.

Сначала для первой Fallout планировали взять AD&D-систему, потом решили использовать GURPS, но компании не сошлись характерами, и в итоге разработчикам пришлось создавать свою систему. Так появилась S.P.E.C.I.A.L., которая и стала визитной карточкой игр серии Fallout. Слово образовано из первых букв названий основных характеристик: strength (сила), perception (восприятие), endurance (выносливость), charisma (харизма), intelligence (интеллект), agility (ловкость) и luck (удача).



Wasteland

Fallout

WASTELAND

История Fallout начинается за десять лет до выхода игры. Wasteland, созданная компанией Interplay в 1987 году, по праву считается духовной прародительницей серии. Действие этой PRG разворачивается через сто лет, в 2087-м. Конфликт между СССР и США закончился весьма драматически – сверхдержавы применили 90% своего ядерного запаса. После того как радиационная пыль улеглась, горстка уцелевших обнаружила, что некогда прекрасный лик матушки Земли безнадежно изуродован новыми климатическими зонами – атомными пустынями. Масштабы разрушения были ужасающими, но погибла не вся планета. Кое-где на островках незараженных территорий люди борются за выживание.

В отличие от Fallout здесь под наше руководство отдавали сразу партию из четырех бойцов подразделения «Рейнджеры пустыни» (Desert Rangers). Каждого члена бравой четверки (они назывались players character) мы самостоятельно создавали в начале игры. Перед группой героев ставилась задача расследовать серию загадочных происшествий. Ну а по ходу дела к нам могли присоединиться еще три NPC. В Wasteland использовалась собственная ролевая система. В соответствии с ней каждый персонаж изначально имел семь характеристик, а в процессе игры также овладевал набором умений, которые следовало развивать. Что интересно, последние можно было совершенствовать, как инвестируя в них skill points, так и просто используя их на практике.

Фанатам по душе пришлось то, что игровые задачи позволялось решать несколькими способами. Например, необязательно убивать Faran Brygo (имя – анаграмма имени основателя Interplay Брайана Фарго), чтобы получить onyx ring, необходимое для выполнения квеста, – можно просто найти второе такое кольцо. И подобных примеров сотни. Приятно вспомнить и то, что NPC в игре были не безвольными болванчиками, а вполне самостоятельными личностями и периодически демонстрировали характер, отказываясь сотрудничать. Кроме того, Wasteland таила в себе множество загадок, ответы на которые следовало искать либо в диалогах, либо в специальной брошюре, поставляемой в комплекте с игрой (время от времени нам предлагали прочитать определенный параграф). Помимо ознакомления с миром Wasteland, книжечка обеспечивала своеобразную защиту от пиратства: нелегальные копии, как вы понимаете, не имели этого полезного дополнения.

Разработчики сделали все, чтобы мы еще долго не смогли забыть уникальную атмосферу Wasteland. Более того, в 2003 году команда InExile во главе с уже упомянутым Брайаном Фарго выкупила права на Wasteland у Electronic Arts. А в середине 2007-го Фарго заявил, что с радостью возродил бы игру, давшую начало легендарной Fallout, и посоветовал следить за новостями.

FALLOUT

Когда Тим Кэйн (Tim Cain), продюсер, ведущий программист и один из гейм-дизайнеров Fallout, показал альфа-версию первой части руководству Interplay, проект оценили как посредственный и отправили на доработку, не возлагая на него особых надежд. Каково же было удивление издателя, когда после выхода в 1997-м игру буквально смели с полок. Первый эпизод постапокалиптических приключений стал культовым.

Действие игры происходит в 2161-м в Южной Калифорнии, спустя 84 года после Великой Войны, в ходе которой США и Китай реализовали весь свой ядерный потенциал, уничтожив тем самым почти все живое на земле. Наш герой – один из жителей Убежищ – специальных бункеров, построенных для выживания в условиях высокой радиации. В нашем Убежище под номером 13 имело место чрезвычайное происшествие – сломался компьютерный чип, ответственный за очистку и циркуляцию воды. Протагонисту поручают найти рабочий чип в течение 150 дней, иначе жители бункера умрут от обезвоживания.

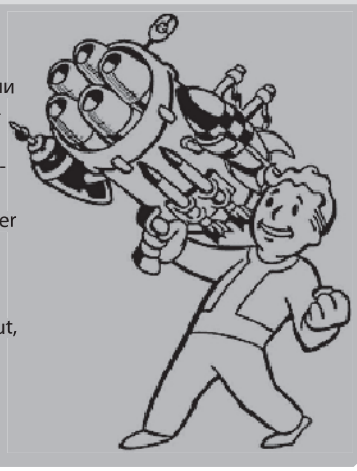
Но главное в Fallout все же не сюжет, главное – возможность

S.P.E.C.I.A.L.

В системе S.P.E.C.I.A.L. для героя предусмотрено около двух десятков умений (skills), среди которых навык обращения с разными типами оружия, воровство, первая помощь, наука, починка и др. То, насколько хорошо персонаж владеет каждым из них, отображается в процентах. С каждым уровнем нам выдавали определенное количество очков для развития умений героя, причем в трех, выбранных в начале игры, мы развивались вдвое быстрее.

Кроме того, мы совершенствовали протагониста посредством перков (perks). Их персонаж получал каждые три или четыре уровня. Это не что иное, как особые бонусы, например, выбрав перк awareness (осведомленность), вы сможете получать более подробную информацию об NPC. А если отдадите предпочтение scrounger (хапуга) – количество патронов, которые подберете в случайных стычках, удвоится. Описывать все имеющиеся перки смысла нет, лучше самому изучить их назначение, желательно без отрыва от геймплея. А еще не последнюю роль в развитии вашего альтер-эго играли особенности (traits), которые нужно было выбирать при создании персонажа. От перков они отличались тем, что имели негативные эффекты. Например, выбрав bruiser (громила), вы увеличивали силу героя, но при этом уменьшалось количество очков действия.

Кстати, помимо игр серии Fallout, ролевую систему S.P.E.C.I.A.L. использовали в проекте Lionheart: Legacy of the Crusader.



практически собственной кожей ощутить жар радиоактивного песка, попробовать игуану на палочке и чертовски обрадоваться за родное Убежище 13, найдя-таки пресловутый чип. Ощущение пускай слабой, но все же теплящейся надежды на возрождение на фоне глобальной катастрофы – вот что брало за душу.

Но не обольщайтесь: мир Fallout жесток, альтруисты здесь не выживают. Каждый сам за себя.

Как и в большинстве культовых RPG, в Fallout разрешалось избрать путь пацифиста и пройти игру, полагаясь не на оружие, а лишь на собственный дар убеждения. Местный мирок, окутанный плотной завесой интриг, секретов и сплетен, завораживал. Например, узнав, что доктор-маньяк торгует человечиной, можно было или шантажировать продавца-шашлычника из другого города, или рассказать полиции, или же просто вышибить мозги обоим и считать себя правым.

Игра изобиловала запрещенным контентом – наркотики, возможность убить ребенка (из версий для некоторых стран детей просто убрали), проституция, каннибализм, работорговля. Игра заслуженно получила рейтинг «М». Но, пожалуй, именно этот нелицеприятный контент позволил тысячам геймеров поверить в мир Fallout, проникнуться его атмосферой и в конце концов полюбить.

> «Fallout изобиловала запрещенным контентом – наркотики, проституция, каннибализм, работорговля»

FALLOUT 2

После успеха первой части владельцы Interplay быстро спохватились и предложили Black Isle сделать сиквел. И разработчики совершили невозможное – за год создали сложнейшую RPG, которая по качеству если и не превосходит оригинал, то уж точно не уступает ему. В 1998 году свет увидела Fallout 2.

После драматического финала Fallout прошло 80 лет. Деревенька Арройо (Arroyo), основанная протагонистом первой части, потихоньку вымирает из-за нехватки ресурсов. Старейшина возлагает на главного героя, внука выходца

Fallout 2

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

из Убежища 13, важнейшую миссию: найти G.E.C.K. (Garden of Eden Creation Kit), устройство, которое поможет очистить почву от радиации, вернуть ей плодородие и тем самым спасти жителей деревни.

Покинув родной поселок, мы оказываемся в совершенно незнакомых землях, Убежище 13 осталось далеко на юго-западе. Но немного погуляв по радиоактивной пустыне, понимаем, что все в этом мире по-прежнему: уцелевшие до сих пор режут друг другу глотки за пару монет, двухголовые коровы-брамины мирно пасутся на выжженных просторах, а мутанты-ghouls все так же таят злобу на людей с нормальным цветом кожи.

Конечно, за прошедшие годы мир изменился. На смену бутылочным крышкам пришла нормальная валюта, появился новый наркотик джет (jet), да и города стали больше. Если в первой части Fallout игрок практически со старта в любом поселении был значимой персоной, то во второй ему придется долго и упорно доказывать жителям пусть скромных, но мегаполисов, что он не пустое место. Зато в этом недружелюбном мире герой может выбрать себе занятие по душе. Хотите стать работорговцем? Всегда пожалуйста. Желаете возглавить мафию Нью-Рено? Нет ничего проще. Чувствуете, что ваше призвание – придумать лекарство от джета и исцелить народ? Вперед. А главный квест подождет, ведь в мире Fallout 2 столько всего хочется сделать…

Именно мелочи помогли игре стать культовой. Скажите, в какой компьютерной RPG того времени герою могли в бою откусить ухо? Разрешалось взорвать атомную электростанцию и даже жениться. В большинстве случаев число способов решения игровой задачи ограничивалось лишь вашей фантазией. Получив Fallout 2 и многократно перепройдя ее, армия фанатов затаила дыхание в ожидании триквела, но не тут-то было…

FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL

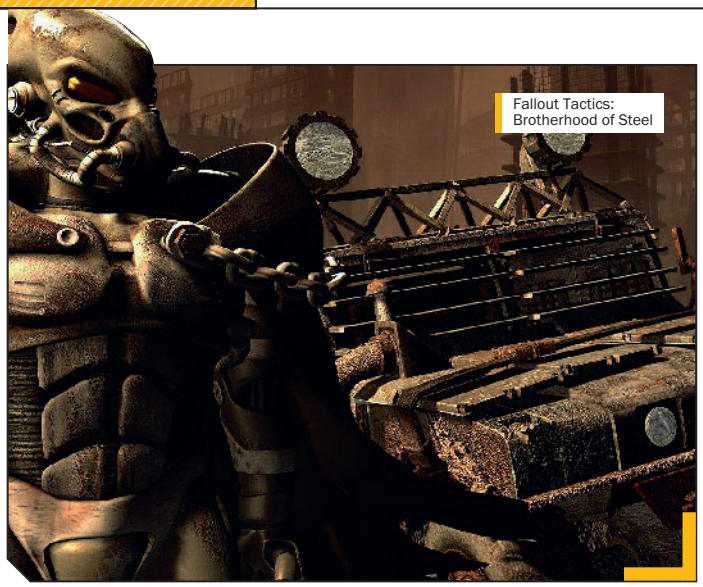
Это первая попытка издателей нажиться на раскрученном бренде. Разработанную Micro Forté, изданную Interplay и 14 Degrees East в 2001 году тактическую ролевую игру с заветным словом в названии фанаты Fallout буквально сметали с прилавков. Каково же было их разочарование, когда выяснилось, что данный проект – совсем не RPG.

Мы руководим группой бойцов нового Братства Стали (Brotherhood of Steel). Да-да, именно так. Оказывается, в известной нам по предыдущим эпизодам организации произошел раскол. Дело в том, что наряду с обыкновенными убежищами существовали убежища военные. Именно их обитатели и создали Братство Стали, дабы возродить уничтоженную немирным атомом цивилизацию. И вот одни члены братства желали видеть в своих рядах рекрутов не только из военных убежищ, а другие были резко против. Победили последние и, дабы избавиться от

«А главный квест подождет, ведь в мире Fallout 2 столько всего хочется сделать...»

Fallout 2

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel


Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

Van Buren

оппонентов, отправили их усмирять супермутантов. Но транспорт (кстати, в оригинальной дилогии работающих самолетов не было), везущий бойцов почти на верную смерть, попал в ураган, и выжить удалось далеко не всем. Уцелевшие и основали то самое новое Братство Стали.

Fallout Tactics – совсем не та игра, которую хотели увидеть фанаты серии. Но это не значит, что проект не удался. Просто свобода и атмосферность, которыми славились RPG серии Fallout, исчезли. Мы же получили скорее механику а-ля Jagged Alliance в постапокалиптическом мире. Весь геймплей сводился к прослушиванию брифинга, выезду на место, выполнению миссии (читаем – уничтожению всего живого), сбору трофейного оружия и возвращению на базу. Никакой нелинейности, никаких глубоких диалогов, никакого живого мира здесь не наблюдалось. Каждый боец команды соответствовал S.P.E.C.I.A.L., но все многообразие этой ролевой системы по большей части не было задействовано. Главную роль играли мощное оружие и крепкая броня.

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

Название трудно не перепутать с Fallout Tactics: Brotherhood of Steel. И все же перед нами абсолютно иной проект: в этой игре Interplay попыталась познакомить владельцев Xbox и PlayStation 2 с культовым постапокалиптическим миром. Однако вместо RPG или хотя бы тактики мы получили посредственную hack'n'slash, вот только разработчики заменили мечи на винтовки, а нежить на deathclaws.

Главных героев трое: девушка, парень-качок и ghoul – все члены Братства Стали. Плюс еще трех персонажей мы открывали в процессе прохождения. Сюжет линейный до безобразия, немногочисленные скучные диалоги на него никак не влияют, атмосфера мертвая, а дизайн скудный, в общем, не лучший способ познакомить владельцев консолей с великолепнейшей Fallout.

VAN BUREN

Van Buren – кодовое название Fallout 3, разрабатываемой Black Isle Studios до того, как Interplay закрыла студию и объявила о своем банкротстве. Местом действия игры была выбрана юго-западная часть Калифорнии. Главный герой, по счастливой случайности выбравшийся из тюрьмы (за что сидел – неизвестно), оказывался в круговороте политических событий. На этот раз Братство Стали воевало с Новой Калифорнийской Республикой. Но основная угроза и без того потрепанному миру исходила от ученого НКР, который решил устроить еще одну атомную катастрофу. Цель, разумеется, благая – очистить Землю от всякой мутировавшей гадости, выжить должны были только избранные. Даже средство имелось – орбитальная станция, несущая ядерное оружие.

По демо-версии (см. Gameplay-DVD, № 6, 2007) видно, что разработчики старались сохранить практически все элементы оригинальной дилогии, кроме графического движка и интерфейса. Конечно, мы можем долго фантазировать, что нас ожидало бы в финале… Но зачем, если проект уже никогда не появится на полках? Сейчас Fallout 3 разрабатывает Bethesda Softworks.

«Fallout Tactics – совсем не та игра, которую хотели увидеть фанаты серии»

Fallout: Brotherhood of Steel

Van Buren

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДИА

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

XIII ВЕК
Слава или смерть

ФИРМА "1С"

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

АКЦИЯ

ДОМАШНИЙ ПК ПОДПИСКА 2008

В акции участвуют:

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** пришлет оригинал подписного абонемента по адресу: «Издательский Дом ITC», 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

VISA Electron · VISA · MasterCard

Или через систему интернет-платежей Webmoney

WebMoney

Превью

Путешествия в будущее и материализация духов

Fallout 3

Постапокалипсис. Это слово должно вызывать самые страшные ассоциации, но только если вы не играли в Fallout. В противном случае мир после ядерного апокалипсиса для вас – дом родной. И вернуться туда предстоит довольно скоро.

С. 46

Condemned 2: Bloodshot

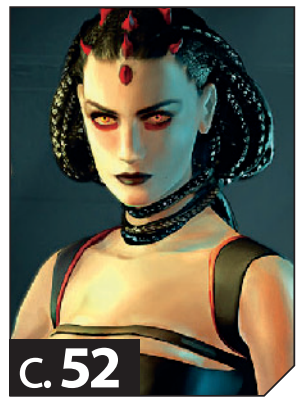
Следователь Итан Томас (Ethan Thomas) продолжает расследование! Трепещите, уличные хулиганы, мерзкие бомжи и прочие маргиналы. В поисках необходимых улик отчаянный детектив спустится на самое дно общества и наведет там порядок.

С. 56

В этом разделе

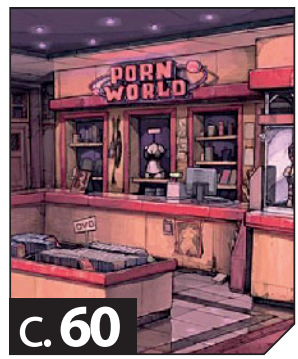
46 Fallout 3
52 Star Wars: The Force Unleashed
56 Condemned 2: Bloodshot
60 Postal III
62 Hei$t

Star Wars: The Force Unleashed



С. 52

Postal III



С. 60

Hei$t

С. 62

Fallout 3

Михаил Половко

Duck and cover!

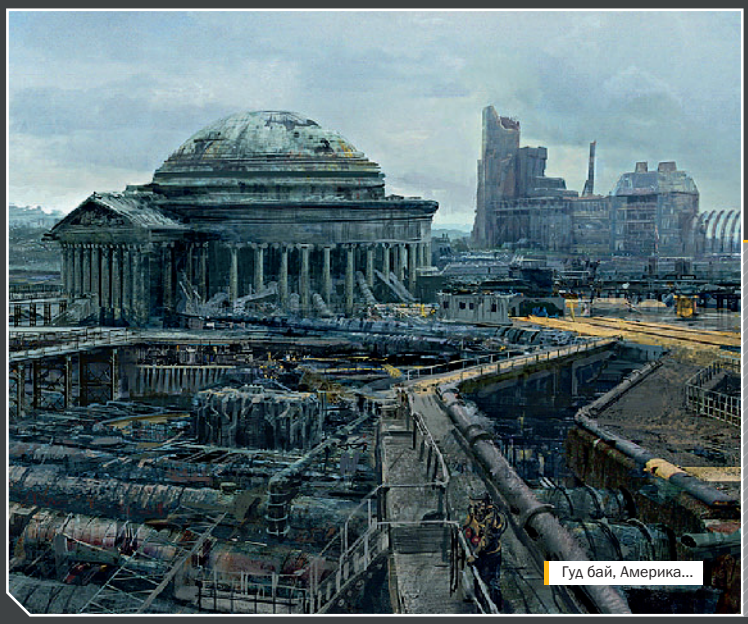
Почти десять лет после выхода второго эпизода грандиозной серии Fallout фанаты ждали продолжения. Почти десять лет разработчики кормили их обещаниями и спин-оффами. И вот теперь на горизонте появился он – наследник постапокалиптического трона Fallout 3.

Сюжет третьего эпизода посвящен судьбе той части человечества, которая выжила после разразившейся в середине XXI века ядерной войны между США и Китаем. Спаслись немногие, в основном те, кто успел укрыться в Убежищах – подземных бункерах, защищенных от радиации. Шли годы, и в Убежищах рождались все новые поколения, никогда не видевшие солнца.

Наш герой появился на свет через два столетия после Великой войны, в Убежище 101, расположенном на востоке североамериканского континента. Именно с этого и начнется Fallout 3: мать протагониста умирает, в муках рождая свое дитя, игрокам же предлагается смоделировать его внешность, а заодно, в процессе анализа ДНК, выбрать особенности (traits) ребенка в соответствии с традиционной системой S.P.E.C.I.A.L.

«Наш герой появился на свет через два столетия после Великой войны»

«Tutorial, по заверениям специалистов из Bethesda, окажется весьма оригинальным»



Гуд бай, Америка...

Паспорт

Жанр RPG
Разработчик Bethesda Softworks
Издатель Bethesda Softworks
Издатель в Украине «1С»
Дата выхода осень 2008
Web-сайт fallout.bethsoft.com

О разработчике

Bethesda Softworks
Игры серия The Elder Scrolls, цикл IHRA Drag Racing и др.
Web-сайт www.bethsoft.com

Эта американская компания, основанная в 1986 г. Кристофером Уивером (Christopher Weaver), получила свое название в честь города, где первоначально располагался ее офис. Сейчас занимается как разработкой, так и изданием игровых проектов.

Драматический момент (который, конечно, теперь, когда разработчики нас предупредили, уже не покажется таким драматическим): как только мы определимся с внешним видом главного героя, доктор, принимавший роды, снимет хирургическую маску – и мы обнаружим, что чертами лица мужчина похож на созданного нами персонажа. Да это же отец младенца!

Tutorial, по заверениям специалистов из Bethesda, окажется не менее оригинальным: к тому времени как грудничок станет учиться ходить, игрок освоит основы управления персонажем. Ну а все прелести вышеупомянутой ролевой системы наш юный герой познает в четыре годика, когда отец подарит ему книжку You're Special! С ее помощью мы и сможем определиться с семью основными характеристиками протагониста.

На десятилетний юбилей папа порадует любимого отпрыска учебным ружьем со знакомым почитателям серии названием BB Gun для развития навыков владения оружием. Заодно малолетнему Избранному вручат и PIPBoy 3000, который претерпел существенные изменения по сравнению с ранней моделью. Теперь это устройство не только заменяет будильник и электронную записную книжку, но еще и измеряет уровень радиации. К тому же в PIPBoy установлен приемник, позволяющий слушать местные радиостанции, и портативный фонарик, который пригодится в темных коридорах.

Вообще нельзя не заметить, как изменилось Убежище с переходом в 3D. Выполненные в серо-черной гамме помещения стали значительно мрачнее. Ранее облегающие синие костюмы теперь выглядят мешковатыми, с обилием складок – художники Bethesda не скупятся на текстуры с bump mapping. Мы также встретим немного изменившегося робота Mr. Handy, помощника по домашнему хозяйству. Он с чисто лондонским акцентом сделает юноше комплимент и, едва герой отвернется, скажет про него какую-то гадость.

В родном Убежище 101 герой, подрастая, познакомится с простейшей системой взаимодействия с NPC и научится выполнять квесты. Поливариантность сразу же предстанет во всей красе: например, получив задание спасти свою подругу, похищенную хулиганами, протагонист (в зависимости от характеристик и отыгрыша роли) может помочь девушке, присоединиться к злоумышленникам или рассказать охране об этом происшествии. Естественно, результаты будут абсо-

Последний фронтир и его обитатели

«Нас ждет пережившая двести лет разрухи и радиоактивного заражения земля»

лютно разными. Среди начальных миссий предусмотрены и сюжетно важные, влияющие на отношения между выросшим без матери мальчиком и его отцом.

Когда нашему протеже исполнится шестнадцать лет, его ожидает обязательное для всех обитателей Убежищ тестирование – Generalized Occupation Aptitude Test. В ходе G.O.A.T., когда герой с вашей помощью ответит на ряд вопросов, все значения его характеристик будут распределены. Ну а на двадцатом году жизни протагониста единственный близкий ему человек – отец – исчезнет из Убежища. Смотритель (Overseer) заподозрит, что юноша причастен к столь странному событию и отдаст приказ о его задержании. С этого момента бункер, где наш герой родился и вырос, станет для него небезопасным, а значит необходимо последовать примеру отца. После хитрых манипуляций с компьютером двери раскроются и выпустят беглеца наружу, а затем сразу же захлопнутся за его спиной. Назад пути нет. Впереди нас ждет пережившая двести лет разрухи и радиоактивного заражения земля.

Выйдя на поверхность, герой оказывается посреди руин небольшого поселения, расположенного неподалеку от бывшего Вашингтона. Повсюду ржавые машины и полуразвалившиеся здания, а на некоторых домах до сих пор сохранились знаменитые агитационные плакаты, призывающие купить себе место в подземном бункере на случай атомной войны. Побродив по окрестным руинам, наш протеже находит настоящее боевое оружие – старую винтовку. И конечно, по законам жанра, навстречу герою мгновенно выползает стая агрессивных муравьев-мутантов. Ему предстоит вступить в свой первый бой, а фанатам серии Fallout – закусив губу, наблюдать… сражение в реальном времени. Привыкайте! Иных в третьем эпизоде пока не планируется.

Но не спешите причитать, что нам собираются подсунуть обычный шутер! В качестве компромисса разработчики внедрили уникальную систему V.A.T.S. (Vault-tec Assisted Targeting System). С ее помощью вы сможете в любой момент остановить бой, рассмотреть противника и прицелиться. Причем

«Фанатам серии предстоит, закусив губу, наблюдать сражения в реальном времени»

А операционная очень даже ничего

смысл этого процесса не только в том, чтобы поточнее навести ствол, а в сложном выборе – куда же именно стрелять. Вот в чем загвоздка: выводимая на экран вероятность попадания высчитывается отдельно для каждой части тела неприятеля в зависимости от наших навыков владения оружием и расстояния до врага. Определившись, мы возвращаемся к реальному времени, и персонаж посылает пулю в выбранную цель. Как и положено, попадание в ногу замедляет передвижения противника, ранение руки заставляет выронить оружие и т. д. Кстати, зональная система повреждений действует не только для NPC, но и для протагониста, а данные о полученных ранениях игрок сможет просмотреть в PIPBoy 3000. Из-за перехода боев в real time изменился и принцип оценки наносимого оружием повреждения – теперь главной характеристикой считается урон, причиняемый за одну секунду, а не за один выстрел.

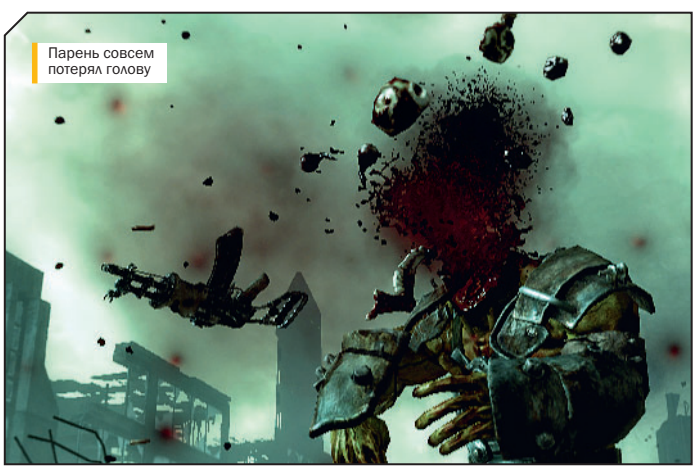
На каждое действие в V.A.T.S. расходуется определенное число очков действия (action points), количество которых зависит от характеристик героя и параметров оружия. Когда запас action points будет исчерпан, воспользоваться вышеописанной системой прицеливания мы не сможем, пока он не восстановится. Разработчики заранее предупреждают, что никаких действий, кроме стрельбы, в режиме V.A.T.S. не предусмотрено. Использовать стимпаки, перезаряжать оружие и употреблять стимуляторы герою придется только в реальном времени.

Рукопашный бой пока, к сожалению, не реализован, однако нас заверяют: к релизу он обязательно будет готов. Так что знаменитый удар в пах – после него противник падает на лопатки – вполне может появиться и в третьей части. А еще Bethesda решила сделать схватки динамичнее, позволив игрокам взрывать старые автомобили, в баках которых осталось топливо. Теперь во время боя можно заманить группу неприятелей к припаркованной машине, всадить в авто целую обойму, и оно взлетит на воздух. Взрывная волна нанесет огромные повреждения врагам и поднимет облако радиоактивной пыли. Таким образом определенное количество микрорентген получат не только противники, но и сам герой. Здесь, кстати, позволено будет с помощью встроенного в PIPBoy 3000 прибора измерять радиоактивность объектов и оценивать эффект, который та может оказать на здоровье персонажа.

Но вернемся к сюжетной линии – она того заслуживает. После боевого крещения нашего протеже ожидает город Megaton, построенный на месте падения ядерной бомбы, которая так и не взорвалась. Люди посчитали это знамением свыше и возвели дома вокруг воронки. В Megaton все NPC живут своей жизнью: ходят по улицам, общаются, воюют – у каждого персонажа собственный распорядок дня. Разработчики заверяют, что полностью переписали систему искусственного интеллекта Radiant AI, дабы та соответствовала серии Fallout. Теперь два NPC, которые о чем-то шепчутся вдалеке, моментально замолчат, едва вы подойдете чуть ближе. В общем, все очень реалистично. Однако из-за этого число NPC пришлось уменьшить почти в десять раз. Зато бездумных пустышек, без толку слоняющихся по городу, как это было в Oblivion, мы не увидим. С каждым персонажем можно поговорить, узнать что-то новое или получить от него задание.

«Разработчики переработали систему искусственного интелекта Radiant AI»

Кстати, об общении – этот игровой аспект разработчики также привели в соответствие с традициями Fallout. Забудьте о длинных моно-


Парень совсем потерял голову

логах Oblivion, персонаж, с которым мы беседуем, никогда не выдаст за раз больше трех строчек текста. Даже когда ему есть что порассказать, NPC сделает это постепенно, разбив информацию на трехстрочечные порции. Если протагонисту задают вопрос, нам, как и положено, предложат список из нескольких возможных ответов. Те из них, которые заведомо ложны или требуют способности убеждать собеседника, будут выделены другим цветом, и для них обязательно укажут вероятность успеха в процентах. Интересно, что на количество вариантов ответа влияют не только интеллект персонажа и его разговорные навыки, но и прочие умения. Так, для специалистов по ремонту или, например, по огнестрельному оружию будет предусмотрена уникальная строка в диалоге.

Но разговоры разговорами, а задания-то надо выполнять, причем это во многих случаях позволяется сделать разными способами. Например, получив глобальный квест по взрыву лежащей посреди города ядерной бомбы, мы можем уничтожить злоумышленников, планирующих такой бесчеловечный теракт, рассказать обо всем шерифу и заработать отличную репутацию или на самом деле взорвать Megaton вместе с его жителями. В процессе выполнения миссий протагонисту придется также спускаться в метро, которым так сильно гордятся разработчики из Bethesda, называя его «подземельем» Fallout. Именно по тоннелям можно добраться из одного города в другой, ну а никакого управляемого героем транспорта в игре не будет.

В метро, порывшись в мусорных контейнерах, герой разживется кучей полезных вещей – от журналов и стимпаков до патронов и оружия. Никто не выкинет на свалку хорошую винтовку, и не мечтайте. Большинство найденных стволов будут нуждаться в починке. Если у персонажа прокачан соответствующий навык, он сумеет разобрать какое-нибудь ненужное оружие из своих запасов и, воспользовавшись полученными запчастями, отремонтировать сломанное. В противном случае придется платить деньги специалисту-NPC. Впрочем, полагаем, умение разбирать предметы захотят развить многие игроки: именно благодаря ему, например, можно будет из коробки для завтрака и взрывчатки, добавив немного бутылочных крышек, сделать отличную осколочную бомбу – специально для голодных противников. А если не желаете марать руки, поручите грязную работу, скажем, роботу-охраннику. Достаточно сыграть в мини-игру на расположенном рядом терминале (легкая победа гарантирована лишь персонажу с развитым умением «наука»), и робот превратит неприятелей в радиоактивный фарш.

Система V.A.T.S. в действии

В темных лабиринтах метро нам повстречаются старые знакомые – супермутанты, особенно опасные потому, что никакой системы подгонки уровня монстров под уровень персонажа не предвидится. В предыдущих играх серии Fallout эти жертвы FEV (Forced Evolutionary Virus) изначально были нейтрально настроены по отношению к герою, по крайней мере в городах. В Fallout 3 при встрече с протагонистом супермутанты сразу попытаются его убить – здесь они станут нашими самыми главными врагами. Паладины Братства Стали тоже окажутся не совсем такими, как раньше. Фанаты помнят, что в первой части можно было получить силовые доспехи (power armor), списанные на склад из-за неприглядного внешнего вида. Ну а в третьем эпизоде броня паладинов напоминает груду ржавеющего металлолома.

Что касается сцен насилия, то, похоже, здесь они будут не настолько жестокими, как в предыдущих частях. Разработчики, памятуя о прецеденте с Manhunt 2, решили не дразнить ESRB: возможности убивать детей, пропаганды наркотиков и вообще ничего, что способно перевести игру из разряда «M» в разряд «AO», мы не увидим. А с нецензурной лексикой все с точностью до наоборот. Наверное, хотя бы тут авторы решили оттянуться: паладины Братства Стали во время боя выражений не выбирают. И, конечно, будет slo-mo с разлетающейся на куски головой врага – это да, всегда пожалуйста.

А как же с наркотиками, ведь это один из факторов, формирующих саму атмосферу Fallout? Как говорят разработчики, возможность использовать стимулирующие вещества будет – герою позволят попробовать mentats, psycho, buffout и другие препараты, вызывающие привыкание, но все прилично и никакой пропаганды! А вот джет (jet) вряд ли появится, ведь в Fallout 2 синтезировали-таки jet antidote.

Как и раньше, у игрока будет выбор: путешествовать в гордом одиночестве или с помощниками. На данный момент создано шесть персонажей, которые не против присоединиться к герою, но одновременно в команду можно взять лишь двоих. Да и об их истинных мотивах и намерениях ничего не известно:

PipBoy 3000 – наш лучший друг

«Можно будет из коробки для завтрака и взрывчатки сделать отличную бомбу»

не исключено, что кто-нибудь из наших товарищей преподнесет нам сюрприз ближе к финалу. Кстати, концовок обещают сделать достаточно много, по крайней мере не меньше десятка, естественно, они будут зависеть от наших действий в ходе игры. Но чтобы геймеры не кусали локти из-за ошибок, совершенных сразу по выходу из Убежища, разработчики собираются основные квесты, влияющие на концовку, выдавать незадолго до финиша.

Во время создания третьей части Fallout (под кодовым названием Van Buren) сотрудники Black Isle успели добавить мультиплеер в проект, который извечно был однопользовательским (не считая Fallout Tactics: Brotherhood of Steel). Впрочем, оценить новшество в действии так и не удалось – проект закрыли. На бесчисленные вопросы по поводу наличия многопользовательского режима в третьей части Fallout специалисты из Bethesda отвечают однозначно: его нет и не будет. Fallout 3 – игра для одного. Даже если бы у Bethesda были права на создание MMORPG во вселенной Fallout (как мы знаем, их сохранила за собой Interplay), по словам разработчиков, они никогда не стали бы этого делать, потому что самое важное в Fallout – сюжет и атмосфера, которым просто нереально уделить должное внимание в многопользовательском проекте.

Зато у моддеров есть повод ликовать – в Fallout 3 планируется реализовать поддержку любительских дополнений. Пока неизвестно, какой инструментарий будет доступен, но сам факт не может не радовать. Ведь модификации к Fallout 1 и 2 выходят и по сей день, а если Bethesda позаботится о моддерском сообществе так же, как при создании серии The Elder Scrolls, то вызовет настоящий бум геймерского творчества.

В Fallout 3 используется немного видоизмененный движок Oblivion. Авторам было непросто переделать код, созданный для фэнтези-игр, под нужды постапокалиптического проекта. Улучшенный алгоритм отображения воды, доработанная физика движка Havok, «подрихтованная» лицевая анимация и технология parallax occlusion mapping, позволяющая отображать реалистичные следы от пуль на стенах и объектах, – вот что успели реализовать программисты за время разработки третьей части. Наряду со сменой дня и ночи появится динамическая погода, а это для данного цикла вновинку. И нам по-прежнему придется переходить из локации в локацию с подзагрузкой – мир Fallot не станет бесшовным.

Игроки, видевшие Van Buren, ожидали, что Fallout 3 хоть и перейдет в 3D, но проекция останется изометрической. К счастью или к сожалению фанатов сериала, но камера в игре предложит нам вид только от первого и третьего лица.

«Любимый многими интерфейс первых двух частей ушел в небытие»

Причем переключаться между ними мы сможем свободно в любое время.

Любимый многими интерфейс первых двух частей ушел в небытие. Теперь HUD состоит лишь из компаса, полоски здоровья, очков действия и количества патронов. Если герой взглянет на NPC, внизу экрана появятся его имя и отношение к протагонисту (нейтральное или агрессивное). Уже не будет окошка с подробным описанием предметов, которые видит наш персонаж. С одной стороны, это и лучше – больше площадь обзора, с другой – мы лишились циничных подробностей первых частей вроде «Супермутант совершил критический промах, и ему оторвало руку». Разработчики считают, что игрок должен сам видеть и чувствовать происходящее, а не доверяться подсказкам.

Особое внимание авторы проекта уделяют музыкальному оформлению: для полного погружения игрока в атмосферу Fallout отобрана пара десятков мелодий середины прошлого века, соответствующих фирменному стилю. Наслаждаться ими можно не только в уютных барах, но и во время путешествий, благо модифицированный PIPBoy настраивается на местные радиостанции. На каждой из них, кстати, будет и свой диджей, радующий слушателей в перерывах между треками, и свои новостные передачи. Ну а игроки, которые не представляют себе Fallout без голоса Рона Перлмана (Ron Pearlman) и его коронной фразы «War. War never changes», могут облегченно вздохнуть – он участвует и в работе над третьим эпизодом. Всего в озвучивании игры задействовано четыре с лишним десятка профессиональных актеров – планируется озвучить все до единого диалоги, а это немалый труд. Но по традиции голоса главного героя мы не услышим.

Итак, чего же нам ждать? «Oblivion с ружьями», как успели окрестить некоторые ресурсы Fallout 3? Не похоже. Однако и от предыдущих игр серии данный проект явно отличается. Создается впечатление, что ребята из Bethesda стремятся угодить всем – и новичкам, которые никогда не видели выжженных пустошей Fallout, и бывалым бойцам с мутантами. Как бы эта попытка угнаться за двумя зайцами не послужила подтверждением известной пословицы…

Star Wars: The Force

«Джордж, мы никогда не поверим, что Звездные Войны могут завершиться, слышишь?»

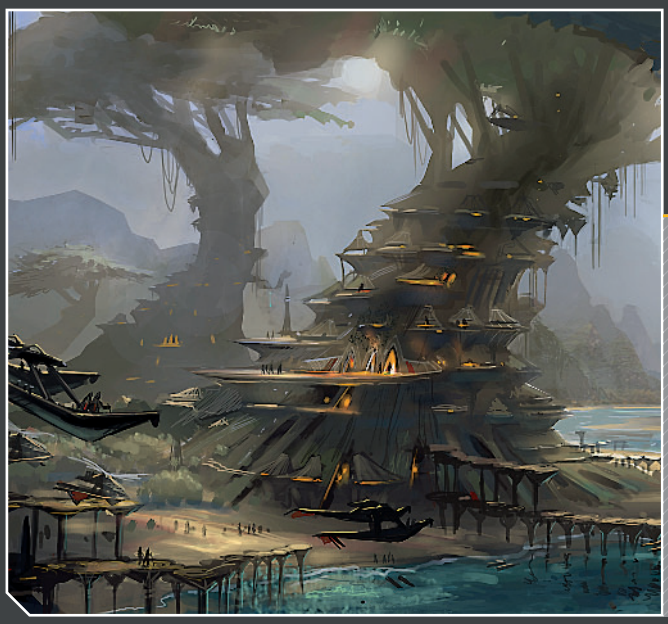
Мыльные войны

Сотрудники закулисья, беззлобно матерясь, снимают с верхотуры смешные бумажные макеты на ниточках, сворачивают в рулон пыльный лист «космоса» и собираются употребить внутрь долго изображавшую астероид картофелину. И без того затянувшаяся сага наконец завершилась. Все вздохнули с облегчением. До встречи в следующем сезоне!

Решительно никто не верит цветущему джентльмену с благообразной бородой, заявляющему, будто это конец. Джордж, мы никогда не поверим, что Звездные Войны могут завершиться, слышишь? Пока ты ставишь очередную решительную точку, несколько десятков профессиональных писателей старательно выводят на первой странице рукописи что-то вроде «Путь Силы. Хроники Империи. А–Д». Читать, а тем более любить это смогут лишь самые невменяемые гики, но книга (ты ведь тоже не сомневаешься?) станет бестселлером. Тематические порталы, телевизионные сериалы,

Unleashed

Андрей Грабельников



Паспорт

Жанр action
Разработчик LucasArts (PS2)/Krome Studios (PS2, PSP)/n-Space (NDS)
Издатель LucasArts
Дата выхода апрель 2008
Web-сайт www.lucasarts.com/games/

О разработчике

LucasArts
Игры Grim Fandango, Gladius, Afterlife, Outlaws, циклы Star Wars, Indiana Jones, Monkey Island, Full Throttle и др.
Web-сайт www.lucasarts.com

Четверть века исполняется в 2007 году компании LucasArts – детищу Джорджа Лукаса, и все это время она неизменно радует нас всевозможными историями на тему Звездных Войн и не только.

Мы строили, строили...

полнометражные мультфильмы, детские конструкторы, настольные игры и радиопостановки с актером, дублирующим Чубакку, – это никуда не денется. А уж тем более когда речь идет об электронных развлечениях.

Тут все очень запущено. Если оставить в стороне геймплей, смущает так называемый сюжет «по мотивам». Альтернативные ветви ведут нас к дополнительному нажатию кнопок, передвижению ящиков и поиску кристаллов – вот и все. Впрочем, у людей, выпускающих игры точно к выходу очередного эпизода, верных до последней запятой сценарию фильма, получается совсем уж невыносимый кошмар. Как ни странно, лучше всех обстоят дела у подрядчиков империи, которую построил Джордж. На ум сразу приходят Jedi Outcast и Knights of the Old Republic. Обласканный множеством колумнистов детский сад под названием LEGO Star Wars ни на что серьезное не претендует, ведь правда?

При упоминании о последней домашней работе внутренней студии LucasArts скепсис стремительно улетучивается. Из The Force Unleashed может получиться действительно стоящая вещь. Во-первых, авторы проекта наконец-то сообразили: идея «bad is good» – это нечто большее, нежели несколько секретных финтов Темной стороны, альтернативная концовка или даже «секретный» Дарт Мол. Да и чтобы стать по-настоящему плохим, игрокам приходилось преодолевать еще и страшный прессинг со стороны гейм-дизайнеров – последним совсем не улыбалось придумывать еще одну полноценную линию прохождения. The Force Unleashed не нуждается в альтернативах: игрок – тайный ученик Дарта Вейдера, время действия – между третьим и четвертым эпизодами, приоритеты – уничтожение недобитого ордена джедаев и свержение Императора. Тут разработчики уцепились за попытку Вейдера умаслить сына: «Вдвоем мы победим Императора и станем

> «Из The Force Unleashed может получиться действительно стоящая вещь»

Жители города, спите спокойно

«Держава Лукаса вкладывает в игру немало средств»

править в Галактике». То есть, с одной стороны, мы таки будем вырезать послушников Ордена красной (непременно!) лазерной шашкой, с другой – продолжим геноцид имперских штурмовиков.

И еще новость: дождавшись от производителей приставок необходимой мощности, разработчики решили «вспомнить о силе Силы». Раньше, видите ли, этого не позволяли технологии. Теперь использовать силовые трюки, к которым прежде обращались по большей части в специально отведенных местах, станет гораздо веселее и как-то, что ли, эпичнее. Судя по роликам, происходящее в игре будет ближе к гротеску в стиле обязательного к просмотру мультфильма «Война клонов», в котором мастер Винду при помощи дружелюбных мидихлориан легко расшвыривал во все стороны армию дроидов и крушил в хлам космические истребители.

В принципе, если отдельно взятый человек разносит имперский звездный разрушитель (такой парящий треугольник размером с микрорайон), как это делает протагонист в тизере игры, то за судьбу встретившихся по пути штурмовиков не стоит волноваться – чуть дальше по ходу ролика наглядно демонстрируется, что с ними может произойти. Клоны в белом пластике разлетаются кеглями во всех возможных направлениях на десятки метров, с чувством впечатываются в стены, придавливаются очень внушительными деталями интерьера, а также погибают множеством других, не менее живописных и изобретательных способов. Еще авторы, всерьез ориентируясь на приставки, позволили объединять силовые фокусы в комбо. Теперь, сложив Толчок силы и Молнию, можно метнуть супостату в лицо молнию не простую, а шаровую. Вообще разработчики небезуспешно пытаются натолкнуть нас на следующую кощунственную мысль: весело проводить время во вселенной Звездных Войн можно и не доставая лазерной шашки.

За многие из упомянутых выше удовольствий отвечают специальные технологии, а их демонстрации (и это настораживает) разработчики уделяют куда больше времени, чем собственно геймплею. Вот Digital Molecular Matter обеспечивает реалистичное поведение материала, из которого сделаны игровые объекты, в том числе, как вы правильно догадываетесь, несчастные штурмовики. Авторы почему-то доказывают состоятельность технологии, швыряясь пресловутыми штурмовиками в перегородки разной степени прочности. Следом идет Euphoria, наделяющая игровых персонажей чуть ли не настоя-

щими мозгами, – от такой процедуры NPC начинают вести себя, почти как здравомыслящие люди. Кстати, эта фишка вроде бы подрабатывает еще и в очередной игре про Индиану Джонса (что неудивительно), и в проектах Rockstar (что внушает оптимизм). В параде достижений научно-технического прогресса неизменно участвует и очередная итерация физдвижка Havok. Впечатлились? Так-то!

А вот еще один добрый знак: в отсутствие, видимо, более серьезных объектов для инвестирования, держава Лукаса вкладывает немало средств в The Force Unleashed. Уйма денег на рекламную кампанию – само собой. Пристальный надзор и личное участие отца-прародителя – на этот раз, кажется, нам не врут. К моменту выхода игры (пока карандашом обведите «апрель 2008») приурочен выпуск такой массы сопутствующих товаров, что начинает казаться, будто на подходе очередная часть звездного «мыла». Во-первых, австралиец Шон Уильямс, знакомый самым истеричным поклонникам «Войн» по книгам из цикла «Еретик Силы», готовит соответствующий роман. Во-вторых, издательство Palace Press, в свою очередь, заводит ротационные машины: в печать отправляется многостраничная The Force Unleashed: Art of the Game – книга, как вы сами понимаете из названия, представляющая для всех людей доброй воли куда больший интерес. А небезызвестная компания Hasbro порадует ярых фанатов дорогостоящими пластиковыми фигурками по мотивам – это три. Анонсирована даже сопутствующая игра (игра к игре – представляете!) для Nintendo DS. Плюс, конечно, всякая мелочовка: комиксы, майки, брелочки и т. д.

Однако на фоне всей этой эффектно раздуваемой праздничной шумихи, призванной вселить в нас железобетонную уверенность в том, что The Force Unleashed никоим образом не может получиться плохой, пока непонятно, как же выглядит сама игра. Мы знаем имена актеров, озвучивающих главные роли, держим в уме локации, ожидающие нас весной, и массу другой информации, которой предстоит утешаться ровно до тех пор, пока авторы не прекратят выкладывать шикарные арты и обработанные мощными напильниками ролики, а разродятся хотя бы одним настоящим скриншотом. Вот тогда и посмотрим.

«На фоне этой шумихи непонятно, как выглядит игра»

На этом пейзаже явно не хватает Героя

Condemned 2: Bloodshot

Марат Баширов

Добро с кулаками

Эта игра от Monolith стала очередной любимицей ESRB. Цензоры пообещали сиквелу Condemned рейтинг «Adults Only», что означало неминуемую отправку на полку, особенно с учетом прецедента с Manhunt 2.

К счастью, издатели из SEGA вовремя спохватились, поручив главному продюсеру Condemned 2: Bloodshot вырезать все сомнительные фрагменты проекта. Недрогнувшей рукой Константин Ганзопулос (Constantine Hantzopoulos) убрал из игры излишне натуралистичную расчлененку – точно так же, как в свое время стер весь секс в американской версии Indigo Prophecy. Благодаря этому action получил желанный рейтинг «Mature» (17+) вместе с шансом без проблем выйти весной 2008 года.

Оригинальная Condemned: Criminal Origins – одна из первых игр, выпущенных на платформе Xbox 360. Авторы проекта, вдохновленные классикой «кино про манья-

«Недрогнувшей рукой Константин Ганзопулос убрал из игры излишне натуралистичную расчленёнку»

Надо, надо умываться по утрам и вечерам...

Паспорт

Жанр FPS/horror
Разработчик Monolith Productions
Издатель SEGA
Дата выхода весна 2008
Web-сайт нет данных

О разработчике

Monolith Productions
Игры F.E.A.R., Shogo, Condemned: Criminal Origins, Tron 2.0, цикл No One Lives Forever, серия Blood
Web-сайт www.lith.com

Работы Monolith Productions, основанной еще в 1994 году, хорошо известны любителям шутеров. В 2004-м компания перешла под крылышко Warner Bros., но выпущенная ею там MMORPG The Matrix Online долго не протянула.

Хозяйка, вот его рука! Сердце принесу завтра

ков» («Семь», «Молчание ягнят»), создали трагическую историю об агенте ФБР. Преследуя жестокого серийного убийцу, главный герой сталкивается с обезумевшими жителями странного города и таинственными галлюцинациями. Финал этого высоко оцененного критиками приключения, как и в большинстве подобных случаев, оказался довольно мрачным и не предполагал появления главного героя в продолжении.

Однако, как показывает практика, по воле продюсеров даже трижды мертвые киноиконы встают из могил и как ни в чем не бывало маршируют прямиком в сиквел. Не избежал этой участи и Итан Томас (Ethan Thomas). Спустя год после событий первой части мы находим старого приятеля не в лучшем состоянии. Он злоупотребляет алкоголем, много ругается, редко посещает душ и слышать не хочет о работе в ФБР. Узнав о том, что его бывший напарник внезапно исчез, протагонист все-таки решает тряхнуть стариной и взяться за расследование. Если в Criminal Origins мы вынуждены были помогать во многом сомневающемуся человеку, то в сиквеле нас ждет уже совсем другой герой – злой, играющий по своим правилам и полагающийся, по его словам, только на собственные кулаки.

«Спустя год мы находим старого приятеля не в лучшем состоянии»

Первая часть дилогии предлагала нам довольно оригинальную смесь из неспешного изучения места преступления (с помощью многочисленных приборов, разумеется) и планомерного избиения обезумевших отбросов общества разводными ключами и водопроводными трубами. В сиквеле action-элементов станет намного больше, а вот эксперименты в области судебной медицины приобретут опциональный характер. Сами разработчики выделяют в боевой системе Bloodshot несколько основных компонентов. Первый из них – рукопашный бой. На нижние «курки» контроллеров назначаются удары левой и правой рукой, что должно добавить сражениям реалистичности. Второй – разборки с применением кирпичей, монтировок, досок, бильярдных

«Авторы игры сумели поднять интерактивность окружения на более высокий уровень»

шаров, бутылок и пр. Не слишком эстетичный, но вполне действенный способ донести до оппонента свою точку зрения. Третий вариант – применение последовательных комбинаций ударов. Больше всего это похоже на схватки с боссами в God of War. В нужный момент пользователю предстоит в определенном порядке нажать на несколько клавиш, благодаря чему главный герой сможет увернуться от летящего в него тяжелого предмета, провести контратаку, нанести мощный специальный удар и т. п.

Не забыли и о декорациях. Авторы игры, по отзывам видевших презентацию на E3, сумели поднять интерактивность окружения на более высокий уровень. Перед тем как противник испустит дух, его можно сбросить в мусорный бак или разбить его головой телевизор. Уцелела и возможность поджечь бомжа, который швырнул в вас бутылкой с недопитым виски и попутно облился горючей жидкостью. Создатели также предусмотрели использование огнестрельного оружия, отличающегося повышенной убойной силой (помните об этом, когда наткнетесь на очередного босса). Способов жестокой расправы предостаточно. Это совсем не удивительно, ведь над Condemned 2 трудятся люди, создавшие знаменитую игру Blood, где разрешалось пинать ногами, как мячик, оторванную голову ожившего мертвеца и поджаривать врагов с помощью дезодоранта и зажигалки.

Впрочем, несмотря на улучшение навыков уличного боя, Итан не забыл, как проводить расследования. Для успешного решения криминалистических задач прежде всего нужно научиться использовать различные приспособления и внимательно обследовать уровни. К примеру, если вы обнаружили труп человека, необходимо определить его пол, возраст, профессию и так далее в зависимости от ситуации. Сделать это можно, рассмотрев и сфотографировав лицо и одежду покойного. Затем надо выяснить причину смерти. Используя соответствующее оборудование (список действительно огромен, нашлось место даже для спектрометра), вы определяете характер ранений и пр. Под занавес следует осмотреть место преступления. Посветите специальным фонариком – увидите стертый кровавый след, свидетельствующий о том, что тело перемещали. Если все будет выполнено правильно, вас ждет коротенький 30-секундный «ролик-прозрение», показывающий, как преступление произошло на самом деле.

Заметим, что любителям драк и стрельбы теперь совершенно не обязательно тратить много времени на поиск улик. По словам продюсера Condemned 2: Bloodshot Дэйва Хасла (Dave Hasle), игрок сам решает, как часто ему стоит корчить из себя героя телесериала «CSI: Место преступления». Между тем набрать тысячу achievement points без криминалистики не получится. К тому же за успешно проведенное расследование вам дадут доступ к одному из 33 апгрейдов, среди которых есть смертоносные ботинки с шипами и полицейский «тазер» (бьющий на 5 метров электрошок).

Bloodshot интересна не только сочетанием интеллектуальных детективных загадок и жестких боев. Неоспоримым достоинством проекта является специфический стиль, заставляющий вспомнить черно-белые графические новеллы Фрэнка Миллера. Действие игры разворачивается не в реальном, а в несколько измененном мире, что накладывает определенный отпечаток на визуальную составляющую игры. Рассказывая о графических возможностях движка, разработчики с энтузиазмом сыплют техническими терминами (новая система шейдеров, HDR), но при этом картинка сиквела выглядит откровенно устаревшей, напоминая пейзажи малобюджетной Penumbra. Не знаем, в чем именно

Плохо выглядишь, мужик

кроется причина подобного казуса, но надеемся, что до весны Monolith сумеет немного улучшить ситуацию.

Впрочем, даже без значительных графических обновлений игра прекрасно передает атмосферу разрушения и постепенного упадка заброшенного города. В первой части мы могли спуститься в полуосвещенные станции метро, походить по закрытым школам и разгромленным библиотекам. В продолжении геймеров пустят на громадную, заваленную мусором баржу, фабрику по производству кукол, ржавеющую верфь и др. Завершая разговор о местных декорациях, необходимо вспомнить об огромном количестве предметов, разбросанных по уровням. Такие вещи могут не только послужить оружием, но и стать ключом к решению загадок. Так, телевизоры, расставленные в самых неожиданных местах, находятся там совсем не случайно. Поиграйте немного с антенной – и настроитесь на странную передачу, которая поможет пролить свет на сюжетные тайны. Несмотря на общую линейность, на уровнях вы обнаружите множество скрытых комнат и секретов. Внимательных геймеров будут всячески поощрять.

Condemned 2: Bloodshot более не ограничивается исключительно однопользовательским контентом. Глотком свежего воздуха должен стать режим под кодовым названием *Hobo Fight Club* – своеобразный аналог *survival* из файтингов. Когда разработчики тестировали искусственный интеллект и занимались балансом оружия, была создана специальная арена. На нее выпускали большое количество виртуальных бомжей, с которыми сражался главный герой. Авторам так понравилось это развлечение, что они решили вынести его в отдельную мини-игрушку – эдакий skirmish для любителей кровавой расправы. Выставляете количество оппонентов, типы доступного оружия – и немедленно отправляетесь на арену удовлетворять кровожадные инстинкты.

Еще одним отличием от оригинала станет многопользовательский режим. В Bloodshot предусмотрено несколько вариантов сетевой игры. Точно известно о существовании классического *deathmatch*, кооперативного режима и непонятного *Circle of Death*. Кросс-платформенной совместимости не будет, и это совсем не удивительно – ведь игра выходит на Xbox 360 и PlayStation 3. Надеемся, что, как и в случае с первой частью, проект позже перенесут на PC.

На данный момент сиквел Condemned уже не кажется нам исключительно survival horror. Игра явно стала ближе к чистому боевику, но, как показывает практика (Resident Evil 4), в некоторых случаях это даже полезно. Condemned 2: Bloodshot вряд ли сможет конкурировать с современными шутерами по уровню технического исполнения, однако Monolith и SEGA делают ставку не столько на привлекательность картинки и спецэффектов, сколько на атмосферу, стиль и разнообразие. Не исключено, что сиквел окажется достойным оригинала. Впрочем, один момент уже безвозвратно упущен – прославившийся после сериала «Герои» актер Грэг Грюнберг (Greg Grunberg) больше не вернется к роли Итана Томаса.

«На данный момент сиквел Condemned уже не кажется нам исключительно survival horror»

day - .com
НЕУДЕРЖИМЫЙ
Хочешь получить ПК на базе Intel® Core™ 2 Duo?
Тогда вперед!
КИЕВ
ДОНЕЦК
ЛЬВОВ
ДНЕПР*
ХАРЬКОВ
ОДЕССА
1 Зарегистрируйся на сайте и размести фото/ видео/ макет для дизайна ноутбука в соответствующем разделе.
2 Организуй активную поддержку своего творения среди друзей. Их голоса на сайте - твой шанс получить один из 7 ПК на базе Intel® Core™ 2 Duo.
3 6 ПК получат участники, чьи фото/ видео/ макет будут признаны лучшими по результатам голосования. 6 городов - 6 победителей.
4 Обладателем 7-го ПК станут участники, работы которых будут признаны лучшими по мнению компетентного жюри.
intel Core 2 Duo inside
www.day-x.com
*Днепропетровск

Postal III

Александр Чепелев

Помятые банки под столбами, тусклые цвета – идеальная среда для нашего героя

Первый супергерой из Аризоны

Это даже не трэш. Это Postal. Фонтаны крови, отрубленные конечности, мольбы о пощаде под едкие шуточки… Действительно, все слишком жестко для обычного трэша.

Десять лет прошло с тех пор, как вышел первый эпизод цикла Postal. Много разумного-доброго-вечного было сделано в те годы, много человек, ни бельмеса не смыслящих в компьютерных играх, успели обвинить RWS во всех смертных грехах, требуя запретить проект. Политики, толстяки, почтальоны, геи – все отметились. Однако теперь Винс Дези, отец Postal, говорит таким людям «Спасибо!» (со списком благодарностей можно ознакомиться на *www.postalnation.net*). Ведь именно благодаря им в Postal 2 появились фразы вроде «Игры несут зло! Игры сводят нас с ума!» и золотая статуя политика у входа в банк. А наилучшая награда, которую Винс когда-либо получал (по его собственному признанию), – возглас сенатора Джо Либермана «Postal – самое отвратительное, что есть в американской культуре!»

И вот теперь, через пять лет после выхода второго эпизода, авторы трудятся над третьим, и даже привлекли к его разработке российскую компанию «Акелла», несмотря на то что предыдущая попытка перенести американский черный юмор на плодородную русскую почву оказалась не слишком удачной.

Сама RWS отвечает по большей части за написание сценария и за руководство процессом разработки. Когда ребята из «Акеллы» хотят внести в проект свои идеи – отсылают их в RWS на одобрение.

Действие Postal III развернется в городке Катарсис, ведь любимый Парадиз-сити взорван атомной бомбой в финале «Postal 2: Апокалипсис». Кроме знакомого по прошлой части Чувака (Postal Dude), появится второй играбельный персонаж – девушка Postal Babe, чья внешность списана с модели Playboy Дженнифер Валкотт (*www.jenniferwalcott.com*). Страшно себе даже представить, на что способна симпатичная блондинка, вооруженная серп-нунчаками или злобным барсуком (да-да, читайте дальше, будет и такое в нашем широком арсенале). Бойтесь, Экологические террористы, Маньячные монашки и злобный Талибан, мы покажем вам, как должна выглядеть настоящая политическая сатира.

Впрочем, если вдруг по нелепой случайности поклонники серии Postal не захотят проливать слишком много крови и заявят, что они предпочитают решать проблемы словами, а не кулаками, нежадные разработчики из RWS им это позволят. Кстати, еще во второй части обещали возможность пройти игру в режиме абсолютного пацифиста (какое там! соврали), но теперь, надеемся, все всерьез. У нашего альтер эго появится широкий выбор: он может стать добрым, злым или безумным. Чтобы подогреть интерес фанатов к первому пути развития, им предлагают своеобразную приманку: те, кто останется верен идеалам добра и

«Фетиш миллионов – огромный мир – обещают и в Postal III, причем в комплекте со всепоглощающей интерактивностью»

Тихий час

И все-таки крови маловато

Паспорт

Жанр кровавая баня/TPS
Разработчики Running With Scissors/«Акелла»
Издатель Running With Scissors
Дата выхода IV квартал 2008
Web-сайт www.gopostal.com

О разработчике

Running With Scissors
Игры серия Postal
Web-сайт www.gopostal.com

Скандальная команда из Аризоны, созданная в 1997 году. Ее дебютный проект Postal считают самой безумной игрой в мире. Основатель компании Винс Дези – прекрасный человек, растит сына, любит животных и матерится через слово.

справедливости, смогут в конце игры стать претендентами на пост президента США. Ну а те, за кем тянется след из отпиленных голов и выпущенных кишок, в финале превратятся в серийных убийц или экологических террористов. Даже для нашей собачки предусмотрена альтернатива: она овладеет искусством не только грызть ноги прохожих, но и быть по возможности милым домашним животным. А в самом начале игры всех поголовно заставят пройти обучение (сделано по просьбам трудящихся).

Фетиш миллионов – огромный мир – обещают и в Postal III, причем в комплекте со всепоглощающей интерактивностью. Сто пятьдесят различных персонажей, тысячи диалоговых линий – эти цифры никого не оставят равнодушными. К тому же, так как разгуливать по вышеупомянутому огромному миру на своих двоих утомительно, появится транспорт. Как заверяют, «оригинальный и безумный», хотя обычные машины тоже будут.

Если вы предвкушаете удовольствие от встречи с героями предыдущих частей сериала, знайте: и плюшевый талисман Кроччи, и Чемп, и даже многострадальный Гари Колман (правда, на короткое время) навестят Postal III. Тех, кто хотел бы увидеть тут побольше героев светских хроник, тоже порадуют – в игру запихнут кучку звезд шоу-бизнеса и моделей Playboy. Хотя пока не сообщают, каких именно, – думаем, уговорить знаменитостей окажется довольно сложно. Зато известно, что в этом шапито засветятся две русские звезды. Мы уже готовы предложить кандидатуры потенциальных

«В этом шапито засветятся две русские звезды»

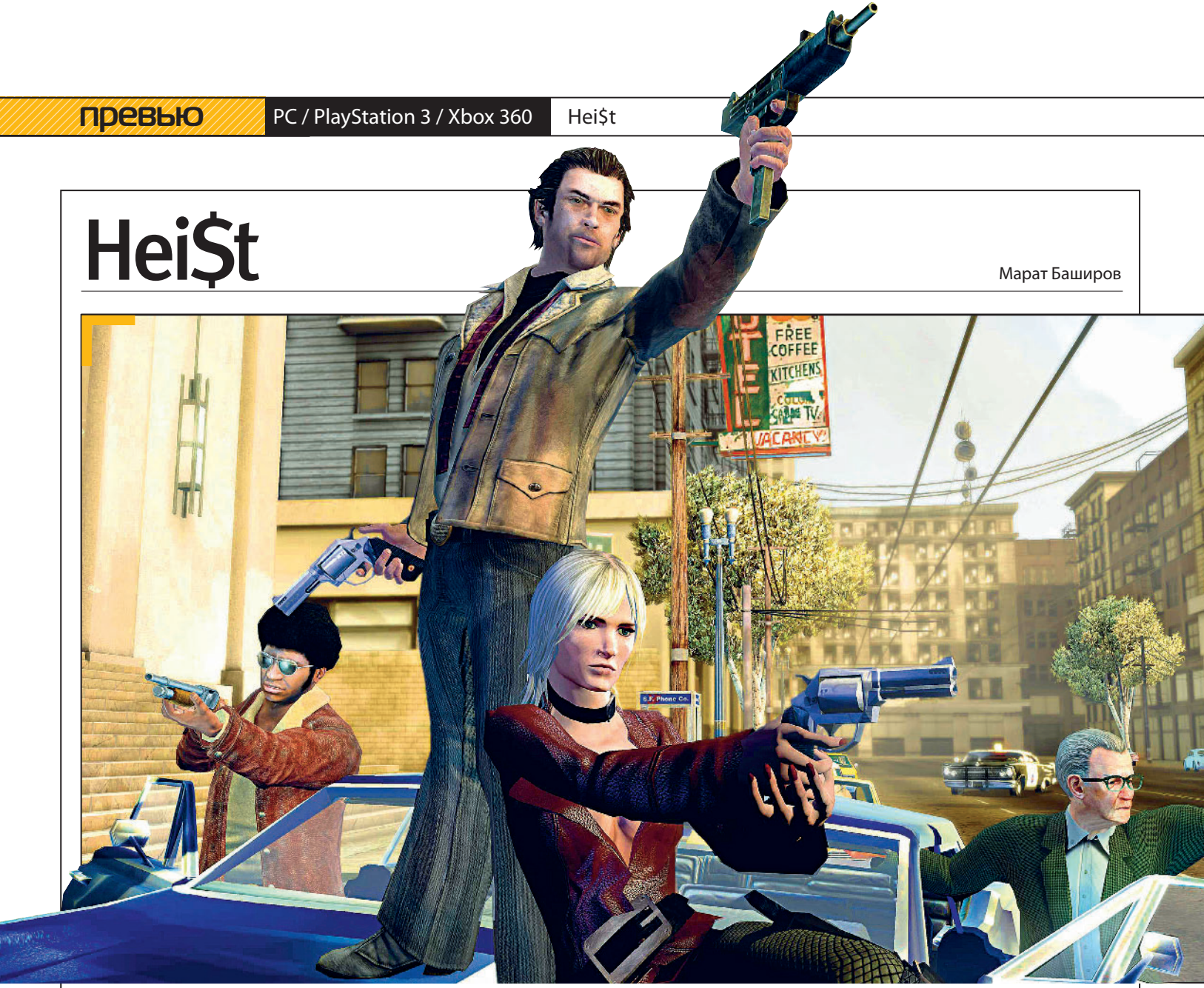
жертв: Тимати и Ксюша Собчак – они, во-первых, рады любому пиару, а во-вторых, их никому не будет жалко. Даже тогда, когда по-прежнему экстравагантный Чувак задействует вышеупомянутый серпнунчак и «идейного наследника» кошки на дробовике – злобного барсука. Позитивность последнего устройства в том, что в процессе его использования ни один барсук не пострадает: животное надо направить на неугодных, оно примется скрести лапками, от чего жертвы падают на землю и захлебываются красной жижей. Простенько и с традиционным для серии вкусом. Продолжить кровавые похождения можно в мультиплеере – с новыми яркими режимами. Какими? Не разглашается. Не исключено, что авторы и сами еще не решили.

Графику куют на движке Source, и выглядит она пока… неоднозначно. В недавнем геймплейном ролике были показаны автостоянка и ночной клуб Brazilia. Окружающее пространство прорисовано с любовью к деталям, стильно, в духе прошлых частей. Модель Чувака (вид от третьего лица) выглядит даже чуточку нуарно благодаря игре света и тени на плаще. А вот прохожие – куклы с лицами из «Как достать соседа 3: В офисе». Передвигаются они подобно роботам-призракам, а после смерти иногда застревают в объектах точно так, как их коллеги из предыдущей части, при этом характерно дергаясь. Зато музыка отличная – в лучших традициях второго эпизода. Карнавальная, утрированно милая и похожая на смесь мелодий Шарля Азнавура с песенками из «Чип и Дейл спешат на помощь».

В общем, специфический проект для специфической аудитории, можно сказать, от законодателей жанра. Фанатам Postal предстоит ждать еще целый год, вычеркивая числа в настенном календаре с портретом Чувака, а до тех пор утешаться столь же неоднозначным шедевром от Уве Бола.

Hei$t

Марат Баширов



Hei$t

Начать карьеру виртуального вора и грабителя проще простого – этому научат GTA Vice City, The Godfather, Safecracker, Stolen, да хоть тот же Thief. Однако inXile обещает подойти к вопросу максимально серьезно и выпустить не просто игру, а практически симулятор бандита.

Действие развернется в Сан-Франциско конца 60-х годов прошлого столетия. Главным героем повествования выступит Джонни Саттон (Johnny Sutton), недавно отсидевший срок в исправительном учреждении. Следуя по стопам своего отца, погибшего во время попытки ограбления, он хочет прославиться, опустошив местное отделение Монетного двора США.

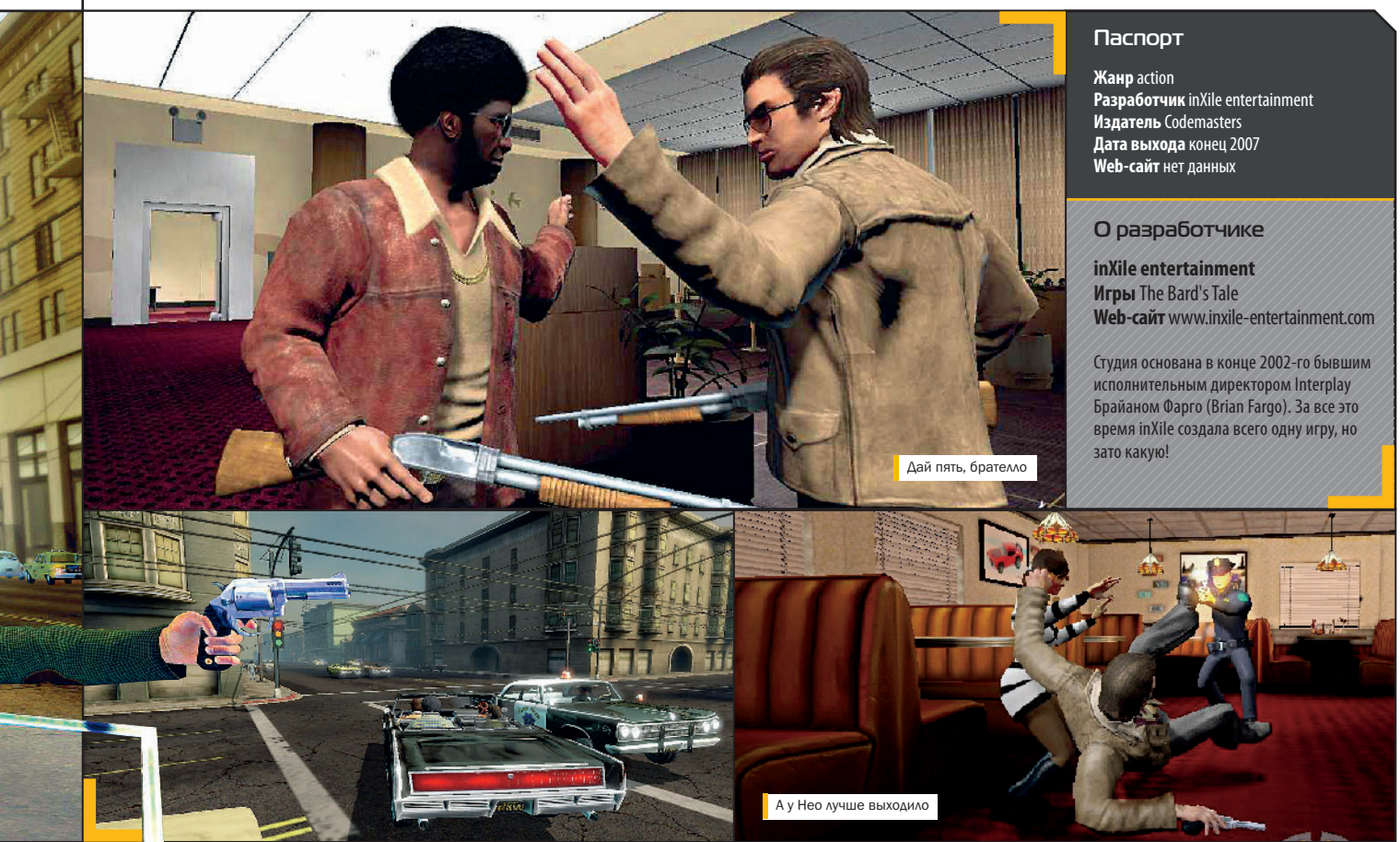
Разумеется, сразу соваться в столь серьезное заведение мы не собираемся, хотя доступ к нему будет открыт с самого начала. Прежде чем посягать на государственные деньги, стоит попрактиковаться на более доступных целях, а также заручиться поддержкой нескольких специалистов. Совершенно очевидно, что взять приступом даже слабо защищенный филиал третьесортной ювелирной конторы без профессиональной команды не получится. Если Дэнни Оушену для осуществления своего дерзкого плана понадобилось сразу одиннадцать человек, то Джонни обходится меньшими силами. Наиболее колоритным ассистентом главного героя можно считать Крамба (Crumb) – огромного негра с прической афро. Не менее интересен и шофер Кид (Kid) – несмотря на свой преклонный возраст, он виртуозно водит автомобиль и одновременно палит из пистолета. Наверное, одним из самых важных помощников является усатый очкарик-медвежатник по кличке Крэкер (Cracker), способный вскрыть даже самый мощный сейф. На пути Саттону-младшему встретятся также обворожительная красавица-блондинка, спецумения которой пока остаются для нас загадкой, и таинственный дядюшка Сол (Sal), снабжающий героя необходимыми сведениями.

На первый взгляд может показаться, что inXile entertainment делает очередной клон GTA III в яркой стилистике 60-х, однако, по словам главного дизайнера проекта Шона Паттона (Sean Patton), это никоим образом не соответствует действительности. С самого начала геймеры попадают в несколько видоизмененную виртуальную копию Сан-Франциско и могут в буквальном смысле слова идти куда угодно. Для продвижения к заветным миллионам и гангстерской славе по пути необходимо просто регулярно производить набеги на банки, стрип-клубы, кафе, сухогрузы и, конечно же, грабить отдельных особо успешных капиталистов. Бродя по улицам города, можно также взяться за выполнение дополнительных заданий, заняться обучением «персонала» и поиском интересной информации.

Как и к любому другому занятию, к ограблению банков следует приступать после тщательной подготовки. Прежде чем идти на дело, стоит хорошенько посидеть над схемами постройки, выяснить, кто включает сигнализацию, понять, с какого входа лучше всего пробираться внутрь, определить количество охранников и т. п. Важных вопросов очень много. Макс Кауфман (Michael «Maxx» Kaufman) из inXile утверждает, что мы даже сможем покопаться в грязном белье одного из сотрудников банка и заставить его помогать нам.

Впрочем, сколько бы времени ни было потрачено на подготовку, основная задача геймеров – эффективно и своевременно осуществить на

«Одним из самых больших минусов проекта на данном этапе нам представляется графика»



Дай пять, брателло

А у Нео лучше выходило

Паспорт

Жанр action
Разработчик inXile entertainment
Издатель Codemasters
Дата выхода конец 2007
Web-сайт нет данных

О разработчике

inXile entertainment
Игры The Bard's Tale
Web-сайт www.inxile-entertainment.com

Студия основана в конце 2002-го бывшим исполнительным директором Interplay Брайаном Фарго (Brian Fargo). За все это время inXile создала всего одну игру, но зато какую!

практике все задуманное. В принципе никто не запрещает нам ворваться в банк, расстреливая всех подряд, однако не удивляйтесь, если через пять минут после начала мясорубки в гости заглянут группа захвата, ФБР, Национальная гвардия и полиция Монетного двора США. Представители правоохранительных органов тут ничуть не уступают в прыти и меткости агенту Смиту из культовой кинотрилогии, так что встреч с ними следует избегать. Чтобы сигнализация не сработала раньше времени, Джонни и его команде стоит поменьше стрелять и побыстрее наполнять деньгами пластиковые мешки. Если же кто-то из подчиненных вдруг начнет вести себя особенно агрессивно, ему разрешается отвесить подзатыльник, сопроводив действие понятными комментариями. Отличившегося соратника можно и похвалить. Несложный метод кнута и пряника позволит выдрессировать искусственный интеллект до идеального состояния.

После того как все деньги собраны, а звуки сирен уже совсем близко, мы просто прыгнем в автомобиль и пустимся наутек. Побег – третий важный этап ограбления. Не важно, убили мы кого-то или нет, за нами все равно будут мчаться ребята в синей форме. Тут успех зависит от авто и водительского мастерства. Машину, кстати, можно модифицировать, перекрашивать, улучшать, как и положено. Впрочем, даже если мы стали счастливым обладателем самого мощного и быстрого транспортного средства в мире, без хитрости на дороге не обойтись. Геймерам предстоит объезжать полицейские кордоны, срезать путь по темным переулкам, заставленным мусорными баками, просить членов профсоюза городских сборщиков мусора блокировать шоссе перед преследователями или провоцировать хиппи на проведение демонстраций в нужное для нас время. Пути отхода необходимо готовить заранее, а значит, стоит предварительно парочку раз проехаться по будущему маршруту отступления и ознакомиться с его особенностями.

Обилие планирования в Hei$t может отпугнуть привыкших к быстрому и динамичному геймплею игроков, хотя разработчики уверены, что скучно не будет. Нам не придется десятки раз выполнять одну и ту же миссию, пользуясь методом проб и ошибок. Закрывшиеся внезапно двери разрешат взорвать, чересчур прыткого охранника – пристрелить, а надоедливые камеры – отключить. В такие моменты калифорнийцы обещают нагнетать невероятное напряжение. Главное – не паниковать. От того, насколько успешными окажутся наши противозаконные действия, будет зависеть репутация команды. Слишком большая любовь к применению огнестрельного оружия заставит менеджмент банков усиливать охрану, а вкладчиков – носить с собой револьверы. Если же вы покажете себя как истинный профессионал, создадите себе лучшие условия для следующего дела. Всего в игре имеется около двадцати банков, пять из которых придется посетить обязательно по сюжету, так что простора для фантазии предостаточно.

Одним из самых больших минусов проекта на данном этапе нам представляется графика. Пустынные улицы, серые текстуры, мультяшные спецэффекты и угловатые машины пристойно смотрелись бы на PS2, но для платформ следующего поколения стоит нарисовать картинку посимпатичнее. Скидку можно сделать на то, что пока работы еще не завершены, а значит, шансы улучшить графику есть, ведь в основу положен Unreal Engine 3. Сама же идея симулятора банковского грабителя в стилистике 60-х под аккомпанемент The Doors и Джимми Хендрикса кажется нам чрезвычайно занимательной, особенно с учетом того факта, что проект по фильму The Heat от Gearbox приказал долго жить.

Марк Рейн

Марк Рейн (Mark Rein), вице-президент компании Epic Games, человек, который знает все о сериале Unreal и о технологии Unreal Engine, отвечает на вопросы Gameplay.

«Наша задача – помогать разработчикам делать отличные игры»

Вы говорили: Unreal Tournament очень популярна в Германии. Но там достаточно строгие правила относительно насилия в играх. Скажите, не возникало ли у вас проблем из-за этого?

В принципе Unreal Tournament III не будет так уж сильно отличаться от предыдущих частей, думаю, и с ней проблем не возникнет. Множество немецких геймеров хорошо знают и любят наши игры, и, уверен, им не придется покупать UTIII из-под полы.

Почему вы сменили название Unreal Tournament 2007 на Unreal Tournament III?

Это уже третье поколение Unreal Tournament, и нам не хотелось, чтобы игру отнесли к предыдущему (UT 2003, UT 2004). Кроме того, проект выходит в конце 2007 г., а не в начале, и в названии мы стремились подчеркнуть – игра совершенно новая. Мы рассматривали два варианта – Unreal Tournament 2008 и Unreal Tournament III – и остановились на втором. Уверен, проект будет актуален и через год, и через два.

Epic поддерживает моддерское комьюнити, а вы не боитесь, что геймеры-умельцы поставят вас в ситуацию, аналогичную той, в которой оказалась Take-Two после скандала с Hot Coffee.

Не боюсь, никто так раньше не поступал, а моды для UT создаются уже не первый год. Кроме того, не пользователи сделали ту самую скандальную сцену, они просто сумели открыть ее в игре.

Украинская компания Vogster уже лицензировала вашу технологию для своей MMORPG CrimeCraft. Unreal Engine 3 действительно настолько гибкий?

Да, разумеется. Нашу технологию применяют для создания и RPG, и action, и MMOG, как вы уже упомянули. Кстати, я только что видел новый многопользовательский проект Sony, также на основе UE3. Midway на базе этого же движка делает спортивные игры, да и победитель в номинации Best Xbox Live! Arcade Game на E3 в нынешнем году тоже основан на Unreal Engine 3. А вспомните моддинговый конкурс Make Something Unreal – пользователи для него делали не только шутеры. И вот увидите, когда мы объявим конкурс, но уже для Unreal Engine 3, ситуация повторится – будет множество игр самых разных жанров.

О чем, на ваш взгляд, разработчики должны думать в первую очередь – о геймплее или о технологиях?

Я не стал бы располагать их в какой-то последовательности. Когда у вас есть готовая технология – редактор, движок, система скриптования, физика и т. д., вы можете сразу приступить к созданию геймплея. Нет необходимости долго ждать, пока вы увидите воплощение своих идей.

Вы упомянули, что собираетесь проводить еще один конкурс Make Something Unreal…

Конечно, предыдущий был феноменально успешным. Мы пока не сообщали деталей, но конкурс будет непременно. Как и раньше, с отличными призами.

А у создателей лучших модов есть шанс быть принятыми на работу в Epic?

Да, знаете, команда, которая трудилась над UT 2003, наполовину состояла из моддеров. Более того, Стив Полг (Steve Polge), один из владельцев нашей компании, сделал в свое время мод Reaper Bot для Quake.

Многим студентам украинских технических вузов интересна игровая индустрия. Как вы думаете, создание модов – хороший способ влиться в нее?

Это отличный способ, пожалуй, один из лучших. Недавно я понял, что примерно для 300 человек (возможно, эта цифра еще выше) карьера в игровой индустрии началась с написания модов для Unreal. Но мы хотим, чтобы таких людей стало больше. Работа с нашей новой технологией, которая намного популярнее предыдущей, поможет человеку освоиться с азами создания персонажей и уровней, использования системы материалов, скриптования и т. д. Уверен, для моддеров открывается масса возможностей.

Вы раньше работали в id Software. Расскажите, чем именно вы тогда занимались?

Я был бизнесменом, помогал играм id Software попасть на полки магазинов.

То есть ребята делали геймплей, а вы – деньги?

Именно так (*смеется*). Я делаю деньги. Это моя работа, и мне она очень нравится. Кстати, нас таких в Epic двое – я и Джей Уилбур (Jay Wilbur), второй вице-президент. И Джей тоже в свое время был CEO в id Software.

Вы не планируете делать однопользовательские игры под брендом Unreal?

Пока нет, но ведь в UTIII можно играть одному. Сейчас у нас и так достаточно проектов: Gears of War, UTIII плюс недавно мы купили польскую студию People Can Fly, и она тоже делает игру. Не думаю, что в ближайшие два-три года вы увидите однопользовательский продукт со словом Unreal в названии.

Надеемся, People Can Fly нас порадует.

Непременно, мы уже показывали кое-какие наработки издателям. У ребят получается просто отличный проект. Кстати, расскажу, как вышло, что мы их купили. В своем письме мне они написали, что хотели бы лицензировать Unreal Engine 3. Мы отреагировали приблизительно следующим образом: «Те самые поляки, которые создали Painkiller, хотят использовать наш движок?! Да, да, конечно!» Мы очень уважаем этих разработчиков и в восторге от их игры. Отправили им технологию, и спустя четыре-пять недель нам показали прототип. Это было феноменально, по качеству почти как Gears of War, а сделано всего за месяц. Мы сразу заключили с поляками контракт на создание карт для PC-версии Gears of War. Начали работать, и все пошло очень хорошо. Тогда мы предложили ребятам объединиться – я думаю, вместе People Can Fly и Epic могут достичь большего, чем каждая по отдельности. И мы купили контрольный пакет.

Складывается впечатление, что основная задача вашей компании – помогать студиям-разработчикам.

Конечно, нам очень нравится работать в игровой индустрии, мы сами создаем игры и понимаем потребности независимых студий. Стараемся постоянно поддерживать контакт с другими командами, узнавать, чем они занимаются, чем живут, что им в данный момент необходимо и можем ли мы как-то помочь. Вы правы, наша миссия – помогать разработчикам делать отличные игры. Ну, и может быть, у нас получится при этом заработать пару-тройку долларов (*смеется*). Это называется карма. Кстати, в большинстве случаев мы по контракту получаем процент от прибыли или роялти, а значит, если у разработчиков дела идут хорошо, то и мы не в убытке. И даже если студия заключила с нами договор на покупку движка на фиксированную сумму, мы стараемся ей как-то помочь в надежде, что она будет использовать нашу технологию и дальше для других проектов. Сотрудники Epic прилагают все усилия не только для создания отличных игр, но и для поддержки наших лицензиатов. Мы предоставляем им качественную технологию и профессиональные консультации. И, думаю, будем это делать и дальше.

ITC PUBLISHING

ПОДПИСКА

Наши менеджеры ответят на ваши вопросы по телефону:
(044) 331-04-09,
(044) 496-34-69
или e-mail:
sveta@itc.ua,
oksana@itc.ua

ежемесячник

www.dpk.com.ua

индекс 22615
*15,40 грн/мес с DVD
индекс 23679
*9,60 грн/мес без DVD

ежемесячник

www.gameplay.com.ua

индекс 92493
*14,20 грн/мес с DVD
индекс 92494
*8,90 грн/мес без DVD

ежемесячник

www.dfoto.com.ua

индекс 08433
*15,50 грн/мес с DVD
индекс 91406
*10,70 грн/мес без DVD

ежемесячник

www.mobility.ua

индекс 91101
*7,50 грн/мес

ежемесячник

www.whathifi.com.ua

индекс 23680
*10,70 грн/мес

ежемесячник

www.autocar.ua

индекс 94525
*14,80 грн/мес

*Цены действительны при оформлении подписки через издательство, доставку осуществляет «Укрпочта»
**Условия акции читайте в журнале

2008

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

еженедельник

www.ko.itc.ua

индекс 33905

*16,60 грн/мес

2 раза в месяц

www.printweek.com.ua

индекс 91100

*14,60 грн/мес

вы оплачиваете только 10 месяцев из 12

При оформлении подписки через издательство на 2008 г. на 3 и более издания. скидка 15%

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*

VISA Electron VISA MasterCard

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

WebMoney

Или через систему интернет-платежей *Webmoney*

www.itcpublishing.com/podpiska

ИГРОКИ ЖИВУТ ЗДЕСЬ
блоги
коллекции
острые темы
обмен
знакомства
галерея
форумы
новости
консоли
конкурсы
GAMEPLAY.COM.UA

Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны

Кодекс войны

Благородные люди против злобных зеленых орков. Классический конфликт, классический, выверенный до мелочей геймплей. Российская студия Ino-Co сделала лучшую пошаговую стратегию в фэнтезийном сеттинге за последние, наверное, лет десять. Не пропустите!

с. 70

Halo 3

Наша родная малютка-Земля в опасности. Безжалостные инопланетные захватчики не оставили человечеству ни единого шанса. Казалось бы, катастрофа неминуема, если бы… нет, не Брюс Уиллис, а Master Chief. Генетически модифицированный солдат ставит жирную точку в финале эпической трилогии.

с. 74

Наши принципы

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

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

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

4. Мы независимы.
На наши оценки не влияют ни разработчики, ни издатели игр.

5. Наш средний балл – 2,5.
В то время как у других изданий «средний шутер» – это 4/5, мы ставим средней игре среднюю оценку.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ
Gameplay

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

В этом разделе

70 Кодекс войны
74 Halo 3
78 World in Conflict
82 Stranglehold
86 Stuntman: Ignition
90 Team Fortress 2
92 Medal of Honor: Airborne
94 Ultima Online: Kingdom Reborn
96 Juiced 2: Hot Import Nights
98 7.62 mm
100 Loki
102 Агрессия
104 Medieval II: Total War – Kingdoms
106 Guilty Gear XX Accent Core
107 SpellForce 2 – Dragon Storm
108 Shin Megami Tensei: Persona 3
110 Obscure II
112 Wild ARMs 5
114 Jeanne D'Arc
115 Brave Story: New Traveler
116 Worms: Open Warfare 2
116 Scratches: Director's Cut

Team Fortress 2

Не зря, совсем не зря Valve так затянула с выпуском сиквела Team Fortress. Мы получили настоящий шедевр. С великолепной cel-shaded-графикой, с мастерски настроенным балансом, с веселым, по-хорошему сумасшедшим геймплеем.

с. 90

Кодекс войны

Сергей Галёнкин

Орки, хой!

Еще пару лет назад я и предположить не мог, что нежно любимый мною жанр пошаговых стратегий (именно стратегий, а не RPG с элементами, как Heroes of Might & Magic) когда-нибудь перестанет быть уделом узкой кучки варгеймеров и повернется лицом к массовой аудитории.

Поэтому анонс «Кодекса войны» (о котором мы подробно писали в большом превью в Gameplay, № 8, 2006 и потом в репортажах с российских игровых выставок) два года назад хоть и обрадовал, но особых надежд не внушил. С трудом верилось, будто молодая российская команда сумеет сделать то, что не удалось до нее коллективам куда более именитым. Ведь пошаговые стратегии, в отличие от RTS, боевиков, гонок и даже файтингов, выехать на графике или сюжете не могут. Местный геймплей не терпит суеты, поклонники жанра не прощают ошибок. Да и отладка баланса требует много времени и внимания. Спрятать недостатки за замечательной пиротехникой или роликами с участием живых актеров не получится – все равно в конечном итоге геймер останется один на один с игрой. Тут он сам определяет темп событий, его не тащат за собой на поводке: «Давай, оперативно построй полсотни танков, надо же быстрее посмотреть, что там за ролик в конце!»

По геймплею «Кодекс войны» – классическая пошаговая фэнтези-стратегия, каких на PC не делают вот уже лет пятнадцать. Имеется поле, разбитое на шестиугольники, две армии (одна наша, другая вражеская) и задание, обычно связанное с захватом территории, ее удержанием или уничтожением противников. При этом, как правило, очень рекомендуется уложиться в указанное число ходов, чтобы одержать золотую (если не вышло,

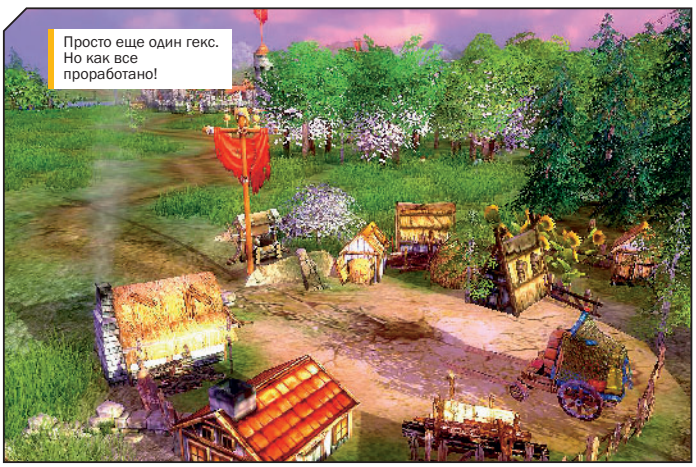
Жанр пошаговая стратегия
Разработчик «1С: Ino-Co»
Издатель «1С»
Web-сайт www.warcodex.ru
Возраст нет данных

«1С: Ino-Co» Новая компания (в данный момент являющаяся собственностью российского издателя «1С») из города Краснодара, организованная выходцами из Xbow Interactive, работавшими над первой частью «Звездных волков». Дебютный проект показал, что «1С» с приобретением не прогадала.
Игры нет **Web-сайт** www.ino-co.com

Идея Классическая пошаговая стратегия с гексами
Графика Стиль Warhammer, технология «Магии Крови»
Звук Замечательные эффекты, хорошая музыка и неплохая актерская работа
Игра Лучшая фэнтези-TBS последнего десятилетия

5/5 Gameplay

Поддержим высадку десанта с моря наземной операцией


Просто еще один гекс. Но как все проработано!

Обратите внимание на сбрую

то хоть серебряную или бронзовую) победу, за которую полагается хороший приз.

Армию игрок нанимает самостоятельно – как между миссиями, так и в процессе их выполнения, за звонкую монету, заработанную на поле боя или экспроприированную у противника. Наши подчиненные не только набирают уровни, по мере чего получают новые способности, но еще и могут быть улучшены: скажем, из обычных крестьян есть шанс воспитать скаутов или пехоту, а из тех, в свою очередь, рейнджеров и копейщиков. К тому же новые подразделения стоят бешеных денег и при этом совершенно неопытны, так что войска надо беречь. Каждый потерянный на поле боя юнит – огромная дыра в бюджете и почти

«Местность здесь не просто для декорации, она играет важную роль в выборе тактики»

гарантированные проблемы в следующей миссии.

Впрочем, играя грамотно, вы сумеете обойтись практически без жертв. Ведь наши бойцы выбывают из строя не только по причине мгновенной героической гибели на поле боя, но и из-за ранений. И если умерших можно заменить лишь возле городов за отдельную плату или между миссиями задаром, то для возвращения раненых солдат в строй достаточно просто отдать команду «Привал», которая приведет к пропуску хода. Разумеется, отдыхать возле вражеских войск категорически не рекомендуется (хотя и не запрещается), а вот где-нибудь в тылу – пожалуйста.

У каждого воинского подразделения имеются свои сильные и слабые стороны, а у некоторых – еще и специальные способности. Рейнджеры хороши для вылазок в тыл, орлы и дирижабли – для разведки и бомбардировок, конница – для битв на открытой местности (правда, рыцари безрассудны и часто без приказа бросаются в атаку), а лучники и осадные орудия – для нанесения ударов по противнику издалека. Есть и маги, причем тут они довольно сильны, несмотря на то что использовать заклинания в течение боя могут ограниченное число раз.

Местность здесь не просто для декорации, она играет важную роль в выборе тактики. Ваши и вражеские бойцы получают бонусы (или, наоборот, теряют в защи-

те), если находятся в определенных клетках. Соответственно, тактика не сводится к тому, чтобы против вражеской пехоты выставить конницу, а к катапультам отправить рейнджеров,– необходимо учитывать массу факторов. Пространство ограничено, на одной клетке может пребывать только один обычный юнит (плюс один летающий), поэтому «Кодекс войны» немного напоминает шахматы, где правильная расстановка фигур исключительно важна.

При всем при этом играть (но не выигрывать!) довольно просто, а бои динамичны и проходят быстро – редкая битва занимает больше пятнадцати ходов. Спасибо невероятно продуманному интерфейсу, который почти идеален. Видно, что разработчики уделили данному вопросу немало времени. Скажем, главная проблема большинства стратегий – мелкий размер юнитов – решена здесь невероятно изящно. Когда вы смотрите на свои войска с высоты птичьего полета, весь отряд отображается одной большой фигуркой и поле боя похоже на шахматную доску. Но стоит вам приблизить камеру, как фигурка превращается в десяток бойцов. И удобно, и зрелищно.

Еще один момент – если выделить свой юнит и затем навести курсор на вражеского бойца в пределах досягаемости, то на экране высветится подсказка с предполагаемым результатом битвы. Полезнейшая функция, особенно если вы не хотите наизусть заучивать местную расстановку сил («камень-ножницы-бумага», разумеется, в силе). О том, что игра подсказывает, как именно изменится защищенность вашего юнита после перемещения в определенную клетку (коннице не место в лесу, а рейнджеры, наоборот, чувствуют себя там как дома), я уж и не говорю.

Здесь даже разрешено отменять свои ходы! Правда, лишь до того, как ваш боец обнаружил и атаковал врагов. Причем отменять можно целую цепочку перемещений, а не только последнее из них. Мелочь, казалось бы, но насколько удобнее становится игра, в которой все продумано до таких вот деталей.

Местная графика заслуживает одних комплиментов. Нет, здесь не очень много полигонов, не применяются любимые некоторыми разработчиками шейдеры версии 3.0 и нет normal mapping. Но при этом «Кодекс войны» выглядит намного лучше большинства современных стратегий, в том числе и весьма дорогих проектов. Между прочим, дизайн персонажей явно вдохновлен Warhammer. Что, заметим, отнюдь не зазорно – из того же источника черпала вдохновение Blizzard, создавая WarCraft. Зато в «Кодексе войны» столько интересных деталей, столько пресловутых мелочей, делающих мир действительно живым!

Давайте, например, посмотрим на подразделение гоблинов. В строю нет двух одинаковых бойцов – кто-то явился на битву в шлеме, кто-то без, а у кого-то на голове вязаная шапочка, подаренная, очевидно, гоблинской бабушкой. Оружие и одежда солдат одного подразделения отличаются – пусть незначительно, но этого достаточно, чтобы чувствовать себя командиром настоящего войска, а не армии клонов. Окружение также тщательно проработано: замки, города, мосты можно долго рассматривать, наслаждаясь созерцанием дозорных башен и заостренных кольев, вкопанных по периметру орочьих укреплений. Штучная работа.

При этом «Кодекс войны» совершенно нетребовательна к ресурсам и идет даже на ноутбуках с интегрированным видео, где из трехмерных игр запускаются только Civilization IV да World of WarCraft. Я вообще не думаю, что она будет тормозить на домашнем PC, выпущенном в 21 веке. Ну а если и будет – это же пошаговая стратегия, здесь количество кадров в секунду не так важно.

Продолжительность «Кодекса войны» почти идеальна. Объединенные общим сюжетом 28 миссий за три действующие стороны займут вас примерно на 20–30 часов в зависимости от мастерства стратега и выбранного уровня сложности (который, кстати, разрешено менять перед началом каждой миссии). Если этого мало – устанавливайте редактор карт, выложенный на сайте игры, и создавайте свои уровни. Редактор невероятно прост в освоении, так что средних размеров игровое поле с нуля можно сделать минут за пятнадцать, было бы желание. Не хотите возиться?

«Продолжительность "Кодекса войны" почти идеальна»

Многопользовательская партия. Не правда ли, похоже на шахматы?

«Это лучшая фэнтези-TBS десятилетия»

Качайте уровни, сделанные другими игроками, или ждите дополнения – Алексей Козырев, директор «1С: Ino-Co», сообщил, что оно уже находится в разработке.

Ну и естественно, остается самое вкусное – многопользовательский режим. «1С: Ino-Co» и тут постаралась. Карт хоть и немного, но сбалансированы они очень хорошо. Установите небольшой лимит для одного хода (минимум 3 минуты) – и получите яростный блиц, разрешите думать подольше – и играйте неторопливо, попивая чай и наслаждаясь беседой с противником. Естественно, для мультиплеера используются и собственноручно созданные карты, хотя такую возможность мы пока не опробовали.

У «Кодекса войны» всего два недостатка. Во-первых, это одна из немногих игр, где действительно следует читать руководство пользователя. Несмотря на наличие туториала и постепенно нарастающую сложность, о некоторых возможностях вы иначе как из руководства не узнаете. Так что не поленитесь, пролистайте прилагаемый к jewel-версии PDF-файл, пригодится.

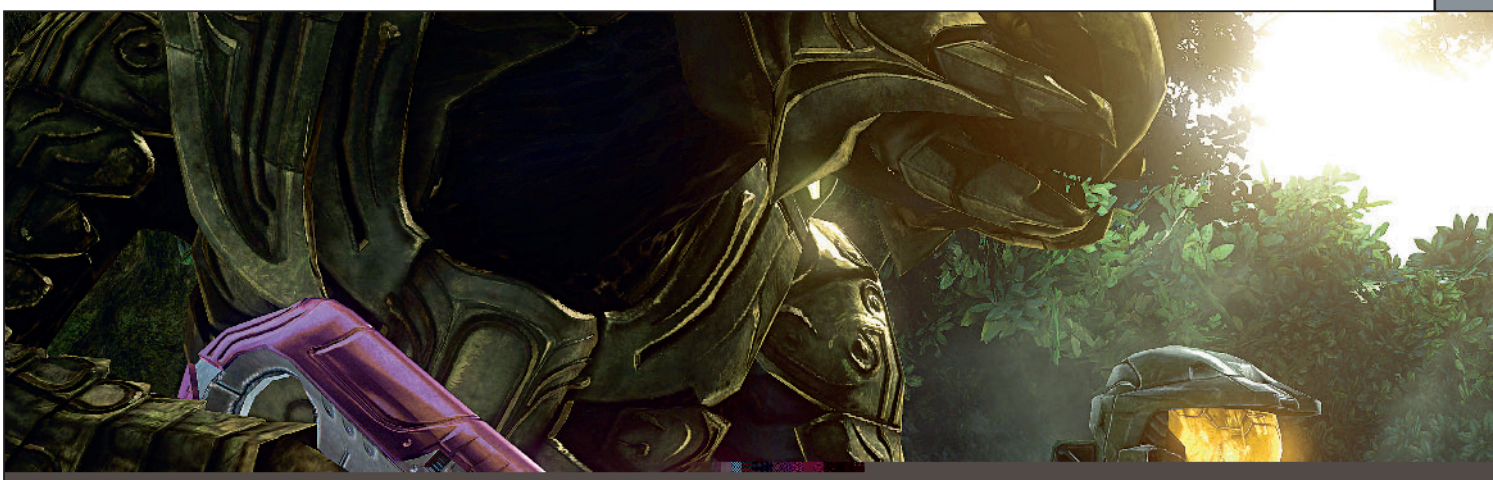
Во-вторых, многопользовательская игра здесь возможна лишь по LAN или по прямому IP (ну и hotseat, разумеется). Соответственно, следует приложить некоторые усилия, чтобы найти партнера (договориться на форумах или в Xfire), установить Hamachi (если вы находитесь за файрволом), назначить время и так далее. При том что одна партия занимает от 15 минут до нескольких часов, очень не хватает поддержки GameSpy или какого-нибудь его аналога, чтобы иметь возможность сыграть пару матчей в обеденный перерыв или перед сном.

«Кодекс войны» – один из тех проектов, за которыми засиживаешься до утра, на которые не жалея тратишь слишком много свободного времени. Это лучшая фэнтези-TBS десятилетия и, кстати, лучшая российская игра последних лет.

Разброд и шатание не приведут ни к чему хорошему

Halo 3

Ярослав Сингаевский



Последний рубеж

Выходу Halo 3 предшествовал небывалый ажиотаж. Действительно ли эта игра так хороша, как ее преподносила нам многочисленная реклама и восторженные отзывы тех, кто уже успел прикоснуться к новому, трепетно обласканному детищу Bungie?

Заключительная часть трилогии Halo начинается как раз с того места, где закончилась предыдущая. Злобные Covenants направляются к нашей родной планете в надежде отыскать там мифический Arc – артефакт древней расы forerunners. Главная надежда Земли, генетически модифицированный воин Master Chief (он же John-117, он же SPARTAN), должен остановить их. Будет нелегко, так как его надежный помощник, искусственный интеллект Cortana, захвачен в плен странным существом Gravemind, которое управляет бездушными паразитами flood. Напоминаем, что именно для борьбы с этой заразой демиурги и создали пресловутые Halo – гигантские кольца, разбросанные в космосе. Злая ирония судьбы в том, что Arc, который желают раздобыть Covenants, способен активировать все Halo одновременно, уничтожив тем самым не только flood, но и жизнь в галактике вообще. К счастью, лидер касты воинов захватчиков Arbiter и его верные бойцы elites переходят на сторону землян. Вместе с Master Chief у них появляется шанс предотвратить катастрофу.

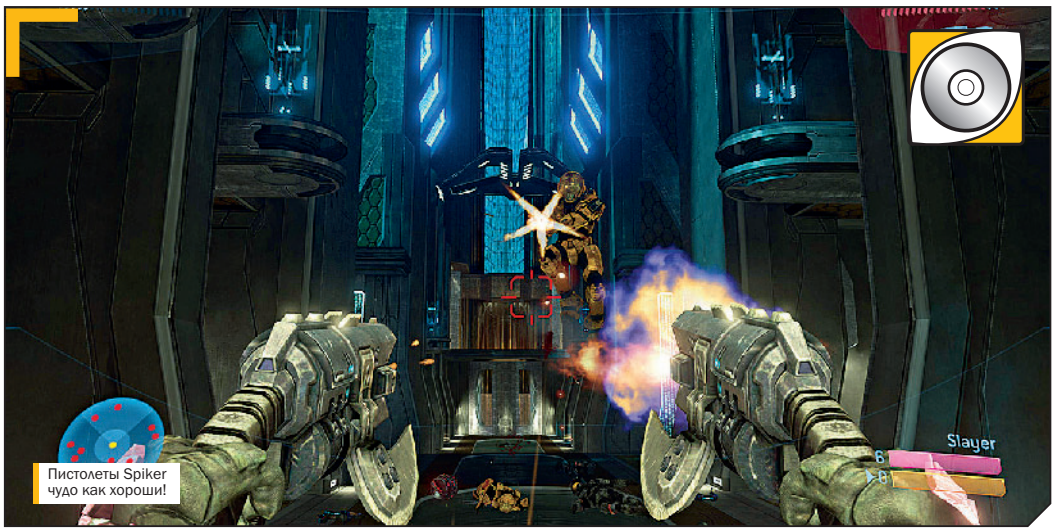
Жанр first person shooter
Разработчик Bungie Software
Издатель Microsoft
Web-сайт www.halo3.com
Возраст 16+

Bungie Software Сегодня компания Bungie известна прежде всего как разработчик сериала Halo. Но геймеры со стажем наверняка помнят и другие игры, выпущенные этой студией: очень интересную стратегию Myth и довольно оригинальный шутер Marathon для платформы Mac. **Игры** Aleph One, Oni, Pathways Into Darkness, серия игр Marathon, Myth, Halo **Web-сайт** www.bungie.com

Идея Финальный аккорд эпической трилогии Halo
Графика Лучшая в серии

Звук Фирменный симфонический саундтрек
Игра Сингл мог бы быть и лучше, а вот возможности мультиплеера действительно впечатляют

4/5 Gameplay



Пистолеты Spiker чудо как хороши!

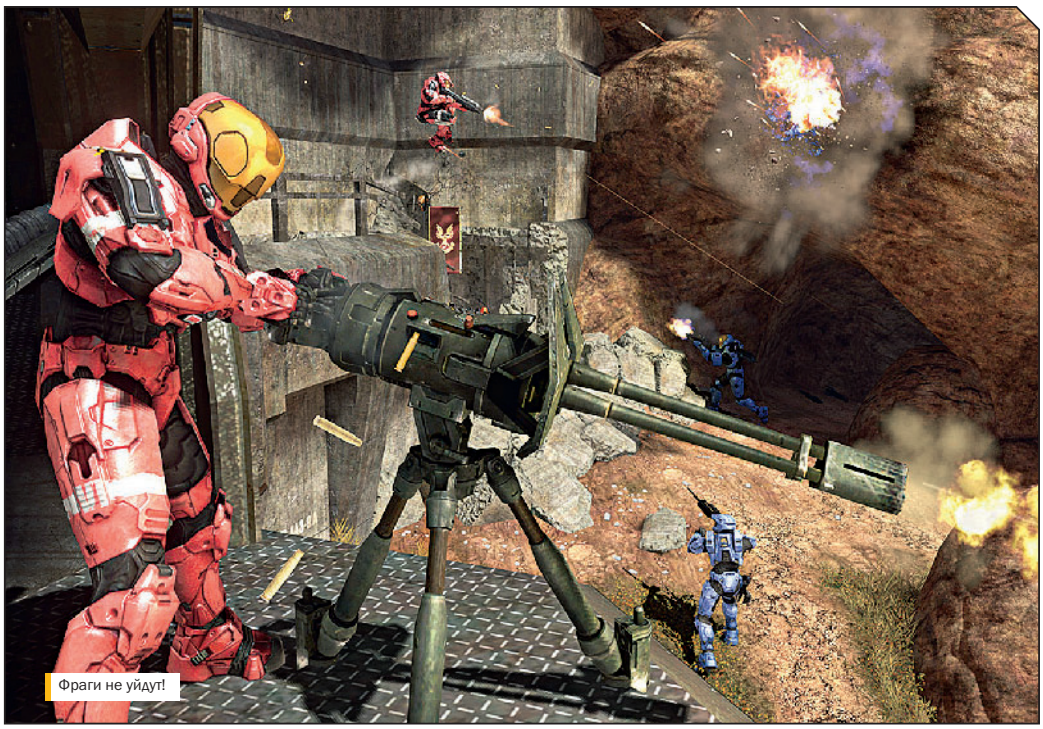
Хитрый сюжетный клубок, не правда ли? Надо сказать, сотрудники Bungie сумели распутать его красиво, даже эффектно. Одиночная кампания очень кинематографична, с массой роликов на движке и множеством пафосных скриптовых сценок. После откровенно скучного первого уровня темп событий стремительно нарастает, атмосфера сгущается, и оторваться от игры становится решительно невозможно. Не будем портить удовольствие пересказом событий, отметим лишь, что концовка не только впечатляюща, но и совершенно логична (пожалуйста, досмотрите титры до конца). Финал Halo 3 ставит жирную точку в последней главе этой эпической истории.

В отличие от предыдущей части нам, увы, не дадут поиграть за Arbiter (а ведь эпизоды с его участием вносили заметное разнообразие в Halo 2). Он присутствует только как персонаж второго плана, контролируемый AI. Плохо то, что интеллект напарников не отличается особой сообразительностью – наверное, чтобы не умалять достоинства главного героя. А вот противники, наоборот, действуют до-

«Arbiter и его верные бойцы elites переходят на сторону землян»

8000 лет бана

Корпорация Microsoft делала на успех Halo 3 очень большие ставки. Поэтому нет ничего удивительного в том, что за безопасностью проекта следили с необыкновенной дотошностью. Однако как показывает практика, предусмотреть все невозможно. Семнадцатилетний подросток из штата Миннесота (ник Scar) каким-то чудом сумел раздобыть так называемую Halo 3 Epsilon – закрытую и тщательно охраняемую тестовую версию. Беспечный тинейджер проиграл в нее около шести часов, после чего его консоль была забанена в сервисе Xbox Live! на (внимание!) 7992 года (иными словами, до 9999 г. – то есть «навсегда»). Большой брат начеку!


Фраги не уйдут!

вольно изобретательно: не прут напролом, предпочитая обходные маневры, уворачиваются от гранат, кидая свои в ответ, активно используют различное снаряжение и технику (о них чуть ниже).

Благо роль напарников могут взять на себя ваши друзья по Xbox Live! Одиночную кампанию в режиме *Cooperative* разрешено проходить четырем игрокам одновременно. Правда, есть одно «но»: такой бравой бригаде вышеупомянутый AI вряд ли способен составить достойную конкуренцию даже на самом высоком уровне сложности. Что же делать? Соревноваться между собой в мастерстве уничтожения наглых инопланетных агрессоров! Игра ведет подсчет различных боевых достижений. Кто по завершении уровня набрал больше очков, тот и выиграл.

Перепроходить Halo 3 не один раз провоцируют также и спрятанные тут и там бонусы в виде характерных черепов. Если бы речь шла об Unreal Tournament, мы бы назвали эти черепа мутаторами (mutators). Каждый из них позволяет активировать некоторые интересные фишки перед началом уровня. Один отключает HUD, другой награждает вас фейерверком после каждого headshot и т. п.

Система управления претерпела некоторые изменения. Теперь за перезарядку оружия отвечают левый и правый шифты (*Bumpers*), что дает возможность попеременно менять обоймы, когда держишь стволы в обеих руках. А кнопка *X* отныне предназначена для использования различного боевого снаряжения.

Это самое снаряжение – новинка Halo 3. Игрок, равно как и его противники, может носить с собой какое-нибудь одно полезное устройство, способное при грамотном применении предоставить тактическое преимущество в поединке. Например, portable shield generator создает небольшое защитное поле, gravity lift поможет снайперам забраться на верхотуру, power drainer высасывает энергию из щитов, а flare ослепляет врага.

Не меньше нововведений и в местном арсенале. Скажем, у Covenants появились подлые, втыкающиеся в любые поверхности spike grenades, мощный и скорострельный пистолет spiker и небольшой шотган mauler, который к тому же разрешено брать в обе руки. Огнемет (flamethrower), в полезности которого многие сомневались, на удивление хорошо работает в закрытых помещениях. Мощнейший spartan laser хотя и перезаряжается очень долго, зато способен уничтожить практически любую цель с первого попадания. Но больше всего нашей редакции пришелся по душе ультимативный gravity hammer – огромная, в человеческий рост, колотушка, удар которой в прямом смысле расшвыривает всех оппонентов, неосторожно оказавшихся поблизости. Кроме того, Master Chief научился лихим движением срывать с креплений мощное стационарное оружие (пулеметные, плазменные и ракетные турели) и носить его с собой. Скорость передвижения с такими-то «дурами» в руках, конечно, невелика, зато сколько фана!

Пополнился и парк боевой техники. Covenants обзавелись шустрым БТР prowler и хулиганским ховер-байком chopper (управлять которым та еще задачка, если честно). Земляне получили на вооружение истребитель hornet, являющийся по сути прототипом вражеского banshee, и скоростной двухместный квадроцикл mongoose.

Локации в Halo 3 стали разнообразнее, а их дизайн – более выверенным и интересным. Джунгли, пустыни, заснеженные равнины, заброшенное шоссе, форпосты землян вокруг места высадки флота Covenants. Ну и без очередного Halo, конечно же, дело не обойдется. К сожалению, ближе к финалу уровни становятся все скучнее и скучнее. То ли фантазии не хва-

«Одиночная кампания Halo является большой прелюдией к мультиплееру»

«Перепроходить Halo 3 не один раз провоцируют также и спрятанные тут и там бонусы»

тило, то ли времени, то ли бюджета. С определенного момента начинаются уже привычные поклонникам сериала марафонские забеги по коридорам, под завязку заполненным противниками. Это ощутимо портит впечатление от концовки.

Впрочем, одиночная кампания Halo, как ни крути, все равно является большой прелюдией к мультиплееру. Ведь именно он – главная составляющая триквела. Уверен, скептики, не понимающие, за что, собственно, так любят этот проект миллионы геймеров, никогда не играли с друзьями в Halo по Сети. Ее очень динамичный и веселый многопользовательский режим просто не имеет аналогов.

Шестнадцать игроков, одиннадцать карт на любой вкус и множество вариантов соревнований (нам особенно понравился *Infection*, в котором отряд зомби должен «заразить» своих противников). Разумеется, для каждого режима предусмотрена масса настроек, а если их вам покажется мало – добро пожаловать в The Forge.

The Forge – гениальная находка Bungie, невероятно повышающая replayability. По сути, это редактор, который позволяет изменять месторасположение респаун-точек, добавлять на карту новое оружие, технику, объекты, а также менять характеристики последних. Переключение в режим редактирования происходит на лету, а все проведенные манипуляции отображаются в игре моментально, никаких перезагрузок не требуется. Скажем больше, заниматься обустройством «песочницы» могут несколько человек одновременно. Модифицированные таким образом карты сохраняются и загружаются в Сеть. Если творческий эксперимент окажется удачным, вы по праву будете гордиться его высоким рейтингом на сайте Bungie.net, где ведется подробная статистика всех «модов». Кстати, компания Microsoft в недавнем отчете сообщила, что Halo 2 стала самой популярной игрой сервиса Xbox Live! Что ж, у нее появился достойный преемник.

Переходя к разговору о визуальной составляющей, нельзя не отметить, что графика никогда не относилась к сильным сторонам сериала. Да, в Halo 3 есть текстуры высокого разрешения, появились новые спецэффекты, а модели по сравнению с предыдущими частями немного прибавили в полигонах (Master Chief просто бесподобен). Однако на фоне той же Gears of War игра смотрится блекло. Но вы ведь знаете, что не в картинке дело. Главное – геймплей, а он в Halo 3 хорош! Бодрый, бесшабашный, приправленный изрядной долей иронии, без ненужных изысков, но с фирменными сумасшедшими «покатушками» на боевой технике.

Если вы являетесь поклонником Halo, триквел наверняка станет любимой игрой серии. Если же вы пропустили предыдущие части или были о них весьма невысокого мнения, при случае обратите внимание на Halo 3, очень может быть, что вам понравится.

В заключение отметим – выставленная нами итоговая оценка относится в первую очередь к синглу. Мы планируем сделать отдельный материал, подробно рассказывающий о мультиплеере Halo 3, но на его подготовку, как вы понимаете, требуется определенное время. Следите за анонсами.

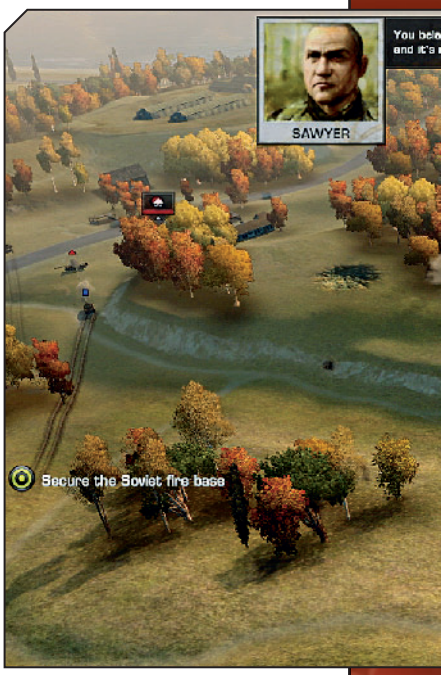
Дорогой наш Master Chief

Выходу Halo 3 предшествовала невероятная по своей масштабности рекламная кампания. Чего только не придумывал маркетинговый отдел Microsoft для привлечения внимания к данному проекту. Демонстрировали тематические ролики во время трансляции матчей Национальной футбольной лиги США, распространяли мультиплеерную демо-версию на дисках с Crackdown, совместно с «Пепси» выпустили в продажу энергетический напиток Mountain Dew Game Fuel с логотипом игры, в сети супермаркетов 7-Eleven и закусочных Burger King раздавали соответствующим образом оформленные призы.

Кроме того, заветная надпись Halo 3 появилась на борту машины одного из гонщиков любимой в Соединенных Штатах серии Nascar, а при поддержке компании Pontiac был проведен конкурс и разыгран разукрашенный игровым артом спортивный автомобиль Pontiac G6 GXP Street. Финальным аккордом стало появление двухметровой фигуры главного героя Halo – Master Chief – в легендарном Музее восковых фигур мадам Тюссо. Как сообщил журнал Brandweek, в общем и целом на маркетинг корпорация Microsoft потратила порядка 10 миллионов долларов.

World in Conflict

Ростислав Панчук



Призрак победившего коммунизма

1989 год… СССР попытался реанимировать Варшавский пакт путем аннексии новых территорий. Но наполеоновским планам советских маршалов в Западной Европе не суждено было сбыться – доблестные янки отправили туда свои лучшие дивизии. Взбешенное политбюро отдало финальный приказ: оккупировать Соединенные Штаты. Любой ценой. До начала Третьей мировой оставалось всего несколько дней…

Современного стратега уже не удивишь ни вычурным sci-fi-сеттингом, ни очередной, 120-й по счету интерпретацией высадки союзников на Омаха-бич – после нескольких лет беспощадной эксплуатации этих тем упоминание о них в анонсе новых RTS может вызвать только снисходительную ухмылку. А как насчет событий двадцатилетней давности, гонки вооружений и разгара холодной войны, которая имела все шансы перерасти в настоящую? World in Conflict – первая и, что немаловажно, успешная стратегия, использующая данный сеттинг.

Существенным недостатком однопользовательского режима

WiC является небольшая продолжительность геймплея – единственная кампания за США длительностью всего-то в 14 миссий проходится буквально за три вечера. Разочаровал и «клюквенный» сюжет – от Ларри Бонда, известного многим по книге Red Storm Rising, созданной в соавторстве с Томом Клэнси, мы ожидали чего-нибудь получше. Доблестные американцы с легкостью отбивают атаки превосходящих сил Советской армии, а действия командования СССР кажутся нелогичными даже человеку, не слишком сведущему в военном деле. Отдельные миссии и вообще высосаны из пальца. Создается впечатление, что сценаристы упорно подыгрывают «самой демократической стране мира», ведь если бы все было по-честному, к концу кампании население США в срочном порядке уже зубрило бы «Капитал» Маркса.

Но бог с ним, с сюжетом, гораздо важнее то, что дизайн уровней от подобных хитросплетений сценария ничуть не пострадал, и для прохождения почти каждой миссии нам придется вносить свои коррективы в тактику решения конфликта, будь то крупномасштабное наступление или глухая оборона силами нескольких взводов и парочки-другой M1A1. В улочках городка тяжелые танки пасуют перед пехотой с РПГ, для эффективного уничтожения бронетехники при низкой активности ПВО отлично подойдут Ми-24 или «апачи», а для атаки хорошо укрепленных позиций противника ничего лучше массированного артобстрела пока не придумали.

Геймплей же не слишком изменился со времен Ground Control 2, разве что стал еще ближе к реалиям современной войны. Итак, никакого строительства базы а-ля C&C, все подкрепления сбрасываются по воздуху в зону высадки. Полностью искоренено такое понятие, как сбор ресурсов, – на нашем счету пребывает некая фиксированная сумма кредитов, достаточная для закупки

PRESS ANY KEY

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Massive Entertainment **Издатель** Vivendi Games
Издатель в Украине «Софтпром» **Локализатор** SoftClub
Web-сайт www.worldinconflict.com
Возраст 16+

Massive Entertainment Эта шведская студия радует почитателей RTS с 1997 года, а в 2002-м была приобретена Vivendi. Одно из важнейших преимуществ Massive Entertainment – она никогда не боится экспериментировать.
Игры серия Ground Control
Web-сайт www.massive.se

Идея Cold war gone hot
Графика Новый стандарт жанра RTS на ближайшие несколько лет

Звук Великолепный
Игра Шикарное интерактивное кино про Третью мировую войну

Gameplay 5/5

Русские едут!

6–10 боевых единиц. После потери юнита деньги, затраченные на его приобретение, возвращаются на баланс игрока, но не сразу, поэтому мгновенно воссоздать свой ударный отряд, только что уничтоженный из-за бездарности полководца, не удастся. А там уже и до game over недалеко. Задание игрока, помимо выполнения непосредственных указаний командования, – занять специальные опорные точки, которые затем можно дополнительно укрепить для уменьшения риска атак с тыла. Не забыт и широкий арсенал супероружия, доступно как выкуривание напалмом укрывшейся в лесу пехоты, так и тактический ядерный удар. Тратить на это полагается специальные tactical aid points – их игрок зарабатывает за захват опорных точек и методичное уничтожение юнитов противника. Вот почему тактика отсидки в углу совершенно бесполезна в WiC: если вы не воюете активно, шансы на победу близки к нулю.

Визитной карточкой игр от Massive всегда была шикарная графика. Не стала исключением и World in Conflict. Если ее предшественницу Ground Control 2 неофициально называли «Far Cry в жанре стратегий», то WiC сейчас занимает ту же позицию, что и Crysis в мире шутеров. Имея в активе движок, который больше подошел бы какому-то высокотехнологичному FPS, WiC с легкостью затыкает за пояс все современные и будущие RTS-проекты на ближайшие пару лет. Порой хочется просто поставить игру на паузу, сбросить поднадоевший вид камеры сверху (откуда, кстати, WiC смотрится красиво, но не более того) и полюбоваться во всех ракурсах своими ненаглядными «абрамсами» и «брэдли». Ну а о шикарных погодных эффектах и ландшафтах даже говорить как-то неудобно – цветущие виноградники Марселя, заснеженные леса близ Мурманска, полуразрушенные хайвеи Сиэтла – все это сливается в один сплошной визуальный ряд почти кинематографического качества. Правда, за такие красоты приходится расплачиваться нескромными системными требованиями – это вам не демократичная C&C3. Для справки: на PC автора (Athlon 64 X2 5600+/2 GB DDR2 RAM/GeForce 7900GS 256 MB) в разрешении 1280×1024 и при максимальных настройках графики встроенный бенчмарк выдавал всего 20 fps. К счастью, в процессе прохождения игры никаких подтормаживаний замечено не было. Отдельного комплимента заслуживают видеоролики на движке, щедро разбросанные между миссиями. Конечно, виртуальным персонажам далеко до харизматичного Кейна из C&C3, но передать дух войны разработчикам удалось на все сто.

World in Conflict далека от реализма, даже несмотря на современный сеттинг. Разница в хитпоинтах между БМП-2 и Т-90 скорее теоретическая; как

«Правда, за такие красоты приходится расплачиваться системными требованиями»

действует система повреждений, известно одним лишь авторам; но золотое правило «мощный юнит всегда побеждает более слабый» здесь соблюдено, и на том спасибо. Зато с полностью разрушаемым окружением разработчики оттянулись на славу. Всего через несколько минут после начала миссии от красивых домиков и цветущих ферм не останется и следа – только обугленные остовы зданий и гигантские воронки выжженной земли от артиллерийских снарядов или бомб. Особенно эффектно это смотрится на покрытой снегом равнине, когда судьба забрасывает нашего альтер эго в холодные объятия Родины. Ну а что творится на экране во время битвы, и описать невозможно. Небо становится багровым от взрывов и дыма, трассеры от ракет вертолетов, ответного огня «шилок» и «стрел» заслоняют солнце, а красочные спецэффекты превращают даже заурядное уничтожение очередного танка в подлинное произведение искусства. Завершают картину великолепный military-саундтрек и просто фантастические звуковые эффекты. Вот она, настоящая симфония войны!

Набор юнитов не слишком разнообразен: боевые единицы армий США, НАТО и СССР отличаются исключительно названиями и (совсем слегка) внешним видом. Бронетехника представлена тяжелыми, средними, легкими танками и БМП, пехота – автоматчиками и гранатометчиками (чрезвычайно эффективны против танков в уличных боях), ПВО – зенитками класса «шилка» и ракетными комплексами класса «стрела», авиация – вертолетами на любой вкус и цвет. Тем не менее баланс всех видов вооружения соблюден весьма неплохо, и некоего универсального юнита (дружно вспоминаем Mammoth MK3 из сами-знаете-чего) здесь нет и в помине.

После завершения single-кампании становится понятно, что это лишь прелюдия перед multiplayer, главной составляющей World in Conflict. Так что все владельцы пиратских копий могут смело их выбрасывать – вы не увидели и половины игры. Сетевой режим в World in Conflict очень похож на полноценный командный шутер а-ля Battlefield, только использующий принципы жанра RTS. Как мы уже упоминали раньше, борьба здесь разгорается за контрольные точки, и чем большим их количеством владеет ваша команда, тем выше шансы на победу и тем быстрее регенерируются reinforcements points. Число последних ограничено всего 6000, и за эту скромную сумму можно приобрести лишь несколько единиц техники. Вот почему на первое место выходит кооперация игроков. Всего имеется четыре специализации: пехота, бронетехника, войска поддержки и авиация. Каждая одинаково важна, и если в команде нет представителя хотя бы одной из них, она обречена на провал. К счастью, менять квалификацию позволено прямо на поле боя, так что в критической ситуации всегда есть шанс переломить ход сражения. Довольно оригинально продумана система резервов: юниты среднего уровня (БМП, автоматчики, ПВО) имеются у всех фракций, но их цена может варьировать в весьма широких пределах в зависимости от выбранного вами командарма. А вот специализированные единицы (например, для танкового генерала – «леопарды» или T-90, для генерала поддержки – ремонтные машины и артиллерия) доступны только определенной стороне. Так что эгоизм здесь карается проигрышем, а победа достанется лишь той команде, которая сумеет грамотно объединить эти столь разносторонние фракции.

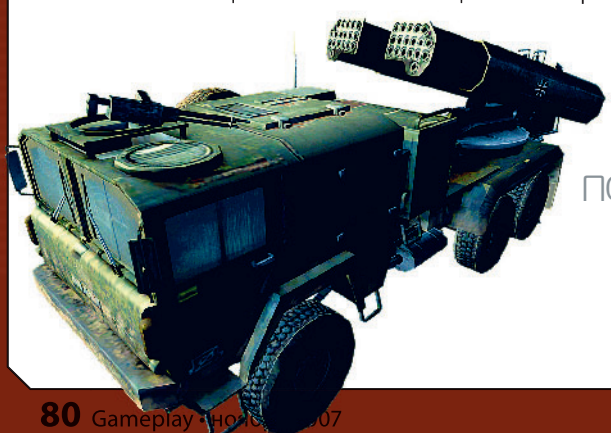
Толстые партизаны вышли из леса

На выбор предлагается несколько мультиплеерных режимов. В классическом *Domination* необходимо захватить как можно больше стратегических точек на карте и удерживать их на протяжении 20 минут. В режиме *Assault*, пришедшем из UT 2004, одна команда сначала штурмует позиции другой, занимая их по очереди, а потом они меняются местами, и побеждает та, которая лучше атаковала. И наконец, *Tug-of-War*, наиболее реалистичный из всех. Завладейте серией укреплений – линия фронта сдвинется в сторону врага, уничтожьте вторую, третью линии обороны – и он повержен. В данном режиме как нигде важен принцип кооперации, и значит, лучше играть слаженной командой единомышленников. Все это вместе делает World in Conflict идеальным выбором для киберспорта – чем не замена CS в жанре RTS?

Увы, уровень многих игроков на Massgate в основном оставляет желать лучшего, и если вам не повезло с собравшейся командой, то и геймплей покажется абсолютно бестолковым, так что без собственного клана соваться на Massgate, пожалуй, не стоит. Впрочем, подобная ситуация характерна для всех кооперативных сетевых игр.

Правда, в Massive попытались учесть и этот нюанс при подсчете рейтинга лучших стратегов. За проявленный героизм, захват и оборону позиций, активное уничтожение неприятеля и точное применение супероружия игрокам начисляются баллы и вручаются медали, которые и формируют их рейтинг. Получается, что даже если вы проиграли, но сражались до последнего с неравными силами противника и глупостью собственной команды, то все равно получите солидное продвижение по службе. В отличие от вашего коллеги, который только и делал, что отсиживался за спинами победителей, изредка постреливая по дальним позициям. Очень справедливо, не находите?

После выхода World in Conflict многие зарубежные ресурсы поспешили наградить ее титулом лучшей стратегии 2007 года. Мы же не будем столь категоричны: WiC действительно отличная игра и вполне заслуженно получает «Выбор редакции», но в этом году выпущено много замечательных RTS. В одном мы можем быть стопроцентно уверены – определение RTS 2007 станет очень непростой задачей для критиков.



«Сетевой режим в World in Conflict очень похож на полноценный командный шутер»

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДИА

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

Захистити Землю або знищити її – вибір за тобою!

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS™

Разгроми жалкую армию людишек!

Война миров никогда ещё не была такой красивой!

Защити Землю от инопланетного захватчика!

1С ФИРМА "1С"

id™

ACTIVISION®

splash damage™

© 2007 ЗАТ «1С». Усі права захищені. © 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.
Видається в Україні «1С Електронні ігри»

Stranglehold

Марат Баширов

Чоу Юнь-Фат (Chow Yun-Fat)

52-летний азиатский актер сейчас живет и работает в США. В прошлом он много и продуктивно трудился на гонконгском телевидении и в кино. Его первый фильм с Джоном Ву – «Право на жизнь». С тех пор режиссер начал приглашать непривычно высокого улыбчивого китайца практически во все свои проекты, включая «Право на жизнь 2», «Наемный убийца» и «Круто сваренные». За роль Ли Му-Бая в ленте «Крадущийся тигр, затаившийся дракон» от Энга Ли (Ang Lee) талантливого актера номинировали на «Оскар». Чоу Юнь-Фат известен своей любовью к фотографии и занятиями благотворительностью. Состоит во втором браке, детей не имеет.

Жанр third person shooter **Разработчик** Midway Chicago
Издатель Midway **Издатель в Украине** «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Web-сайт www.strangleholdgame.com
Возраст 18+

Midway Chicago
Одна из крупнейших внутренних студий корпорации Midway. В данный момент сотрудники Midway Chicago трудятся исключительно над играми для современных платформ. **Игры** Blitz: The League, Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy **Web-сайт** www.midway.com

Идея Из динамичного фильма можно сделать неплохую игру
Графика Яркая, со множеством спецэффектов
Звук Отличная озвучка и незаметный саундтрек
Игра Чистопородный шутер

4/5 Gameplay

Насколько круто ты сварен?

Пятнадцать лет назад в азиатский прокат вышла лента Hot-Handed God of Cops Джона Ву, западному зрителю представленная как Hard Boiled, а нам, по странной прихоти локализаторов, как «Круто сваренные». Фильм, только за время гонконгских показов почти четырехкратно «отбивший» затраченные на его производство четыре с половиной миллиона долларов, стал новым эталоном жанра heroic bloodshed.

Любой представитель этого жанра, а уж тем более дитище его основоположника, согласитесь, замечательно подходит для воплощения в игровом проекте. Сюжет виртуального продолжения идеально соответствует эпическому оригиналу. Сценарий составлен по шаблону, хорошо знакомому всем любителям гонконгских боевиков. Возьмите одного принципиального полицейского с чувством юмора, сурового (но обязательно доброго в душе) начальника, две конкурирующие преступные группировки, армию вооруженных до зубов бандитов, обязательную роковую женщину из прошлого, предателя и наркоторговцев, добавьте для колорита безумных русских – вот и выйдет Stranglehold, разбитая авторами на семь коротких глав. Если вы истосковались по историям с крутыми героями, острыми диалогами и харизматичными злодеями из далеких 90-х, то совместный проект Джона Ву и студии Midway не оставит вас равнодушным.

Как можно было догадаться, Stranglehold – чистейшей воды шутер. Ни малейших заигрываний с адвентюрами (мы так и предполагали в превью). Нам не понадобятся смекалка, знание точных наук и умение складывать пазлы – только меткость и быстрая реакция. Потому что инспектор Текила с лицом великолепного Чоу Юнь-Фата – это вам не артист разговорного жанра и не кабинетная крыса, а настоящий крутой коп, и его дело – хорошо и много стрелять. Здесь протагонист прекращает пальбу, только когда его убивают.

Общую концепцию можно втиснуть в несложную формулу: Max Payne + Burnout. Текила не просто безжалостно расстреливает врагов. Он уничтожает все вокруг: стены покрываются узорами из пулевых отверстий, бензин горит, автомобили взрываются, мебель ломается, арбузы лопаются. Если Max Payne – это идиллия насилия, то Stranglehold – ода деструкции. Благодаря переходу на современное железо и движок от Epic разработчики смогли наконец реализовать практически полностью разрушаемое окружение. Наряду с очевидными плюсами (разносить по кирпичику музей естественной истории чрезвычайно весело) эта особенность привносит в игру определенную неразбериху. Нелегко привыкнуть к такой свободе на первых шанхайских уровнях. В хаосе из щепок и трупов поначалу сложно ориентироваться. К счастью, вскоре дело доходит до стандартной зачистки комнат, и ощущения становятся вполне привычными.

С учетом широких возможностей для применения оружия логично

> «Общую концепцию можно втиснуть в несложную формулу: Max Payne + Burnout»

Как ты назвал мою мамочку?

было бы предположить, что стволов в Stranglehold много, но это отнюдь не так. Два вида пистолетов, полуавтоматическая винтовка, дробовик «Узи», гранаты, тяжелый пулемет и ракетная установка – на этом список заканчивается. Ситуация усугубляется еще и тем, что с собой Текила может носить всего две пушки. Впрочем, Midway решила компенсировать скудность ассортимента оружия его невероятным количеством. Винтовки и патроны выпадают из тушек поверженных мафиози еще более щедро, чем конфеты из разбитой пиньяты. А иначе никак, врагов-то тут – целая армия. Они врываются на этаж сквозь потайные двери, падают с потолка, повиснув на тросах, прячутся за колоннами и игральными автоматами, атакуют вас со всех сторон, отрезая последние пути к отступлению. Такого активного сопротивления давненько не доводилось видеть в современных шутерах. Впрочем, нашему герою полчища бандитов не страшны благодаря его удивительной способности бегать даже под градом пуль (этот навык, кажется, свойственен всем протагонистам гонконгских боевиков) и *tequila time* – местному аналогу *bullet time* из Max Payne.

Замедление времени – один из основополагающих элементов геймплея Stranglehold. Нажав на специальную кнопку, мы погружаемся в желтоватый туман и получаем возможность без лишней спешки прицелиться негодяю в голову, оторваться от преследования, найти укрытие. *Tequila time* также включается автоматически каждый раз, когда герой начинает показательные выступления по акробатике (пробежки по перилам, катание на тележках, прыжки и другие трюки, заставляющие зеленеть от зависти консервативного Сэма Фишера) и наводит оружие на врага. Функцию, конечно, разрешается и отключить. За убийства, выполненные в этом режиме, нам начисляют специальные очки. Они тратятся на дополнительные спецвозможности, о которых стоит упомянуть особо.

Бекон а-ля Текила

И динозавр тут совершенно ни при чем

Одна из первых доступных нам фишек – самолечение, вещь крайне полезная, даже несмотря на обильно разбросанные по уровням аптечки. Второй навык – снайперская стрельба. Независимо от выбранного оружия вы можете рассмотреть противника с максимальным приближением, тщательно прицелиться и послать ему пулю прямо между глаз. После попадания нас порадуют демонстрацией корчащегося от боли неудачника. Третье полезное спецумение инспектора Текилы – своеобразный «берсеркер-режим». Герой становится неуязвимым, заряжает полную обойму и выстреливает все до последнего патрона в окружающих. Особенно эффективно работает в сочетании с дробовиком. Финальный бонус – стрельба на 360 градусов. Протагонист крутится как волчок, посылая во все стороны смертельный заряд свинца. Эти функции обеспечат игровому воплощению Чоу Юнь-Фата победу над любым, даже самым жирным боссом. А иногда в качестве дополнительного развлечения будет позволено даже устроить «бесплатную» 360-градусную перестрелку от первого лица с окружившими нас злодеями.

Stranglehold – еще одна игра, построенная на базе Unreal Engine 3. Честно признаться, произведение Midway не может тягаться по уровню графического исполнения со столь знатными конкурентами, как Gears of War и BioShock. Причина – излишняя насыщенность. Разрушаемых объектов, спецэффектов, выстрелов и врагов всегда слишком много. Иногда это просто мешает воспринимать происходящее на экране. Stranglehold не выдерживает никакого сравнения и со своим ближайшим конкурентом – финским Max Payne. И это удивительно с учетом того, что Remedy во многом вдохновлялись произведениями Джона By. Stranglehold тоже имеет под собой отличную киношную основу. Однако путешествие по местному виртуальному тиру просто изматывает игрока. Повторяющиеся перестрелки действительно могут надоесть даже самому ярому фанату жанра. К счастью, сюжетная часть успевает закончиться до того, как проект станет откровенно скучным. Но вот возвращаться сюда не хочется, даже несмотря на дополнительные режимы сложности и мультиплеер.

Так или иначе, Stranglehold – неплохая игра. Как и в случае с Hard Boiled, создается ощущение, что экран вот-вот разорвется на тысячи кусочков от бесконечных выстрелов. Правда, по нашему мнению, этот однообразный шутер не оправдывает бюджета в 30 млн долл. Невзирая на многие достоинства, на звание шедевра Stranglehold уж точно не тянет.

«Повторяющиеся перестрелки могут надоесть даже самому ярому фанату жанра »

Джон By (John Woo)

Уроженец Китая, родители которого вместе с малолетним сыном бежали в Гонконг. После появления на экранах в 1986-м коммерчески успешного фильма «Право на жизнь» (A Better Tomorrow) считается одним из ведущих мастеров по кровавым гангстерским боевикам. Успех ленты «Наемный убийца» (The Killer) в 1989 году гарантировал By контракт в Голливуде. «Круто сваренные» (Hard Boiled) стал последним гонконгским произведением режиссера, затем он переехал в США. By женат, растит троих детей.

Интересно, что в игре Stranglehold виртуальное воплощение самого Джона By можно встретить в Unlock Shop, где он приторговывает дополнительным контентом.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДИА

З питань партнерства звертатися: "1С 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

1С ФИРМА "1С"

PARALLAX ARTS STUDIO

СЕТЬ КИНОТЕАТРОВ КАРО ФИЛЬМ

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

Stuntman: Ignition

Владимир Куценко

Пропуск за кулисы

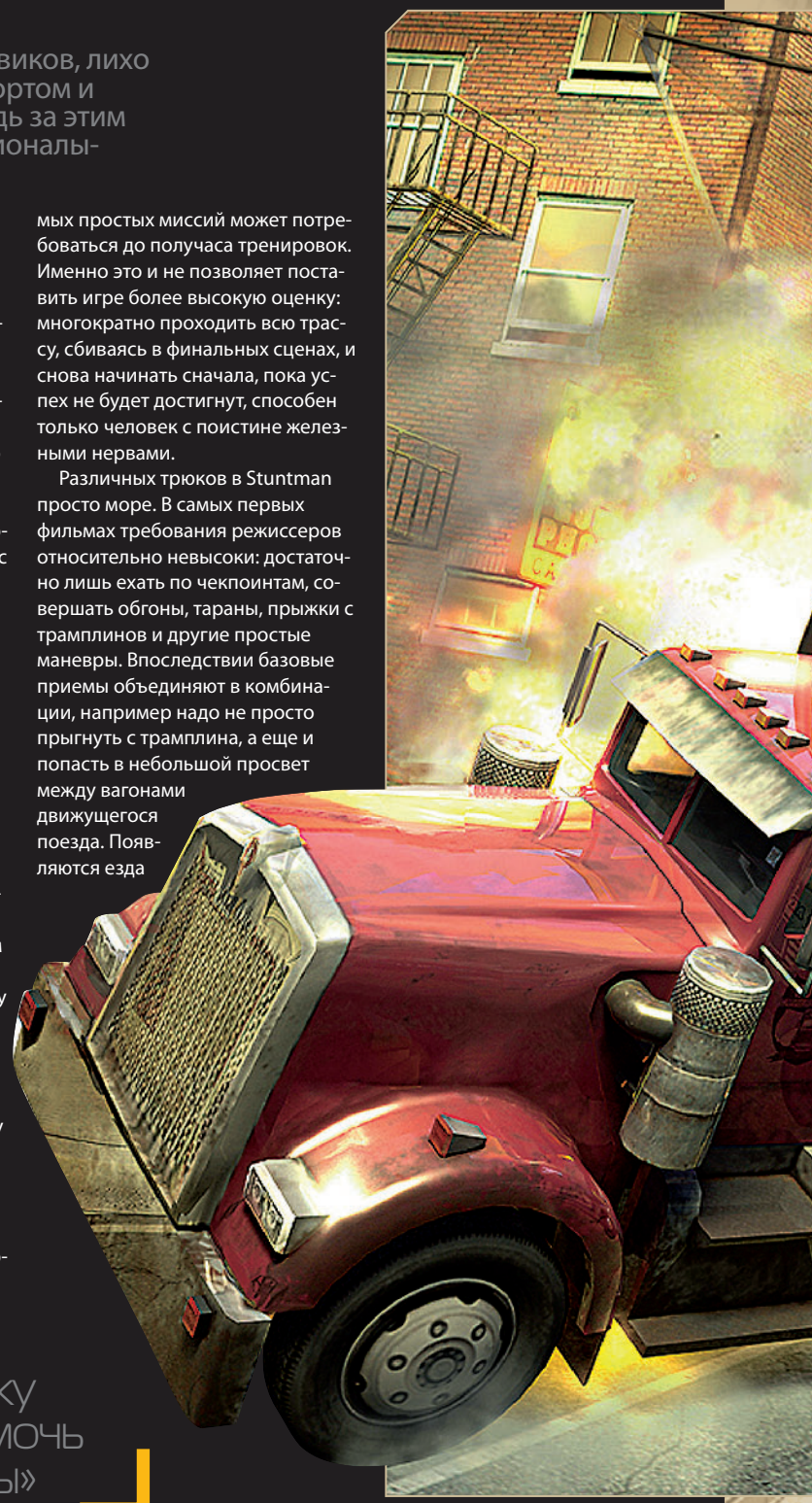
Кто из нас не завидовал героям голливудских боевиков, лихо управляющимся с самым разнообразным транспортом и выполняющим головокружительные трюки? А ведь за этим восхитительным зрелищем всегда стоят профессионалы-каскадеры и бесконечные дубли.

Привнести что-то новое в устоявшийся жанр автомобильных симуляторов очень сложно. Почти везде правит бал стандартная формула – есть трасса, есть соперники, есть финиш. Кто первый приехал/больше очков набрал, тот и в дамках. Различные вариации этих правил приветствуются, но в корне ситуацию не меняют. Однако в 2002 году компания Reflections смогла родить действительно оригинальную идею и подарила игрокам Stuntman – первый симулятор каскадера. Спустя пять лет THQ и Paradigm решили стряхнуть пыль с подзабытого бренда и выпустили продолжение этой увлекательной автоаркады.

Как несложно догадаться, сердце Stuntman: Ignition – режим карьеры, где игроку предстоит взять под опеку малоизвестного каскадера и помочь ему подняться вверх по голливудской лестнице славы благодаря съемкам в шести блокбастерах. Картины превосходно стилизованы под популярные ленты 80-х и 90-х годов XX века, которыми большинство из нас засматривалось в детстве. Aftershock, например – классический фильм-катастрофа об извержении вулкана, в Strike Force Omega вполне мог бы сниматься молодой Шварценеггер, ну а Whoopin' and a Hollerin' II с двумя безбашенными весельчаками в качестве главных героев отлично смотрелся бы на MTV где-нибудь рядом с шоу Jackass. Немалую роль в воссоздании соответствующей атмосферы играют режиссеры, каждый со своим характером, тщательно выписанным в стиле соответствующего фильма. Так, боевик о крутых коммандос снимает не менее крутой актер, впервые занявший режиссерское кресло и требующий максимального экшена в кадре. Над картиной о спецагенте работает француз, очаровательным акцентом сразу напоминающий о мире дорогих авто и шикарных женщин, роскошных приемов и закулисных интриг, в общем, всего того, с чем у нас ассоциируется прославленный Джеймс Бонд.

Все фильмы разбиты на шесть эпизодов, каждый длительностью не больше нескольких минут. Однако не думайте, что сможете пройти игру за пару часов – в лучших традициях TrackMania над любой трассой нужно будет как следует попотеть, чтобы выполнить все требования режиссера. От каскадера ожидают просто нечеловеческих навыков вождения. Если в реальной жизни к каждой сцене подходят ответственно, подолгу ее готовят и только потом снимают, то в игре за пару минут нужно выдать стахановскую норму трюков одним огромным дублем. Во время гонки большими желтыми иконками показываются места исполнения обязательных трюков (причем ошибка приводит к срыву съемочного процесса). За игнорирование их вы получаете предупреждения, пять раз проштрафились – извольте начинать заново. А с учетом того, что на каждой карте находится по несколько десятков обязательных трюков, для успешного завершения даже самых простых миссий может потребоваться до получаса тренировок. Именно это и не позволяет поставить игре более высокую оценку: многократно проходить всю трассу, сбиваясь в финальных сценах, и снова начинать сначала, пока успех не будет достигнут, способен только человек с поистине железными нервами.

Различных трюков в Stuntman просто море. В самых первых фильмах требования режиссеров относительно невысоки: достаточно лишь ехать по чекпоинтам, совершать обгоны, тараны, прыжки с трамплинов и другие простые маневры. Впоследствии базовые приемы объединяют в комбинации, например надо не просто прыгнуть с трамплина, а еще и попасть в небольшой просвет между вагонами движущегося поезда. Появляются езда



«Игроку предстоит взять под опеку малоизвестного каскадера и помочь ему подняться по лестнице славы»

Жанр racing/action
Разработчик Paradigm Entertainment
Издатель THQ
Web-сайт www.stuntmanignition.com
Возраст 16+

Paradigm Entertainment Опытная компания-разработчик с офисом в Далласе была куплена Atari в 2000-м и перепродана THQ в 2006-м. Похоже, и здесь студия не изменила своему принципу выпускать качественные игры.
Игры Pilotwings 64, F-1 World Grand Prix, Terminator: Dawn of Fate, Spy Hunter и др.
Web-сайт www.pe-i.com

Идея Работа каскадера во всей красе
Графика Интерактивное окружение и отличный дизайн уровней компенсируют незначительные недочеты

Звук Великолепный звук и музыка, вполне соответствуют снимаемым фильмам **Игра** Качественные гонки в интересном сеттинге и с оригинальным геймплеем

4.5/5 Gameplay

«В лучших традициях TrackMania над любой трассой нужно будет как следует попотеть»

Режиссер предупредил, что в озере – крокодилы

– Кто нарушает?.. Я нарушаю?!

Служебная машина - не жалко

«Чем длиннее цепочка трюков, тем больше начислят бонусных очков»

на двух колесах, перевороты в воздухе и жестко ограниченные по времени трюки, когда счет идет буквально на секунды. Врезались в лишнюю машину или не набрали нужную скорость – на один шаг приблизились к провалу.

За успешное выполнение трюков начисляются очки, которые по итогам уровня конвертируются в звезды рейтинга, необходимого для открытия новых миссий и фильмов. Благодаря системе накопления звезд разработчикам удалось отлично сбалансировать игру, сделав ее интересной как для неопытных пользователей, так и для хардкорщиков, готовых снимать сотни дублей ради улучшения своих показателей. Пройти Stuntman до конца реально, даже получая две-три звезды из пяти возможных за каждый съемочный эпизод, но в этом случае вы не откроете всех имеющихся бонусов и наград. Ну а если какой-то уровень окажется слишком заковыристым, разрешено активировать легкий режим, в котором число допустимых ошибок повышается с пяти до семи, но зато в копилку попадает лишь половина заработанных очков.

Однако просто выполняя заготовленные режиссером задания, можно получить максимум четыре звезды. Дело в том, что в игре действует система соединения трюков в цепочки. Чем длиннее окажется череда безукоризненно проведенных маневров, тем больше начислят бонусных очков. Для создания цепочки интервал между двумя трюками не должен превышать двух секунд. Так вот, для получения высшей оценки в пять звезд придется пройти весь уровень, ни разу не разорвав цепь удачно выполненных трюков. Это поистине титанический труд, поскольку необходимо грамотно использовать окружение, тщательно продумывать маршрут и ехать очень четко – любое отклонение от оптимального курса или нечаянная ошибка уничтожают шансы на завоевание высшего балла. Признаюсь честно, мне за всю карьеру удалось получить пять звезд лишь один раз.

Помимо работы над фильмами, есть и шесть дополнительных миссий вроде съемок в рекламных роликах и участия в каскадерских шоу на специально сконструированных аренах. Условия здесь еще более жесткие, первая же ошибка приводит к новому дублю.

Впрочем, не карьерой единой – в Stuntman и без того развлечений хватает. Например, можно заняться созданием собственных трасс с помощью простенького редактора. Потренировавшись на аренах безо всяких ограничений, стоит перейти к выполнению миссий, построенных на использовании конструктора карт. В распоряжение игрока предоставляется большой пустырь с разбросанными желтыми маркерами обязательных трюков и широким ассортиментом всяческих платформ, контейнеров и прочих элементов окружения. Из них нужно собрать такую трассу, на которой можно будет за отведенное время провести все необходимые маневры. Для выполнения подобных заданий потребуется хорошее пространственное мышление и развитое воображение.

Мультиплеер предлагает игрокам два гоночных режима, один из которых – простое соревнование «кто первый», а за трюки дается нитро. Второй гораздо интереснее – тут за определенное количество кругов необходимо выполнить наибольшее число трюков. Если учесть, что одновременно на уровне находится целых восемь отчаянных водил вместо одного, то периодически на экране начинается настоящий хаос с авариями, взрывами и вылетами за пределы трассы. Для поощрения столкновений между игроками разработчики внедрили возможность отнимать у соперников накопленные цепочки трюков. Врежьтесь в машину оппонента – и его счетчик обнулится, а на ваш прибавятся все начисленные ему очки.

Визуально игра хоть и уступает лучшим представителям жанра, но выглядит чисто и аккуратно. Пожаловаться можно разве что на не самые четкие текстуры. Однако уровни отлично детализированы и полны интерактивных объектов, а спецэффекты ярки и красочны, иногда даже настолько, что сводят видимость к нулю – приходится просто запоминать дорогу и ехать почти вслепую.

На Stuntman: Ignition стоит обратить внимание хотя бы потому, что игра предлагает действительно оригинальный геймплей, а не банальные заезды на скорость. Если вы любите гонки, то ни в коем случае не пропустите этот симулятор каскадера – подобные проекты выходят чрезвычайно редко.

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

Lock On
ЧЕРНАЯ АКУЛА

- Безпрецедентна для авіасимуляторів на PC глибина моделювання систем і фізики бойового російського вертольота «Ка-50», який оснащений сучасними бойовими засобами пошуку і поразки малорозмірних броньованих цілей, навігаційним устаткуванням і засобами позначення цілей.
- Інтерактивна, повністю тривимірна віртуальна кабіна, що підтримує технологію переміщення камери в шести напрямках, відстежуючи рухи голови гравця за допомогою Web-камери та пристрою TrackIR 3/4 Pro.
- Набір місій і кампанія для льотчиків «Ка-50».
- Детальний, поетапний курс інтерактивного навчання пілотуванню, навігації і бойовому застосуванню вертольота «Ка-50».

1С ФИРМА "1С"

Eagle Dynamics

© 2007 ЗАТ «1С». Усі права захищено. © 2006 Eagle Dynamics. Усі права захищено. Виробництво в Україні «ДП Єврософтпром»

Team Fortress 2

Сергей Галёнкин

Наша команда готова к встрече с противником

Headshot!

У всех современных сетевых шутеров есть одна большая общая проблема, которая называется Counter-Strike 1.6. И справиться с ней не смогли даже ее создатели: полюбовавшись красивой Counter-Strike: Source с месяц, геймеры всего мира опять вернулись к любимой игре на движке одиннадцатилетней давности.

Но несмотря на невероятную популярность старой доброй CS, у нее есть еще один дефект (помимо технологической отсталости, естественно) – недостаточная динамичность. Средний игрок, не состоящий в клане и не проводящий месяцы в упорных тренировках, на обычном сервере CS1.6 проживет не дольше полутора минут, а затем оставшееся до конца раунда время будет тоскливо взирать на экран, где его более опытные соратники постараются отомстить за виртуального товарища. Реализм, который так любят поклонники CS, привел к возрождению касты кемперов, отчаянно ненавидимой предыдущим поколением игроков в сетевые шутеры.

Есть претензии и у опытных геймеров – в CS1.6 действия каждого члена команды должны быть доведены до автоматизма. Сигнал Let's go – и все дружно побежали, следуя одной из отработанных на тренировке тактик. А где же, простите, веселье? Так, наверное, чувствуют себя профессиональные футболисты – вряд ли кто-то из них в свободное от работы время развлекается, пиная мячик во дворе.

Собственно, предмет нашего сегодняшнего разговора – Team Fortress 2 – первый достойный конкурент (именно конкурент, а не подражатель!) Counter-Strike. Узкоспециализированные классы вместо универсальных «контров» и «терроров», мультяшная графика вместо серых текстур, быстрый респаун вместо нудного режима наблюдателя и невероятная динамичность вместо заученных наизусть готовых тактик.

Создатели Team Fortress 2 не изобретали велосипед – по отдельности все вышеперечисленные элементы были реализованы гораздо раньше, в том числе в первой Team Fortress. Но именно их симбиоз да невероятное внимание к деталям и балансу сделают TF2 одним из любимейших командных шутеров нашего времени – примерно таким же путем Blizzard всякий раз создает лучшую игру в жанре, не придумывая ровным счетом ничего кардинально нового.

Базовая же идея довольно проста. Есть две команды, есть задача (украсть чемоданчик, отбить/удержать ключевые точки), есть девять классов бойцов. Знакомо, не правда ли?

Но тут весь фокус в деталях. Вот, например, типы бойцов в TF2 различаются не только оружием. Heavy живуч (300 HP!), медлителен, а его пулемет хоть и бьет наповал, но долго раскручивается и расходует патроны с невероятной скоростью. Разведчик-scout же слаб, но зато быстр, может высоко прыгать и в бою один на один с Heavy в 90% случаев побеждает, просто носясь вокруг неповоротливого гиганта кругами и периодически охаживая его дубинкой. Другие классы не менее интересны: солдаты и гранатометчики балуются рокет-джампами, инженер собирает пулеметы, аппараты с аптечками и телепорты, медик лечит и может становиться неуязвимым, снайпер способен попасть белке в глаз, шпион умеет переодеваться в любого из противников, а огнеметчик традиционно жжет.

Причем сменить класс позволено в течение раунда столько раз, сколько вам заблагорассудится, – воскресать вы будете уже, так сказать, новым человеком. Среднее время жизни на поле боя TF2 не превышает двух минут, что позволяет командам очень быстро перестраивать тактику. Враг двинул в атаку пулеметчиков при поддержке медиков? Снайперы обеспечат медикам путевку к ближайшей точке респауна, а гранатометчики заминируют все проходы. Неприятельские разведчики постоянно пробираются на нашу базу? Инженеры поставят несколько ракетных установок – и об этой проблеме можно

Жанр сетевой FPS **Разработчик** Valve Software
Издатель Electronic Arts
Издатель в Украине «Бука»
Web-сайт www.whatistheorangebox.com
Возраст 16+

Valve Компания Valve была основана в 1996 году Гейбом Ньюэллом и Майком Харрингтоном, бывшими сотрудниками Microsoft. По слухам, на это дело их вдохновила книга «Рабы Майкрософта» Дугласа Коуплэнда, в которой как раз и рассказывалось о выходцах из Microsoft, основавших новую компанию.
Игры сериал Half-Life, Counter-Strike **Web-сайт** www.valvesoftware.com

Идея Возрождение популярного сетевого шутера
Графика Потрясающе стильная

Звук И английская, и русская озвучки просто замечательные, спецэффекты отличные **Игра** Быстрая, динамичная, сбалансированная, интересная

5/5 Gameplay

Медленно, но верно переходим в контратаку

«Team Fortress 2 – один из лучших, если не лучший сетевой шутер современности»

будет забыть. Разнообразных тактик для каждой из карт миллион, потому каждая игра не похожа на предыдущую.

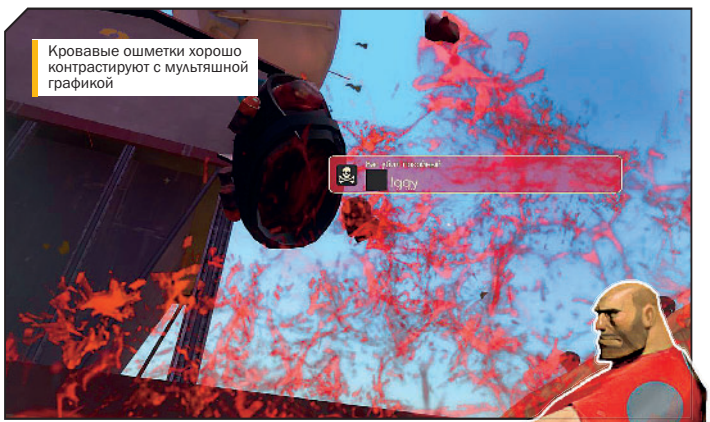
Командное взаимодействие в TF2 важно, но не в такой степени, как, скажем, в CS. Бестолковые напарники по-прежнему раздражают, но здесь по крайней мере не обязательно следовать единому плану, благо почти всегда есть возможность исправить положение и переломить ход боя в свою пользу. А базовым трюкам вроде поддержки медиками пулеметчиков и солдат или прикрытию снайперами новички учатся довольно быстро.

Я играл на нескольких серверах Valve как с опытными геймерами (в основном журналистами других профильных изданий из разных стран), так и с явными салагами – и не было случая, чтобы по вине одного растяпы мы проиграли матч. Обычно для этого требовалось слаженное безделье всех членов команды.

Недостатки у TF2, конечно же, имеются, но они весьма незначительны и не портят общей картины. В частности, расстраивает периодическое переключение цвета команд (защищались – были синими, атакуем – стали красными), из-за чего в начале нового раунда не всегда успеваешь понять, враг перед тобой или друг. *Friendly Fire* по умолчанию отключен, поэтому определять шпионов очень просто – достаточно шарахнуть по подозрительному бойцу из пушки помощнее. Ну и карт хотелось бы побольше. Тех шести, что есть в комплекте, явно недостаточно.

Но в целом Team Fortress 2 – один из лучших, если не лучший сетевой шутер современности. Конечно, отвлечь киберспортсменов от CS1.6 ему вряд ли удастся (попробуйте-ка уговорить упомянутых выше футболистов перейти на квадратный мячик), но внимание широкой аудитории Team Fortress 2 наверняка привлечет. Невероятно динамичная, каждый раз новая и всегда необычайно веселая игра не может остаться без поклонников.

P.S. В нашей стране будет издаваться компанией «Бука» и войдет в комплект Orange Box вместе с Half-Life 2: Episode 2 и Portal (плюс оригинальные HL2 и HL2: Episode 1 в придачу).


Кровавые ошметки хорошо контрастируют с мультяшной графикой

Доктор и пулеметчик – неразлучная пара

Medal of Honor: Airborne

Андрей Грабельников

Ну все, началось!

Повод умереть

Умом я понимаю, что, несмотря на ухищрения авторов, новая часть Medal of Honor все равно не более чем очередной шутер в набивших оскомину декорациях Второй мировой. Однако объяснить зверскую аддиктивность расстрела нацистов в этой конкретной игре я не в силах.

Вообще в то время как миллионными тиражами расходятся игры про липкие шары katamari, улучшенные тамагочи с никогда не взрослеющими щенками лабрадоров и адвентюры с примитивистской графикой, тратить досуг на четвертую часть шутера про борьбу с фашистами даже несколько неловко. Где же революционные идеи, новаторский геймплей и экзотический артхауз? Но как бы там ни было, очень непросто заставить себя взять и выключить Medal of Honor: Airborne. И дело ведь вовсе не в том, что сохранения производятся автоматически лишь в определенных сценарием местах. Ну, может быть, самую малость…

Неужели отойти от монитора нам не дает хваленый режим высадки? Действительно, каждая миссия начинается непривычно: главный герой, повиснув на парашютных стропах, планирует над целым уровнем, прикидывая, где бы приземлиться. Потом даже не верится, что все остальные игры на заданную тематику, особенно те, где упоминалась операция «Маркет Гарден», как-то обходились без увлекательного процесса десантирования. Airborne честна с нами как минимум идейно – раз уж рядовой Бойд Трэверс служит в десантных войсках, то после очередного брифинга он оказывается в гудящем чреве самолета, а затем...

Больше всего в этом плане запоминается освобождение Сицилии (самая первая миссия, попавшая и в демо-версию), когда дизайнеры позволяют нам примериться с высоты чуть ли не к каждому пикселу уровня. Бравый рядовой обрушивается точно на голову замершему в засаде фрицу, погибает, приземляется в глубоком тылу на веревку для сушки белья – и отправляется на небеса, но вскоре возвращается оттуда, чтобы теперь оказаться верхом на шпиле колокольни. Airborne создает серьезный прецедент для теологических диспутов: открыв глаза после очередной смерти, Бойд Трэверс вновь и вновь обнаруживает себя посланцем неба, несущим немецко-фашистским захватчикам «мщения наказаниями яростными», только за спиной у него не крылья, а более современный парашют.

В следующей миссии многое становится на свои места. Решив, что на игрока, как и на девушку, главное – произвести хорошее первое впечатление, разработчики подрезают рядовому крылья, отчего щемящее чувство свободного планирования сменяется куда менее патетическим ощущением свободного падения. Движок рисует полигональные окрестности до горизонта, а сесть разрешают в кружок относительно небольшого радиуса. Потом еще обнаруживается, что в некоторые сюжетно важные моменты возвращение рядового Трэверса с того света происходит не на воздусях, а прямо-таки из под земли, и это наводит на нехорошие мысли. В такие моменты тратить на Airborne свое драгоценное свободное время хочется наполовину меньше. Оторваться, однако, по-прежнему трудно.

Кстати, несмотря на то что парашют управляется абсолютно по-аркадному, т. е. стрелочками, процессу приземления авторы придали некоторую пикантность. Если, к примеру, неловко бухнуться мешком и потом долго путаться в стропах, наше приключение может закончиться, не начавшись. Прогуливающиеся неподалеку немецко-фашистские наймиты так и ждут удобного момента, чтобы вдоволь поизмываться над лежачим, делая вид, будто не знакомы с соответствующей пословицей. А значит, методом проб и ошибок нашему герою придется в конце концов освоить искусство приземления.

При работе над наземной частью игры создатели Airborne старались достичь популярной в последнее время атмосферы эпической киноленты, дабы сидящие

Жанр first person shooter **Разработчик** EA Los Angeles
Издатель Electronic Arts **Издатель в Украине** «Софтпром»
Локализатор «SoftClub»
Web-сайт www.ea.com/moh/airborne
Возраст 16+

EA Los Angeles Эта студия была основана еще в 1995 г., только называлась она тогда DreamWorks Interactive. В 2000-м EA купила и переименовала компанию. Современная EA LA, куда вошли также EA Pacific и Westwood Studios, – настоящий гигант игростроя. **Игры** C&C: Generals – Zero Hour, C&C3: Tiberium Wars, серии Medal of Honor и LOTR: The Battle for Middle-Earth, **Web-сайт** www.ea.com

Идея Шутер о Второй мировой можно сделать веселее
Графика Unreal Engine 3 изредка напоминает о себе
Звук Очень хороший **Игра** Неплохой FPS с парой свежих идей и лучшая игра в серии MoH

3.5/5 Gameplay

«Парашют управляется абсолютно по-аркадному, т. е. стрелочками»

Самое время петь песенку Винни-Пуха

перед экраном почувствовали себя частью массовки. Вокруг постоянно что-то происходит без видимого нашего участия: отовсюду доносится треск автоматных очередей, от уханья взрывов дрожит земля, с энтузиазмом засоряют эфир боевые товарищи, бегущие по своим делам, сверху в изобилии сыплются десантники. В действительности во всем этом броуновском движении вооруженных частиц мы играем не последнюю роль. Несмотря на кажущуюся свободу выбора (рядового пичкают десятком мелких заданий одновременно), по мере приближения к цели Бойд наступает на посеянные щедрой рукой триггеры. Тут главное не сбавлять темп и не распыляться на мелочи, иначе вместо театра боевых действий можно очутиться за кулисами школьного драматического кружка. Неожиданно куда-то пропадают бойкие соратники, из-за угла ритмичными волнами накатывают нацисты, мы остаемся наедине с Unreal Engine 3 и физическим движком Havok, которые даже сообща не могут позволить себе роскоши разнести хлипкую деревянную перегородку. От необходимости развлекаться самостоятельно становится как-то неуютно. К тому же, периферическим зрением углядев бесконечное число статистов-десантников и учтя бесконечное число жизней самого рядового Трэверса, мы начинаем задумываться: а не попали ли мы случайно в какую-то очень многопользовательскую сетевую игру?

Еще одна муссирующаяся в Airborne тенденция последних лет – претензия на реалистичность. Выпрямившись во весь рост на несколько секунд, наш герой сразу получает очередную путевку на небеса. Приходится много бегать и подолгу отсиживаться в укрытиях, швыряя оттуда в неприятеля гранаты разных сортов. Вот и еще пример: праведное возмездие разработчики сдерживают ограничениями по переносимому персонажем весу – одновременно можно затариться только парой серьезных стволов и пистолетом. Эффекта «как в жизни» пытаются добиться и специальными изобразительными средствами: от резких движений картинка размазывается, во время бега ходит ходуном, а наступив на гранату, можно заработать контузию, отчего Трэверс на пару мгновений утратит разом слух и зрение. С другой стороны, никто не отменял самозаполняющуюся шкалу здоровья (достаточно пересидеть невзгоды в тихом углу), включенный friendly fire и специальных бронированных фашистов, которым надо попасть в голову два раза для достижения катарсиса.

«Жанр, похоже, находится в творческом тупике, однако EA LA старается что-то изменить»

На самом деле вести перестрелку с высокодетализированными моделями противников (редкий привет от Unreal Engine третьего поколения) довольно весело, особенно если не замечать их поточного воспроизводства в невидимых бараках за углом. Во-первых, пособники рейха тоже умеют использовать укрытия, время от времени действуют слаженно и не стесняются при случае подложить «панцергранатен». Тут, правда, не обходится без досадных исключений. Во-вторых, с каждым разом растут навыки обращения с оружием. Реализован этот прогресс до крайности схематично, но очень цепляет, видимо, еще и потому, что эффект заметен сразу. В-третьих, сам процесс стрельбы из большинства видов оружия как-то тактильно приятен, что ли. В этом, наверное, весь фокус.

Несмотря на обилие звучных технологий и нескромные обещания разработчиков, игра не станет откровением даже для тех, кто со времен оригинальной Medal of Honor не имел больше дела с проектами на тему Второй мировой. Жанр, похоже, находится в творческом тупике, однако EA LA, в отличие от многих, старается что-то изменить. И именно это придает игре пресловутую аддиктивность.

Ultima Online: Kingdom Reborn

Дмитрий Курятник

Картинка, конечно, совсем old skool

Воистину она бессмертна

Ultima Online – MMORPG неординарная, фактически заложившая основы жанра и способствовавшая его популяризации. Мало того, с 1997 года она остается любимой игрой десятков тысяч подписчиков по всему миру.

За время своего существования UO получила семь полноценных аддонов (помимо Kingdom Reborn) и пережила пять специальных изданий, а с 2001 года у игроков появилась возможность выбирать между привычным двухмерным клиентом и новым, переведенным в 3D.

В честь десятилетия проекта Electronic Arts приготовила подписчикам приятный подарок – полное перерождение их любимой UO, аддон текущие пользователи абсолютно бесплатно могут скачать с официального сайта. Сохранив неизменными практически все игровые аспекты, разработчики, используя графический движок Gamebryo, отлично зарекомендовавший себя в Dark Age of Camelot и TES IV: Oblivion, занялись переделкой графики. Глобальной реконструкции подвергся и интерфейс, остававшийся неизменным с 1997-го.

И если улучшенная картинка явно пошла игре на пользу, то новый интерфейс оказался как минимум непривычным и не слишком удобным. Стандартные пиктограммы заклинаний и умений, которые раньше можно было размещать на экране в произвольном порядке, отныне вынуждены ютиться на WoW-образных action bars. Откровенно неудачное решение, поскольку двенадцати клавиш не хватает даже для самых часто применяемых заклинаний, а на переключение между панелями не всегда есть время. Изменениям подвергся и механизм написания макросов, зачем – мне, честно говоря, неясно. Простой, интуитивно понятный аналог из оригинальной игры заменила громоздкая и совершенно неудобная в обращении конструкция. Может быть, именно таким образом разработчики решили искоренить macroing среди подписчиков?

Зато Ultima Online образца 2007 года стала более дружелюбной по отношению к неофитам – приличный стартовый капитал можно собрать уже за первые несколько дней игры благодаря множеству квестов, рассчитанных на новичков в мире Британии. Эти несложные задания в доступной форме знакомят нас с ролевой системой и механикой UO, окружающим миром, управлением, способами ведения боя и крафтингом. Что приятно, даже опытного игрока подобный «курс молодого бойца» не раздражает, да и покинуть New Haven – стартовую локацию для новоприбывших – позволено в любой момент.

Ролевая система осталась неизменной: персонажу, обладающему тремя основными характеристиками, доступно около 60 умений, которые прогрессируют по мере использования. Просто, как все гениальное. На первые сорок часов игрового времени герою присваивается статус новичка, и он получает сопутствующие привилегии. Монстры его не атакуют до тех пор, пока персонаж сам не нападет на них, в случае смерти он практически ничего не теряет, а его навыки растут гораздо быстрее, чем обычно. Пренебрегать

«Новый интерфейс оказался как минимум непривычным и не слишком удобным»

Жанр MMORPG
Разработчик EA Mythic
Издатель Electronic Arts
Web-сайт www.uo.com
Возраст 16+

EA Mythic Эта американская компания была образована из двух студий в 1995 г. и изначально ориентировалась на создание онлайновых проектов. Частью EA стала в 2006-м, сейчас ведутся работы над ожидаемой Warhammer Online: Age of Reckoning.
Игры Dark Age of Camelot **Web-сайт** www.mythicentertainment.com

Идея Очередная реинкарнация успешной MMORPG
Графика Приятное глазу 2D
Звук Практически не изменился по сравнению с оригиналом
Игра Кроме обновленного интерфейса и улучшенной графики, ничем не отличается от старой доброй Ultima Online

3.5/5 Gameplay

такой форой не следует, ведь потом окружающий мир уже не будет столь дружелюбен. Монстры в Ultima Online с радостью пошарят в вашем вещмешке, когда победят. Особо близкие сердцу предметы, артефакты к примеру, можно застраховать, и тогда они не потеряются, зато каждый раз при воскрешении с вашего счета в банке будет сниматься определенная сумма во внутриигровой валюте.

Разумеется, количество пользователей Ultima Online успело значительно сократиться, но оставшаяся часть игроков в большинстве своем люди зрелые и приятные в общении. Поскольку проект в принципе лишен сюжетной линии, обитатели Британнии сами ищут занятие себе по душе. Кто-то выбирает карьеру воина или мага, рассчитывая на дорогостоящие артефакты и рецепты из подземелий, кто-то зарабатывает деньги созданием уникального оружия, элементов декора и предметов повседневного обихода для домов и замков. Отдельные группы энтузиастов ударяются в чистый roleplay (благо возможности игры это позволяют) и занимаются земледелием, заводят таверну или открывают школу боевых искусств. Роль же квестов в Ultima Online довольно незначительна по сравнению с большинством MMORPG, хотя есть тут и стандартные эскорт-миссии, и курьерские поручения, и заказы от продавцов, и задания, связанные с посещением легендарных подземелий. Однако основная часть времени тратится на прокачку умений, развитие своего бизнеса, способного приносить доход, и затем обустройство собственного жилья. Если вы всерьез займетесь крафтингом, придется позаботиться и об удачном месторасположении магазина, и о рекламе.

«По слухам, этот аддон должен подготовить игроков к более масшабноому Stygian Abyss»

Подобный подход к геймплею, а также своеобразная ролевая система поначалу могут оттолкнуть человека, не готового к полной свободе действий, однако стоит познакомиться с игрой поближе и понимаешь, что именно эти аспекты позволили UO оставаться популярной в течение десятилетия.

Ultima Online: Kingdom Reborn, заменив не прижившийся 3D-клиент, оказалась довольно приятным дополнением к оригинальной игре. Впрочем, сердца ветеранов ему покорить пока не удалось, на данный момент большинство старых подписчиков отдают предпочтение классическому варианту. В то же время аддон привлек-таки внимание новичков. По слухам, активно распространяющимся в комьюнити, Kingdom Reborn ставит своей целью подготовить игрока к новому, гораздо более масштабному дополнению – Ultima Online: Stygian Abyss. Несмотря на то что сама UO до сих пор остается отличной и во многом показательной MMORPG, Kingdom Reborn нельзя назвать идеальной ее реинкарнацией. Не слишком удобный по сравнению с оригиналом интерфейс и мелкие недоработки существенно снижают итоговую оценку. Однако это означает лишь одно – игре еще есть куда расти.

Juiced 2: Hot Import Nights

Ярослав Сингаевский

Горячие ночки

Спящий городской квартал был разбужен страшными, громоподобными звуками. Вот зажглось одно окно, второе, третье. Где-то заплакал ребенок, а вдалеке истошно завыли сирены. Что случилось? Да ничего особенного – стритрейсеры опять на старте.

«Автопарк Juiced 2 пестрит актуальными моделями от известных производителей»

Ваша *Карьера (Career)* в Juiced 2: Hot Import Night начнется с генерации персонажа. На выбор – парень или девушка. Местный редактор хоть и не чета своему аналогу из Oblivion, но имеет довольно приличное число настроек: от ширины носа до цвета топика.

В отличие от оригинальной Juiced в игре нет календаря соревнований, и вам теперь не надо вносить плату за участие в гонках, а после тратить большую часть кровно заработанных на ремонт угробленной машины. Отныне *Карьера* разбита на отдельные *Лиги (Leagues)*, переход между которыми происходит после выполнения на треках определенного числа заданий (goals). Они могут быть самыми разными: победа в том или ином состязании, набор указанного числа очков в Drift, установление нового скоростного рекорда, обгон или выбивание с трассы какого-то конкретного пилота и т. д. Есть и *Pink Slip*, где на кон ставится ваша машина.

Кстати, перед стартом вам разрешено заключить с одним из соперников пари. Купюры достанутся тому, кто первый придет к финишу. Есть и отдельный режим *Spectator Bet*, где вы наблюдаете за гонкой, поставив деньги на участников. В версии для Xbox 360 к тому же имеется и Онлайновая Карьера (Online Career). Правда, она фактически дублирует single, только вместо AI-оппонентов вы соревнуетесь с пользователями сервиса Xbox Live!

Автопарк Juiced 2 пестрит актуальными моделями от известных автомобильных производителей: Audi TT, BMW M3, Citroen C2, Hyundai Tiburon, Mazda RX-8, Volkswagen GTI, Mitsubishi Evo X. Есть тут и суперкары вроде Pagani Zonda или Saleen S7, а также американская классика 60–70-х годов. Разумеется, каждую машину в вашем гараже можно покрасить как душе угодно, обклеить винилами и установить на нее внушительный аэродинамический обвес.

К сожалению, тюнинг в Juiced 2 реализован не самым лучшим образом. Выбор деталей не так уж и велик, а текущий уровень «заряженности» авто обозначается лишь общей шкалой под названием performance level. Вы не можете по отдельности оценить такие привычные характеристики, как максимальная скорость, ускорение, качество работы тормозов и т. п.

Модернизации проводятся по трем категориям: power, handling и weight reduction. Причем перед установкой апгрейда вам сперва необходимо его выиграть. Например, пройти *Time Challenge* или завершить один круг на трассе так, чтобы скорость ни разу не упала ниже оговоренного значения. Интересно, вот только сложность некоторых соревнований явно завышена.

Многие игроки, успевшие опробовать новый проект английской студии, сетовали на неудобное управление в обычных заездах (в Drift-соревнованиях действует традиционная для данного жанра схема). Дело в том, что в Juiced 2 любая машина по умолчанию поворачивает очень туго, с неохотой. Это непривычно и поначалу вызывает большие проблемы. Секрет прост: пускайте автомобиль в занос. Во-первых, болид станет намного бодрее проходить изгибы трассы (не забывайте про контрруление), а во-вторых, такой маневр позволит пополнить запас закиси азота, без использования которой вы вряд ли сможете пробиться на первое место. И берегитесь ограждений: малейший контакт с ними чреват полной потерей контроля.

Некоторые нюансы вашего стиля пилотирования заносятся в виртуальную ДНК (DNA System), показывающую, насколько вы хороши в трековых гонках и в дрифте и насколько вам везет в вышеупомянутых пари. Задумка интересная, но практической пользы от нее никакой. ДНК малоинформативна и не отображает действительный уровень мастерства. Это особенно хорошо заметно на примере AI-оппонентов. Я много раз наблюдал картину, как хиленький новичок легко обходил матерого профессионала, ДНК которого просто-таки светилась от совершенства.

Жанр аркадный автосимулятор
Разработчик Juice Games **Издатель** THQ
Издатель в Украине «Фабрика Игр» **Локализатор** «Бука»
Web-сайт www.juiced2hin.com
Возраст 12+

Juice Games
Английская студия Juice Games была основана в 2003 году. Сегодня она принадлежит компании THQ и продолжает вести работу над серией Juiced.
Игры Juiced, Juiced: Eliminator
Web-сайт www.juicegames.com

Идея Аркадный стритрейсинг
Графика Симпатично, но не более
Звук Неплох, а саундтрек не надоедает
Игра Удалась, за исключением некоторых проблем с балансом

3.5/5 Gameplay

«Juiced 2 – хороший аркадный проект»

Искусственный интеллект вообще ведет себя неоднозначно. Иногда легко уступает вам, иногда откровенно махлюет и в мгновение ока сокращает огромный разрыв. Хорошо еще, что AI-напарники, с которыми вы участвуете в *Crew Races*, более-менее вменяемы.

Графика Juiced 2 симпатична, но без изюминки. Модели машин выглядят немного игрушечно. Трассы в большинстве своем незапоминающиеся, зато яркие, в ночных огнях и рекламе. Требуемые эффекты на месте: брызги искр при столкновениях, пламя из выхлопных труб, motion blur на больших скоростях и т. д. Кстати, в игре доступен вид из кабины. Правда, виртуальный кокпит не может похвастаться высокой детализацией. К тому же Juiced 2 умудряется время от времени заметно подтормаживать.

Озвучка довольно стандартна. Моторы ревут, турбины свистят, покрышки визжат, а оппоненты то и дело отпускают различные комментарии в ваш адрес. Отмечу также, что «звучание» вашего автомобиля меняется после проведения тюнинга, что не может не радовать. Саундтрек лично мне показался удачным. Он задает нужный ритм и настроение, при этом не отвлекает и не надоедает.

Juiced 2 – хороший аркадный проект, хотя и не лишенный некоторых недостатков. Если вы сумеете привыкнуть к несколько специфичному управлению, эта игра сможет доставить вам немало удовольствия. В конце концов надо же как-то коротать время виртуальным стритрейсерам в ожидании NFS ProStreet.

Штраф за превышение скорости получает...

Drift всему голова

Сделайте мне красиво

7.62 mm

Дмитрий Веселов

С высоты 10 метров улицы выглядят просто замечательно

Бородатые «лесные братья»

У Тани Торменс на футболке физиономия Че Гевары. Как известно, тот плохо кончил

Бригада 2.0

Игра мечты – это не просто красивое выражение, а настоящая философия для многих начинающих разработчиков СНГ. Обычно она зарождается в недрах профильных форумов. Фанаты какого-то жанра скапливаются там, пока их доля не достигнет критической массы, и – бах!

Фанаты решают делать собственный мегапроект. Свой ответ Heroes of Might & Magic, свой вызов Morrowind, своего убийцу Jagged Alliance. Фанаты знают, как лучше, они наиграли в оригиналы тысячи часов. В итоге, к сожалению (или к счастью?), редкий кустарный Fallout долетает до стадии техно-демо. Именно потому «Бригада E5» действительно выделяется из общей массы подобных проектов – это игра мечты, которая все-таки увидела свет.

Дебютный продукт молодой команды «Апейрон» оказался явной калькой с Jagged Alliance 2 от в бозе почившей SirTech: отряд наемников в стране третьего мира, squad-based tactics с почти обязательными для жанра RPG-элементами… Но имелась и пара приятных неожиданностей. Во-первых, система боя в «Бригаде E5» была не пошаговой, все перестрелки проходили в реальном времени. Планировать драку помогала умная пауза, а очки действия заменял тщательный подсчет секунд. Во-вторых, игра хоть и пестрела багами, но патчи готовились быстро – в «Апейроне» трудились настоящие фанаты своего дела. Все найденные недоработки моментально правились, авторы прислушивались к замечаниям игроков, чем немало радовали последних. В итоге «Бригада E5» была тепло принята публикой. И вот спустя два года питерцы сподобились на еще один «родственный» проект.

Первое, что замечаешь, кликнув по ярлычку, – невероятно похорошевшая графика. До уровня современных шутеров, конечно, еще недотягивает, но соперники в жанре tactics остались далеко позади. Роскошные тени, четкие текстуры, мягкое освещение – картинка «Бригады E5» не так уж часто удостаивалась комплиментов, но вид 7.62 mm приводит почитателей жанра в восторг, причем не только за счет прогрессивных технологий. В «Апейроне» явно завелся хороший арт-директор – уже по главному меню заметно, как тщательно команда поработала над графикой. Все тут смотрится не просто красиво, а стильно и цельно: от узких улочек, застроенных двухэтажными домами, до темных джунглей и скалистых горных дорог, от загрузочных экранов до анимации смерти, от цветовой гаммы до спецэффектов.

За пир для глаз приходится расплачиваться высокими системными требованиями – на многих машинах игра подтормаживает. К тому же разработчики хоть и сделали уровни сложнее, но сэкономили на разнообразии – клонирование используется нередко. В каждом городе имеются одинаковый бар, одинаковая больница, разные улицы собраны из одинаковых зданий. А еще многие постройки попросту закрыты для посетителей. Обычно в локации можно заглянуть внутрь лишь четырех-пяти домов, а ос-

«За пир для глаз приходится расплачиваться высокими системными требованиями»

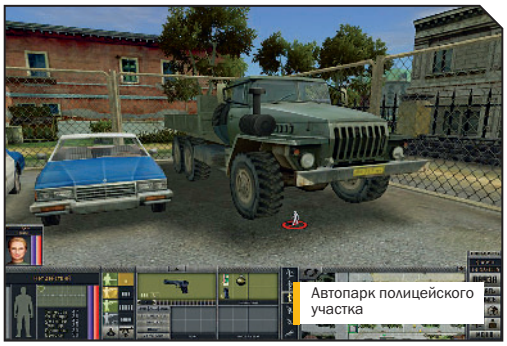
Жанр squad-based tactics
Разработчик «Апейрон»
Издатель «1С»
Web-сайт apeiron-games.ru
Возраст нет данных

«Апейрон»
Молодая питерская команда, выросшая из домашнего проекта Владимира Уфнаровского. Сейчас в студии «Апейрон» трудится около 20 человек.
Игры «Бригада Е5: Новый Альянс»
Web-сайт apeiron-games.ru

Идея «Бригада Е5» на новый лад
Графика На удивление хороша

Звук Не раздражает **Игра** Пока «ДЖА3: Работа по найму» и Jagged Alliance 3 маячат на горизонте, можно посмотреть на еще один русский ремикс великой игры

Gameplay 3.5/5



тальные, так сказать, для мебели. Потому если захотите начать уличный бой, готовьтесь к тому, что он будет на 100% уличным.

Ну а поводов подраться в Альгейре предостаточно. Гражданская война вроде бы затихла, и страну делит на части внутренняя граница. В центре засела официальная власть, а в опасной зоне, за тонкой удавкой блокпостов, окопались партизаны. Есть тут и влиятельные наркобароны, и анархисты, и даже сектанты. Найдется и некий Ипполит Факиров, который умудрился украсть у русской мафии большую сумму денег. Вернее, он найдется, если за дело возьмемся мы, потому что обнаружить Факирова – главный квест игры. Но одному это сделать тяжело, так что придется сперва поискать наемников, которых можно принять в команду… И вот на этом месте гейм-дизайнеры «Апейрона» спотыкаются первый раз.

Помните, как мы выбирали партнеров в JA 2? У нас имелся удобный маленький ноутбук с доступом в Интернет, и можно было часами копаться в досье, изучая физиономии бойцов и перечень их заслуг. К сожалению, простая схема создателей 7.62 mm не устроила. Они разбросали всех наемников по стране, и игрок вынужден немало попутешествовать, прежде чем найдет кого-то с подходящей профессиональной подготовкой, да еще и с доступными финансовыми запросами. При этом не учитывается, насколько укомплектован и силен наш отряд. Блуждая в одиночку, наткнулись в горах на партизан? За вами будет охотиться ровно восемь разъяренных подражателей Че Гевары, и не подражателем меньше.

Зато стрельба выполнена просто великолепно. Спасибо ребятам из «Апейрона» уже за то, что они сделали перестрелки на дистанциях больше десяти метров! Условность крохотных арен успела порядком надоесть. Пусть 7.62 mm и далека от реальности, но местные бои хотя бы не противоречат здравому смыслу. Вообще восхищает внимание к «военной» части игры. Памятуя о том, что Бог живет в деталях, питерские умельцы смогли впихнуть сюда целую энциклопедию оружия, каждый экземпляр с уймой параметров. И любой из 150 стволов можно обвешать разнообразными дополнительными устройствами: на выбор коллиматоры, оптические прицелы, глушители, фонари... Мало того – ведется учет износа оружия, просчитываются рикошеты. В результате симуляция боев восхитительно подробна. А ночная перестрелка образца 7.62 mm доведет любого тактика до экстаза.

«Перед нами слегка повзрослевшая "Бригада Е5"»

К сожалению, концепция, порожденная Jagged Alliance, предполагает не только сражения. RPG-часть – открытый мир, персонажи, квесты – в 7.62 mm явно прихрамывает. Мир неживой. Важные персонажи приколочены к полу, эти картонные манекены не брезгуют пользоваться одним набором фраз на фракцию и скупы на задания, как Гобсек. А чем заняться наемнику в Альгейре? Мы приходим в одно место, второе, третье, навязываемся NPC: «Может, вам чем-нибудь помочь?» Когда же квест наконец находится, выполнить его бывает сложнее, чем добыть. Шаг в сторону от логики создателей – и миссия провалена, ищите старую сохраненку. Меня особенно впечатлила психология партизан: если убежать от их заградительного отряда, который зовет вас в гости, то вся (!) фракция моментально становится враждебной. Особенную пикантность придает факт, что если партизаны вас ненавидят, то и первый квест правительства выполнить нельзя. Пат, играть дальше невозможно. Большой привет гейм-дизайнеру.

В общем, разработчики хотя и старались учесть замечания фанатов (графика похорошела, глюков меньше, интерфейс стал получше), однако вновь умудрились обтоптать те же RPG-грабли, что и в прошлый раз. Перед нами слегка повзрослевшая «Бригада Е5», эдакая «Бригада Е5» v 2.0. Если вас это не смущает – отправляйтесь в магазин за диском.

Loki

Дмитрий Курятник

Сказки народов мира

Вот и пришло то время, когда разработчики начали повторять не знаменитые игры прошлого, а их клоны. Донором для предмета нашего сегодняшнего разговора выступила уже не великая и ужасная Diablo. Loki – это скорее доработанная напильником копия недавней Titan Quest.

Создатели Loki решили пойти по проторенной Iron Lore Entertainment лыжне и организовали нам встречу с героями мифов и легенд различных народов мира. Только теперь греческих пантеона и бестиария Cyanide Studios показалось мало, и она добавила уже знакомые геймерам по другим проектам египетские и скандинавские, а также немного экзотики. Согласитесь, божества и мифические создания ацтеков встречаются в играх не так часто, как олимпийцы.

На этот раз злобный бог-братоубийца Сет, пробудившись, решил все-таки уничтожить наш многострадальный мир, для чего заручился поддержкой различных плохишей из четырех указанных выше мифологий (хотя я бы не рискнул отнести к мифическим персонажам Эрнана Кортеса и Эхнатона). Ну а мы, само собой разумеется, должны ему помешать. Разработчики предоставили довольно стандартный набор протагонистов: могучий скандинавский воин с красным глазом, как у Терминатора, древнегреческая воительница, повергающая монстров в ступор зрелищем непропорционально длинных ног, практически нагая шаманка ацтеков и египетский колдун, начинающий отнюдь не на стороне хороших ребят. От выбора персонажа зависит не только стартовая локация (сперва спасем свою родину, а уж потом весь мир), но и дальнейший стиль игры. Для каждого из героев предусмотрено три пути развития, все зависит от того, какому божеству он поклоняется. Так, воин, скажем, может специализироваться на двуручном или одноручном оружии либо приобрести магические навыки, а шаманке доступны школы перевоплощения (наша

«Создатели Loki решили пойти по проторенной Iron Lore Entertainment лыжне»

Жанр action/RPG **Разработчик** Cyanide Studios
Издатель в Европе DreamCatcher
Издатель в Украине «Фабрика Игр» **Локализатор** «Акелла»
Web-сайт www.loki-game.com
Возраст 16+

Cyanide Studios Французская студия со штаб-квартирой в Париже, основанная в 2000 году выходцами из Ubisoft. Cyanide Studios разрабатывает игры для консолей Nintendo, Microsoft и Sony, а также для PC. У компании есть офисы в Канаде и Китае. **Игры** Chaos League, серии Cycling Manager и Pro Cycling Manager **Web-сайт** www.cyanide-studio.com

Идея Щелк, щелк, щелк – умри, вражина!
Графика На весьма достойном уровне

Звук Звезд с неба не хватает, но неплох
Игра Чем один hack'n'slash отличается от другого? Внешним видом монстров и цветом стен

3/5 Gameplay

Куча-мала...

Горячее мифическое гостеприимство

бравая девушка превращается в ягуара), призыва и истинно шаманские заклинания, например тотемы.

Игровой процесс привычен и понятен – убивай все, что шевелится, собирай все, что выпадает. Радуют в Loki добротное графическое исполнение, отличные спецэффекты, умело и к месту использованный blur и неплохой дизайн монстров. А вот список того, что расстраивает несколько больше. Иногда одно подземелье очень трудно отличить от другого, а персонажи изредка позволяют себе застрять в камнях или «зацепиться» за угол. Отдельного пинка достоин интерфейс. Подобного недоразумения мне не доводилось встречать еще ни в одной игре. По неизвестным причинам разработчики отказались от стандартного вещмешка и куклы персонажа, взамен снабдив нас перечнем нажитого непосильным трудом добра. Хорошо хоть на категории удосужились разбить. А еще кому-то, как и мне, расположение и размер полосок жизни и маны могут показаться неудобными.

Впрочем, на этом негативные моменты (если не вспоминать о некоторой бредовости сюжета) заканчиваются. Зато на сцену выходят вещи, казалось бы, само собой разумеющиеся, но так и не реализованные ни в одной из ранее вышедших игр. Взять хотя бы возможность разбирать предметы на составные части для создания собственных вариантов экипировки. Гениальное, не побоюсь этого слова, решение. Рунные камни, вставленные в оружие или броню, так же безболезненно оттуда извлекаются. Да, теперь не придется сетовать, мол, загубили хороший меч неумелой модификацией. Несколько портит в принципе приятную картину камень телепортации, способный моментально и совершенно бесплатно вернуть вас из любого места в родной город или другую, ранее посещенную зону, хотя кому-то подобная халява может прийтись по душе. Смерть персонажа не фатальна (по крайней мере, на нормальном уровне сложности) – он просто-напросто воскресает в самом начале недочищенной локации. А вот отсутствие

> «Разработчики отказались от стандартного вещмешка и куклы персонажа»

респауна монстров меня лично порадовало, ведь повторное истребление уничтоженных накануне супостатов порой так утомляет.

Мы уже упоминали подземелья, подчас похожие как две капли воды, но больше всего расстраивает следующее – порой кажется, что локации просто рисовали под линейку. Зато открытые пространства нареканий не вызывают. Ледяные скандинавские просторы суровы и унылы, Греция радует глаз буйством красок, Египет засыпан аутентичным песком, а джунгли Южной Америки действительно темные. Противники весьма органично вписываются в окружение, хотя бестиарий, признаюсь честно, разнообразием не блещет. Квесты тоже не отличаются оригинальностью: поймать и уничтожить, найти и принести, впрочем, для hack'n'slash это не катастрофа.

Стрелка на карте в большинстве случаев не даст заблудиться, исправно направляя нас к месту расположения текущей цели. Однако иногда указатель позволяет себе попросту исчезнуть, вот тогда понимаешь, каково это блуждать наобум. Хотя, чтобы лишний раз не перетруждать игрока, разработчики сопроводили цель каждого квеста названием локации, в которой он выполняется.

Вот, пожалуй, и все, что можно сказать об игре французской студии. И хотя выполнен проект на уровне немного выше среднего, определенный потенциал в нем заметен. Будем надеяться, что в сиквеле, если таковой последует, разработчики исправят допущенные ошибки, и мы увидим игру, способную на равных потягаться если не с Diablo, то хотя бы с Titan Quest.

Агрессия

Ростислав Панчук

Что нам стоит Total War построить

Предыдущий проект Lesta Studios «Стальные монстры» и аддон к нему продемонстрировали нам очень удачное сочетание симулятора и глобальной стратегии. Поэтому неудивительно, что мы ждали игру того же уровня (а то и выше).

Однако попытавшись угодить и фанатам Europa Universalis, и поклонникам классических RTS вроде «Блицкрига», Lesta потерпела поражение на обоих фронтах. И, признаюсь честно, вычислить целевую аудиторию проекта довольно сложно.

«Агрессия» переносит нас в Европу периода с 1910 по 1950 годы. Мы можем попробовать себя в роли правителя одной из четырех сверхдержав начала века: Британской империи, Франции, Германии и России. Присутствуют и другие государства (Австро-Венгрия, Италия, Испания, Оттоманская Порта), но за них играть нельзя. Наша задача – объединить под своей властью Старый Свет. И для достижения этой великой цели мы можем со спокойной совестью использовать все доступные средства и технологии от станковых пулеметов и первых танков до ядерной бомбы. Руководство страной осуществляется на привычной глобальной карте, а когда дипломатия оказывается бессильной, к вашим услугам тактический режим, где игроку разрешат собственноручно повести свою армию к победе.

Но какой бы заманчивой ни была концепция «Агрессии», ее реализация хромает на обе ноги. Возьмем, например, дипломатию, которой так хвастались разработчики. На деле же игрок может заключить мирный и торговый договоры, да еще договор о союзничестве, а персонаж-гуманитарий поднимет престиж страны, создав выдающееся произведение искусства. И все! На фоне этого жалкого списка бонусные задания вроде улучшения отношений между странами на X пунктов, цитирую, «путем дипломатических действий ваших министров», выглядят форменным издевательством.

> «Но какой бы заманчивой не была концепция игры, ее реализация хромает на обе ноги»

Чуть лучше реализована экономика. Секрет ее успешного развития заключается в поддержании баланса между сферой услуг, промышленностью и наукой в каждом отдельно взятом городе. Механизм управления нашими владениями не настолько перегружен, как в Europa Universalis (и слава богу!). А чтобы избегнуть всех тягот весьма нудного процесса подъема экономики страны, стоит задействовать Кабинет Министров и чрезвычайно полезную опцию автоматической постройки. После этого главе государства остается лишь присматривать за научными разработками да понемногу штамповать армию.

Правительство мы формируем из выдающихся личностей того времени. Забавно, но игра не разделяет их по национальному признаку, так что президент Испании Бернард Шоу или маршал Оттоманской Порты Сергей Киров – самое что ни есть обыденное в «Агрессии» явление. Каждый член правительства может овладеть несколькими умениями (лидер, министр, шпион, ученый, гуманитарий и генерал), что, в свою очередь, дает чиновникам различные спецвозможности. Так, шпион способен спровоцировать восстание в городе противника, министр предоставляет льготы и кредиты населению, ученый ускоряет научные разработки и т. д.

Военная и промышленная мощь вашей страны достигла желаемого уровня – самое время задуматься об экспансии. Нейтральные державы можно подчинить себе без крови, для этого у главы государства есть специальное умение, а вот с более крупными игроками придет-

Гришка Распутин на самом деле выдающийся ученый, дипломат и шпион. А вы думали!

Поминаемый всуе тактический режим. Зеленые уродцы на заднем плане – это главное оружие победы: первые российские «танки» «Гарднер»

Жанр глобальная стратегия реального времени
Разработчик Lesta Studios
Издатель «Бука»
Web-сайт www.aggression.ru
Возраст нет данных

Lesta Studios Ветеран игровой индустрии СНГ (студия основана в 1991 году). За время своего существования Lesta Studios отметилась лишь неоднозначной стратегией «Антанта» и куда более успешными «Стальными монстрами».
Игры «Антанта», «Стальные Монстры», «Стальные Монстры: Союзники»
Web-сайт www.lesta.ru

Идея Medieval II: Total War, только не Средневековье, а первая половина XX века **Графика** Давно устарела, аномально высокие системные требования

Звук Не впечатляет
Игра Интересная концепция, но реализация традиционно оставляет желать лучшего

2/5 Gameplay

ся повоевать. Цель полководца – захватить контрольные точки на тактической карте и/или уничтожить всю армию противника. К сожалению, баталии в «Агрессии» реализованы из рук вон плохо. Демонстрируя графику уровня «Блицкриг», игра умудряется тормозить даже на топовом PC, который с легкостью справляется с World in Conflict. А совершенно невменяемый pathfinding наших подчиненных и вовсе отбивает желание воевать. Вывод: по возможности отдаем битвы на откуп автоматическому калькулятору. Правда, в отдельных случаях (вроде штурма вражеских фортификаций, где родной AI способен без проблем потерять три четверти состава элитной армии), без нашего непосредственного участия никак не обойтись, так что полностью игнорировать тактический режим не удастся. Ситуацию могли бы спасти красочные морские баталии («Стальные монстры», где вы?), но их здесь нет…

Главный недостаток «Агрессии» – чрезмерно неспешный геймплей в первые 3–4 года развития. Ресурсов постоянно не хватает, научные разработки стоят безумных денег, при этом именно они являются решающим фактором победы в грядущих войнах. Однако несмотря на заявленные 40 лет развития, мне удалось покорить почти всю Европу уже к марту 1917 года благодаря изобретению танка, против которого пехота и немногочисленные броневики других держав не имели никаких шансов. Возникает логичный вопрос: зачем нужны последующие технологические эпохи, если игру на среднем уровне сложности вполне реально закончить к 1918 году?

> «Демонстрируя графику уровня "Блицкриг", игра умудряется тормозить на топовом PC»

Однако именно монументальная поступь нашей непобедимой армии ближе к финалу позволяет поставить «Агрессии» два балла. Франция и Австро-Венгрия уничтожены, от Германии остался только хорошо защищенный район Баварии, все остальные страны объявили нам войну, но ничто не в силах остановить бронированный кулак российской армии! А тем временем США высаживает в нашем тылу экспедиционные войска, Одесса и Ревель оккупированы, в аннексированных странах зреют недовольство и восстания, и мы вынуждены балансировать между экспансией и защитой уже захваченных территорий. Именно в этот момент от «Агрессии» действительно не оторваться. Жаль, но пьянящее чувство победы слишком уж скоротечно. Конечно, можно выбрать другую фракцию, однако учитывая однообразие случайных и исторических событий, вряд ли кто-то захочет проходить игру еще раз. На глюках и вылетах на Рабочий стол Windows останавливаться не буду, но они есть.

Знаете, у Lesta Studios вполне мог бы получиться русский ответ серии Total War. Увы, не вышло. Возможно, энный патч частично спасет ситуацию, но пока лучше обратиться к Medieval II: Total War – Kingdoms. А если вам претит средневековая тематика – еще раз пройти «Стальных монстров».

Medieval II: Total War – Kingdoms

Дмитрий Веселов

Четыре истории по цене одной

По меркам современной этики Макиавелли – большая сволочь, но по меркам сурового Средневековья он был реалистом. Вооружайтесь принципами старого итальянца – и вперед!

«Исключительно радует поумневший AI, разработчики явно успели познакомить его с идеями Сунь-Цзы»

Тонкая дипломатия Британской короны, которая заключает каждое соглашение, держа не слишком тщательно спрятанный камень за пазухой; жаркие реалии глобального конфликта на Ближнем Востоке; истребление коренного населения Америки под предлогом исследования континента или холодные отношения Новгорода, Литвы и Тевтонского ордена – четыре кампании Medieval II: Total War – Kingdoms, и все со своими трудностями. Общая карта Европы исчезла, уже нельзя дошагать от Киева до Лиссабона. Для обновленного театра военных действий выбрали подмостки поскромнее. Однако тот кусок территории, который в оригинальной игре был поделен на 5–10 провинций, теперь включает 30–40, и каждая, естественно, с замком или городом.

Выбор стороны в любой из кампаний определит правила игры. Предпочитаете конкистадоров? Тогда тренируйте дипломатов, иначе индейцы задавят вас массой, ведь у Кортеса было совсем немного солдат. Вам интересны апачи? Тропа войны у них не зарастает. Может, сыграете за Тевтонских рыцарей? Только учтите, в монашеских орденах принцесс не водится, как ни старайся, династический брак заключить не удастся. Выберете Англию? Тогда будьте готовы к ненависти соседей и подлости собственных придворных. Многих, пожалуй, заинтересует Восток – только здесь можно встретить рыцарей с огнеметами: закованные в сталь воины Господни поливают противника греческим огнем из переносных установок.

Исключительно радует поумневший AI, разработчики явно успели познакомить его с идеями Сунь-Цзы. Первая же схватка с войском короля Норвегии закончилась для британской армии под моим предводительством несмываемым позором. Пока ваш покорный слуга неспешно подтягивал отряды тяжелой конницы, пытаясь зайти скандинаву во фланг, тот резким броском преодолел разделявшее войска расстояние, заблокировал мою конницу скаутами и двумя рыцарскими клинами разметал пехоту. Я не успел даже подобрать челюсть с пола, а бой был уже закончен. Это не значит, что AI идеален (до Deep Blue игре далеко), но все же заставляет попотеть полководца по эту сторону экрана.

Внимание разработчиков к деталям пошло игре на пользу. В старой Medieval II: Total War с ее масштабностью мелочи терялись, терялась атмосфера эпохи. На этот раз Creative Assembly преподносит средневековые конфликты на предметном стеклышке и услужливо подает микроскоп. Смотрите, господа, так народ Шотландии восстал против англичан. Вот так когда-то крестоносцы сражались за Иерусалим. А вот так Кортес завоевывал Америку. Однако механика игры плохо сочетается с традиционными представлениями об индейцах, и хотя церкви и фермы для них заменили на вигвамы, строительство по-прежнему длится полгода-год. Апачи так ме-е-едленно натягивают шкуры на палки...

Замки в игре наконец-то обзавелись рвами, а атакующую пехоту защитники с энтузиазмом поливают кипящей смолой. Появились и герои, хорошо знакомые нам по голливудским блокбастерам: Ричард Львиное Сердце, Эрнан Кортес, Уильям Уоллес. Эти и другие исторические личности смогут подарить игроку преимущество на поле боя, а некоторые даже обладают специальными талантами. Король Ричард I, например, способен вернуть в битву отряд дезертиров, а Мануил I Комнин силой взгляда практически парализует войска противника. А еще в игре наконец-то появился *Hot Seat*. Но не стоит слишком уж радоваться. На глобальной карте все работает

«А еще в игре наконец-то появился Hot Seat»

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Creative Assembly
Издатель SEGA **Издатель в Украине** «Софтпром»
Web-сайт www.totalwar.com
Возраст 13+

Creative Assembly
Британская студия, которая в этом году празднует свое двадцатилетие. Начинала со спортивных игр, а сейчас делает великолепные стратегии.
Игры серия Total War
Web-сайт www.creative-assembly.com

Идея Пристальный взгляд на горячие точки Средневековья
Графика По-прежнему впечатляет
Звук Хорошая озвучка и отличная музыка
Игра То, что поможет нам продержаться до выхода Empire: Total War

4/5 Gameplay

как надо, а вот в бою двум игрокам тут встретиться не дадут: только атакующий сможет управлять собственными войсками, отряды же защищающегося возьмет под контроль AI.

За что стоит попинать Medieval II: Total War – Kingdoms, так это за несоответствие обещаний результатам. В пресс-релизах нам сулили командование на поле боя не одной, а сразу двумя армиями. Этого не случилось, во время сражений союзными войсками все так же управляет AI. Нам же разрешили определять стратегию, например скомандовать: «А ну-ка, закидай врага стрелами!» или отдать приказ: «Не суйся!» Полезнее, чем ничего, однако... Смущают и куцые *Historical Battles*. Большинство сражений совершенно неузнаваемы, а при воссоздании знаменитого Ледового побоища и вовсе допущены ошибки. По версии Creative Assembly оно происходило в лесу, на холме.

Картинка практически не изменилась. Число юнитов в отряде выросло, но, если исключить пару новых спецэффектов, перед нами все та же Medieval II: Total War. Все та же роскошь гигантских армий, где каждый солдатик – пример внимания разработчиков к деталям. Ветер треплет флаги, перед боем полевые командиры речью вдохновляют отряд… Игра красива, а то, что слоны похожи друг на друга, как близнецы-братья, да и звуки взяты прямиком из оригинала – не столь важно. Отдельно стоит отметить музыку: военные походы сопровождаются великолепным этно. Особенно хороши мелодии в главном меню.

Несмотря на то что формула игры ни на йоту не изменилась, горсть мелочей и четыре увлекательные кампании делают Medieval II: Total War – Kingdoms хорошей покупкой для любого стратега. Creative Assembly продолжает развивать концепцию Total War, и этот аддон – еще один уверенный шаг на пути к совершенной игре.

Массовке Total War нет равных

Апокалипсис вчера

Атакующую пехоту защитники поливают кипящей смолой

Рыцари-огнеметчики во всей красе

Guilty Gear XX
Accent Core

Георгий Чекан

В очередной раз final tuned

Не хотелось бы подливать масла в огонь извечного противостояния платформ, но для PC-проектов в подобных случаях обходятся патчами. Скажу сразу: тем, кто хорошо знаком с этой серией популярнейших файтингов, ничего принципиально нового игра не преподнесет.

Конечно, первое впечатление обманчиво, и Accent Core все же отличается от Slash. Проект явно задумывался как final tuned-вариант специально для киберспортсменов. И поскольку профессионалам персонажи Kliff Undersn и Justice не интересны – они запрещены на чемпионатах – их просто вырезали. А остальным бойцам вручили по паре новых приемов и немного доработали старые. Некоторые удары отнесли к классу force break, и на них теперь расходуется tension. В основном в эту группу попали сильные техники, позволяющие сделать цепочку комбоударов, например jackhound у Johnny. В Accent Core игрокам придется еще сильнее экономить tension и не злоупотреблять одним и тем же суперприемом (к подобной тактике часто прибегают новички). Кроме того, теперь, получив изящной ножкой или, наоборот, пудовым кулаком в тыкву, жертва может повиснуть на стене или отправиться скользить по полу. Еще стоит отметить, что шкала rage у Order Sol заполняется раза в три быстрее, чем раньше. Все вышеперечисленное вносит в устоявшийся геймплей Guilty Gear XX новые элементы, некоторые старые комбинации работать перестают, приходится придумывать кое-что оригинальное. Разумеется, это делалось ради тюнинга игровой механики, но в результате дисбаланс между бойцами никуда не делся.

А в остальном перед нами все та же Guilty Gear XX Slash. Ни одного нового героя или игрового режима, хорошо знакомые спрайты, фразы и сценки перед боем. Однако озвучка в Accent Core определенно портит впечатление от проекта: она оказалась на порядок хуже, чем в предыдущей игре. Нет, говорят персонажи те же фразы, но возникает ощущение, будто при сборке проекта использовали неудачные дубли. Особенно это огорчит ценителей сексуального голоса I-No, реплики которой произносит сама Кикуко Иноуэ (Kikuko Inoue).

Справедливости ради стоит отметить перерисованные арены – выглядят места для потасовок очень даже симпатично. Кроме того, Arc System Works добавила две новые музыкальные темы и серьезно поработала над AI. Если в Reload виртуальный противник действовал, как ленивый сомик, в Slash он уже изучил пару-тройку комбо с roman cancel, а в Accent Core действительно дает прикурить. Некоторые финты нечасто увидишь даже у профессиональных игроков, не говоря уже о любительских чемпионатах дома, сидя на диване. Чего стоит, например, комбо Testament, в котором он расставляет сети и перебрасывает противника из одной в другую.

Но был ли смысл ради подобного выпускать новую версию игры – неизвестно. С одной стороны, для японских файтингов это обычная практика, достаточно вспомнить несколько версий Virtua Fighter 4. С другой – геймерам в очередной раз предлагают купить все ту же Slash, но с перламутровыми пуговицами. Причем до киберспортивного уровня Guilty Gear XX Accent Core еще далеко: японская версия содержала несколько серьезных багов, их, правда, исправили в американской, но дисбаланс, как я уже говорил, никуда не делся.

А еще новая Guilty Gear выходит на Wii. Причем обладателям этой консоли я бы порекомендовал ознакомиться с одним из лучших файтингов современности. Если же у вас PlayStation 2, то можно подождать следующей версии, а то и вовсе пропустить пару подобных серий, авось через несколько лет в игре появится что-нибудь новое.

Жанр fighting **Разработчик** Arc System Works
Издатель Aksys Games
Web-сайт www.aksysgames.com/ggxxac **Возраст** 13+

Идея Все та же Guilty Gear, только немного переработанная и местами улучшенная
Графика Тоже не изменилась. Да и зачем?
Звук Реплики переозвучили и тем самым серьезно испортили
Игра Знакомая механика в новой обертке

Gameplay 3.5/5

SpellForce 2 – Dragon Storm

Ростислав Панчук

Плата за тщеславие

В 2003-м родоначальница цикла SpellForce (The Order of Dawn) стала настоящим откровением – сочетание жанров RTS/RPG оценили по достоинству и игроки, и критики. Потому очередного проекта из этой серии, пусть даже и аддона, стратеги ждали с особым нетерпением.

Тем более что сильной стороной SpellForce всегда был крепкий сюжет. Не стала в этом плане исключением и SpellForce 2 – Dragon Storm. Магические порталы, соединяющие многочисленные острова и материки Эо, теряют силу, а полчища темных эльфов и орков вот-вот захватят столицу империи – Семь Башен (Sevenkeeps). В попытке наладить работу порталов маг Ридденгард разбудил Первородного – существо невиданной силы, которое принялось крушить сами основы мира Эо. Лишь новая играбельная раса – шайканы, уже известные нам по предыдущей части, – может остановить разрушение. Несущие в своих жилах кровь драконов, они единственные, кто способен обратить мощь небесных властителей во спасение мира.

И хотя новых локаций на этот раз не так много, все они выписаны с особой любовью, а за уникальный корабль-город City Ship, парящий в эфире, хочется от души поблагодарить разработчиков. А вот графика спустя год уже не поражает – да, скриптовые сценки на движке смотрятся очень красиво, но того wow-эффекта, который вызывала оригинальная SpellForce 2, уже нет.

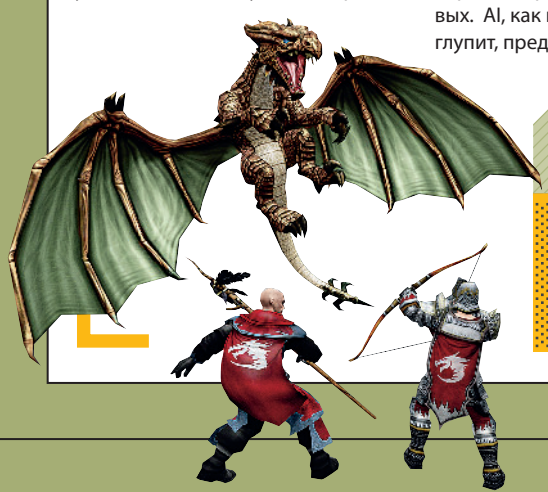
В аддоне Phenomic осталась верна проработанной до мелочей концепции RPG/RTS, разве что уклон в сторону ролевой игры теперь немного сильнее. Изменилось древо умений: те, кого не удовлетворяла узкая специализация героев как мага либо воина, сейчас могут выбрать путь шайкана, по сути, боевого мага. Теперь вы сумеете вызывать компаньонов для помощи в боях и получите доступ к мощным заклинаниям, в основном ориентированным на перекачку энергии и маны из противников и одновременного усиления вашей партии. К RPG-части вообще претензий нет – по проработке и увлекательности заданий проект вполне способен дать фору многим action/RPG. Кстати, очки опыта в Dragon Storm начисляются исключительно за выполнение квестов, так что хотя заветный 30-й уровень никуда не делся, но хитрецам, привыкшим набирать опыт путем тотального геноцида монстров, здесь места нет.

А вот простенький RTS-компонент в стиле WarCraft-lite не тянет на уровень 2007 года. В начале кампании все строительство базы сводится аж к двум зданиям и двум же типам юнитов – пехотинцам и лучникам. Ближе к финалу хозяйство стратега заметно расширяется, но на практике из полутора десятка доступных юнитов наиболее полезны все те же лучники с огненными стрелами и ноу-хау расы шайканов – двуногие цельнометаллические роботы. Первые отлично поражают строения, воздушные цели и титанов врага, а «железные дровосеки» вкупе с партией героя воюют на передовых. AI, как и раньше, частенько глупит, предпочитает брать нас не умением, а числом, но с учетом очень динамичного геймплея на это вполне можно закрыть глаза. Ну а ближе к финалу, когда нам наконец-то вручаются бразды правления армией драконов, начинается настоящий армагеддон. Порой кажется, что небесных владык не остановит ни магия, ни грубая сила, а тот факт, что на сей раз они на нашей стороне, тешит самолюбие стратега.

Железные дровосеки шайканов-на удивление серьезное подспорье в рукопашном бою

В гостях у драконов

Итак, в SpellForce 2 – Dragon Storm сохранены лучшие черты оригинала, однако она не привнесла в столь редкий жанр RPG/RTS практически ничего нового. Возможно, долгожданный прорыв совершит следующий, еще не анонсированный проект EA Phenomic, а пока Dragon Storm вполне сойдет в качестве приятного развлечения для ценителей жанра.



Жанр RTS/RPG **Разработчик** EA Phenomic **Издатель** JoWooD
Издатель в Украине «Руссобит-М» **Локализатор** GFI/«Руссобит-М»
Web-сайт www.SpellForce.com/sf2/addon **Возраст** 12+

Идея Новая кампания, да еще и с драконами!
Графика Красивая, но спустя год уже не поражает
Звук Приятные мелодии, не лучшая озвучка персонажей
Игра Хорошее, пусть и не революционное развитие идей SpellForce

Gameplay **3.5/5**

Shin Megami Tensei: Persona 3

Олег Овсиенко

Не спать!

Игры, подобные Persona 3, заставляют Джека Томпсона вести громкую медиавойну против насилия, мракобесия и прочей дребедени в видеоиграх. И все это во имя спасения неокрепшего сознания юных американских граждан, впрочем, собственную PR-кампанию шумиха тоже помогает поддержать.

«Группа японских школьников (куда уж без них!) бросает вызов созданиям мрака»

Однако, как показывает история, и Rockstar, и Atlus ни холодно ни жарко от громогласных заявлений седовласого адвоката. Скорее наоборот, пристальное внимание общественности подогревает интерес к уже и без того раскрученным проектам. И заметьте, «демонические» творения японских кудесников полагаются отнюдь не на скандальную славу, а на многочисленное комьюнити фанов и практически безукоризненное качество самих игр.

Английская локализация Persona 3, уже давно анонсированная, выход которой откладывался несколько раз, меня удивила только припиской Shin Megami Tensei в названии. Связь между этими двумя игровыми мирами приблизительно такая же, как между вселенными Chrono Trigger и Dragon Quest, т. е. практически никакой. Однако мне вполне понятно желание Atlus привлечь тех, кто уже успел прочитать о великолепной SMT: Nocturne или Devil Summoner (а то и вовсе пройти их). Следует упомянуть, что сюжет Persona 3 почти не пересекается с историей, рассказанной в предшествовавших эпизодах, но нас порадуют несколькими камео. Кстати, на самом деле перед нами уже четвертая игра серии, так как вторых частей было целых две: Persona 2: Innocent Sin и Persona 2: Eternal Punishment. Теперь же игрокам предлагают новый сеттинг, новых героев и абсолютно новую сюжетную линию.

«Пошаговые бои Persona 3 отдаленно напоминают схватки в Digital Devil Saga»

Безымянный протагонист (именно вы его назовете) становится участником программы по обмену учащимися и прибывает в студенческое общежитие стольного града Токио, даже не подозревая об ожидающем его весьма мрачном будущем. Местное население страдает от нападок непонятных темных тварей, именуемых тенями (shadows). Причем основная масса горожан ни сном ни духом не ведает о демонических посетителях, так как к полуночи практически все жители Токио укладываются поудобнее в хрустальные гробы и засыпают, а наутро уже ничего не помнят. Некоторым не везет, и они оказываются полностью под властью темных сил, эти люди страдают так называемым синдромом апатии (apathy syndrom). Но группа японских школьников (куда уж без них!) под кодовым названием S.E.E.S., к которой присоединится и наш подопечный, бросает вызов созданиям мрака. Помогают в этом их альтер эго, именуемое персонами (persona), доступ к ним ребята получают, выстрелив себе в голову из специального револьвера Evoker.

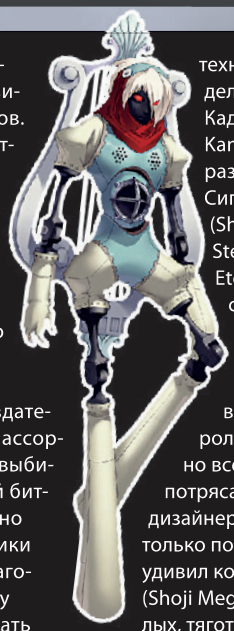
Весь игровой процесс, по сути, делится на две равнозначные части. Во время ночных приключений мы зачищаем местность от противников, причем dungeon в игре, к моему большому сожалению, только один. Все 250 случайно генерируемых этажей Tartarus являют собой не что иное, как rogue-like подземелье, пронизанное системой телепортов, дабы немного облегчить ваши перемещения. Но учитывая, что игровой год укладывается в 50–60 реальных часов, все-таки хотелось бы большего. Пошаговые бои Persona 3 отдаленно напоминают схватки в Digital Devil Saga, и

Жанр jRPG
Разработчик Atlus
Издатель Atlus
Web-сайт atlus.com/persona3
Возраст 17+

Atlus Один из немногих разработчиков в Японии, чьи игры способны потягаться с профильными проектами от Square Enix. При этом Atlus нацелена на аудиторию постарше. Американское же отделение компании – в списке лучших мировых локализаторов.
Игры Etrian Odissey, серия Shin Megami Tensei **Web-сайт** www.atlus.com

Идея Взрослая игра для домашней консоли
Графика Ее стиль невозможно описать, это просто нужно видеть
Звук Гениальный
Игра Невероятный сплав dating sim и jRPG

Gameplay **4.5/5**



вашей основной задачей станет поиск уязвимых точек противников. Отличие же заключается в том, что управлять позволено лишь одним персонажем (собственно протагонистом). А жаль, ведь характеры героев здесь чрезвычайно хорошо проработаны, у каждого хватает скелетов в шкафу. Создатели предоставили нам ассортимент тактик (ее мы выбираем в начале каждой битвы), который постоянно пополняется. Напарники уступают в силе протагонисту, ведь только ему позволено использовать несколько персон, проводить над ними генетические эксперименты и просто менять во время боя. Эти демонические сущности обладают собственными параметрами, повышающимися по мере того, как вы совершаете определенные действия. Причем получить новые можно будет непосредственно после успешного боя и необычной карточной игры с колоритным персонажем, которого должны узнать поклонники серии.

А чем занимаются студенты утром? Правильно – идут учиться. Вам с радостью разрешат ознакомиться с особенностями обучения в элитных заведениях японской столицы. Дневной геймплей Persona 3 больше напоминает стандартную текстовую адвентюру. Нам придется посещать уроки (на них можно поспать), участвовать в общественной жизни своего класса, отдыхать, встречаться с девушками, наконец. Скучно вам определенно не будет. Во-первых, занятий здесь превеликое множество, а во-вторых, каждое действие будет так или иначе влиять на параметры героя, развитие персон и отношения членов вашей боевой партии.

Persona 3 – настоящее произведение искусства. Нет, новейших технологий вы здесь определенно не увидите, да и Кадзума Канеко (Kazuma Kaneko) не участвовал в разработке проекта, но Сигенори Соедзима (Shigenori Soejima) еще в Stella Deus: The Gate of Eternity показал, на что он способен. Этот художник обладает неповторимым стилем, которым восторгаешься с первых же минут игры. CG-роликов здесь не так много, но все они выглядят просто потрясающе. Да и фантазии дизайнеров локаций можно только позавидовать. Приятно удивил композитор Сёдзи Мегуро (Shoji Meguro). В отличие от тяжелых, тяготеющих к металлу мотивов Digital Devil Saga, Persona 3 дарит нам попурри из множества музыкальных жанров, начиная с джаза и заканчивая трип-хопом.

Похоже, Atlus в очередной раз «это» удалось. Промучив несчастных фанов больше года, игровой гигант выдал на-гора невероятно новаторский проект (уверен, любая другая студия могла бы его благополучно завалить). Безумный микс из двух, казалось бы, несовместимых жанров. Грандиозный сюжет, уже знакомый по книгам и манге, восхитительный саундтрек и великолепная графика в сумме дали нам еще один шедевр, геймплей которого, правда, отмечен печатью монотонности. Красивая коробка с игрой, где на этот раз есть артбук и диск с игровой музыкой, определенно стоит своих денег. Удручает только тот факт, что Япония уже увидела дополнение Persona 3: FES с уймой нового контента. А вот когда данный проект появится на английском, Atlus пока не говорит.

Японская школьница – мечта фетишиста

А ежели поймешь, что сансара – нирвана, то всяка печаль пройдет

«Atlus выдал на-гора невероятно новаторский проект»

Obscure II

Александр Чепелев

Дети цветов

Колосс психологического триллера Silent Hill рожден благодаря мистической драме Эдриана Лайна «Лестница Иакова». Сердце тягучего хоррора Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth создано самим маэстро – Говардом Лавкрафтом, творения которого, кстати, впечатлили также авторов Scratches и Penumbra: Overture. Эти игры – концентрированный страх. Почему?

Неудачная посадка

«Главных героев целых девять, и каждый из них имеет собственную специализацию»

Наверное, этот был двоечником

Потому что их создатели вдохновлялись творениями классиков – настоящих мастеров ужаса. А сейчас на экранах кинотеатров крутят под бодрый хруст поп-корна не ужасы, а молодежные ужастики. Совсем не страшные, но по-своему обаятельные. Одинаковый сюжет (веселящийся маньяк пускает на фарш толпу веселящихся студентов), девушки в мини, вопящие в ухо отрубленной головы: «Что здесь, черт возьми, происходит?», и прочие забавные штампы. К слову, что вы делали прошлым летом? Наверняка хоть разок посмотрели какой-нибудь «Крик», «Пункт назначения» или «Факультет». И вполне вероятно, поиграли в Obscure – первый интерактивный молодежный ужастик. Правда, собственно ужаса там была чайная ложка, но ведь в разудалом студенческом сеттинге даже кровавая резня просто не может быть страшной. Последнее утверждение, кстати, в полной мере относится и ко второй части Obscure.

Сюжет Obscure II прилежно следует пунктам универсального сценария сиквелов. Ребята, выжившие в прошлой битве со злобными тычинками и коварными пестиками, закончили школу и поступили в колледж, студенты которого – опля! – с удовольствием вдыхают споры того самого растения-убийцы из первой части. В общем, все идет по плану. Потому никто особо не удивился, когда на устроенной ребятами вечеринке травянистое зло вышло из-под контроля, ужасные споры опять облепили стены, а приглашенные превратились в монстров. Причем на сей раз сгнили лица даже у тех, кто не нюхал цветка, – болезнь, оказывается, передается еще и половым путем. Итог – лужи крови, растерзанные трупы, жуткие чудовища… Самое время присоединиться к всеобщему веселью.

Начало Obscure II радует. Беззаботный студенческий кампус, бешеная фантасмагория наркотических грез, быстро сменяющиеся события… Потом темп снижается. Мы бегаем по холмам и дворикам, убиваем монстров, читаем записки, режем бензопилой бревна, спасаем девчонку, вскрываем замки, решаем разной степени сложности головоломки, наблюдаем за гибелью и мутацией персонажей (вы же помните, что молодое мясо положено пускать в расход?) и пробиваемся вперед по сюжету. Главных героев целых девять, и каждый из них имеет собственную специализацию: Кенни с легкостью тягает ящики, Кори демонстрирует чудеса акробатики, Мэй шустро взламывает цифровые замки (механизм прост – составить из предложенных букв имя знаменитости) и т. п.

«Гуртом і батька легше бити», – гласит пословица. Вероятно, именно из-за постоянного присутствия хорошей компании эта игра и не вызывает страха, несмотря на вполне пугающий сюжет. Действительно, здесь мы ни на минуту не останемся в одиночестве, нас всегда сопровождает хотя бы один товарищ. В нужный момент он может подать руку, подсадить наверх, чтобы достать какой-нибудь ключ, да и вообще вместе дробить монстрам ребра легче и приятнее, тем более на пару с другом (играть можно вдвоем). На взаимодействии главных героев и держится геймплей Obscure II.

Естественно, по ходу дела ребята беседуют, озвучивая все мыслимые и немыслимые штампы молодежных ужастиков, но порой выдают и что-нибудь забавное. Например, хрюкающий от соплей Кори жалобно произносит: «Моя машина… мертва». То, что друзья уже пошли на фарш, это, конечно, нехорошо, но вот над трупиком авто стоит поплакать. И такого наивного черноватого юморка здесь предостаточно. «В кои-то веки я могу заглянуть в женский

«Сюжет Obscure II следует пунктам универсального сценария сиквелов»

Жанр survival horror
Разработчик Hydravision
Издатель Playlogic **Издатель в Украине** «1С»
Web-сайт www.obscure2.com
Возраст 18+

Hydravision Entertainment Французская студия, основанная в декабре 1999-го, специализируется на проектах жанра horror, а сейчас планирует заняться разработкой игр под new-gen-консоли и PC.
Игры Obscure, Alone in the Dark: Near Death Investigation
Web-сайт www.hydravision.com

Идея У каждого приличного молодежного ужастика должен быть сиквел
Графика Потертая
Звук Убедительный, восхитительно холодная музыка
Игра Приятная, в меру интересная, но не страшная

3/5 Gameplay

туалет, но мне совершенно не хочется этого делать!» – возмущается Свен при виде вывернутого наизнанку тела девушки, лежащего в луже крови на умывальнике. А еще разработчики, похоже, большие поклонники мультсериала South Park. Местный Стэн бегает в характерной вязаной шапочке, а Кенни по традиции… Ну в общем, вы в курсе.

Управление со времен первой части стало удобнее, нормально реализована поддержка мыши. А вот камера мечется из стороны в сторону, что порядком мешает в драках. Кстати, колотить (а также обстреливать, резать бензопилой и бить током) мы будем монстров самого разного фасона: огромное сюрреалистическое мясо, прибывшее прямиком из Silent Hill 3, длинномордых пришельцев, будто сошедших с картин Гигера, крикливых летающих русалок, гигантских жуков и прочие психоаналитические страсти.

Однако скажем честно: нарисовать все это можно было и получше. Графика не то чтобы откровенно плохая, а какая-то… неровная. И дело даже не в пропахших нафталином технологиях. Общежитие выглядит вполне прилично: студенческие комнатки забиты игрушками и записками, на стенах висят плакаты, да и коридорчики неплохо обустроены. Но стоит выйти на улицу – и неприятно удивляют размытые текстуры под ногами, а на мимику героев лучше вообще не смотреть – слишком уж жуткое зрелище. Еще из пережитков прошлого раздражают сохранения в контрольных точках (нужно дотронуться до цветка) – порой из-за сложных моментов надо проходить заново весь этап. Хотя, признаемся, это все равно лучше сбора компакт-дисков из первой части. Однако самое худшее – обилие глюков. Не сработал скрипт – грузите save. Герой провалился в стену – применяйте тот же метод. И хорошо, если неприятность случилась не слишком далеко от места последнего сохранения.

Милые мишки, розовые платочки, полосатый шарфик. Не бойтесь заявить о своих эмоциях!

Зато музыка… Пожалуй, это лучшее, что есть в Obscure II. Хотя в заставочном ролике почему-то дергается развеселый поп-панк, в самой игре мощная меланхолия скрипок врывается в могильный эмбиент, на дальнем плане спокойные мелодии фортепиано перекликаются с церковным хоралом и оперным вокалом. К сожалению, для создания той самой атмосферы одной музыки недостаточно. Этот horror – просто приятное развлечение. От него не стынет кровь в жилах, да и характеры героев выписаны поверхностно. Однако играть все-таки интересно, сюжет закручен относительно неплохо, ну и музыка… В общем, крепкий середнячок.

P.S. Внешне главный злодей во многом напоминает Джозефа Меррика. Если не знаете, кто это такой, обязательно посмотрите основанную на реальных событиях драму Дэвида Линча «Человек-слон».

«Управление со времен первой части стало удобнее, нормально реализована поддержка мышки»

Представляете, она когда-то была эмо

Wild ARMs 5

Олег Овсиенко

ВЫБОР РЕДАКЦИИ Gameplay

К юбилею

В апреле 2007 года ролевая серия Wild ARMs скромно отметила свое десятилетие. И пусть эти игры не получали высших наград от представителей индустрии и прессы, они успели стать едва ли не любимой jRPG-эпопеей вашего покорного слуги.

За океаном Wild ARMs 5 появилась на полках магазинов спустя несколько месяцев после памятной даты (в Японии же фанаты праздновали юбилей серии на год раньше). Локализацию пришлось подождать немного дольше обещанного, но оно того стоило. Скажу сразу, проект практически полностью оправдал мои ожидания, определенные недочеты есть, но они не мешают поставить игре заслуженный «Выбор редакции». Но обо всем по порядку.

Фабула серии Wild ARMs не претендует на премию «Лучший сюжет в jRPG» (отличилась только любимая мною первая часть да ее ремейк). Казалось, сценаристы Media. Vision не порадуют нас и на этот раз. Двенадцать тысяч лет назад мир Филгайя (Filgaia) стал жертвой технологического прогресса, после чего человечество сделало семимильный шаг назад. Но многочисленные артефакты эпохи НТР остались на радость археологам и инженерам будущего. За сто лет до событий Wild ARMs 5 на Филгайю прибыла раса веруни (veruni), ее представители внешне очень похожи на людей, но в технологическом развитии намного превосходят homo sapience. За век веруни стали доминирующей расой, а люди теперь так, плебс. Протагонист по имени Дин Старк (Dean Stark) помешан на предметах старины, а точнее на древних машинах, големах. Во время очередных раскопок почти на головы герою и его подруге Ребекке (Rebecca) свалилась огромная металлическая рука, а в ней – юная дама, которая помнит только, как ее зовут. По крайней мере Аврил (Avril) старается убедить всех, что она страдает амнезией. Попытка помочь девице приведет героя в жестокую мясорубку во имя спасения мира.

И пусть в сюжете нет новаторских идей и ходов, подан он на весьма достойном уровне. Одним из самых больших плюсов истории стали сами персонажи. И Дин, чем-то похожий как на Руди (Rudy), так и на Джуда (Jude), протагонистов Wild ARMs и Wild ARMs 4 соответственно, и рыжеволосая бестия Ребекка, и забывчивая Аврил наделены очень интересными характерами. Впрочем, три остальных героя проработаны тоже на «отлично». Ничем не уступают и злодеи во главе с харизматичным Вольсунгом (Volsung). Более того, фанатов серии ожидает множество камео полюбившихся персонажей, главное – смотреть в оба.

На этот раз очень удачно подобрали актеров для локализации, и голос Дина уже не напоминает писк ученицы третьего класса средней школы. Он наконец-то стал мужским! А так как режиссура околосюжетных мини-роликов в игре отменная, смотреть и слушать героев одно удовольствие. Гурманы по достоинству оценят оригинальную японскую вступительную песню, похоже, проблемы с авторскими правами на этот раз благополучно решили.

«Одним из самых больших плюсов истории стали сами персонажи»

Жанр jRPG
Разработчик Media.Vision
Издатель XSEED Games
Web-сайт wildarms5.com
Возраст 13+

Media.Vision
Компания была основана в далеком 1993 году и с тех пор работает над проектами для консолей Sony, а именно над профильной ролевой серией Wild ARMs. Тем не менее студия успела отметиться играми для Xbox и PC.
Игры Heavy Metal Thunder, серия Wild ARMs **Web-сайт** media-vision.co.jp

Идея Попытка объединить достоинства всех частей серии в одной игре
Графика Живой мультфильм
Звук Качественный, несмотря на смену композитора
Игра Прекрасное завершение рабочей десятилетки

4.5/5 Gameplay

Несколько разочаровывает то, что Митико Наруке (Michiko Naruke) ненадолго отошла от дел, но ее сменщики довольно умело сделали ремиксы старых треков и дополнили их своими мелодиями, сохранив присущий серии дух вестерна.

Я ума не приложу, чем не угодило некоторым иностранным журналистам графическое исполнение Wild ARMs 5? Модели персонажей здесь просто изумительны, аниматоры тоже постарались – эмоции героев переданы почти идеально. Быть может, поэтому Media.Vision отказалась от фирменных анимационных роликов, ведь игра и без них напоминает полнометражный мультфильм, только интерактивный. А дизайн мира и вовсе достоин оды. Помните пейзажи в Wild ARMs 4? Представьте локации в полтора раза краше, добавьте камеру, которую практически везде можно поворачивать на 360°, и полноценную карту мира. Да-да, разработчики прислушались к просьбам фанатов и вернули трехмерный внешний мир неописуемой красоты (больше всего он напоминает необъятные просторы Dragon Quest VIII), отправив схематическую беготню по разноцветным кнопочкам в утиль. Выглядит он потрясающе и практически не тормозит. Подземелья и города остались видимыми, плюс в Wild ARMs 5 вернули радар, с помощью которого можно искать скрытые вкусности. Кстати, использовать фирменные транспортные средства не возбраняется.

Двухмерные экраны куда-то исчезли, но элементов платформера от этого меньше не стало. Дин с легкостью прыгает по ящикам, сигает с люстры и демонстрирует прочие акробатические этюды. Вместо инструментов (tools) для решения головоломок мы будем использовать патроны для ARM протагониста с разными характеристиками. Меня несколько разочаровало то, что теперь не придется задействовать других персонажей, с задачками прекрасно справляется главный герой. Однако подобное послабление поможет привлечь к серии неофитов.

Система боя была напрямую взята из четвертой части – HEX возвращаются. И здесь экран разбит на семь многогранников, три из которых наделены магическими свойствами; действуют комбо-атаки стоящих в одном гексе персонажей и разрешено использовать medium. Из Wild ARMs 4 перекочевали и GC Points, позволяющие получить доступ к способностям высокого уровня, жертвуя при этом другими талантами. Сложность random-битв, впрочем как и головоломок, существенно снизили, но ветераны серии могут не беспокоиться: некоторые боссы и фирменные скрытые демоны Филгайи заставят вас попотеть даже после максимальной прокачки персонажа.

С выходом пятой части серия перешла на качественно новый уровень. В этой игре (последний эпизод, созданный для PS2) разработчики постарались совместить достоинства предшественниц и удовлетворить запросы фанатов. И пусть сделать удалось не все, подарок от Media.Vision максимально близок к совершенству. Отдельное спасибо хотелось бы сказать локализаторам, выпустившим Deluxe-издание игры с увесистым арт-буком по истории серии всего за $39,99. Впрочем, ценителям стоит поспешить, интернет-магазины не склонны придерживаться рекомендованных цен, не говоря уже об eBay-перекупщиках.

«С выходом пятой части серия перешла на качественно новый уровень»

Дин попал в настоящий цветник: что ни девушка – красавица

Эффекты выполнены действительно здорово

Разве можно обойтись без кавайных зверушек?

Я накажу тебя... ну, в общем, сейчас ка-а-ак дам в нос!

Jeanne D'Arc

Олег Овсиенко

ВЫБОР РЕДАКЦИИ Gameplay

Вся правда о Столетней войне

Для тех из вас, кто забыл уже школьный курс истории Средневековья или пока не смог ознакомиться с непризнанным шедевром от Люка Бессона с Милой Йовович в главной роли, кудесники из Level-5 подготовили свою версию биографии Орлеанской девы.

Первый портативный проект от создателей Dragon Quest VIII и Rogue Galaxy ждали с нетерпением. Хотя к историческим реалиям эта игра имеет такое же отношение, как и Onimusha. Любителей реализма попрошу забыть о глясе Божьем, имперских амбициях Англии и прочих приземленных обстоятельствах. На самом деле беднягой Генрихом VI овладели злобные демоны, наводнившие просторы Британии и ближайших материковых государств. Впрочем, их победоносное шествие застопорилось благодаря юной Жанне после вероломного нападения на мирный французский поселок Домреми. С помощью божественного провидения, волшебных амулетов и при поддержке своих друзей она бросает вызов бесчисленной армии мрака.

Jeanne D'Arc – тактическая ролевая игра, которая стоит лишь на одну ступеньку ниже таких грандов, как Final Fantasy Tactics или Vandal Hearts. Я, право, не ожидал настолько мощного старта – как упоминалось выше, это дебютный проект Level-5 для портативной консоли. Но, похоже, данная студия твердо намерена выпускать лишь качественные игры. Уже давно нас не баловали хитами в жанре tactical jRPG (манчкинскую Disgaea и ее производные мы, конечно, не учитываем).

Внимательный подход к разработке заметен с первого взгляда. Если прекрасные анимационные врезки сразу напоминают нам о больших возможностях UMD-формата в портативном мире, то игровая графика затыкает за пояс и известные творения Nippon Ichi, и многочисленных представителей Spectral-серии от Idea Factory. Музыка Jeanne D'Arc ничем не уступает визуальной составляющей, а озвучка от Level-5 достойна всех хвалебных эпитетов, какие вы сумеете придумать, – один только неподражаемый французский акцент чего стоит!

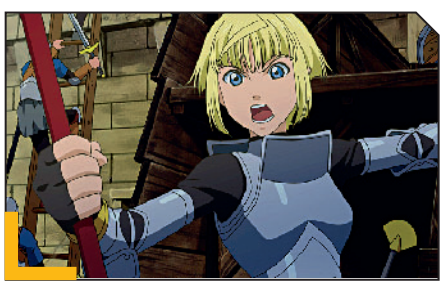
Хотя в тактике уже довольно сложно показать нечто новое, разработчики и здесь сумели протолкнуть свое ноу-хау. Кроме стандартной разбивки героев на классы и преимуществ того или иного вида оружия, нас одарили сбалансированной skill-системой. Умения персонажей напрямую зависят от навешанных на них skill stones четырех видов (каждый отвечает за свой раздел характеристик атаки, магии и т. п.). Тасовать таланты позволено перед каждой битвой, а с повышением уровня персонажа количество слотов под умения также растет. К слову, о прокачке: этот процесс не настолько долгий и монотонный, как случается в подобных играх, потому что даже не задействованные в бою герои получают очки опыта, пусть поменьше, чем непосредственные участники баталий.

Характерная для продуктов от Level-5 возможность смешивать доступные умения с помощью симпатичной жабки (король Trode, ау!) доводит их количество до сотни. Прибавьте сюда своеобразные boost, превращающие союзников в огромные машины убийства, элементальные привязки и использование различных вариантов ведения боя: burning aura дает преимущества в атаке, а unified guard – в обороне, и вы получите огромное поле для экспериментов.

Подобное разнообразие в игре неслучайно: битвы тут бывают не просто сложными, а зубодробительными, и банальной задачей «убей их всех» дело не ограничится. Неофитам лицезреть бездыханные трупики своих подопечных придется не раз.

Осенний период оказался настолько богат на качественные проекты, что на откровенный «порожняк» сейчас просто не хватает времени. Меня очень радует тот факт, что PSP наконец обзаводится оригинальными, отлично сбалансированными и невероятно аддиктивными играми. Продолжение следует! Во всяком случае, хотелось бы на это надеяться.

«Юная Жанна бросает вызов армии мрака»



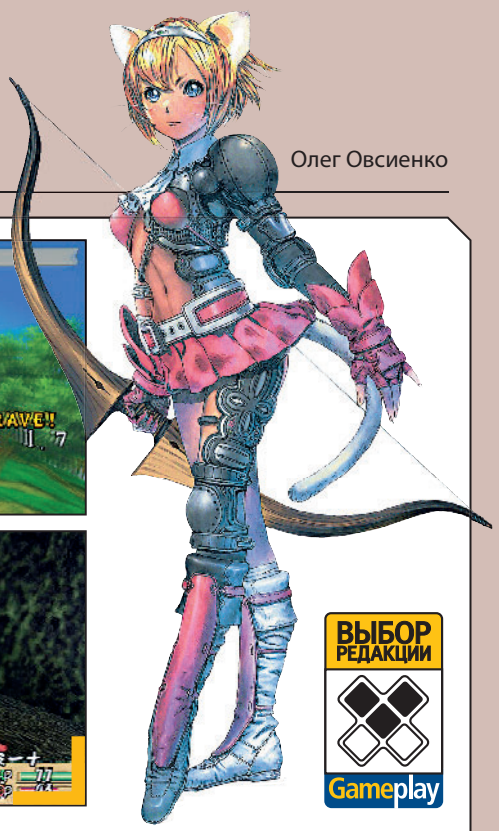
Жанр tactical jRPG
Разработчик Level-5 **Издатель** Sony
Web-сайт us.playstation.com/Jeannedarc **Возраст** 13+

Идея Вольная трактовка всемирной истории
Графика Лучше, чем во многих PS2-аналогах
Звук Восхитителен
Игра Лучшая тактика на PSP

4.5/5 Gameplay

Brave Story: New Traveler

Олег Овсиенко



ВЫБОР РЕДАКЦИИ Gameplay

Долой порты и ремейки!

Роман Brave Story, принадлежащий перу лауреата многочисленных премий Миюки Миябе (Miyuki Miyabe), на родине успел стать культовым. История о приключениях мальчика Ватару (Wataru) в волшебной стране Vision получила манга-, аниме-, а затем и игровое воплощение.

После весьма посредственной action/adventure с ролевыми элементами на PS2 я ждал новый проект на портативной консоли от Sony с некоторой опаской. Вдруг не слишком известная на Западе студия-разработчик (кстати, создатель Genji) загубит неплохую идею? Как оказалось, зря.

История игры для PSP лишь отдаленно напоминает сюжет романа. Здесь Тацуйя (Tatsuya) является заядлым геймером и все свободное время посвящает консольным забавам. Весьма вероятно, что так бы все и продолжалось, если бы его подруга детства Мики (Miki) не оказалась на больничной койке, сраженная приступом неизвестной науке болезни. Единственный способ спасти дорогого человека – отправиться в сказочный мир Vision и собрать пять магических камней, исполняющих любое желание владельца.

Волшебная страна чрезвычайно густо заселена, и местные расы разительно отличаются друг от друга. Все герои, от смахивающих на кошек kitkin до здешних подобий драконов – firewyrms, обладают не только уникальной внешностью, но и собственным укладом жизни, своим набором характеристик. На первый взгляд все до ужаса банально и линейно, но прелести BS раскрываются по мере прохождения. Простой сюжет обрастает подробностями, герои прописываются до мелочей, а игровой мир оказывается на редкость цельным и проработанным. Забегая вперед, могу добавить: с действующими лицами книги нам также доведется повстречаться.

Порадовало то, что разработчики не стали изобретать велосипед, а взяли на вооружение испытанную схему, хорошо зарекомендовавшую себя в той же Dragon Quest VIII. Нас ожидают широко известные (а кем-то горячо ненавидимые) random encounters и полностью пошаговые сражения. Впрочем, не обошлось и без изюминки. Три активных персонажа могут использовать специальные bravura skills, исправно пожирающие battle points, или же объединить свои усилия в мощнейшие unity-атаки. Никуда не подевались и магические свойства противников, завалить которых поможет наделенное соответствующей контрсилой волшебное оружие.

Местные магазины не отличаются фантастическим ассортиментом товаров, так что ковать экипировку придется самостоятельно. Одним из побочных квестов (коих, к слову, здесь предостаточно) будет крафтинг улучшенных брони и оружия. Найдя специальные рецепты и нужные элементы, Тацуйя и компания смогут значительно расширить свой арсенал и облегчить схватки с неслабыми боссами. Ну а желающим отвлечься предлагается попробовать себя в роли охотника и животновода.

В визуальном плане перед нами просто изумительная конфетка, которой не постыдилась бы и Square Enix. Может, избалованных next-gen-прелестями такая картинка и не удивит, но для карманной консоли от Sony она как раз впору. Отличные модели персонажей, плавная анимация в сражениях и красивые пейзажи. Добавьте английский перевод на твердую «пятерку» – и вы получите игру, в которой практически не к чему придраться, кроме разве что стандартного саундтрека и закоса под old skool. Впрочем, последнее – это не всегда недостаток.

Жанр jRPG
Разработчик Game Republic **Издатель** XSEED Games
Web-сайт bravestorynewtraveler.com **Возраст** 10+

Идея Традиционная ролевая игра по мотивам
Графика Просто прекрасная
Звук Не портит общего впечатления
Игра Лучшая из всех jRPG на PSP

Gameplay 4.5/5

4.5/5 Gameplay

Жанр пошаговая стратегия **Разработчик** Team17 **Издатель** THQ **Web-сайт** www.wormsopenwarfare2.com **Возраст** нет данных

Worms: Open Warfare 2

Марат Баширов

Возвращения блудного червя

Первую часть Worms: Open Warfare для DS вряд ли можно назвать полноценным представителем любимой серии. Конечно, классический геймплей сложно испортить, однако неуклюжее управление, неудачное использование сенсорного экрана и скудность режимов оставили неприятный осадок.

К счастью, в Worms: Open Warfare 2 (WOW 2 – занятная аббревиатура, не так ли?), авторам удалось исправить допущенные ранее ошибки, отчего проект заиграл новыми красками. Прежде всего хочется похвалить управление. Оно стало намного проще и удобнее. Разработчики растянули действо на два экрана, избавившись от карты и повесив окошко с ассортиментом оружия на клавишу *Y*. Благодаря такому решению перед игроком открылось куда больше видимого пространства, которого традиционно не хватает на DS.

Кроме того, увеличилось количество режимов. В WOW 2 добавилось несколько новеньких способов выяснить отношения, в том числе продуманная кампания, прерываемая трехмерными мультиками, *Puzzle*, где для решения поставленных задач необходимо задействовать логику, а также *Laboratory* – тут вам придется дуть в микрофон и активно пользоваться стилусом, устраивая мощные взрывы и подрисовывая препятствия на уровнях. Ну и конечно, есть мультиплеер (поддерживаются как режим *Hot Seat*, так и Wi-Fi): классический *Deathmatch*, *Forts mode* (каждая команда защищает свой форт) плюс свеженький *Race mode* с банджи и jetpack.

Team17 не пожалела времени и на создание редактора карт, позволяющего рисовать собственные уровни и устраивать на них побоища. Инструментарий получился очень удобным и функциональным, так что творческим личностям есть где развернуться. Еще одним интересным нововведением стала система набора очков/денег, за которые геймеры смогут приобретать различные бонусы: от экстравагантного оружия до целого космического уровня.

Несмотря на обилие новых режимов, геймплей в WOW 2 остался практически неизменным. Следуя золотому правилу «Не нужно ломать то, что хорошо работает», Team17 снова предлагает агрессивным червячкам швыряться гранатами, стрелять из ракетных установок, подкладывать мины и устраивать ковровые бомбардировки. Оригинальностью здесь и не пахнет, однако в данном случае это скорее плюс, нежели минус. Классика должна оставаться классикой вне зависимости от сиюминутных тенденций.

4/5 Gameplay

Жанр адвентюра **Разработчик** Nucleosys **Издатель** Got Game **Издатель в Украине** «Руссобит-М» **Локализаторы** Play Ten Interactive/«Руссобит-М» **Web-сайт** www.nucleosys.com **Возраст** 7+

Scratches: Director's Cut

Александр Чепелев

Страх глазами…

Scratches (в русском переводе «Шорох») год назад оказалась для почитателей адвентюр настоящим откровением. Созданный тремя талантами из Аргентины, этот бюджетный квест от первого лица мог напугать восприимчивых игроков до дрожи в руках, до холодного пота.

И отнюдь не полуразложившимися живыми мертвецами – зомби там был всего один, он засветился на пару секунд в финальном ролике. Липкую атмосферу страха создавали гнетущая тишина, временами – надрывная музыка да постоянное напряженное ожидание: «Вот сейчас случится то самое, ужасное».

Когда история о писателе Майкле Артхейте закончилась, игроки возжаждали продолжения, и разработчики поняли, что сейчас вполне можно выпустить «режиссерскую версию». В Director's Cut появилась дополнительная глава Last Visit. Она рассказывает о репортере Питере Бэнксе, получившем задание посетить полуразрушенный особняк и выяснить тайну Блэквудов (Артхейт на этот счет молчит, как авторы Duke Nukem Forever). Мы приезжаем, решаем две с половиной задачки, разглядываем сломанную мебель и разбитые вазы (а заодно читаем надпись «Murders» на стене), ностальгируем и смотрим финальный ролик. Все коротко и лаконично, Чехову бы понравилось. Альтернативный вариант концовки прилагается.

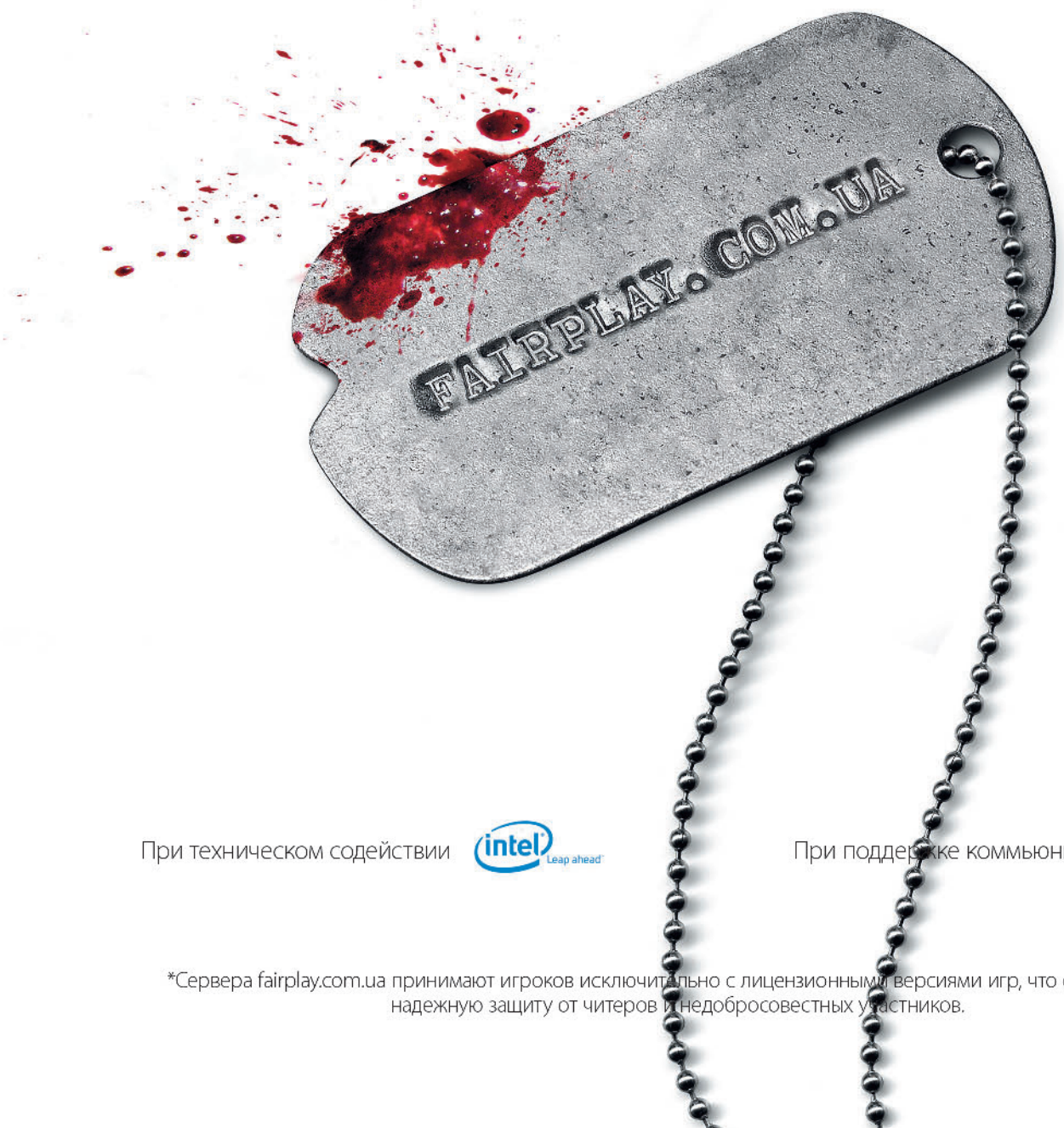
Ну а еще здесь полностью перерисована графика. Разрешение авторы подняли до 1024×768, а все текстуры умыли молодильной водичкой. С вещей как будто сняли налет пыли, выдраили до блеска каждую детальку. Особняк живет, дышит. Однако именно с графикой случился конфуз – спустя некоторое время после выхода игры разработчики вывалили в Интернет патч весом всего-навсего пятьсот мегабайт. Он… опять менял графику. Это дополнение уже входит в русскую версию «Шорох: Последний визит». Напоследок стоит сказать о новых музыкальных треках Cellar of Rats композитора Nucleosys – они флегматичны, но бьют точно в сердце. Как и мелодии, услышанные нами год назад.

Что еще предлагает «режиссерская версия»? Измененное управление персонажем – теперь камера «привязана» к курсору, различные записки и головоломки, раскрывающие новые тайны поместья Блэквуд, и кучу всяких приятных мелочей. В общем, Scratches: Director's Cut – отличный повод пройти шедевр саспенса заново.

FAIRPLAY.COM.UA

100% cheaters FREE*

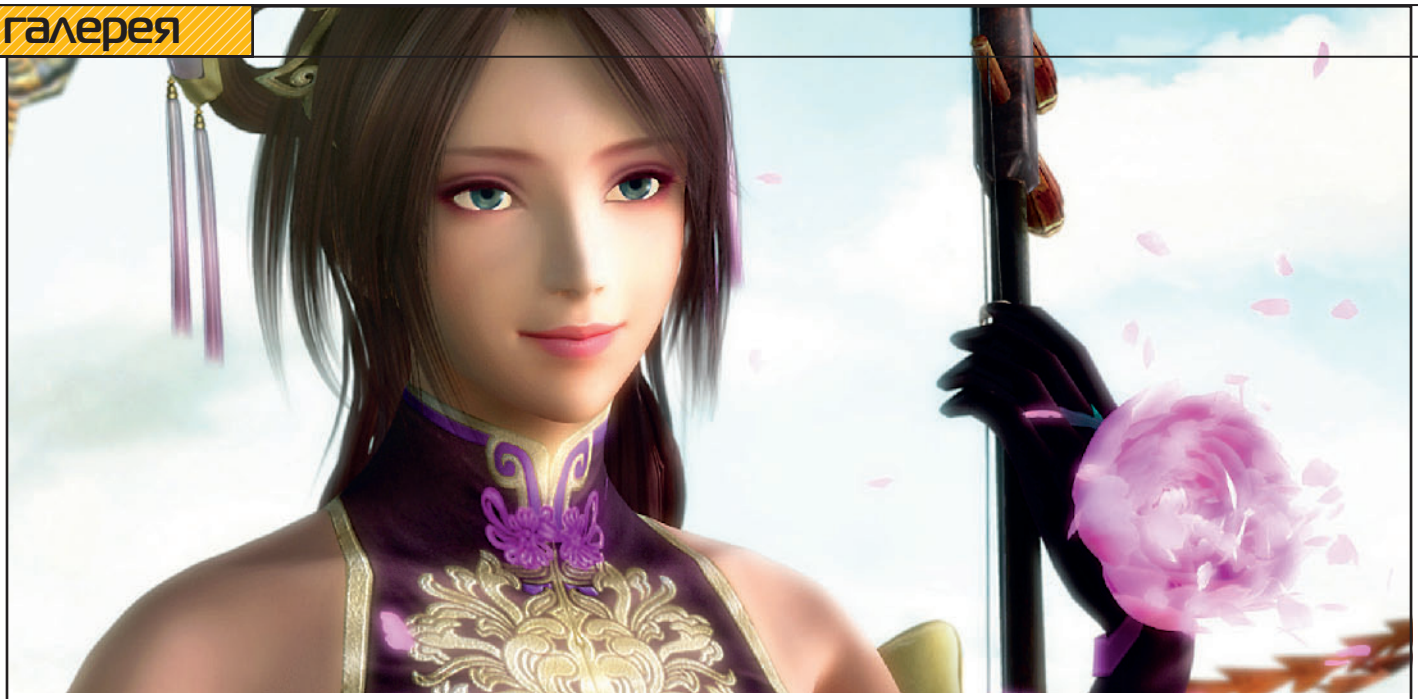
cs.fairplay.com.ua | Counter-Strike 1.6
css.fairplay.com.ua | Counter-Strike Source
ins.fairplay.com.ua | Counter-Strike Source: Insurgency
fear.fairplay.com.ua | F.E.A.R. Combat



При техническом содействии intel Leap ahead

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.



Dynasty Warriors 6

Дата выхода начало 2008

Очередной пример расовой дискриминации: мало того что японцы почти не болеют атеросклерозом и живут в среднем до 82 лет, так еще и новый эпизод эпической hack'n'slash Dynasty Warriors (естественно, теперь на new-gen-консолях) получат уже в конце ноября. Гайдзинам же придется подождать до следующего года. А до того времени можете утешаться множеством скриншотов и зрелищным трейлером, который замечательно иллюстрирует утверждение KOEI о том, что игра будет похожа на кунг-фу-боевики. О новых персонажах пока ничего не известно, зато старые похорошели, а в боевку добавилась система Renbu, позволяющая связывать комбо в… еще большие комбо.

PS3 / Xbox 360

WorldShift

Дата выхода нет данных

Когда нам обещают глобальную катастрофу, причем непременно в XXI веке, мы уже даже не сильно расстраиваемся: разработчики игр сходятся во мнении, что какая-то часть человечества все равно уцелеет. Потому история о падении наводящего ужас и порчу метеорита на Землю оставила бы геймеров равнодушными. Но вот намерение сделать быструю в освоении и динамичную RTS в кибер-фэнтези-антураже, да еще и вообще без древа технологий, не может не радовать.

PC

Harvey Birdman: Attorney at Law

Дата выхода ноябрь 2007

Это история о том, как трудно супермену адаптироваться в нормальном обществе. Harvey Birdman, например, сменил оранжевое трико с черными плавками, на деловой костюм, предварительно прорезав в пиджаке дырки для крыльев. А может, он надевает костюм поверх трико? В любом случае защищать в суде мультяшек – это же не вагоны разгружать, он справится. Да и разработчики, авторы Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, сумеют дать достойный ответ Phoenix Wright.

PS2 / PSP / Wii

Дата выхода [illegible] 2008

PC / PS3 / Xbox 360

Дата выхода [illegible] 2008

$[illegible] %[illegible] «[illegible] %[illegible]» [illegible] &[illegible] #[illegible] [illegible] «Chechnya Vodka»: [illegible] #[illegible] [illegible] [illegible] [

$120

Razer pro|type

Продукт предоставлен Eletek, www.eletek.com.ua

Нередко производители компьютерной периферии выпускают эксклюзивные модели для владельцев техники Apple, и, несмотря на вполне стандартный вид, клавиатура pro|type является именно таким устройством. Об этом свидетельствует не только глянцевый белый корпус, но и наличие встроенного порта для подключения плееров iPod. Хотя эргономика довольно неплоха, модель имеет один недостаток – разъем для установки проигрывателя от Apple находится по центру клавиатуры над функциональными клавишами, из-за чего в присоединенном виде iPod будет закрывать часть экрана монитора. В остальном стоит отметить высокую функциональность pro|type, которую обеспечивают множество дополнительных клавиш, программируемых с помощью фирменного ПО ProType Config. Кроме того, измененные раскладки сохраняются в специальные профили для последующего использования в конкретных приложениях, а для быстрого переключения предусмотрена клавиша *Profile*.

Подключение pro|type к PC осуществляется через порт USB, причем владельцам iPod понадобится два свободных разъема, поскольку под плеер используется второй штекер на проводе клавиатуры.

Стоимость устройства скорее всего отпугнет обычных пользователей. Razer pro|type – имиджевая модель, которая придется по вкусу оригиналам, желающим произвести впечатление на окружающих. Тем не менее нам кажется, что $120 – слишком высокая цена даже для такой клавиатуры.

$100

Logitech QuickCam Communication Deluxe

Продукт предоставлен представительством компании Logitech в Украине, www.logitech.ua

Новая Web-камера в линейке QuickCam имеет приятный современный дизайн. Черный глянцевый корпус установлен на гибкую ножку с резиновым покрытием, благодаря чему устройство легко монтируется и на LCD-, и на ЭЛТ-мониторы. Специальная шторка с логотипом Logitech служит не только для защиты стеклянной линзы от повреждений, но является еще и дополнительной системой безопасности, предотвращая случайное включение Web-камеры во время приватной беседы по Skype.

В этой модели применены фирменные технологии RightLight и RightSound, улучшающие качество получаемого изображения и звука со встроенного микрофона. Во время тестовых разговоров не пришлось осуществлять дополнительных настроек – камера показала себя отлично.

В комплекте с QuickCam Communication Deluxe поставляется достаточное количество функционального ПО для записи видеороликов, скриншотов, включения эффектов в режиме реального времени.

$175

XFX GeForce 8600 GT 620M Fatal1ty

Видеокарта GeForce 8600 GT 620M Fatal1ty выполнена в традиционном для XFX стиле: характерный черный цвет PCB, фирменная CO, металлическая пластина жесткости. Данный продукт охлаждается двумя радиаторами, соединенными между собой тепловыми трубками. Несмотря на пассивный кулер, производитель значительно увеличил тактовые частоты: они составляют 620/1700 MHz (чип/память соответственно) вместо рекомендованных для GeForce 8600 GT 540/1400 MHz. Поэтому с уверенностью можно сказать, что XFX GeForce 8600 GT 620M Fatal1ty является одним из самых быстрых адаптеров на рынке в своем классе и при этом работает абсолютно бесшумно. Правда, для удержания теплового режима видеочипа в разумных пределах не лишним будет обдув штатного радиатора тихоходным вентилятором.

Продукт предоставлен «Рома», www.roma.ua

$73

Titan Amanda

Большинство суперкулеров на тепловых трубках выполнены по классической схеме, однако некоторые производители не боятся экспериментировать и выпускают довольно интересные решения. Так, особенностью Titan Amanda является применение в конструкции модуля Пельтье. Одна половина радиатора благодаря двум тепловым трубкам охлаждает непосредственно CPU, другая – горячую сторону термоэлектрической пластины. Холодная же понижает температуру основания кулера и таким образом более эффективно отводит тепло от центрального процессора. Ребра устройства продуваются двумя 92-миллиметровыми вентиляторами, уровень шума которых не выделяется на общем фоне работы системного блока.

Рассматриваемый продукт довольно громоздок, поэтому его установка на процессор займет немало времени. Эксплуатация Titan Amanda может вызвать некоторые неудобства – для его работы нужно использовать управляющую плату с интерфейсом PCI и обеспечить дополнительное питание термоэлектрической пластины. Эффективность данного решения находится на высоком уровне – кулер отстает от известной модели Zalman CNPS9700 LED всего на два-три градуса в режиме максимальной загрузки на очень горячих процессорах. Нужно отметить, что благодаря применению модуля Пельтье прослеживается интересная закономерность: чем ниже тепловыделение CPU, тем ближе к комнатной будет его температура, поэтому рассматриваемый продукт выгодно выглядит на фоне конкурентов.

Titan Amanda выпускается в трех вариантах – TTC-NP02TZ (RB), TTC-NP04TZ (RB) и TTC-NP05TZ (RB), которые отличаются лишь креплением. Предпочтение при покупке стоит отдать универсальной модели TTC-NP05TZ (RB).

Продукт предоставлен Titan, www.titan-cd.com

XFX GeForce 8800 GTS 320 MB

$330

Линейка продукции компании XFX включает модели GeForce 8800 GTS 320 MB как со стандартными, так и с повышенными частотами. Их разгонный потенциал весьма внушителен, вплоть до частот 680 MHz по ядру и 2160 MHz по памяти, что является одним из лучших результатов. Возможно, для производства своих видеокарт XFX отбирает самые удачные их образцы из поставок с контрактных заводов-изготовителей NVIDIA. Это должно обрадовать экономных оверклокеров, ведь, скажем, разогнанные продукты серии XXX продаются по заметно более высоким ценам. Кстати, «обычные» версии GeForce 8800 GTS 320 MB от XFX могут разгоняться ничем не хуже элитных.

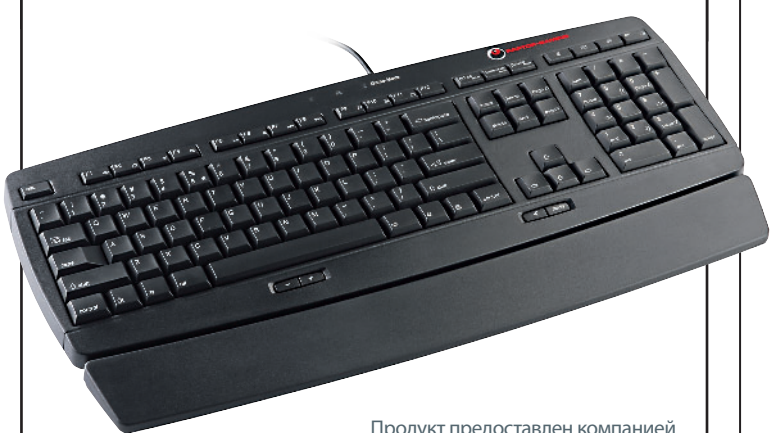
Продукт предоставлен «Евро Плюс», www.eplus.kiev.ua

Raptor-Gaming K2

$72

Компания Raptor продолжает расширять линейку игровых аксессуаров. Несмотря на простенький дизайн, Raptor-Gaming K2 имеет увеличенную на 20% (за счет приближающейся к квадрату формы) площадь клавиш и приятное на ощупь немаркое покрытие.

А вот мягкий и длинный ход клавиш понравится не каждому. Из дополнительных кнопок имеются четыре для вызова часто запускаемых приложений, а также клавиши управления медиаплеером. Их функции при использовании специальной *KeyMan*-клавиши дублируются *F*-блоком. Есть и конфигурационная утилита, позволяющая программировать макросы и полностью блокировать некоторые клавиши. Недостатки этого продукта очевидны (неудобная подставка для рук, отсутствие русской раскладки и т. д.). Причем цена Raptor-Gaming K2 составляет $72. Как нам кажется, она явно завышена.



Продукт предоставлен компанией Eletek, www.eletek.com.ua

$226

Cooler Master COSMOS 1000

Эта модель от Cooler Master предназначена для энтузиастов, которым, помимо надежности и удобства использования, небезразличен и внешний вид корпуса. Качество стального шасси не вызывает нареканий: края завальцованы, потенциально проблемные места снабжены пластиковыми насадками. Интересно решение для монтажа жестких дисков: перед установкой в корзину каждый HDD предварительно помещается в специальный алюминиевый отсек с ручкой, который легко извлекать/устанавливать в процессе эксплуатации системы. Очень удобно и крепление пятидюймовых устройств: нажатием одной кнопки привод надежно фиксируется в стойке. Чтобы снизить уровень шума, издаваемого системным блоком, на алюминиевых боковых стенках корпуса закреплен звукопоглощающий материал. На внешней интерфейсной панели расположены четыре порта USB 2.0, FireWire и eSATA.

COSMOS 1000 в первую очередь заинтересует владельцев мощных производительных систем. Немалые габариты позволяют разместить внутри топовые комплектующие и организовать их эффективное охлаждение.

Продукт предоставлен «Рома», www.roma.ua

$150

Logitech MX Air

Продукт предоставлен DataLux, www.datalux.ua

MX Air – это устройство из серии «2 в 1». Пока манипулятор находится на столе, он функционирует, как обычная мышь. Но стоит его поднять, и после едва заметной заминки… он продолжает работать как ни в чем не бывало! В MX Air использована фирменная система отслеживания перемещения в воздухе под названием «Freespace», которая преобразует движения кисти с мышью в перемещение курсора на экране. Точность позиционирования очень высока, причем манипулятор не обязательно держать строго горизонтально – он способен корректно управлять курсором, даже будучи перевернутым «вверх ногами».

Отдельного упоминания заслуживает колесико, точнее, сенсорная панель, исполняющая его роль. Она совмещена с кнопками *Вверх/Вниз* (дублирующими ее функции) и во время «прокрутки» очень реалистично имитирует… звуки крутящегося колесика.

Все кнопки мыши являются программируемыми, отдельное действие можно назначить даже на ее встряхивание. Кроме того, она реагирует на жесты – при зажатой кнопке *Volume* движение влево-вправо изменяет уровень громкости, а удерживая *Play/Pause* и совершая кругообразные движения по или против часовой стрелки, вы можете переключать треки в медиаплеере.

$107

Sapphire Radeon HD 2600 PRO OC

Многие производители графических акселераторов сразу же после официального анонса семейства Radeon HD 2400–2600 представили как обычные модели HD 2600 PRO с памятью стандарта DDR2, так и карты, оснащенные чипами DDR3. Последние наиболее интересны для конечного пользователя, ведь сочетают в себе высокий уровень быстродействия (гораздо ближе к Radeon HD 2600 XT, чем к HD 2600 PRO DDR2) и умеренную стоимость. Видеокарта Sapphire Radeon HD 2600 PRO OC является одной из самых скоростных в своем классе – ее номинальные частоты равны 700/1400 MHz. Поскольку были использованы чипы памяти Samsung со временем выборки 1,2 нс, у данной модели есть хороший «запас прочности» для форсирования режима работы, что соответствующим образом скажется на производительности.

Продукт предоставлен Compass, www.compass.ua; ELKO, www.elko.kiev.ua

$300

Philips 200XW7

Выполненная полностью из темного пластика модель 200XW7 имеет очень функциональную подставку. Меню включает самые необходимые пункты и ничего более.

Значение яркости, установленное по умолчанию, существенно превышает требуемое для работы при обычном комнатном освещении. Причем настолько, что данный параметр приходится уменьшать до нуля. Значение уровня контраста не влияет на интенсивность излучения и равномерность отображения полутонов и градаций серого. Поэтому вполне приемлемыми оказываются фабричные 50%.

Точность цветопередачи довольно высока, но она будет зависеть от положения зрителя перед дисплеем. При взгляде сбоку под острым углом изображение высветляется. Хотя до инверсии дело не доходит. Стоит отметить отличную работу системы дизеринга: полутона телесных цветов передаются мягко и с достаточным динамическим диапазоном.

Скоростные качества монитора во многом зависят от установленного уровня контраста. Так что игрокам придется мириться с немного резковатой, но «резвой» картинкой, ведь дисплей не имеет набора специальных предустановок для игр и просмотра фотографий.

Продукт предоставлен K-Trade, www.k-trade.ua

«Крылья Победы»/ Combat Wings: Battle of Britain

Жанр авиааркада
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 3/5
Локализация 4/5

В последнее время выходит слишком много авиааркад на тему Второй мировой, впрочем, как и игр других жанров, основанных на событиях тех лет. Combat Wings: Battle of Britain – дополнение к изданной в 2005 году Combat Wings (это понятно из названия), посвященное воздушным сражениям в небе Великобритании. Геймплей здесь ничем не отличается от реализованного в иных подобных проектах – управление самолетом аркадное, количество врагов огромное, сбивать фашистов до безобразия легко. А вот по графике и атмосферности Combat Wings сильно проигрывает вышедшим практически одновременно с ней Heroes of the Pacific и Blazing Angels: Squadrons of WWII. Особенно последней, устанавливающей совершенно новые стандарты качества в жанре.

Локализация ограничивается переводом субтитров. Особых ошибок мы не заметили, хотя возгласы противников во время боя могли бы быть разнообразнее.

«Приказано уничтожить: Вьетнамский ад» / The Hell in Vietnam

Жанр first person shooter
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 2/5
Локализация 3/5

С обложки диска The Hell in Vietnam на нас смотрит боец, смахивающий на героя Тома Береджера (сержант Барнс, если помните) из фильма «Взвод». На этом, собственно, положительные моменты игры заканчиваются. «Вьетнамский ад» – типичный представитель бюджетных проектов, разработчики которых тщетно пытаются сделать свое детище похожим на Vietcong. Геймплей ужасно примитивен, а здешние игровые уровни очень тесны – к нужной точке всегда ведет одна тропинка шириной в пару метров. За картинку отвечает Chrome Engine, поэтому не слишком удивляйтесь графике пятилетней давности. Искусственный интеллект совершенно не способен найти укрытие и всегда ломится к вам напрямую без оглядки.

В игре на русский язык переведены лишь тексты: меню, брифинги перед миссиями и субтитры. А оригинальную английскую озвучку (скудную, но все же) «Акелла» решила оставить без изменений.

«Приказано уничтожить: Иностранный легион»/Code of Honor: The French Foreign Legion

Жанр first person shooter
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 2/5
Локализация 4/5

Честное слово, Code of Honor: The French Foreign Legion чем-то напоминает первую часть Delta Force. Игра – точно такой же примитивный шутер, по которым Novalogic в свое время была крупным специалистом. Есть легионер, а впридачу очень-очень много повстанцев. Последние, как водится, должны умереть. Наш серьезный капрал единолично уничтожает стада вражеской пехоты (да-да, искусственный интеллект невероятно туп) и разрывает в клочья бронетехнику. Спецэффекты в Code of Honor блеклые, размеры уровней совсем скромные, а анимация персонажей ужасная.

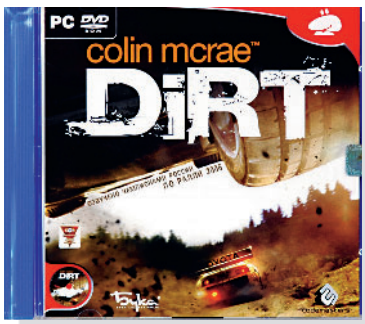
Локализация от «Акеллы» в целом неплоха. Тексты в брифингах и всплывающих сообщениях на русский язык перевели, а вот про речь как-то позабыли. Впрочем, в игре ее все равно до неприличия мало, так что на восприятие геймплея это никоим образом не влияет.

«Call for Heroes: Кровь героев»/ Call for Heroes: Pompolic Wars

Жанр action/RPG
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 1/5
Локализация 2/5

Для нас всегда оставалось загадкой, зачем локализируются такие проекты, как Call for Heroes. Возможно, это делается по заказу Министерства здравоохранения, специально, дабы навсегда отбить у детей охоту играть на компьютере. Под красивой обложкой со стильным рисунком скрывается одна из самых отвратительных игр десятилетия, да что там – всех времен и народов. Уже через пять минут вас начнет натурально тошнить от ужасающей анимации персонажей, крайне неудобного управления и страшненького дизайна уровней. И даже наличие магии, очков опыта, разнообразного оружия не спасает ситуации. Играть в это решительно невозможно.

Локализировать здесь, собственно, нечего. Озвучки не было и в оригинале, ролики отсутствуют. Переведено только меню, да и то благодаря «стараниям» художника, рисовавшего псевдорунический шрифт, тексты в игре читаются с трудом.



Colin McRae: DiRT

Жанр аркадная гонка
Издатель «Бука»
Локализатор «Бука»
Игра 4/5
Локализация 4/5

Создатели серии Colin McRae окончательно отвернулись от поклонников симуляторов. Ничего удивительного в этом нет – соперничать с Richard Burns Rally в плане реализма трудно. Вот почему последняя часть игры – Colin McRae: DiRT – стала совсем аркадной, больше похожей на своеобразный раллийный TOCA Race Driver, чем на полноценный сим. Впрочем, это не делает проект хуже, наоборот, геймеры, не привыкшие вдаваться в детали настройки автомобиля и не озаботившиеся покупкой игрового руля, будут чувствовать себя здесь как дома. DiRT очень зрелищная гонка, с отличной детализированной графикой, системой повреждений, массой этапов и машин. Она, безусловно, найдет своих поклонников.

Локализация от «Буки» хороша. Вот только профессиональные гонщики Александр Желудов и Андрей Русов, озвучившие игру, совсем не актеры, и это, увы, слышно невооруженным ухом.

«Monster Madness: Свирепая мертвечина»/Monster Madness: Battle for Suburbia

Жанр аркада
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 2/5
Локализация 3/5

В очередной раз приходится констатировать, что отличную идею могут погубить мелочи. Собственно, так и случилось с небезынтересной зомби-пародией Monster Madness: Battle for Suburbia. Красивый и стильный проект с массой юмора и динамичным геймплеем погубили неудобное управление (особенно транспортными средствами), крайне непродуманная система сохранений и большое количество ошибок. Честно говоря, аж жалко художников, аниматоров и дизайнеров уровней, работавших над игрой, – свою часть они сделали на «отлично», а вот программисты явно подкачали.

Локализация тоже не порадовала. Озвучки традиционно для «Акеллы» нет, мало того, и субтитры в роликах отсутствуют. Да и сам перевод оставляет желать лучшего. На языке оригинала шутки главных героев звучали намного смешнее.

«Patriots: Внезапный удар»/Patriots: A Nation Under Fire

Жанр first person shooter
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Полет Навигатора»
Игра 1/5
Локализация 3/5

Коробки с Patriots: A Nation Under Fire появились на полках магазинов осенью прошлого года. Впрочем, при взгляде на изображение на мониторе, вам обязательно покажется, что этой игре уже лет десять как минимум – она просто кошмарна. По сюжету крупные города США уничтожены ядерными взрывами, и по территории страны разгуливают полчища террористов. Игровой процесс находится целиком за пределами человеческого понимания, а графика в Patriots где-то на уровне проектов тех времен, когда об AGP-видеокартах лишь начинали писать в специализированных журналах. Интеллект у ботов отсутствует, а об остальном безобразии лучше вообще не упоминать – побережем нервы.

Локализация Patriots, как это ни удивительно, оказалась весьма даже неплохой, учитывая «качество» самого продукта. Немногочисленные тексты и речь в игре переведены на русский язык.

«Super Agent 008: Тайное правосудие»/Super Agent 008

Жанр first person shooter
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Полет Навигатора»
Игра 1/5
Локализация 2/5

Если вам дорого ваше душевное равновесие, никогда не играйте в Super Agent 008, не прикасайтесь к диску и вообще забудьте это название. Сюжета как такового нет, однако надпись на тыльной стороне коробки намекает на то, что проект якобы является «шпионским боевиком». Совершенно удручающие графика и анимация, глупейший AI, примитивнейшие задания. В Super Agent 008 присутствует некое подобие stealth-миссий, однако назвать их таковыми (в том числе и из-за корявой реализации) не поворачивается язык. За создание подобных «шедевров», кажется, действительно нужно судить.

В локализации от «Полета Навигатора» полностью переведены лишь текстовые сообщения, потому как озвучка в игре практически отсутствует.

Top 5

Алина Жигунова

Спецназ, демоны, уголовники, асассин и настоящая мужская дружба

Весьма агрессивный будет ноябрь, похоже. Все шутеры да драки, стрельба да погони, трупы да кровища… Это просто праздник какой-то!

1 Crysis

Если тех плохих ребят, что вы настреляли в джунглях Far Cry, еще не хватает на модную ушанку, отправляйтесь прямиком в джунгли Crysis. Ага, и свой Core 2 Duo не забудьте, и видеокарту новенькую заодно, а то как же вы третьими шейдерами насладитесь?

2 Hellgate: London

Вторжение демонов – это почти так же оригинально, как вторжение инопланетян. Но хорошее Diablo и кошке приятно, тем более с тамплиерами и каббалистами, да еще и в постапокалиптическом Лондоне.

3 Kane & Lynch: Dead Men

Эта душещипательная история о двух уголовниках, один из которых в придачу еще и психопат, вполне возможно, окажется под стать играм об обаятельном номере 47. Разве что все будет не так чистенько и интеллигентно.

4 Assassin's Creed

XII век, Иерусалим и Дамаск, крестоносцы и сарацины, а среди всего этого восточного колорита наш герой – асассин, бесшумный убийца; Гаррет, персидский принц и знаменитый лысый киллер в одном теле.

5 Army of Two

Один, понятное дело, в поле не воин, а вот двое, особенно в кооперативном режиме и с неплохим арсеналом, уже вполне способны разобраться с возникшими проблемами.