

РЕДАКЦИЯ

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

Главный редактор Gameplay
СЕРГЕЙ ГАЛЕНКИН

Заместитель главного редактора
АННА ЗИНЧЕНКО

Редакторы
АЛИНА ЖИГУНОВА
ЯРОСЛАВ СИНГАЕВСКИЙ

Редактор диска
АЛЕКСЕЙ ФИНГЕРУТ

Литературная редакция
ЮЛИЯ НЕТУНАХИНА
АЛЛА ПЕТРОВА
ЛЮБОВЬ СМОЛИНА
ГЕОРГИЙ ШИРОКОВ

Верстка
ИВАН ЧУМАК

Дизайн
ОЛЕГ ПЕРЕВЕРЗОВ
ЛАРИСА БРУСОВА

Директор по рекламе
ОЛЬГА ВАКУЛЮК

Менеджер по распространению
СВЕТЛАНА РАДЧЕНКО

ИЗДАТЕЛЬСТВО

Президент, генеральный директор
СЕРГЕЙ АРАБАДЖИ

Вице-президент,
старший главный редактор
МИХАИЛ ЛАПТЕВ

Вице-президент,
исполнительный директор
НАТАЛИЯ ПЕТРОВСКАЯ

Директор по распространению
ОЛЬГА ГАЛУШКА

Директор по информационным
технологиям
АЛЕКСЕЙ ГРУША

Директор фотослужбы
АНДРЕЙ ТУРЦЕВИЧ

Арт-директор
ЕВГЕНИЙ МЕДВЕДЕВ

Директор по маркетингу
ВИКТОРИЯ НИКОЛАЕВА

Директор интернет-проектов
ВЛАДИМИР ВОЗНЯК

Менеджер по полиграфии
ВЛАДИМИР БУГАЙЧУК

IT-менеджер
АЛЕКСАНДР САВЧЕНКО

Журнал **Gameplay**, № 12 (28), декабрь 2007

Подписной индекс
в Каталоге изданий Украины
Gameplay без DVD-диска 92494
Gameplay с DVD-диском 92493
Комплект из «Домашнего ПК»
с DVD и Gameplay с DVD 94938
Свидетельство о регистрации
КВ № 9963 от 15.06.2005 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издаётся с сентября 2005 г.
Учредитель – Сергей Арабаджи
Издатель – ООО «Издательский Дом ИТС»,
г. Киев, 2007 г.

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

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

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

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

Цена свободная

Тираж 25 000 экз.

Адрес редакции и издателя:
03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
редакция (044) 496-3463
отдел рекламы (044) 496-3465
..... (044) 270-3839
отдел распространения (044) 496-3469
..... (044) 331-0409
..... (044) 331-0401
Факс: (044) 270-3891
E-mail: editor@gameplay.com.ua
Web-сайт: www.itcpublishing.com

© «Издательский Дом ИТС», 2007 г.
Все права защищены



Все на войну с ветряными мельницами

➔ Политики планеты в очередной раз сражаются с ветряными мельницами: вышла Manhunt 2 (а с ней еще полсотни игр со сценами насилия), и теперь проблемой международного масштаба является защита подрастающего поколения от этих ужасов.

Давайте определимся сразу: Manhunt 2 – отвратительная игра. Безвкусная, неинтересная, эксплуатирующая насилие, изобилующая жестокими убийствами. И в нее, разумеется, не следует играть детям.

А теперь включим телевизор. Что у нас там, кроме танцующих звезд? Да то же самое. Вечерние новости точно так же безвкусны, неинтересны, эксплуатируют насилие и изобилуют жестокими сценами. В Manhunt 2 выдуманый главный герой декапитирует малополигональную модель, а на национальном телевидении мы видим бородатых борцов за свободу, отрезающих голову живому человеку. Про смакова-

ние автокатастроф, пожаров и бытовых убийств я уже молчу – это стало нормой как для ТВ, так и для определенного пошиба прессы.

Естественно, на защиту массовой медиа встанут те же самые, ранее клеймившие игры, политики: еще бы, по «ящику-то» их показывают, а в играх нет. Не нравятся, мол, не смотри и детям не давай, а цензуру разводить не смей. Они, конечно же, правы, вот только контролировать просмотр детьми телеканалов родителям куда сложнее, чем следить за тем, во что играют их чада, но это не мешает некоторым общественным организациям активно с этими играми бороться.

О кино даже говорить не хочу. «Пила» четвертый год собирает полные залы. И это не какое-то новомодное веяние – знатоки хорроров знают, что жестокие натуралистичные фильмы были всегда и почти всегда обеспечивали своих создателей средствами к безбедному существова-

нию. А также премиями различных киноакадемий.

Противостоять жестоким играм – все равно что бороться за культуру питания в Африке, где от голода страдают свыше десяти миллионов человек.

В стране с 95%-ным уровнем пиратства (я про Украину сейчас говорю) находятся люди, сражающиеся с Manhunt 2, которая официально у нас в стране даже не издавалась. Решать реальные проблемы тяжело, долго и не всегда удобно. Гораздо проще придумать проблему искусственную и активно на ней пиариться. Будем надеяться, что наши общественные деятели, как обычно, сведут все к разговору о разнообразных ток-шоу. Ради которых, собственно, эта чехарда и затевалась.

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галёнкин,
segal@itc.ua

тема

«Территория игр 2007»

Новая «Территория игр 2007» порадовала десятки тысяч отечественных геймеров яркими стендами, где демонстрировались самые актуальные проекты и игровое железо, а также множеством интереснейших конкурсов, презентаций, лекций и интервью со знаменитостями индустрии. Читайте наш подробный репортаж.



20

Содержание

№ 12 (28) декабрь 2007

тема

26 «ИгроМир 2007»

Российская выставка достижений игрового хозяйства в этот раз стала еще больше, громче и помпезнее. Конечно же, мы не могли не нанести дружеский визит к нашим северным соседям. Своими впечатлениями делится главный редактор Gameplay Сергей Галёнкин.



Новости

- 6 Кратко
- 6 Чарты продаж
- 10 В этом месяце
- 14 Обратная связь
- 16 Новости киберспорта

Тема

- 20 «Территория игр 2007»
- 26 «ИгроМир 2007»
- 36 Casual Connect Kyiv 2007
- 38 Nokia и игры

Превью

- 46 Dead Space
- 54 Killzone 2
- 60 Dead Island
- 62 Warhound
- 64 Zeno Clash

Рецензии

- 70 Ведьмак
- 74 Project Gotham Racing 4
- 78 Blue Dragon

- 80 Company of Heroes: Opposing Fronts
- 82 SEGA Rally
- 84 Half-Life 2: Episode Two
- 86 Portal
- 87 Приключения бравого солдата Швейка
- 88 Enemy Territory: Quake Wars
- 90 Clive Barker's Jericho
- 92 Conan
- 94 The Settlers: Rise of an Empire
- 96 Корсары 3: Сундук мертвеца
- 98 Jackass: The Game
- 99 Spider-Man: Friend or Foe
- 100 MySims
- 102 Growlanser: Heritage of War
- 103 Freshly-Picked: Tingle's Rosy Rupeeland
- 104 .hack//G.U. Vol.3: Redemption
- 105 Dementium: The Ward

- 106 Final Fantasy Tactics: The War of The Lions
- 107 Cake Mania
- 107 Happy Cooking
- 108 Rune Factory: A Fantasy Harvest Moon
- 110 Моды для серии Grand Theft Auto
- 118 Галерея

Гид покупателя

- 122 Железо
- 126 Локализации
- 128 Top 5 несбывшихся надежд



превью



Killzone 2

Оригинальная Killzone оказалась совсем не так хороша, как обещала агрессивная рекламная кампания. К готовящемуся сиквелу этого проекта мы предпочитаем относиться сдержанно. Результаты тщательного анализа нового творения разработчиков из Guerrilla Games ищите в нашем превью.

игры в номере

Ведьмак 70	Dark Messiah of Might and Magic: Elements 120	Incubation: Второй десант 127
Корсары 3: Сундук мертвеца 96	Dead Island 60	Jackass: The Game 98
Магнат индустрии развлечений 126	Dead Space 46	Killzone 2 54
Машины. Экстремальное ралли 127	Dementium: The Ward 105	MOTORM4X 119
Нэнси Дрю: Заколдованная карусель 126	Dirty Dancing 120	MySims 100
Нэнси Дрю: Туманы острова Лжи 126	Edge of Twilight 121	Need for Russia: Сделано в СССР 127
Приключения бравого солдата Швейка 87	Enemy Territory: Quake Wars 88	Overlord 126
.hack//G.U. Vol.3: Redemption 104	Final Fantasy Tactics: The War of The Lions 106	Portal 86
A Vampyre Story 118	Final Fantasy XII: Revenant Wings 121	Project Gotham Racing 4 74
Blue Dragon 78	Freshly-Picked: Tingle's Rosy Rupeeland . . . 103	Rune Factory: A Fantasy Harvest Moon 108
Cake Mania 107	Growlanser: Heritage of War 102	SEGA Bass Fishing 121
Clive Barker's Jericho 90	Hail to the Chimp 119	SEGA Rally 82
Commanders Attack! 118	Half-Life 2: Episode Two 84	Spider-Man: Friend or Foe 99
Company of Heroes: Opposing Fronts 80	Happy Cooking 107	Super Smash Bros. Brawl 118
Conan 92	Hospital Tycoon 126	The Settlers: Rise of an Empire . . . 94
	In the Shadow of the Raven 2 . . 120	Total Annihilation: Право на трон 127
		Viking: Battle for Asgard 119
		Warhound 62
		Zeno Clash 64

рецензии



Half-Life 2: Episode Two

Компания Valve, пожалуй, делает лучшие шутеры в этом мире. Второй эпизод полюбившейся нам истории о приключениях молчаливого супергероя с монтировкой выверен до мелочей. А добравшись до финала, не забудьте обратить внимание на великолепную Portal, удивительно удачно дополняющую сюжет Episode Two.

рецензии



Ведьмак

«Ведьмак» от польской студии CD Project приятно удивил нас. Знакомые по книгам герои, хорошая графика, крепкий сплав экшена и RPG, интересные квесты и любовь красивых женщин. Уверяем, вы не будете разочарованы.

Содержание →

Gameplay
DVD#12 (28)**Игры****Shareware-игры**

Грибоед.

Рождественские приключения

Камень судьбы

Лавка волшебника

Маджонг Артефакт.

Глава 2

Puzzle City

Демонстрационные версии

Crysis

Need for Speed ProStreet

Патчи**Русские версии**

Агрессия 1.1

Джаз: Работа по найму 1.05

Arx Fatalis. Последний бастион 1.18

Command & Conquer 3: Tiberium Wars 1.09

Company of Heroes: Opposing Fronts 2.102

Heroes of Might and Magic V 1.6

World in Conflict 1.002

Английские версии

Arx Fatalis 1.18

Blazing Angels 2: Secret

Missions of WWII 1.01

Dominions 3:

The Awakening 3.10

Enemy Territory:

Quake Wars 1.2

MotoGP 07 1.1

Space Empires 5 1.58

Supreme

Commander 1.1.3269

The Sims 2:

Bon Voyage

1.10.0.122

The Settlers:

Rise of an Empire 1.1

The Witcher 1.1

UFO: Extraterrestrials #2

Видеоролики**Мультиплатформа**

Army of Two

Bionic Commando

Call of Duty 4:

Modern Warfare

Devil May Cry 4

The Simpsons Game

Unreal Tournament III

PC

Gears of War

SimCity Societies

Xenus 2:

Белое золото

Wii

Resident Evil:

Umbrella Chronicles

Обои для Рабочего стола

Arx Fatalis.

Последний бастион

Company of Heroes:

Opposing Fronts

Empire Earth III

Escape from

Paradise City

Painkiller:

Overdose

TimeShift

Обои от

GameWallpapers.com

Моды**Моды к Grand Theft Auto III****Моды к Grand Theft Auto: Vice City****Моды к Grand Theft Auto: San Andreas****Утилиты, программы и драйверы на все случаи жизни**

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

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

производителей этого ПО. Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО. «Gameplay-DVD, декабрь 2007» является неотъемлемой составляющей журнала Gameplay, № 12 (28), 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



ЗЛТ «Київстар ДіжЕл» - 03110, м. Київ, пр-т Червоноармійський, 51. Ліцензія Держкомзв'язку та інформатизації України №009508 від 12.04.01р.

З ВЕБ-Навігатором весь Інтернет у Вашому телефоні!

Послуга «ВЕБ-Навігатор» від «Київстар» дозволяє Вам будь-де в Україні переглядати звичайні WEB-сторінки та працювати з електронною поштою за допомогою мобільного телефону.



Як користуватися послугою

Скористатися послугою «ВЕБ-Навігатор» можна одним із способів:

- з Вашого мобільного телефону зайти на WAP-портал «СтарПорт» за адресою wap.starport.com.ua та вибрати розділ «ВЕБ-Навігатор». Після цього в полі «Адреса» набрати адресу WEB-сторінки, яку бажаєте переглянути;
- набрати на клавіатурі телефону команду *133# та натиснути клавішу виклику. Після цього на екрані телефону з'явиться запрошення перейти до WAP-сторінки послуги, яке слід підтвердити.

Для того щоб скористатися послугою, достатньо мати телефон із підтримкою WAP та відповідними настройками WAP GPRS.

Користуючись послугою «ВЕБ-Навігатор», Ви сплачуєте тільки вартість WAP-доступу до мережі Інтернет згідно з Вашим тарифним планом.

Детальна інформація на сайтах www.kyivstar.net та www.my.kyivstar.net або за телефонами: 8 (044) 466-0-466 (для дзвінків з номерів мережі фіксованого зв'язку або мобільних телефонів інших операторів мобільного зв'язку – згідно з діючими тарифами); 466 (для дзвінків з номерів мережі «Київстар» – безкоштовно).



10 років

Кратко

Подробнее на gameplay.com.ua

Страшная сказка

➔ Одиозный гейм-дизайнер Американ МакГи (American McGee) в конце концов назвал дату появления первого эпизода долгожданной American McGee's Grimm. Это знаменательное событие намечено на весну следующего года. Напоминаем, что данный проект, выполненный в жанре action/adventure, представляет собой вольный пересказ сказок братьев Гримм, приправленный изрядной долей черного юмора.



DS Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	More Brain Training from Dr. Kawashima	Nintendo	Nintendo
2	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo	Nintendo
3	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo	Nintendo
4	High School Musical: Makin' the Cut!	Disney	A2M
5	Cooking Mama	SOS Games	Taito
6	Ratatouille	THQ	Helix
7	The Sims 2: Castaway	Electronic Arts	Maxis
8	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
9	Scooby Doo: Unmasked	THQ	A2M
10	MySims	Electronic Arts	EA Redwood Shores

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

Wii Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Metroid Prime 3: Corruption	Nintendo	Retro Studios
2	Big Brain Academy: Wii Degree	Nintendo	Nintendo
3	Ratatouille	THQ	Asobo Studio
4	Carnival Games	Take-Two	Cat Daddy Games
5	The Simpsons Game	Electronic Arts	EA Redwood Shores
6	Mario Party 8	Nintendo	Hudson Soft
7	FIFA 08	Electronic Arts	EA Canada
8	Tiger Woods PGA Tour 07	Electronic Arts	EA Redwood Shores
9	MySims	Electronic Arts	EA Redwood Shores
10	Super Paper Mario	Nintendo	Intelligent Systems

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

Xbox 360 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Konami
2	Halo 3	Microsoft	Bungie
3	FIFA 08	Electronic Arts	EA Canada
4	Forza Motorsport 2	Microsoft	Microsoft
5	Project Gotham Racing 4	Microsoft	Bizarre Creations
6	The Simpsons Game	Electronic Arts	EA Redwood Shores
7	TimeShift	Sierra	Saber
8	The Orange Box	Electronic Arts	Valve
9	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	Crystal Dynamics
10	Clive Barker's Jericho	Codemasters	Mercurysteam

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

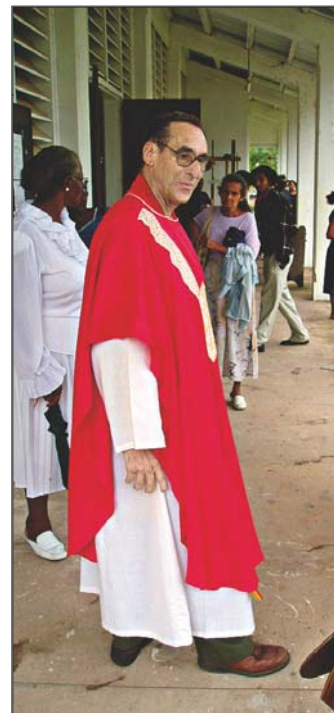
PS3 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Konami
2	FIFA 08	Electronic Arts	EA Canada
3	MotorStorm	Sony	Evolution
4	Heavenly Sword	Sony	Ninja Theory
5	Resistance: Fall of Man	Sony	Insomniac
6	Formula One Championship Edition	Sony	Studio Liverpool
7	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Juice Games
8	Clive Barker's Jericho	Codemasters	Mercurysteam
9	Ridge Racer 7	Sony	Namco
10	SEGA Rally	SEGA	SEGA Racing Studio

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

Аллилуйя!

➔ Практичные американские священники решили использовать аномально высокую популярность Halo 3 для привлечения новых прихожан. «Наконец-то мы нашли что-то, кроме секса, наркотиков и алкоголя, интересующее наших детей», – говорит David Drexler из Country Bible Church в Миннесоте. При этом святых отцов совершенно не беспокоит факт нарушения главной заповеди «Не убий». Kedrick Kenerly, основатель организации Christian Gamers Online, утверждает: «Когда я играю в игры, я убиваю не живых божьих тварей, а всего лишь пиксели на экране». Вы слышите? Master Chief заявляет: «Игры не есть зло». Аллилуйя, братья по разуму!



Киноанабиоз

➔ Компания Ledokol Bakhmatov Group, возглавляемая бывшим генеральным продюсером Comedy Club UA Максимом Бахматовым, и Игорь Карев, владелец киевской студии Action Forms, объявили о своих планах снять экранизацию хоррор-шутера «Анабиоз: Сон разума». Детали не сообщаются, известно только, что бюджет картины составит три миллиона долларов, а выйти в прокат фильм должен одновременно с появлением на прилавках магазинов сиквела «Анабиоза» (о котором тоже пока ни слова).



Сделка года

➔ 860 миллионов долларов. В такую кругленькую сумму обошлась Electronic Arts покупка тандема BioWare/Pandemic. Финансовый директор EA Уоррен Дженсон (Warren Jenson) уверен, что плоды сделки не заставят себя ждать. Во-первых, крупнейший издатель в кои-то веки увеличит свою долю в ролевом жанре, во-вторых, проекты, которые выпустят эти компании в ближайшем будущем, по предварительным подсчетам принесут доход порядка 300 миллионов долларов – а значит, затраты должны окупиться довольно быстро. Кроме того, BioWare и LucasArts объявили о создании некоего «революционного проекта в области интерактивных развлечений». Если принять во внимание информацию о том, что канадская компания уже давно занимается разработкой какой-то MMORPG, нетрудно сделать вывод – пресловутым революционным проектом станет онлайн-версия Knights of the Old Republic, издавать которую будет EA. Отличные новости, вы не находите?



Парой строк

MGS 4 не выйдет этой зимой, как было запланировано. Компания Konami решила повременить до весны 2008-го и отшлифовать проект до зеркального блеска.

В Сети появились слухи, что компания Rage взялась за разработку сиквела игры Perfect Dark для Xbox 360.

Nintendo DS устанавливает очередные рекорды. Число проданных консолей в Японии перевалило за двадцать миллионов штук, а в Великобритании на данный момент их реализовано уже более четырех миллионов.

Компания Carcom анонсировала ремейк классического платформера Bionic Commando. Игра выйдет в версиях для PC, Xbox 360 и PlayStation 3, вот только когда это будет – пока неизвестно.

Новая Castlevania в обозримом будущем появится на Nintendo DS. Об этом сообщил продюсер легендарной серии Koji Igarashi.

Выпуск шутера Army of Two, к сожалению, отложен. Новая ориентировочная дата выхода – начало 2008 года.

«Высшая раса» – так будет называться дополнение к великопечной пошаговой стратегии «Кодекс войны». Аддон предложит нам новую кампанию, главными действующими лицами которой станут благородные эльфы.



Дети любят PC

➔ Все фанатичные поклонники PC, считающие приставки забавой для детей, могут начинать нервно грызть ногти. Авторитетная американская компания NPD Group в результате опроса, проведенного среди подростков в возрасте до 17 лет, выяснила, что наиболее предпочтительной игровой платформой для них является домашний компьютер. Играть на PC цветы жизни начинают в 6 лет и продолжают до 17 включительно, после чего переходят на консоли текущего поколения.

Okami переродится на Wii

➔ Великолепная Okami от ныне не существующей Clover Studio будет портирована на Nintendo Wii. Эту ответственную задачу издатель проекта – компания Carcom – поручила команде Ready At Dawn, известной благодаря God of War: Chains of Olympus. К сожалению, пока неясно, появится ли в «реинкарнации» Okami новое игровое наполнение. Представители Carcom говорят, что все в руках сотрудников Ready At Dawn. Если они завершат основную часть работ в срок, то им, вероятно, выделят время для реализации собственных идей. В противном случае версия для Wii будет отличаться от оригинальной Okami для PS2 лишь управлением.

Gears of War не для кино

➔ Существует вероятность, что мы так и не увидим экранизации Gears of War. Неназванный, но близкий к New Line Cinema источник сообщил: данная компания, занимающаяся переносом игрового блокбастера на большой экран, весьма обеспокоена раздувающимся бюджетом фильма. При этом у нее нет никаких гарантий сбора картины хорошей кассы, потому съемки могут прекратиться вовсе. Официальные лица New Line Cinema пока хранят многозначительное молчание.



PC Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Football Manager 2008	SEGA	Sports Interactive
2	Hellgate: London	Electronic Arts	Flagship Studios
3	The Orange Box	Electronic Arts	Valve Software
4	The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts	Maxis
5	The Witcher	Atari	CD Projekt Red
6	Championship Manager 2008	Eidos	Beautiful Game
7	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Konami
8	FIFA Manager 08	Electronic Arts	Bright Future
9	World in Conflict	Sierra	Massive Entertainment
10	Age of Empires III: The Asian Dynasties	Microsoft	Ensemble Studios

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

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Infinity Ward
2	Hellgate: London	Electronic Arts	Flagship Studios
3	The Orange Box	Electronic Arts	Valve Software
4	Nancy Drew: The Legend of the Crystal Skull	Her Interactive	Her Interactive
5	Age of Empires III: The Asian Dynasties	Microsoft	Ensemble Studios
6	World in Conflict	Sierra	Massive Entertainment
7	Vampire: Bloodlines	Activision	Troika
8	The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts	Maxis
9	The Witcher	Atari	CD Projekt Red
10	World of Warcraft	Vivendi Games	Blizzard

PC Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	«Ведьмак»	«Новый Диск»	CD Project
2	«Heroes of Might and Magic V. Повелители орды»	«ТС»	Ubisoft
3	Half-Life 2: Episode Two	«Акелла»	Burut CT
4	«Трудно быть богом»	«ТС»	2K Boston/2K Australia
5	BioShock	«Акелла»	Obsidian
6	«Neverwinter Nights 2: Маска предательства»	«ТС»	Splash Damage/id Software
7	Enemy Territory: Quake Wars	«Новый Диск»	K-Tech Development Team
8	«Need for Russia: Сделано в СССР»	«Новый Диск»	Midway
9	Stranglehold	«ТС»	Unicom Games Studio
10	«XIII век. Слава или смерть»	«ТС»	Unicom Games Studio

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

PS2 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Konami
2	FIFA 08	Electronic Arts	EA Canada
3	The Simpsons Game	Electronic Arts	EA Redwood Shores
4	The Sims 2: Castaway	Electronic Arts	Maxis
5	Crash of the Titans	Sierra	Radical Entertainment
6	SingStar R&B	Sony	SCE London Studio
7	Ratatouille	THQ	Heavy Iron
8	Juiced 2: Hot Import Nights	SoftClub	Juice Games
9	Buzz! The Hollywood Quiz	Sony	Sony
10	The Legend of Spyro: The Eternal Night	Sierra	Krome

Чарты предоставлены Chart Track, ©2007 ELSA Ltd (www.elsa.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	Guitar Hero II Bundle	Activision	RedOctane
4	Madden NFL '08	Electronic Arts	Tiburon
5	The Simpsons Game	Electronic Arts	Electronic Arts
6	Final Fantasy XII	Square Enix	Square Enix
7	Guitar Hero Encore: Rocks the 80's	RedOctane	Harmonix
8	Lego Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	Traveller's Tales
9	FIFA 08	Electronic Arts	EA Canada
10	High School Musical: Sing It Bundle	Disney	A2M

PS2 Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	FIFA 08	SoftClub	EA Canada
2	Tekken 5	SoftClub	Namco Bandai
3	Gran Turismo 4	SoftClub	Polyphony Digital
4	God of War II	SoftClub	SCE Santa Monica
5	Killzone	SoftClub	Guerrilla Games/SCEE
6	«Гарри Поттер и Орден Феникса»	SoftClub	EA UK
7	WRC Rally Evolved	SoftClub	Evolution
8	Juiced 2: Hot Import Nights	SoftClub	Juice Games
9	God of War II	SoftClub	SCE Santa Monica
10	SoulCalibur III	SoftClub	Namco Bandai

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



Пахни, как Pikachu

➔ Вы можете себе представить, как должен пахнуть Pikachu? Не смущайтесь. Изобретательные парфюмеры компании Air Val International уже нашли ответ на этот вопрос и выпустили самый настоящий Pokemon Perfume. Заплатив каких-то \$14,99, вы получите уникальную возможность поразить окружающих аутентичным ароматом веселого желтого покемона. Вот только мы не уверены, оценят ли они его по достоинству.

Если сели батарейки

➔ Японская компания Thanko начала выпуск очень любопытного аксессуара. Он представляет собой браслет, внутри которого находится несколько литий-ионных аккумуляторов. Кабели, входящие в комплект, позволяют вам подключить к браслету севший мобильный телефон или портативную консоль. Производитель заявляет: PSP от такого источника питания способна проработать порядка четырех часов, а Nintendo DS и вовсе продержится около суток (!). Этого времени точно хватит, чтобы добраться до розетки.



Wii под сомнением

➔ Японские аналитики предсказывают скорое падение популярности консоли Wii и в подтверждение своих слов приводят цифры, демонстрирующие резкое снижение продаж последнего творения Nintendo в конце лета. Некоторые даже сравнивают Wii с видеокурсами по борьбе с ожирением. Мол, многие их покупают из любопытства, но реально ими никто не пользуется. Действительно, на данной платформе существует серьезный дефицит качественных игр. Сумеет ли Nintendo исправить ситуацию до того, как общественность разочаруется в этой революционной консоли, — покажет время.

Максимум тепла. Мінімум ваги.



Підкладка "розумна вовна", виконана з вовни меріно, підтримує постійну температуру тіла, незалежно від інтенсивності виконуваних робіт та пори року.
"Розумна вовна" поглинає потові виділення та сприяє їх випаровуванню, попереджаючи накопичення вологи, розмноження бактерій та появу запаху поту.



В фірмових магазинах "Тімберленд":
Київ, вул.Вел. Васильківська, 114; пр.Московський, 11А (ТК "Альта Центр")
Дніпропетровськ, вул.Центральна, 10 (ТЦ "Європа")
Харків, вул.Сумська, 102 (ТЦ "Атріум") Запоріжжя, пр.Леніна, 212
А також в мережі магазинів "ІНТЕРТОП"

Timberland Не зупиняйся.

Даты выхода игр

Дата	Название	Платформа	Жанр
20.11.2007	Sonic Rivals 2	PSP	Action
20.11.2007	Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	PS3	Simulator
20.11.2007	Elder Scrolls IV: Shivering Isles	PS3	RPG
20.11.2007	Soldier of Fortune: Payback	PC, PS3, Xbox 360	FPS
20.11.2007	Boogie	Wii, PS2, DS	Music
20.11.2007	Trauma Center: New Blood	Wii	Simulator
20.11.2007	Unreal Tournament III	PC	Action
20.11.2007	An Arctic Tale	Wii	Action/Adventure
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
21.11.2007	Indianapolis 500 Legends	Wii	Racing
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	Jenga	DS	Puzzle
27.11.2007	Ultimate Mortal Kombat	DS	Fighting
27.11.2007	Cruis'n	Wii	Racing
27.11.2007	Ghost Squad	Wii	Action
27.11.2007	Medal of Honor: Heroes 2	Wii, PSP	FPS
27.11.2007	Codename Panzers: Cold War	PC	Strategy
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	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
27.11.2007	Precursors	PC, Xbox 360	FPS
30.11.2007	Sea Monsters: A Prehistoric Adventure	Wii, PS2, DS	Action/Adventure
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
11.12.2007	Half-Life 2: The Orange Box	PS3	FPS
14.12.2007	Indianapolis 500 Legends	DS	Racing
01.01.2008	Harker	PS3, Xbox 360	Action
08.01.2008	GoPets: Vacation Island	DS	Entertainment
15.01.2008	Culdcept Saga	Xbox 360	Strategy
20.01.2008	Burnout Paradise	PS3, Xbox 360	Racing
22.01.2008	Dark Sector	PS3, Xbox 360	Action
22.01.2008	MX vs ATV Untamed	PS3, Xbox 360, Wii, PS2, DS, PSP	Racing
22.01.2008	Bombberman Land	Wii, DS, PSP	Action
22.01.2008	Universe at War: Earth Assault	PC, Xbox 360	Strategy
22.01.2008	Elder Scrolls Travels: Oblivion	PSP	RPG
22.01.2008	Bombberman Land Touch! 2	DS	Action
27.01.2008	World Championship Cards	PS2, PSP	Cards
29.01.2008	Pursuit Force: Extreme Justice	PSP	Racing
05.02.2008	Mercenaries 2: World in Flames	PC, PS3, Xbox 360, PS2	Action
05.02.2008	Turok	PS3, Xbox 360	FPS
12.02.2008	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	Wii, PS2, PSP	Action
12.02.2008	Frontlines: Fuel of War	PC, Xbox 360	FPS
12.02.2008	Lost Odyssey	Xbox 360	RPG
12.02.2008	Space Station Tycoon	Wii	Simulator
12.02.2008	Left 4 Dead	PC	Action
15.02.2008	Gods & Heroes: Rome Rising	PC	MMORPG
19.02.2008	FIFA Street 3	Xbox 360	Sport
19.02.2008	Earthworm Jim	PSP	Action
26.02.2008	No More Heroes	Wii	Action
26.02.2008	Too Human	Xbox 360	Action
26.02.2008	The Spiderwick Chronicles	PC, Xbox 360, Wii, PS2, DS	Action/Adventure
26.02.2008	de Blob	Wii, DS	Puzzle
26.02.2008	Devil May Cry 4	PC, PS3, Xbox 360	Action
26.02.2008	Jenga	Wii	Puzzle
04.03.2008	MX vs ATV Untamed	PS3, Xbox 360, Wii, PS2, DS, PSP	Racing
10.03.2008	Alan Wake	PC, Xbox 360	Action/Adventure
11.03.2008	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	PS3	Action
25.03.2008	Worms: A Space Oddity	Wii	Strategy
25.03.2008	Alone in the Dark: Near Death Investigation	PC, PS3, Xbox 360, PS2, PSP	Action/Adventure
25.03.2008	Age of Conan: Hyborian Adventures	PC	MMORPG
25.03.2008	Sacred 2: Fallen Angel	PC, Xbox 360	RPG
25.03.2008	Dracula: Origin	PC	Adventure
25.03.2008	Windchaser	PC	Tactical
25.03.2008	Turning Point: Fall of Liberty	PC, PS3, Xbox 360	FPS
25.03.2008	Hellboy: The Science of Evil	PS3, Xbox 360, PSP	Action
25.03.2008	Golden Axe	PS3, Xbox 360	RPG



Русские корейцы

➔ Российская компания Innova объявила о запуске промо-сайта R2: Reign of Revolution, новой корейской онлайн-овой RPG, созданной командой Rainbow Studio и входящей в тройку самых популярных игр данного жанра у себя на родине. Примечательно, что этот проект еще не издавался на Западе, зато уже совсем скоро его персонажи заговорят на языке Толстого и Чехова. А помимо философских бесед, R2 предложит попутешествовать по фэнтезийному миру Koh'Ipot и опробовать оригинальную систему гильдий, награждающую игроков за выполнение командных квестов.

Master Chief спас Microsoft

➔ Игровое подразделение компании Microsoft, ответственное к тому же за продажи медиаплеера Zune и операционной системы Windows Mobile, впервые за последние три года принесло прибыль. Благодаря этому следует икону современной развлекательной индустрии Master Chief. Именно невероятные продажи Halo 3 позволили увеличить доходы на 91% до 1,93 млрд долларов. В целом продажи игр Microsoft на консолях и PC возросли на 148% до 895 млн долларов. Кроме того, удвоились отгрузки консоли Xbox 360 с 0,9 млн до 1,8 млн экземпляров.



Nintendo лучше всех



➔ Корпорация Nintendo в очередной раз поразила своей впечатляющей статистикой. По итогам второго финансового квартала и всего первого полугодия операционная прибыль увеличилась на 181,3% до 1,65 млрд долларов, а чистая прибыль – на 143,7% до 1,16 млрд долларов. За это время на планете было реализовано 13,35 млн экземпляров Nintendo DS, а общие продажи портативной консоли с момента ее запуска на конец сентября составили 53,64 млн штук. У Wii показатели ощутимо скромнее. Тираж за отчетный период – 7,3 миллиона экземпляров, всего же в мире приобретено 13 млн устройств. Главным игровым хитом стали, конечно же, покемоны: проекты Pokemon Diamond и Pokemon Pearl для DS. Этот дуэт привлек внимание почти 7 миллионов покупателей.

Blackster

представляє

Аматорський чемпіонат

СТАЛКЕР

Відвоюй комп'ютер Blackster!



Початок турніру з 1 грудня 2007 року
в магазинах мережі Фокстрот техніка для дому
у вашому місті.

Докладніша інформація на сайтах:

www.blackster.com.ua

www.day-x.com.ua



В акції приймають участь найбільші магазини мережі Фокстрот www.foxtrot.com.ua. Виробник системних блоків ТОВ «Ранкор 1»

Парой строк

Ходят слухи, что новая игра серии Animal Crossing станет первой MMO для Nintendo Wii.

Нашествие инопланетян из игры Destroy All Humans 3 начнется не раньше следующего года.

Авентюра Runaway: The Dream of the Turtle будет портирована на Nintendo DS. Выход игры намечен на второй квартал 2008 года.

Дмитрий Пучков (он же o/y Goblin) подтвердил, что «Санитары подземелий 2» – сиквел русского ответа серии Fallout, действительно находится в производстве и будет еще мрачнее и циничнее, чем оригинал.

Революционная Spore от известного гейм-дизайнера Уила Райта (Will Wright) все-таки появится на Wii. Ранее выход этой стратегии на консоли Nintendo был под вопросом, но создатель проекта лично развеял наши сомнения.

Экранизация Halo, скорее всего, будет закончена. Компания Microsoft в настоящее время ищет новых финансовых партнеров, готовых спонсировать окончание работ над фильмом, бюджет которого оказался значительно больше предполагаемого.

Ninja Gaiden: Dragon Sword – новая игра серии, выходящая на феноменально популярной Nintendo DS, в данный момент готова ровно наполовину, сообщил сам Tomonobu Itagaki.

Компания Valve опровергла информацию о появлении игры Portal на консоли Nintendo Wii.

Пиратская MMORPG Pirates of the Burning Sea выйдет 22 января следующего года. Причем игроки, сделавшие предзаказ, смогут поднять паруса на целых две недели раньше. Напомним, что в странах СНГ этот проект издает компания «Акелла».

Новая легенда

➔ Возглавляемая знаменитым Тимом Шафером (Tim Schafer) компания Double Fine Productions анонсировала свой новый проект с сочным названием Brütal Legend. Игра будет представлять собой экшен от третьего лица. Главным героем станет лихой администратор рок-группы, чье второе «я» попадает в альтернативное прошлое нашей планеты. Выясняется, что этим миром когда-то правили суровые, но справедливые боги, почитающие музыку в стиле heavy metal. Однако они ушли в иные измерения, а человечество поработили злобные демоны. Протагонисту предстоит изгнать нечисть с помощью... электрогитары, исполняя на ней сногшибательные соло-партии. Впрочем, использовать для уничтожения противников более привычное холодное оружие не возбраняется. Кстати, озвучивать главного героя будет актер Джек Блэк (Jack Black), известный своими ролями в «Школе Рока» и последнем ремейке «Кинг-Конга». Brütal Legend должна выйти в следующем году на платформах PlayStation 3 и Xbox 360.



Degeneration

➔ Компании Sony Pictures Entertainment Japan и Capcom объявили о начале совместных работ над полнометражным анимационным фильмом Resident Evil: Degeneration. Сценаристы возьмут за основу события, описанные как в играх одноименной серии, так и в кинотрилогии по ее мотивам. Иными словами, Degeneration вряд ли станет логическим продолжением уже известных нам историй. Скорее всего, мультфильм окажется еще одним спин-офф известного сериала. Resident Evil: Degeneration должен появиться на больших экранах в 2008 году.



Sony все еще в убытке

➔ Sony Computer Entertainment, в отличие от соответствующих игровых подразделений конкурентов – Nintendo и Microsoft, не может похвастаться крупными успехами. Несмотря на увеличение доходов на 42,9% до 2,1 млрд долларов, убытки растут и растут – с 378 до 841 млн долларов. Главной причиной такого положения дел Sony по-прежнему называет «стратегическую» продажу PlayStation 3 ниже ее себестоимости. Надо отметить, что за окончившийся 30 сентября очередной квартал текущего финансового года компании удалось продать по всему миру 1,3 млн консолей PS3, 3,3 млн штук PlayStation 2 и 2,6 млн экземпляров PSP.

In The Groove

➔ Открытый Киевский чемпионат по танцевальной игре In The Groove прошел 21 октября в Центре семейного досуга «Дивосвіт». Это уже третье крупное мероприятие, организованное столичным сообществом памперов Oni Club. Надо сказать, что, в отличие от Pump It Up и DDR, автоматы ITG в Украине – редкость. А на территории нашего северного соседа их (вот парадокс!) нет вовсе, потому на чемпионате было немало

участников из России, приехавших увидеть воочию и опробовать это диво дивное. Соревнования проводились в двух категориях, а победителями стали (первое, второе, третье место соответственно): категория Heavy – Fascinaturu (Тюмень), Dino (Киев), staenrey (Минск); категория Standard – Imp (Киев), unkind_lucy (Москва), Emiji (Киев). Приз зрительских симпатий заслуженно получила Флорид из Екатеринбурга. Остальные участники также не ушли обиженными – всем вручены призы и подарки от Oni Club и «Дивосвіта».





Інноваційні технології для гри

Миша Traveler 535 Agama

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



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



Кермо Speed Wheel RV ForceFeedback

Важіль перемикачів передач, виведений в окремий блок
12 програмованих клавіш



Геймпад Grandias 12V

Потужний зворотній зв'язок додасть реалістичності
10 програмованих клавіш



Клавіатура SlimStar 335

Стильний дизайн, комфортне розташування клавіш
15 програмованих клавіш

DATALUX

Тел.: (044) 490 9270, факс: (044) 275-9999

Сервісний центр: (044) 248-7041

Електронна пошта: datalux@datalux.ua

Веб-сайт: www.datalux.ua

datalux
THE ART OF DISTRIBUTION

Обратная связь

Голосования

ИГРА ОКТЯБРЯ

1. Half-Life 2: Episode Two – 49%
2. Portal – 48%
3. Team Fortress 2 – 46%
4. The Witcher – 33%
5. Clive Barker's Jericho – 18%
6. Enemy Territory: Quake Wars – 11%
7. Project Gotham Racing 4 – 10%
8. Legend of Zelda: Phantom Hourglass – 7%
9. Painkiller: Overdose – 7%
10. Virtua Fighter 5 – 6%

Всего в голосовании приняло участие 248 человек. Разрешено было выбрать три игры.

КАК ВАМ «ТЕРРИТОРИЯ ИГР»?

1. Я там не был – 44%
2. Отлично – 23%
3. Хорошо – 13%
4. Нормально – 13%
5. Плохо – 4%
6. А что это? – 3%

Всего в голосовании приняло участие 165 человек

ИГРАЕТЕ ЛИ ВЫ В КАЗУАЛЬНЫЕ ИГРЫ?

1. Да, изредка – 41%
2. Нет, неинтересно – 31%
3. Нет, но жена/подруга играет – 11%
4. Да, довольно часто – 8%
5. Нет, а что это? – 8%

Всего в голосовании приняло участие 153 человек



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

Наши читатели пишут

Почему Nintendo официально не представлена на украинском рынке и почему цены на консольные игры так высоки

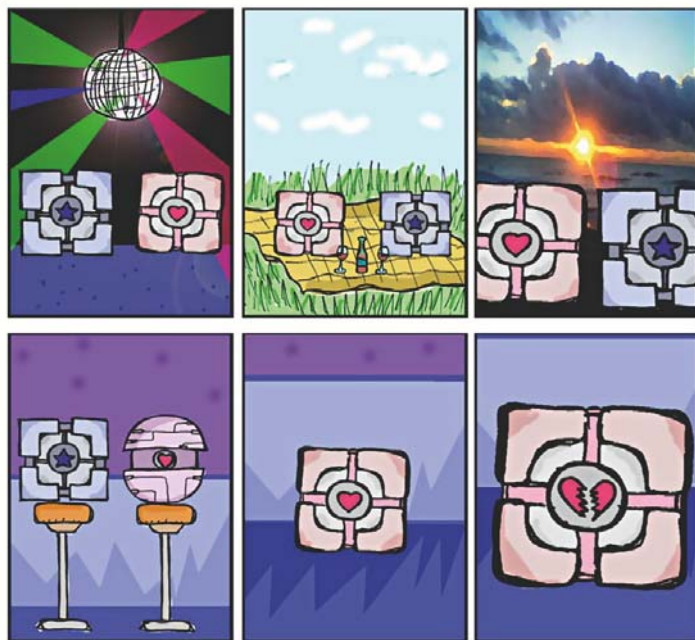
Говорят, в России у Nintendo есть эксклюзивный дистрибьютор. «ND Видеоигры» называется. Вроде год уже как сотрудничают.

По идее, должны быть видны результаты. Хотя бы в виде локализованных игр для Wii и DS. Не говоря уже о каком-то более-менее заметном присутствии упомянутых консолей на рынке.

Я, конечно, не специалист по маркетингу, но этого самого присутствия с точки зрения рядового потребителя мною не наблюдается. Естественно, никто не говорил, что Украина должна входить в сферу интересов «Нового Диска», подразделением которого являются «ND Видеоигры», но что-то мне подсказывает (беглый просмотр тематических форумов, например), что в России дела с официальными продажами Wii и DS тоже обстоят не самым лучшим образом. Я уж не говорю о делах с локализациями игр для них.

В чем же секрет? «Новый Диск» плохо делает свою работу? Или заинтересованность Nintendo нашим рынком на самом деле не так уж высока? А может, этот рынок все еще так и не созрел? Ведь во всем остальном мире Nintendo и ее консоли бьют все мыслимые и немыслимые рекорды. А чем же хуже мы? Неужели Wii у нас так и останется экзотической забавой для горстки избранных? Сплошные вопросы...

nukarmer



Иван «Vanadium» Дегтярев вдохновился игрой Portal

Цитата: «У нас должно быть отдельное ценообразование, если мы говорим о массовости».

Да уж. Как машины покупать по дурным ценам – так очередь в салоне на 4–5 месяцев стоит. Как за компьютер в кредит по 299 (и сколько там?) грн в месяц выкладывать – так та же очередь, только длиннее. А вот 150–200 грн в месяц потратить на 1–2 качественные лицензионные игры – так тут «отдельное ценообразование» подавай.

Хватит себя душить и жалеть! В Украине есть деньги, и они успешно тратятся. По аналогии с автомобилями: раз нет черного импорта (минимален), то берут по сумасшедшей цене в салоне. И никто не жалуется, что дорого и надо «отдельное ценообразование»!!!

Извините, если резко. Но надо-ели до смерти такие высказывания.

Ansy

Тут расклад такой – есть предложение и есть два варианта: ты покупаешь игры по 80 долларов или не покупаешь. Никто не заставляет и за руку не тянет, в общем-то, и это понятно и очевидно.

Но с другой стороны, имеет смысл все же учитывать, что когда игры для конкурирующей платформы (PC) стоят по 10 долларов, равно как и пиратки, а средний доход по больнице не превышает 500 долларов на человека (откуда дровишки – не скажу, но сомневаюсь, что сильно ошибаюсь), и в таких условиях как-то очень наивно полагать, что игры по 80–100 долларов начнут разбивать как горячие пирожки. И да, есть такие понятия, как демпинг и работа в убыток. Та же Microsoft до сих пор в убыток работает в целях продвижения продукта, а уж они-то в маркетинге, чай, больше нашего понимают.

Кроме того, есть проблема с ценообразованием в том смысле, что если выпускать игры по низкой цене для нас в той же комплектации, что и для остальной Европы, скажем, то пойдет серый экспорт, и начнутся прочие проблемы, в связи с чем и придумали для компьютерных игр в свое время локализованные джевелы – их не экспортируешь, права привязаны к региону и т. д. Но чтобы делать полные локализации, нужны договоренности и много денег, а

«Специально зарегистрировался, чтобы сказать: задрали вы уже с этим кубиком, сколько можно?!»

synt123



поскольку производители пока не видят перспективности рынка – никто это не делает. А рынок перспективным не будет до тех пор, пока не начнет сам себя окупать хотя бы.

И вот такая дилемма: никто не развивает рынок, потому что он не приносит денег, а он не приносит денег, потому что его не развивают. Такие вот печальные реалии.

Vamp1r0

Извините, но вы в корне неправы. У вас с НД разные представления о его работе.

НД продвигает Wii среди чистокровных казуалов: на каждой выставке, хоть как-то связанной с развлечениями, был стенд НД. А знаете почему? Потому что для многих из этой аудитории 9900 рублей (примерно 400 долларов) – не деньги. Нужно только показать им Wii Sports и место, где ЭТО можно купить. Все, одна приставка продана. Пока «Новый Диск» эту прослойку не насытит, нам мало что светит.

cool8

Первая next-gen-консоль с русскоязычными играми – Xbox 360. Project Gotham Racing 4 и FIFA 08, и в планах еще много. И это очень хорошо, учитывая то, что полностью официально консоль стартовала в России (увы, не в СНГ) совсем недавно.

Kirill B

У Nintendo был выбор: запустить Wii в России одновременно со всем миром или ждать два года, но зато сделать суперзапуск. Но для многих, знающих английский, первый вариант гораздо предпочтительнее.

Daniil Fadeev

Логика понятна, я сам играю в английские версии, но мы же говорим о массовости. Это же казуальная консоль по большому счету. По крайней мере, на сегодняшний момент.

nukarmer

ПАМЯТИ КУБИКА

Те из вас, кто уже поиграл в Portal, сразу поймут, о чем я. Мне тяжело говорить об этом, но все же...

Кубик стал нашим добрым и верным соратником, готовым прийти на помощь в любую минуту. Он оставался с нами в горе и в радости, а его сердце прямо светило от счастья – он не скрывал своих чувств. Этот друг неоднократно познавался в беде, и ни разу он не предал нас и не отверг. Задумайтесь, много ли таких друзей имеем мы в реальности?

Потом случилось ужасное. Нет, конечно, нетрудно придумать тысячу оправданий – мол, не было другого выхода, жизнь заставила и т. д. Но в глубине души, сознаюсь, я чувствовал себя подлецом, когда делал это с бессловесно-покорным Кубиком... Можно ли простить такое?

А что чувствовали вы? И не отрицайте, я знаю, вы тоже это сделали! Может, вам хотелось бы поговорить о случившемся, облегчить душу или извиниться, или даже попытаться вернуть «сердечного» друга? А поступили бы вы так же во второй раз или, наплевав на условности, не выпустили Кубик из рук? Возможно, вам есть что ему сказать, – ведь вы столько пережили вместе...

Bonevers

Я думаю, что кубик – это стеб над эмо, но мне все равно его жалко.

Aus

И вновь продолжается бой,
И сердцу тревожно в груди.
И Кубик такой молодой,
И тортик еще впереди!
LM Studio

О Куб, как много в этом слове –
И буква «К», и «У», и «Б»...
Огонь согреет тебя, кубик,
Теперь не холодно тебе.

Vanadium

Мы провели с тобой столько времени вместе, нам с тобой было так хорошо, твои угловатые формы будоражили мое воображение, и, честно признаюсь, будоражат и по сей день... Я буду помнить о тебе всю жизнь, каждый полигон будет напоминанием о тебе. Каждый шейдер на теле Аликс напомнит о твоей девственной красоте. Да будет Source тебе пухом.

P.S. Я не псих и не извращенец.
JackHammer

После всего этого флуда с неимоверным удовольствием уничтожу проклятый куб еще раз! Буду жарить его медленно, не спеша, чтоб его нежные края плавились и заливали розовое сердце расплавленными металлическими струйками! Ад для кубиков существует – это адская КУБОПЕЧЬ!!!

Maui

С ума посходили, неужели нормал вот так крышу сносим? А Steam, кстати, WebMoney принимаем?

cthat

Специально зарегистрировался, чтобы сказать: задрали вы уже с этим кубиком, сколько можно?! Тошнит уже.

synt123

3 Новим Роком та Різдвом Христовим! Успіхів, вдачі, прибутків!

Щиро ваша,
TM Edifier

www.edifier.com.ua
THE ART OF SOUND

Edifier

Новости киберспорта



Pro100 дают предматчевые интервью

ФИНАЛ НЛКИ ПО COUNTER-STRIKE

Первый сезон «Национальной лиги компьютерных игр – Intel Challenge» завершен – отгремели последние бои в номинации Counter-Strike 1.6. В суперфинале турнира встретились два вечных соперника и по совместительству две сильнейшие команды Украины – A-Gaming из Киева и pro100 из Харькова. Правда, в последнее время киевляне показывали за-

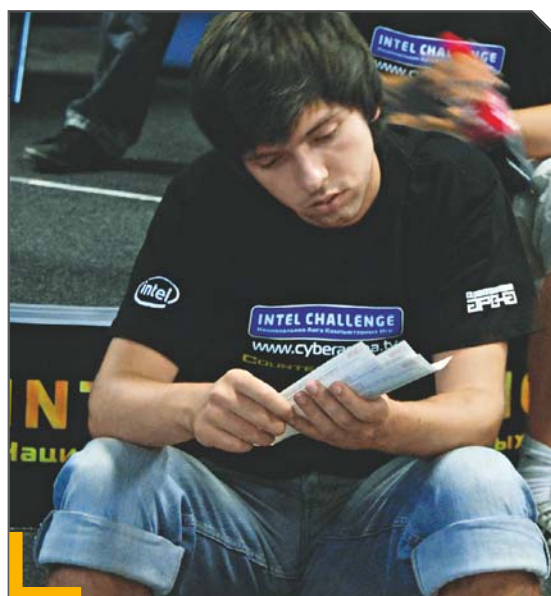
мечательные результаты, а харьковчанам, наоборот, не везло, потому исход схватки казался некоторым болельщикам заранее предreshенным. Но обо всем по порядку.

A-Gaming, бронзовый призер WCG 2007, в преддверии отчетного поединка находилась в наилучшей форме, даже несмотря на то что за несколько дней до финала команда лишилась своего основного игрока Weiss.

Для pro100 финал «Национальной лиги» был последним официальным матчем. Харьковская команда прекращает выступления на киберспортивной арене. Причин тому множество, но главной, наверное, является то, что ребята достигли максимума своих возможностей, клан не способен двигаться дальше. Однако про членов славной пятерки мы еще услышим – Zeus и Edward этим летом стали игро-

ками Virtus.pro, Kane и KEKC вместе с frost из последнего состава команды переезжают в Нижний Новгород, где, по их словам, им создадут все условия для дальнейшего профессионального роста, и лишь Razor заявил о том, что закончил карьеру киберспортсмена.

А теперь перейдем непосредственно к играм. Как и ожидалось, киевляне не оставили камня на камне от когда-то считавшейся



Специально для тех, кто не знает, куда пришел

Надійність

Якість

Стиль

«Организаторы CGS штрафуют игроков за неспортивное поведение»

IENT 2007

Место	Игрок	Приз, евро
WarCraft III: The Frozen Throne		
1	MYM]Moon	15 000
2	4K^ToD	7500
3	WE.Sky	2800
4	SK.HoT	950
StarCraft: Brood War		
1	HwaSin[sk.sIR]	15 000
2	Inter.Calm	7500
3	Ever)T(Sheis	2800
4	BeT.LeiLei	950

EXTREME MASTERS LOS ANGELES

Место	Команда / Игрок	Приз, долл.
Counter-Strike 1.6		
1	fnatic	25 000
2	SK	10 000
3	Roccat	5000
4	Made in Brazil	3000
WarCraft III: The Frozen Throne		
1	SK.Lyn	12 000
2	MYM]Lucifer	5000
3	MYM]FoCuS	1500
4	MYM]Susiria	1000

непобедимой pro100. Система BEST of 5 только усугубила ситуацию: харьковчане не смогли взять ни одной карты.

Кстати, следующий сезон порадует нас обещанными видеоверсиями чемпионатов, которые собираются транслировать по одному из центральных телевизионных каналов. Ждем с нетерпением – это будет первое киберспортивное шоу подобного рода на украинском телевидении.



Главное – чтобы шляпка в кадр влезла

ЧЕМПИОНАТ ПО PES 2008 В КИЕВЕ

Японский футбольный симулятор Pro Evolution Soccer 2008 только появился на прилавках магазинов, а киевские любители виртуального футбола уже организовали по нему чемпионат. SHEV, легендарный участник ESWC 2007, в отсутствие главных конкурентов – киберспортсменов Dzerg и Smog – не напрягаясь победил в турнире, доказав тем самым абсо-

лютную непроницаемость своего таланта.

Большинство участников первым чемпионатом по PES 2008 остались довольны и с нетерпением ждут продолжения. Особых глюков выявлено не было, игра пригодна к употреблению и без вороха патчей и надстроек (которые зачастую необходимы спортивным новинкам от EA). Единственное, что насторожило, – «хоккейный» счет в ряде матчей, но мы уверены: со временем ребята привыкнут к PES и научатся играть в защите.

БОССЫ CGS ШТРАФУЮТ ИГРОКОВ

Организаторы самой богатой киберспортивной лиги планеты Championship Gaming Series, несмотря на протесты общественности, все-таки решились заменить Counter-Strike 1.6 на Source. Теперь чемпионаты будут проходить по более современной версии. Кроме того, CGS стала весьма щепетильно относиться к поведению членов команд, выступающих на соревнованиях. Примером тому может служить история, когда Kevin «aZn» Wang (игравший до этого, помимо прочего, в Pandemic), за участие в любительском турнире по Counter-Strike 1.6 был оштрафован CGS на 5000 долл.



Pro100. Вместе, вероятно, мы их больше не увидим



корпуса GMC –
наикраший «одяг»
для Вашего
комп'ютера



Офіційний дистриб'ютор продукції GMC®
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

*Виготовлено в Кореї

ГРАЙ НА ПЕРЕМОГУ!

ЗРОБИ СОБІ ПОДАРУНОК -

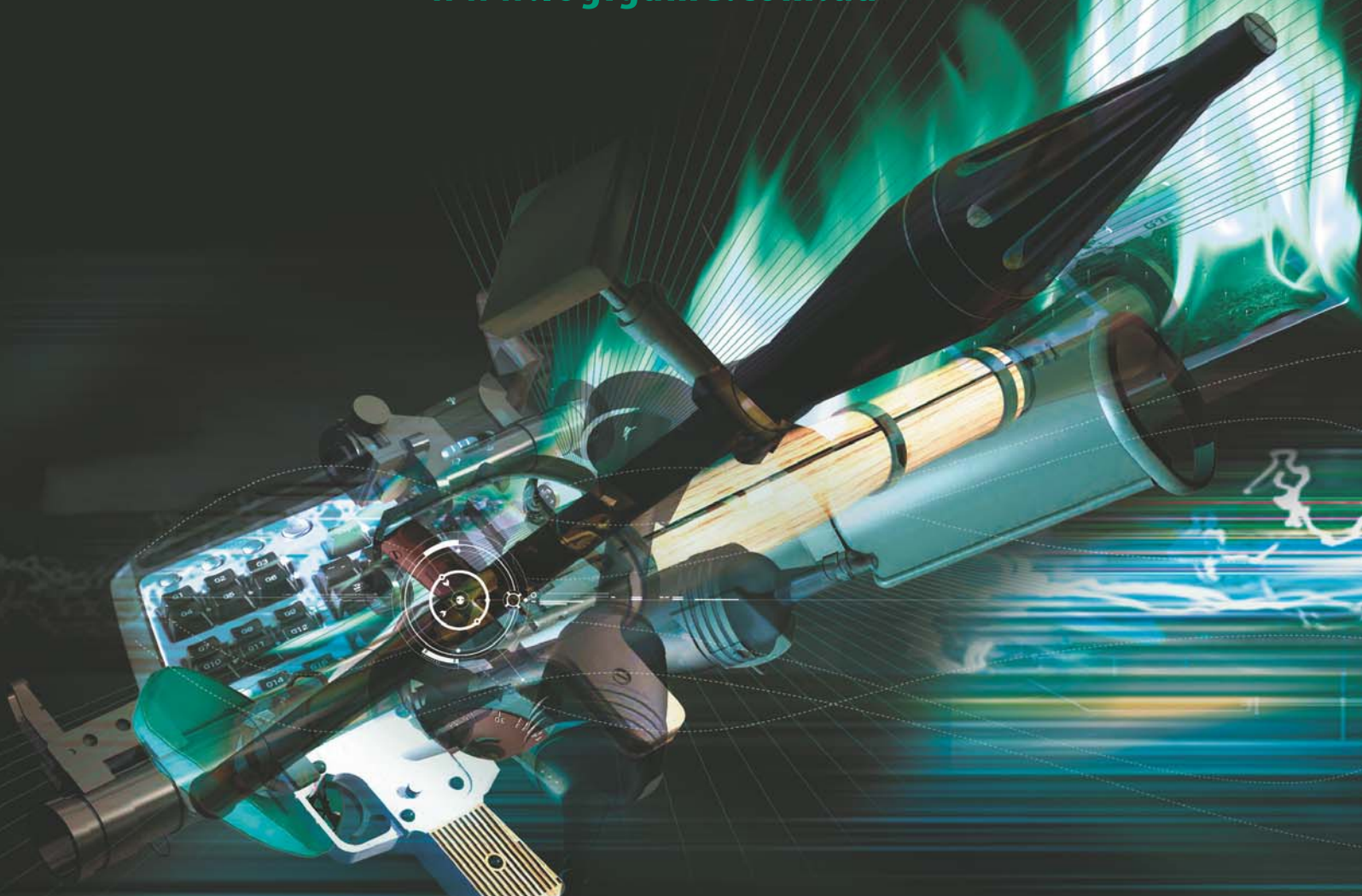
ПРИДБАЙ БУДЬ-ЯКУ ІГРОВУ КЛАВІАТУРУ, МИШКУ АБО КЕРМО **LOGITECH** -

ОТРИМАЙ ТРИМІСЯЧНУ ПІДПИСКУ НА ЖУРНАЛ **GAMEPLAY!**

ШУКАЙ АКЦІЙНУ СКРЕТЧ-КАРТУ НА УПАКОВЦІ!

Подробиці тут:

www.logigame.com.ua





Корейцы откусили от денежного пирога IEST приличный кусок

Мол, если ты профессиональный боксер, нельзя же ввязываться в уличную драку! Впрочем, за те деньги, которые получают игроки лиги согласно контракту (минимум 3000 долларов в месяц), можно и потерпеть.

IEST 2007 – КИТАЙ ПРОТИВ ВСЕХ

Пекин снова собрал огромное количество сильнейших игроков в StarCraft и WarCraft на IEST 2006 (призовой фонд более 50 тысяч евро). В числе претендентов на победу были и украинцы – Михаил «SK.NoT.C-club» Новопашин и Алексей «MYM]White-Ra» Крупник отнюдь не стали на турнире мальчиками для битья.

Несмотря на уверенные победы в начале и выход в полуфинал, Михаил не смог попасть в тройку призеров, уступив все три карты китайцу WE.Sky и заняв в результате четвертое место. В финале 4K^ToD противостоял корейскому эльфу MYM]Moon, но проиграл матч с общим счетом 1:3. Алексей же в список призеров не вошел вовсе, покинув турнир еще на групповой стадии.

РЕЗУЛЬТАТЫ EXTREME MASTERS

За океаном тоже не скучают. В Лос-Анджелесе прошел очередной турнир серии Extreme Masters, где мастера Counter-Strike (среди них были такие известнейшие коллективы, как Roccat, SK-Gaming, fnatic, Mibr и PGS) и WarCraft III (пол-Азии собралось) разыгрывали немалый призовой фонд.

В командном зачете победу праздновали шведы из fnatic, которые в суперфинале одолели SK-Gaming, выступавшую в обновленном составе.

В дисциплине WarCraft III пьедестал почета оккупировали исключительно выходцы из Кореи – у них получился этакий междусобойчик. Тем не менее игры вышли просто феноменально захватывающими и напряженными: дружба дружбой, а 12 тысяч евро врозь. Победителем стал орк June «SK. Lyn» Park – немного неожиданно, но целиком заслуженно.

СЕРИЯ ЧЕМПИОНАТОВ VCL НА АРЕНЕ

Радостная новость: вслед за Москвой и Донецком своей киберареной обзавелся и Киев. О столичных геймерах побеспокоилась сеть компьютерных клубов «Ваулт». «Ваулт Сити» превратился в настоящую межку киберспортсменов: там оборудована специальная арена для проведения командных и одиночных соревнований – с плазменными панелями, навороченными компьютерами и зрительским сектором. Естественно, чемпионаты под эгидой VCL теперь проходят исключительно с использованием всех преимуществ данной арены.

Теперь перейдем непосредственно к новостям лиги. Официальные дисциплины VCL на осень 2007 таковы: Dota Allstars и FIFA 08. WarCraft исключили из этого списка по причине падения интереса к ней со стороны геймеров. Кроме того, ведутся работы по включе-



Тройка победителей IEST 2007 в номинации WarCraft

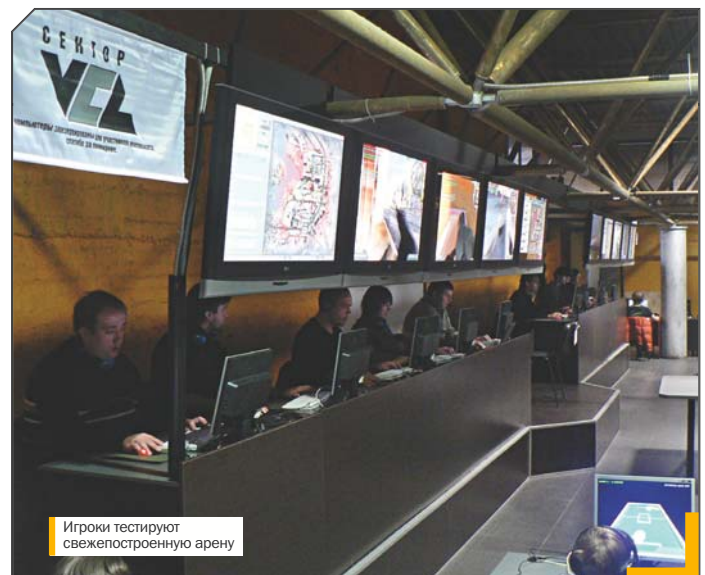
нию новых номинаций, но об этом говорить пока рановато...

Первые чемпионаты по футболу прошли на базе «старушки» FIFA 07, которая все еще собирает достаточно большую аудиторию. Победителями стали KoeMap и Legolas – новые звезды украинского виртуального футбола. Впрочем, уже есть немало желающих потеснить их на пьедестале. Инициативные массы активно потребовали перехода на свежую редакцию, посему следующие два чемпионата, включая финал сезона, состоятся уже по версии 2008 года. Интересно будет посмотреть, как ветераны справятся с молодыми, но хорошо освоившими новую FIFA 08 противниками.

Номинация Dota Allstars порадовала двумя отличными чемпионатами – более трех десятков команд раз в месяц навещают на огонек к VCL. Первый осенний турнир выиграла VaU_-HT (под

этим названием скрывался коллектив лучших игроков Украины), а уже в следующем матче показала зубы никогда до этого не выступавшая в лиге львовская сборная MxM, заняв первое место в сетке профессионалов.

Отдельно стоит отметить чемпионат по Battlefield 2. Он проводился, так сказать, вне конкурса, но шоу получилось настолько классным, что о нем нельзя не упомянуть. Этот командный шутер зрелищен сам по себе, а в сочетании с трансляциями на весь клуб и огромным количеством болельщиков получается просто гремучий коктейль. За драматическими событиями в роде обороны флага «один против троих, а в обойме три патрона» и масштабными артобстрелами наблюдали даже те, кто далек от киберспорта и зашел в клуб просто проверить почту. Было действительно здорово.



Игроки тестируют свежестроенную арену

«В "Ваулт" оборудована специальная киберарена»

Территория игр 2007

Сергей Галёнкин, Анна Зинченко

→ С 25 по 28 октября второй павильон выставочного центра «КиевЭкспоПлаза» превратился в место встречи геймеров не только Киева, но и всей Украины. И организатор выставки компания

«Евроиндекс», и спонсоры, и участники сделали все, чтобы эти четыре дня превратились в настоящий праздник для ценителей игр. Они увидели не только самые свежие отечественные и зарубежные про-

екты, но и потенциальные хиты, которые мы ждем с нетерпением. А поиграв, например, в Crysis, можно было сразу, не выходя из павильона, подобрать конфигурацию PC, позволяющую насладиться



Фото: Максим Калинин, Константин Самоцветов, Ярослав Сингаевский

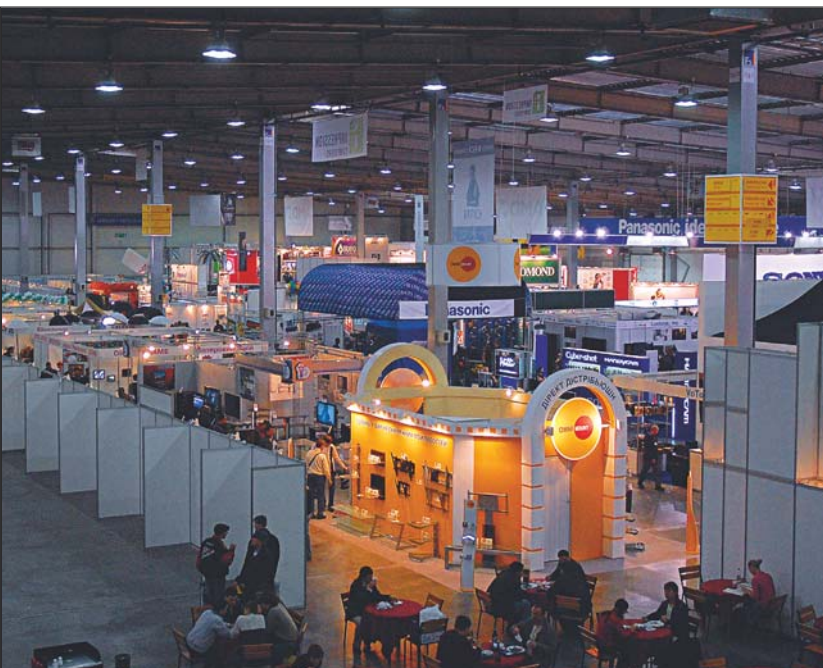
Осень – сезон выставок. И игровая индустрия в этом плане не исключение. Родная Украина нынешней осенью порадовала нас аж двумя подобными мероприятиями – Casual Connect Kyiv 2007 и «Территория игр 2007». И если первая была рассчитана на профессионалов, то вторая создавалась в первую очередь для геймеров, т. е. для вас.





всей этой красотой в домашних условиях, благо представители крупнейших производителей железа на выставке также присутствовали. Но, пожалуй, главное, что геймеры могли и делали на «Тер-

ритории игр»: отдыхали, играли, общались – в общем, приятно проводили время. Уверены, с каждым годом выставка будет становиться все лучше, все интереснее. Увидимся на «Территории игр» 2008!



Gotta catch'em all

➔ На «Территории игр», разумеется, было довольно много различных рекламных материалов, которые предлагали посетителям красавицы booth-babes. Мы же решили поступить оригинально: девушки Gameplay, наряженные в открытые ковбойские костюмы, раздавали закладки с персонажами Team Fortress 2. Количество закладок ограничено, а для того чтобы получить полный комплект, нужно было обойти всех «ковбойш» и собрать шесть коллекционных флаеров. Поздравляем тех, кому это удалось!

Дождались, дождалось

➔ В этом году на «Территории игр» геймеры получили возможность опробовать консоли новейшего поколения. Были представлены все современные игровые устройства компании Sony: и заслуженная PS2, и портативная PSP, и PS3, вокруг которой сейчас так много споров. Желаящие усаживались на комфортные диванчики и в процессе, например, гонки в Motorstorm составляли собственное, самое экспертное мнение, стоит ли приставка своих денег. Кроме того, на выставке была замечена Nintendo Wii: ее использовали для развлечения посетителей компания, представлявшая публике новейшие ЖК-телевизоры. И пусть гости «Территории игр» могли попробовать свои силы только в Wii Sports и Rayman Raving Rabbids, этого оказалось достаточно. А вот Xbox 360, пожалуй, самой популярной из new-gen-консолей, на выставке не было. Надеемся, в следующем году ситуация изменится.

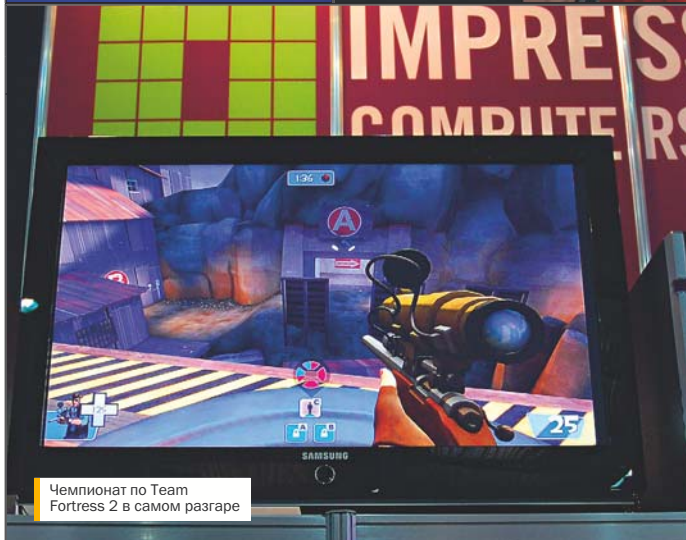




Иван Бунаков отвечает на вопросы читателей Gameplay

Очумелые ручки

➔ Надеемся, конкурс моддинга, проведенный редакцией журнала «Домашний ПК» при поддержке компаний Intel, Samsung и Eletek, станет доброй традицией «Территории игр». Участники продемонстрировали настоящий полет творческой и инженерной мысли. Все работы были очень интересными, и жюри пришлось долго совещаться, прежде чем определить победителей, которые, разумеется, получили ценные призы. А единственная участница конкурса моддинга успела еще и сыграть в «Gameplay-квест».



Чемпионат по Team Fortress 2 в самом разгаре



Все лучшее – геймерам

➔ В этом году геймеры Украины получили возможность увидеть проекты для PC действительно AAA-класса, причем не в конференц-зале, а на стендах, и не только увидеть, но и поиграть в них. Ажиотаж вокруг стенда компании Crytek, на котором демонстрировали, пожалуй, самый обсуждаемый однопользовательский шутер 2007 года, наблюдался все четыре

дня выставки. Разработчики подготовились очень хорошо: улыбающиеся девушки в экзотических северных нарядах, памятные сувениры и, главное, Crysis. Если кто-то и сомневался в необходимости скорого апгрейда, после «Территории игр» сомнения исчезли. Кроме того, желающие могли самостоятельно проверить, достоин ли с нетерпением ожидаемый Unreal

Tournament III всех тех пока заочных дифирамбов, которые поет ему пресса.

А еще посетители выставки из первых рук получили информацию о «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо» (презентации игры проходили на стенде GameArena), попробовали согреть героя в «Анабиозе» и поиграли в масштабную «Xenus 2: Белое золото» и фантастическую Precursors.





Заходите на огонек к Crytek

Fat loot

➔ На GameArena предоставлялась возможность блеснуть не только умением метко стрелять, но и эрудицией, и физподготовкой, и навыками стихосложения. Производители железа проводили разнообразные конкурсы с призами, причем подчас весьма ценными. Например, чудо-жаба компании Palit ежедневно вручала победителю викторины видеокарту GeForce 8600 GTS. Впрочем, почти на каждом стенде на «Территории игр» можно было поживиться чем-нибудь интересным, а порой и весьма полезным.



Братья Йерли, Crytek

Кто на свете всех скиловее

➔ Все желающие могли попробовать свои силы в чемпионатах, которые проходили на игровой площадке GameArena, созданной при поддержке компаний Intel, Samsung, Impression и Bravo, нашего журнала, а также издателей: «Бука», «1С», GSC World Publishing. Причем сетевые шутеры были практически на любой вкус: и серьезный тактический Enemy Territory: Quake Wars, и разудалый Team Fortress 2, и родной S.T.A.L.K.E.R. (кстати, в финале команда геймеров играла против команды разработчиков), и, конечно, с нетерпением ожидаемый фанатами Unreal Tournament III.

Комментатор придерживался строгого нейтралитета, невольно подсказывая по очереди обоим состязавшимся командам. Болельщики веселились от души, особенно наблюдая матчи в Team Fortress 2. Участники чемпионатов приятно провели время, а победители получили памятные подарки.



Fire in the hole!



Работы на конкурс моддинга



Конференция

→ Если помните, в 2006-м звездами Конференции для разработчиков игр были сотрудники норвежской студии Funcom, впервые представившие украинской публике Age of Conan и рассказавшие о создании проекта. В этом году их место заняли ребята из компании Crytek, показавшие игрокам Crysis и поделившиеся профессиональными секретами с украинскими разработчиками.

Участники конференции два дня не покидали уютный конференц-зал – ведь помимо докладов членов команды Crytek о программировании, дизайне, графике и AI, была возможность послушать выступления и других именитых личностей. К примеру, Иван Бунаков, директор по разработкам из «Буки», рассказал о наиболее частых ошибках начинающих игроделов, Николай Дыбовский из Ice-Pick Lodge поделился своим видением авторских игр, а Андрей Грищенко из «1С» посвятил всех в нюансы занимательного продюсирования.



Восток встречает Запад



Индийские шаманы используют достижения IT-технологий

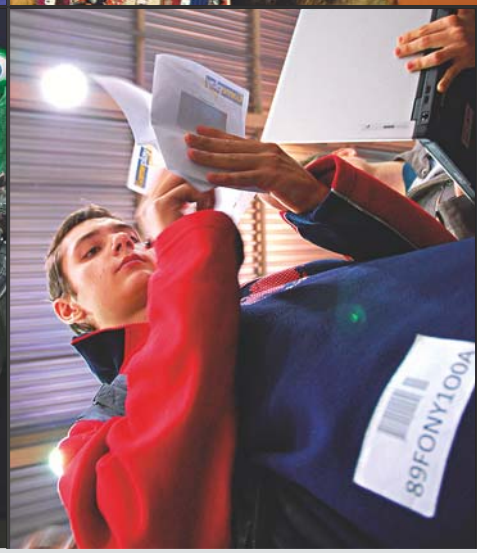


Николай Дыбовский, Ice-Pick Lodge

Вход на конференцию был свободным для посетителей выставки, но поскольку мест не хватало, мы провели на площадке Game Arena интервью с Иваном Бунаковым и Николаем Дыбовским, причем вопросы могли задать все желающие. Иван рассуждал об успешности различных проектов, а Николай подробно рассказал о необычной игре «Тургор» и процессе ее создания.



ModLabs не жжет, а, наоборот, охлаждает



Экстремальное охлаждение

→ Настоящий фурор произвело выступление команды оверклокеров ModLabs при поддержке редакции журнала «Домашний ПК». Ребята продемонстрировали чудеса, которые можно было сотворить с помощью жидкого азота. Энтузиасты-экстремалы разогнали процессор до невероятной частоты 5 ГГц, с улыбкой заявили присутствующим, что дома этот эксперимент повторить не удастся, и пошли окунать в бидончик розочки и дарить их присутствовавшим возле стенда дамам. Увы и ах, красота замороженных цветов оказалось очень недолговечной.



Чудо-жаба награждает призеров «Gameplay-квест» – команду The Moondogs



Gameplay-квест

→ Одним из главных мероприятий «Территории игр» стал «Gameplay-квест», проводимый редакцией нашего журнала. Это командное соревнование, в ходе которого участникам предстояло решить довольно сложные головоломки, а также показать свое мастерство в классических играх начала 80-х годов XX века: от R-Type и Pac-Man до Devil Crash.

Спонсором квеста выступила компания Palit, всемирно известный производитель видеокарт и материнских плат. Palit предоставила двенадцать мощных видеокарт на базе NVIDIA GeForce для победителей. А наш журнал наградил всех участников состязания фирменными футболками из эксклюзивной осенней серии Gameplay (они не продаются, и получить такую можно, только выиграв в одном из проводимых нами конкурсов).

«Gameplay-квест» длился практически все воскресенье – регистрация участников началась в 11 утра, а к церемонии награждения приступили лишь в шесть вечера. Все эти семь часов десять команд, прошедших отборочный тур (для участия зарегистрировалось 24 группы – 96 человек!), не знали покоя: кто-то защищал честь

клана, играя в одну из классических аркад, кто-то рыскал по выставке в поисках заботливо указанных нашей редакцией ориентиров, а кто-то сидел за ноутбуком, пытаясь выудить в Интернете ответ на сложный вопрос.

Вопросы и правда были непростыми – вы можете ознакомиться с заданиями на сайте gameplay.com.ua. Борьба оказалась серьезной, и список лидеров менялся практически в каждом туре. Но в итоге первое место заняли «Тамплиеры», с небольшим отрывом обошедшие команду «Кролеге». В прошлом году, напомним, все было с точностью до наоборот – «Кролеге» выиграли у «Тамплиеров» с преимуществом в одно очко. На третье место претендовали две команды, поэтому окончательное решение было принято после проведения дополнительного этапа: представители The Moondogs и ANBU Team сражались в Image Fight – сложнейшем scroll-shooter золотой эпохи видеоигр. В итоге goose принес The Moondogs победу.

Как признались участники, «Gameplay-квест» – самое яркое событие «Территории игр». А мы надеемся в следующем году порадовать вас еще более интересными заданиями.

ИгроМир 2007: из России с любовью к играм

Сергей Галёнкин

Российская выставка «ИгроМир» очень молода – проходит всего лишь второй раз. В прошлом году ее много и обоснованно критиковали: первый блин хоть и не вышел комом, но недостатков хватало.

→ Организаторы учли все замечания, и нынешняя выставка заметно похорошела. Не было ни очередей в сотни метров, ни проблем с завышенной громкостью звука, ни неудобств, вызванных чересчур узкими проходами между стендами.

Что особенно приятно для нас, как представителей прессы (на выставку со мной ездил еще и Александр Птица из «Домашнего ПК»), – не было дефицита интересных игр. Конечно, все западные хиты, демонстрировавшиеся на «ИгроМире», мы уже видели на Games Convention и E3, но, согласитесь, немногие посетители московской выставки побывали в Лейпциге или Санта-Монике. Да и хороших русских и украинских игр хватало, причем некоторые мы не видели ранее, а дру-

гие с момента нашего последнего с ними знакомства заметно преобразились. О самих играх читайте чуть дальше, здесь же расскажем непосредственно о выставке.

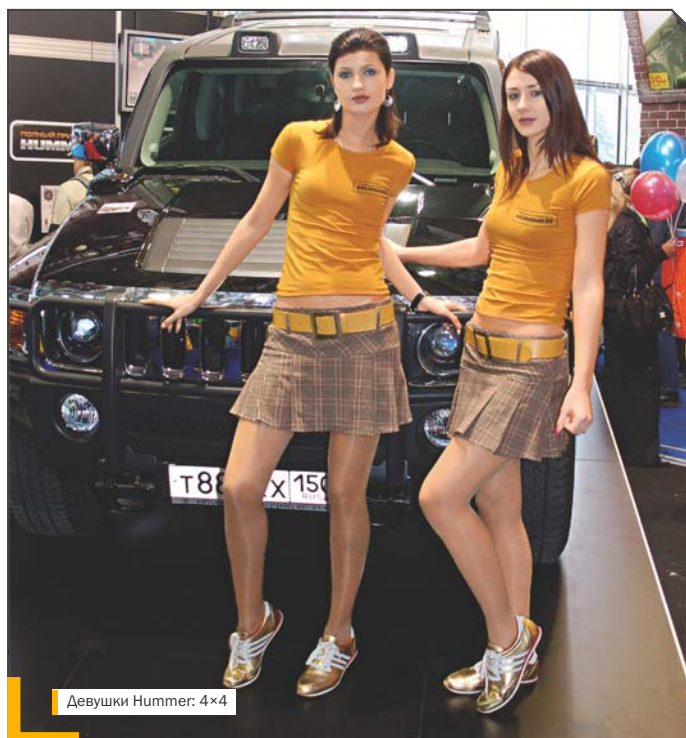
Если в прошлом году издатели на стендах в основном рекламировали себя любимых, то в этот раз большинство (но не все, к сожалению) основное внимание уделили конкретным играм. Особенно показательной была экспозиция «1С»: самые громкие проекты («King's Bounty: Легенда о рыцаре», «Дальнобойщики 3», «Анабиоз: Сон разума» и т. д.) имели собственные стенды, остальные игры получили свой уголок на большой общей площадке «1С».

«Бука» же превратила свой стенд в филиал психиатрической больницы – все игры были распо-





В этот раз огромных очередей не было, спасибо организаторам



Девушки Hummer: 4x4



Один из нескольких стендов компании «1С»





Зеленую дриду неизменно сопровождали толпы поклонников



Желающих опробовать PS2 оказалось не так много, а вот на стендах с next-gen всегда были очереди



ложены в отведенных для них палатах, возле которых дежурили одетые в белые халаты сотрудники компании, готовые оказать скорую помощь игрокам по первому вызову.

Интересно поступила и компания «Новый Диск» – кроме общей экспозиции, стенда с чемпионатом по Unreal Tournament 3 и площадки с играми Nintendo, ее пиарщики поставили у входа на выставку настоящую полевую кухню, а также организовали военный грузовик, на котором катали публику.

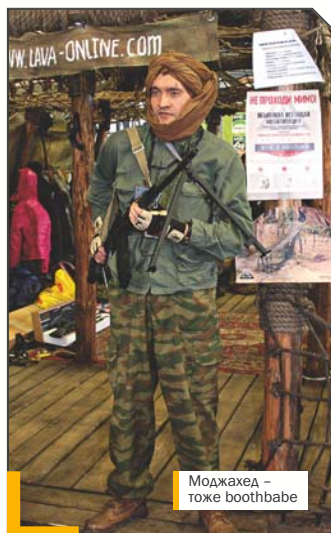
А «Акелла» вовсю эксплуатировала неумоимого создателя Postal Вина Дези. Мне, увы, не удалось поймать ни одного пиар-менеджера этой компании, зато каждый визит на стенд «Акеллы» заканчивался предложением Вина выпить с ним за Россию (он постоянно дежурил за барной стойкой) и показной обидой в ответ на мой неизменный отказ.

Площадки западных компаний выглядели, может, и не так творчески, как российские, но зато поделовому. Что Sony, что Microsoft, что Electronic Arts выставили просто огромное количество демонстрационных стендов, где каждый желающий мог попробовать интересные ему проекты. Во владениях EA постоянно проводились презентации игр, иногда с участием западных звезд, что неизменно собирало огромную толпу.

Microsoft на своей площадке выставила не просто консоли



«Дядя, дай приз!»



Моджахед – тоже boothbabe



Косплееры – непрофессионально, зато с задором



Настя опять радовала поклонников



Усталый рыцарь зазывает вассалов в «XIII век»



Xbox 360, а так называемые devkit-версии, на которых запускался неподписанный код. То есть все желающие могли лично опробовать Kane & Lynch: Dead Men, Mass Effect и другие еще не вышедшие продукты.

Естественно, как и на любой игровой выставке, на «ИгроМире» не обошлось без boothbabes. В этот раз их было еще больше, и хотя, на мой взгляд, украинские красавицы с «Территории игр» все же лучше, русские взяли числом. Причем, помимо профессиональных моделей, на мероприятии присутствовали и вездесущие косплееры, никого конкретно не рекламировавшие (правда, в воскресенье одна ушлая компания приспособила их раздавать собственную рекламу), а просто наслаждавшиеся всеобщим вниманием.

Что интересно, мелькали и модели-мужчины, очевидно, для привлечения женской аудитории, которая в этот раз, увы, была малочисленной – в основном на «ИгроМире» собрались юноши-подростки 15–18 лет. Это, кстати, еще одно отличие от «Территории игр», где средний возраст посетителей оказался приблизительно 22 года.

Вообще же «ИгроМир 2007» однозначно удался, превратившись в главное игровое мероприятие России, и мы полагаем, что со временем выставка станет крупнейшей в Восточной Европе.



На фотографиях, кстати, сотрудники «Буки»



Девушки Death Track

→ На «ИгроМире 2007» было представлено огромное количество игр. К сожалению, большинство западных проектов показывались в версиях, уже продемонстрированных на Games Convention 2007, так что смысла писать о них второй раз нет. А вот россияне и украинцы порадовали: они привезли на выставку довольно много как совершенно новых разработок, так и обновленных версий известных нашим читателям игр.



Death Track: Возрождение



Death Track: Возрождение

Аллоды Онлайн

PC
Жанр MMORPG
Разработчик Nival Interactive
Издатель Nival Interactive
Дата выхода нет данных

О громко заявленном «главном анонсе года» не известно практически ничего. Nival Interactive явно осторожничают – даже продемонстрированные нам скриншоты из игры публиковать пока нельзя. Знаем только, что действие будет происходить в мире «Аллодов», мы снова встретим хорошо знакомые народы и места. По графике игра напоминает несколько усовершенствованную World of Warcraft с русским колоритом – березки, домики-срубы, зелень, благолепие. О геймплее пока ничего не говорят, но известно, что «Аллоды» хоть и будет продаваться, но не потребует абонентской платы – Nival намеревается зарабатывать на микроплатежах и аддонах.

Death Track: Возрождение

PC
Жанр action/racing
Разработчик SkyFallen Entertainment
Издатель «ТС»
Дата выхода I квартал 2008

Еще одна старая игра, реанимацией которой занимаются россияне. «Death Track: Возрождение» формально не имеет отношения к знаменитому предку, но идейно – это достойное его продолжение в современных реалиях.

Вообще, Death Track, пожалуй, самый приятный сюрприз «ИгроМира» – до сих пор я был знаком с проектом только по роликам, и, поупражнявшись самостоятельно, впечатлился. Из свежих проектов Death Track больше всего похожа на консольную дилогию Full Auto, но выглядит лучше и играется (тьфу-тьфу, чтоб не сглазить) куда веселее.

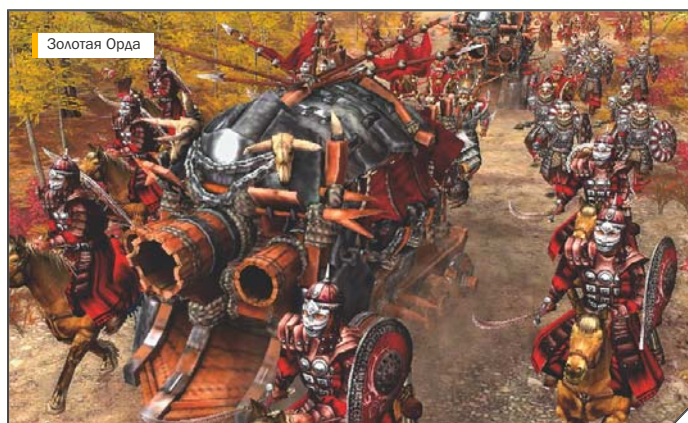
Формально на мониторе происходит то же самое – едем на бронированном авто, стреляем по сторонам, собираем бонусы и иногда выполняем трюки. Но вот если в Full Auto 2 я заставлял себя играть через силу, то опробовав «Death Track: Возрождение» на выставке, еле сумел оторваться.

Очень надеюсь, что SkyFallen не подведет и в начале следующего года нас ждет отличная игра. Пока все предпосылки к тому есть.

Золотая Орда

PC
Жанр стратегия реального времени
Разработчик World Forge
Издатель «Руссобит-М»
Дата выхода декабрь 2007

Предыдущая работа студии World Forge «Спарта: Войны древности» получила противоречивые отзывы. С одной стороны, это действительно интересная российская историческая стратегия, но с другой – многие новшества, появившиеся в игре, здесь были недоработаны. В «Золотой Орде» World Forge постаралась учесть все замечания и пожелания. В этой RTS больше внимания уделяется управлению отдельными бойцами и правильному построению базы, чем менеджменту ресурсов. Захваченным оружием по-прежнему можно снаряжать бойцов, но теперь это делается прямо на поле боя. Геймплей за три основные стороны (крестоносцы, русичи и монголы) заметно отличается – скажем монголы могут переносить свою базу куда угодно, а русичи, наоборот, играют от обороны и строят город, начиная с одного здания и присоединяя к нему своеобразные блоки.



Золотая Орда



Аллоды Онлайн

King's Bounty:
Легенда о рыцаре

King's Bounty: Легенда о рыцаре

PC
Жанр RPG/TBS
Разработчик Katauri Interactive
Издатель «1С»
Дата выхода I квартал 2008

King's Bounty:
Легенда о рыцаре

В компании Katauri Interactive трудятся не только очень талантливые люди, но еще и немножко садисты. Вот уже два года Дмитрий Гусаров демонстрирует нам на выставках практически готовую игру – другие разработчики отправляют на «золото» куда более сырые проекты. И вот уже два года мы с Олегом Даниловым дружно просим хоть демо-версию, чтобы как-то скрасить ожи-

дание. Но нет, вердикт Дмитрия всегда строг: «Тут еще многое нужно доработать».

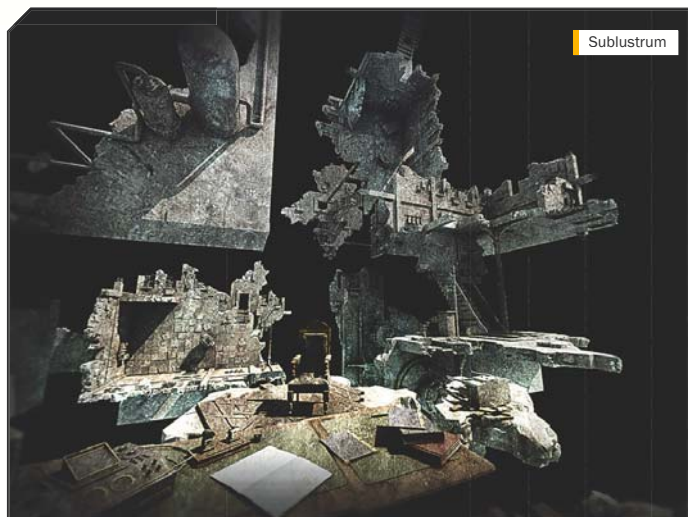
Однако скажу откровенно, King's Bounty – единственная российская игра, в качестве которой я абсолютно уверен еще до ее выхода. А может это и хорошо, что она появится в следующем году – будет меньше проблем с выбором лучшей TBS этого года.

Sublustrum

PC
Жанр адвенчура
Разработчик Phantomery Interactive
Издатель «Новый Диск»
Дата выхода I квартал 2008

О Sublustrum мы писали полгода назад в репортаже с КРИ 2007. Тогда этот квест не имел издателя и выставлялся на «Ярмарке проектов». К «ИгроМиру» Phantomery Interactive подписала договор с «Новым Диском», заметно доработала проект, и сейчас Sublustrum смотрится достойным подражателем Myst и Scratches.

Главный герой прибывает в дом недавно умершего брата-ученого. Тот занимался какими-то странными экспериментами с растениями и в своем завещании очень просил уничтожить все результаты его работы. Но естественное любопытство берет верх над благоразумием, и мы отправляемся в неизведанный мир вслед за погибшим (погибшим ли?) братом.



Sublustrum

Главное, чем привлекает Sublustrum, – невероятно красивая картинка. Графика потрясающе стилизована под гравюры и старые фотографии, аппаратура в доме ученого прямо из стимпанка, а необычный «другой» мир и вовсе не похож ни на что ранее виданное в квестах.

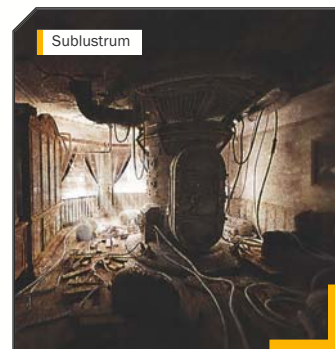
В игре отличное звуковое оформление. Несмотря на то что перед нами классическая адвенчура, здесь применяется трехмерное

позиционирование звука, что сильно добавляет атмосферности и помогает лучше ориентироваться.

Sublustrum – это, несомненно, самый интересный из готовящихся к выходу квестов, и, если повезет, благодаря ему российские квестодельцы избавятся от ярлыка производителей игр для маргинальной аудитории. Хотелось бы, чтобы термин «руссоквест» ассоциировался в будущем с проектами высокого качества.



Sublustrum



Sublustrum



Тайный Город Online

PC
Жанр MMORPG
Разработчик Gaijin Entertainment
Издатель «1С»
Дата выхода нет данных

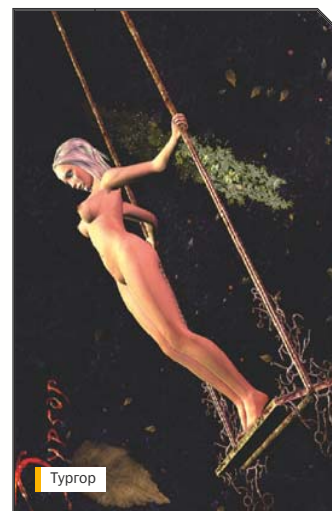
Серия книг Вадима Панова «Тайный Город» неоднократно

награждалась всевозможными премиями, несмотря на то что откровенно заимствовала множество элементов из мира настольной RPG World of Darkness. Поклонников у сериала масса, и большинство из них, обсуждая возможную игру по этой вселенной, сходились во мнении, что лучше всего на базе «Тайного Города» получилась бы MMORPG.

Накаркали. Действительно, по «Тайному Городу» делается

MMORPG. За разработку отвечает Gaijin Entertainment, что внушает серьезные опасения. К сожалению, публичная демонстрация ролика из игры на «ИгроМире» эти опасения только усилила: довольно слабая графика, плохой дизайн локаций, невыразительные бои.

Создатели, естественно, ссылаются на раннюю стадию разработки, обещают все улучшить, исправить и учесть. Будем надеяться.



Тургор

PC
Жанр survival horror
Разработчик Ice-Pick Lodge
Издатель «Новый Диск»
Дата выхода январь 2008

О «Тургоре» мы писали неоднократно, но лишь на «ИгроМире» мне довелось попробовать практически готовую к выходу версию (игра появится в продаже в середине января следующего года).

Должен сказать, что несмотря на все свистопляски с жанром (в самой Ice-Pick Lodge вообще избегают жанровых определений), по геймплею «Тургор» – это скорее horror с элементами RPG. Бои с боссами-братьями реализованы подобно схваткам с боссами из других игр – недостаточно бросать во врага заклинания, необходимо определить его слабое место и изучить тактику. Так, один из братьев швыряется костями, которые начинают расти из земли и преследовать героя, и пока тот ретируется, старается накрыть беглеца клеткой. Другой падок на лимфу – его нужно приманить дозой этой жидкости и лишь затем атаковать, иначе он неуязвим.

Сестры стали еще краше, процесс завоевания их внимания обставлен очень стильно. Обнаженной натуры достаточно много (хотя чтобы Сестра «раскрылась», игроку надо немало потрудиться), что наверняка вызовет жалобы всевозможных родительских комитетов.

«Тургор», как и «Мор. Утопия», получается невероятно интересной игрой. Думаю, поклонникам необычных проектов должно понравиться.



Алмазный меч, деревянный меч

PC

Жанр action/RPG

Разработчик Primal Software

Издатель «1С»

Дата выхода I квартал 2008

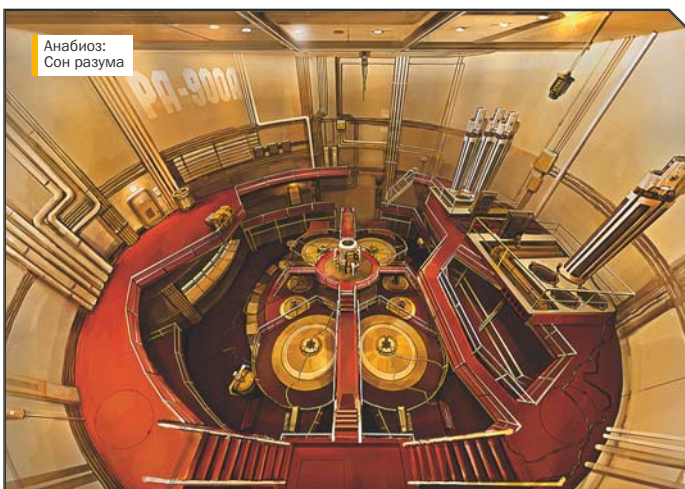
После ряда проектов по российским фильмам разработчики перекинулись на проекты по российским же книгам. К счастью для геймеров, игры по литературным лицензиям в своей массе получа-

ются неплохие – вспомните хотя бы космический симулятор «Завтра война». «Алмазный меч, деревянный меч» – это довольно прямолинейная action/RPG по одноименной книге Ника Перумова. Есть, конечно, и новшества, например возможность творить заклинания движениями мыши (главный герой серии, напомним, маг Фесс).

По представленной на «ИгроМире» версии сложно сказать, каков будет результат, пока что action/RPG «Алмазный меч, деревянный меч» очень сильно похожа на «Магию крови», на движке которой изготовлена. А плохо это или хорошо – судить вам.



Алмазный меч, деревянный меч

Анабиоз:
Сон разумаАнабиоз:
Сон разума

Анабиоз: Сон разума

PC

Жанр survival horror

Разработчик Action Forms

Издатель «1С»

Дата выхода I квартал 2008

«Анабиоз: Сон разума» претерпел заметные метаморфозы с момента своего анонса. Изначально мы полагали, что нас ждет шутер в мрачных декорациях в духе DOOM 3, но теперь очевидно, что это скорее Silent Hill от первого лица.

Стрелять в игре, разумеется, по-прежнему нужно, но, кроме стрельбы, нам придется решать массу задач, исследовать чужие воспоминания (мы уже рассказывали о системе mental echo) и восстановить цепь происшествий, приведшую ледокол к трагическому финалу.

В режиме mental echo играть нам предстоит не только за людей, но и за животных, – мы уже писали о корове, в этот раз нам показали эпизод с белым медведем. Довольно странно чувствовать себя жертвой, за которой охотятся вооруженные полярники. И довольно страшно.

Еще один отличный эпизод – сцена в кинотеатре. Запускаем фильм в кюте, оборудованной под кинозал, и с ужасом обнаруживаем, что изображенные на экране монстры атакуют нас! К счастью, мы тоже можем стрелять в нарисованный на белой простыне мир, отражая их нападение.

В общем, «Анабиоз: Сон разума» – это большой шаг в сторону от предыдущего проекта Action Forms. Любители хорроров наверняка останутся довольны.

→ Кодекс войны: Высшая раса

PC

Жанр пошаговая стратегия

Разработчик «1C: Ino-Co»

Издатель «1C»

Дата выхода 2008

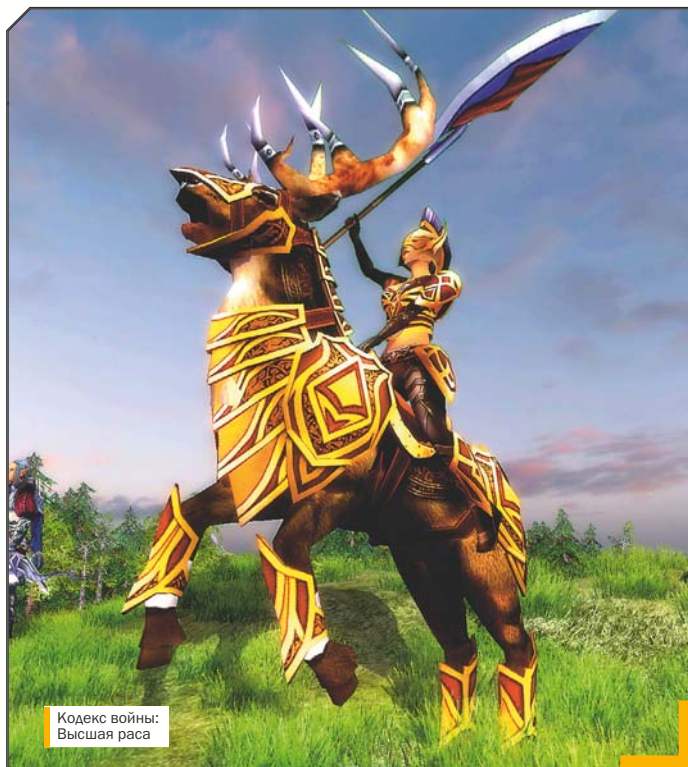
Лучшая пошаговая фэнтези-стратегия последних лет не может остаться без продолжения. В сиквел игры войдут не только допол-

нительные миссии, развивающие сюжет оригинала, но и еще несколько интересных новинок. Так, в «Высшей расе» появятся созданные пользователями карты, одна из которых ориентирована на freerplay и предлагает завоевать целый регион на протяжении нескольких сотен ходов, начав с одной деревни и всего пары юнитов.

Разработчики также намерены улучшить сетевую службу, чтобы игрокам было проще находить себе партнеров, – если помните, именно на нехватку такого сервиса я жаловался в рецензии.



Кодекс войны: Высшая раса



Кодекс войны: Высшая раса



Sledge Hammer



Sledge Hammer

Sledge Hammer

PC

Жанр action/racing

Разработчик Nival Targem Studio

Издатель «Бука»

Дата выхода 2008

Что-то в последнее время гонки со стрельбой стали русским народным жанром. Sledge Hammer от создателей Ex Machina – как раз такая игра. Прямолинейная, динамичная, веселая. И про грузовики – похоже, это любимая тема таргемовцев. Экспериментальная боевая машина-трансформер, управляемая нашим героем-ренегатом, принимает участие в нелегальных гонках на выживание, помогает своему хозяину удирать от полиции и зарабатывать перевозкой грузов. Правда, в отличие от Оптимуса Прайма наш железный конь умеет превращаться из грузовика в... другой грузовик, менее быстрый, но бронированный, с лучшим вооружением и быстрее набирающий энергию, необходимую для ускорения в обычной форме.

Выглядит Sledge Hammer не слишком технологично – это скорее уровень PS2, шаг назад даже по сравнению с Ex Machina. Зато здесь имеется интерактивное окружение – многие объекты можно разрушить или сбить.

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

- 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

Celeron, Celeron Inside, Centrio, Centrio Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Vii, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, Xeon Phi, Xeon Phi Inside є товарними знаками, або зареєстрованими товарними знаками, права на які належать корпорації Intel або її дочірнім підприємствам. ©2014 Intel Corporation. Intel, Intel Logo, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Vii, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, Xeon Phi, Xeon Phi Inside є зареєстрованими товарними знаками Intel Corporation в США та багатьох інших країнах.

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

Сергей Галёнкин

Casual Connect Kyiv 2007



Фото: Олег Данилов

Мероприятие прошло в «Президент-отеле»

Нынешней осенью в Киеве состоялась конференция разработчиков казуальных игр Casual Connect Kyiv 2007. Это мероприятие – аналог встречи создателей «больших» проектов Games Developers Conference – вот уже второй раз проводится в нашей стране.

➔ О казуальных проектах мы пишем редко. Они представляют собой guilty pleasure современных геймеров – хотя большинство наших читателей любят «игры для скучающих домохозяек», но признаваться в этом они почему-то стесняются.

А ведь ничего плохого в казуальных играх нет – если глядеть в корень, то в большинстве из них используются наработки и геймплей проектов «классической эпохи» конца 80-х – начала 90-х прошлого века. Помните, как просиживали дни за Lode Runner, Tetris, Lines?

Разработка казуальных проектов давно превратилась в серьезную индустрию, пусть поменьше, чем производство игр обычных, но

динамичную, активную, денежную. Сейчас созданием «офисных убийц времени» занимаются солидные компании, а крупные издатели стараются втиснуться на этот быстрорастущий рынок.

Украинские разработчики тоже обратились к весьма перспективной отрасли. К сожалению, со свойственным нашей нации максимализмом. Некоторые, не очень успешные компании, провалившие «большие» проекты, переориентировались на маленькие лишь для того, чтобы снова разочароваться. Ведь неважно, сколько «весит» игра, все равно для успеха она должна быть интересной, качественно сделанной и стабильной. Последнее в казуальной индустрии

особенно важно, ведь женщины – основные покупатели таких продуктов – обычно не очень хорошо разбираются в технике и не готовы, подобно мужчинам, тратить многие часы на эксперименты с драйверами и настройками лишь для того, чтобы запустить новую игру.

Вместе с тем украинские компании, давно работающие на данном рынке, на выставке на тяжелую жизнь не жаловались и хвалились успешными продажами и новыми контрактами. Казуальные игры – не панацея для нашей игровой индустрии, но очень интересная ниша для небольших коллективов, готовых поколдовать над геймплеем.

Впрочем, на выставке засветились и звезды крупномасштабной



Ричард «Levelord» Грэй скрывается от поклонников



«Отсутствие свежих идей, сотни клонов, эксплуатация старых брендов...»



игровой индустрии, решившие, очевидно, попробовать себя на новом поприще, например, – Ричард «Levelord» Грей, известный нашим читателям как один из создателей Duke Nukem 3D и Sin, а теперь работающий в Mumbo Jumbo. Замечены были Михаил «Завхоз» Федоров, когда-то делавший игры для консолей, а теперь сотрудник рижской «казуальной» компании СТХМ, и Игорь Карев, директор Action Forms, пока не сообщивший, намерена ли его фирма помимо сиквела «Анабиоза» разрабатывать другие игры.

Всего же Casual Connect Kyiv 2007 посетили свыше пятисот человек. Хороший результат, учитывая, что случайных людей на мероприятии не было – только разработчики,

непосредственно занятые в этой индустрии. Для большинства из них Casual Connect Kyiv – место встречи с коллегами, где можно пообщаться, обменяться опытом и договориться о дальнейшем сотрудничестве.

Из интересных новинок стоит отметить «Игрокубы» российской компании Alawar, своеобразные игровые автоматы с казуальными проектами, которые предполагаются размещать в людных местах. Кстати, в США такие устройства устанавливают в аэропортах, да и в самих самолетах за один доллар можно поиграть в казуальные игры от той же Reflexive. Поэтому русский эксперимент нас только радует.

В кулуарах выставки очень много говорили о тенденциях в индустрии

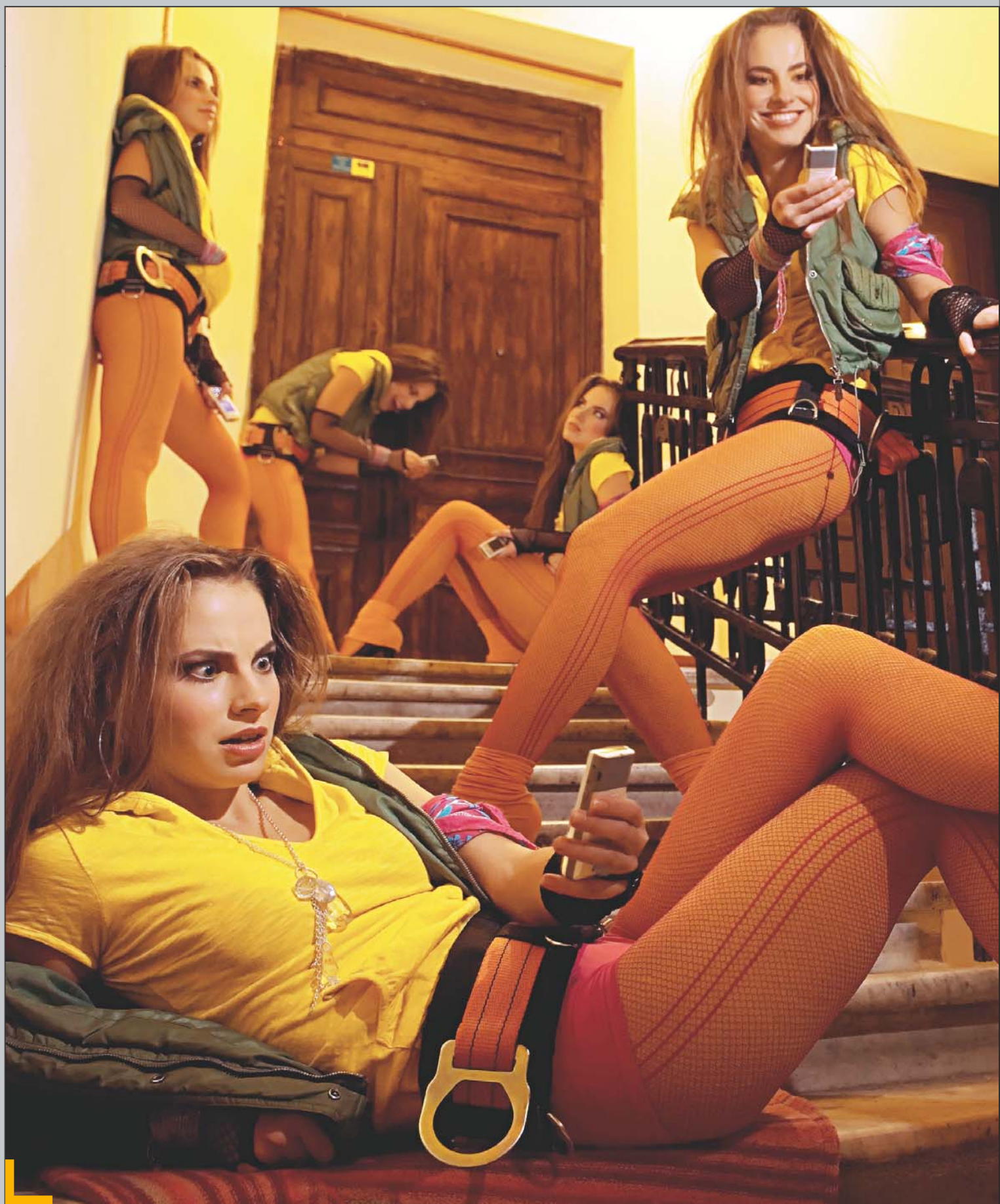
казуальных игр. Сейчас ситуация напоминает ту, что сложилась несколько лет назад, – отсутствие свежих идей, сотни клонов, эксплуатация старых брендов. Если помните, в итоге на рынке «больших» игр это привело к падению тиражей и разорению нескольких компаний, после чего уцелевшие поняли, что без инноваций индустрия не выживет. О том же говорят сейчас и «казуальщики» – в ситуации, когда 90% проектов относятся к одному из трех поджанров, очень сложно привлечь покупателя чем-то новым.

Впрочем, рост оборотов индустрии казуальных игр позволяет с оптимизмом смотреть в будущее.



Михаил Федоров, ныне сотрудник СТХМ





Марат Баширов

N-Gage возвращается

Компания Nokia не нуждается в дополнительном представлении. На сегодняшний день корпорация владеет 38% мирового рынка сотовых телефонов, постоянно расширяя свое влияние не только в европейских странах и США, но и в развивающихся регионах, включая Индию и Африку. Ассортимент коммуникационных устройств от Nokia огромен, она готова предложить телефон для клиента с любым кошельком: от простейших аппаратов, стоимость которых не превышает \$100, до выпускаемых под брендом Vertu ультрадорогих моделей, инкрустированных драгоценными камнями. Казалось бы, для подобного монстра нет ничего невозможного. На самом деле это далеко не так. Финский колосс, сумевший отхватить огромный кусок рынка сотовой связи и делающий попытки пробиться в сегмент КПК (интернет-планшеты Nokia 770 и Nokia N800), никак не может приручить мобильные игры.

→ А сегмент-то действительно привлекательный! По оценкам аналитической компании Ovum, в 2007 году общая капитализация рынка игр для телефонов составит 4 млрд долл. К 2010-му данный показатель может увеличиться вдвое! Фирма M-Metrics, занимающаяся изучением данной отрасли, утверждает, что сегодня почти четверть абонентов сотовых сетей в Европе и США приобретают как минимум по одной игре в месяц. Клиенты есть, деньги у них имеются. Нужен лишь товар, а именно с этим у Nokia и возникали определенные проблемы в прошлом.

Простая, как и все гениальное, идея объединить в одном аппарате функции мобильного телефона и игровой приставки заинтересовала Nokia еще в конце 90-х, когда пользователи начали носить в карманах одновременно консоль GameBoy и мобильник. Тогда-то и возник проект N-Gage, в рамках которого было создано небольшое (длина всего 137 мм) multifunctionальное устройство. С одной стороны, это была портативная игровая консоль, способная запускать развлекательные программы с флэш-карт MMC, с другой – N-Gage сохранял все возможности обычного сотового телефона. В придачу новый продукт умел воспроизводить MP3 и Real Video. Когда в октябре 2003 г. (за год до выпуска DS и PSP) финны выходили на рынок, то были практически уверены в успехе, однако возникли некоторые трудности.

Игрофон N-Gage не оправдал возложенных на него надежд. В первые дни после релиза стало понятно, что у данной вещицы имеется целая куча недостатков, исправить которые крайне трудно. Во-первых, способ установки карточек с играми оказался весьма неудобным – необходимо было снимать заднюю крыш-

Фото: Руслан Абсурдов

→ ку и доставать аккумулятор. Во-вторых, по N-Gage достаточно сложно разговаривать – телефон приходилось держать таким образом, чтобы экран не касался щеки. В-третьих, Nokia совершенно забыла о достойном ассортименте стартовых игр. Новое устройство практически сразу же задавил GameBoy Advance, продажи которого в США в первые недели после релиза были почти в сто раз больше, чем у N-Gage. Ну а перечень недостатков творения Nokia, выявленных игроками, продолжал увеличиваться: поддерживался только стандарт GSM, что навсегда отрезало устройство от Азии, где модель могла бы стать действительно популярной; выбранный формат карт памяти (MMC) оказался абсолютно беззащитным перед пиратами; наблюдались проблемы с памятью, вызывавшие появление «белого экрана смерти» (white screen of death), и пр. Наверное, основной проблемой N-Gage на первых порах стало то, что его начали продавать в магазинах видеоигр. Рядом с приставками необычное произведение Nokia смотрелось просто смешно, а вот в салонах сотовой связи его наверняка изучали бы как удивительную новинку.

Однако финны не сдались. В 2004-м была выпущена обновленная модель N-Gage QD, которая оказалась немного компактнее и симпатичнее, но лишилась нормального MP3-плеера, полноценного FM-приемника и USB-совместимости. Наконец, в августе 2005-го вышел N-Gage Silver Edition с небольшими косметическими и функциональными (замена часть клавиш) изменениями. Однако в то время рынок портативных консолей делили между собой DS от Nintendo и PlayStation Portable от Sony, так что у продукта Nokia оставалось мало шансов.

А ведь для N-Gage вышло больше 50 игр (некоторые были доступны только в Европе). В списке значатся достаточно громкие проекты: Bomberman, Call of Duty, Civilization, Colin McRae Rally 2005, FIFA Football 2005, Moto GP, Rayman 3, SEGA Rally, Spider-Man 2, SonicN, The Elder Scrolls Travels: Shadowkey, Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm, Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory, Tony Hawk's Pro Skater и Virtua Tennis. Прибавьте к этому еще и оригинальные разработки, изданные Nokia Publishing. Ну а когда в феврале 2005-го главой Games for Nokia стал Жерар Винер (Gerard Wiener), ранее сотрудничавший с SEGA Europe, библиотека N-Gage обогатилась

развлечениями на базе настольных ролевых игр Warhammer 40 000, Rifts, Settlers of Catan. Неплохой почин, но всего этого хватило только на то, чтобы продать два миллиона устройств. По сравнению с результатами Nintendo DS, GameBoy и PSP – сущая мелочь. В то же время были даже в истории крупных компаний начинания и похуже, вспомните хотя бы SEGA Nomad и Gizmondo.

В любом случае благодаря первой N-Gage коллектив Nokia приобрел бесценный опыт в новом для себя направлении. Теперь финны смогли лучше подготовиться к бою. На E3 2005 было объявлено, что корпорация намерена выпускать игрушки для будущих мощных смартфонов на базе платформы S60 (работает с мобильной операционной системой Symbian OS).

Начался кропотливый труд. Команда N-Gage обратилась за помощью к квалифицированным специалистам из калифорнийской компании IDEO. Эта фирма выступала консультантом по дизайну при создании, например, первой мышки для Macintosh, КПК Palm V, а также первых компьютерных кресел. Приступив к заказу от Nokia, работники IDEO вместе с некоторыми инженерами из команды N-Gage отправились в путешествие по шести крупнейшим городам мира, включая Барселону, Токио и Шанхай. В ходе этого затяжного турне выясняли, во что, как и где играют обладатели мобильных телефонов, в каких развлечениях им хотелось бы себя попробовать и что остается наибольшим разочарованием для пользователей. В то же время Nokia начала активные переговоры с издателями. Компания интересовалась прежде всего сотрудничеством с крупными фирмами, имеющими опыт работы с мобильным контентом.

Итогом всего этого оказался анонс абсолютно нового сетевого сервиса N-Gage на пресс-мероприятии Nokia Go Play в конце августа 2007 года. Предлагаемая Nokia услуга являлась частью более широкой инициативы Ovi (от финского слова «дверь»). Кроме N-Gage, в эту группу также вошли службы Nokia Music Store (дистрибуция музыки) и Nokia Maps (распространение карт для телефонов с GPS). Игровой сервис N-Gage стал своеобразным переосмыслением идей Steam, Xbox Live! и iTunes. У последнего,

например, разработчики позаимствовали идею вывода каталогизатора на компьютер. В свое время Apple сделала настоящую революцию, создав приложение, которое помогало управлять библиотекой аудиофайлов с PC, избавляя от необходимости копаться в сотнях каталогов на самом плеере. Nokia идет по тому же пути. Программа-клиент для N-Gage является бесплатной и доступна для скачивания в версии для PC и мобильного телефона. Таким образом пользователи могут покупать игры, переписывать демо-версии и trial-издания. Предлагаемая система чем-то напоминает Steam. Под одной виртуальной крышей Nokia собрала проекты от множества крупнейших издателей, включая такие компании, как Electronic Arts, Capcom, Vivendi Games,

Gameloft и пр. Не исключено, что в дальнейшем список партнеров увеличится, как это и произошло в случае с началом Valve. С учетом огромного количества потенциальных клиентов (по оценкам Nokia – больше 100 миллионов) производители сами заинтересованы в том, чтобы их продукция была представлена на полках магазина N-Gage.

Ну а с Xbox Live! этот сервис роднит сетевые возможности, в частности система профилей игроков и их взаимодействие. Сотрудники Nokia и IDEO рассказали журналистам New York Times про жалобу одной заядлой игроманки из Китая. Девушка очень любила MMOG, но ее постоянно убивали более тренированные геймеры. Это и другие похожие высказывания самых разных людей заставили руководителей Nokia сделать N-Gage ориентированным преимущественно именно на казуальные многопользовательские развлечения и ввести в систему своеобразный аналог Gamertag из Xbox Live!. Перед тем как начать



«Для N-Gage вышло больше 50 игр, в том числе Call of Duty, Moto GP и Splinter Cell: Chaos Theory»

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

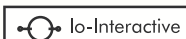


ПОДВІЙНИЙ УДАР
ВІД ТВОРЦІВ НІТМАН

KANE & LYNCH

СМЕРТНИКИ™

WWW.KANEANDLYNCH.COM



© 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 «1C». Всі права захищено. Виробництво в Україні «ДП Серосфитром»

→ «сражение», вы сможете предварительно ознакомиться с игровыми предпочтениями оппонента, а также посмотреть, сколько очков он заработал и сколько времени провел в сетевых сражениях. Одной из важнейших особенностей сервиса станет политика «try & buy». Прежде чем что-то приобрести (средняя стоимость игры колеблется от 6 до 10 евро), покупатель скачивает демо-версию и решает, стоит ли тратить деньги. Для экономных пользователей есть даже возможность взять игру напрокат (на день или на неделю).

Nokia приложила немало усилий для того, чтобы максимально увеличить ассортимент предлагаемых развлечений. Большинство проектов рассчитано на широкую аудиторию. Разработчики полагают, что Snakes Subsonic (трехмерная вариация на тему любимой «Змейки»), The Sims 2: Pets, Dogz (клоны Nintendogs) и аркадная рыбалка Hooked On: Creatures of the Deep будут интересны как мужчинам, так и женщинам. Хардкорщиков порадуют гонками System Rush (очень напоминает старенькую Extreme G), action Brothers in Arms, FIFA 08, таинственной игрой Project White Rock от Скотта Фоя (Scott Foe) (автор Pocket Kingdom обещает нам инопланетян, винтовки и ракетницы), аркадой Crash Bandicoot и файтингом ONE. Огромное внимание уделяется качеству картинки. ONE и Hooked On на экране телефона смотрятся просто сногшибательно – смартфон легко справляется с полноценной трехмерной графикой. Конечно, это еще не уровень PlayStation Portable, но однозначно лучше, чем у Nintendo DS, ведь некоторые модели телефонов (пока только N93 и N95) даже имеют аппаратную поддержку 3D.

Огромная доля рынка, разветвленная розничная сеть, партнерские соглашения со многими операторами сотовой связи и издателями программного обеспечения позволяют Nokia надеяться, что на сей раз их детище ждет успех. Тем более что в 2008-м на полки виртуального магазина лягут игрушки от Carcom, Vivendi и Gameloft. К тому же именно в следующем году Nokia обещает выпустить несколько новеньких телефонов в серии N с приоритетными игровыми возможностями. В любом случае инициатива финнов кажется нам весьма перспективной.

«Nokia приложила немало усилий для того, чтобы максимально увеличить ассортимент игр»

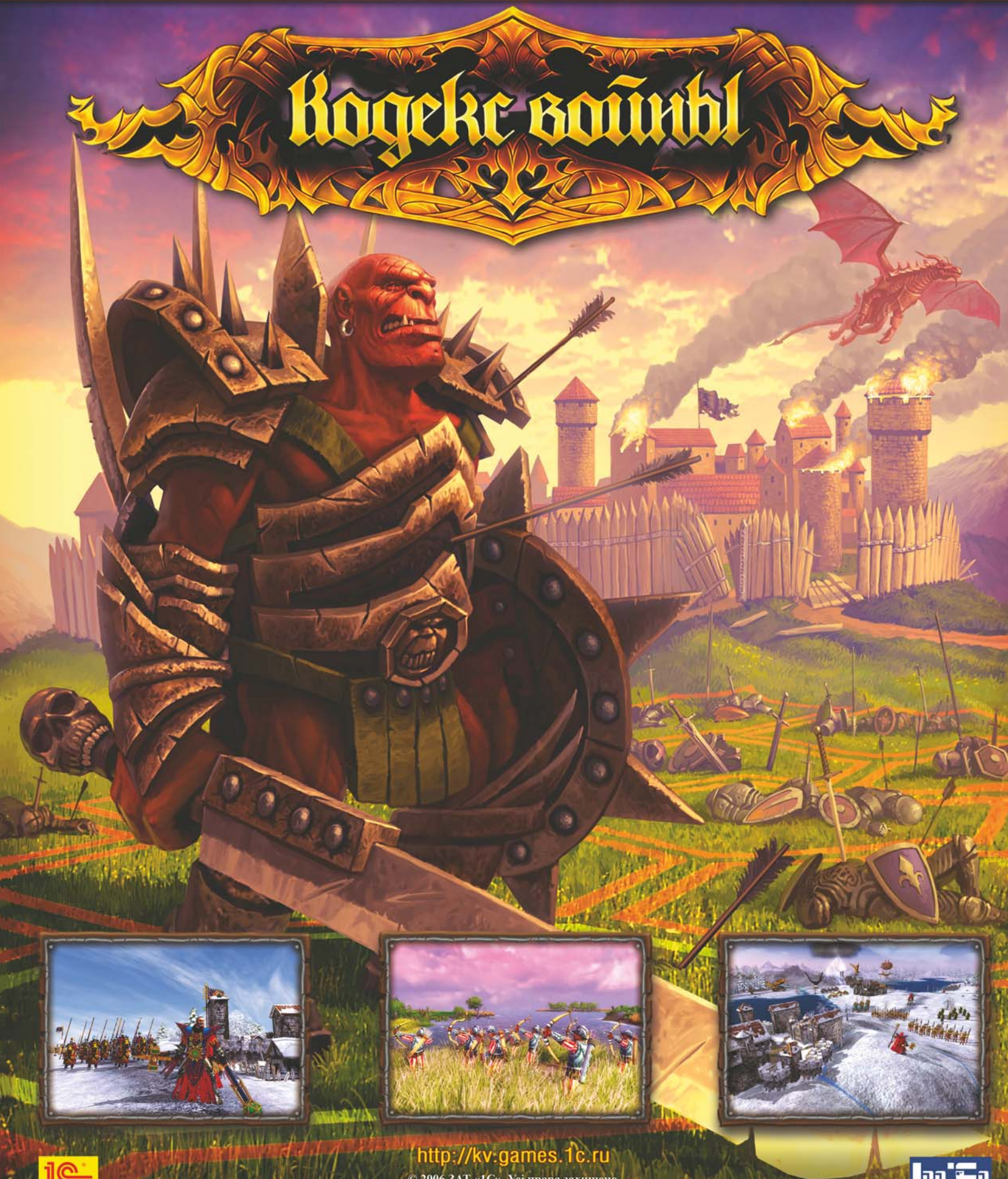


Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

Корекс воїн



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

© 2006 ЗАТ «1С». Усі права захищено.

© 2006 Гра розробляється компанією Іпо-Со. Усі права захищено.
Виробництво в Україні - ДП "Єврософтпром"



ДОМАШНИЙ

АКЦИЯ

ПОДПИСКА

2008



ASUS
Rock Solid · Heart Touching

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 ИТС», Краснозвездный просп., 51, Киев, 03110.

Желательно оставить себе ксерокопию абонемента. В случае если подписка оформлена через службу курьерской доставки, необходимо выслать по факсу: (044) 496-3469, 270-3891 или по почте копии платежного поручения и бланка-заказа на подписку.

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
В КАТАЛОГЕ ИЗДАНИЙ УКРАИНЫ
БЕЗ DVD – 23679
С DVD – 22615

Не забудьте указать свое имя, фамилию, отчество, а также точный адрес и контактный телефон. Желаем удачи!

Где оформить подписку?

- 1 Через наше издательство на Web-сайте: www.itcpublishing.com/podpiska
- 2 Через наше издательство, заказав счет на подписку по телефону или e-mail
- 3 В любом отделении связи по «Каталогу изданий Украины»
- 4 Через специализированные службы курьерской доставки: www.itcpublishing.com/dostavka

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



Или через систему интернет-платежей Webmoney



Превью

Путешествия в будущее и материализация духов

Dead Space

Хоррор от Electronic Arts – вы можете представить себе, что это такое? Кто сказал The Sims? Отдайте глупца на съедение злобным инопланетным тварям! Dead Space – это действительно страшная история несчастного инженера, оказавшегося на борту космического корабля, захваченного очень голодными пришельцами из чужих миров.

с. 46

Killzone 2

Если все сложится хорошо, то геймплей Killzone 2 может оказаться ничуть не хуже, того, что Sony однажды показала нам в ролике, выдав отлично смонтированное видео за демонстрацию настоящего игрового процесса. Доказательства? Читайте в нашем превью.

с. 54

В этом разделе

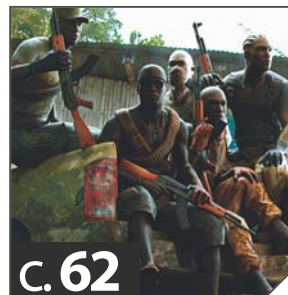
- 46 Dead Space
- 54 Killzone 2
- 60 Dead Island
- 62 Warhound
- 64 Zeno Clash

Dead Island

с. 60



Warhound



с. 62

Zeno Clash

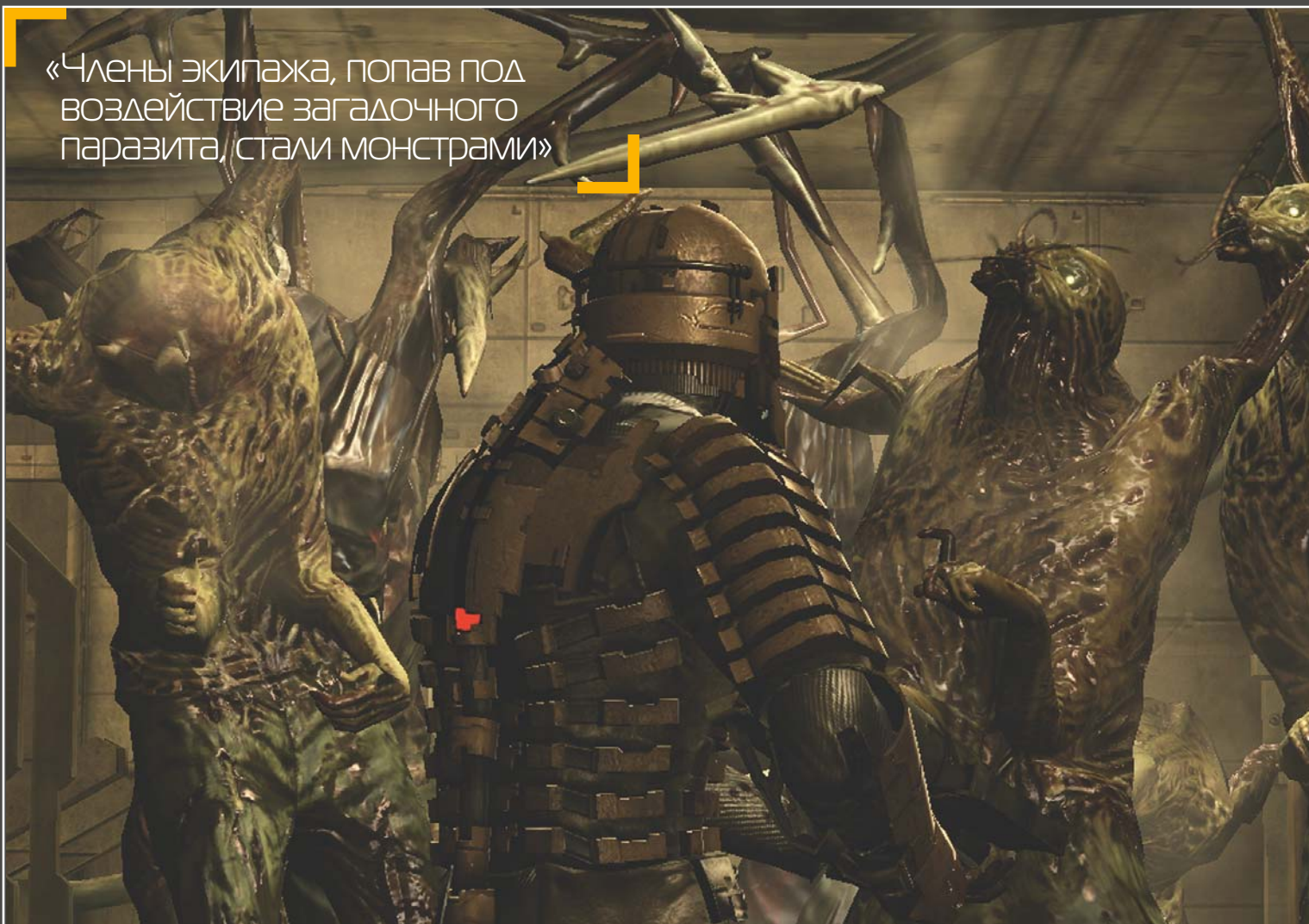


с. 64

Dead Space

Ярослав Сингаевский

«Члены экипажа, попав под воздействие загадочного паразита, стали монстрами»



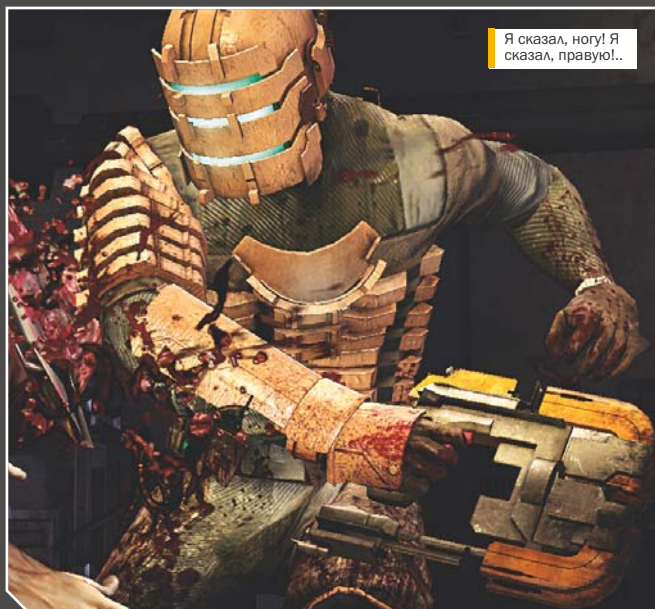
Уйди, противный!



Долгая прогулка

Компания Electronic Arts в последнее время все чаще отходит от своей консервативной издательской политики и экспериментирует с играми ранее несвойственных ей жанров. EA всерьез занялась онлайн, выпустила смешную Boogie и решила сделать настоящий horror.

«Анонс Dead Space удивительным образом совпал с сообщением о поразительном успехе BioShock»



Паспорт

Жанр survival horror
Разработчик EA Redwood Shores
Издатель Electronic Arts
Дата выхода конец 2008
Web-сайт www.ea.com/deadspace

О разработчике

EA Redwood Shores
Игры From Russia With Love, The Lord of the Rings: The Third Age, The Godfather, Tiger Woods PGA Tour 07, The Simpsons Game
Web-сайт www.ea.com

Внутренняя студия великой и ужасной Electronic Arts, ответственная за создание целого ряда очень неплохих проектов, в число которых входит и хулиганская The Simpsons Game.



→ Не знаю, как вы, уважаемый читатель, а я бы на месте инженера Айзека Кларка (Isaac Clarke) ни за какие коврижки не согласился бы отправиться на борт космического корабля «Ишимура» (Ishimura), связь с которым прервалась после того, как он достиг одной очень отдаленной, но богатой ресурсами планеты. Ведь с самого начала было понятно: что-то тут нечисто.

Однако долг зовет. От колоссов наподобие «Ишимуры» зависит судьба Земли. В будущем, описываемом создателями игры, жители голубой планеты полностью исчерпали ее ресурсы и для обеспечения своего дома всем необходимым вынуждены отправлять к другим мирам громадные корабли – так называемые planetcrackers. С помощью специального оборудования они в самом прямом смысле раска-

лывают планеты на части и неспешно перерабатывают их в поисках ценных руд.

Увы, «Ишимура» так и не начал работу. Члены его экипажа попали под воздействие загадочного паразита и переродились в новом ужасающем облике, превратившись в отвратительных монстров. Что явилось причиной мутаций? Это и предстоит выяснить бедолаге Айзеку, каковой по злой иронии судьбы

лишается возможности вернуться в теплый и уютный челнок, на котором он со своими коллегами прилетел к «Ишимуре». Авторы проекта убеждают нас, что сюжет обязательно сделает несколько интересных поворотов, и в финале инженер будет бороться не только за собственную жизнь, но и за судьбу всего человечества.

Если вы помните, анонс Dead Space удивительным образом совпал с сообщением о поразительном успехе BioShock, и в огороде EA тут же полетели увесистые камни. Дело в том, что первые опубликованные картинки из игры напоминали не-

«Инженер будет бороться не только за собственную жизнь, но и за судьбу всего человечества»



«Разработчики напрочь отказались от использования HUD»



последнего проекта 2K Boston. Естественно, Electronics Arts очень быстро обвинили в желании нажиться за счет чужой популярности.

На самом деле это не так. Проект находится в разработке уже более полутора лет, так что вариант наглого плагиата исключается. Кроме того, все точки над «i» расставил недавно выложенный в Сеть официальный трейлер. Dead Space очень напоминает смесь кинофильмов «Нечто» (The Thing) и «Горизонт событий» (Event Horizon). А еще ряд моментов, продемонстрированных в видеоролике, заставил вспомнить

System Shock 2. Интерьеры «Ишимуры» порой подозрительно похожи на застенки корабля, где мы в последний раз сражались с SHODAN.

Кстати, разработчики не скрывают, что вдохновляются именно лентой «Нечто», а также оригинальным «Чужим» (Alien). Кроме того, им очень нравится «Черная дыра» (Pitch Black) и, конечно же, японские и корейские фильмы ужасов. В списке любимых игр числятся Resident Evil 4 и серия Silent Hill. Создатели Dead Space говорят, что они тщательно анализируют всевозможный творческий материал, посвященный horror-тематике, стараясь не пропустить ни одной интересной идеи.

Правда, нас несколько смущает тот факт, что продюсер проекта Глен Скофилд (Glen Schofield) хоть и громко заявляет, будто Dead Space станет самой страшной игрой всех времен и народов, но почему-то не желает приводить конкретные примеры того, как и чем именно нас собираются пугать. Вместо этого он пускается в пространные рассуждения о том, что пресловутый horror получается в итоге сложения целого ряда составляющих: света, звука, музыки и т. д. И в правильном использовании упомянутых составляющих и кроется залог успеха. Что ж, теорию в EA Redwood Shores выучили на зубок. Посмотрим, как сложатся дела с реализацией знаний на практике.



Тем не менее Dead Space уже сейчас может похвастаться некоторыми интересными особенностями. Так, разработчики напрочь отказались от использования HUD. Если вы внимательно изучите скриншоты, то заметите, что счетчик патронов отображается в виде голограммы на оружии. А та манящая светящаяся полоска на спине протагониста не что иное, как health bar. Выглядит оригинально. Вот только у нас возникают вполне справедливые опасения, что противники, нападающие на героя сзади (а ведь таковые наверняка найдутся), могут легко закрыть полосу. Что тогда прикажете делать? Кстати, ставшей столь популярной в последнее время автоматической

«Dead Space станет самой страшной игрой всех времен и народов»

регенерации здоровья в игре не будет. Придется по старинке искать аптечки, которые вместе с другими бонусами спрятаны в... телах врагов.

Не опасаясь, видимо, получить строгий выговор от рейтинговых комиссий, команда EA Redwood Shores хвастается, что расчлененка станет одной из главных отличительных черт проекта. Резать, кромсать, рубить и рвать на пионерские галстуки наглых монстров вы будете часто и с удовольствием. Впрочем, чтобы найти вышеупомяну-



«Нечто» большее

➔ «Нечто» режиссер Джон Карпентер (John Carpenter) снял в далеком 1982 году. В основу сценария картины была положена новелла Джона Кэмпбелла «Кто ты?» («Who Goes There?» by John Wood Campbell). Считается также, что Карпентер вдохновлялся старым ужасником «Нечто из иного мира» (The Thing From Another World), снятым в середине 50-х. Но на самом деле эти фильмы имеют мало общего.

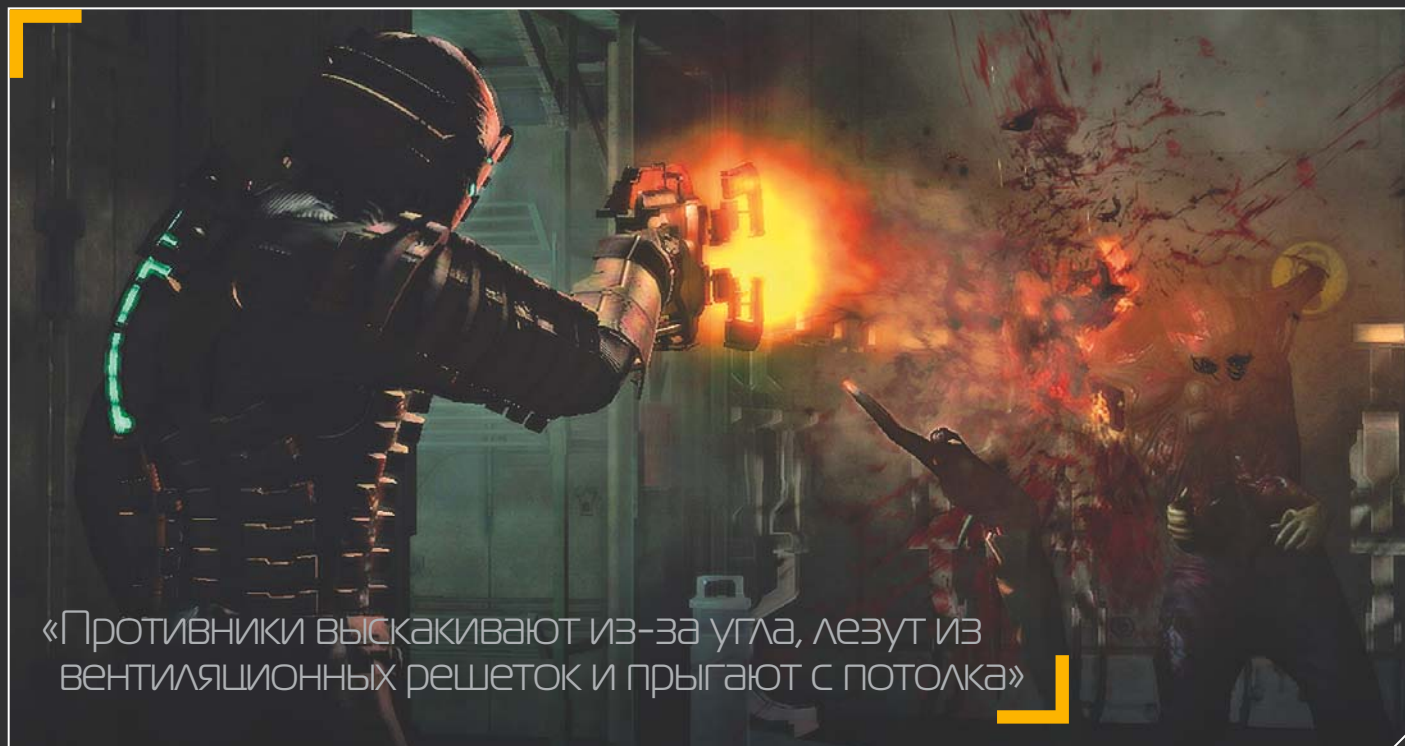
События картины разворачиваются на антарктической станции, которая была атакована инопланетным хищником, случайно найденным полярниками во льдах. Коварное чудовище не просто убивало свои жертвы, а превращало их в ужасных монстров. Чтобы не допустить чужака на «большую землю» главный герой фильма, роль которого исполнил Курт Рассел (Kurt Russell), уничтожает станцию.

Интересен тот факт, что данная картина, собрав весьма скромную кассу в кинотеатрах, стала неожиданно популярной спустя несколько лет – после выхода «Нечто» на видеокассетах. Кстати, в нашей стране с названием этого фильма была полнейшая неразбериха. Использовали целых три варианта: «Что-то», «Оно» и «Вещь».

В 2002 году вышла довольно неплохая игра The Thing в жанре horror survival, сюжет который

предугадывал развитие ситуации на полуразрушенной станции, после окончания событий, показанных в фильме.





«Противники выскакивают из-за угла, лезут из вентиляционных решеток и прыгают с потолка»

тые бонусы. Во-вторых, возможность метким выстрелом или ловким ударом отсечь лишние органы враждебным существам активно используется в геймплее. Несимпатичная тварь нагло лезет в лицо своими немытыми, отвратительными тентаклями? Укоротите отростки до нужной длины. Прыткий зубастик решил попробовать вас на завтрак? Полосните по его ногам энергетическим лучом. Толь-

ко имейте в виду, даже лишившись конечностей, он подползет поближе и все равно попытается атаковать. Поэтому придется привыкнуть шинковать каждого выродка на очень мелкие кусочки, дабы не бояться, что чья-то когтистая лапа вдруг оживет и вцепится вам в горло.

Для проведения полевых хирургических операций используется всевозможное оборудование. Шах-

терское оборудование. Вы ведь не забыли: «Ишимура» отнюдь не военный крейсер? Привычного арсенала на его борту нет, поэтому Кларк использует все, что под руку попадется. Например, плазменный резак (plasma cutter). Изначально предназначенный для добычи небольших образцов породы, он, как вы уже догадались, легко режет инопланетную плоть. Не один раз выручит вас liner gun – энергетичес-

кая пушка, созданная для дробления камней и способная несколькими выстрелами разорвать среднего по величине монстра. Будет в игре и некий аналог gravity gun из Half-Life 2, а также специальное устройство, генерирующее особое поле, замедляющее противников. Точное число используемых «инструментов» авторы Dead Space пока не называют. Зато достоверно известно, что Айзек Кларк найдет самое



Мечта работать мясником сбылась!



полезное применение своим навыкам инженера – оружие можно будет апгрейдить. Причем, в отличие от той же BioShock, данный процесс не ставит игру на паузу, все происходит в реальном времени. Это означает, что перед тем как заняться улучшением любимой игрушки, надо обязательно позабиться о зачистке окрестностей. Иначе какой-то хищный наглец в самый интересный момент обязательно вцепится вам в ляжку.

Противники вообще очень хитры и многочисленны. Они выскакивают из-за угла, лезут из вентиляционных решеток, прыгают с потолка и даже проламывают панели пола прямо под ногами нашего героя. Ситуация усугубляется невозможностью стрелять на бегу и традиционным для жанра дефицитом патронов. Так что понадобится искать у нападающих слабые места. А поскольку мы имеем дело с мутантами, привычный headshot выручит далеко не всегда.

Время от времени Кларк будет покидать тесные и мрачные коридоры «Ишимуры» и выходить в космос. Разработчики обещают, что путешествия в безвоздушном пространстве станут поистине незабы-

ваемыми. Команда EA Redwood Shores потратила немало времени на изучение различных материалов NASA, посвященных поведению в невесомости твердых тел и жидкостей. Так что все будет не только красиво, но и в меру реалистично. Перемещаться в космосе надо особенно осторожно: не отдаляться от «Ишимуры» и ни в коем случае не забывать использовать специальные магниты, встроенные в ботинки скафандра. Иначе вы рискуете стать нечаянным исследователем далеких миров. Да, и следите за запасом кислорода. Смерть от удушья в считанных метрах от спасительного шлюза покажется очень обидной. Кстати, монстры не оставят вас в покое даже за пределами корабля. Некоторые из них вполне комфортно чувствуют себя в вакууме, используя для передвижения особые щупальца. Их, разумеется, можно будет перерубать, отправляя гадов в увлекательное путешествие к звездам.

Кроме насыщенной экшен-составляющей, Dead Space предложит и задачи на сообразительность с использованием игрового окружения. За ориентир авторы взяли Half-Life 2. А значит, нас наверняка ждет

«Все будет не только красиво, но и в меру реалистично»

За горизонтом



→ «Горизонт событий», также известный как «Сквозь горизонт» (оригинальное название Event Horizon), – фантастический фильм режиссера Пола Андерсона (Paul Anderson), рассказывающий о незавидной судьбе команды небольшого челнока Lewis and Clark, отправившегося на помощь космическому кораблю Event Horizon, радиосвязь с которым по непонятным причинам прервалась.

Спасатели оказываются в ловушке. Они не только не могут покинуть злополучное судно, но и вынуждены противостоять

какой-то потусторонней силе, поселившейся на борту и уничтожившей экипаж.

В сценарии фильма можно найти немало заимствований из книги Станислава Лема «Солярис», знаменитой «Космической одиссеи 2001» Стэнли Кубрика (Stanley Kubrick) и других научно-фантастических фильмов. А во время создания интерьеров Lewis and Clark авторы взяли за основу дизайн легендарного Nostromo – корабля, на котором разворачивались события «Чужого» (Alien).

Главные роли в «Горизонте событий» исполнили Лоуренс Фишборн (Laurence Fishburne) и Сэм Нил (Sam Neill). Несмотря на то что картина не завоевала широкой популярности, некоторые ценители жанра sci-fi относят данную работу Пола Андерсона к истинным шедеврам.





По одному, товарищи, по одному!

→ немало манипуляций с местной гравитационной пушкой. Хочется верить, что разработчики возьмут из творения Valve самое лучшее, не ограничившись вариациями составления пирамид из ящиков.

О качестве графики говорить пока еще рано. До выхода Dead Space еще очень много времени, и картинку не раз успеют подправить, улучшить и добавить пару-другую

новомодных эффектов. Пока же игра не на шутку пугает некоторыми особенно «симпатичными» монстрами и несколько огорчает аскетичным дизайном уровней. Впрочем, давайте не спешить с выводами.

В целом новый проект Electronics Arts выглядит интригующе. Впечатляющий размах (действие обещают растянуть аж на двадцать часов), достойное графическое оформле-

ние, оригинальное оружие, обожаемая всеми расчлененка, которая к тому же присутствует здесь не просто для убийственной красоты, а активно используется в геймплее. Есть только одно «но»: студия EA Redwood Shores никогда не делала ужасиков. Окажется ли дебют компании в новом для нее жанре успешным? Мы узнаем об этом лишь в следующем году.



«Игра не на шутку пугает некоторыми особенно «симпатичными» монстрами и несколько огорчает аскетичным дизайном уровней»

Скажи: «Чи-и-из!»



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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



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

«Ігроманія»



ГЕНЕТИЧНО МОДИФІКОВАНИЙ ШУТЕР

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

<http://bioshockgame.com/>

© 2007 3AT «1C». Усі права захищено. Виробництво в Україні - ДП Свєрософтпроп-
© 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.

Killzone 2

Дмитрий Веселов



Высадка в Нормандии: футуристическая версия

Нидерланды в следующем году подарят миру не только очередной образчик авторского кино одного из эстетствующих режиссеров и пару альбомов традиционно независимых групп. В 2008-м свет увидит Killzone 2 – игровой проект с большим бюджетом и слегка подмоченной репутацией.

➔ Темное небо планеты Хелган (Helgan) сурово приняло новых гостей. Колонисты, которые пытались осесть здесь, уже очень скоро осознали свою ошибку. Под тяжелой завесой свинцовых облаков дети рождались мутантами, а взрослые болели и умирали. Это была настоящая борьба за существование, и в итоге люди одержали победу. Чтобы выжить, им пришлось измениться – хелганцы стали быстрее, сильнее, выносливее и в конце концов... перестали быть людьми. А новый вид яростно ненавидел человечество. Мир Killzone пережил уже две войны с агрессивно настроенной

«Чтобы выжить, хелганцам пришлось измениться – они стали быстрее, сильнее и в конце концов перестали быть людьми»



«Игроку в Killzone 2 предстоит стрелять 78% всего времени»

Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Guerrilla Games
Издатель Sony Europe
Дата выхода 2008
Web-сайт www.killzone.com

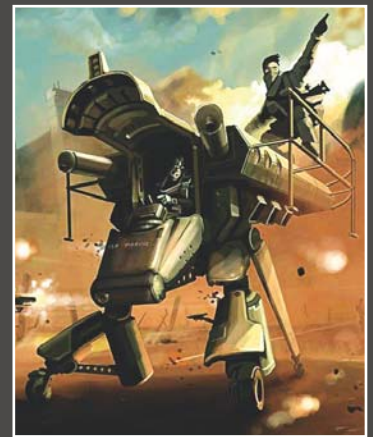
О разработчике

Guerrilla Games

Игры Killzone, Killzone: Liberation, ShellShock: Nam '67

Web-сайт www.guerrilla-games.com

Нидерландский разработчик, который с 2000 года любит раздавать обещания, но в итоге выпускает слабые шутеры. И хотя в 2005-м студию купила Sony, мы еще не забыли ShellShock: Nam '67!



империей Хелгаст (Helghast). Первая закончилась для захватчиков сокрушительным поражением: войска Земли с легкостью справились с мутантами. Колосс на глиняных ногах пошатнулся, но не рухнул. В колонии началось смутное время, и к власти пришел новый лидер – Сколар Висари (Scolar Visari). Он железной рукой подавил сопротивление, пустил оппозицию под нож и включил печатный станок фашистской пропаганды. Вскоре Сколар объявил себя императором. Буквально по винтику нация вновь собрала свою военную машину. Империя поднималась с колен, и в этот раз она была реши-

тельно настроена взять реванш. Первым препятствием на пути Хелгаста оказалась земная колония Векта (Vekta) – тут-то и провалился блицкриг-план Висари.

В течение всего первого эпизода Killzone (и ответвления серии на PSP – Killzone: Liberation) мы освобождали Векту от захватчиков, разоблачали предателей, истребляли генералитет и в итоге одержали победу, загнав мутантов обратно в радиационный ад. Но не думайте, что на этом все закончилось: в продолжении нам предстоит экскурсия на Хелган.

Конечно, не с целью осмотра местных достопримечательностей:

здесь тоже придется повоевать. Именно это посулили поклонникам серии на первой презентации сиквела E3 2005. Тогда в перечне проектов, обещанных Sony для PS3, мелькнул и Killzone 2. Ролик впечатлял с первых кадров: подробная, разнообразная анимация, детальное освещение, невероятное количество полигонов, четкие текстуры – видеоряд был больше похож на предварительно отрендеренный, чем на настоящий. К сожалению, так оно и оказалось. «Геймплей» просчитали в специальных программах от начала и до конца, а продемонстрированная феерия не имела никакого отно-

шения к настоящим игровым движкам. Это вызвало бурю возмущения у прессы и игроков: от авторитетной корпорации подобного не ждали. Представители Sony невинно оправдывались: «Какая-то часть показанного взята из разработки по игре, какую-то отрендерили отдельно...» В общем, таким заявлениям все мы знаем цену.

А разработчики из Guerrilla Games тем временем скрылись с горизонта. На E3 2006 о Killzone не было ни слуху ни духу, то есть ни видео, ни игравельной демо. Многие задумались, стоит ли вообще ждать визита на Хелган. Но через

Новая Killzone выглядит фантастически



год на преобразованной E3 сомнения развеялись.

В 2007-м нам показали настоящую Killzone 2. Новый ролик во многом повторял известную подделку, но на сей раз стало очевидно, что работает игровой движок. Если раньше каждое действие было анимировано по-своему (такое почти нереально сделать в игре), то сейчас движения повторялись. Текстуры стали немного размазанными, а освещение вышло на уровень, свойственный современным шутерам. И несмотря на это, Killzone 2 все равно смотрелась великолепно. Видео продемонстрировало отличный сплав технологий и дизайнерского таланта разработчиков, а почитатели простили Guerrilla Games все и принялись снова ждать очередной эпизод Killzone.

Визуально, как уже было сказано, игра впечатляет. По словам самих авторов, мощное железо PlayStation 3 позволяет им тратить на одного персонажа больше полигонов, чем уходило на целый

уровень в первой части. Да и все остальное радует, в том числе внимательная проработка спецэффектов. Например, «поле зрения»: в центральных его участках предметы видны четче, а на периферии слегка размыты. Особо тщательно полируют погоду, тем более что она будет влиять на геймплей. Мрачная, агрессивная планета, родина фашиствующих мутантов, встретит непрошенных гостей бурями и грозами.

Сюжет не слишком оригинален, но для шутера это и не обязательно. Со времен событий первого эпизода прошло два года. В этот раз протагонист предыдущих игр и герой освобождения Векты Ян Темплар остается в стороне. На службу заступает Сев – ветеран Легиона, местного аналога войск специального назначения. К сожалению, кроме этого о новом герое ничего не известно, а ведь всю Killzone 2 мы проведем в его теле: не ждите переселения душ – поиграть за другого персонажа не получится.

«Сюжет не слишком оригинален, но для шутера это и не обязательно»



Слоники атакуют

Посильную помощь главному герою окажет наш старый знакомый, специалист по тяжелому вооружению Рик Веласкес, а Эвелин и агент Люггер из Killzone: Liberation теперь на второстепенных ролях. Между тем продолжается война, и все упомянутые лица участвуют в крупномасштабном вторжении на Хелган. Тут перед объединенными войсками Межпланетного Стратегического Альянса ISA стоят задачи особой важности: захватить Сколара Висари и остановить бойню. Упомянутый выше ролик с E3 показывал, как будет выглядеть высадка десанта в столице империи – городе Пиррус (Pyrrhus).

Конечно, Хелгаст не сдастся добровольно. Для урегулирования дипломатических проблем игроку выдадут несколько новых единиц оружия и, не исключено, даже транспорт. Однако сам геймплей изменится мало. Killzone 2 – это все тот же относительно неспешный, но одновременно очень напряженный шутер. Чтобы разнообразить процесс, в игру добавлена система, которую разработчики называют Lean and Peak. Герой сможет укрыться, например, за стеной здания и отстреливать оттуда хелгастов. Интересно, что этому

хитрому финту обучат даже AI, причем как союзников, так и противников. Подобное мы видели в Gears of War и Rainbow Six: Vegas, с одним только отличием – здесь камера никогда не покажет протагониста со стороны. Авторы рассказывают, будто в процессе разработки пользовались видом от третьего лица, но потом все равно сделали «чистый FPS». Возможно, они, как и ребята из Valve, считают,

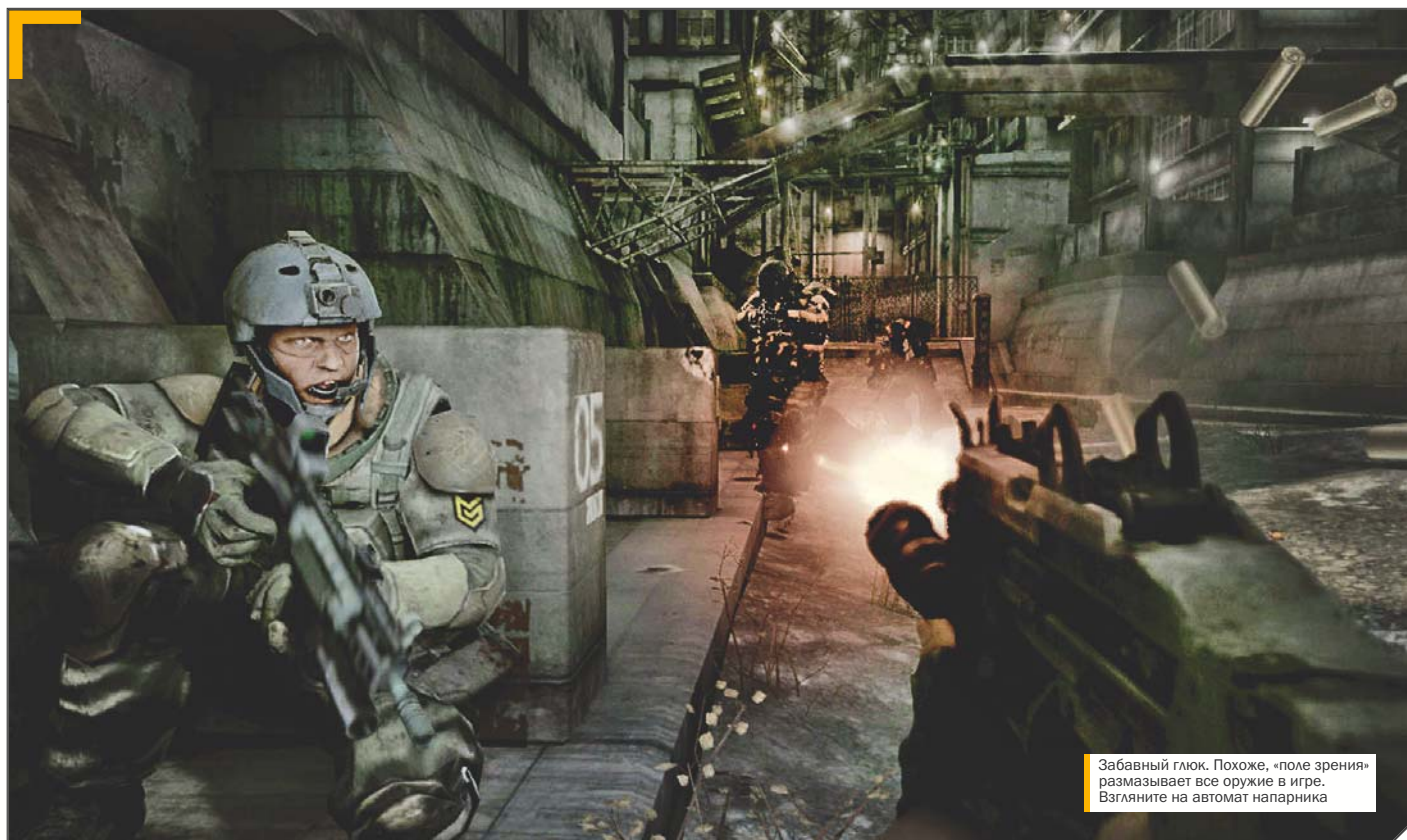
«Не ждите переселения душ – поиграть за другого персонажа не получится»

что если камера случайно отодвинется от головы главного героя, то игрок сразу перестанет себя с ним отождествлять. Из-за желания достичь максимальной реалистичности в Killzone 2 не будет индикаторов здоровья или патронов,

никаких иконок, плавающих перед носом. Мы узнаем, что протагонист близок к смерти, когда цвета вокруг потеряют насыщенность и в глазах потемнеет.



А он всего лишь пытался вынести рельс с завода



Забавный глюк. Похоже, «поле зрения» размазывает все оружие в игре. Взгляните на автомат напарника

→ Кстати, хелгасты будут не единственными нашими противниками. Помните, этот суровый мир не любит новичков, вся природа противостоит чужакам. Кроме того, ученые Хелгаста научились контролировать погоду. Совсем не зря дизайнеры и программисты Guerrilla Games уделяют такое внимание атмосферным явлениям – нам придется сражаться с молниями, бурями и ураганами, вызванными злобными мутантами.

Как однажды вскользь упомянули разработчики, игрок в Killzone 2 стреляет 78% всего времени, потому сам процесс стрельбы планируется сделать максимально продуманным и одновременно зрелищным. Окружение разрушается, но с умом: стены дома не обвалятся от попадания пуль, а вот куски бетона от колонны откалываются с легкостью, оставляя простреливаемые дырки и костяк арматуры. Если удастся задержать врага, вас несомненно порадует его реакция. Дело в том, что актеры, с которых снимали motion

capture, изображали смерть тысячи раз, они отыгрывали попадание в разные точки и из разного оружия. При пулевом ранении в голову мутанта отбросит назад, а если очередь прошьет грудь жертвы, он дернется марионеткой и, обмякнув, рухнет. Судя по роликам, выглядит отлично.

После выполнения миссий игрок вернется на базу, где его поджидают сюжетообразующие беседы и новые задания. Одна из первых миссий – уничтожить оружие ПВО в столице. Гигантский шпиль торчит посередине полуразрушенного города и, испуская электрические заряды, сбивает наши фрегаты. Кроме обычных солдат, взводу Сева придется на подступах к цели разобратся и с тяжелой пехотой. Разработчики демонстрировали этих монстров в Лейпциге, они – минибоссы игры. Брони-

рованных великанов с шестиствольными пулеметами в руках можно убить лишь одним способом – попав в уязвимое место на спине. А туда не так-то легко добраться!

В то время как первый эпизод обладал явно слабым AI, при разработке второго данному аспекту уделяется особое внимание. Враги научились обходить нас с фланга, оценивать поле боя и, что интересно, пользоваться предметами окружения. Если в голову героя придет гениальная мысль спрятаться за деревянной стенкой, возможно, эта мысль станет для него последней – электронный болванчик в курсе, какие материалы пробиваются пулями, а какие нет. Более того, он даже умеет стрелять по взрывающимся предметам, которых тут, как и в любом шутере, расставят предостаточно.

Скажем честно, сегодня новой консоли от Sony очень не хватает качественного мультиплеерного проекта вроде очередной итера-

ции Halo или Gears of War. Так что на Killzone в этом плане возлагаются очень большие надежды. С начала 2006 года тестеры пробуют сетевой режим. Уверен, когда вы читаете эти строки, кто-то бежит по планете Хелган с пулеметом наперевес. И еще: незадолго до релиза Guerrilla Games и Sony собираются запустить публичную бету – совсем как Microsoft недавно поступила с Halo 3. Такой шаг поможет разработчикам лучше сбалансировать свое творение и довести его до совершенства.

Когда-то первый эпизод Killzone собрал ворох не слишком положительных отзывов как журналистов, так и игроков. Шутер не оправдал ожиданий: пиар-кампания была не по делу масштабной, а обещания – слишком громкими. Наблюдая за созданием сиквела, очень хочется пожелать Guerrilla Games учиться на собственных ошибках и порадовать-таки почитателей качественным FPS, тем более что предпосылки для этого достаточно.



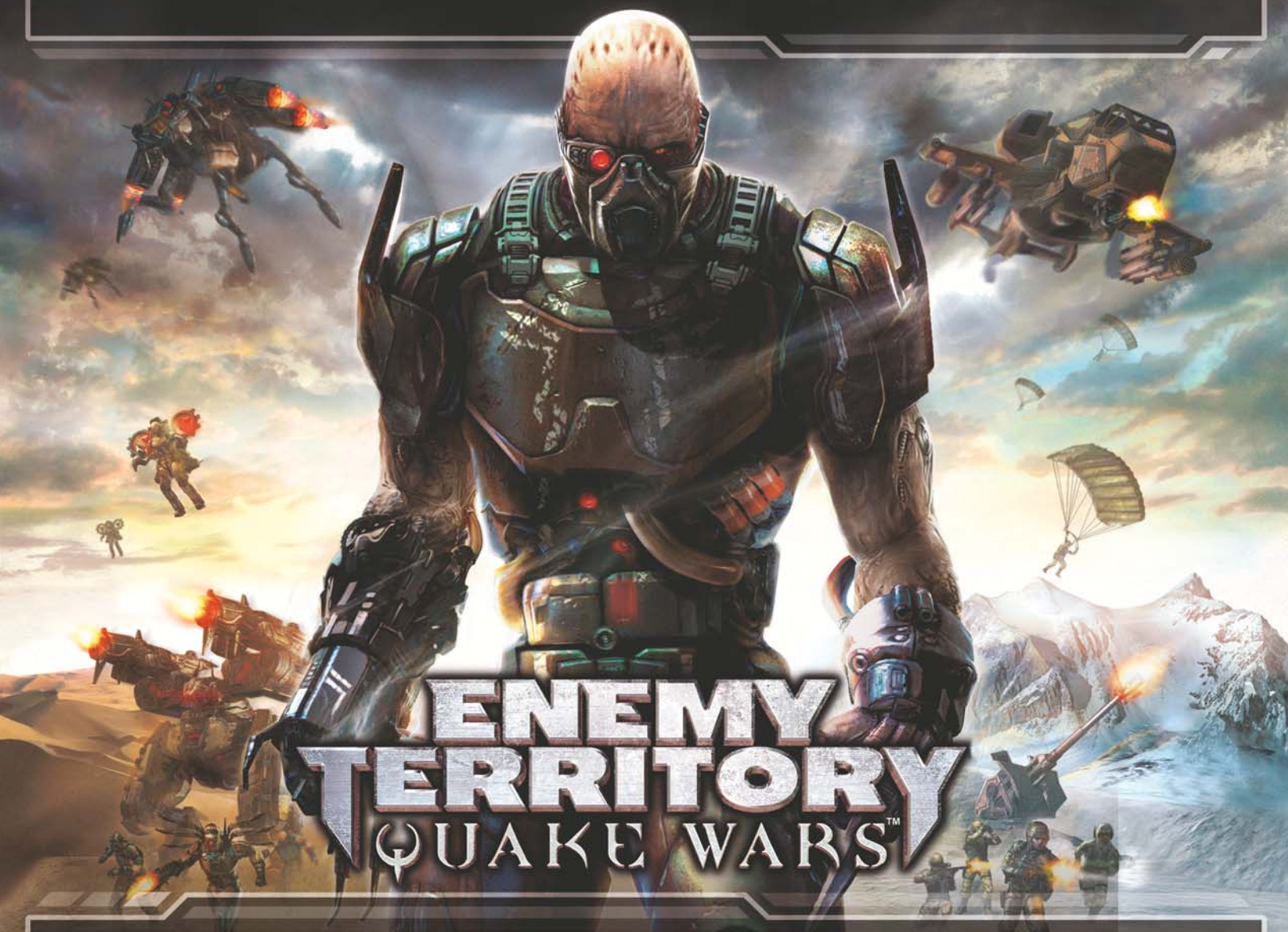
«Скажем честно, PlayStation 3 очень не хватает качественного мультиплеерного проекта»

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

ЗАХИСТИТИ ЗЕМЛЮ АБО ЗНИЩИТИ ЇЇ – ВИБІР ЗА ТОБОЮ!



РАЗГРОМИ ЖАЛКУЮ АРМИЮ ЛОДИШЕК!

ВОЙНА МИРОВ НИКОГДА ЕЩЕ НЕ БЫЛА ТАКОЙ КРАСИВОЙ!

ЗАЩИТИ ЗЕМЛЮ ОТ ИНОПЛАНЕТНОГО ЗАХВАТЧИКА!

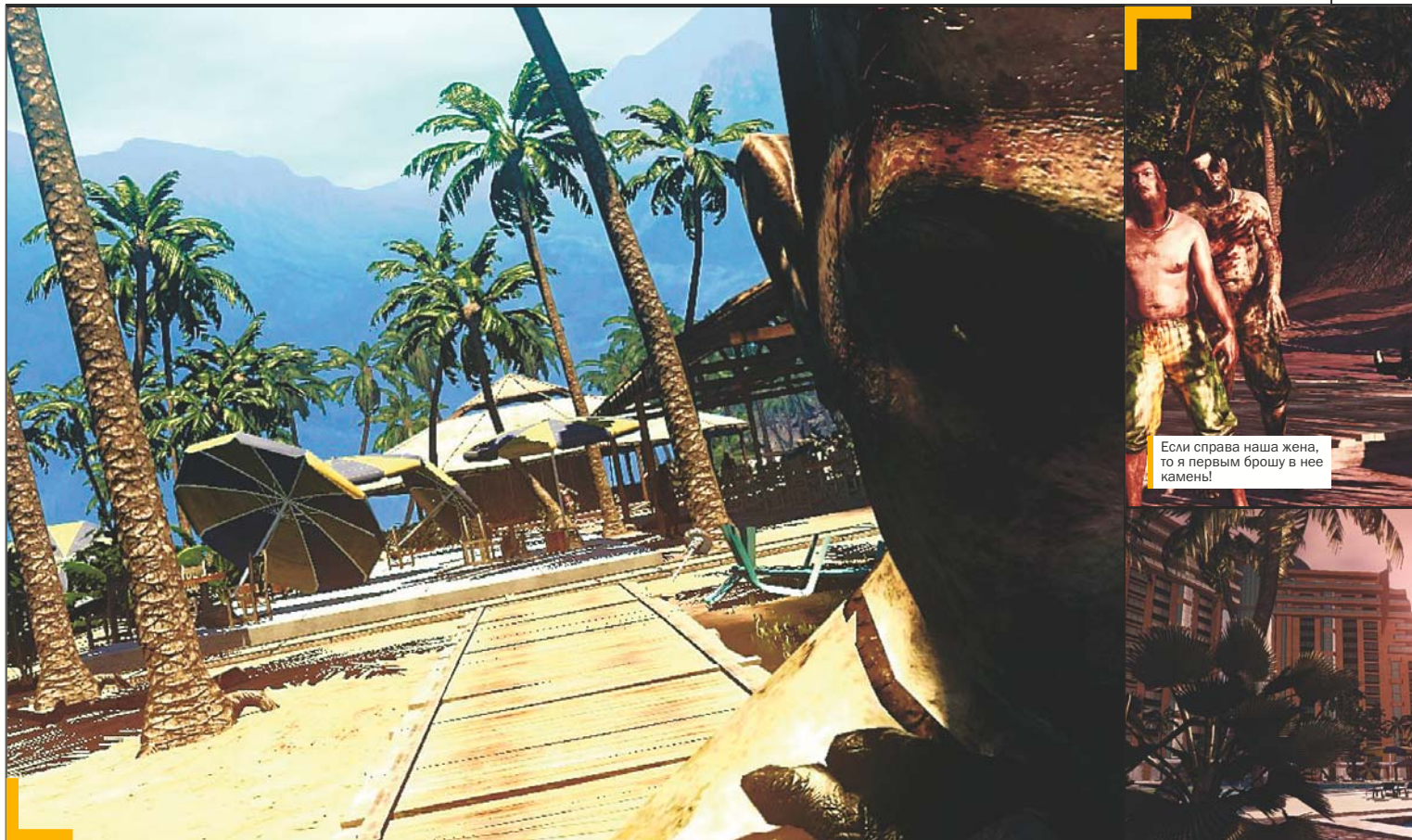


ACTIVISION



Dead Island

Александр Чепелев



Если справа наша жена, то я первым брошу в нее камень!

Пни беззащитного зомби!

В конце пятидесятых на Землю из космоса плюхнулись инопланетные алюминиевые блюдца на ниточках. Из картонных надгробий полезли мертвецы. В семидесятых мир атаковали коварные помидоры-убийцы. Но это мало кто заметил, так как все увлеченно запихивали оживших мертвецов обратно в могилы.



➔ Люди любят пинать зомби. Они отлично знают, что неуклюжие родственники Стаббса могут лишь жалобно промывать «Мозги-и-и» и в ответ на свой лаконизм получить свинцовой битой по засохшим извилинам. В отличие от туранских тигров, зомби никогда не вымрут и над ними разрешено проводить самые безумные эксперименты. Надевать им на голову трусики танго и возить на тележках по супермаркету. Истреблять со вкусом, попыхивая сигарой, под музыку Брамса кромять топором ожившего (на свою голову!) мертвеца. О зомби вышла целая куча фильмов, тысяча и одна книжка, а также много-много игр (вспомним хотя бы Stubbs The Zombie, Dead Rising и ожидаемую Left 4 Dead). Однако время идет, люди жаждут еще больше кетчупа на экране и больше брутальных сцен. Чтобы в мясо, на куски, извивалось, хрипело... Вот на таких ценителей жанра поляки из

Techland и ориентируются, создавая эпического размаха мясорубку, которая смолотит не одну сотню зомби. Называется она Dead Island.

Речь пойдет о вреде свадебных путешествий. Парочка счастливых молодоженов на медовый месяц отправляется в морское путешествие. Вы думаете, дальше все пошло по плану: любовь, счастье и табун ребятишек? Нет, так совсем не интересно. В игре корабль тонет, а главный герой приходит в сознание на тропическом острове. Без жены. Но это только начало: цветущий клочок земли на поверку оказывается плотно забитым гниющими зомби, которые не прочь что-нибудь откусить у протагониста. Нашему альтер эго предстоит с ними разобраться и облазить весь остров в поисках любимой. Хотя

есть подозрения, что бедняжку уже покусали, и она пополнила полчища живых мертвецов. Тогда нам придется либо ее, скрепя сердце и захлебываясь рыданиями, прикончить, либо отправиться искать противоядие.

А найдем мы много чего. Ведь когда-то остров был большим курортом, и тут до сих пор осталось несколько выживших – они противостоят зомби и пытаются выбраться отсюда. Среди них существуют группировки, цели которых поначалу нам неизвестны. По ходу дела у нас будет возможность прикинуть к какой-нибудь из них. Или не прикинуть, а просто выполнить парочку заданий. Кстати, и транспорт на острове есть – и джипы, и лимузины.

Особенно порадовать обещают боевой системой. Каждая модель в

«Речь в игре пойдет о вреде свадебных путешествий»

«Dead Island должна стать action со свободой выбора и широкими возможностями по ампутации, экзартикуляции и лапаротомии»



Говорят, барбекю из зомби очень вкусное, особенно с луком и кетчупом

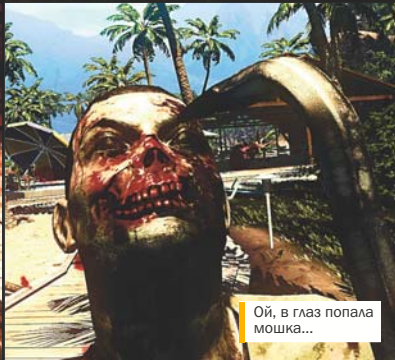
Паспорт

Жанр action
Разработчик Techland
Издатель нет данных
Дата выхода 2008
Web-сайт www.deadislandgame.com

О разработке

Techland
Игры FIM speedway GP, Chrome, Xpand Rally, Call of Juarez
Web-сайт www.techland.pl

Интересная польская компания, основанная во Вроцлаве в 1997 году, которая занимается созданием и изданием игр. Сейчас в отделе разработки трудятся 60 специалистов.



Ой, в глаз попала мошка...



Dead Island состоит из слоев: кожа, мускулы и кости. Мертвецу можно отхватить кусок руки или ноги, вспороть брюхо, вырвать ребра... Процесс расчленения монстров не покажется монотонным – повреждения зависят от оружия и от того, на какую часть тела пришелся удар. К примеру, взмахом мачете мы отрубим зомби голову, а ударом дубинки запихнем глаз и ухо глубоко в черепную коробку. Впрочем, если от бедного зомби останется одна голова – и тогда она попытается нас укусить, а успокоится лишь после удаления мозгов. Прямо как в зомби-фильмах!

Истреблять несчастных мы будем на манер Condemned: Criminal Origins, т. е. всем, что окажется под рукой. Когда продираемся сквозь джунгли – хватаем ветку или камень, когда оказываемся на кухне в гостинице – берем сковороду или тесак для мяса. В каждой локации такого добра навалом. Пистолеты, дробовики и прочие автоматы так-

же появятся в игре, но скорее для галочки. Упор сделан на детально проработанный ближний бой. Впрочем, если станет совсем жарко и враги попрут толпами, то можно и схитрить, обмануть эти куски многослойного мяса – заманить их в водоем (зомби не умеют плавать) или заставить лезть через забор, который находится под напряжением.

Что касается разнообразия видов, разработчики не скрывают: всяких экзотических горгулий, скелетов и Джека Томпсона мы на острове, скорее всего, не повстречаем. Никого, кроме классических мозгоедов. Зато они будут разной степени гниения и, возможно, с крылышками. Ну и о многочисленных поединках со свирепыми боссами забывать не стоит.

О графике пока трудно судить: в Сети есть лишь несколько скриншотов и крохотный тизер (демонстрирующий залитые солнцем тропики и раскуроченную морду зомби). На требование «Покажите

геймплейный ролик» разработчики только развели руками. Но зато сказали, что движок Chrome Engine 4.0 (на котором и создается Dead Island) – вещь превосходная, поддерживает мягкие тени, HDR и четвертые шейдеры.

Вообще вначале поляки собирались сделать Dead Island классическим шутером, нагруженным тоннами ожившей тухлятины. Да и выпустить игру планировалось еще в прошлом году. Но потом ребята поняли, что распыляться на такой вот old skool – неблагодарное дело, и переосмыслили концепцию. Теперь Dead Island должна стать action со знатной свободой выбора и широкими возможностями по ампутации, экзартикуляции и лапаротомии.

В общем, хорошее развлечение, естественно, строго для любителей жанра, как и все подобные проекты. Тем, кто предпочитает «Барби: Принцесса Рапунцель», просьба не беспокоиться.

О зомби и вдохновении



Я думаю, зомби дают возможность показать уйму интересных вещей, связанных с человеческим поведением и отношениями во время борьбы за выживание. Есть такой момент и в Dead Island: на острове много людей, которые стараются остаться в живых любой ценой. Что касается источников вдохновения, то, конечно, мы пересмотрели все нетленки Джорджа Ромеро и Лючио Фульчи, а также «28 дней спустя». Ну а если говорить об играх, нас вдохновляли серия Resident Evil и Dead Rising.

Марсин Пиоро,
PR-менеджер Techland

Warhound

Кирилл Новотарский



«Спаси США от гидры терроризма – какой наемник откажется от подобной чести?»

Он делает это за деньги

Прежде чем приняться за создание любой игры, а тем более FPS, нужно очень четко понять, за счет чего проект может стать популярным, т. е. определиться с unique selling points. Слишком много выпущено похожих друг на друга продуктов, слишком дороги графические технологии и долгов процесс разработки.



➔ После Chrome мы, честно говоря, засомневались, что поляки из Techland знают свое дело, но Call of Juarez помог восстановить слегка подмоченную репутацию фирмы. Потому нового шутера от этих разработчиков все-таки ждем с нетерпением.

Сюжет Warhound традиционно незамысловат: наш герой – спецназовец. Естественно, элитный и очень крутой. Бывший сотрудник Delta Force, теперь он выполняет заказы крупной военной организации. Вполне достойное занятие, между прочим, ничего аморального от протагониста не потребуют.

Однако конкуренция и в этом бизнесе высока: чтобы заработать на хлеб с маслом, приходится вертеться, будто белка в колесе. Сначала нам доверяют лишь мелкие (и соответственно, недорогие) задания, а потом, по мере повышения репутации, появляются более сложные, а значит, высокооплачиваемые контракты. Доступные миссии разрешат

проходить в произвольном порядке. Но мы же работаем не только ради денег! Спаси США от гидры терроризма – какой наемник откажется от подобной чести? И хотя авторы обещают, что сюжет от Харриса Оркина (Harris Orkin) нас впечатлит, а террористическая угроза – лишь один из элементов истории, похоже, с этой частью игры все уже ясно.

Зато в Warhound нам предоставят максимальную свободу. Квесты можно будет выполнять несколькими разными способами, даже, например, попасть на остров позволят либо на лодке, либо прыгнув с парашютом с самолета. Последний вариант вроде бы удобнее, но заплатить в этом случае придется дороже. Хочется больше action? Приобретайте оружие помощнее, хоть собственный танк, и вперед – без страха и упрека месить террористов гусеницами. Обещают также полную интерактивность окружающей среды: можно будет разрушать здания, валить деревья, поджигать поселки.

Посмотрим, как это реализуют на практике. Кстати, миссии проходятся в real time, так что если запланировали прокрасться на базу в темноте, поторопитесь, пока не взошло солнце.

Да, любители stealth не забыты. Теперь возможностей убивать противника без лишнего шума стало действительно много: например, закрепить между двумя деревьями веревку, засесть наверху и подождать, пока враг споткнется, или же выйти на задание в темное время суток, взяв снайперскую винтовку и очки ночного видения. Причем разработчики отказываются делить миссии на stealth- и action-ориентированные, делая акцент на то, что любая из них проходит разными способами. Вот уж чему действительно хочется верить. Интересно, что с целью сохранения баланса авторы игры тщательно продумывают, какую сумму станут предлагать наниматели за выполнение каждого контракта. Например, за несложные

«Сюжет Warhound традиционно незамысловат: наш герой – спецназовец. Естественно, элитный и очень крутой»



Паспорт

Жанр first person shooter

Разработчик Techland

Издатель Techland

Дата выхода 2008

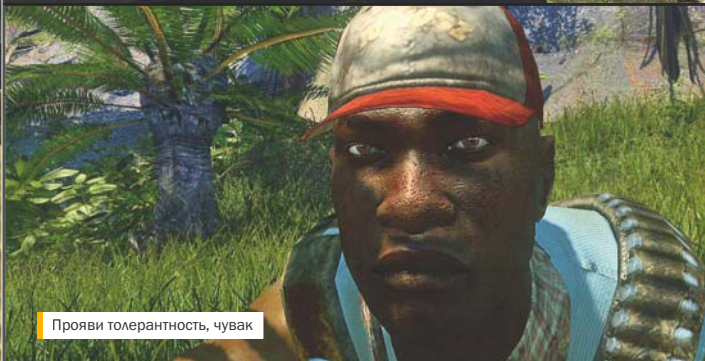
Web-сайт www.warhoundgame.com

О разработке

Techland

Игры Call of Juarez, Chrome, дилогия FIM Speedway GP, цикл Xpand Rally, GTI Racing
Web-сайт www.techland.pl

Десятилетний опыт разработки игр, команда из 50 профессионалов, контакты с крупными издателями... Компания Techland с офисом в городе Вроцлав – едва ли не самый известный представитель польской игровой индустрии.



пятнадцатиминутные миссии спецназовец получит всего пару тысяч долларов, а если возьмется за серьезное дело – уже пару десятков тысяч. Но в таком случае, как вы понимаете, часть денег уйдет на вызов подкрепления, покупку нужных устройств и разведданных (последние особенно важны, иначе можно прошляться по тропическому раю полчаса, так и не обнаружив искомого объекта). Некоторые задания, например охрана слонов в Национальном парке одной из африканских стран, позволено выполнять по несколько раз – браконьеры и в Африке не переводятся. Сейчас уже готово порядка 30 полноценных миссий, а это, скажем честно, немало.

Отдохнуть между заданиями можно будет в собственном тайном убежище. Правда, так как тайное всегда

становится явным, конкуренты-наемники рано или поздно проведут о нашей базе, и тогда от их нападения придется отбиваться. Как именно это будет реализовано, разработчики игры пока не сообщают – готовят сюрприз.

Обязательные RPG-элементы тоже предусмотрены. Например, у главного героя есть список умений вроде скалолазания, ремонта, стрельбы и т. д., которые, конечно, будут напрямую влиять на геймплей. Вообще авторы разделяют задания (точнее, доступные контракты) на пять типов: убийство, освобождение заложников, охрана или уничтожение каких-либо объектов, а также эскорт. Более сложные миссии, которые наш протесте получит, уже нарастив репутацию, станут включать в себя несколько частей разной направленности.

Ну а что в отношении графики?

Если уж нам обещают буйные африканские саванны, амазонские ливневые леса, зеленые горы Балкан и заросшие ковылем азиатские степи, так хотелось бы получить возможность действительно насладиться пейзажами. Судя по доступным на данный момент роликам (in-game, конечно же, все по-честному), Warhound на сильно переработанном движке от Call of Juarez выглядит довольно симпатично.

Итак, как говорилось в анекдоте, «опять эти сомнения». На счету у Techland есть довольно неплохие игры, но случались и промахи... Трудно сейчас однозначно сказать, к какому из данных пунктов относится новый шутер Warhound. Но мы, конечно же, с оптимизмом смотрим в будущее, а потому пожелаем нашим соседям творческих успехов.

«Обязательные RPG-элементы тоже предусмотрены»



Zeno Clash

Александр Чепелев



«Нарезания гениталий на куски не будет, но это не признак отсутствия жестокости»

Завихрения

В прошлом веке гремучий абсурд средневекового нидерландского живописца Иеронима Босха заново открыли для себя сюрреалисты, заявлявшие о главенстве подсознательного в искусстве, а эксцентричные гении Сальвадор Дали и Макс Эрнст даже объявили себя наследниками его идей.



→ В подсознании Босха рождались удивительные образы, будучи выплеснутыми на холст, они образовывали колоссального размаха фантазмагории. Картины «первого сюрреалиста» полны сотен символов и намеков, причудливых существ и предметов странных форм и очертаний – летающие корабли из гусиных тушек, рыбы в одеждах священников и демоны, пожирающие грешников, заворачивают взгляд, заставляют задуматься. Произведения Босха безуспешно пытались расшифровать по своим теориям сюрреалисты, однако найти рациональные объяснения тут нельзя, можно только понять сердцем, вдохновиться образами и творить. Именно этим сейчас и занимаются чилийцы из ACE Team – они создают игру во вселенной, навеянной полотнами мастера.

Анонсировали Zeno Clash недавно, известно о ней немного.

Мир игры (смесь панка и фэнтези) называется Zenozoik, его центр – город Halstedom, где царят жестокие нравы, правит бал анархия, а люди суеверны и невежественны. Здешние технологии так примитивны, а об остальном мире так мало сведений, что если кто и рискнет отправиться в удаленные от города места, то ему предстоит путешествие в неизвестность. Никто не пойдет на это добровольно. Но у изгнанного собственными братьями Гата (Ghat), высланного за городские стены, нет выбора – теперь он пария, вспороть ему брюхо жаждут и люди, и нелюди. Из-за этого Гат и начнет свой путь подальше от родных мест до самого конца света. Ребята из ACE Team пока не хотят раскрывать подробностей, но боятся, что история будет

такой же необычной, как и сама графика проекта. Протагонист не борется против какой-то банды, всесильной корпорации или правительств. Здесь у каждого персонажа свои мотивы, которые вплетены в фабулу, а это гораздо интереснее и сложнее избитого «герой из хорошей фракции борется против плохой фракции».

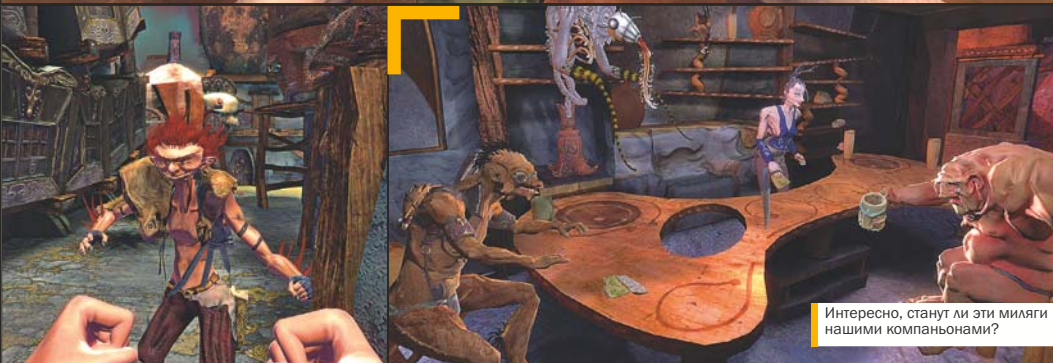
А изюминкой игры должна стать боевая система с проработанными рукопашными схватками и оригинальным оружием. Zeno Clash не банальное фэнтезийное шапито с заклинаниями и файерболлами – оружие выглядит и действует причудливо, но в нем нет ни капли волшебства, это просто хитрые изобретения безумного механика вроде арбалета, который стреляет двумя снарядами, напоминающими головы. В

«Изюминкой Zeno Clash должна стать боевая система»

«Zeno Clash планируют распространять по привычной уже сериальной системе»



Побить зеленым черепом слона? В этом вся Zeno Clash



Интересно, станут ли эти миляги нашими компаньонами?

сражениях постоянно придется переходить от ближнего боя к дальнему и наоборот, что сделает драки динамичнее.

А уж подраться тут будет с кем, ведь вокруг нас одни враги. И банда уличных панков, и наемные убийцы, и даже родственники Гата (не говоря уже об орде всяческих монстров) явно не желают нам добра. Однако любителям наматывать вражеские кишки на палец придется обуздать свой темперамент. Ребята из ACE Team считают, что гейзеры крови в Zeno Clash не нужны: расчлененки, вылетающих из разрубленного черепа мозгов (цитируя разработчиков) «нарезания гениталий на куски» не будет. Это не признак отсутствия жестокости – борьба может быть жестокой и без показательной кастрации, главное – атмосфера.

Ну а в промежутках между драками найдется повод и поговорить о высоком – диалоги также

обещают сделать увлекательными и интригующими. А один из немногих доступных скриншотов позволяет надеяться, что в Zeno Clash появятся транспортные средства, по конструкции похожие на образцы из Half-Life 2.

Но самое главное в игре – сюрреалистический графический стиль. Милейший лопухий толстяк с кубическими складками по всему телу, панковатый носорог, причудливая гусеница домов (тут Босх чувствуется наиболее явно)... Рассмотрите скриншоты! Разработчики вкладывают всю душу в дизайн архитектуры и персонажей, причем стремятся сделать их поразнообразнее – каждому чудовищу нарисуют собственную зверскую морду. «Это для того, чтобы игрок не чувствовал, будто борется с одним и тем же негодя-

ем снова и снова», – поясняют авторы. Сейчас готово всего около двадцати пяти персонажей (как врагов, так и мирных жителей), но до релиза еще далеко, и эта цифра вырастет многократно. О технологиях скажем кратко – игра использует вечно молодой движок Source.

Разработчики Zeno Clash напоминают живописца-экспериментатора, не боящегося испортить холст смелыми мазками. И пока другие раздумывают, как сделать правильно, и осторожничают, эти ребята, вдохновляясь гениальным наследием Босха, просто творят.

P.S. Zeno Clash планируют распространять по привычной уже сериальной системе, и первый эпизод можно будет пройти за несколько часов.

«Но главное в игре – сюрреалистический стиль»

Паспорт

Жанр first person shooter

Разработчики ACE Team

Издатель нет данных

Дата выхода 2008

Web-сайт www.aceteam.cl/zenoclash

О разработке

ACE Team

Игры нет

Web-сайт www.aceteam.cl

Независимая чилийская компания с офисом в городе Сантьяго. Zeno Clash – ее первый полноценный проект, но опыт работы у сотрудников ACE Team все же имеется: они участвовали в создании игр для Xbox Live! Arcade и занимались изготовлением модов.

О Dark Messiah of Might & Magic

➔ В обоих этих проектах на базе Source сделан акцент на ближний бой. Насколько данные игры похожи? Отвечает Карлос Бордо (Carlos Bordeu), PR-менеджер ACE Team: «Они не слишком похожи. Фундамент Dark Messiah – бои с оружием, а в нашем проекте важнее рукопашная. Тут будут молотки и всякое интересное оружие, но оно используется лишь для незначительной части сражений. Zeno Clash – в большей степени fighting. Например, вы можете схватить противника и колотить его головой о свое колено и т. п. Вообще я уверен, что наше творение людям покажется сильно отличающимся от других игр».

ОБ ИСТОЧНИКАХ ВДОХНОВЕНИЯ

Мы вдохновлялись ролевыми книгами-играми для одиночного прохождения, написанными еще в 80-х годах прошлого века, в частности серией Sorcery Стива Джексона (Steve Jackson) с великолепными иллюстрациями Джона Бланша (John Blanche). Ну а в плане графики ориентиром для нас, бесспорно, служат творения Иеронима Босха.

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

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



Где оформить подписку?

- 1 Через наше издательство на Web-сайте:
www.itcpublishing.com/podpiska
- 2 Через наше издательство, заказав счет на подписку по телефону или e-mail
- 3 В любом отделении связи по «Каталогу изданий Украины»
- 4 Через специализированные службы курьерской доставки:
www.itcpublishing.com/dostavka



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



Или через систему интернет-платежей
Webmoney

www.itcpublishing.com/podpiska

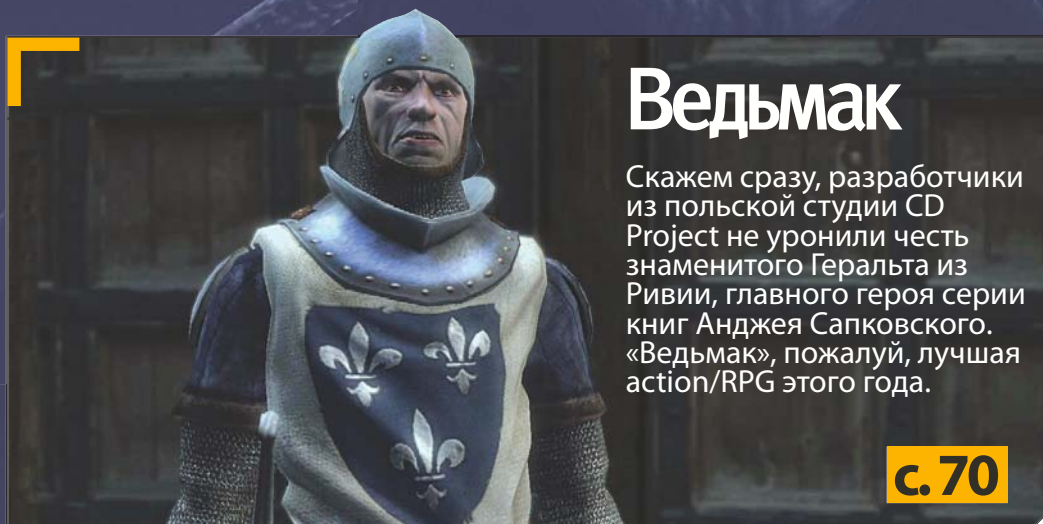
ФОРУМЫ

конкурсы

GAMEPLAY.COM.UA

Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны



Ведьмак

Скажем сразу, разработчики из польской студии CD Project не уронили честь знаменитого Геральта из Ривии, главного героя серии книг Анджея Сапковского. «Ведьмак», пожалуй, лучшая action/RPG этого года.

с. 70



Project Gotham Racing 4

Каждая последующая серия Project Gotham Racing – интереснее и красивее, чем предыдущая. Четвертая часть сериала – лучшее тому подтверждение. Внушительный автопарк, приятное управление, отличный саундтрек. А какая здесь графика! Видели бы вы, насколько прекрасен Санкт-Петербург во время грозы.

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.



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 Ведьмак
- 74 Project Gotham Racing 4
- 78 Blue Dragon
- 80 Company of Heroes: Opposing Fronts
- 82 SEGA Rally
- 84 Half-Life 2: Episode Two
- 86 Portal
- 87 Приключения храброго солдата Швейка
- 88 Enemy Territory: Quake Wars
- 90 Clive Barker's Jericho
- 92 Conan
- 94 The Settlers: Rise of an Empire
- 96 Корсары 3: Сундук мертвеца
- 98 Jackass: The Game
- 99 Spider-Man: Friend or Foe
- 100 MySims
- 102 Growlanser: Heritage of War
- 103 Freshly-Picked: Tingle's Rosy Rupeeland
- 104 .hack//G.U. Vol.3: Redemption
- 105 Dementium: The Ward
- 106 Final Fantasy Tactics: The War of The Lions
- 107 Cake Mania
- 107 Happy Cooking
- 108 Rune Factory: A Fantasy Harvest Moon

Clive Barker's Jericho



с. 90

Ведьмак

Анна Зинченко



ВЫБОР РЕДАКЦИИ



Gameplay



Есть золото в Серых горах

Вы не поверите, но они это сделали! Поляки умудрились сваять не просто очень качественную, красивую и интересную action/RPG, им удалось передать в ней букву и, главное, дух всенародно любимых романов Анджея Сапковского. За небольшим исключением: Геральт из Ривии женщин, конечно, любил, но не так много и не так часто.



Ты сам подсказал. Он шел за мной, а ты ему доверял. Глупо было бы не использовать случай.



Скажу сразу, первоисточник я помню и помню хорошо, и в принципе при желании могла бы понудить, но не буду. Да, Трис Меригольд щеголяет декольте до пупа, да, у Геральта незнамо откуда появился, казалось бы, навсегда утраченный медальон, да, принцессе Адде во вступительном ролике никак не шесть лет, ну и что с того? Уверена, идеально подогнать сюжет игры под события книг нельзя, и разработчики сделали все возможное, чтобы история пришлась по душе и тем, кто знаком с оригиналом, и тем, кто о краснотюдах слышит впервые. Кстати, если вы по какой-то причине не читали цикл романов о знаменитом ведьмаке, непременно прочтите. Оно того стоит.

Итак, с памятного дня в Ривии, когда лодка, управляемая твердой рукой Цириллы Фионы Элен Рианнон, увезла ведьмака Геральта и чародейку Йеннифер на Авалон, прошло несколько лет. Заключен Цинтрийский мир, королевства постепенно приходят в себя после войны и суровой эпидемии чумы, прозванной в народе Бичом Катрионы, по лесам шляются недобитые организованные бандформирования белок, люди косо смотрят на нелюдей, короли и чародейки плетут интриги, коровы доятся, бабы рожают, в общем, все идет своим чередом. И тут приехал ревизор.

Геральта, демонстрирующего классические признаки амнезии (ничего не помнит, никого не узнает), подобрали Весемир, Ламберт и Эскейль и привезли бедола-

Жанр action/RPG**Разработчик** CD Projekt**Издатель** Atari **Издатель в СНГ** «Новый Диск»**Web-сайт** www.thewitcher.com**Возраст** 16+

CD Projekt Польская студия, которая славится своим гостеприимством на выставках. Компания является крупным дистрибьютором и уже более десяти лет радует соотечественников локализованными играми. Направление разработки было открыто в 2002 году, а в 2003 студия взялась за свой первый проект «Ведьмак». **Игры нет Web-сайт** www.cdprojekt.com

Идея Какая отличная книга, и автор свой. А давайте игру забабахаем?

Графика Восхитительно, просто восхитительно

Звук Великолепные мелодии и вполне достойная локализация

Игра Дружно скандируем: «CD Project молодцы!» и играем, играем, играем

4.5/5

Gameplay



Подожди, кикимора, клинок поменяю

гу в Каэр Морхен. В общем, после того как главный герой, депортированный паном Сапковским на Остров яблок, воскрес из мертвых, на все прочие несоответствия сюжетов книги и игры можно закрывать глаза. Геральт жил, жив и будет жить, если вы его, конечно, не угробите. А это, доложу я вам, тяжело – разработчики предусмотрительно сделали три режима прохождения (простой, нормальный и сложный). Так вот, на самом начальном уровне сложности новое путешествие ведьмака сравнимо с приятной прогулкой по улицам Новиграда с заходом в известнейший бордель «Пассифлора».

Игра несказанно радует тем, что она не перегружена ненужными фичами, однако при всей видимой простоте иногда заставляет попо-

теть. Ролевая система своя, она проста, понятна и очень логична. Для возврата знаменитого Белого Волка к былой кондиции нам предстоит совершенствоваться в магии и владении серебряным и стальным клинками, а также наращивать силу, ловкость, интеллект и выносливость. Для каждой ветви развития предусмотрены бронзовый, серебряный и золотой этапы. Причем, что интересно, вначале мы можем взять только бронзовые навыки, ко второму акту истории получим первый серебряный, а уже на старших уровнях – золотой. Путь мага я сразу сочла нецелесообразным: волшебник из Геральта,

«Игра несказанно радует тем, что она не перегружена ненужными фичами»

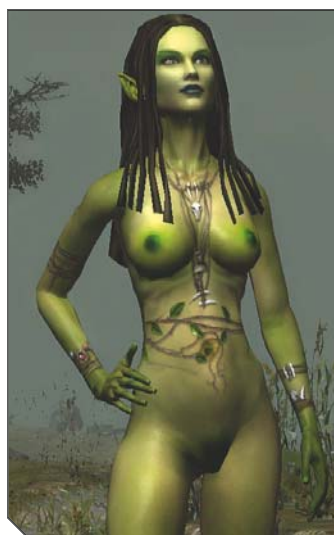
что жрица Мелитэле из краснолюда. Ведьмачий выбор – клинки: стальной против людей, серебряный (вам будет интересно узнать, кому принадлежал раньше этот меч) против монстров.

Низкий поклон и чарку доброго махакамского самогона разработчики заслужили за боевую систему. Признаюсь, поначалу она кажется непривычной, зато потом улавливаешь ритм поединка и просто получаешь удовольствие. Самое главное здесь, запомнить: бодрое кликанье мышкой а-ля Diablo – прямой путь в могилу. Вместо этого нужно внимательно следить за курсором и нажимать левую кноп-





→ ку мышки, только когда тот примет форму пылающего клинка. Вот и вся хитрость. Разделявая местных гулей, альгулей, фледеров, эхинопсов и куролисков, я, наверное, со стороны выглядела, аки красна девица, созерцающая в окошко улицу родной деревни. Помните, классическая картина: левой рукой подпираем подбородок, глаза мечтательные, улыбка умильная. А в это время на экране Геральт, повинаясь точным движениям моей правой руки, укладывает утопцев в аккуратные штабеля. Лепота. Можно даже печенье трескать в процессе, проверено, не мешает. Однако периодически мы



с героем попадали в передеряги, когда приходилось и понервничать, и покуриться юлой, уходя от ударов особо злобной твари или большой толпы противников, и эликсирами потравиться. А уж о боссах и говорить не буду, без *save/load* здесь не обойтись.

Итак, Геральт из Ривии воскрешает из мертвых и по доброй традиции оказывается по уши в политике, монстрах и бабах. Наш главный квест, он потому и главный: не выполняя его, мы из одной главы в другую ну никак не переползем, а поскольку героя никто не подгоняет, можно наслаждаться пребыванием в мире живых. В первую очередь стоит позаботиться о хлебе насущном, хотя, если честно, еда для адекватного функционирования ведьмачьего организма не так актуальна, как книги и крепкие спиртные напитки (ничего крамольного, они служат основой для эликсиров). А деньги в Вызиме и ее предместьях поначалу зарабатываются туго. Наш основной источник дохода – награды за убийство того или иного монстра, а чаще нескольких. Причем расценочки, доложу я вам, еще те. Вот смотрите: за убийство

трех гулей (которых поначалу уничтожить не так просто) нам платят 200 темерских оренгов, а проститутка в Храмовом квартале за полчаса покувыркаться просит 120 (и это со скидкой!). О ценах на услуги девочек из «Дома ночи» вообще промолчу. Наверное, тогда я и поняла: чем-то Геральт в жизни не тем занимается. Особенно если учесть, какое воздействие оказывает его милый, покрытый шрамами лик на местных дам, причем все равно, пейзаж это или принцесса. Кстати, именно амурные дела затянутого в кожу и очень опасного блондина стали причиной рейтинга «16+». Лицам, не достигшим столь замечательного возраста, следующий абзац рекомендуем не читать.

Что Геральт нравился женщинам, мы уже в курсе, но за пять глав игры (плюс пролог и эпилог) он успел роскошно удовлетворить больше дамозелей, чем за все книги романа. Охочие до постельных утех бабенки подкатывают к ведьмаку с завидной регулярностью. А хитрые разработчики буквально толкают нас в объятия местных красавиц (девки здесь все как на подбор крутобедры и крутогру-

ды), за каждую выдавая милую картинку любушки в весьма фривольном наряде. Более того, в разделе *Персонажи* мы можем эту картинку посмотреть, нужно только кликнуть на сердечко под портретом героини. И что интересно, чем дальше по сюжету, тем более расплывчатые требования нам выдвигают мамзели и мадам. Они уже не просят, например, бутылку вина или букет тюльпанов, а желают получить какую-то часть тела монстра. Причем ты умом понимаешь: это вполне определенная часть тела вполне конкретного монстра и просто зубами фледера или трахеей кикиморы тут не отделаешься. А уж всю подлость фразы «Принеси мне колечко» я постигла, когда принесла и предложила девушке видов шесть колечек. Не подошли. Ну там еще у торговцев пара вариантов осталась, методом антинаучного тыка разберемся. В общем, тяга к прекрасному полу, а точнее – желание собрать все картинки, вынуждает нас приложить немало усилий.

Однако кошелек при этом почти не страдает (даже проститутки готовы согласиться на флакончик духов или драгоценный камень), а вот тяга к знаниям ощутимо истощает запасы наличных. Ведь все благополучно забытые сведения о разнообразных реликтах эпохи Сопряжения Сфер мы черпаем именно из книг. Сведения эти необходимы,

«Итак, Геральт из Ривии
воскресает из мертвых»



КІЇВ

ДОНЕЦЬК

ЛЬВІВ

ДНІПРО*

ХАРКІВ

ОДЕСА

1

Зареєструйся на сайті та розмісти фото/відео/макет для дизайну ноутбуку у відповідному розділі.

2

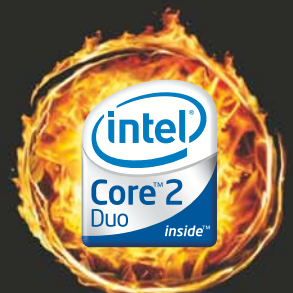
Організуй активну підтримку свого витвору серед друзів. Їх голос на сайті — твій шанс отримати один з 13 ПК.

3

6 ПК отримають учасники, фото/відео яких будуть визнані кращими за підсумками голосування. 6 міст - 6 переможців. 1 ПК отримає учасник, чий макет для дизайну ноутбуку буде кращим за результатами голосування.

4

Учасники, роботи яких будуть визнані кращими на думку компетентного журі, також отримають ПК.



«Проект настолько красив и интересен, отличается такой стабильностью, что даже не верится»

потому что без соответствующей записи в бестиарии мы не можем выполнить контракт на данного монстра. В результате получается замкнутый круг: мы зарабатываем деньги, убивая одну мерзопакость, чтобы купить книги о другой мерзопакости, а потом успокоить ее и получить вознаграждение.

Кстати, дизайн монстров и краснотелов (кроме Ярпена Зиргина), наверное, единственный минус игры. Твари рыкающие, кусающие, плюющиеся кислотой и прочая гадость здесь какие-то нестрашные, что ли, те же утопцы выглядят очень уж жалобно, иногда даже не хочется их убивать. Врезать по лицу эльфу-скотоелю или рыцарю ордена Пылающей Розы (ранее орден Белой Розы) куда приятнее, хотя тут может сыграть роль чисто эмоциональный фактор, отношения и с теми и с другими не задались давно. В остальном же картинка более чем достойная (ну ладно, над моделями проституток могли бы еще поработать), а игра доставляет удовольствие даже на средних настройках. Травка зеленеет, смена дня и ночи выполнена отменно, пейзаж предместий Вызимы на закате чудо как хорош. А

еще очень атмосферно смотрятся стайки летучих мышей, вылетающие навстречу герою из коридоров пещер или склепов. Анимация же размахивающего мечем Геральта достойна высших похвал, сразу видно — ведьмак за работой.

Но вернемся к главной теме — к деньгам. Добывать их можно, не только сдавая местным таксидермистам бранные останки чудовищ, обшаривая по традиции заядлых ролевиков все сундуки, шкафчики, бочки и т. д. или продавая всякий вкусный лут, но и разукрашивая морды (лицами это назвать тяжело) охочим почесать кулаки, играя в гвинт (здесь он почему-то назван покером) и надираясь в стельку. Такими вот мини-забавами разработчики решили разнообразить наши с Геральтом будни, заполненные убийствами, разговорами, политикой и промискуитетом. Кстати, вы знали, что у ведьмаков иммунитет ко всевозможным болезням, включая недуги Венеры?

Компани «Новый Диск» хочется сказать спасибо за то, что она, очевидно, сумела договориться с издательской группой АСТ. Перевод игры сделан максимально близко к книге: те же имена, те же названия

и даже некоторые тексты взяты прямо из литературного источника, например история Лары Доррен или отрывок из знаменитого труда «Монструм, или Ведьмака описание». Это позволяет ценителям творчества Анджея Сапковского быстро втянуться в игру и в полной мере наслаждаться цитатами, отсылками и упоминанием любимых героев (Эмиель Регис — наше безоговорочное все). Озвучка мне, не проводившей бессонных ночей, фантазируя, какой же голос будет у знаменитого ведьмака, грозы чудовищ и чародей, кажется вполне достойной.

А еще «Ведьмак» не глючит и не вылетает, хотя единственное лекарство от чересчур долгих загрузок — два гигабайта оперативной памяти. Проект настолько красив и интересен, отличается такой стабильностью, что даже не верится. Ведь для CD Project это первая игра, и она получилась просто великолепной.

P.S. Дорогие читатели, хотелось бы напомнить вам, что в нашем совсем не фэнтезийном мире алкоголь, азартные игры и беспорядочные половые связи до добра не доведут.

Project Gotham Racing 4

«Трассы в Project Gotham Racing 4
чудо как хороши»



Финальный аккорд от Bizarre

Для Bizarre Creations, на протяжении шести лет трижды радовавшей нас новыми играми из цикла Project Gotham Racing, четвертая часть автосимулятора станет, скорее всего, последней – теперь студия принадлежит Activision, у которой нет прав на данный бренд. Не уронили ли авторы напоследок честь серии?



➔ С первого взгляда сложно оценить всю работу по улучшению графики, проделанную программистами Bizarre Creations. Традиционно для PGR трассы выглядят замечательно, машины радуют запредельным числом полигонов и достоверными отражениями на блестящих крыльях, а высокий уровень сглаживания начисто уничтожает «лесенки» (пламенный привет Forza Motorsport 2). Но есть и новшества: недаром разработчики травили нам душу предрелизными роликами и обещали велико-

лепно реализованные погодные эффекты, именно они – главный предмет гордости авторов. Рекламные видео не приукрашали действительность, что в наше время редкое явление. Небольшой дождик или ливень с грозой, снег, гололед и туман преображают игру, заставляя ее сиять новыми красками. В непогоду струи дождя яростно хлещут по камере, от кузова отскакивают брызги воды, по лобовому стеклу стекают маленькие ручейки, а на дороге образуются лужи, которые эффектно взрываются под

Жанр гонки**Разработчик** Bizarre Creations**Издатель** Microsoft**Web-сайт** www.bizarrecreations.com/games/pgr4**Возраст** 3+

Bizarre Creations Компания, последние 12 лет занимающаяся преимущественно гонками, в 2007 г. была куплена Activision. Вероятнее всего, приоритеты Bizarre от этого не изменятся, и студия продолжит выпускать отличные автосимуляторы. **Игры** циклы Geometry Wars, Project Gotham Racing и др.

Web-сайт www.bizarrecreations.com

Идея Сделать качественное продолжение – это уже хорошо
Графика Динамическая смена погоды, великолепные модели машин, красивые уровни

Звук Музыка на любой вкус – и поклонники Моцарта, и посетители ночных клубов останутся довольны
Игра Достойный представитель серии

4/5

Gameplay



Врешь, не уйдешь!

Сейчас этот лупоглазый
 малыш покажет класс



колесами проносящихся по ним болидов.

Причем погода в Project Gotham Racing 4 сделана не только для улады глаз игрока, она также непосредственно влияет на ситуацию на дороге. На мокрой или заснеженной трассе машина уходит в занос намного легче обычно, так что необходимо уделять повышенное внимание правильной работе с газом и тормозом и не делать резких движений, иначе «поцелуй» с бетонным ограждением неминуем. Ну а участки со льдом следует вообще объезжать

«Небольшой дождик или ливень с грозой, снег и туман преобразают игру»

десятой дорогой, поскольку в условиях гололеда автомобиль на большой скорости становится практически неуправляемым.

Кстати, еще одна вероятная причина аварии – рассеянность водителя, который может засмотреться на окружающие его красоты. Мы уже говорили, что трассы в Project Gotham Racing 4 чудо как хороши, причем не только в техническом

плане. Узенькие улочки Квебека, неоновые проспекты Лас-Вегаса, скверы Лондона и дворцы Санкт-Петербурга выполнены на «отлично». Не исключено, что, увидев в первый раз впечатляющие пейзажи, вы приметесь просто любоваться ими, забыв и про приз, и про соперников.

Как вы уже заметили, в игре снова представлены наши северные

соседи: в Project Gotham Racing 2 в списке доступных городов была Москва, теперь же в нашем распоряжении дороги Санкт-Петербурга. Более того, поскольку авторы выполнили перевод Project Gotham Racing 4 на языки всех стран, в которых проходят соревнования, то в меню присутствуют не только «экзотические» японский и китайский, но даже и русский. Причем

«PGR 4 можно рекомендовать широкому кругу любителей гоночных игр»



→ качество русификации довольно высокое, явную клюкву можно найти разве что на рекламных щитах и вывесках с абсурдными слоганами – не иначе шуточки российских переводчиков.

Саундтрек, опять же традиционно для серии, очень хорош – в игре представлено больше полсотни композиций восьми различных направлений как от проверенных времен классиков, так и от молодых и только завоевывающих популярность исполнителей. При желании нелюбимые жанры или отдельные песни можно исключить из списка воспроизведения.

Режим карьеры, хоть и отличается от такового в Project Gotham Racing 3, оформлен до ужаса банально: мы начинаем сезон в самом низу всемирной рейтинговой таблицы гонщиков и движемся к пьедесталу лидера,

зарабатывая очки во всяческих чемпионатах. К счастью, задания далеко не скучны и, насколько то позволяют жанр, разнообразны; пусть даже большинство миссий пришли в игру из третьей части, хуже они от этого не стали. Интересно, что после пересечения финишной черты переиграть заезд нельзя, результат сохраняется автоматически. По всей видимости, это сделано для придания реалистичности сезонной структуре карьеры. Не получили кубка в этом году? Попробуйте в следующем. Однако в итоге данный факт вызывает лишь раздражение: никто ведь не мешает при явном отставании просто перезапустить гонку, но стоит увлечься и финишировать вторым (особенно это актуально, когда машины идут «фара в фара») – все, ждем вас через год. Нелогично и непоследовательно.

Денежная система из предыдущего эпизода была упразднена за ненужностью, теперь роль валюты исполняют kudos, выдаваемые за аккуратное вождение, заносы и трюки. Потратить заработанные кровью, потом и бензином очки можно как на новые транспортные средства, трассы и многопользовательские режимы, так и на приятные бонусы вроде 3D-фильма для фотографий (для просмотра понадобятся стереоочки вроде тех, которые выдают в кинотеатрах) или набора шлемов для нашего виртуального протеза. От последних, впрочем, никакой пользы, кроме эстетического удовольствия, нет.

Рассматривать гонщика в модных костюмах удобнее всего во время езды на мотоциклах, дебютировавших в Project Gotham Racing 4. Железные кони, разумеется, обладают своей уникальной физической моделью, к которой далеко не сразу получается приспособиться. Управление мотоциклом требует повышенной концентрации внимания, поскольку при столкновениях и падениях теряется слишком много времени для возвращения на трассу – зачастую упущенные секунды оборачиваются потерей нескольких позиций в пелотоне.

Помимо карьеры, есть возможность зарабатывать медали, выполняя дополнительные задания в режиме *Arcade*, а также сорев-

новаться с самим собой и стрелкой секундомера в *Time Attack*. Впрочем, все это лишь незначительный повод отсрочить выход в онлайн, который и является главным блюдом для игроков, уже насладившихся карьерой. Соревноваться в Xbox Live! можно как в одиночных, так и в командных заездах с разнообразными режимами. К уже знакомым добавился новый – *Bulldog*, где в полностью открытом городе без барьеров один гонщик, выбранный «бульдогом», должен преследовать машины соперников, врезаться в них и превращать в таких же «собак». Этакий аналог «салок». PGR TV теперь называется PGR On Demand и позволяет загружать в Live! свои повторы, фотографии и «призраков», отмечающих оптимальный с вашей точки зрения маршрут прохождения трассы.

Project Gotham Racing 4 можно рекомендовать самому широкому кругу любителей гоночных игр. PGR 4 достаточно проста для того, чтобы с первых же минут начать приносить удовольствие, она не требует длительного обучения и в то же время достаточно сложна, чтобы не попасть в один ряд с бездумными аркадами вроде *Burnout* и *Need for Speed*. Разработчики отлично справились со своей задачей: баланс между аркадностью и реалистичностью соблюден замечательно.

«Саундтрек опять же очень хорош»



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

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

Lock On ЧЕРНАЯ АКУЛА

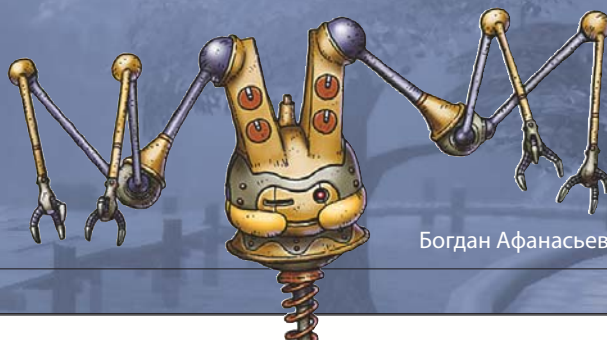
- Безпрецедентна для авіасимуляторів на PC глибина моделювання систем і фізики бойового російського вертольота «Ка-50», який оснащений сучасними бойовими засобами пошуку і поразки малорозмірних броньованих цілей, навігаційним устаткуванням і засобами позначення цілей.
- Інтерактивна, повністю тривимірна 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».



Фирма "1С"

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

Blue Dragon



Богдан Афанасьев



Ну, кто еще хочет пошутить про голубых?



Не ори на меня, истеричка!

Первое пришествие

Данный проект должен был стать тем самым голубым паровозиком, который вывез бы волшебные коробочки от Microsoft в страну самураев. Частично это удалось – в Японии Blue Dragon продалась лучше, чем любая другая игра для Xbox 360. Но увы, лучше – не значит хорошо...

➔ Несмотря на присутствие волшебного слова «дракон» в названии и вполне узнаваемый дизайн, данная игра никак не связана с серией Dragon Quest. Дракон – не запатентованная торговая марка, так что даже если главным дизайнером Blue Dragon и стал тот самый Акира Торияма, которому традиционно везет на драконов (Dragon Ball, Dragon Quest, вот и Blue Dragon подоспел), – это еще не показатель. Сценарий игры про синего дракона ничего общего не имеет с историей мира синих слизняков.

Да и вообще, сюжет Blue Dragon не блещет оригинальностью: неожиданных поворотов и шокирующих признаний вы тут не найдете.

Зато проработан сценарий очень тщательно – это такое настоящее добротное jRPG-фэнтези, которое держит нас в напряжении пусть не слишком сильным, однако достаточном, чтобы не бросить игру. Но, конечно, проходить Blue Dragon заново вряд ли кто решится, особенно с учетом ее немалой продолжительности. Героизма здесь более чем достаточно, однако нет столь любимого многими копания в темном прошлом подопечных и прочих этических парабол: злодей выглядит злодеем некуда, у положительных персонажей, похоже, уже про-

биваются крылышки – здравствуй, пафосные jRPG начала 90-х.

Впрочем, на самом деле у тех владельцев Xbox 360, которые увлекаются jRPG, выбор пока, мягко говоря, невелик. Вот разве что свежелокализованная

Eternal Sonata от tri-Crescendo да грядущая Lost Odyssey от той же Mistwalker... Однако сам факт, что попытки наладить производство игр подобного жанра на консоли от Microsoft предпринимаются, вселяет оптимизм.

Завязка почти классическая: protagonista по имени Shu вместе с другом Jiro и подружкой Kluge отправляются на охоту за подземной акулой, погубившей родителей Kluge, а затем и разрушившей родную деревушку героев. В результате погони вся

веселая компания попадает прямиком к Главному Злодею, победить которого подростки пока не в силах. Однако они получают неплохой бонус: их тени превращаются в гигантских мифических животных (почему-то окрашенных в синий цвет) – дракона, феникса и минотавра. Вот теперь можно смело путешествовать, попутно ввязываясь в многочисленные драки.

Боевка в Blue Dragon классическая, пошаговая. Ничего экстраординарного здесь не предлагается, да и противники не отличаются особым разнообразием (лишь на боссах отдыхает глаз), что, кстати, тоже типично для классических jRPG. Путешествие происходит в полностью трехмерном окружении, и мы в абсолютном соответствии с традициями поочередно перемещаемся из городов в dungeon и обратно. Облегчить нам путь призваны карта мира и



«Игра вышла чересчур классической»

Жанр JRPG

Разработчик Mistwalker

Издатель Microsoft Game Studios

Web-сайт www.mistwalker.info

Возраст 12+

Mistwalker

Студия-разработчик, возглавляемая отцом Final Fantasy Хиронобу Сакагучи, была образована в 2004 году при поддержке Microsoft. Потому неудивительно, что дебютный проект Mistwalker оказался эксклюзивом для Xbox 360.

Игры нет Web-сайт www.mistwalker.info

Идея JRPG на Xbox 360

Графика Достойная похвалы умеренность

Звук Озвучка и эффекты отличные, а вот музыка немного подкачала

Игра Очень хороша, но могла быть и лучше

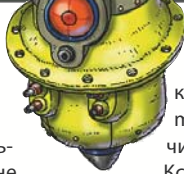
4/5

Gameplay

Желтолицый узкоглазый персонаж? Это действительно новаторская фишка



мини-карта dungeon, но за их эргономику авторам можно безо всякого снисхождения поставить «неуд» – пользоваться картами крайне неудобно. Никаких случайных боев нет – все враги обозначены на карте, и геймер волен выбирать, сражаться с противником или обойти его стороной. Порадовала замечательная фишка, благодаря которой можно биться сразу с несколькими группами монстров – это не только увеличивает скорость прохождения, но и позволяет быстрее прокачать членов команды. И если в самом начале путешествия драки кажутся очень легкими, то ближе к середине игры их сложность значительно возрастает, потому советуем сразу потратить пару лишних часов на прокачку, чтобы затем не пришлось многократно возвращаться к местам обитания не слишком сильных монстров или десятки раз загружать сохранения после неудачных битв. А вот встроенный



в боевку тренажер для большого пальца правой руки под кодовым названием charge meter нас смутит, хотя Сакагучи, конечно, виднее.

Кстати, об RPG-системе: герои тут отличаются по классу, притом по достижении очередного уровня их можно будет обучать новым умениям. Внимание, число доступных слотов ограничено! Интересно, что выбранный для персонажа (а вернее, для его тени) класс разрешается менять в любое время за исключением боев. Правда, опыт набирается только в том классе, который активен на данный момент. Подобная схема дает нам гигантское количество вариантов прокачки, хотя, как обычно, эффективных из них всего с десяток.

Графика демонстрирует широкие возможности консольного железа и одновременно хороший вкус авторов: большое количество next-gen-фишек налицо, но без излишеств. Из минусов – частота кадров иногда заметно падает. И

еще, к сожалению, сюжетные вставки непонятно почему выполнены в виде видеороликов, из-за чего игра занимает целых два DVD.

К звуковым эффектам и озвучке претензий нет. Сделано все качественно и с любовью. Может, кому-то не понравятся голоса некоторых персонажей – но это вопрос вкуса. А вот музыка... Сразу и не скажешь, что сам гранд Уэмацу приложил руку: мелодии явно пришли из восьмидесятилетнего прошлого, поверхностные и незапоминающиеся. Не ожидали такого от создателя шедевальных композиций для серии Final Fantasy. Локализация же сделана на «отлично» – перевод адекватный, а актеры озвучки не переигрывают, как это часто случается. Но больше всего радует возможность включить оригинальную японскую дорожку и наслаждаться игрой в первоначальном виде.

Вообще когда пройдешь Blue Dragon полностью, не жалеешь о 30–40 потраченных часах, но автор данной статьи сильно сомневает-

ся, что все поклонники жанра одолеют невероятно затянутый первый диск – основное веселье начинается только со второго.

Результат первой попытки сделать JRPG на Xbox 360 оказался хорошим, но не отличным. Игра вышла чересчур классической, нарочито традиционной. Может, Сакагучи побоялся вводить что-либо новое и рисковать, используя необкатанные приемы, а может, просто ждал от этого проекта слишком много...



Company of Heroes: Opposing Fronts

Андрей Грабельников



Война. Вид сверху

В то время как мастера стратегического жанра пребывают в творческом поиске, придумывая оправдания для жирных числительных в названиях (вроде новой расы инопланетного происхождения), компания Relic без лишней шумихи выпускает stand-alone-дополнение к лучшей RTS прошлого года.

→ Оно, если подумать, и правильно. Пролетел год, а полноправных конкурентов у Company of Heroes так и не появилось. Вышла, конечно, замечательная World in Conflict, которая воспринимается настолько серьезно, что в процессе игры постоянно приходится напоминать себе – это не взаправду. Фанаты на тематических форумах ведут длинные содержательные дискуссии в стиле «Неправда, профессор, все не так было», обсуждают время поворота башни у танка «тигр» и поднимают другие не менее важные темы. Это, по-моему, уже чересчур. Company of Heroes мне как-то ближе.

Запустив Opposing Fronts, совсем почему-то не замечаешь таких обязательных для любого приличного дополнения вещей, как полупрозрачный дым и динамическая

смена погоды. Все это, понятное дело, в OF присутствует, только отходит не на второй даже, а на третий уже план. Вообще сам процесс игры на удивление плавный. Отбив за несколько дней руины французского города Кан, обнаруживаешь, что успел пройти немецкую кампанию, а потом, оказыва-

нами. А уж какого цвета у солдатиков мундиры – не суть важно. Единственное существенное отличие Company of Heroes от расставленных на полу оловянных армий – в первом случае сражения выглядят гораздо красивее. Кроме того, все обустроено таким образом, что нас не покидает ощущение,

«Пролетел год, а полноправных конкурентов у Company of Heroes так и не появилось»

ется, еще и руководил объединенными вооруженными силами Великобритании и Канады. Дело в том, что, как и оригинал, OF – единственная на Земле адекватная замена игре «в солдатики», любимой (и нам не стыдно в этом признаться) даже взрослыми мужчи-

нами, будто мы придумываем очень хитрые тактические ходы и вообще проявляем военную смекалку.

Касаясь материй более приземленных, стоит отметить, что в Opposing Fronts представлены отнюдь не американские десантники, которые отдувались за всех

год назад. Честь фатерланда отстаивает 12 SS Elite Panzer Division. Эта элитная бронетанковая дивизия ведет военные действия таким манером, что у игрока возникает стыдное ощущение легкого восторга и даже превосходства, которое, наверное, неимоверным усилием воли приходилось подавлять затянутым в черные кители актерам фильма «Семнадцать мгновений весны». Мы чувствуем себя высшей расой! Начинаем миссию хищной атакой на «пантерах», а спустя несколько минут ковыряемся в обломках уровня, приговаривая: «Да точно, где-то здесь была вражеская база». Сложнее становится, когда сюжет загоняет немцев в глухую оборону – возникает прямо-таки внутриличностный конфликт. Приходится много думать о естественных укрытиях и отчаянно маневрировать. Единственным подспорьем в такой ситуации станут инженерные части люфтваффе – конечно, если адекватно развита соответствующая ветка спецвозможностей. В одном из заданий командование доверяет нам «тигр». В оставшиеся до успешного завершения миссии несколько минут мы снова вживаемся в роль разгневанного небожителя из скандинавского эпоса.

Творческий тандем Великобритании и Канады ничего существенного адской машине разрушения противопоставить, кажется, не может. Союзники носят на голове смешные тапки, восхищаются матерятся, а вместо баз у них какие-то передвижные вагончики, подозрительно напоминающие лотки с шаурмой. Чуть позже выясняется, что англичане могут пересидеть, огрызаясь, любую атаку в специальных окопах, а пушка Howitzer «покрывает» большую часть карты. Есть еще ее аналог на колесиках – называется Priest. Страшное дело! Произведя несколько таких единиц и правильно организовав оборону, спокойно отправляйтесь варить кофе, не беспокоясь больше о защите своих позиций. А вот что-

Жанр стратегия реального времени**Разработчик** Relic **Издатель** THQ**Издатель в Украине** «Фабрика Игр» **Локализатор** «Бука»**Web-сайт** www.companyofheroesgame.com**Возраст** 18+**Relic**

Канадская студия Relic была основана в 1997 году в Ванкувере. Сегодня эта компания является главной надеждой всех поклонников жанра RTS.

Игры дилогия Homeworld, Impossible Creatures плюс аддон, The Outfit, серии Company of Heroes, Warhammer 40K **Web-сайт** www.relic.com**Идея** Продолжение лучшей стратегии прошлого года**Графика** До сих пор выше всяких похвал**Звук** Великолепный**Игра** Качественный и увлекательный аддон

4.5/5

Gameplay



бы совершить вылазку, требуется выполнить множество выверенных манипуляций мышью. Союзникам нужна постоянная поддержка артиллерии плюс своевременное использование специальных возможностей разных юнитов. Если прибавить к этому еще и нешуточный прессинг со стороны танковых дивизий противника, то становится понятно, что более-менее осмысленный микроменеджмент появляется только под конец кампании (другими словами, игра Company of Heroes и ее производные ни при каких обстоятельствах не смогут быть адаптированы под управление с геймпада).

Теперь, когда вам уже все ясно, отправляйтесь-ка в *skirmish* и поупражняйтесь слегка. Буквально через пару лет интенсивных тренировок вам не будет равных в мультиплеерных баталиях, вот тогда и продолжим разговор.

«Мы чувствуем себя высшей расой!»

«В Opposing Fronts представлены отнюдь не американские десантники»



SEGA Rally

Марат Баширов



Быстрый и симпатичный

Многие слегка подзабытые тайтлы сейчас возрождаются на консолях нового поколения, естественно, похорошев и иногда даже поумнев. Осенью 2007 года мы стали свидетелями возвращения SEGA Rally в большой спорт. И кто мог бы сделать это лучше, чем специально созданная студия SEGA Racing?

➔ При первом знакомстве с SEGA Rally игра кажется пришельцем из далеких 90-х. Никаких длинных заставок, никаких заигрываний с меню, никаких комментариев известного гонщика за кадром. Все максимально упрощено. Не радует и ограниченное количество доступных игровых режимов. Если в Colin McRae: DiRT на нас обрушивался целый водопад заездов в различных категориях, то в меню новой аркады от SEGA не много пунктов – карьера, одиночный заезд, гонки на время, мультиплеер и... гараж. Пусть последнее не вселяет в вас преждевременного оптимизма: настраивать или изменять в этой игре практически ничего нельзя. Разрешается выбрать автоматическую/ручную коробку передач, тип шин (непосредственно перед началом состязаний), раскраску автомобиля (для каждой модели предлагается по три заранее подготовленных шаблона; открыть их достаточ-

но просто – необходимо намотать положенное число километров на трассах).

Главный режим – это, разумеется, чемпионат, включающий три крупные категории (Premier, Modified, Masters), от которых зависит выбор доступных машин. Каждая из них в свою очередь делится на лиги для начинающих, профессионалов, экспертов и финалистов. Как только вы определитесь с наиболее интересным для вас видом соревнований и попадете на трассу, сразу становится понятно – SEGA Rally даже с натяжкой нельзя назвать симулятором. Это аркада в чистом виде, как будто ее только что перенесли с автомата, глотающего жетоны. Никаких повреждений, никакой возможности вылететь за пределы трека, окруженного со всех сторон невидимыми преградами, никакого намека на серьезность. Играть в SEGA Rally на new-gen – это как, плюнув на возраст, выскочить на

улицу под летний ливень и самозабвенно бегать по лужам. То есть играть невероятно весело.

SEGA каким-то чудесным образом сумела создать настоящий аркадный шедевр – его хочется запускать не для того, чтобы пройти еще одну ступеньку в длинной карьере или открыть очередной achievement, а чтобы порадоваться собственному мастерству и развлечься. Осознать всю прелесть данного проекта сначала достаточно сложно. Главной проблемой для новичков наверняка станет управление. Сперва кажется, будто, разрабатывая модель поведения машины на трассе, авторы использовали в качестве образца кусок мыла, скользящий по обильно смазанной подсолнечным маслом гладильной доске. В общем, совсем не этого ждешь от крутой спортивной тачки. Понять, как можно контролировать автомобиль, действительно не так уж просто. Однако если вы запомните, что перед поворотами стоит отпускать газ, и научитесь следить не только за соперниками, но и за дорогой, то призовые места будут вам обеспечены.

Машин в SEGA Rally около 30 штук: Subaru Impreza, Ford Focus, Škoda Fabia, VW Golf GTi, Toyota Celica VVTi, Lancia Stratos (1975 года выпуска), фантастический концепт-кар Andorra Racer и

др. Выбор просто огромен! Конечно, изначально доступны отнюдь не все модели, только по мере прохождения карьеры и набора баллов вы будете открывать новые, более мощные раллийные авто. Выглядят машины, особенно срисованные с реальных прототипов, очень симпатично, хотя и не лишены некоторой искусственности, что заметно при приближении камеры.

Впрочем, транспорт – это еще далеко не главное преимущество проекта. Куда большее значение для эволюции SEGA Rally как серии имеют треки. В основном трассы покрыты толстым слоем грязи, песка, снега и лишь изредка радуют участками нормального асфальта. Как и в MotorStorm, поверхность трека деформируется. Машины жадно вгрызаются в грунт, оставляя за собой длинные борозды, сильно влияющие на управление и заставляющие контроллер подрагивать в руках. Кататься по таким поверхностям – одно удовольствие. Грязь летит в разные стороны и липнет к бокам автомобиля (кстати, замедляя его при этом), солнце светит, вода в лужах радостным душем вылетает из-под колес агрессивных противников. Трассы в SEGA Rally очень яркие и немного мультяшные (со слонами, дирижаблями, планерами и мельницами). Они далеки от пасторального спокойствия Colin McRae: DiRT или Rally Trophy, но от буйной игры красок и света не успеваешь устать – три круга пролетают слишком быстро, и это заставляет немедленно отправляться в новое путешествие. Треков здесь не так много (всего 16 штук, причем половина зеркальные), но каждый из них спроектирован настолько умело, что кататься можно практически вечно. Хотя мы бы, конечно, не стали протестовать, если бы SEGA вдруг наладила поставку бесплатного контента через сеть.

К сожалению, об этом разработчики не подумали. Сетевые возможности ограничиваются многопользовательским режимом и

Жанр аркадная гонка

Разработчики SEGA Racing Studio/Bugbear (PSP)

Издатель SEGA **Издатель в Украине** «Софтпром»

Локализатор SoftClub **Web-сайт** www.SEGARally.com

Возраст 3+

SEGA Racing Studio была основана в 2005 году. В нее вошли бывшие сотрудники Rockstar, Rare, Codemasters и Criterion Games, а возглавил ее Гай Уилдей (Guy Wilday), занимавшийся разработкой и продвижением серии Colin McRae Rally. Главная цель компании – создание крутых AAA-гонок. **Игры нет** **Web-сайт** racing.SEGA.co.uk

Идея Вернуть к жизни знаменитую аркаду
Графика Яркая и сочная

Звук Отличная музыка, убедительный рев моторов
Игра Одна из самых веселых игр последнего времени

4.5/5

Gameplay

«SEGA сумела создать настоящий аркадный шедевр»

одиночным заездом на скорость. В последнем случае геймерам предлагается одолеть трассу за минимальное время, а затем выкладывать в сеть записи своих достижений в виде «машинок-призраков». Эти же файлы прохождения можно скачивать и пытаться затем превзойти чужой результат. Что касается мультиплеера, то он представлен как обычным офлайновым *split screen* (естественно, чем больше диагональ экрана, тем красивее картинка), так и онлайн-заездами на шесть человек. Именно здесь положено демонстрировать те трюки, которым вы успели научиться во время длинного чемпионата, и выяснять, кто лучше всех усвоил правила поведения на трассе.

Еще одним приятным сюрпризом стала музыка. Громкий шум из предыдущей игры серии наконец заменили неплохими композициями. Современная реинкарнация SEGA Rally радует слух динамичными треками, достойными лучших шпионских фильмов с погонями.

SEGA Rally можно смело рекомендовать людям с разными жанровыми предпочтениями. Легкость в освоении, яркая солнечная графика, простой и в то же время глубокий геймплей делают игру одной из лучших гонок 2007 года. Кого-то, вероятно, отпугнут упрощенная физика, небольшое количество трасс и не слишком высокая сложность. Однако все это просто мелочи по сравнению с тем удовольствием, которое готова подарить вам динамичная аркада.

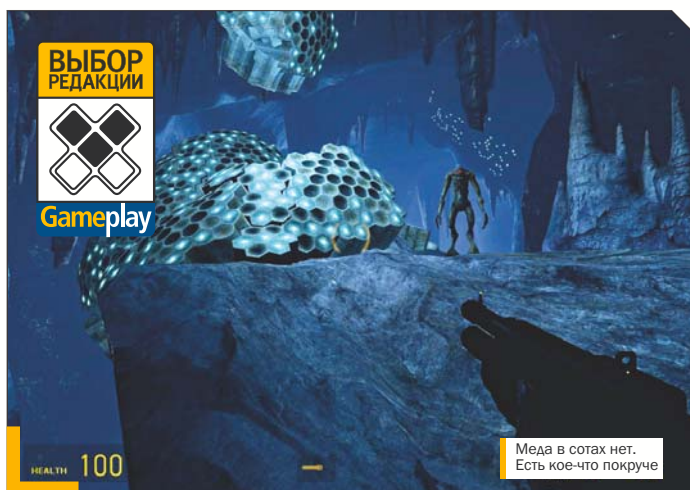


Half-Life 2: Episode Two

Дмитрий Веселов

Продолжение пройденного

Мы ждали второй эпизод долгих полтора года. За полтора года вообще-то можно написать роман (а если русский детективный – даже не один), снять фильм или сделать полноценную игру. А можно потратить это время на то, чтобы отполировать не такой уж большой кусочек игры до блеска.



➔ Если вы еще помните один из рекламных роликов второго эпизода, где Аликс висела над пропастью и просила о помощи, – немедленно забудьте. Катастрофа, которой закончился Episode 1, стала фатальной только для нашего поезда. Когда мы открываем глаза, то видим вокруг покореженное железо, а целая и невредимая Аликс помогает нам выбраться из ловушки измятых вагонов. Вообще история второго эпизода настолько плотно прилегает к сюжету первого, что серии стоит проходить одну за другой, не делая перерыва. Особенно с учетом их крайне малой продолжительности – на два эпизода у вас уйдет не больше времени, чем на всю Half-Life 2.

За те полтора года, что нас здесь не было, мир игры особо не изменился. Индустриальные пейзажи превратились в лесные просторы, а столь памятный объект, как Черная цитадель, взлетел на воздух в финале предыдущей

Однако специалисты из Valve совсем не зря потратили столько времени на повторение пройденного. На конвейере геноцида периодически приходится решать физические загадки и выслушивать перформансы персонажей. «Это уже было», – скажете вы? Но обновленные головоломки сложнее и интереснее, а скопление давно знакомых нам физиономий разнообразят второстепенные эпизодические герои вроде парочки солдат в шахте Победы и упрямого знатока оружия на инструктаже. Кроме того, сами бои срежиссированы гораздо веселее. Как вам возможность отбиться от зомби, пока спину прикрывает снайпер? Или задача на пузе доползти до вражеского дзота и ликвидировать его, прячась за кучами мусора на свалке?

Или вот еще один прием, с помощью которого Valve попыталась раздвинуть границы восприятия. Где-то в середине игры союзники прикрутят на наш

«Специалисты из Valve совсем не зря потратили столько времени на повторение пройденного»

серии. Теперь ее место заняла здоровая дыра в небе, откуда время от времени вырываются энергетические шквалы. Но главный сюжетный мотив остался на своем месте: мы все так же тащим пакет таинственной информации из уничтоженной цитадели, а нас все так же преследует злобная Сноповязалка. Простите, Combine.

Тем, кто знаком хотя бы с одной игрой серии, геймплей покажется привычным и уютным, как домашние тапочки. Episode 2 – линейный сюжетный шутер, а принципы их построения, похоже, не менялись со времен релиза первой Half-Life. Мы движемся от боя к бою, пока вокруг нас плавно меняются антураж, напарники, задания. От войны с муравьиными львами к атаке зомби, от ловушки Combine до истребления страйдеров...

транспорт радар, а тот высветит замаскированные тайники повстанцев вокруг. Каждый из указанных чудо-машинкой секретов – небольшой пазл, и наградой за его решение станут оружие, патроны или дополнительная доза здоровья. Жаль, эта полезная штука недолго пробудет в наших руках.

В отношении графики можно сказать следующее: Source все так же симпатичен и нетребователен, как и три года назад. Визуально второй эпизод мало чем отличается от предыдущего. Пара новых спецэффектов, чуть выше системные требования – дизайнеры Valve по-прежнему способны радовать почитателей, пользуясь технологией не первой свежести. Курс на пастельную, чуть мультяшную картинку, в свое время вы-

Жанр first person shooter
Разработчик Valve
Издатель Valve **Издатель в СНГ** «Бука»
Web-сайт orange.half-life2.com
Возраст 16+

Valve Американская студия, организованная в 1996-м бывшими программистами Microsoft, делает на удивление стабильный софт. На основе которого, кстати, создает на удивление увлекательные игры.
Игры серии Half-Life, Counter-Strike, Team Fortress
Web-сайт www.valvesoftware.com

Идея Империя наносит ответный удар. Версия Valve
Графика Неспешно эволюционирующий Source

Звук Музыкальное оформление не радует, но звук по-прежнему на высоте **Игра** Вагончик американских горок остановился на пике. Мы покинули его на полтора года и снова зашли. Поехали!

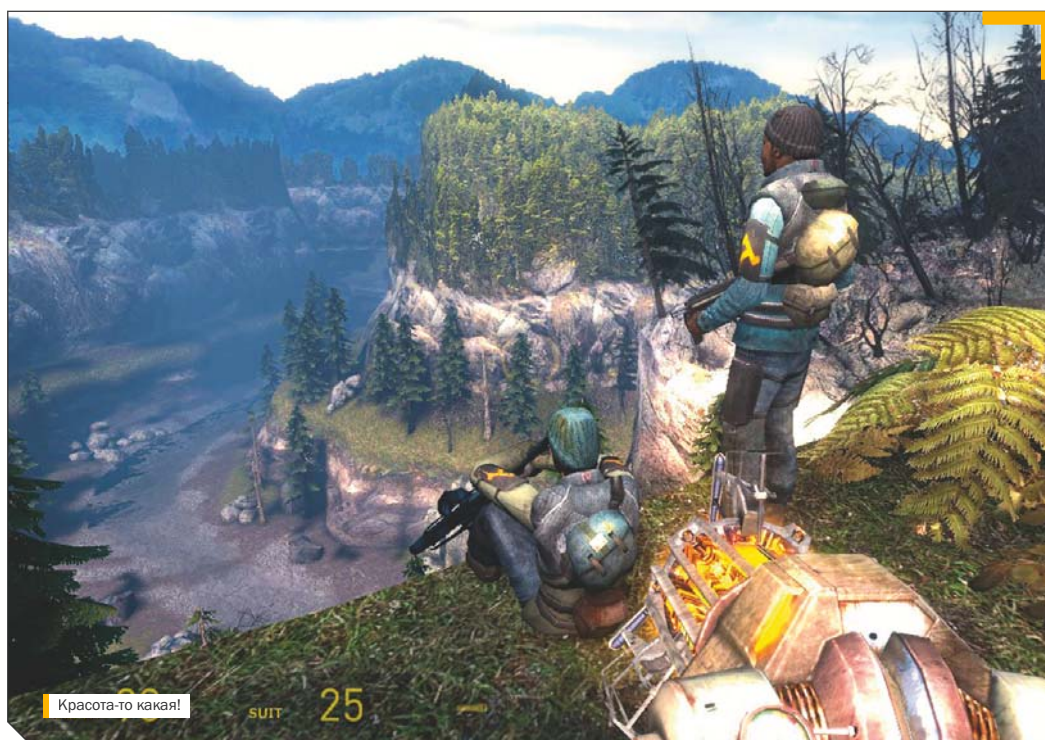
4.5/5

Gameplay

бранный командой, сегодня оправдывает все затраты: игра замечательно выглядит, по сути не меняясь.

Работа со звуком впечатляет. Когда сюжет заносит нас в логово муравьиных львов или заставляет прыгать по токсичной грязи, требуемое по замыслу отвращение по большей части вызывает именно звук. Сочное чавканье личинок под ногами вы запомните надолго. К сожалению, этого не скажешь о музыке второго эпизода. Все так же кто-то периодически включает за кадром бодрую электронику, но композиции уступают своим предшественникам. Вряд ли вы захотите записать хоть одну из них на свой плеер.

Как и раньше, авторы считают, что игрок не войдет в курс дела, если рядом не будет экскурсовода, а лучше нескольких. Кандидатов полно. Периодически статисты подключаются к нашему джихаду и начинают поливать комплиментами, будто из брандспойта. Особенно зажигает Аликс – она преследует нас, словно навязчиво добрая нянечка в ясельной группе, и всячески старается поднять нашу самооценку. Убил здорового муравьиного льва? Молодец, Гордон. Достал аптечку? О, какая ты прелесть! Нашел секрет? Ути-пути, Гордон! Придушить хочется. Наверное, даже в Valve почувствовали, что розовых соплей сюда явно перелили, потому ближе к финалу нас встретит еще один раздатчик ценных указаний, склонный к сантиментам не больше, чем морж с несварением желудка. Спасибо, господа разработчики. А нельзя ли без крайностей? Ведь напарники-то от нас практически не отстают, монотонно повторяя: «Скорей, Фримен, нет времени» или «Гордон, мы должны торопиться». И когда сюжет наконец-то забрасывает героя в темные туннели, где вокруг нет никого, кроме врагов, хочется вздохнуть с облегчением.



Ну а пока мы в очередной раз перевернули песочные часы и принялись отсчитывать время до выхода Episode 3, в Сети мимолетом проскользнула информация, что Valve собирается отказаться от дальнейшей «мексиканизации» своих игр. За следующим эпизодом последует полноценная третья часть Half-Life, и для нее, скорее всего, затем будут выпускать аддоны. Причины неоригинальны: поэтапные разработка и выпуск игр требуют сравнительно много времени и денег, при этом

не принося заметных преимуществ. К тому же пользователям тяжело следить за сюжетом, когда он выдается небольшими порциями раз в полтора года.

Итак, эксперимент не удался. Но игра все равно хороша, осудить ее можно разве что за отсутствие инноваций да назойливость соратников. А так – добро пожаловать на этот идеально

отлаженный аттракцион, каждая часть которого переделывалась сотни раз, пока наконец в Valve не решили, что результат соответствует их невероятно высоким стандартам. Half-Life призвана развлекать, проверена тысячами тестерских человеко-часов и великолепно справляется со своей задачей. Приятного прохождения.

«Говорят, за третьим эпизодом последует Half-Life 3»

Portal

Дмитрий Веселов

Театр одного актера, или Ни слова о Торте

Если вам всегда: а) было интересно, что ощущает подопытный кролик, б) хотелось получше понять клинических параноиков, или в) просто нравились хорошие истории – то вот, пожалуйста, все и сразу, на блюдецке с голубой каемочкой... то есть в Orange Box.



Странное ощущение – смотреть на себя через дыру в стене

➔ Самое удивительное в Portal – это не предлагаемая игрой схема перемещения в пространстве, от которой кружится голова и ломаются все устоявшиеся стереотипы, и даже не уйма интересных головоломок. Самое удивительное в Portal – сюжет. Проект, который проходится за три часа и на форумах нередко клеймится обидным тавром «довесок», проработан так тщательно, как некоторым играм «высшего эшелона» и не снилось. Portal скроен по лекалам отличного фантастического рассказа. Прыгая меж порталов и разбираясь с несложными, но необычными загадками, вы вспомните «Космическую одиссею» и System Shock 2, трилогию «Куб», а может быть, и «Летающий цирк Монти Пайтона».

APERTURE SCIENCE. WE DO WHAT WE MUST BECAUSE WE CAN

Наша героиня, о прошлом которой не известно ничего (даже имя мы узнаем только в титрах), просыпается в лаборатории Aperture Science, в маленькой комнатке со стеклянными стенами. Мягкий женский голос из динамиков сообщает, что сегодня нас ждет серия испытаний, и обещает торт в конце. Насчет тестов не врет – они начнутся уже через несколько минут, и смысл их прост – надо всего лишь дойти до конца. А попасть из одного помещения в другое можно с помощью червоточин в пространстве – порталов, для создания которых подопытному персонажу предоставят специальную пушку (левая кнопка мыши отвечает за портал-выход, а правая – за вход).

И что бы героиня ни делала, как бы ни старалась, другого оружия до конца игры ей не дадут. А значит, вперед, девушка, вперед, если хочешь получить торт... И если, конечно, это все правда насчет торта.

HAVE I LIED TO YOU? I MEAN, IN THIS ROOM. TRUST ME

Обладательница мягкого голоса зачастую сама себе противоречит. «Ошибка приведет к смерти, но не переживайте, иллюзия угрозы должна вас только подстегнуть». Может, это дает о себе знать своеобразное чувство юмора комментирующей наше путешествие GLaDOS – Genetic Lifeform and Disk Operating System? GLaDOS непостоянна, как все женщины, – она поможет пройти некоторые уровни, но станет мешать на других, а заодно тихонько поделится собственным безумием. Она даже сплетет вам в конце – и поверьте, песенка запомнится надолго! Очень сложно удержаться и не цитировать GLaDOS целыми страницами: ее монологи писали Чет Фалижек (Chet Faliszek) и Эрик Уолпоу (Erik Wolpaw) – два циничных сетевых комика. GLaDOS играет в Portal главную роль, она звезда, она великолепна!

THIS NEXT TEST IS IMPOSSIBLE. MAKE NO ATTEMPT TO SOLVE IT

А как же головоломки, ведь именно в них суть игры? Жаль, но single тут выступает скорее аперитивом, чем полноценным блюдом. Проводя предварительные тесты, разработчики заметили, что некоторые игроки с трудом учатся использо-

вать порталы, – концепция дырок в пространстве просто не укладывается в голове. Потому решено было провести ликбез по полной программе, и в итоге процесс, конечно, затянулся. Зато когда кривая вывезет вас на самый верх, смело выбирайте бонусные карты в главном меню – там Valve припасла задачки поинтереснее: в разделе *Challenges* необходимо пройти уровень, используя минимальное количество шагов, порталов или просто как можно быстрее, в *Advanced* собраны головоломки высокой сложности.

Кстати, Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) обещал, что главная героиня Portal обязательно появится в серии Half-Life. Может быть, даже в третьем эпизоде. А в первом из комментариев, которыми заботливые авторы сопроводили игру, он же добавляет, что у Valve есть большие планы на концепцию порталов. Неужели разработчики собираются передать порталомет Гордону Фримену?

Автора!

➔ Проектом Portal занималась не основная команда Valve, а студенты, которые два года назад сделали похожую игру-эксперимент Narbacular Drop. Кроме того, им очень помогли несколько фрилансеров, в том числе оперная певица и актриса Элен Маклейн – она подарила свой голос GLaDOS.

«Ошибка приведет к смерти, но не переживайте...»



Жанр FPS/puzzle Разработчик Valve
Издатель Valve Издатель в СНГ «Бука»
Web-сайт orange.half-life2.com/portal.html Возраст 12+

Идея Научить нас мыслить порталами
Графика Знакомый всем Source Звук Отличная озвучка, приятная музыка, особенно радует финальная песня Игра До лучшей игры года недотягивает, но награды за лучшую концепцию достойна

5/5

Gameplay

Приключения бравого солдата Швейка

Александр Чепелев

Бравый солдат нашего времени

«Плевали», – выдает Швейк, увидев урну. Это easter egg на знание еще одного квеста от Lazy Games – «Мама не горюй», где персонаж Гоши Куценко выражал свое мнение о мусорных корзинах тем же словом. Но Швейк – абсолютно другой типаж, ничем не напоминающий делового Артура, кроме разве что бритой головы. А вот этой-то особенности бравого солдата авторы его интерактивных походов и не учли.

→ Литературный Швейк смотрел на мир наивными глазами «официального идиота» и солнечно улыбался, он был искренен и доброжелателен, правда, порой не в меру болтлив, что часто доводило его до беды. Ярослав Гашек противопоставлял бравого солдата с его абсолютно абсурдными и одновременно очень меткими суждениями косному и агрессивному огромному бюрократическому аппарату Австро-Венгрии.

Жаль, но разработчики, похоже, решили, что современного игрока подобной социальной сатирой не привлечешь, и ударились в шпионский китч. Начало классическое: накануне Первой мировой агент тайной полиции Бретшнейдер поглощает пиво в трактире «У чаши», выискивая политически неблагонадежных лиц. А затем с легкой руки Швейка их находит! Сперва старый добрый Йозеф подсовывает хозяину заведения Паливцу агитку революционной организации «Свободная Чехия», потом попадает в полицейский участок и движется по описанному Гашеком маршруту: тюрьма – психушка – служба у фельдкурата Каца... Однако, как вы уже догадались, оригинал «творчески переосмыслен». Например, если в литературной каталожке Швейк и сокамерники вели беседы, сдобренные язвительными байками и солдатским цинизмом, то в игре

кутузка нас радует двумя упырями в законе и терками в стиле «Особенностей национального развода». «Вот ведь вошь лобковая», – плюется рецидивист. Но это еще цветочки! Ягодки пойдут, когда тип, подозрительно смахивающий на киношного Эраста Фандорина, предложит нашему герою обстричь дельце с тремя килограммами кокаина, а тот согласится.

И если в начале игры в Швейке еще можно опознать того самого бравого солдата, то к середине он превращается в настоящего супершпиона. От его умильной наивности не остается и следа – ведь все вокруг предатели! Сквернословящий трактирщик – связанной революционной кружка, пожилая служанка пани Мюллерова – бывшая сотрудница тайной организации, просроченная femme fatale. И вы бы послушали, как добродушный Швейк, который в книге советовал пани Мюллеровой не выбрасывать из окна, дабы не поломать розовые кусты внизу, в игре разоблачает коварную старушку и угрожает ей! Загвоздка в том, что проскакивает здесь и действительно здоровый юмор. «Славный из этого может получиться костер!» – радостно сообщает Швейк при попытке использовать спички и кровать. Но «творческое переосмысление» превращает смешную и поучительную историю в слабую пародию на детектив.



Да и с графикой как-то нехорошо получилось. Иллюстрации Йозефа Лады давно стали культовыми, и уж в этом случае следовало бы сделать мультяшную игру в знакомом читателям стиле. А местные куцые трехмерные фигурки на статичных задниках только раздражают, несмотря на всю свою карикатурность.

Зато головоломки тут неплохие. В психушке, например, нас ждет интересная, с изрядной долей здорово-

го абсурда задачка – нужно с помощью «коллег»-пациентов выбраться из палаты. Впрочем, «Мама не горюй» тоже в свое время порадовала интересными загадками, и на этом ее достоинства исчерпывались. У «Швейка» хотя бы есть еще и паратройка смешных шуток, так что прогресс все же имеется. Но от авторов «Трех маленьких белых мышек» мы, сознаемся честно, ждали большего.



Жанр квест
Разработчик Lazy Games **Издатель** «1С»
Web-сайт games.1c.ru/shweik **Возраст** нет данных

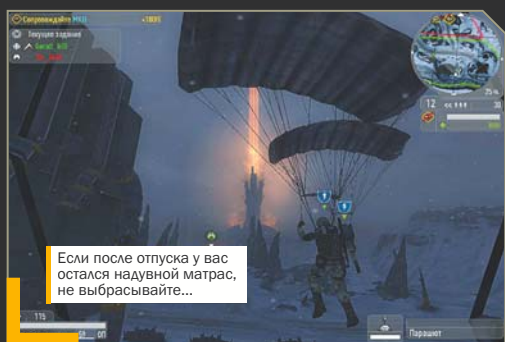
Идея Творчески переосмыслить первую часть книги
Графика Милый минимализм
Звук Куцый, неровная озвучка персонажей, бодрая музыка
Игра Швейк в роли местечкового детектива – что может быть пошлее? Но играть в меру интересно

2.5/5

Gameplay

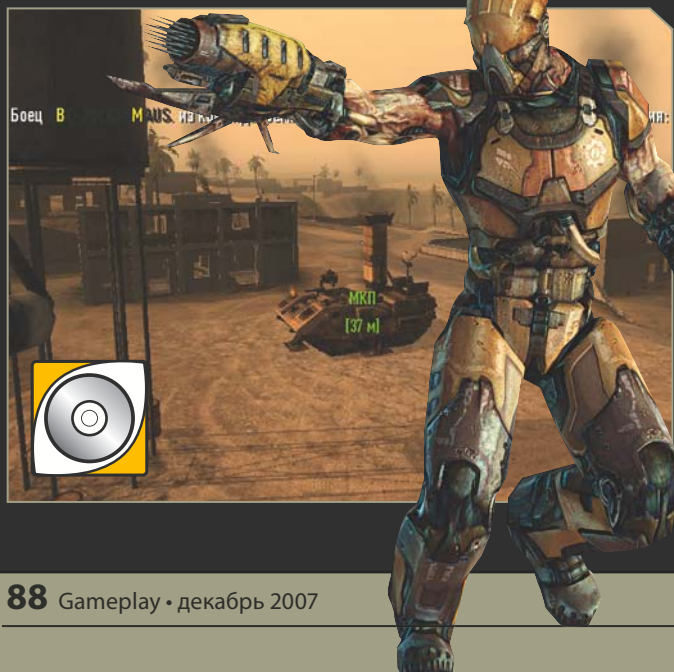
Enemy Territory: Quake Wars

Дмитрий Курятник



Враг у ворот

Интересная все-таки игровая серия – Quake. Каждая часть представляет собой нечто совершенно новое: фантазматория а-ля Doom, динамичный sci-fi-шутер, чертовски аддиктивная сетевая «мясорубка». После мы получили спорное продолжение истории, рассказанной в Quake II, а за ним, весьма неожиданно, признаюсь, последовал серьезный командный тактический MMFPS.



➔ В отличие от красочной и очень веселой Team Fortress 2 (кстати, первая часть была не чем иным, как модом к Quake), Enemy Territory: Quake Wars предлагает нам строгий, сложный и весьма серьезный геймплей: большие, а подчас даже огромные карты, многоступенчатые задачи, продолжительные кампании, отнюдь не косметические различия между противоборствующими сторонами.

Итак, космические корабли homo sapiens еще не бороздят просторы Вселенной, высадка на Строгос у человечества далеко впереди, а Макрон, соответственно, живет, здравствует и продолжает уничтожать планету за планетой. Вот и очередь Земли подошла. Сюжет игры можно кратко пересказать в четырех словах: вторжение пришельцев, человечество отбивается. На выбор пре-

доставляют три режима: *Операция*, *Игра на время* и *Кампания*, причем первые два особой популярностью не пользуются – все внимание игроков сосредоточено на последнем. Наши задачи здесь, казалось бы, просты, например, в одной из операций необходимо захватить точку спауна, взломать портал строггов, провести через него мобильный штаб, разбить по ту сторону портала лагерь, пробраться на базу противника и взорвать указанный объект. Однако учтите, помимо основных заданий есть еще и необязательные для выполнения, да и строгги не собираются сидеть сложа руки, пока мы своими действиями приближаем человечество к победе в этой войне. Но главное, пожалуй, то, что в ET:QW успех миссии зависит в первую очередь от четких, слаженных действий всей команды.

«Enemy Territory предлагает нам строгий, сложный и весьма серьезный геймплей»

Жанр MMFPS **Разработчики** Splash Damage, id Software
Издатель Activision
Издатель в Украине «1С»
Web-сайт www.enemyterritory.com
Возраст 16+

Splash Damage

Лондонская студия, известная в первую очередь удачными многопользовательскими версиями популярных FPS.

Игры Wolfenstein: Enemy Territory
Web-сайт www.splashdamage.com

Идея Многопользовательские тактические сражения на больших картах. И никакого «беги-стреляй»!

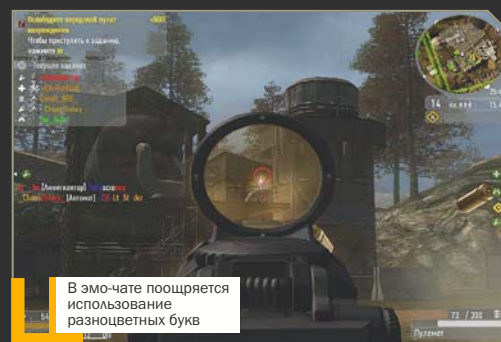
Графика Не Crysis, но тем не менее смотрится неплохо

Звук Взрывы, свист пуль, рев моторов... А что еще нужно?

Игра Тот самый случай, когда один в поле не воин. Если нет хорошей команды, можно даже не начинать

4/5

Gameplay



В эмо-чате поощряется использование разноцветных букв



А теперь расскажу почему. В игре пять классов персонажей: от представителей царицы полей до артиллеристов и военных медиков, и у каждого, разумеется, свои задачи. Только солдаты работают со взрывчаткой; возведение оборонительных сооружений, наведение мостов и починка техники – вотчина инженеров; а взлом этой самой техники остается на совести разведчиков (читай снайперов), они же способны замаскироваться под бойца противника. Естественно можно, например, зайти за разведчика, поставить компьютер неприятеля по стойке смирно, умереть и, переродившись солдатом, побежать устанавливать взрывчатку. Но часики-то тикают... В общем, здесь с такой тактикой далеко не уедешь, нужно либо четко знать свою задачу и выполнять ее максимально быстро, либо сразу отказываться от сражения. Раш поможет только если вам противостоят начинающие игроки, да и то, развеселым он уж никак не будет. И в этом заключается главный недостаток ET:QW, если на

поле боя встречаются две неопытные команды, играть попросту скучно. Люди гонятся за фрагами, которые здесь практически ничего не решают, или прут напролом к основной цели миссии, разбиваясь об оборону (ее могут спокойно держать два-три ветерана ET:QW).

Кстати, идентичные по своим базовым функциям классы имеют весьма существенные отличия, что неудивительно, учитывая непохожесть людей и строгов. Так, к примеру, медики Global Defense Force могут лечить, мгновенно возвращать к жизни павших бойцов и цветными дымовыми шашками обозначать места для сброса боеприпасов и аптечек. А вот техники строгов воскрешают гораздо медленнее, заказывать материальную помощь не умеют вовсе, зато строент, который они выдают своим пациентам, восстанавливает как здоровье, так и боеприпасы. Кроме того, если накачать этим веществом труп солдата сил сопротивления, он превратится в точку спауна бойцов строгов.

«Раш поможет только против начинающих игроков, да и то развеселым он не будет»

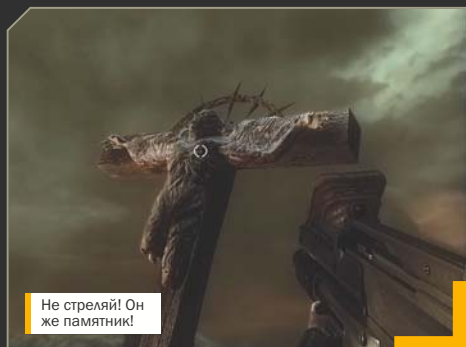
Разумеется, военные машины противников также не схожи между собой. Квадроцикл, БТР, джипам, танкам и самолетам земля агрессоры противопоставляют шагающих роботов, тяжелые танки на антигравитационной подушке, маневренные вездеходы, персональные летательные аппараты и прочие чудеса инопланетной инженерной мысли. Причем техника в игре отнюдь не для галочки. Грамотная дислокация одного танка может серьезно повлиять на результаты миссии. А справиться с машинами не так просто, как это порой бывает в других играх данного жанра: БТР не страшны винтовки или пистолеты (зато они на ура нейтрализуют квадроциклы сил сопротивления и реактивные ранцы солдат армии Строгоса), а от двух-трех гранат танкам тоже ни

холодно ни жарко. Даже прямое попадание из ракетницы не выведет тяжелую технику противника из строя.

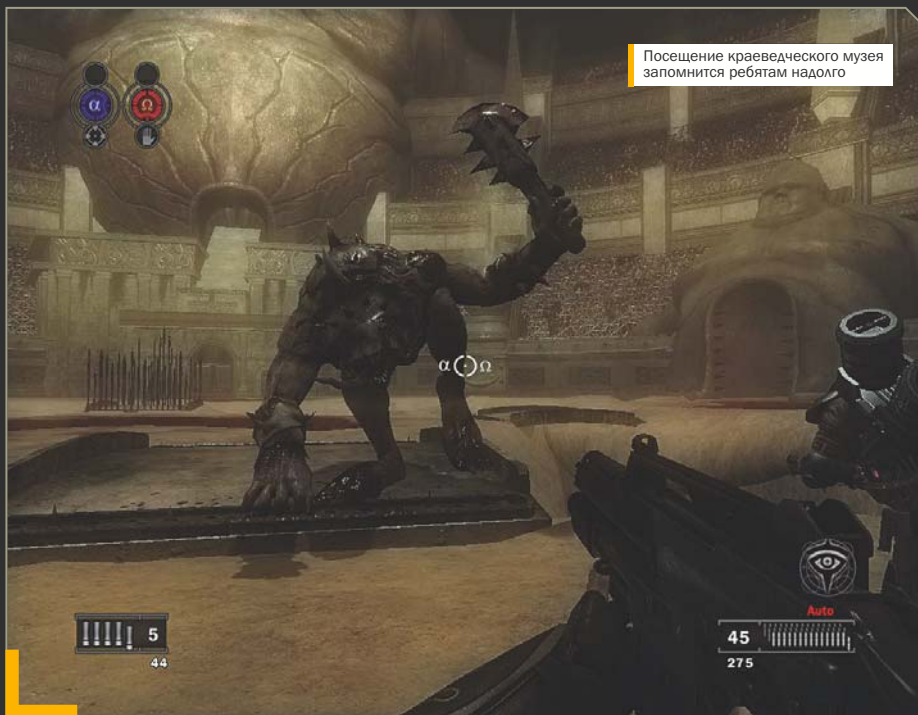
Из приятных моментов отмечу также очки (дают за выполнение миссий, убийство врагов и прочие подвиги), за которые после мы получаем звания и бонусы. А за особые достижения игроки награждаются медалями. Толку от них в принципе никакого, зато самолюбие потешить можно.

Однако при всех достоинствах Enemy Territory: Quake Wars, стать народным этому шутеру будет очень и очень сложно: мешает затынутость некоторых миссий, ориентация на опытных игроков и, разумеется, чертовская аддиктивность Team Fortress 2. Да уж, Valve определенно подложила Activision большую рождественскую свинью.

Clive Barker's Jericho



Не стреляй! Он же памятник!



Посещение краеведческого музея запомнится ребятам надолго

Семеро на одного

Их всегда было семеро. Семеро храбрецов, жертвующих собой в незримой для мира войне со злом, имени которому человечество так и не дало. Иначе это стало бы признанием того, что мистическое создание – Первороденный – существует. Оно испокон веков заточено в месте, где понятия пространства и времени не более чем условность. Однако всегда найдется желающий изменить привычный ход вещей.

→ Clive Barker's Jericho должен был стать одним из самых ярких проектов, выходящих этой щедрой на хиты осенью. Почитатели творчества Клайва Баркера, любители шутеров и ценители компьютерных ужасов жадно рассматривали скриншоты, предвкушая красивую, качественную и, главное, страшную игру. Демо-версия слегка озадачила, ожидаемого холодащего кровь ужаса она не вызвала. Может быть, хитрые разработчики весь horror оставили на потом? Как оказалось, нет. Jericho, без сомнения, одна из самых отвратительных, мерзких и непри-

ятных игр из тех, что вам когда-либо доводилось видеть. А почему при этом она получилась совершенно не страшной, известно, пожалуй, только разработчикам из солнечного Мадрида. Но не спешите расстраиваться, проект все-таки вышел весьма достойный.

Похоже, город Аль-Хали (Al-Khali), расположенный где-то на Ближнем Востоке, существовал с начала времен. Проходили чередой поколения и эпохи, менялись названия, но природа этого места всегда оставалась непонятной и пугающей. Лишь члены тайного ордена, чей возраст не уступает

возрасту города, знали, что скрывает древняя твердыня. А вот бойцам специального отряда «Иерихон» (Jericho Team), занимающегося всякими необъяснимыми явлениями, придется постигать секреты Аль-Хали не на теоретических занятиях в комфортной аудитории, а в самых экстремальных условиях. Паранормальная активность в регионе возросла, посреди руин внезапно возник смерч явно магической этиологии – вперед, ребята, Родина вас не забудет. Выживут не все, смерть героев будет ужасна, а уцелевшие (и мы с ними заодно) навидаются такого, что позавидуют мертвым. Это не спойлер, это мы знали с самого начала, ведь сценарий написал Клайв Баркер.

Каждый из бойцов «Иерихона» обладает паранормальными способностями: они умеют управлять

временем, перемещают предметы силой мысли и воскрешают павших товарищей. Причем мы можем брать под свой контроль любого из членов команды. По душе большие парни с крутыми пушками? Сержант Фрэнк Дельгадо (Frank Delgado) и его пулемет Гатлинга к вашим услугам, а если пуль порождениям мрака покажется мало, на выручку придет дух огня Абабини (Ababinili).

Предпочитаете действовать тихо? Вас ждет лейтенант Аби-гайл Блэк (Abigail Black) и ее снайперская винтовка с управляемыми пулями (девушка владеет телекинезом). Однако время от времени разработчики лишают вас богом данной свободы выбора и обяжут проходить определенный эпизод определенным персонажем. Впрочем, все подобные геймплейные решения оправданы, поэтому не раздражают. Например, за



Жанр first person shooter

Разработчик MercurySteam

Издатель Codemasters Издатель в СНГ «Бука»

Web-сайт www.codemasters.com/jericho

Возраст 18+

MercurySteam Entertainment

Разработчик игр для консолей нового поколения и PC с офисом в Мадриде. Команда состоит из профессионалов, сосредоточивших усилия на создании креативных проектов.

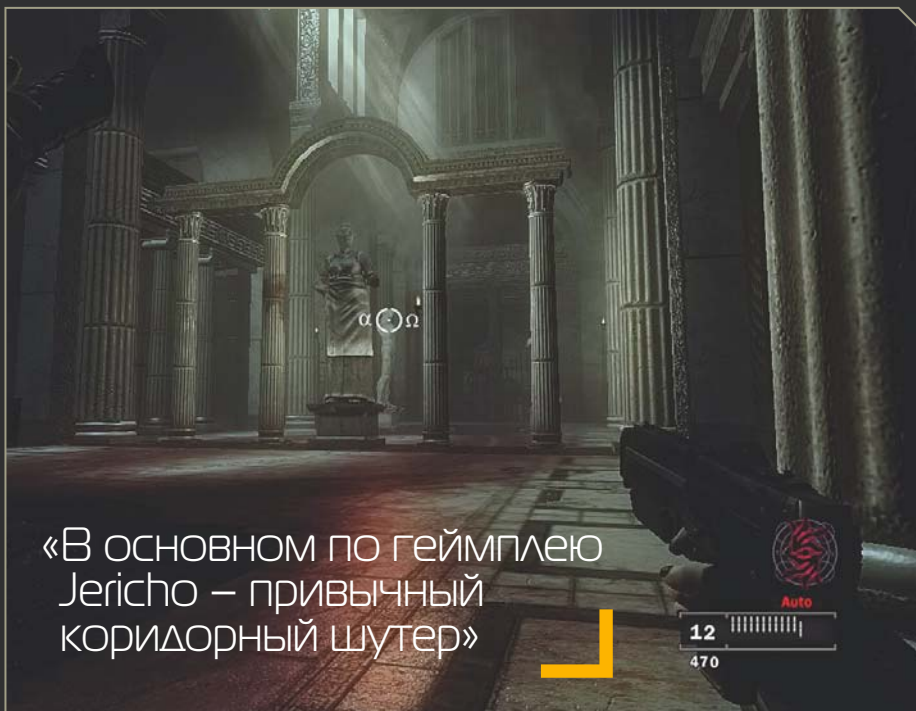
Игры Scrapland Web-сайт www.mercurysteam.com

Идея Великолепный интерактивный фильм о борьбе горстки храбрецов с древним злом **Графика** Один из самых красивых шутеров для PC

Звук Соответствующие антуражу мелодии, потусторонние стоны и плач **Игра** Из обычного коридорного FPS можно сделать замечательную игру, стоит только поработать напильником

4/5

Gameplay



«В основном по геймплею Jericho – привычный коридорный шутер»



святого отца Пола Роулинга (Paul Rawlings), воскрешающего павших товарищей, нас принуждают играть в сцене экзорцизма, выполненной, к слову, весьма эффектно.

Отряду предстоит нелегкий путь из одной исторической эпохи в другую: из окопов Второй мировой под стены средневекового замка и дальше, через залитую кровью арену Колизея к вратам древних шумерских городов. В основном по геймплею Jericho – привычный коридорный шутер, и даже функция прыжка отсутствует за ненадобностью. Головоломки имеются, но в строго ограниченных дозах и особых проблем не вызывают. Игроку чаще придется ломать голову над тем, каким способом на веки вечные успокоить вон того здоровяка с топором в руках и еще десятерых за его спиной. Шинкование монстров перемежается интерактивными сценками, в которых нас просят в определенный момент нажать указанную кнопку. От наших действий зависит, например, удастся

ли герою спастись от подошедшего вплотную монстра. Боссы в конце каждого этапа – отдельная песня. И хотя персоны они в высшей мере гадкие, особых затруднений здесь не возникает. После более-менее продолжительного диалога с использованием подручных средств членовредительства эти пренебрежительные особы отправляются к праотцам, открывая нам доступ в предыдущую историческую эпоху, поближе к самой главной твари.

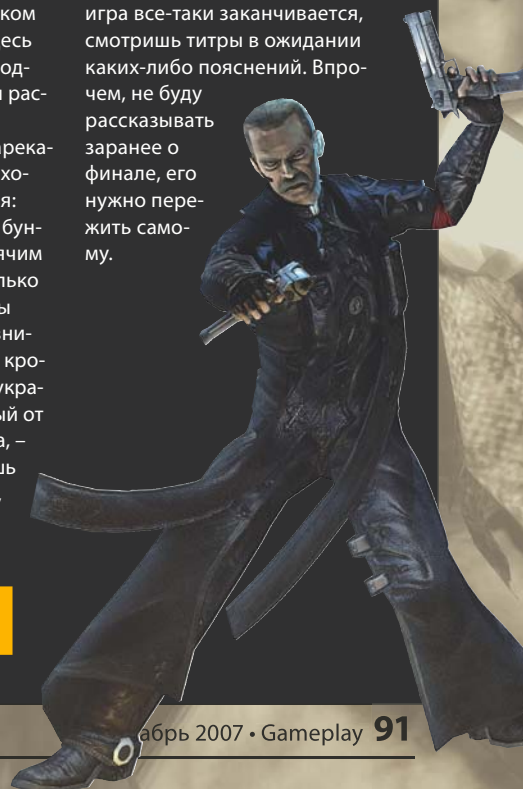
Первое, на что обращаешь внимание в Jericho, это взаимоотношения членов команды, а точнее, диалоги между бойцами. И я не о нецензурной лексике говорю, хотя присутствует она в изобилии и даже, как ни странно, вполне уместна, учитывая то, какая чертовщина творится на экране. Герои ведут себя, словно живые, и благодаря сюжетным ролям на движке игры (а их

демонстрируют довольно часто) создается впечатление, что ты смотришь качественный боевик. Да, характеры узнаваемы: бравый капитан, неразговорчивый здоровяк, фанатично преданная своему делу девушка-хакер, не слишком праведный священник. Но здесь они как нельзя кстати, и ни с одним из них совсем не хочется расставаться, но приходится.

Дизайн уровней особых нареканий не вызывает, хотя порой хочется большего разнообразия: одинаковые бетонные стены бункеров СС и заполненные горячим паром римские термы несколько утомляют. Ближе к концу игры даже перестаешь обращать внимание на горы мяса и потоки крови, которыми разработчики украсили почти каждый свободный от монстров метр пространства, – привыкаешь. Как привыкаешь к напарникам, к персонажам, встреченным по пути, и к

самой игре. С одной стороны, торопишься пройти очередной уровень и поскорее узнать, что же произойдет с героями дальше, с другой – всеми силами оттягиваешь неизбежную развязку. А когда игра все-таки заканчивается, смотришь титры в ожидании каких-либо пояснений. Впрочем, не буду рассказывать заранее о финале, его нужно пережить самому.

«Герои ведут себя, словно живые люди»

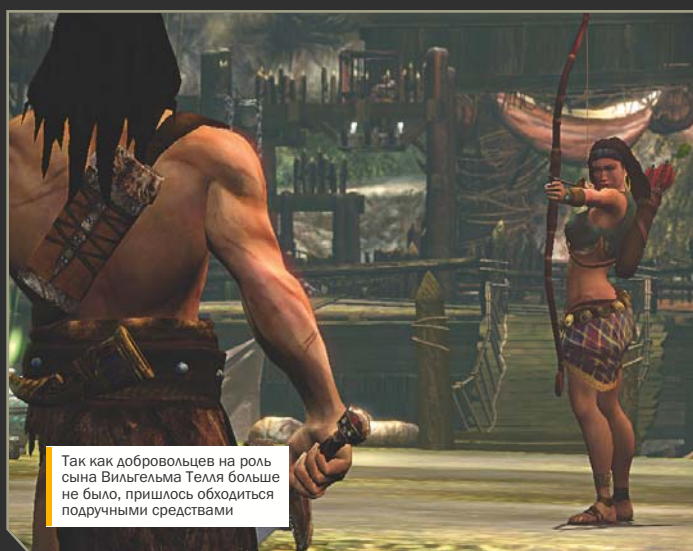


Conan

Владимир Куценко

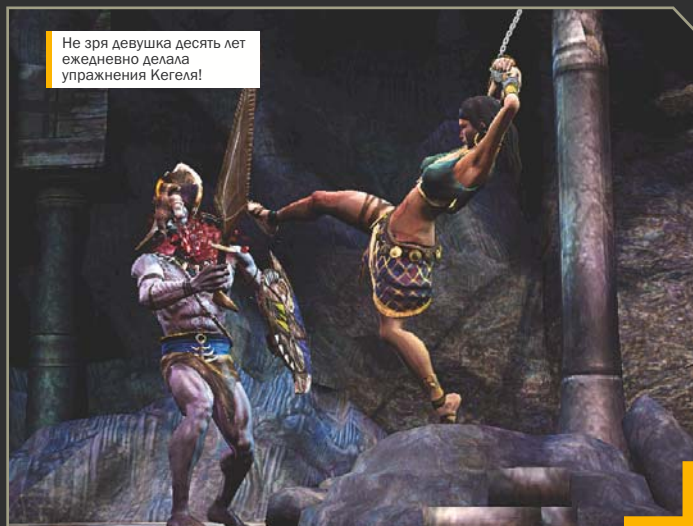
Обнажи свою варварскую сущность!

Составляющие успеха для action, рассчитанного на мужскую аудиторию, давно известны: запредельный уровень насилия в кадре, проработанная и динамичная боевая система и красивые женщины в перерывах между изнуряющими сражениями.



Так как добровольцев на роль сына Вильгельма Телля больше не было, пришлось обходиться подручными средствами

«Конану в исполнении Nihilistic катастрофически не хватает харизмы»



Не зря девушка десять лет ежедневно делала упражнения Кегеля!

➔ Идеального сочетания этих компонентов добились разработчики из SCEA. Да-да, я говорю о великолепной God of War. По всей видимости, сотрудники Nihilistic захотели повторить успех коллег, только на главную роль взяли легендарного Конана-варвара. Все верные решения God of War были переписаны с усердием двоечника, на контрольной заглядывающего в тетрадь к отличнику. Действие перенесли в суровые земли Киммерии, а на место богов-олимпийцев пришли ужасные чудовища, но смена сеттинга погоды не сделала. Как сражались с фантастическими монстрами в антураже древних городов и весей, так и сражаемся. Главный герой опять же могучий воин, с легкостью разрывающий пасти драконам и расшвыривающий десятки врагов одним щелчком. Впрочем, первоисточник обязывает, с этим ничего не поделаешь. Однако Конану в исполнении Nihilistic катастрофически не хватает харизмы. Авторы попытались представить нам хладнокровного бойца, не пасующего перед опасностями, а получился у них скорее стероидный имбецил, неадекватно реагирующий на окружающую действительность. Полторы эмоции на лице и односложные фразы то ли подчеркивают варварскую сущность Конана, то ли с головой выдают халтурщиков, в данном случае сценариста и автора диалогов. Да и лицензией на фильмы со Шварценеггером разработчики не разжились, потому не рассчитывайте поиграть за самого лучшего Конана всех времен и народов в исполнении губернатора Калифорнии.

Вот с чем проблем точно нет, так это с уровнем жестокости: проект до последнего пиксела соответствует своему рейтингу. Варвар в кожаном фартушке мощными взмахами меча лихо раздвигает врагов: отрубленные руки,

ноги и головы разлетаются по локации, а на землю проливаются декалитры крови. Боевая система продуманна и довольно интересна, и если тупо давить на кнопки, противники быстро отправят нашего протеже стирать портянки Крома. Необходимо верно использовать комбинации ударов и четко работать в защите: перекачатами уходить от атак, не гнушаться блоком и в нужный момент переходить в контрнаступление. Если же поставить блок за долю секунды до удара врага и молниеносно нажать определенную кнопку действия, наш варвар зрелищно и с особой жестокостью убьет жертву, а камера позволит смаковать экзекуцию во всей ее красе.

Конан может использовать стандартный меч в комплекте со щитом или сражаться двумя клинками, а может крошить противников мощным двуручным оружием. И для каждого варианта авторы подготовили немало разных комбо. Отлично проработан рукопашный бой: при случае варвар не стесняется угостить врага могучим ударом или сделать захват с последующим броском. Для всех комбо предусмотрена шкала опыта – после ее заполнения прием считается освоенным, и мы премируемся очками, за которые приобретаем новые виды ударов. Кроме того, очки начисляются за убийство врагов и построение длинных цепочек комбо. А в особо сложных боях весьма кстати окажутся заклинания (!). Их Конан получает в схватках с сюжетными боссами вместе с элементами магической брони. И хотя знаменитый варвар всегда полагался на верный клинок и благоволение Крома, разработчики решили, что окаменение, огненный дождь и прочая волшба лишней точно не будет.

Нельзя пожаловаться и на отсутствие в игре прекрасных дам. В укромных уголках локаций раз-

«Нельзя пожаловаться на отсутствие в игре прекрасных дам»

Жанр action/adventure**Разработчик** Nihilistic Software**Издатель** THQ**Web-сайт** www.conanthevideogame.com**Возраст** 18+

Nihilistic Software Компания, основанная в 1998 году выходцами из LucasArts, успела поучаствовать в разработке StarCraft Ghost (безуспешно) и выпустить две игры по известным лицензиям.

Игры Vampire: The Masquerade – Redemption, Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects **Web-сайт** www.nihilistic.com

Идея Передраť все удачные решения God of War**Графика** New-gen тут даже не пахнет**Звук** Музыка настраивает на боевой лад, а о том, что Рон Перлман озвучивал Конана, вы узнаете только из финальных титров**Игра** Добротный action, но без оригинальных идей

3.5/5

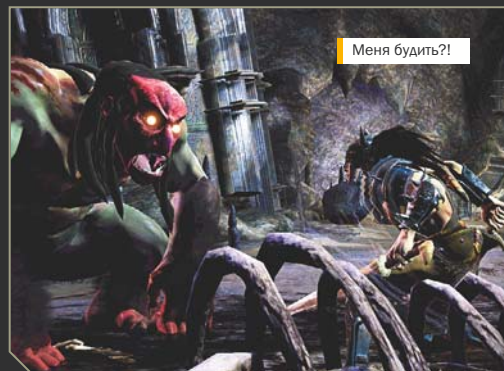
Gameplay

бойники насильно удерживают полуобнаженных девушек, которых Конан находит, освобождает и... бежит дальше кромсать врагов. Реализма нет, но все же в США у игры рейтинг Mature, а не Adults Only. К слову, дамозели получились не такими уж и прекрасными. Несмотря на то что Conan вышла только на консолях нового поколения, графика заставляет вспомнить поколение предыдущее. И если в самой игре картинка смотрится еще более-менее прилично, то глядя на героев, появляющихся в роликах на движке, невозможно сдерживать слезы. Топорные модели персонажей с квадратными лицами (ну они, конечно, варвары, но ведь не все и не до такой степени), нечеткими текстурами и выпирающими полигонами нагоняют смертную тоску на искушенного new-gen-красотами геймера.

Несмотря на критический тон статьи, игра получилась неплохой. Пусть в ней нет оригинальных находок, но, учитывая некоторое затишье в жанре, даже качественно сделанный клон способен скрасить пару вечеров.



«В особо сложных боях
весьма кстати окажутся
заклинания»



Меня будить?!



Каждую ночь
обнаженные
девушки стаями...



От клятв варваров!
Слоника
замордовали



The Settlers: Rise of an Empire

Георгий Чекан



Оцените детализацию персонажей



Жизнь, как говорится, бурлит!

Цезарь для самых маленьких

Серия The Settlers всегда отличалась от других градостроительных симуляторов. Вы не столько занимались возведением новых зданий, сколько просто наблюдали за подчиненными, пытаясь оптимизировать их работу.

→ The Settlers: Rise of an Empire больше похожа на своих коллег по жанру (Caesar IV, к примеру), чем на прошлые части сериала. Так, были полностью упразднены все служебные профессии – строитель, носильщик и т. д. Отныне любой поселенец собственноручно закладывает фундамент будущего дома, кладет кирпичи и даже занимается транспортировкой производимого или потребляемого сырья.

Жители также вспомнили о личных потребностях: каждый хочет нацепить на себя вещицу поярче, набить пузо чем-нибудь повкуснее, а после – поглазеть на какое-нибудь привлекательное зрелище. Все бы ничего, вот только некоторые желания подопечных совершенно непонятны. Объясните, зачем им требуются швабры, да еще и в таком количестве?

Кроме того, у нас имеются серьезные претензии к сложности Rise of an Empire. Все слишком упрощено. Здания, ранее занимавшие важную роль в производственной цепочке, без всяких на то причин выкинули из игры. Прощайте мельницы, лесопилки, мастерские дубильщиков и пышущие жаром домики сталеваров! Теперь постройки возводятся из свежесваленного леса, хлеб пекут прямо из зерна, а мечи куют из руды.

Если вы помните, в прошлых играх серии ресурсы можно было раскладывать на составляющие и использовать их для создания различных вещей. А в Rise of an Empire одна единица любого ресурса расходуется на изготовление одного и только одного предмета. Скажем, из свежезабитого лося вам предложат на выбор: сделать сосиску, сшить куртку или сварить брусок мыла. А единственного куса вышеупомянутой руды хватит для того, чтобы сковать (!) лук и путем нехитрой манипуляции превратить его в набор снаряжения для лучника. Чертовщина, и все тут!

В столь нехитрой экономической модели радует одно замечательное нововведение – сезонность. Например, рыбная ловля и земледелие недоступны в определенные месяцы. При этом надо учитывать, что чем севернее находится игровой регион, тем длиннее там зима (к слову, потрясающе реализованная с точки зрения графики). Холодное и голодное время года теоретически могло бы доставить вам немало неприятностей, если бы не чрезвычайная прозорливость поселенцев, успевающих запастись харчами впрок даже при самых катастрофических неурожаях.

Не возникнет проблем и с пополнением казны. Звонкую монету, собираемую местными мытарями, можно тратить на улучшение некоторых зданий, проведение торговых операций (совершенно ненужных, учитывая бешеную

«Игра больше похожа на своих коллег по жанру, чем на прошлые части сериала»

Жанр экономическая стратегия
Разработчик Blue Byte
Издатель Ubisoft **Издатель в СНГ** «Новый Диск»
Web-сайт thesettlers.us.ubi.com
Возраст 12+

Blue Byte Компания — старожил игровой индустрии, основанная в далеком 1988 году. Ее наиболее известные проекты — серии Battle Isle, Incubation и легендарные The Settlers. В 2001 году Blue Byte стала собственностью французского издателя Ubisoft. **Игры** Jimmy Connors Pro Tennis Tour, Albion, Extreme Assault, серии Battle Isle, Incubation и The Settlers. **Web-сайт** www.bluebyte.com

Идея Казуальные The Settlers

Графика Замечательная, немного мультяшная картинка

Звук Неплохая игра актеров и приятная музыка

Игра До неприличия проста и требует минимум вашего участия

3.5/5

Gameplay



«Единственное, что в The Settlers: Rise of an Empire реализовано безупречно — это графика»

продуктивность поселенцев), найм воинов и выплату им жалования. Казалось бы, последний пункт должен хоть немного поднять в ваших глазах ценность презренного металла. Но нет — лимит юнитов не позволяет собрать дружину, расходующую хотя бы половину собираемых налогов. Да и в целом траты на вялые военные действия минимальны. В результате деньги просто лежат мертвым грузом, хорошо хоть места на складе не занимают.

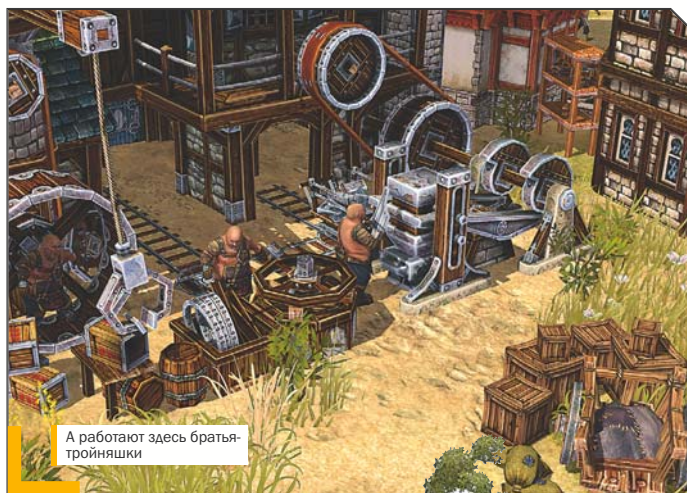
К числу немногочисленных приятных новшеств мы можем отнести появление персонажей, олицетворяющих игрока. Небольшой поначалу выбор из двух вассалов постепенно расширяется другими колоритными личностями. Тут и торговец, и воровка, и викинг, и даже арабский шейх. Каждый из них имеет пассивное и активное умение, тем или иным образом влияющее на жизнь поселения. Герои также участвуют в различных сценарных зарисовках. К слову, сюжет здесь довольно неплох. Конечно, со скидкой на

жанровую принадлежность данного проекта.

Единственное, что в Rise of an Empire реализовано безупречно — это графика. Вы будете бесконечно наблюдать, как между пряничными домиками разгуливают симпатичные человечки, разодетые в забавные, и в то же время полностью соответствующие профессиям, наряды. Смена времен года завораживает. А набег злобных викингов приносит исключительно позитивные эмоции. Невозможно без смеха смотреть на потешных северных гостей, которые улепетывают от ваших войск с провиантом и спиртным под мышкой.

Учитывая вышесказанное, The Settlers: Rise of an Empire стоит смело порекомендовать неопитам стратегического жанра — им наверняка придется по душе легкость и ненавязчивость этого проекта. А вот искушенных игроков новое творение Blue Byte вряд ли удержит у экрана дольше пары вечеров.

«Неопитам стратегического жанра наверняка придется по душе легкость и ненавязчивость проекта»



Корсары 3: Сундук мертвеца

О мальчике Бобби, который любил деньги

Очередные «Корсары» лучше всего охарактеризует бессмертная фраза капитана Смоллетта: «Вы крепко сели на мель, Сильвер. А все потому, что вы слишком жадный».



«Прошедшим "Корсары 3" тут смотреть однозначно не на что»



Нет, сказать, что «Сундук мертвеца» – однозначно плохая игра, нельзя. Ее проблема в другом: по сути, это те же самые «Корсары 3», только с весьма незначительными изменениями, которых и для аддона маловато. Справедливости ради стоит отметить, что новая сюжетная линия тут таки есть, равно как и новый персонаж, новые несюжетные квесты и встроенный патч до последней версии.

Ах да, еще имеется измененная система фехтования, которая призвана внести в процесс абсордажа толику правдоподобности. Изюминка ее – специальные удары, активируемые соответствующими кнопками. Могло бы выйти интересно – финты, блоки, тычки, возможность оглушить противника, да еще и шкала ярости, расходуемой на всю эту красоту. По идее, поэкспериментировав со значениями вероятностей и длительностей, вполне реально было сделать что-то удобоваримое. На практике же фехтование напоминает какой-то корейский AoE grinding. Вдвоем с офицером брать на абсордаж галеоны проще простого: помощник «танкует» толпу вражеских рубак, а мы стоим где-нибудь рядом и время от времени демонстрируем круговые удары.

А что же вышеупомянутый новый персонаж со своей сюжетной линией? Последняя оригинальностью не блещет: выглядывающие из кустов рояли гоняют по хорошо просматриваемым сюжетным рельсам. «Ненужные» элементы геймплея, типа зарабатывания денег и прохождения пути от утлого суденышка до тяжелого галеона, при игре за Лоренса вырезаны за ненадобностью. Практически в самом начале прямо с неба падают корабль второго (!) класса, достаточный стартовый капитал, чтобы не заниматься глу-

постями вроде торговли, и несколько офицеров в придачу. Мало того, время от времени игра подкидывает дополнительных сюжетных NPC совершенно неприличного уровня. Правда, денег они требуют несоизмеримо больше, чем помощники, нанятые традиционным путем. А в целом – скучноватое плавание из одного конца мира в другой, да бухты, похожие как две капли воды. Добавьте к этому плохонькие скриптовые сцены, показывающие, какой же законченный подонки наш протеже, а также невидимые барьеры и квесты «найди куда стать, чтобы запустилась сценка» – и у вас сложится верное впечатление. Скрипты, подразумевающие, что все игроки поступают одинаково, вообще забавны – в одном месте был даже обнаружен бесконечный источник испанцев, которых можно бесконечно же рубить, собирая тонны опыта и трофейного оружия.

Если этого недостаточно, на закуску припасена приличная доза какого-то неуместного китча. «Очень смешной» русский, с шутками про «боярина» и «исконную водочку», карикатурные диалоги, и даже, простите, gunblade. Его наш герой носит в левой руке, не стесняясь называть вышеупомянутым анимешным именем, чем убивает последние крохи веры в происходящее.

Итак, становится абсолютно ясно: нам продают практически то, что у нас уже есть, добавив лишь немного скрипта, причем за полную цену. Прошедшим «Корсары 3» тут поживиться однозначно нечем. А тем преданным фанатам морской романтики, которые с нетерпением ожидали менее глючной версии/аддона, можно посоветовать поиграть в «Сундук мертвеца» (или лучше в «Возвращение легенды») и на этом вопрос с «Корсарами 3» закрыть.

Жанр симулятор пирата с элементами RPG
Разработчик «Акелла» Издатель «1С»
Web-сайт ru.akella.com Возраст 16+

Идея Еще одни «Корсары», немного улучшенные
Графика Не изменилась
Звук Озвучки нового персонажа, к сожалению, нет
Игра Так недолго и до «Корсары 3: Лопни моя селезенка»

2/5

Gameplay

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

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

XIII ВЕК

Слава или смерть



1С
ФИРМА "1С"

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



Jackass: The Game

Александр Чепелев



А вам слабо?

В комедии Майка Джаджа «Идиократия» есть замечательная сценка: слюнявый homo sapiens будущего смотрит по зомби-ящику реалити-шоу «Бей по шарам». Смысл представления – ударять в пах главного героя, отчего он потешно корчится. Бред? Лишь упрощенная версия популярного фрик-шоу Jackass.



Ужас! Уберите детей от экранов!

«Игра стала безумным шоу самоубийц»



Ломаем заборы, переворачиваем мусорные баки... Но вообще это гонка



➔ Если вы вдруг не знаете, о чем речь, даем вводную: там кучка хохочущих гиенами мазохистов упражняется в любимом деле – самоистязании, при этом эпатируя публику. Нагадить в салоне автомобиля, помочиться на снежок и затем съесть его, привязать к собственным гениталиям петарду и поджечь, проглотить и срыгнуть назад золотую рыбку – вот дежурные приколы ведущих этого шоу, которое, кстати, шло в сериальном формате с 2000 по 2002 год (потом прикрыли) и имело армию фанатов. Затем ребята сняли два «фильма» (по сути тех же BDSM-этидов, только склеенных в полтора часовые ленты) и... с ужасом осознали, в чем их ошибка! Они же не сделали ни одной видеоигры! В 2007-м, как видите, «придурки» исправились.

И только представьте себе, в насколько далекий полет можно отпустить фантазию, если реальных людей-мазохистов заменить виртуальными, которым не больно, не страшно и денег не надо платить. Игра стала безумным шоу самоубийц – их сбрасывают с крыш, таскают по скалам, им ломают кости... А они все респанятся и респанятся, доводя до греха даже не кровавых прежде геймеров.

В остальном Jackass: The Game – прилежный подражатель оригинала. Во всех семи эпизодах (по 5 мини-игр в каждом) тех, кто решится-таки это запустить, ожидают стопроцентно «придурковатые» забавы. Езда на тележках для покупок по крыше, катапультирование героя в жилые дворики, разрушение дома бомбочками, эротические танцы в магазине... Самое запоминающееся – персонаж в одних трусах прыгает с небоскреба в кучу слоновьих фекалий. Управление сводится к выстукиванию комбинации кнопок, прицеливанию и т. п. – эдакая Rayman Raving Rabbids «от фриков и для фриков».

На каждую мини-игру выдается список заданий, которые нужно выполнить, чтобы получить очки и денежки. Хрустящие купюры тратятся на всякие радости в разделе Extra (концепт-арты, видео, фото и пр.), а очки требуются для перехода в следующий эпизод. Задания зависят от ситуации: сбить тридцать почтовых ящиков, долбануть своего героя о машину и дальше в том же духе. Вообще истязания здешних гуттаперчевых «придурков» здорово напоминают забаву во FlatOut, когда нужно красиво выстрелить болванчиком из лобового стекла и посмотреть, как он прокрутится через мясорубку прелестствий. Зачастую во время мини-игр можно выбрать, лицо какого из героев будет маячить в левом нижнем углу экрана. По мере того как добровольца размазывают по забору, оно меняется – под глазами появляются синяки, зубов остается все меньше, но несмотря ни на что рожица то и дело ухмыляется. Тем самым показывая: права человека не нарушены и «он сам об этом попросил».

Кстати, в игре есть сюжет... Он подается посредством коротеньких роликов, в одном из которых тучный американец приседает со штангой и пускает газы. Как раз под стать топорно-примитивной графике, этакое полено на движке RenderWare. Зато анимация хороша, да и музыка веселая – поп-панк в духе Offspring, хотя порой проскакивают записки, смахивающие на Sex Pistols и даже Мэрилина Мэнсона в техно-обработке. В общем, развеселые забавы для фриков, равно как и шоу-прародитель, так что поклонники BDSM-китча могут смело прибавить к оценке еще балл и порадоваться тому, насколько верно передан в игре дух оригинала. Любителям серьезных стратегий и романтических JRPG просьба не беспокоиться.

Жанр аркада **Разработчик** Sidhe Interactive
Издатель Red Mile Entertainment
Web-сайт www.jackassthegame.com **Возраст** 18+

Идея Безопасный мазохизм
Графика Страшновато-примитивная
Звук Голоса самих «придурков», задорный саундтрек
Игра Сумасшедшая и веселая

2.5/5

Gameplay

Spider-Man: Friend or Foe

Александр Чепелев

Красный огонек

Человек-Паук – пожалуй, самый недотепистый персонаж из всех комиксных супергероев. Соплежуй, слушающий проповеди блаженной старушки, и полный лузер на личном фронте... Почему же эта мыльная история стала фетишем для миллионов людей?



➔ Наверное, именно из-за простоты сюжета и некоторой его мелодраматичности. Мотивация Человека-Паука незамысловата и понятна даже детям (сравни-те, например, со сложными взаимоотношениями Людей Икс или глубоким внутренним миром Ворона). И что интересно, популярность Спайди растет в геометрической прогрессии. Помимо лавины комиксов и мультсериалов, уже вышли аж три полнометражные киноленты, одна bestsellerнее (и высокобюджетнее) другой. Ну а вместе с фильмами на прилавки со смачным хлопком шлепнулись традиционные игроприложения, ничем не выдающиеся, кроме заветной возможности летать между небоскребами на паутине. Из общей серой массы выделялись разве что два. Вполне достойный проект по мотивам первой части кинотрилогии – Spider-Man: The Movie – и

Ultimate Spider-Man, забавный cell-shaded action, выпущенный аккурат после паршивой Spider-Man 2. Совсем как в жизни – полоса белая, полоса черная...

Возможно, именно потому на Friend or Foe, ушедшую на золото после недавней Spider-Man 3 (в свое время, если помните, последняя получила в Gameplay полтора балла), возлагались некоторые надежды. Прельщал здоровый примитивизм графики (Доктор Октопус лицом напоминал одновременно Бена из Full Throttle и Квентина Тарантино с его волевым квадратным подбородком), да и геймплей обещал быть занятным. Не будем тянуть кота за хвост и сразу расскажем, как все вышло.

Сюжет здесь вроде бы есть, только очень условный. С легкой подачи влюбленных в Спайди авторов игры мы носимся по крупнейшим городам мира (экзотика типа Каира и

Токио – это что-то новое для домоседа-Паука) в поисках суперзлодеев. После приятельской взбучки последние становятся нашими супердрузьями. Вот такая классика. И геймплей традиционный: забили пачку врагов – открылась дверь, еще забили – еще одна открылась, нажали кнопку, забили – открылась, забили босса – перешли на новый уровень. Уф, наша песня хороша, начинай сначала.

Зато враги у нас – просто золото! Мы их хватаем, крутим на паутине, калечим в воздухе, лупим о землю, а если этим bestsellerным боксерским грушам удастся-таки встать, они тупо переминаются с ноги на ногу и аккуратно машут над головой нунчаками, чтобы не задеть Спайдермена и не помешать нам развлекаться. Если противника долго игнорировать, он может легонько толкнуть, тем самым напоминая, что еще не растворился в воздухе. Мальчишки для битвы здесь разные – большие и маленькие, и это очень удобно: карапузов мы лупим о здоровяков, а когда у последних поплывут звездочки перед глазами, проводим занятный спецприем, например вколачиваем злодеев в пол. Простенько и со вкусом!

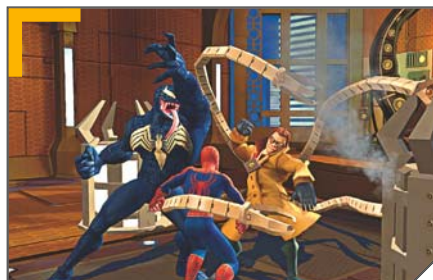
Периодически нам встречаются боссы – всякие франкенштейны из классических комиксов: Скорпион, Зеленый Гоблин, Рино. Мы запросто повергаем их наземь, после чего побежденные принимают мудрое решение присоединиться к герою. Да, вот так и зарождается крепкая мужская дружба. Потом каждого из соратников можно прокачивать и обучать спецприемам – это неизменные RPG-элементы. А затем сно-



ва по вышеприведенной схеме «забили – открылась», и так до победного конца. По причине такой монотонности за несколько часов забава может надоесть, потому советуем играть небольшими порциями, после трудного рабочего дня или же в компании с другом. Для двоих и приемы веселые предусмотрены типа поочередного пинания обалдевшего мутанта в воздухе.

Графика специфически стильная. Слегка карикатурные герои бегают по унылой синей лаборатории, желтому арабскому городку с карамельными домиками и прочей травке. Потешно, ну а на большее никто и не рассчитывал. В общем, для фанатов Питера Паркера, с нетерпением ожидающих «чего-нибудь еще про Спайди», Friend or Foe будет хорошим развлечением. А остальные любители action – бером в Portal!

«Любители action – бером в Portal!»



Жанр action **Разработчики** Beenox Studios/Next Level Games/A2M
Издатель Activision
Web-сайт spiderman-friend-or-foe.com **Возраст** 12+

Идея Капустник во вселенной Человека-Паука
Графика Забавно-карикатурная
Звук Приятная озвучка героев, симпатичная музыка
Игра Простенькая и расслабляющая

2.5/5

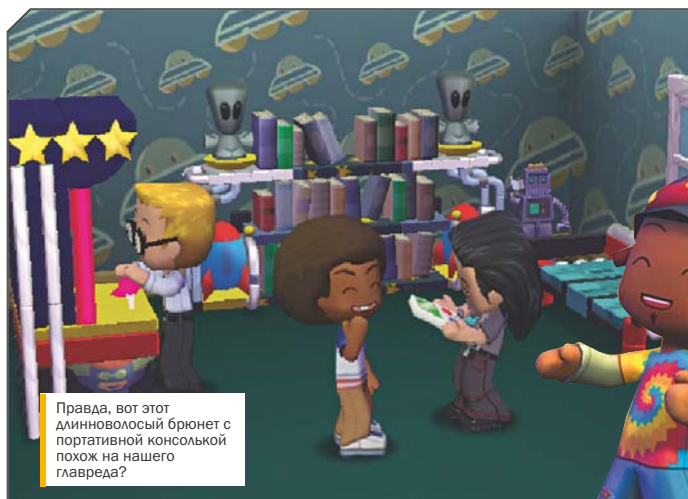
Gameplay

MySims

Алина Жигунова



Конструктор «Собери эмо сам»



Правда, вот этот длинноволосый брюнет с портативной консолькой похож на нашего главреда?

Потому что нельзя быть на свете красивой такой

Если у моего шестилетнего сыночка¹ спрашивают, за что ему нравится Анжелина, он без запинки отвечает: «Потому что с ней весело играть». Хотя есть, честно скажем, в группе девочки и покрасивее – голубоглазая блондинка с длинными локонами, черноволосая смуглянка...

➔ На них приятно посмотреть, они добрые и послушные детки, но вот играть весело с Анжелиной, и именно потому вокруг нее выются все местные донжуаны в промежутках между наклеиванием засушенных кленовых листиков в альбом и выяснением концептуального вопроса, кто сегодня будет Оптимусом Праймом. Напоминает ситуацию с MySims для обожаемой всеми маммами? Wii: это забава добрая (никто не болеет, не умирает и не расстраивает игрока), приличная (рейтинг «3+», там даже поцеловаться нельзя!) и очень симпатичная (чибикосимсы – вещь беспощадная в своей красоте). Но играть в версию для Wii не весело, и потому, отдав должное юмору разработчиков, придумавших деревья с плодами-черепушками и ископаемые видеоигры, большинство людей старше семи лет покидает кремово-карамельную песочницу. Самые яркие симсофилы-ветераны, гордо сдувая со лба седую челку, при этом бурчат, что вот раньше и деревья были выше, и симсы интереснее.

А так ли уж они неправы? Представьте себе, что человек имел возможность закончить университет (веселитесь пока молоды!), затем устроиться на работу и сделать карьеру, вечером развлекаться в ночных клубах и ходить на свидания, говорить

комплименты любимым и целовать им ручки, соблазнить пассию на woo-hoo и потом, не исключено, что даже жениться, завести детей, внуков и собачку, отправиться в путешествие³. Я уже не говорю об исполнении тайных желаний вроде «сделать woo-hoo в общественном месте с тремя разными симсами» или «быть похищенным инопланетянами⁴». Причем пережить вышеописанные моменты можно было не один и не два, а хоть сотню раз в самых разнообразных и подчас даже экзотических вариантах. Теперь представьте, что вместо всего этого человеку предлагают строить домики и сколачивать мебель из добытых компонентов, потом опять строить и снова сколачивать, а затем строить, строить, строить... Ой, совсем забыла, еще сколачивать! И вся свобода ограничивается выбором гостя, для которого мы хотим построить дом, и определением того, в каком порядке станем сколачивать мебель. Нет, никто не запрещает просто без толку бегать по городу, прилежащему лесу, пустыне и побережью, собирая новые виды ресурсов. Ну-ка, догадайтесь, зачем нужно открывать новые зоны и разведывать месторождения пряников? Правильно, чтобы было где построить домик и из чего мебель сколотить. А вы думали, татко мед п'е? То-то.

Зато ребенок в восторге, ведь во «взрослые» The Sims 2 ему путь

«MySims на Wii – забава добрая, приличная и очень симпатичная, но не веселая»

Жанр аркада

Разработчик EA Redwood Shores

Издатель Electronic Arts

Web-сайт mysims.ea.com

Возраст 3+

EA Redwood Shores Американский разработчик и издатель, корпорация Electronic Arts работает уже четверть века, а в Redwood Shores расположен центральный офис компании.

Игры невероятное множество, перечислять — места не хватит

Web-сайт www.ea.com

Идея The Sims для детско-азиатской аудитории

Графика Полное ня

Звук Похуже, чем на PC, но симсолепет по-прежнему умилителен

Игра Только DS-версия позволила мне не потерять веру в человечество

Wii **2**/5
4/5 DS

Gameplay

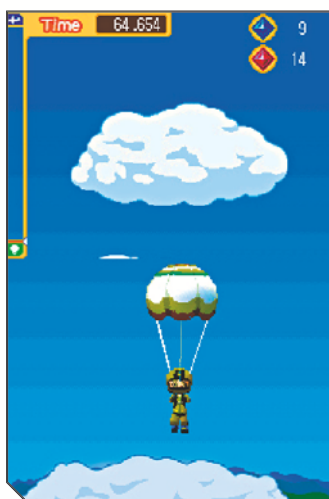
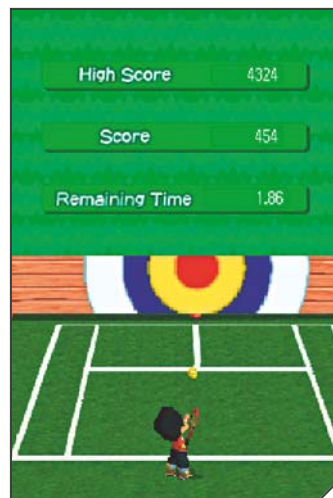
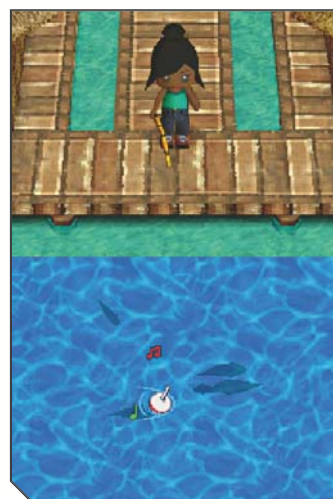


«Пусть не смотрят жалобно — мы не добавляем баллы за красивые глаза»

заказан. Во-первых, рейтинг все же «12+» — про woo-hoo мы пока читаем в специально адаптированной книжке «Видерта розмова про це»⁵, на обложке которой девочка и мальчик ясельного возраста с интересом заглядывают себе в трусы. Во-вторых, дитя мое еще не знает, чего хочет женщина⁶, а потому постоянно ссорит между собой моих же симсиков. Ну а на Wii — пожалуй, медитирую на здоровье. И не обязательно стоять над душой, беспокоясь, как бы нечуткие разработчики не заделали ранимую детскую психику: это действительно безопасная песочница. Лепи себе куличики, пока не надоест.

А мама в это время запустит MySims на DS, потому что, как в случае с девочкой Анжелиной, «играть веселее», хотя, конечно, местные симсоняшки не выделяют в атмосферу нарушающую экологический баланс дозу

кавая, чем непроизвольно грешат их Wii-родственники. Зато тут есть на самом деле увлекательный сюжет с неплохими квестами, интересные персонажи (одна юная миллионерша в духе Пэрис Хилтон чего стоит?) и огромная куча забавных мини-игр. Дуть в микрофон, чтобы пролететь подальше на парашуте, собирать цветочные гирлянды по схеме, утешать страждущих туристов и, конечно, ловить рыбку, большую и маленькую, — совсем неплохо, особенно на фоне предыдущей DS-итерации The Sims 2. Приплюсуйте к этому все преимущества handheld-консоли по сравнению со стационарной, и вы поймете, почему рассматриваемые версии MySims получили такие разные оценки. И пусть не смотрят Wii-чибики на меня жалобными щенячьими глазами — мы в Gameplay никогда не добавляем баллы за красивые глаза!



¹ В этой статье часто упоминается мой ребенок, потому что именно он в основном отстраивал Kiv City и его пригород на Wii, пока я сама продуктивно общалась с теткой местной мэрии на DS.

² Ну конечно, это же просто идеальная детская консоль: малыш и в игру играет, сокращая до минимума интенсивность психического воздействия на родителей, и в то же время не сидит сиднем на диване, а как раз наоборот, прыгает/танцует/руками машет! И ни одна бабушка не придерется.

³ Ага, вот такая скучная обывательщина. Но те, кто страшатся бытовой рутины, могли, например, податься в вампиры или довести родственников до смерти — удивительно, как Джек Томпсон такое пропустил?

⁴ О, если б жаждающие приключений человечки знали, к чему это приведет...

⁵ Хорошая детская книжка, кстати. Иллюстрация с обиженными сперматозоидами-лузерами, которых обогнал их сотоварищ на пути к толстой и красивой яйцеклетке, вообще не хуже творений Бидструпа.

⁶ Честно говоря, я не уверена, что с возрастом это проходит.

⁷ И она так же неадекватно воспринимает окружающую действительность. Например, в огромный дворец, который девица уступит по дешевке нашему герою, она сперва собиралась поселить своего психика (все помнят микроскопическую чихухуа Пэрис?), но потом здание показалось ей недостаточно пафосным.

Growlanser: Heritage of War

Олег Овсиенко



Окно в прошлое

Прежде чем приступить к данному погрому... простите, обзору, я бы хотел отметить, что просто обожаю old-skool. Я жить не могу без спрайтовых двухмерных игр, в которых нахожу куда больше глубины, чем в новомодных трехмерных шедеврах. Но над моей любовью CareerSoft практически надругалась!

→ Серия Growlanser стартовала в качестве идейного продолжения одиозной, но логически завершенной Langrisser. Именно CareerSoft в свое время поработала над финалом этой пятитомной саги и, вдохновившись, приступила к созданию собственного шедевра. Нельзя сказать, что Growlanser получилась хуже своего предка, она просто другая. Первый и четвертый эпизоды (так и не переведенные на английский язык) были на удивление хорошими представителями, достойными плеяды проектов Atlus.

После отказа (по непонятным причинам) издавать четвертую часть в США американский отдел Atlus больше года занимался локализацией Growlanser: Generations. Во избежание ассоциаций с одноименной уже вышедшей антологией от Working Designs эпизод номер пять получил новое название – Heritage of War.

HoW представляет на суд игроков абсолютно новую историю (четыре предыдущих были так или иначе связаны между собой) с новым комплектом персонажей. Как можно понять из названия, здесь речь пойдет о последствиях войны. Островной континент оказался разделенным на части после бесконечных баталлий, а побежье практически недоступно для людей из-за появления мерзких червеобразных тварей – screapers. Местные жители объединяются, чтобы противостоять чудовищам. Прежде чем вы доберетесь до основных событий, придется одолеть сразу несколько прологов, в которых сложившаяся ситуация рассматривается с разных точек зрения. Сам способ подачи сюжета и общая атмосфера первых часов игры позволяли надеяться на лучшее, однако на сей раз CareerSoft удалось загубить неплохую идею.



Если вы ожидаете, что события пролога получат достойное развитие, – расслабьтесь. На протяжении оставшихся 40–60 часов геймплея вам будут подавать практически то же самое, уже съеденное однажды блюдо, только под другим соусом. А непроработанные характеры героев не компенсируются даже их количеством. Ближе к победному концу фабула выравнивается, но игру это не спасает. Диалоги вбивают последний гвоздь в крышку гроба сюжетной составляющей. Простите, но реплики времен NES (пусть и неплохо озвученные) в 2007 году смотрятся крайне нелепо. Это касается и мотивации персонажей, с легкостью меняющих свою точку зрения после «героической промывки мозгов». В общем, если вы соскучились по фразам в духе «Hello, I will kill you in the name of good», то попали по адресу.

На этом архаизмы не заканчиваются. Картинка Growlanser застав-

ляет вспомнить конец девяностых. Неважные трехмерные модели персонажей и аляповатые задники отлично смотрелись бы разве что в текстовой адвенчуре. Более того, вся эта прелесть умудряется тормозить! Здесь не помогут даже неплохие иллюстрации от Сатоси Урусихары. К слову, и он умудрился оступиться (обратите внимание на несоответствие одежды персонажей и зоны их обитания, а еще на полное отсутствие lip-sync).

В боевой части также есть изменения. Из тактической JRPG серия постепенно превращается в стратегию реального времени. Во всяком случае, так считают ее создатели. На самом деле измененная боевка больше всего напоминает оную в стандартных компьютерных D&D-like ролевых проектах. Противники изначально видны на карте, а их уничтожение происходит в псевдо-реальном времени. «Псевдо» здесь символизирует возможность использования своеобразной «автопаузы», в течение которой игрок с толком, с расстановкой планирует дальнейшие действия. Plate-system прокачки позволяет развивать подопечных для выполнения мощных комбинаций. Получилось бы неплохо, если бы не дуболомный AI и глупейшая система выдачи новых задач прямо в разгаре боя. Такие недостатки порой превращают довольно легкую игру в муторный процесс борьбы с интерфейсом.

Пожалуй, самым приятным приобретением за кровные 50 у. е. оказалась на удивление приличная комплектация HoW. Atlus решила издать проект только в коробочном варианте. Комплект поставки включает игровой диск, увесистую книжицу с артами, брелок и прочие мелкие вкусности. А в целом HoW – один из главных претендентов на звание «трэш года».



Жанр JRPG Разработчик CareerSoft
Издатель Atlus
Web-сайт atlus.com/growlanser Возраст 13+

Идея Проверенный old-skool в новой обертке
Графика Уровня рассвета PSX
Звук Посредственная музыка и качественная озвучка
Игра Вероятно, худшая игра от Atlus на PS2

2/5

Gameplay

Freshly-Picked: Tingle's Rosy Rupeeland

Олег Овсиенко

Миром правит капитал

После выхода чумовой *Endonesia* на PS2 от одного из трех осколков *Love-de-Lic* долго не поступало никаких известий. Каково же было мое удивление, когда эти гениальные креативщики сделали игру на консоли от Nintendo. Более того, им доверили спин-офф профильной *Legend of Zelda*.

➔ Фанатов Линка поспешу разочаровать: юного хирурга тут не будет. Главным героем игры с двухэтажным названием станет не в меру упитанный и слегка помятый мужик с недельной щетиной, запомнившийся еще со времен *Majora's Mask* благодаря своему зеленому трико на голое тело. Ненавидите вы Tingle или обожаете – дело ваше, но харизмы ему определенно не занимать. А начиналось все просто. Этот безработный троглодит умудрился получить свои уши фея после 35 лет валяния на диване в обшарпанной квартирке. В один прекрасный день он повстречал Uncle Rupee, который пообещал наивному лентяю исполнение всех его желаний в Rupee Land, если тот построит достаточно высокую башню из монеток-рупий. Дабы остаток жизни почивать в райских кущах, наш герой принимается за сбор местной валюты, заручившись помощью сексапильной мини-валькирии Pinkle.

Следует сразу отметить, что на деньгах в этой игре завязано все. Добрый прохожий и рта не откроет, если не положить ему в загребушую ладошку нужную сумму, а еще нам приходится нанимать телохранителей в виду слабой физической подготовки протагониста, это также требует затрат. Да что там говорить: даже шкала здоровья Tingle состоит именно из рупий. Впрочем, способов заработать наличные в игре предостаточно, даже помимо банального выколачивания монет из представителей местного бести-

ария (кстати, драки практически не требуют вашего непосредственного участия, на них можно просто полюбоваться со стороны).

Вы волны заниматься картографией, продавая составленные атласы богатеньким коллекционерам, готовить экзотические блюда, загоняя их после втридорога, выполнять поручения заказчиков, да и азартные игры здесь отнюдь не запрещены. Вышеупомянутая башня имеет и другое практическое применение – с нее можно пикировать в новые локации для исследования. Местные *dungeon* частично перекликаются с оными в приключениях Линка и заполнены не меньшим количеством загадок, супостатов и огромных финальных боссов, к каждому из которых необходим индивидуальный подход.

Единственная наша претензия относится к общению с аборигенами. Каждый их совет требует вложений, а их размер нам придется буквально угадывать. Дали меньше – ничего не добились и потеряли ставку, дали больше – переплатили. Подобная же система действует и при получении награды за выполненные квесты, благо хоть там предоставляется несколько попыток. Вариантов здесь может быть два: купите *guide* или же просто не жадничайте. Беда только в том, что добываются кровные не так-то легко, и перезапускать игру из-за банальной нехватки ресурсов вам, скорее всего, придется не раз.

Зато графика заставит вас позавидовать обоим опрехам. Тем, кто

уже видел творения команды Vanpool или ее спутников, объяснений не требуется – эти люди уже побежали за игрой. Детище безумного гения, сочетающее в себе лучшие черты перлов Монти Пайтона, «Ежика в тумане» и произведений Тима Бартона, срывает крышу эстетам, а веселая и ненавязчивая музыка, включающая и некоторые ремиксы из *LoZ*, соответствует фривольной атмосфере. В общем, неформат в чистом виде, понятный далеко не каждому и доступный, кстати, из англоязычных геймеров пока только европейцам (в США игра так и не вышла).



Жанр action/adventure/RPG
Разработчик Vanpool Издатель Nintendo
Web-сайт ms.nintendo-europe.com/tingle Возраст 12+

Идея Справочник начинающего капиталиста
Графика Одна из лучших на DS
Звук Отвечает общему стилю
Игра Неоднозначный проект от культовых неформалов

4/5

Gameplay

.hack//G.U. Vol.3: Redemption

Олег Овсиенко



Grand Finale

Второй сериальный проект от CyberConnect2 оказался на голову выше предшественника, который ближе к финалу превратился в абсолютную банальщину.



➔ На этот раз разработчики от серии к серии совершенствовали и шлифовали игровой контент, иллюстрировавший не слишком интересную и, казалось бы, избитую идею. Свою роль сыграл и совсем небольшой перерыв между эпизодами, благодаря чему мы не успевали забыть перипетии сюжета. По-моему, всю троицу вообще лучше было бы издать одним комплектом, пусть и по завышенной цене (к слову, слегка отполированную версию трилогии уже планируют выпустить на PS3).

Как вы понимаете, начинать знакомство с вселенной .hack с третьего по счету акта G.U. крайне неразумно, а те, кто поступит подобным образом, испортят себе удовольствие от прохождения не только первых двух эпизодов данной трилогии, но и всей первой тетралогии в придачу. В то же время играть сейчас в довольно старый начальный проект цикла вряд ли согласится кто-то, кроме насто-

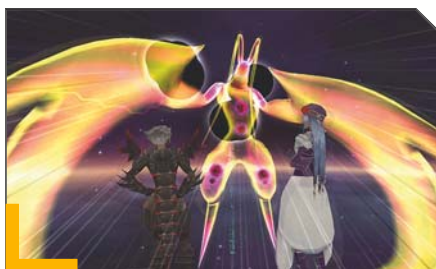
ящих фанатов. Вот такая получается дилемма! Впрочем, хотя отсылка к одиссее Kite и его товарищей в Redemption будет предостаточно, игра и без них вполне интересна. Сюжет, как повелось, начинается непосредственно с момента окончания Reminisce. Не углубляясь в детали, скажу, что Haseo ждет еще множество битв и невероятных открытий на пути, а будет ли хеппи-энд – это еще вопрос.

Помимо новых поворотов сюжета, Redemption радует и целым набором изменений к лучшему. По сути, перед нами финальные аккорды игры, разбитой на три главы, а посему геймеров ждут самые злые боссы, самые сложные побочные квесты, а следовательно, и наикрутейшие умения персонажей. Протагонисту, например, выдали ультимативный парный бластер, позволяющий ему весьма резко передвигаться по полю битвы и атаковать врагов на расстоянии. Разработчики не обделили вниманием и аватар Haseo – Skeith, придав ему новую форму. Да и возмож-

ностей для проведения затяжных комбо-атак стало побольше.

В завершающем эпизоде цикла G.U., наконец, обретает черты крепкой ролевой игры. Количество арен уже не так ничтожно мало, как это было в первой части. Пусть разнообразием проект до сих пор не блещет, но некоторые подвиги в этой области заметны. Да и команда главного героя разрослась, что тоже радует, равно как и большое количество побочных квестов.

В общем, CyberConnect2 продемонстрировала четкую тенденцию к совершенствованию. Пусть их детище и нельзя назвать шедевром (желающие могут сложить оценки за три разные части и вывести средний балл), а графика и озвучка особо не менялись, проект наращивал обороты от эпизода к эпизоду, превратившись в более чем крепкий середнячок. Меня теперь интересует лишь один вопрос: решится ли Namco Bandai на воссоздание The World на необъятных просторах Интернета?



Жанр action/jRPG **Разработчик** CyberConnect2
Издатель Namco Bandai Games America
Web-сайт www.dothack.com **Возраст** 13+

Идея Что такое G.U.?
Графика = Reminisce
Звук Ничем не уступает графике
Игра Отличное завершение слегка буксавшей на старте трилогии

4/5

Gameplay

Dementium: The Ward

Алексей Пасак

Черт из табакерки

Современных игроков, повидавших многое, сложно удивить. Полуразрушенная больница с кровавым декором, утробное мычание монстров и вечная беготня с фонариком наперевес – это уже не ново.

➔ Но когда такие стандартные для horror-жанра шутки выползают на экран (а вернее, экраны) совершенно безобидной малышки-консольки от Nintendo... Прекрасный контрагумент против постоянных обвинений в инфантилизме! Даже удивительно, что этого не сделали раньше. Но в любом случае владельцы DS за неделю до Хеллоуина получили свою порцию тыквенной каши, и это особенно актуально на фоне выхода Silent Hill Origins у handheld-конкурента.

Сюжет Dementium: The Ward представляет собой просто образец лаконичности – мы без лишних проволок, введений и объяснений оказываемся в заброшенной больнице. Можете не верить, но тут, кажется, умерли действительно все. Вот и хватит, достаточно на первый раз, остальное получите попозже, в час по кофейной ложечке. Нам остается только догадываться, что здесь происходит. А атмосферу в этом horror/FPS создают неожиданно достойная для DS работа с освещением и постоянное напряжение, поддерживаемое непрекращающимися нападениями монстров.

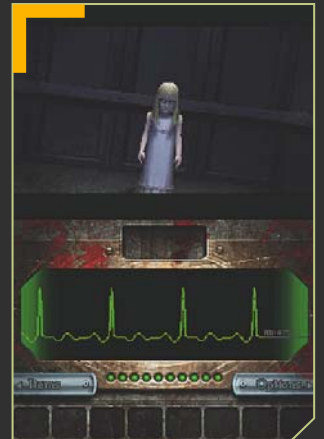
К сожалению, геймплей уверенно катится по проложенным гейм-дизайнерами рельсам, даже

не пытаясь с них съехать. Если перед вами оказываются три двери – не сомневайтесь, две из них наверняка будут забиты или забаррикадированы. Если же подворачивается пазл, то долго думать над ним станут разве что совсем юные игроки (а им вообще-то в этом ужастике делать нечего).

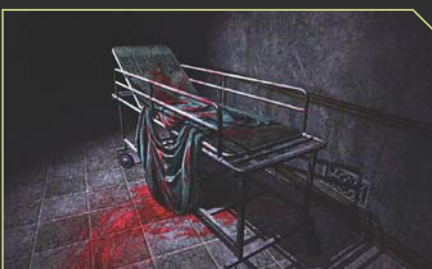
С одной стороны, приятно, когда после решения головоломки не нужно нестись через полуровня к закрытой ранее двери. Особенно с учетом того факта, что все монстры в Dementium: The Ward исправно появляются в точках респауна и, радостно постанывая, приветствуют незадачливого приключенца, вернувшегося за такой необходимой аптечкой. Вот тут проявляется еще один нюанс – патронов и аптечек по уровню обычно разбросано немало, но количество их все равно ограничено. А взять с собой про запас ну никак нельзя. Так что на первых порах даже парочка зомби без особых трудов доведет протагониста до последней черты. Разработчики явно решили показать эмо-владельцам DS, что хозяин в доме, и поэтому ко всему вышеперечисленному присоветовали оригинальную систему сохранений, которая помещает свежесозданного героя ис-

ключительно в начало соответствующей главы. Потому и приходится регулярно обманывать игру, используя *Save and quit* в особо трудные моменты.

В любом случае приятно, что, кроме вечно небритых нацменов-сантехников, у владельцев Nintendo DS теперь есть и свой карманный ужас. Да, не «ужас-ужас-ужас» по общей атмосфере, но не забывайте: с учетом пределов возможностей консоли Dementium: The Ward вычищена до блеска. А если вам хочется еще больше нагнетать атмосферу, возьмите хорошие наушники и играйте в одиночку, потушив свет. Ну а если и этого мало – выключите фонарик. И тогда, под звуки раскатов грома и so-80's-саундтрека, спросите себя, боитесь ли вы темноты.



«У владельцев Nintendo DS
теперь есть свой
карманный ужас»



Жанр survival horror/FPS
Разработчик Renegade Kid Издатель Gamecock
Web-сайт renegadekid.com Возраст 17+

Идея Хороший horror должен напоминать Silent Hill
Графика Пожалуй, лучше на DS и не сделаешь
Звук Медитативный и циклический old-skool ambient
Игра Маленький шаг для жанра и огромный – для платформы

4/5

Gameplay

Final Fantasy Tactics: The War of The Lions

Олег Овсиенко



Сага о неизвестном герое

Сложно поверить, что лучшей тактике всех времен и народов (да простят меня любители Shining Force, Ogre Battle и иже с ними) этим летом уже стукнуло десять. Неоднозначное ответвление серии стало, пожалуй, одним из самых почитаемых в

→ А ведь сложно было представить себе, что за небольшой промежуток времени, прошедший после выхода FFXVII, можно создать нечто достойное внимания. К работе над первой тактической игрой цикла привлекли настоящих мэтров. Асуми Мацуно – идейный вдохновитель и творец популярнейшей саги Ogre Battle – сумел перетащить с собой в Square Акихико Йо-сиду и Хироси Минагаву, а также дуэт композиторов Ивата/Сакимото, которые впоследствии написали музыку для гениальной Vagrant Story. И пусть Мацуно-сан больше не работает в Square Enix, его творение по сей день считается эталоном.

Начнем с неприятного – с недостатков, благо в этом ремейке их предельно мало. Первый состоит в том, что графика игры практически не изменилась со времен первой PlayStation. Да, в The War of The Lions добавлены изумительные cel-shaded ролики, изображение растянуто под широкий экран карманной

консоли, но картинка осталась прежней. Более того, редкие подтормаживания на боевом экране, которые слегка портили впечатление от оригинала, тоже остались. Жаль, ведь с техническими возможностями PSP этот недостаток не так уж трудно было бы исправить. Второй минус – это качество звука, издаваемого не самыми лучшими динамиками портативной консоли. Потому дам совет: пользуйтесь наушниками. И тогда ничто не помешает вам получать неопишное удовольствие от ремейка Final Fantasy Tactics.

История FFT – это трагедия континента Ivalice, охваченного войной и запутавшегося в подковерных интригах; рассказ о настоящей дружбе и о том, что история не терпит слагательного наклонения. Повествование Zodiac Brave ведется от имени придворного историка по имени Alazlam. Но это отнюдь не означает, что перед нами скучная хроника. Сюжет здесь безумно интересный, притом на удивление

взрослый и жесткий. Все последующие попытки продолжения данной идеи на консолях от Nintendo являются лишь жалким подобием оригинала. Друзья детства Delita Hyral и Ramza Beoulve, оказавшись по разные стороны баррикад во время кровопролитной борьбы двух местных регентов, пытаются сохранить свои отношения в мире, который разлетается на куски. FFT – одна из немногих игр, которая заставила меня сопереживать героям от начала и до конца, запоем листая страницы этой эпопеи.

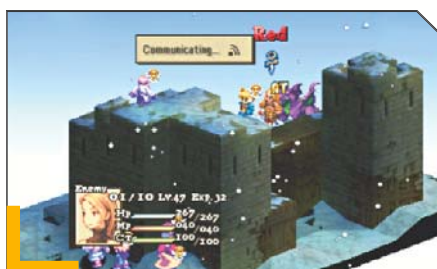
В процессе игры нам придется иметь дело как с глобальной картой мира, где отмечены города и сюжетные локация, так и с боевым экраном, на котором и проходят многочисленные батальи. Сражения занимают около 80% времени, но это

отнюдь не означает, что играть скучно. Отмечу сразу, FFT – забава не для неофитов. Кажущиеся сначала легкими бои постепенно становятся настолько хардкорными, что загоняют в тупик и ветеранов. И еще – не рекомендую пропускать, казалось бы, ненужный tutorial. Поверьте, вникнуть во все нюансы нахрапом не получится, а пара десятков смертей в одной драке – дело неприятное. Вообще эта игра не любит слабаков и торопыг. На первый взгляд все до банальности просто и неприятно: разбитое на квадраты поле, перемещение героев, магия и сталь... Но на самом деле Мацуно и компании удалось объединить все лучшее, что существовало когда-либо в тактических играх. Здесь и использование рельефа, и учет преимуществ той или иной профессии, и разнообразные свойства предметов, и даже астрологическая совместимость братьев по оружию... Список практически бесконечен.

К слову, о профессиях: именно в FFT эта фишка от Square установила очередной рекорд. С определенным моментом игроку доступна возможность изменить профессиональную принадлежность подопечного, что влияет не только на его внешний вид, но и на таланты, а значит, и на тактику ведения боя всего вашего отряда. Начальным классом для большинства героев является squire (т. е. оруженосец) с минимальным набором способностей, но не стоит отчаиваться. Даже squire при верной прокачке сможет уровню на 50-м завалить десяток рыцарей противника. А если вам недостаточно двух с лишним десятков различных профессий (в ремейке появилась и парочка новых), вашему вниманию предложат коллекцию монстров, которых можно отлавливать на поле боя, спаривать и выводить потомство.

Игра довольно длинная даже для стационарной консоли, не говоря уже о портативной. От 40 до 60 часов займет прохождение основного сюжета, побочные квесты (коих здесь превеликое множество) способны удвоить этот срок. Я на данный момент посвятил The War of The Lions 87 часов.

Перед нами живая классика, только в новой обертке. Радуется, что на этот раз Square Enix не ограничились банальным добавлением двух роликов и бонусного dungeon. Проект получил практически безукоризненный новый перевод, оставив далеко позади несовершенный PSX-аналог. И если неофитов могли заинтересовать красивое видео и ярлык именитого издателя на коробке, то игроков со стажем привлекают новые бонусы и возможность сразиться в локальном поединке с друзьями. Это проверенный временем шедевр, и только статус ремейка не позволяет поставить WoTL максимальный балл.



Жанр tactical JRPG Разработчик Square Enix
Издатель Square Enix
Web-сайт na.square-enix.com/fftactics Возраст 13+

Идея Ремейк лучшей тактической игры современности
Графика Ничем не отличается от PSX-аналога
Звук Прекрасен
Игра Все так же невероятно хороша

4.5/5

Gameplay



1.5/5

Жанр аркада
Разработчик Digital Embryo
Издатель Majesco
Web-сайт www.majescoentertainment.com
Возраст 3+

Анна Зинченко

Cake Mania

Что русскому хорошо, то немцу смерть

Операции *Copy* и *Paste* успешно применяются не только школьниками при написании рефератов и студентами при создании уникальных курсовых, дипломных и прочих обязательных работ.

→ Издатели, например, твердо знают: если взять успешный проект для одной платформы и ткнуть его на другую, что-нибудь получится. Увы, на сей раз Majesco промахнулась. Продукт, сорвавший банк в категории казуальных игр для PC, в DS-варианте никого не удивил. И это еще мягко сказано.

Версия для DS включает как оригинальную Cake Mania, так и почти аддон Back to the Bakery, который становится доступен после спасения фамильной пекарни. Геймплей проще пасьянса «Косынка»: нам нужно за определенное время втиснуть клиентам сладостей на определенную сумму. Для их изготовления у героини есть печь (с ее помощью она делает бисквиты разных форм), а также устройства для нанесения крема и прочих украшений. Работать нужно быстро и точно.

Казалось бы, стилус – идеальный манипулятор для подобного рода проектов, а DS – самая подходящая платформа. Ан нет. Во-первых, каждый этап требует напряжения душевных сил и зрительных нервов, а также хирургической точности движений (особенно

когда клиенты начнут заказывать двухслойные торты). Во-вторых, для игры в Cake Mania, понадобится устойчивая подставка под пульт. А значит, в транспорте не поиграешь. В-третьих, у героини четыре «жизни», которые тают, если выручка за день не соответствует прогнозируемой. Где-то на середине игры я заработала Game Over и вынуждена была или загружать последнее сохранение до тех пор, пока не достигну успеха, или начать сначала.

Но самое главное, геймплей приедается очень быстро. В отличие от той же Tamagotchi Connection Corner Shop, здесь мы не можем ни расслабиться, ни отвлечься на другой вид деятельности. Самое большое разочарование постигло меня после того, как я спасла семейный бизнес, оборудовала пекарню по последнему слову техники, организовала для героини турбоускоритель в виде тапочек и закончила игру с неплохой прибылью. Меня ждал тот самый аддон: кухня начального уровня и чудо-повариха, перемещавшаяся со скоростью беременной улитки... Я плюнула и пошла играть в MySims.



3/5

Жанр аркада
Разработчик MTO
Издатель Ubisoft
Web-сайт www.ubi.com
Возраст 3+

Анна Зинченко

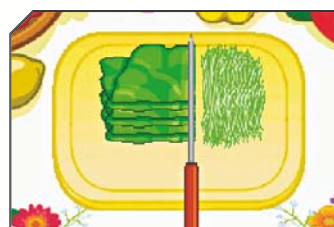
Happy Cooking

Полюби кухню с молодости

В отличие от Cooking Mama этот проект рассчитан на девочек, находящихся в том нежном возрасте, когда кавалеров завлекают не запахом наваристого борща, а метким ударом лопаткой по кепке.

→ Нам рассказывают трогательную историю девочки Лизы (Lisa), которая хочет порадовать папу своей стряпней и поэтому начинает брать уроки у местной знаменитости – шеф-повара Рэйчел (Rachel). Думаю, все отцы проходили через кулинарные эксперименты свои ненаглядных дочурок. Мой перенес этот период стоически. Но не отвлекаемся. Помогает малышке Лизе лунная фея, вселившаяся в плюшевую тушку игрушечного зайчика и оживившая других кукол, чтоб не скучно было. И самое важное, уже в процессе игры героиня опробует свою стряпню на друзьях обоих полов.

Кухня и ингредиенты здесь самые настоящие. Более того, дизайн рабочего места можно менять (мне всегда нравились кастрюли желтого цвета и розовые прихватки в цветочек). Из приятных моментов нельзя не отметить сервировку – финальный этап приготовления каждого блюда. Нам разрешают не только украсить еду, но и подобрать салфеточку, тарелочки, чашечки и приборы. Получается весьма мило. Отвлечься от варки, парки и шинковки можно в простых мини-играх вроде «подбери



пару» или «перемой-ка все тарелки». Кроме того, в отличие от той же Cooking Mama мы не ограничены во времени, ингредиенты подаются по очереди, да еще и Рэйчел подскажет нам, когда блюдо готово. Одним словом – курорт. Те, кто помнит процесс варки и жарки в Cooking Mama, меня поймут.

Другое дело, что реализмом в Happy Cooking и не пахнет. Это чисто развлекательный проект, задача которого заинтересовать девочек кулинарией. Отсюда и простота геймплея, и сюжетная линия (признаюсь честно, к концу диалоги между игрушками стали меня несколько напрягать), и мини-игры. Если бы Happy Cooking была локализована, я бы рекомендовала ее как интересное развлечение для юных леди. Пока же без помощи родителей им поиграть не удастся.

Rune Factory: A Fantasy Harvest Moon

Михаил Зинченко



Десять лет фермерства

История цикла Harvest Moon насчитывает уже больше десяти лет и ровно двадцать игр. Все это время наши трудолюбивые подопечные терпеливо растили капусток-морковок-коровок, лишь изредка разнообразя свои нелегкие сельскохозяйственные будни вещами типа женитьбы и фестивалей.

→ «Да разве это занятие для настоящего мужчины?» – подумали, очевидно, творческие реформаторы из Neverland и создали Rune Factory. По меткому замечанию Йосифу Хасимото, продюсера большинства игр серии, Rune Factory – это Harvest Moon, в которой у вас есть меч. Им, естественно, предлагается не грядки взрыхлять, а... Впрочем, обо всем по порядку.

На сей раз нашим протеже становится юноша, которого тоже не обошла стороной видеоигровая эпидемия амнезии. Первая же встреча девушка (немного чудная, скажем честно) кормит и поит бед-

нягу, а потом разрешает ему поселиться в заброшенном доме на ее ферме, заодно поручив нашим заботам и прилегающие поля. В первом же ролике мы окажем гостеприимной хозяйке ответную любезность, отправив напавшего на нее монстра обратно в параллельный мир с помощью садового инструмента. Ну а дальше возможности растут просто как снежный ком – фермерство, рыбалка, пещеры, монстры, сокровища.

Скажу сразу, отличий от предыдущих игр серии просто масса. По собственноручно посаженным грядкам теперь позволено свободно разгуливать, чего так не хватало раньше. Все выращенное или добытое добро разрешается продавать торговцам в любое время дня, не дожидая-

ясь 18.00. Ну и, наверное, самое важное – теперь мы можем погибнуть (и обнаружить на экране непривычные для поклонников Harvest Moon слова Game Over). Нет, не от переутомления – перетрудившись на поле, герой лишь раньше отправится на боковую. А вот путешествия по перенаселенным монстрами пещерам уже значительно опаснее.

Как только наш герой приведет в порядок первые сто квадратных поля (а на это уйдет лишь пара часов игры), мэр города откроет ему доступ в первую из пещер. И вот уже садовую сапку сменяет меч, и мы бодрим шагом разгоняем зловещих созданий по темным углам. Чуть позже выясняется, что зверушек можно приручать, после чего доить, стричь шерсть и отбирать у них мед. А самые умелые монстрики помогут хозяину поливать поля и собирать урожай, станут сражаться вместе с нами и даже послужат в качестве ездовых животных. Освоение пещер увлекает не на шутку, ведь тут и климат постоянный в отличие от полей снаружи, что позволяет выращивать сезонные культуры до просто невиданных размеров. Здесь и ископаемые повышенной полезности – в принципе на определенном этапе игры для закупки всего необходимого достаточно лишь изредка заниматься шахтерским делом. И на закуску – в конце каждой пещеры обитает внушительных размеров босс, изгнание которого крайне важно для продвижения по сюжету.

Надоело сельское хозяйство – займитесь рыбалкой. Надоела рыбалка – к вашим услугам кузнечное дело, фармацевтика и ювелирный

промысел. Изучайте новые рецепты и осваивайте умения по дорожго-ящим книгам. Не хотите? Тогда научитесь готовить. Или задумайтесь о своих отношениях с окружающими: участвуйте в соревнованиях, фестивалях и массовых гуляниях, это не только весело и забавно, но еще и полезно – жители городка станут лучше относиться к герою. Кстати, кроме дружбы, здесь есть и настоящая любовь, а количество девушек, одна из которых может стать вашей женой, рекордно для серии – теперь их одиннадцать. Да-да, традиционно для Harvest Moon вы имеете право жениться и даже обзавестись собственным чадом, для этого нужно лишь соорудить пристройку к дому и купить двухпальную кровать. Вот только без любви ничего не выйдет, а путь к сердцу именно вашей избранницы не так просто найти.

И еще – если в радиусе пары километров появится другой игрок в Rune Factory со своей DS, ни в коем случае не упускайте его. Ведь при обмене предметами их уровень каждый раз увеличивается на единицу. Особенно это актуально для семян, которые с ростом уровня стоят все дороже, и продвинутого оружия.

Как бы то ни было, Rune Factory чудо как хороша. Добрая, милая и очень красивая сказка с открытым геймплеем, харизматичными персонажами и забавной ролевой системой. И просто одна из лучших игр для Nintendo DS.

P.S. Да не перестанут ваши зверьки давать мед, молоко и мех! Да не оскудеют ваши поля, и пусть ваша клубника будет самой крупной в мире, причем безо всяких вредных нитратов!

«Как бы то ни было, Rune Factory чудо как хороша»



Жанр симулятор воинственного колхозника
Разработчик Neverland **Издатель** Natsume
Web-сайт www.bokumono.com/series/runefactory **Возраст** 3+

Идея Harvest Moon с элементами монстробоя
Графика Очень милая, а овечки вообще выше всяких похвал
Звук Ненавязчивые мелодии, под которые приятно поливать огород
Игра Невероятно масштабный проект для маленькой консоли

4.5/5

Gameplay

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

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

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

ИСХОД С ЗЕМЛИ

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

WWW.EXODUS-GAME.COM



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

Моды для серии Grand Theft Auto

Олег Козак

Сказать, что GTA популярна, – ничего не сказать. Эта серия уже стала культовой, несмотря на огромную дозу насилия, или, может, благодаря ей. Большинство людей, впервые запустив GTA, бросаются не выполнять сюжетные квесты, а давить пешеходов, отбиваясь от городской полиции. Ну да, а вы думали, Джек Томпсон все наврал, что ли?

Честно говоря, оригинальная игра настолько хороша, что исправлять ее в модификациях незачем. Потому моддеры чаще всего ограничиваются добавлением новых моделей авто или их трансформацией, не решаясь менять отточенный геймплей. Но встречаются и уникальные дополнения с новыми локациями, квестами, возможностями и многим другим. Все это вместе взятое призвано скрасить почитателям GTA ближайшие несколько месяцев до выхода четвертого эпизода.



Моды к Grand Theft Auto III

Эта часть легендарной серии стала революцией в жанре, многие знатоки считают ее самой удачной. И вроде все пройдено вдоль и поперек, секретные пакеты собраны, тайники найдены, а хочется чего-то нового... Что ж, значит, пора задуматься о модификациях.

Snow Mod 1.2

gta.ag.ru/files/mods/info/?1

→ Вам хотелось бы изменить погоду в GTA III – промчаться на скоростной Banshee по заснеженным дорогам Liberty City под свинцовым небом? Тогда этот мод как раз для вас! Он заменяет огромное количество текстур и приносит в город суровые морозы. Разработчики потрудились на славу – выглядит модификация замечательно. На снегу остаются следы шин, а ездить по заледеневшим трассам действительно сложно – автомобили заносит, вписываясь на полной скорости в поворот почти нереально. Тем не менее посмотреть на зимний вариант GTA очень интересно.



Intercity Highway and Miss Liberty Pack 1.0 Beta

www.thegtaplace.com/downloads/file.php?id=1021

→ Согласитесь, ездить между тремя районами Liberty City со временем надоедает – много поворотов, мосты, туннели... А что если соединить все острова автострадой? Именно так и поступили разработчики данной модификации. Теперь мы можем быстро, без лишней суеты колесить из Portland в Staunton Island, Shoreside Vale и обратно. Дороги выполнены качественно, вдоль магистрали светятся фонари и т. д. Есть даже две автозаправки, отель, ресторан и местный штаб ГАИ.

Как вы догадались из названия, в придачу это дополнение добавляет настоящую Статую Свободы в район Staunton Island. К ней можно добраться на катере, а потом при желании подняться по ступенькам к факелу и посмотреть на Liberty City с огромной высоты. Мод очень качественный и, что самое главное, полезный...

GPS-Radar Mod 1.1

gta.ag.ru/files/mods/info/?32

→ Небольшая, но очень качественная и полезная модификация, затрагивающая внешний вид радара. Мини-карта претерпела огромные изменения – она похорошела и стала напоминать прибор для GPS-навигации. Разработчики удачно подобрали цвета, перекрасили знаки-отметки, и в результате вместо размазанной желто-черной карты мы получили эстетичный и стильный радар.





Gang Warz Mod 1.0

mods.moddb.com/6718/gang-warz-mod

→ Gang Warz – довольно своеобразный мод, превращающий Liberty City в настоящее криминальное гетто. На улицах полный беспорядок, горы трупов, постоянные стычки уличных банд делают из игры какой-то kill'em all. И еще (внимание!) тут нет никакого сюжета, оригинальная история просто вырезана за ненадобностью. И правда, о каком сюжете может идти речь, если все жители города – голники, которые хотят спустить шкуру друг с друга! Кстати, клавиша, отвечавшая раньше за клаксон, теперь отвечает за экстренную эвакуацию из машины. И это единственное, что порадовало в данной модификации. Впрочем, авторы вполне осознают, что больше одного раза ее никто и запускать не станет, – тут даже сохраниться нельзя.



Real GTA3 Final

grandtheftauto.filefront.com/file/Real_GTA_III;41903

→ Одна из лучших модификаций к GTA III. Изменений очень много, и все выполнены красиво и качественно. RealGTA3 делает оригинальную игру более реалистичной. Во-первых, работчики мода увеличили урон, наносимый оружием, поэтому будьте осторожны – теперь противники могут убить главного героя гораздо быстрее... Еще учтите, что город наводнили вооруженными беспредельщиками, посему трижды подумайте, перед тем как проехать через Chinatown, – две очереди из дробовика отправят безрассудного смельчака в ближайшую больницу.

Во-вторых, для пущей правдоподобности авторы поменяли рекламные бигборды, рестораны, автозаправки на аналоги реально существующих (McDonalds, Shell и пр.). Интерфейс и оружие тоже претерпели значительные изменения. Но самое главное – автопарк. Почти все железные кони подверглись трансформации: Lamborghini Murcielago, Porsche Carrera GT, Opel Speedster, BMW Z8, Mercedes-Benz SL500, Lexus LS430 – это лишь малый список доступных авто! Выполнены они превосходно, управление переписано для каждой машины отдельно, модель повреждений довольно реалистична. А что сделали с бедным Dodo! Теперь в ангаре Francis Int. Airport стоит огромный F-16. На таком монстре летать значительно легче, нежели на «обрезанном кукурузнике». Пускай это не Hydra из San Andreas, но пролететь хоть несколько минут автору данного материала удалось.



The Ultimate Stunt-Park 1.5

gta.ag.ru/files/mods/info/?525

→ Очень занятный мод, добавляющий специальный остров для выполнения разных трюков в районе Portland. Там виртуальных каскадеров ожидает парк с множеством каменных и железных гор, ездить по которым безумно весело. Горки есть как большие, так и маленькие, с трамплинами и без, имеется даже огромная «мертвая петля». Рядом припарковано множество автомобилей, от такси до Infernus и Cheetah, благодаря авторам модификации значительно похорошевших, – выбирайте, что хотите. И помните: за зрелищные трюки платят вечнозелеными долларами!

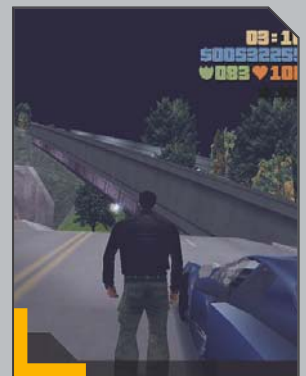


Миниатюрные моды к GTA III

GCU GTA3 Skin Pack 1.0

topdownloads.ru/archives/file/GCU_GTA3_Skin_Pack_v1-0/726469.htm

→ Небольшая коллекция скинов главного героя. Почувствуйте себя бандитом, агентом специального отдела, солдатом, головорезом, байкером и пр. Большинство скинов выполнено качественно, хотя некоторые оставляют желать лучшего.



GTA3 Power Punch Mod

www.thegtaplace.com/pafiled.php?action=file&id=73

→ Буквально все персонажи благодаря этому моду становятся невероятно сильными и могут одним хуком отправить противника в полет. Будьте осторожны – побеждает в рукопашном бою тот, кто ударит первым.

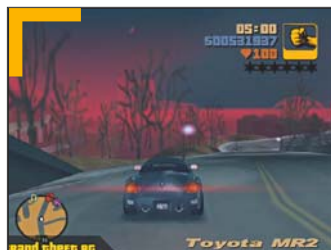


Max Payne Mod 1.1 Beta

mods.moddb.com/4578/
max-payne-mod



Всем поклонникам доблестного мстителя-полицейского посвящается мод, который, в принципе, не вносит никаких существенных изменений в геймплей. Авторы просто переделали интерфейс, придали оружию более реалистичный вид, а главного героя заменили Максом Пэйном. В версию 1.1, кстати, добавлен вышеописанный SnowMod. В общем, толку от всего этого немного, но сама идея неплоха.



Armageddon Mod 1.0

gta.ag.ru/files/mods/info/?181



Название данного мода говорит само за себя. В Liberty City все сошло с ума, город объят хаосом. Кроваво-багровое небо, обуглившиеся остовы деревьев, вооруженные толпы на улицах. Граждане Liberty City уничтожают друг друга, используя все доступные средства. Водители наплевали не только на правила дорожного движения, но и на инстинкт самосохранения, и теперь авто носятся по дорогам и тротуарам с бешеной скоростью, сбивая все на своем пути. Хотите украсть машину? Попробуйте, но учтите – обладатели личного транспорта стали гораздо агрессивнее и без боя не сдадутся. Да и сами автомобили поддались всеобщему безумию и теперь ведут себя очень странно, например ездят без водителей. Если получится «оседлать» железного коня, будьте осторожны – с тормозами у них тоже не все в порядке!



Миниатюрные моды к GTA III

GTA3 ©Hard-ened 0.9a

www.gtagarage.com/mods/show.php?id=1819



Модификация создана для людей, считающих GTA III слишком легкой. Переделаны многие миссии, изменен баланс оружия и пр. И хотя играть стало сложнее, зато теперь на задания выдаются более мощное оружие вроде АК-47.

Bridge to GhostTown

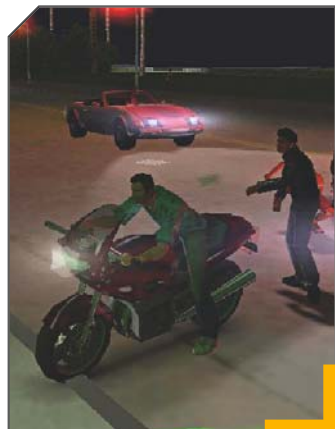
gta.ag.ru/files/mods/info/?12



Сколько слухов ходило об этом городе... А добраться туда получалось далеко не у каждого – летать на Dodo безумно сложно. Разработчик мода решил лично посетить мифический город и построил мост из Portland в Ghost Town, а затем опроверг большинство слухов. Оказалось, что ничего особенного там нет, кроме банка Liberty City и двух призрачных инкассаторских машин. Но посмотреть самому все равно интересно!

Grand Theft Auto: Vice City

Продолжение третьей части запомнилось всем и надолго. Итальянец Томми Верчетти, похожий на Тони Монтану из Scarface, покорила сердца фанатов серии. Да и сам солнечный город порадовал, там хотелось задержаться подольше. Итак, устанавливайте моды – и возвращайтесь к романтике тропических островов.



Real Particles 2.0

mods.moddb.com/7792/real-particles



Очень маленькая, но в то же время невероятно качественная модификация. Графика GTA: Vice City на момент выхода звезд с неба не хватала (RenderWare как-никак), а сейчас и вовсе устаревшей выглядит. Но разработчики этого мода решили частично уладить проблему и слегка украсить любимую игру. Благодаря замене одного-единственного файла Vice City засияет новыми красками. Фонари станут ярче, следы от шин и дырки от пуль реалистичнее, взрывы эффектнее, у персонажей появятся правдоподобные тени и т. п. Как ни странно, даже вода вышла очень красивой, конечно, до уровня Half-Life 2 (как расписывают авторы мода) далеко, но все равно намного лучше оригинальной.





GTA Long Night 1.3

mods.moddb.com/5014/gta-long-night

➔ Произошло ужасное – Vice City стал обителью кровожадных зомби! На улице ночь, а по дорогам шастают десятки мертвецов, набрасывающихся на любого встречного. Наш герой – военный, один из выживших в этом безумном городе. На территории бывшей киностудии уцелевшие люди устроили базу – единственный оплот человечества.

Модификация сделана очень стильно, а главное преимущество ее – множество разнообразных квестов. Конечно, сюжет не слишком хорошо проработан, но задания выполнять довольно интересно: то мальчишка рассказывает, как он пытался найти потерянную дозу «травки», то девушка вспоминает о спасшем ее герое... Есть миссии и за протагониста, к примеру эскорт грузовика к точке назначения. Кстати, мод достаточно сложен – зомби прут толпой, даже машина не всегда спасает. Мертвецы наваливаются со всех сторон – и конец... Потому нужно садиться в автомобиль очень осторожно, вдали от неупокоенных врагов. В общем, тем, кому нравится зомби-сеттинг, рекомендуем.

Snow Mod

gta.ag.ru/files/vc/mods/info/?89

➔ Модификация, знакомая по GTA III, есть и для GTA: VC. Тут многие текстуры заменены очень качественными «снежными» аналогами, чтобы и жители Vice City в полной мере ощутили всю прелесть зимы. Оригинально смотрятся заснеженные пальмы (Флорида как-никак) и покрытые льдом пляжи тропического города. Разработчики позаботились и о зимней одежде для персонажей, а также слегка переделали модели автомобилей. Естественно, изменилась и управляемость машин на ледяных трассах. Попробуйте-ка теперь уйти от полицейской погони!



Final Justice 1.0 Beta

mods.moddb.com/6972/vice-city-final-justice-beta

➔ Разработчики данного мода также приложили усилия для улучшения местного автопарка. Отныне машины превосходно детализированы, многие заменены и протюнированы. Только, в отличие от Ultimate Vice City, эта модификация не добавляет современных скоростных авто – в Final Justice мы можем покататься на классике восьмидесятых: Chevrolet Corvette Stingray, Chevrolet Chevelle, Ford Shelby Mustang GT500E и пр. Изменены также некоторые мелочи вроде бигбордов, переделана система частиц, появились McDonald's и Seven Eleven. Еще разработчики мода убрали мотоциклы Freeway и Angel, вместо них предлагая нам спортивные модели Ducati и Yamaha.

Кроме того, слегка переделан баланс. К примеру, полицейские автомобили стали немного

Back to the Future Mod

0.2c

mods.moddb.com/8553/gta-back-to-the-future-mod

➔ Сколько раз вы смотрели прекрасный фильм «Назад в будущее»? Теперь есть шанс прокатиться по Vice City на том самом «делориане» – его нетрудно обнаружить на улицах города после установки данного мода. Модель выполнена превосходно, прорисована до мельчайших деталей. А если привезти «делориан» в гараж Sunshine Autos, он превратится в настоящую машину времени. Правда, в качестве топлива для нее необходим плутоний, но его можно утащить с городской свалки под носом у агрессивно настроенных кубинских бандитов.

Теперь достаточно нажать две кнопки, выбрать дату и время прибытия, разогнаться до 88 миль в час – и вы совершите прыжок во времени. Сопровождается это действо, как и положено, молниями и самовозгоранием тормозного следа. А затем нас ждет разочарование. Увы, разницы между прошлым и будущим Vice City нет, разве что в 2015 году в гараже Sunshine Autos можно улучшить «делориан». Оптимизированная модель заправляется мусором (которого якобы полно на улицах), а еще она способна взлетать.



быстрее, так что оторваться от преследователей теперь трудно. А если вам не нравится назойливый вой их сирены, можете установить записанный звук реального прототипа. Для тех, кому и этого мало, на Ocean Beach появился неплохой парк для выполнения трюков – послабее, чем Ultimate Stunt Park, но все равно интересный.

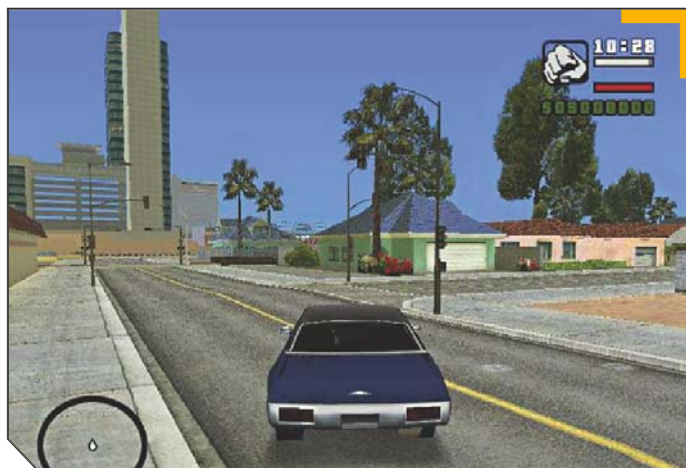


Ultimate Vice City 2.0

mods.moddb.com/2474/ultimate-vice-city-20

→ Ultimate Vice City – модификация, заменяющая модели автомобилей. Можно сказать, что разработчики неплохо потрудились, хотя и не все машины удостоились высокой чести. Вместо экзотических и спортивных авто восьмидесятых мы будем кататься на монстрах вроде Lamborghini Diablo, Porsche Carrera GT и т. д. Модели выполнены качественно, да и характеристики существенно поменяли – теперь тачки несутся быстрее ветра. Отдельно хочется похвалить мотоциклы, которые стали сказочно красивыми.

Хотя есть и недостатки – очень не понравилась замена боевого вертолета Hunter. Вместо грозного «апача» нам выдают небольшой слабо детализированный истребитель. К тому же звук его моторов остался прежним, а урчание лопастей вертолетного винта в данном случае выглядит неуместным. И сама техника полета не изменилась: по-прежнему надо чуть наклонять корпус вперед... Это, да еще немалый размер модификации (147 MB), делает ее не слишком желанной гостьей на нашем PC.



GTA State of Liberty Beta 0.44.6v5

mods.moddb.com/6668/gta-stateofliberty

→ Огромнейшая модификация, добавляющая в мир Vice City локации GTA III и San Andreas. Теперь на любом виде транспорта можно приехать в любой из городов трех частей – и все это в одной игре! Поистине титанический труд разработчиков. Жалко, но, кроме Vice City, все локации мертвые, в них нет людей и не ездят машины. Зато между городами можно обнаружить остров со Статуей Свободы, прилететь или приплыть на него и полюбоваться качественной прорисовкой.

Вообще-то, мод еще находится в разработке, доступна лишь бета-версия. Потому не удивляйтесь обилию всевозможных

глюков вплоть до вылетов в Windows. К тому же State of Liberty безжалостна к слабым компьютерам – системные требования у нее гораздо выше, чем у оригинала (еще бы, такая территория!). Из-за этого и игра идет не так гладко, как хотелось бы, и здания прорисовываются слишком медленно. Авторы планируют в дальнейшем доделать все карты и добавить новые (Вашингтон и пр.), «заселить» свежестроенные участки, придумать массу квестов и многое другое. Что ж, пожелаем им удачи.



GTA Liberty City Beta2 test5b

gta.ag.ru/files/vc/mods/info/?339

→ Многие считают GTA III лучшей игрой серии и хотят возвращаться в Liberty City вновь и вновь. Вспомните, что вы чувствовали в GTA: San Andreas, когда вас отправили в Город Свободы, в знакомый район... Фанаты третьей части сумели построить Liberty City GTA: VC, и получилось у них неплохо. Представьте, как радостно гнать навстречу ветру по Shoreside Vale на мотоцикле Freeway, слушая любимый Flashback FM, как приятно вернуться в родные места, полетать на вертолете и посмотреть на город с высоты...

Очень жаль, что разработчики не перенесли все оригинальные миссии в игру, но если бы сподобились – им бы просто цены не было. А так, заняться тут нечем, ведь ездить без дела со временем надоедает...

Миниатюрные моды к GTA: VC

Neo Mod V4.0

grandtheftauto.filefront.com/file/Neo_Mod_v40;69981

→ Если вы мечтали летать без подручных средств – этот мод для вас. Достаточно нажать несколько клавиш, и главный герой в лучших традициях «Матрицы» поднимется в воздух и полетит. Кроме того, он сумеет прыгать по крышам домов, автомобилей и т. д. И не бойтесь упасть с большой высоты – наш протезе немного поранится, но тут же регенерирует. И главный плюс – он сможет вылететь из воды, ставшей в GTA ловушкой для многих доблестных мафиози... В общем, нет никакой ложки.

Limo Services

grandtheftauto.filefront.com/file/Limo_Services;61671

→ Если у нас есть лишняя тысяча местных долларов, мы можем просто расположиться на заднем сиденье пуленепробиваемого лимузина и наслаждаться экскурсией по городу. Правда, авторы, очевидно, предполагали, что никто не польстится на этот сервис больше одного раза – чтобы прокатиться на «лимо» еще раз, придется загружать последнее сохранение.



Миниатюрные моды к GTA: VC



London Mod 0.2

grandtheftauto.filefront.com/file/GTA-London;42731

→ Небольшая модификация, делающая Vice City похожим на Лондон. Разработчики поменяли 15 моделей автомобилей, добавили студии Warner Brothers и BBC, нарядили полицейских в униформу «бобби». Еще потрудились над окном загрузки, вступительным видео и пр. Мелочь, а приятно!

TimBot

grandtheftauto.filefront.com/file/TimBot;46032

→ Довольно полезная модификация, благодаря которой можно нанимать (вызывать) телохранителя. Компьютерный напарник станет сопровождать протагониста, помогать в перестрелках и выполнять несложные приказы (пригнуться, следовать за героем) и т. д. Ну а нам предстоит за это снабжать его оружием.

GTA: San Andreas

В данном эпизоде можно делать практически все, и даже после полного прохождения там есть чем заняться. Однако моддерам и этого мало, они штампуют новые дополнения, чтобы заставить нас еще раз вернуться в San Andreas.

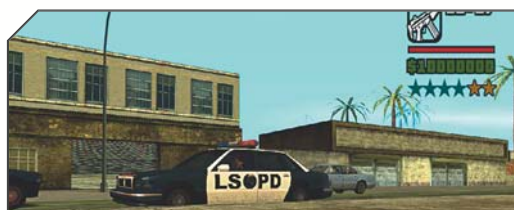


San Andreas Re-Textured V3

mods.moddb.com/8890/sanandreas-retextured-3

→ SRT – гигантская модификация к отличной игре. Согласитесь, внешне San Andreas не очень привлекательна, движок серьезно устарел. Но народным умельцам удалось выжать из игры все возможное. Данный мод заменяет феноменальное количество текстур оригинальной игры на более качественные и красивые аналоги, используя фотореалистичные текстуры Лас-Вегаса. Теперь мир не кажется размытым, каждая деталь тщательно прорисована. Посетите Las Venturas – этот город стал настоящим райским уголком!

Невозможно не упомянуть о новых качественных моделях оружия, хотя есть и недостатки: например, кое-где не заменена озвучка и не переделано управление. Зато переработаны интерфейс и радар, добавлены различные мелочи вроде ящиков, бочек и др. Сразу предупреждаем: эта, без сомнения, замечательная модификация пусть не сильно, но увеличивает системные требования.





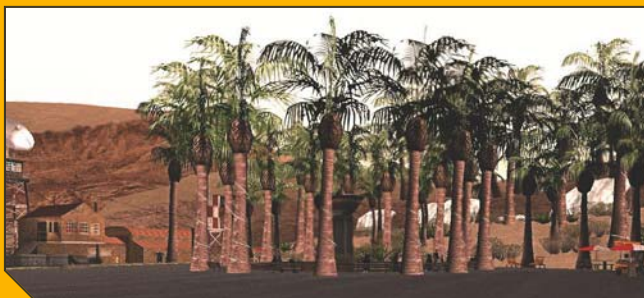
San Andreas 2006 – Copland

mods.moddb.com/7084/san-andreas-copland-2006

→ Когда устанавливается этот мод, невольно задаешься вопросом: «Что же может быть в 700-мегабайтном архиве?» Ответ прост: Copland – сборник огромного количества разнообразных модификаций. Нас ожидает тотальная конверсия авто. Новых машин много, и выполнены они качественно (хотя есть некоторые исключения). Но модель повреждений не радует: максимум, что грозит спортивному авто, – это разбитые фары да помятый капот. Автопарк впечатляет – можно кататься на Audi, Ford, BMW, Chrysler, Dodge, Ford, Mazda, Mercedes, Porsche и даже Lada, всего больше сотни моделей.

Кроме того, на выбор предлагается 16 новых скинов главного героя – варианты очень оригинальные! Вообще во всех городах кое-что изменили, например переделали отель или ресторан. По непонятным причинам «модифицировали» аэропорт, принадлежащий CJ, – вдоль взлетной полосы вырастили высоченные пальмы (видимо, чтобы садиться было легче), а возле огромного ангара поставили большой фонтан со скамейками вокруг... Если учесть, что на них отдыхают мирные жители, становится ясно: авторы провоцируют нас устроить кровавую бойню!

Немного изменена графика, однако это не везде пошло ей на пользу: растения, конечно, теперь лучше детализированы, но более яркая вода смотрится странно. Бедных NPC пустили в ранее недоступные локации, потому не удивляйтесь, когда в аэропорту вы увидите автомобильные пробки.



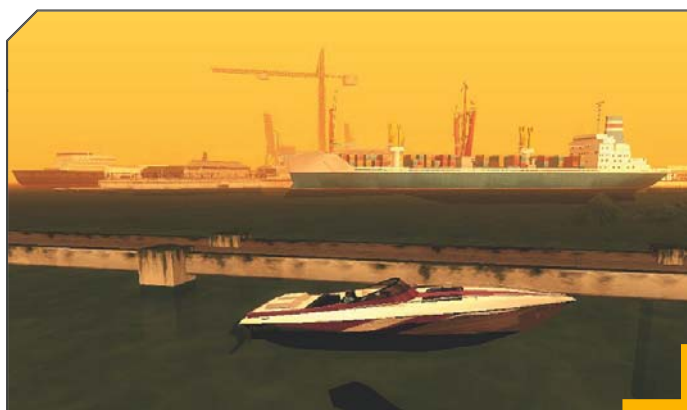
Gostown Paradise HQ

mods.moddb.com/8536/gostown-paradise-hq

→ Целый тропический остров теперь к вашим услугам. Большая территория с очень красивой растительностью – пальмами, высокой травой и пышными кустами – доступна для исследования. Приятно просто колесить по дорогам и рассматривать пейзажи, а если приглядеться повнимательнее, можно заметить вдалеке очертания города. Оказывается, на другом берегу находится Vice City! Разработчики модификации отлично потрудились и воссо-

здали его до мельчайших деталей. На улучшенном движке San Andreas выглядит старый знаковый намного симпатичнее и, в отличие от нового тропического острова, полностью заселен.

Жаль, но заданий тут нет никаких, поэтому модификация вскоре надоедает. А так как остров пока недоделан, там нас поджидает множество глюков. И добраться до Vice City достаточно сложно – из-за отсутствия водных и воздушных средств передвижения (точнее, вертолет есть, но дойти до него невозможно!) приходится переплывать довольно большой залив. В качестве компенсации к этому моду прилагается Multi Theft Auto – дополнение для многопользовательской игры, что само по себе похвально.





GTA Львів Demo

www.gtalviv.ipsys.net/files.html

→ Работа отечественных авторов переносит нас во Львов, правда, в демо-версии доступна лишь одна улица да несколько машин. Автор этих строк и сам львовянин, потому могу заверить вас, что улица действительно соответствует прототипу, хотя фототекстуры многоэтажных домов тут одинаковы. Зато большие магазины уникальны и воссозданы довольно точно. Порадовали разнообразные рекламные плакаты и бигборды (мобильная связь, предвыборная агитация). Среди машин встречаются «копейки», «девятки», маршрутные такси, а на единственном троллейбусе ездить, к сожалению, нельзя. Также разработчики записали небольшой фрагмент передачи одной из львовских радиостанций. И хотя демо-версия очень маленькая, ребята обещают выпустить полный мод уже летом 2008 года... Искренне надеюсь, что они не забросят проект и воплотят свои идеи в жизнь!

San Vice

mods.moddb.com/8960/san-vice

→ И вот опять нас возвращают в Vice City, на этот раз с новыми плюшками. Город похорошел, и, в отличие от аналога из Gostown Paradise HQ, тут можно сохраняться, кушать... ну, в общем, делать все, что позволялось в GTA: VC и SA. Помимо того, наконец-то авторы мода озаботились придумыванием новых заданий. Сюжета фактически нет, но квестов предостаточно, и они разнообразны. Правда, случаются досадные вылеты на Рабочий стол.

Зато с помощью специального меню мода можно вызвать телохранителя с двумя обрезам или машину, собрать уличную банду, а также пользоваться совсем уж нечестными фишками вроде бессмертия или неуязвимо-го автомобиля. Очень интересно и возможность встроить в машину реактивный двигатель.

А в это время город живет своей жизнью, и ставшие более агрессивными уличные банды постоянно устраивают перестрелки. Герою же разрешается зайти в знакомые здания, начиная с клуба «Малибу» и заканчивая полицейским участком, а также отправиться в тренажерный зал, побросать мячик на баскетбольной площадке и пр. В общем, отличный мод, причем играть в него можно довольно долго.



Миниатюрные моды к GTA: SA

Hot Coffee

gta.ag.ru/files/sa/mods/info/?10

→ Об этом скандально известном моде мы просто не могли не упомянуть. Тут после удачного свидания девушка приглашает CJ домой «выпить кофе», за чем следует та самая мини-игра, которая до сих пор смущает бабушек всех стран и континентов.



Double Yield Any Weapon 1.0

grandtheftauto.filefront.com/file/Double_yield_any_weapon;43629

→ Данный мод учит CJ держать в каждой руке по тяжелому автомату (в стиле Рэмбо). Немного читерское дополнение, но играть весело – враги разлетаются во все стороны. Еще бы, ведь АК – это всегда АК.



A Vampire Story

Дата выхода I квартал 2008

Кто сказал, что хороший вампир – это вампир с колом в сердце? Пряма харасмент какой-то! Нужно дать гемоглобинозависимым возможность жить полноценной послежизнью, шанс ассимилироваться в человеческом обществе... По крайней мере именно так рассуждала свежее обращенная вампирша Мона, отправляясь из заброшенного трансильванского замка прямиком в Парижскую Оперу. «Нельзя же зарывать талант в землю», – бормотала она, вылезая из гроба. Конечно, и у вампиров есть свои особенности: Моне иногда приходится кусать шеи зазевавшихся горожан, превращаться в летучую мышь и использовать гипноз, но зато она не может перейти реку и вынуждена гулять только по ночам... Так что все по справедливости!

PC



Commanders Attack!

Дата выхода конец 2007

На фоне всех этих Kingdom Hearts и Dead or Alive Xtreme пошаговая стратегия с розовыми гламурными танчиками уже не слишком удивляет. Это теперь называется «стилизация под арт-деко 30-х годов» и считается уникальной фишкой проекта. Ну ничего, вот засветились ведь в Advance Wars рыженькие самолеты и лиловые броневики, и все были счастливы. Тогда, правда, речь шла о портативной GBA, а не о крутых new-gen, но факт остается фактом...



PC / Xbox 360

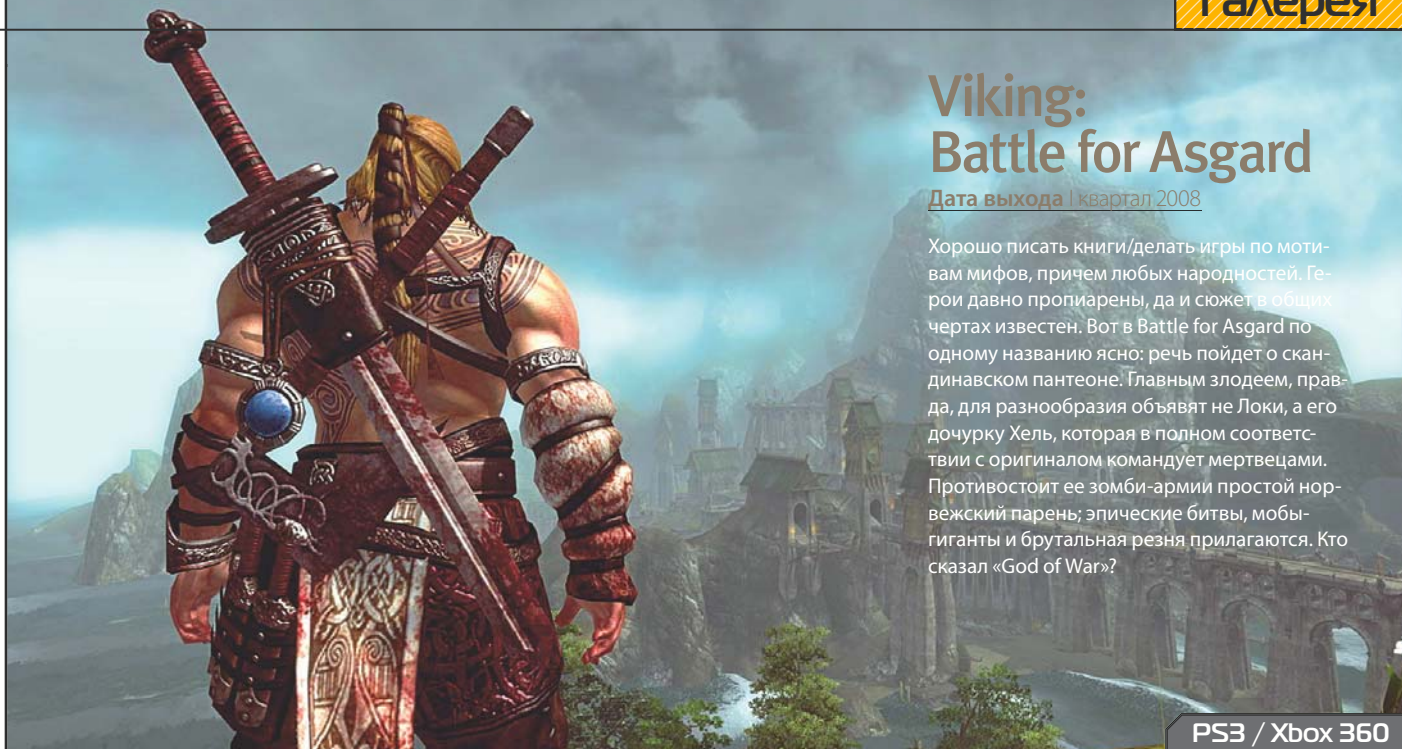


Super Smash Bros. Brawl

Дата выхода начало 2008

А вот и еще один добрый и симпатичный проект, на сей раз файтинг. Множество героев игр от Nintendo и ее дочерних студий сойдутся на боевых аренах на радость мариобоям. Упомогачительные семейные разборки принцессы Peach (иди лучше домой, персик, не порти фигуру) и ее легкомысленного водопроводчика! Боевые покемоны цинично пинают безобидного романтика-Линка! И они не стесняются делать это даже в мультиплеере!

Wii



Viking: Battle for Asgard

Дата выхода | квартал 2008

Хорошо писать книги/делать игры по мотивам мифов, причем любых народностей. Герои давно проприарены, да и сюжет в общих чертах известен. Вот в Battle for Asgard по одному названию ясно: речь пойдет о скандинавском пантеоне. Главным злодеем, правда, для разнообразия объявят не Локи, а его дочурку Хель, которая в полном соответствии с оригиналом командует мертвецами. Противостоит ее зомби-армии простой норвежский парень; эпические битвы, мобьигиганты и брутальная резня прилагаются. Кто сказал «God of War»?

PS3 / Xbox 360



PC

MOTORM4X

Дата выхода | I квартал 2008

Чешским разработчикам, наверное, не хуже, чем нам, знакомы все проблемы автомобилистов на постсоветском пространстве. Именно потому дебютный гоночный проект от The Easy Company посвящен исключительно мощным внедорожникам, которые в придачу оборудованы системой спутниковой навигации GPS. Полный привод уже сам по себе радует автолюбителей, и креативные чехи собираются как можно достовернее передать в своей игре ощущения от управления джипом. Кроме того, виртуальным гонщикам позволят попробовать железных лошадей и в обычных заездах, и в ралли по пересеченной местности.

Hail to the Chimp

Дата выхода | весна 2008

Многие из нас лет двадцать назад задумывались над животрепещущим вопросом: «Если вдруг подерутся кит и слон, то кто кого победит?» А зачем долго думать, пусть выяснят в конце концов отношения! Тем более что место царя зверей вакантно, а значит – самое время для проведения открытых и честных файтинг-выборов. Для Украины эта игра, пожалуй, будет особенно актуальна.



PS3 / Xbox 360



Dark Messiah of Might and Magic: Elements

Дата выхода I квартал 2008

Владельцы PC наконец-то имеют возможность снисходительно улыбнуться обладателям консоли Microsoft. Еще бы, ведь зажигательный action от первого лица появится на Xbox аж в следующем году, а мы-то уже давно отыграли и забыли. Ну и пусть, хозяева белого ящика знают, что Elements – версия улучшенная и дополненная, перенесенная на Source и оснащенная сетевыми баталиями на десять человек.

PC / Xbox 360 / PS2 / Wii / DS



In the Shadow of the Raven 2

Дата выхода II квартал 2008

Не перевелись еще ой какие креативные разработчики. Только взглянув на картинку, понимаешь – ждет нас нечто эдакое. Путешествие монаха Северина (Severin), начатое в первой части, продолжается. Кстати на ее атмосферу, по словам авторов, оказали влияние романы Филипа Дика и Уильяма Гибсона, а также фильмы Терри Гиллиама. Если к этому добавить, что действие развернется параллельно в Средневековье и светлом космическом будущем, за визуальную концепцию отвечают оригинальные словацкие художники, а музыка будет чистый андеграунд, то получим коктейль позабористее «Слезы комсомолки».

PC

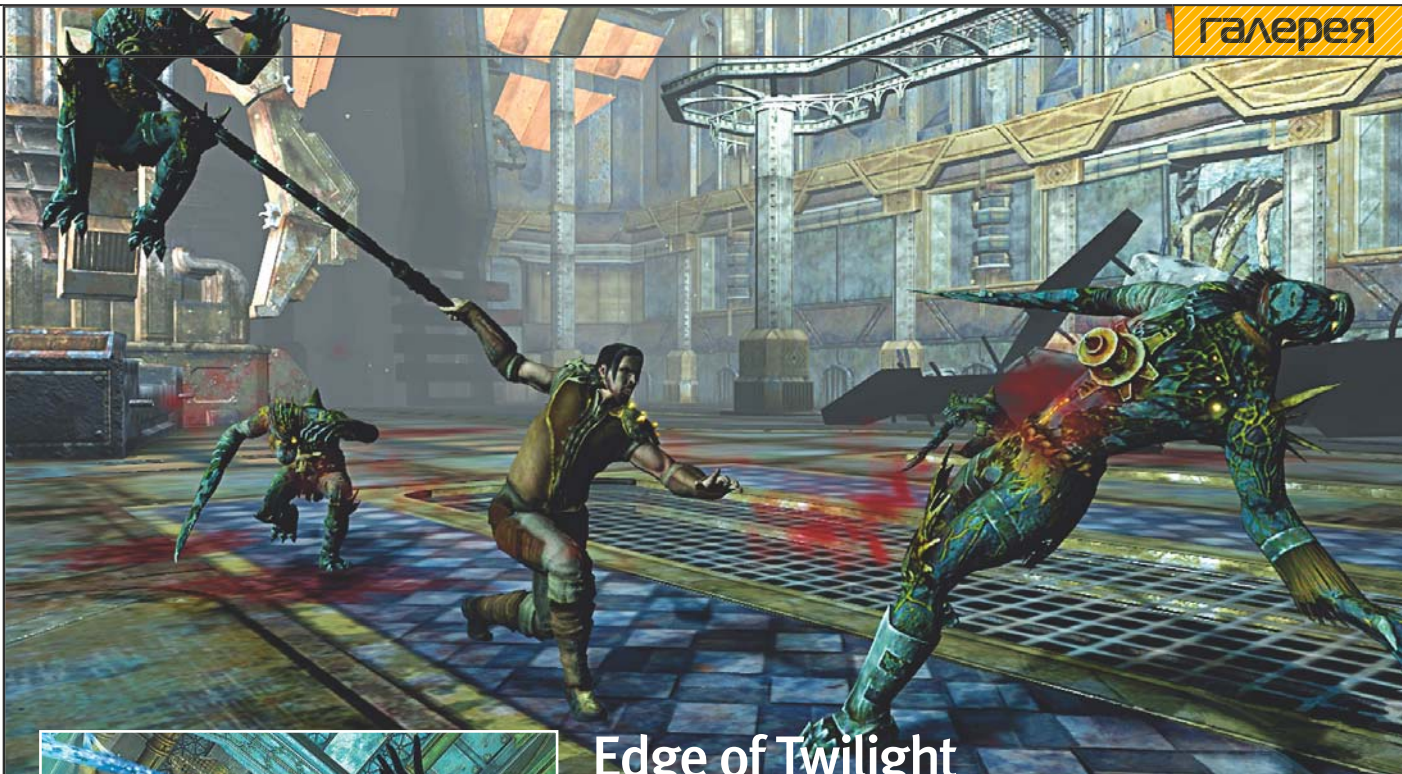
Dirty Dancing

Дата выхода IV квартал 2007

В 1987 году не было, пожалуй, ни одной американской девчонки, которая не рыдала бы под звуки The Time of My Life, не томилась бы от любви к Патрику Суэйзи и не мечтала бы с ним... убежать на край света. И вот двадцать лет спустя, Codemasters решила заставить дам вспомнить молодость, оторваться от очередной Zuma и потратить деньги на игру по лицензии светлых воспоминаний девичества. Жанр, разумеется, соответствует: легкая аркада с пазлами, головоломками и т. д.



PC



Edge of Twilight

Дата выхода нет данных

После Hot Dog King: A Fast Food Empire, студия Fuzzyeyes Studio решила сделать Большой Серьезный Проект с изысками. Ребята взяли два отдельных мира, причем в одном из них всегда царит день, в другом – вечная ночь (Железные читали, знаем), придумали героя – охотник за головами Лекс (Lex) может перемещаться между мирами, причем в каждом он выглядит по-разному. Потом написали до асфиксии захватывающий сценарий о том, что скоро всем как и только отвергнутый обоими обществами протагонист-полукровка всех спасет. Дело за малым – игру хорошую выпустить.



PC / Xbox 360

SEGA Bass Fishing

Дата выхода I квартал 2008

SEGA Bass Fishing – самая правильная игра для старшей консоли Nintendo, потому что про рыбалку. Пятнадцать водных ландшафтов, множество вариантов наживки и, разумеется, разные интересные виды основного компонента ухи. А приятно ведь, придя домой после напряженного рабочего дня, поймать форель-другую: и успокаивает, и рыба не страдает.



Final Fantasy XII: Revenant Wings

Дата выхода конец 2007

Если вы соскучились по блондинистому Ваану (Vaan) и милой Пенело (Penelo), вам всего-то нужно дождаться Revenant Wings. Мир Ивалис (Ivalice) вновь открывает перед нами двери. И времени здесь прошло немного – какой-то год. Зато герои стали еще кавайнее, большеглазее и лапочнее, а на чокобо вообще без слез умиления смотреть нельзя. Кстати, Фран (Fran) и Балтира (Balthier) мы тоже встретим.

DS

\$50



Продукт предоставлен «Фокстрот»,
тел. 8-800-500-1530

Edifier MP210

→ Edifier MP210 – это два крохотных спутника, выполненных в стиле hi-tech. Корпуса изготовлены из MDF с черной глянцевой поверхностью, а передняя панель стилизована под алюминий.

Громкости двух экранированных динамиков, оснащенных неодимовыми драйверами, хватает для озвучки рабочего места или маленького помещения. Естественно, конкурировать с домашними кинотеатрами MP210 не может, хотя и радует детализацией

звука при просмотре фильмов и отличной стереобазой. Позиционируя модель как аксессуар к портативным устройствам, производитель снабдил громкоговорители защитными крышками для лицевых панелей и отдельным питанием через USB. А вот весит АС почти килограмм (без блока питания). Кнопки включения и регулятора громкости находятся на задней панели – привыкаешь быстро, но следы от пальцев остаются на маркой поверхности.

MSI NX8600GT Twin Turbo



Продукт
предоставлен
Compass,
www.compass.ua

\$145

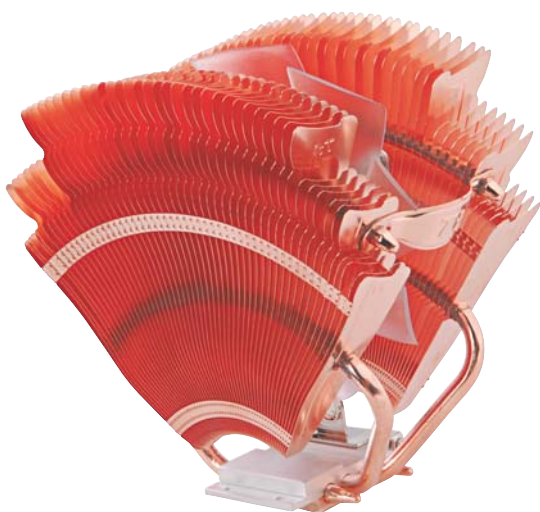
→ Компания MSI анонсировала видеокарту GeForce 8600 GT, которая разгоняется одним нажатием кнопки благодаря специальному технологическому решению под названием Twin Turbo. Суть его в том, что на PCB распаяны две микросхемы BIOS, между которыми можно переключаться с помощью кнопки, установленной на крепежной скобе. В прошивку одного чипа записаны стандартные для GeForce 8600 GT частоты 540/1400 MHz, другого – повышенные 580/1600 MHz. Конечно, это не очень серьезный разгон, однако идея и ее реализация понравятся любителям умеренного оверклокинга. Также вдвое снижается опасность выхода видеокарты из строя при повреждении прошивки.

Стоит отметить, что MSI NX8600GT Twin Turbo оснащена довольно тихой и эффективной системой охлаждения турбинного типа, позволяющей неплохой запас мощности для максимального разгона.

В Gameplay №11(27)/2007 по техническим причинам в заметках о видеокартах XFX GeForce 8600 GT и XFX GeForce 8800GTS были опубликованы неправильные фотографии. Приносим свои извинения.

\$42

Thermaltake V1



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

→ Компания Thermaltake не перестает удивлять новыми разработками в сфере охлаждения компонентов PC. Так, недавно был анонсирован довольно необычный процессорный кулер – Thermaltake V1, радиатор которого состоит из двух веероподобных частей. Теплопередача осуществляется благодаря четырем тепловым трубкам, одновременно служащим каркасом для медных ребер. Общую конструкцию продувает бескорпусный 120-миллиметровый вентилятор с синей подсветкой, расположенный между половинками радиатора. Поскольку кулер при работе на максимальных оборотах ощущимо шумит, производитель предусмотрел небольшой регулятор, размещенный на выносном проводе длиной около 8 см.

Thermaltake V1 демонстрирует высокую эффективность. Так, по ка-

честву охлаждения он отстает от популярной модели Zalman CNP59700 в режиме полной загрузки на 3–5 °C. Следует также отметить, что благодаря бескорпусному вентилятору V1 хорошо обдувает пространство вокруг процессора, а универсальное безвинтовое крепление не затрудняет установку кулера. Еще одно достоинство детища Thermaltake – конструкция радиатора, оптимизированная под отвод тепла слабыми воздушными потоками. Поэтому рассматриваемый продукт демонстрирует весьма неплохие показатели эффективности при работе вентилятора на минимальных и максимальных оборотах. Thermaltake V1 имеет демократичную стоимость, а незаурядный внешний вид обязательно привлечет внимание любителей оригинальных и эксклюзивных систем охлаждения.

\$110

Logitech Cordless Desktop Wave



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

➔ Очередной инновационный продукт от Logitech – клавиатура Cordless Desktop Wave, все кнопки которой находятся на различной высоте, образуя своеобразную волну. Инженеры компании объясняют такое нововведение тем, что пальцы рук человека отличаются по длине, и это создает неудобства при наборе текста с помощью стандартного «прямолинейного» устройства. Будучи смещенными по вертикали, ряды клавиш расположены дугообразно еще и в горизонтальной плоскости, поэтому при работе за Wave ладони рук находятся под естественным углом.

Корпус клавиатуры сделан обтекаемым, без острых углов, а довольно просторная несъемная подставка снабжена прорезиненной панелью. Отметим также весьма удобные курсорные клавиши, хотя стремление к уменьшению габаритов пов-

лекло за собой видоизменение навигационного блока и вынос кнопки *Insert* в верхний ряд, что не совсем удобно.

Второе устройство в комплекте – беспроводная лазерная мышь – понравится не только правшам, но и левшам, поскольку ее форма полностью симметрична, а единственная дополнительная клавиша продублирована на обеих сторонах. К сожалению, играть с ее помощью сложно из-за солидного веса.

Комплект понравится всем, кто владеет слепым десятипальцевым методом набора текста, а вот другим пользователям будет трудновато привыкнуть к дизайну и волнообразному расположению кнопок клавиатуры. Если стоимость комплекта покажется слишком высокой, обратите внимание на проводной аналог этой модели под названием Wave Keyboard.

Logitech VX Nano Cordless Laser Mouse for Notebooks

➔ Logitech уделяет все больше внимания продуктам для ноутбуков, и появление новой мыши Logitech VX Nano Cordless Laser Mouse for Notebooks вполне логично.

Пожалуй, по удобству использования это самая совершенная ноутбучная мышь. Ее ресивер выступает из корпуса компьютера всего на 7 мм, так что вы точно не выдернете приемник неосторожным движением. Мало

того, он прячется внутрь самого устройства! Радует эргономика и заимствованное у Logitech Revolution инерционное колесико, работающее в двух режимах, один из которых позволяет прокручивать сотни строк легким движением. Впрочем, у манипулятора есть и недостатки – слишком маленькие кнопки *Forward/Back* рядом с левой клавишей а тот факт, что колесико не работает как кнопка, может не понравиться пользователям Firefox.

\$75



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

be quiet! BQT P6 PRO-1000W

➔ Блок питания be quiet! BQT P6 PRO-1000W, относящийся к серии Dark Power PRO, имеет следующие характерные особенности: модульную конструкцию; кабели для видеокарт, оборудованные ферритовыми фильтрами для снижения высокочастотных помех; оригинальную систему контроля оборотов – все вентиляторы, подключенные к БП (в том числе его собственный), продолжают крутиться несколько минут после завершения работы компьютера. Это позволяет радиаторам полностью остыть, не допуская перегрева охлаждаемых чипов.

BQT P6 PRO-1000W имеет целых шесть виртуальных 12-вольтовых линий с нагрузочной способностью 20 А каждая. К нему можно подключить пять коннекторов PCI-Express для видеокарт (3×6 pin, 2×6+2 pin). Данный продукт весьма тихий в работе и удовлетворит запросы даже требовательных энтузиастов, готовых платить за качественный мощный БП немалые деньги.

\$299



Продукт
предоставлен
Revoltex,
www.revoltex.com.ua

\$590

Gell Black Dragon GB28GB6400C5QC



Продукт предоставлен Eletek, www.eletek.com.ua

➔ Известно, что 32-битовые операционные системы позволяют использовать только 3,2 GB оперативной памяти, делая практически бессмысленной установку более 4 GB ОЗУ. Тем не менее компания Gell рискнула первой выпустить в розничную продажу комплект памяти емкостью 8 GB (в виде четырех модулей по 2 GB каждый). Новинка является флагманской в линейке Black Dragon, позиционируемой в качестве лучшего решения для геймеров. Стоит отдать должное дизайнерам – внешний вид упаковки и самих модулей отличный, соответствующий немалой цене набора. Так как штатная частота составляет стандартные 800 MHz при таймингах 5-5-5-15-2T и напряжении 1,8 В, то нагрев чипов небольшой, и можно обойтись без установки теплорассеивателей. А еще в центре каждого модуля нанесено позолоченное изображение дракона с глазами-светодиодами.

Практическое тестирование продемонстрировало, что заявленные характеристики оказались почти предельными для столь объемного комплекта – мы не смогли поднять частоту свыше 830 MHz. Поэтому любителей разгона Gell Black Dragon сильно разочарует. «Геймерское» позиционирование тоже сомнительно, так как больше 4 GB пока ни одна игра не требует. Профессиональные пользователи, безусловно, получат прирост быстродействия соответствующих приложений, если занимаемый ими объем ОЗУ превышает 4 GB. И конечно же, приобретать этот и подобные наборы следует только владельцам PC с установленной 64-битовой ОС. На домашних же системах такая огромная емкость ОЗУ пока не востребована. А к тому моменту, когда возникнет реальная необходимость – уже будут гораздо более производительные, чем DDR2-800, стандарты.

\$56

Cooler Master Elite 332

➔ Модель Elite 332 от Cooler Master заинтересует в первую очередь тех покупателей, которые не готовы тратить на дорогие «хоромы» для своего PC, но в то же время ищут функциональный и удобный корпус. Компактные формы и интересный дизайн не выдают принадлежность к классу бюджетных моделей. Толщину стенок и стального шасси можно назвать достаточной, но без большого запаса прочности, потому ставить тяжелые предметы или при случае присаживаться на корпус не рекомендуется.

Радует отношение разработчиков к мелочам. Так, за передней панелью, выполненной из мелкой сетки, имеется противопылевой фильтр: он особенно пригодится, учитывая наличие на нем вентилятора, работающего на вдув. В корпусе предусмотрено два 3,5-дюймовых отсека, один из которых занят панелью с интерфейсными разъемами. Для накопителей и приводов есть очень

удобные крепления, не требующие использования дополнительных инструментов.

Простые решения нередко оказываются оптимальными. Это относится к организации системы охлаждения в Elite 332. Один вентилятор на передней стенке на против корзины с жесткими дисками, второй – на задней. Создаваемой такой конфигурацией циркуляции воздушных потоков должно вполне хватить для отвода тепла от комплектующих. Впрочем, по умолчанию кулер закреплен только на задней панели, еще один приобретается отдельно.

В корпусе изначально установлен простенький БП мощностью 430 Вт без PFC. Его возможностей конечно хватит, чтобы обеспечить бесперебойное питание большинства типичных конфигураций PC, однако желающим испытать оверклокерское счастье понадобится иное устройство, но такие, как правило, и стоят дороже, чем Elite 332 целиком.



Продукт предоставлен
«Рома», www.roma.ua

€200

Logitech G51

→ Компания Logitech, имеющая за плечами большой опыт производства многоканальной акустики, выпустила комплект для геймеров под соответствующим названием – G51.

Каждый из пяти сателлитов снабжен двумя диффузорами, обеспечивающими равномерное и объемное звучание. Специально разработанный режим *Matrix* распределяет сигнал по всем каналам, повышая реалистичность и создавая эффект присутствия. Не разочаровывает и мощный сабвуфер.

Все сателлиты имеют вращающиеся подставки, позволяющие устанавливать их на стене, а центральный динамик оснащен дополнительным креплением для LCD-монитора. Фронтальные и тыловые колонки могут модифицироваться пользователем благодаря патентованной системе съемных панелей. Проводной пульт ДУ обеспечивает доступ к большинству необходимых для игрока настроек – переключение игрового и музыкального режимов *Matrix*, разъемы для подключения наушников и микрофона (а также возможность раздельного их отключения). Центральный регулятор управляет не только общей громкостью, но и позволяет регулировать уровень сабвуфера, центра и тыловых сателлитов по отдельности.

Без сомнения, новинка заслуживает внимания не только как игровая акустика. В принципе G51 способна удовлетворить запросы и любителей кино, и меломанов.



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



**МІСТО СУЧАСНОЇ
ЕЛЕКТРОНІКИ**

Служба інформації

8-800-501-5000
(безкоштовно)

WWW.CITY.COM.UA

**ЗІГРАЄМО?
НАЙШИРШИЙ ВИБІР ІГОР!**





Overlord

Жанр action/adventure
Издатель «Бука»
Локализатор «Бука»
Игра 3.5/5
Локализация 5/5

→ Triumph Studios сделала интересный, хотя и не без недостатков, симулятор жизни Темного Властелина. Overlord предлагает оригинальный геймплей, представляющий собой смесь слэшера, стратегии и RPG. Искрометный юмор радует ухо, а стильная графика – глаз. Эта игра могла бы получить максимальную оценку, если бы разработчики создали более разнообразные локации и отшлифовали управление.

Локализация от «Буки», как всегда, хороша. Отличный подбор голосов и актерская работа, блестящий перевод и стильные шрифты. И хотя с адаптацией некоторых «терминов» мы можем поспорить, но это наше частное мнение. В очередной раз браво, «Бука»!



Hospital Tycoon

Жанр экономический симулятор
Издатель «Бука»
Локализатор «Бука»
Игра 4/5
Локализация 4/5

→ В 1997 году игровая общественность получила свою порцию удовольствия от «больнички» в исполнении легендарной студии Bullfrog под руководством Питера Молинье. Спустя десять лет команда Deer Red Games, специализирующаяся на тайкунах и делающая их весьма качественно (Monopoly Tycoon, Tycoon City: New York), решила создать своеобразный ремейк классики, добавив некоторые элементы, присущие мегапопулярным The Sims. Получилось миленько.

Локализация игры выполнена на высоком уровне. Труд переводчиков «Буки» заслуживает хорошей оценки. Озвучку делать не пришлось, поскольку персонажи общаются на «птичьем языке» а-ля The Sims.



«Магнат индустрии развлечений»/ RollerCoaster Tycoon 3: Soaked & Wild

Жанр экономический симулятор
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 4/5
Локализация 4/5

→ Серия RollerCoaster Tycoon в коммерческом плане оказалась очень и очень успешной. Входящие в нее игры месяцами не покидали первую десятку списка американских бестселлеров. Что ж, знаменитый Крис Сойер и команда Frontier Development под руководством не менее знаменитого Дэвида «Он сделал "Элиту"» Брейбена создавали действительно хорошие симуляторы парков развлечений.

Третья инкарнация RollerCoaster Tycoon отличается от своих предшественниц полным 3D и впечатляющим режимом RollCam, позволяющим как бы прокатиться по только что выстроенным американским горкам.

В свеженьком продукте от «Акеллы» игрокам предлагаются собственно RCT 3 и два дополнения к ней (Soaked и Wild) «в одном флаконе». Перевод многочисленных текстов нареканий не вызывает, а озвучки тут попросту нет.

«Нэнси Дрю: Заколдованная карусель»/ Nancy Drew: The Haunted Carousel «Нэнси Дрю: Туманы острова Лжи»/ Nancy Drew: Danger on Deception Island

Жанр детективная адвенчура
Издатель «Новый Диск»
Локализатор «Новый Диск»
Игра 4/5
Локализация 5/5

→ Девочки-подростки в очередной раз могут сказать американцам из Her Interactive и «Новому Диску» спасибо за их счастливое детство в компании с умненькой и наблюдательной Нэнси Дрю, как орешки целкающей детективные задачи, причем иногда не без мистического налета.

На сей раз к столу поданы восьмой и девятый эпизоды почти бесконечного игрового сериала. Как вы помните, материала хватало еще на массу историй, благо книжек о Нэнси существует ни много ни мало целых 75 штук. И хотя по геймплею эти адвенчуры похожи

друг на друга, словно однояйцевые близнецы, разработчики по-прежнему держат марку. По крайней мере их продукция с годами не становится хуже.

Локализация от «Нового Диска» достойна похвалы. Прделана большая работа: в процессе русификации все документы перерисованы, при этом сохранены стили шрифтов. Перевод аккуратный и практически лишен грамматических и стилистических огрехов.





«Total Annihilation: Право на трон»/ Total Annihilation: Kingdoms

Жанр стратегия реального времени
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 3/5
Локализация 3/5

➔ Появление на прилавках локализованной версии Total Annihilation: Kingdoms в 2007 году вызывает только удивление. Вышедшая восемь лет назад стратегия является довольно посредственной игрой, не сумевшей повторить успеха оригинальной ТА. Одной из причин этого стала смена сеттинга: Kingdoms лишена футуристической техники и описывает события прошедших веков, когда четыре наследника короля Дариона не захотели делить земли поровну и начали междоусобную войну.

По какой причине компания «Акелла» решила обратить взор на стратегию, которая никого уже не заинтересует, — непонятно. Еще более странной выглядит версия 1.0, размещенная на диске, — к Kingdoms выходило несколько патчей. В придачу перевод от «Акеллы» оказался скучным, хотя и достаточно качественным. Голоса персонажей монотонны, что добавляет унылости и без того грустному зрелищу, которым является Total Annihilation: Kingdoms.

«Машинки. Экстремальное ралли»/ Race Cars: The Extreme Rally

Жанр автоаркада
Издатель «Новый Диск»
Локализатор «Новый Диск»
Игра 2/5
Локализация 3/5

➔ Если в названии игры используется уменьшительный вариант слова «машина» или приставки «микро», «мини» и т. д., так и знайте — вас ждет очередная вариация на тему легендарной Micro Machines. За последние несколько лет вышло достаточно проектов подобного рода — Mad Tracks, Mashed, Mini Desktop Racing, Micro Machines V4, но по увлекательности ни один из них не дотянул до классики жанра. Ну а Race Cars: The Extreme Rally еще и уступает всем остальным по качеству графики, продуманности треков и ассортименту бонусов. Да и в целом игра получилась слишком простой и однообразной, те же Mad Tracks и Mashed значительно веселее.

Работы для русификаторов в данном проекте почти не оказалось, ведь перевести несколько пунктов меню да пару-другую бесполезных советов не так уж и сложно.



«Incubation: Второй десант»/ Incubation: The Wilderness Mission

Жанр пошаговая тактическая стратегия
Издатель «1С»
Локализатор snowball.ru
Игра 4/5
Локализация 4/5

➔ Оригинальная Incubation — это пошаговая тактическая стратегия (между прочим, именно она является первым представителем данного жанра, выполненным в полном 3D). Игра рассказывает о нелегких трудовых буднях земных космодесантников, сражающихся не на жизнь, а на смерть с ордами пришельцев на далекой планете Scarga. «Второй десант» — официальное дополнение, вышедшее, к слову, ровно 10 лет назад...

Хоть Incubation и не была особо легкой, аддон оказался еще сложнее: монстров стало больше, а боеприпасов не хватает просто катастрофически. Поэтому «Второй десант» можно рекомендовать лишь тем, кто исходил оригинал вдоль и поперек, — остальным геймерам она покажется слишком трудной.

Перевод текстов выполнен практически идеально. Озвучка также хороша, хотя некоторые голоса несколько неестественны.



«Need for Russia: Сделано в СССР»/ Need for Russia: Greatest Cars from СССР

Жанр автоаркада
Издатель «Новый Диск»
Локализатор «Новый Диск»
Игра 2/5
Локализация 4/5

➔ Серия однотипных аркад от польского разработчика Play Publishing состоит из восьми продуктов, ориентированных на разные страны Восточной и Западной Европы. Need for Russia, как понятно из названия, посвящена русскому, а точнее — советскому автопрому. От своих товарок она отличается несколькими треками, а также автопарком. На выбор аж пять моделей: ГАЗ-24, ЗАЗ-968М, ВАЗ-2101, ГАЗ-13 и ГАЗ-69. Трассы хоть и длинные, но очень скучные. Соперники и подавно не способны соревноваться с вами на равных. Графика давным-давно устарела.

А вот локализаторы постарались. Они не только перевели все пункты меню, но и перерисовали номера машин, подкорректировали названия автомобилей и уровней.



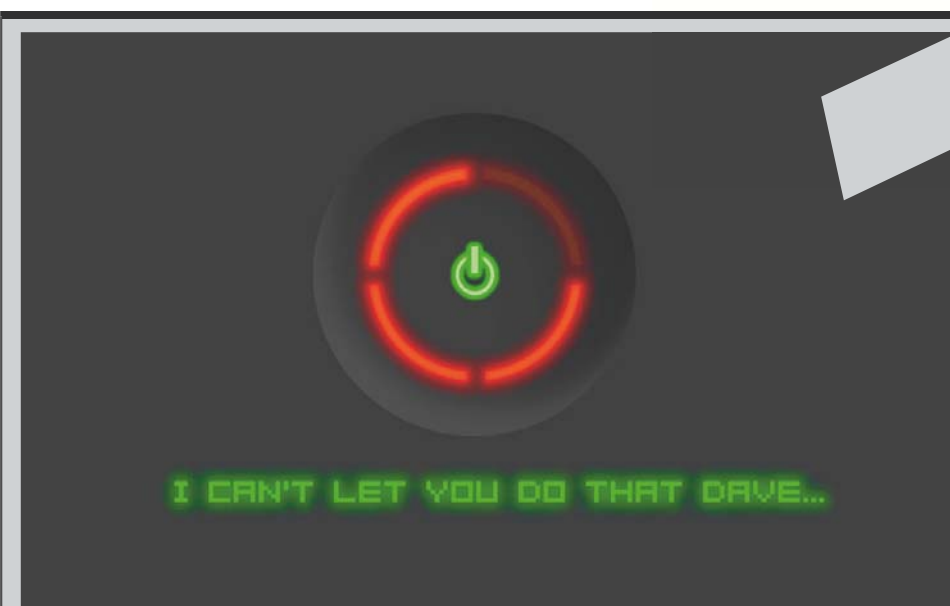


Топ 5

Сергей Галёнкин

То, чего мы так и не дождались в этом году

Конец года – время подводить итоги. О хорошем мы напишем уже в следующем году, а с плохим давайте разберемся еще в текущем.



Официальных продаж Xbox 360 и Wii в Украине

Несмотря на наличие в России представительств, активно занимающихся продвижением этих приставок, в нашей стране они до сих пор продаются неофициально – без технической поддержки и гарантийного ремонта. И Microsoft, и Nintendo в очередной раз обещают заняться Украиной в ближайшем будущем. Что ж, пождем, нам не впервой. А Sony тем временем тихой сапой захватывает рынок.



King's Bounty: Легенда о рыцаре

Долгожданная RPG/TBS, неофициально продолжающая великую серию, в очередной раз перенесена – пусть и ненадолго, но достаточно, чтобы нас расстроить.



Army of Two

Два харизматичных наемника, очевидно, решили не бороться за место под солнцем с полусотней хороших игр осеннего сезона и потому придут в наши края только зимой.



Age of Conan

В начале года мы думали, что нам предстоит сложный выбор MMOG года между Warhammer Online и Age of Conan. На дворе ноябрь, и выход обоих гигантов перенесен на 2008-й, а на трон претендует изначально недооцененная The Lord of the Rings Online.



Выхода ракеты Джона Кармака в космос

Когда один из разработчиков Doom и Quake переключился на создание космических летательных аппаратов, мы искренне болели за него. Но прошло уже несколько лет, а ракеты Джона Кармака все так же взрываются на старте.