

РЕДАКЦИЯ

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

Главный редактор Gameplay
СЕРГЕЙ ГАЛЕНКИН

Редакторы
АЛИНА ЖИГУНОВА
АННА ЗИНЧЕНКО
ЯРОСЛАВ СИНГАЕВСКИЙ

Редактор диска
АЛЕКСЕЙ ФИНГЕРУТ

Литературная редакция
ЮЛИЯ НЕТУХАХИНА
АЛЛА ПЕТРОВА
ЛЮБОВЬ СМОЛИНА

Верстка
ИВАН ЧУМАК

Дизайн
ОЛЕГ ПЕРЕВЕРЗОВ
ЛАРИСА БРУСОВА

Директор по рекламе
ОЛЬГА ВАКУЛЮК

Менеджер по распространению
СВЕТЛАНА РАДЧЕНКО

ИЗДАТЕЛЬСТВО

Президент, генеральный директор
СЕРГЕЙ АРАБАДЖИ

Вице-президент,
старший главный редактор
МИХАИЛ ЛАПТЕВ

Вице-президент,
исполнительный директор
НАТАЛИЯ ПЕТРОВСКАЯ

Директор по распространению
ОЛЬГА ГАЛУШКА

Технический директор
АЛЕКСЕЙ ГРУША

Директор фотослужбы
АНДРЕЙ ТУРЦЕВИЧ

Арт-директор
ЕВГЕНИЙ МЕДВЕДЕВ

Директор по маркетингу
ВИКТОРИЯ НИКОЛАЕВА

Директор интернет-проектов
ВЛАДИМИР ВОЗНЯК

Менеджер по полиграфии
ВЛАДИМИР БУГАЙЧУК

IT-менеджер
АЛЕКСАНДР САВЧЕНКО

Журнал Gameplay, № 5 (21), май 2007

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

За содержание рекламной информации ответ-
ственность несет рекламодатель.
Он также самостоятельно отвечает за достовер-
ность рекламы, за соблюдение авторских прав и
других прав третьих лиц, за наличие в рекламной
информации необходимых ссылок, предусмотрен-
ных законодательством. Передачей материалов
рекламодатель подтверждает передачу Издатель-
ству прав на их изготовление, тиражирование и
распространение.

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

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

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

Тираж 25 000 экз.

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

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

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



Экспансия

➔ Одним из главных аргу-
ментов сторонников
запрета жестоких и эротических
игр (не ограничения на продажу
несовершеннолетним, а имен-
но запрета – полного и оконча-
тельного) всегда был тезис –
игры не являются искусством, а
значит, не могут считаться
средством самовыражения.
Сходные заявления звучали в
начале прошлого века и в отно-
шении кино, так что в этом нет
ничего удивительного.

Интереснее другое – в неко-
торых странах в результате рас-
пространения компьютерных и
видеоигр подобные «луддиты»
оказались в меньшинстве. И это
замечено не только на примере
борьбы с жестокими играми.

Посмотрим на отзывы аме-
риканских зрителей о фильме
«300 спартанцев». Жителей
США советская пропаганда
часто называла «нацией комик-
сов». Пора расстаться с этим

стереотипом. Из полсотни ком-
ментариев, прочитанных мной
о картине, только в трех отмети-
ли удивительный талант съемоч-
ной группы, которая фактичес-
ки покaдрово перенесла одно-
именную графическую новеллу
Фрэнка Миллера на большой
экран. Еще пятеро похвалили
актерскую игру, а также отлич-
ную работу гримеров и худож-
ников по костюмам. Кто-то ныл
об исторической недостовер-
ности. А примерно десяток зри-
телей пожаловались на отсут-
ствие геймплея. Мол, фильм до
такой степени напоминает све-
жевышедшую God of War II, что
не хватает только возможности
управлять героями ленты.

Другой пример – «Казино
«Рояль»». Не знаю, намеренно
или нет, но в сцене погони на
стройке создатели фильма поч-
ти цитируют Super Mario Bros.
Это отметили как зрители, так и
некоторые кинокритики! А о

том, что фрагмент на заводе по
производству роботов из карти-
ны «Звездные войны: Эпи-
зод II – Атака клонов» будто
специально сделан для последу-
ющего переноса в игру «по
мотивам», не говорил только
ленивый.

Многие исследователи кино
полагают: голливудские фильмы
80-х обязаны своим жестким,
подчеркнуто антикапиталисти-
ческим посылом тому, что в
операторские и режиссерские
кресла сели повзрослевшие
хиппи 60-х. Сейчас в киноиндус-
трии творят дети 80-х, так назы-
ваемое «восьмибитовое поко-
ление», для которых игры хоть и
не столь важны, как для нас с
вами, но все же не пустой звук.

А о том, что начнется, когда
до производства продуктов
массового искусства дорвется
поколение DOOM, можно только
гадать.

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галёнкин,
segal@itc.ua

КРИ 2007

Главное событие года для отечественной игровой индустрии. Каждую весну наши лучшие разработчики собираются в московской гостинице «Космос», показывают свои новые проекты и делятся профессиональным опытом. Читайте подробный репортаж с КРИ 2007!



18

Содержание

№ 5 (21) май 2007

26 Эволюция консолей

Без прошлого не бывает будущего. От легендарных моделей Atari до революционной Nintendo Wii. От Philips CD-I, впервые использовавшей CD-ROM, до PlayStation 3 с приводом Blu-ray. Монументальный материал расскажет вам об истории развития и совершенствования игровых консолей.



Новости

- 6 Кратко
- 12 Обратная связь
- 14 Новости киберспорта
- 16 DTS Cup 2007

Тема

- 18 КРИ 2007
- 26 Эволюция консолей
- 40 Плохие игры
- 44 Топ 5: Его зовут Джек-из-Тени

Превью

- 46 Dragon Age
- 52 Frontlines: Fuel of War
- 56 Tales of Destiny
- 58 Left 4 Dead
- 62 Spider-Man 3
- 64 LOTR Online: Shadows of Angmar
- 66 BlackSite: Area 51
- 68 Интервью с Михаилом Новопашиным
- 70 Реализма.нет: О важности звука

Решения

- 74 C&C3: Tiberium Wars
- 78 God of War II
- 82 Ghost Recon Advanced Warfighter 2
- 86 Burnout Dominator
- 88 War Front: Turning Point
- 90 Chulip
- 92 Мехаиноды: Гонки на выживание
- 93 Параграф 78
- 94 Шерлок Холмс и секрет Ктулху
- 96 Корсары: Возвращение Легенды
- 98 Wario Ware: Smooth Moves
- 99 Excite Truck
- 100 Офицеры
- 102 Infernal
- 103 Kudos
- 104 Europa Universalis III
- 105 Дилемма
- 106 Top Spin 2
- 108 Ar Tonelico
- 109 Ghost Rider
- 110 UFO: Afterlight

- 112 The Secrets of Atlantis: The Sacred Legacy
- 113 Frater
- 114 Rappelz
- 116 Titan Quest: Immortal Throne
- 117 Храбрые гномы
- 118 Галерея

Гид покупателя

- 122 Железо
- 126 Локализации
- 128 Топ 5 мая



превью



Dragon Age

Побаловав нас восточной экзотикой Jade Empire, заинтересовав всех поклонников sci-fi грядущей Mass Effect, мэтры из компании BioWare возвращаются к классическому фэнтези. Их проект Dragon Age обещает стать новым эталоном ролевого жанра.

игры в номере

Ar Tonelico	108	Super-Bikes. Формула скорости	127
BlackSite: Area 51	66	Tales of Destiny	56
Burnout Dominator	86	The Secrets of Atlantis: The Sacred Legacy	112
C&C3: Tiberium Wars	74	Titan Quest: Immortal Throne	116
Chulip	90	Top Spin 2	106
Dragon Age	46	UFO: Afterlight	110
Europa Universalis III	104	War Front: Turning Point	88
Excite Truck	99	Wario Ware: Smooth Moves	98
Frater	113	Битва за Британию II: Крылья победы	126
Frontlines: Fuel of War	52	Взломщик	127
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	82	Дилемма	105
Ghost Rider	109	Корсары: Возвращение Легенды	96
God of War II	78	Место преступления: Скрытые мотивы	127
Infernal	102	Механоиды: Гонки на выживание	92
Kudos	103	Офицеры	100
Left 4 Dead	58	Параграф 78	93
LOTR Online: Shadows of Angmar	64	Серия Rainbow Six 3	126
RACE: Автогонки WTCC	126	Храбрые гномы	117
Rappelz	114	Шерлок Холмс и секрет Ктулху	94
Resident Evil 4	126		
Spider-Man 3	62		
Splinter Cell: Двойной Агент	127		



рецензии



C&C3: Tiberium Wars

Очередная часть сериала Command & Conquer – настоящий подарок для всех поклонников стратегического жанра. Отличная графика, динамичный и интересный геймплей. И самое главное – Кейн вернулся! А вместе с ним и фирменные видеоролики в стиле B-Movies. Все как в старые добрые времена.



рецензии

78 God of War II

Одно лишь упоминание о неистовом спартанце Кратосе заставляет трепетать весь греческий пантеон. Сам Зевс с плохо скрываемым волнением смотрит с вершины Олимпа на бrenную землю. Не показался ли на горизонте новоявленный бог войны? Великолепное продолжение лучшего action 2005 года.



Содержание →

Gameplay
DVD#5 (21)

Игры

Полные версии

Русская рыбалка
Abstractica 3
Acidbomb 1.0
C-evo 1.02
Captain Binary
Carious Weltling II
Counterclockwise 1.1
Cry Havoc: Test of Faith 1.03
Disaffected! 1.1
Future Pinball 1.6
Gamebiz 2
Harmotion 0.21 Alpha
Knytt 1.0.1
McDonald's Videogame
Pluto Strikes Back 1.5
Robocop 2D 2: Robocop vs Terminator 2.0
Savage: The Battle for Newerth 2.00e
Slimy Pete's Singles Bar 0.2
Star Wars 1.0
The Blob
Vivid Conceptions 1.1
War Rock
Within a Deep Forest 1.1.1

Shareware-игры

Древняя мозаика (Ancient Mosaic)
Сприлл. Подводное приключение 1.2 (Sprill. Aqua Adventures)
Робопар 1.2 (Roboball)
Armado
Boorp's Balls

Chak's Temple
Clayside
Fairy Godmother Tycoon
Fairy Treasure
Jets N Guns GOLD
Monarch: The Butterfly King
Platypus II
Robbox
Shopping Marathon
Tasty Planet
Turtle Odyssey 2
Twisty Tracks
Virtual Villagers 2

Демонстрационные версии

Bus Driver
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Frontline: Fields of Thunder (Беликие битвы: Курская Дуга)
Genesis Rising: The Universal Crusade
Penumbra: Overture

Саундтреки из игр

Адреналин 2: Час пик
Инстинкт
Полный привод: УАЗ 4x4
Knights of Honor
Navy Field
Silverfall

Патчи

Русские версии
Инстинкт 1.1

Корсары:
Возвращение
Легенды 1.1
Стальные монстры:
Союзники 1.11
Age of Empires III 1.11
Age of Empires III:
The WarChiefs 1.03
Company of Heroes 1.5
Maelstrom 1.01
S.T.A.L.K.E.R. 1.0001

Английские версии

Age of Empires III 1.11
Age of Empires III:
The WarChiefs 1.03
Championship
Manager 2007 #1
Hearts of Iron 2:
Doomsday 1.3a
Silent Hunter 4:
Wolves of the Pacific 1.1
Silverfall 1.16
Space Empires 5 1.33
Supreme
Commander 3220
The Elder Scrolls IV:
Oblivion 1.2
The Settlers II:
10th Anniversary
11757
The Sims 2: Pets 1.6.0.277
Titan Quest 1.30
Sword of the Stars 1.2.2

Видеоролики

Мультиплатформа
Armored Core 4

Clive Barker's
Jericho
Dark Sector
Devil May Cry 4
GTA IV
Overlord
Pirates of the Caribbean: At World's End
Shadowrun
Spider-Man 3:
The Game
The Darkness
UEFA Champions League 2006-2007

PC

Корсары:
Возвращение
Легенды
Age of Conan:
Hyborian Adventures
Красная Шапочка (Red Hat)
Battlefield 2142:
Northern Strike
Penny Arcade
Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness
Silent Hunter 4:
Wolves of the Pacific
The Path

Xbox 360

Jetpac Refuelled

PS3

Mortal Kombat II
Warhawk

PSP

Call of Duty:
Roads to Victory

Wii

MySims

Обои для Рабочего стола

Armored Core 4
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Loki
Navy Field
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
Shadowrun
Teenage Mutant Ninja Turtles Video Game
The Elder Scrolls IV: Shivering Isles
The Path
Titan Quest: Immortal Throne
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2
Инстинкт
Красная Шапочка
Смерть шпионам
Обои от
GameWallpapers.com

Скринсейверы для Рабочего стола

Утилиты,
программы и
драйверы на все
случаи жизни

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

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

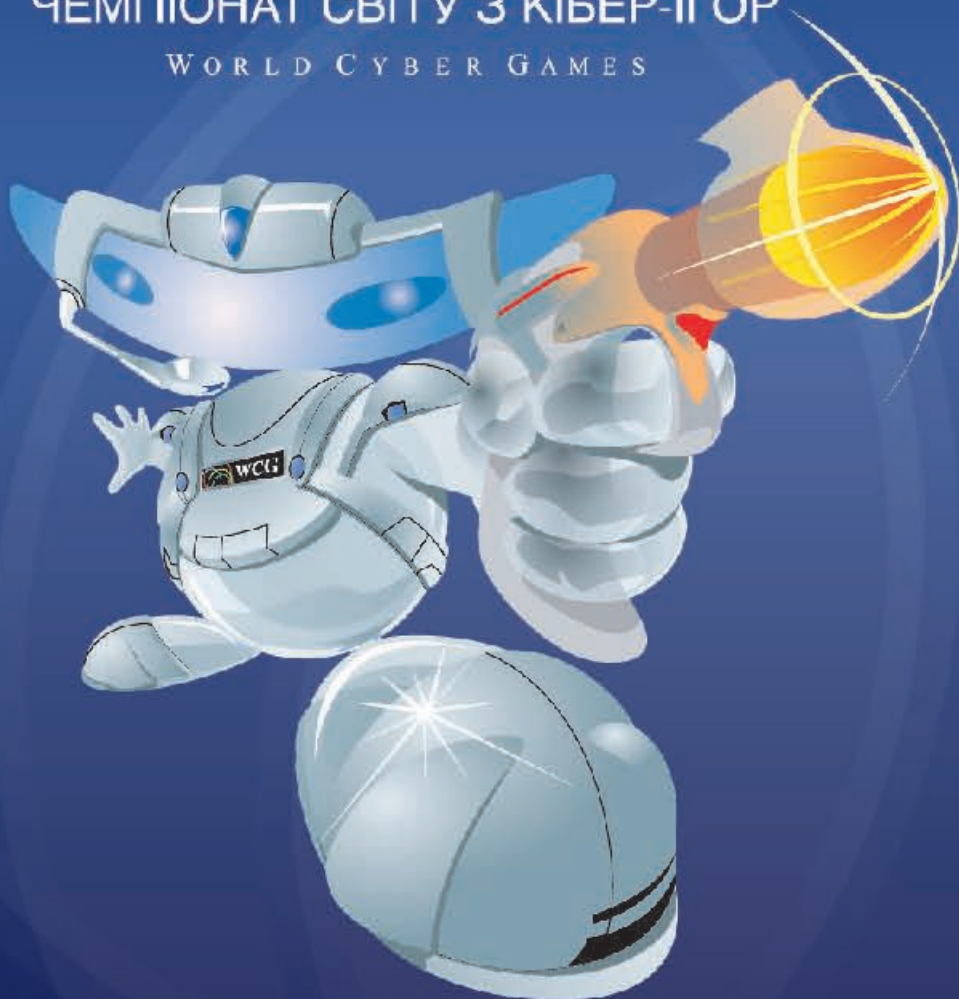
производителей этого ПО. Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО. «Gameplay-DVD, май 2007» является неотъемлемой составляющей журнала Gameplay, № 5 (21), 2007 и продажа отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:

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

WCG 2007

ЧЕМПІОНАТ СВІТУ З КІБЕР-ІГОР
WORLD CYBER GAMES



більше, ніж гра!

Мобільний партнер:



Технічний партнер:



Головний мерч-партнер:



Ти готовий залишити свій слід у віртуальній історії? Всесвітні кібер-ігри знову запрошують глядачів. Реєстрація учасників відбіркового турніру почнеться на сайті www.wcg.com.ua 29 травня 2007 року.

Найсильніші воїни віртуального простору зійдуться у фінальному поєдинку, що відбудеться в США у жовтні 2007 року.

За підтримки:



Медіа-партнери:



Кратко

Подробнее на gameplay.com.ua



PlayStation 3 теперь в Украине

→ Sony Computer Entertainment Europe сообщила, что 20 апреля 2007 года PlayStation 3 официально поступит в продажу в Украине. Нам достанется модель с HDD объемом 60 GB и стартовая линейка в 30 проектов. А сколько кровных гривен придется отдать за консоль, пока не говорят.

DS Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Dr. Kawashimas' Brain Training	Nintendo	Nintendo
2	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
3	Spectrobes	Disney Interactive	Jupiter
4	Theme Park	Electronic Arts	EA Japan
5	Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	Nintendo	Nintendo
6	Animal Crossing: Wild World	Nintendo	Nintendo
7	Nintendogs: Dalmatian & Friends	Nintendo	Nintendo
8	Nintendogs: Lab & Friends	Nintendo	Nintendo
9	Sonic Rush	SEGA	Sonic Team
10	Tamagotchi Connection: Corner Shop 2	Atari	Namco Bandai

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

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	D3 Publisher	Engine Software
2	Magical Starsign	Nintendo	Brownie Brown
3	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
4	Mario Kart	Nintendo	Nintendo
5	Brain Age	Nintendo	Nintendo
6	Diddy Kong Racing DS	Nintendo	Rare
7	Animal Crossing: Wild World	Nintendo	Nintendo
8	Tetris DS	Nintendo	Nintendo
9	Yoshi's Island DS	Nintendo	Artoon/Nintendo
10	Big Brain Academy	Nintendo	Nintendo

Xbox 360 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Red Storm
2	Brian Lara International Cricket 2007	Codemasters	Codemasters
3	Crackdown	Microsoft	Realtime Worlds
4	Virtua Tennis 3	SEGA	Sumo Digital
5	Def Jam: ICON	Electronic Arts	EA Chicago
6	Gears of War	Microsoft	Epic Games
7	UEFA Champions League 2006–2007	Electronic Arts	HB Studios
8	Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ubisoft Montreal
9	TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	Ubisoft	Ubisoft Montreal
10	Fight Night Round 3	Electronic Arts	EA Chicago

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

Xbox 360 Рейтинг продаж игр интернет-магазина Amazon

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Guitar Hero 2 Bundle With Guitar	Activision	Harmonix
2	Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Red Storm
3	Gears of War	Microsoft	Epic Games
4	Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	Tiwak/Ubisoft
5	Major League Baseball 2K7	Take-Two	Kush Games
6	Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ubisoft Montreal
7	TES IV: Oblivion	Bethesda	Bethesda
8	Call of Duty 3	Activision	Treyarch
9	Tony Hawk's Project 8	Activision	Neversoft
10	Crackdown	Microsoft	Realtime Worlds

Драгоценный Gundam

→ Никто ведь и не сомневался, что лучший материал для изготовления элитного Gundam – платина. Высота этой замечательной фигурки, состоящей, между прочим, аж из 89 частей, – 125 мм, а в шлеме у мехи спрятан бриллиант весом 0,15 карата. Плод совместного творчества Bandai и фирмы Ginza Tanaka будет представлен на международной ювелирной выставке BASELWORLD 2007. Эксперты оценивают Gundam Fix Platinum в 250 тыс. долл., но продавать его пока никто не спешит.



Ходи правильно!

→ Японцы очень интересный народ. Вот, к примеру, Duke Saraie – экс-модель в самом расцвете сил (ему 50 с небольшим) – сколотил состояние на том, что обучает жителей Страны восходящего солнца правильно ходить. Причем не абы как, а фирменной «походкой Дюка» (Dukeswalk). Дамы от его курсов просто в восторге, но ТВ-передачи и видеоуроки оказались мало, скоро выходит игра для DS с зубодробительным названием Duke Saraie's Healthy Walking Navi: Let's Become Beautiful. Уверены, проект ждет успех.



Ребрендинг Соника



→ Президент американского подразделения SEGA Саймон Джеффри (Simon Jeffery) рассказал о том, что легендарного сверхзвукового ежика ожидает своеобразный ребрендинг. По всей видимости, Mario & Sonic at the Olympic Games станет последней игрой, где Соник появится в классическом образе.

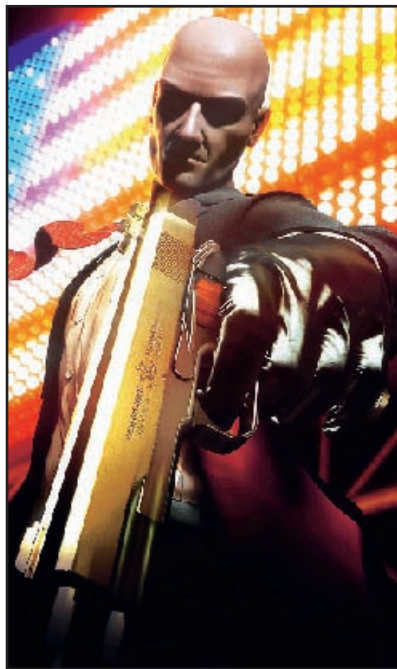
Счастье для всех

→ Сарком решила, что она за мир во всем мире и дружбу между пользователями всех платформ. И в подтверждение своих добрых намерений заявила – следующая часть истории о белокурой лапочке Данте выйдет не только на PlayStation 3, как сообщалось ранее, но и на Xbox 360 (причем одновременно с PS3) и PC. И возможность появления Metal Gear Solid 4 не на одной лишь консоли Sony не кажется уже чем-то из ряда вон. А геймеры? Довольны, разумеется.



Любовь была недолгой

→ В порыве страсти жители туманного Альбиона за первые два дня продаж расхватили аж 165 тыс. консолей. Это сделало PlayStation 3 самой быстро продаваемой домашней приставкой в истории индустрии. Sony выхватила эстафетную палочку у Nintendo (за аналогичный период разошлось 105 тыс. Wii). Однако триумф Sony на Британских островах длился недолго. GamesIndustry.biz сообщает, что спустя неделю после официального старта PlayStation 3 ее продажи упали на 82%. К слову, титул самого быстро продаваемого игрового устройства принадлежит PSP – 185 тыс. консолей.



Киллер на экране

→ Визит агента 47 в местные кинотеатры все-таки состоится. Производство картины о хладнокровном лысом киллере уже началось. Напомним, что продюсером ленты выступает сам Люк Бессон. Съемки пройдут в основном в Софии. Кроме того, Hitman посетит Лондон, Стамбул и одну из стран на юге Африки. Интересно, что среди задействованных актеров числится и уроженка Украины Ольга Курыленко.

S.T.A.L.K.E.R. на украинском

→ В принципе особого выбора у компании GSC не было. Презентацию S.T.A.L.K.E.R. решили провести именно там, где долгие годы дизайнеры и программисты GSC черпали вдохновение и материалы для своего шутера, – в Чернобыле. Представители СМИ посетили Припять, Чернобыль, а также побывали на смотровой площадке возле саркофага, возведенного над четвертым энергоблоком. От нашего издательского дома туда направился

целый десант, вооруженный по последнему слову техники. Велась и видеосъемка. Однако сохранились только моменты, снятые до КПП. Сразу после его пересечения запись обрывается, и вместо нее идет какой-то мусор. Мистика. Так что видеорепортажа не будет. Теперь о приятном: скоро появится украинская версия игры, которую будут озвучивать отечественные актеры. Возможно, локализация будет выпущена в виде патча.



Парой строк

New Line Cinema (все помнят «Властелина Колец») приобрела права на экранизацию Gears of War. Мало кто сомневался, что блокбастер от Epic Games рано или поздно окажется на больших экранах.

Томас Талл (Thomas Tull), CEO компании Legendary Pictures, на волне успеха киноэпика «300» заявил о намерении инвестировать 150 млн долл. в независимую компанию Brash Entertainment LLC, которая будет заниматься разработкой и изданием игр по лицензиям. Причем эта студия уже трудится над шестью проектами, включая «300» для PC.

Circus Empire от компании Enlight Software станет первым в мире экономическим симулятором, где игроку предложат нелегкую роль директора цирка. Гастроли должны начаться уже летом этого года.

Electronic Arts продолжает наступление на рынок аудиопродукции. После открытия в 2005 году EA Recordings и создания EA Trax корпорация запустила новый лейбл Artwerk, с которым уже успел заключить контракт известный мастер электронной музыки Junkie XL.

В 2008 году геймеры той части земного шара, где пишут катаной и любят сакуру, получат Dragon Ball Online. Акира Торияма консультирует дизайнеров проекта, так что аутентичность графики будет сохранена. Пока проект не планируют локализовать на понятные большинству языки, например английский.

Министерство земельных ресурсов, инфраструктуры и транспорта Японии собирается запретить пассажирам авиарейсов играть по Сети, используя Wi-Fi, во время полета. Интересная вещь получается – неужели раньше это было разрешено?

Electronic Arts сообщила о продлении лицензии на бренд «Властелин Колец» и обещала в 2008 году порадовать нас новыми играми о Средиземье.

PC Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	C&C 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	EA LA
2	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ	GSC Game World
3	The Sims 2: Seasons	Electronic Arts	Maxis
4	TES IV: Shivering Isles	Take-Two	Bethesda
5	Football Manager 2007	SEGA	Sports Interactive
6	World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi	Blizzard Entertainment
7	Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific	Ubisoft	Ubisoft
8	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Maxis
9	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
10	Supreme Commander	THQ	Gas Powered Games

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

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	C&C 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	EA LA
2	The Sims 2: Seasons	Electronic Arts	Maxis
3	TES IV: Shivering Isles	Take-Two	Bethesda
4	World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi	Blizzard Entertainment
5	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
6	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ	GSC Game World
7	The Sims 2: Celebration Stuff	Electronic Arts	Maxis
8	Guild Wars	NCsoft	ArenaNet
9	Age of Empires III	Microsoft	Ensemble Studios
10	World of Warcraft	Vivendi	Blizzard Entertainment

PC Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	S.T.A.L.K.E.R.	GSC World Publishing	GSC Game World
2	TES IV: Knights of the Nine	«ТС»	Bethesda
3	«Tom Clancy's Splinter Cell: Двойной агент»	«Руссобит-М»	Ubisoft
4	«Корсары: Возвращение Легенды»	«Акелла»	Seaword.Ru
5	Titan Quest: Immortal Throne	«Бука»	Iron Lore
6	«Warhammer: Печать Хаоса»	«Новый Диск»	Black Hole
7	«Hitman 2: Бесшумный убийца»	«Новый Диск»	IO Interactive
8	«War Front: Другая мировая»	«Акелла»	Digital Reality
9	Anno 1701	«Новый Диск»	Related Designs
10	«Гильдия 2»	«Руссобит-М»	4Head Studios

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

PS2 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Brian Lara International Cricket 2007	Codemasters	Codemasters
2	Medal of Honor: Vanguard	Electronic Arts	EA LA
3	Final Fantasy XII	Square Enix	Square Enix
4	TMMT: Teenage Mutant Ninja Turtles	Ubisoft	Ubisoft Montreal
5	UEFA Champions League 2006–2007	Electronic Arts	HB Studios
6	Burnout Dominator	Electronic Arts	EA UK
7	Test Drive Unlimited	Atari	Melbourne House
8	LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	Traveller's Tales
9	Cricket 07	Electronic Arts	HB Studios
10	Pimp My Ride	Activision	Eutechnyx

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

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	God of War II	Sony	SCE Santa Monica
2	God of War	Sony	SCE Santa Monica
3	Guitar Hero 2 Bundle With Guitar	Activision	Harmonix
4	Marvel: Ultimate Alliance	Activision	Raven
5	Kingdom Hearts II	Square Enix	Square Enix
6	Guitar Hero	Activision	Harmonix
7	Katamari Damacy	Namco	Namco
8	Final Fantasy XII	Square Enix	Square Enix
9	Karaoke Revolution Party	Konami	Harmonix
10	Shadow of the Colossus	Sony	Sony

PS2 Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	God of War	SoftClub	SCE Santa Monica
2	Tekken 5	SoftClub	Namco
3	Black	SoftClub	Criterion
4	Gran Turismo 4	SoftClub	Polyphony Digital
5	Killzone	SoftClub	Guerilla
6	GTA: Vice City Stories	SoftClub	Rockstar
7	Need for Speed: Most Wanted	SoftClub	Electronic Arts
8	Ghost Rider	SoftClub	Climax Studios
9	Final Fantasy XII	SoftClub	Square Enix
10	The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	SoftClub	Radical

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

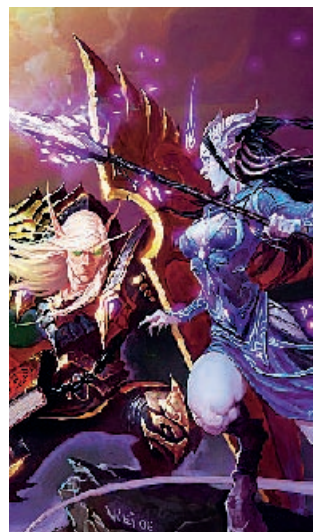
Блондинка тоже человек

➔ Разработчики впечатляющей технологии Unreal Engine 3.0 не раз подчеркивали, что их детище отличается не только потрясающей картинкой, но еще гибкостью и универсальностью, поэтому годится для создания игры любой сложности и жанра. И вот в скором времени мы сможем насладиться новым проектом о приключениях королевы гламура Barbie, только теперь выполненным на движке Unreal 3.0.



Интересные цифры

➔ По результатам исследования Screen Digest, стоимость рынка MMOG (исключая Азию) составляет ни много ни мало 1 млрд долларов, а к 2011 г., по прогнозам аналитиков, эта цифра вырастет до 1,5 миллиарда. Большую часть прибыли создатели многопользовательских миров получают из традиционного источника – абонентской платы. Но уже заметны вливания и от продажи виртуального контента, и от внутриигровой рекламы. Интересно, что европейский рынок MMOG в 2004 году получал от подписки всего лишь 74 млн долл., зато к 2006 году – уже 299 миллионов (для сравнения: в США этот показатель составляет 576 млн долл.). Аналитики винят в столь стремительном росте показателей детище Blizzard. Ну что можно сказать? Больше MMOG хороших и разных!



Прощай, оружие



➔ Стражи порядка одного из районов Мехико, печально известного своей неблагоприятной криминальной обстановкой, инициировали очень интересную общественную программу. Каждый житель, добровольно сдавший в полицейский участок огнестрельное оружие, получит в качестве вознаграждения Xbox (к сожалению, неизвестно, какую именно модель) или его денежный эквивалент. А сорви-головам, притащившим крупнокалиберные стволы, вручат персональный компьютер. Надо сказать, что эта оригинальная инициатива не прошла незамеченной. Уже в первый день акции в участки сдали более 17 пушек.



Черный ящик

→ Слухи о появлении элитной версии Xbox 360 оказались правдой. Улучшенный «ящик» отличается от базовой версии радикально черным цветом, а еще может похвастаться винчестером объемом в 120 GB, беспроводной гарнитурой, HDMI-разъемом и поддержкой набирающего обороты стандарта IPTV. Интересно, что Xbox 360 Elite будет изготавливаться по новой 65-нанометровой технологии. Усовершенствованная консоль должна появиться на прилавках к концу апреля, цена – \$479.

До свидания, Dreamcast

→ SEGA объявила о намерении закрыть в сентябре этого года сервисные центры Dreamcast. Производство самой консоли было прекращено еще в марте 2001-го, но игры продолжали выходить (в 2007 г. появилось аж два продукта), а сервисные центры обслуживали геймеров. Что ж, теперь время Dreamcast действительно закончится.



Mario vs. Sonic

→ Два культовых персонажа, не нуждающихся в дополнительных представлениях, – Соник и Марио – впервые встретятся в одной игре. Сверхзвуковой ежик и храбрый уса́тый водопроводчик примут участие в традиционных соревнованиях олимпийской программы. Проект носит название Mario & Sonic at the Olympic Games. Она создается по лицензии International Sports Multimedia и при поддержке Международного олимпийского комитета и приурочена к Олимпиаде, которая пройдет в 2008 году в Пекине.



ПОЧУТИ, ОЗНАЧАЄ ПОВІРИТИ

Неперевершена якість відтворення
Найбільш реалістичні аудіо ефекти
Точне позиціонування об'ємного звуку



КОЛОНКИ 5.1

INSPIRE®
T6100



europa.creative.com

CREATIVE LABS Sp. z o.o.

ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel +48 22 653 02 36, fax +48 22 343 22 83, e-mail info@creative.pl
Наші продукти можна придбати в магазинах: АТТІ, Сопіт, МКС, Стек-комп'ютер, ClearWest, Спаськ, Т і Д, Сітлік, Олмедо, Нова електроніка.

Парой строк

Take-Two в последний месяц штормит. В финансовом 2006 г. потери компании составили 184,9 млн долл. (результаты в 2005 г. были более утешительными – прибыль 35,3 млн долл.). Но Take-Two не сдаётся и даже нашла в себе силы подать в суд на известного игроборца Джека Томпсона.

Deus Ex, легендарный проект Уоррена Спектора, теперь доступен в сети Steam. Приобщиться к классике можно за смешные \$8,95.

Rock Band – так называется новая игра от создателей Guitar Hero. Рок-группа вашей мечты будет состоять из четырёх участников: лид- и бас-гитаристов, вокалиста и ударника. Соответствующие аксессуары прилагаются. Дата выхода назначена на декабрь 2007-го.

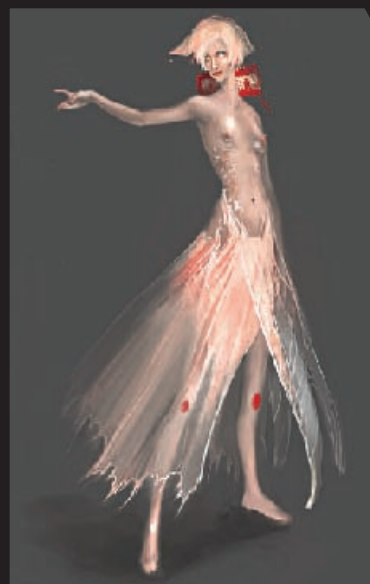
GRAV 2 объявлен вне закона в мексиканском штате Чиуауа. Его губернатор приказал изъять из продажи все копии игры под предлогом того, что она создаёт негативный образ как городка Хуарез, так и всей Мексики в целом.

Medieval II: Total War Kingdoms – дополнение к великолепной стратегии, посвящённой трудной эпохе Средневековья, выйдет осенью этого года.

Не так давно в легендарный особняк Ричарда Герриота Britannia Manor проникла группа неизвестных. Весельчаки употребили и утанули с собой алкоголя на 5 тыс. долл. И каково же было удивление Лорда Бритиша, когда он обнаружил не только пропажу своей собственности, но и видеокамеру, принадлежащую преступникам. Их милые лица видны на снимках достаточно отчетливо, чтобы полиция объявила \$1000 вознаграждения тому, кто сообщит имена этих молодых людей. Ну не идиоты ли?

Пленники Лимфы

→ Ice-Pick Lodge ставит очередной игровой эксперимент. Новый проект компании называется «Тургор». Он выполнен в жанре survival adventure и предложит нам опасное путешествие в сюрреалистичный мир под зловещим названием Промежуток. Цель проста: найти выход из фантастической реальности. Для этого игрокам придется использовать Лимфу – особую разноцветную субстанцию, питающую Промежуток и всех его обитателей. Каждое действие, будь то поединок с соперником, решение головоломки и даже просто перемещение в пространстве, отнимает драгоценную Лимфу. Любый благотворительный поступок, например победа над страшным Охотником или спасение очаровательной Сестры, пополняет запасы заветного вещества. Сюжет игры, разумеется, будет развиваться нелинейно. А финал зависит от того, какое количество Лимфы и каких цветов было использовано во время прохождения. Выход игры запланирован на конец года.



Сила комьюнити

→ Фаны BioShock были крайне разочарованы решением Take-Two, которая отказалась выпускать коллекционное издание игры. Члены комьюнити незамедлительно организовали сбор подписей в защиту своих прав на Limited Edition и добились успеха! Вместо затребованных Take-Two пяти тысяч подписей было собрано больше восемнадцати. Компания пошла на попятную, и теперь фанаты путем голосования подбирают бонусы для эксклюзивной версии BioShock. Настоящее торжество демократии!



А пираты против

→ Недавно в Берлине прошла весьма необычная акция протеста. Члены Партии пиратов Германии (Piratenpartei) решили сказать решительное «нет» возможному запрету в стране жестоких игр. Интересно то, что они не ходили с транспарантами, а играли в шахматы. Два человека руководили партией в мегафоны, а у людей, изображавших фигуры, в руках было бутафорское оружие.

Если, скажем, пешка терпела фиаско, то она падала замертво, залитая бутафорской же кровью. Белые проиграли. В конце партии участок Потсдамской площади был усыпан «окровавленными телами».

P.S. Партия пиратов организована в Швеции в 2006 г. Ее члены ратуют за отмену патентов и копирайта как явления. Во время выборов в Риксдаг эта партия набрала 0,63 % голосов.

Владыки Севера

→ NCsoft не только порадовала фанов отличной Guild Wars анонсом нового аддона Eye of the North, но и рассказала о готовящемся сиквеле. Желающим прогуляться по заснеженным просторам придется обзавестись одной из трех игр (Prophecies, Factions, Nightfall). Этим дополнением сотрудники ArenaNet, по их словам, хотят поблагодарить преданных игроков – 18 новых dungeons, 150 скинов для всех профессий, 10 героев, 40 комплектов брони и т. д. Дата выхода – III квартал 2006 г. А о Guild Wars 2 вы узнаете в превью, которое будет в одном из ближайших номеров Gameplay.



НЕ ПРОПУСТИТЬ!

• 950\$



**Створено для
найкращої швидкості,
якості і стабільності**

Model	Фокстрот 563GTS
Системна логіка	NVIDIA nForce® 650i SLI
Процесор	Intel Core 2 Duo E6300 (1.86Ghz/L2 4Mb)
Операційна пам'ять (RAM)	Dual 2Gb DDR2 667
Card Reader	7in1
Жорсткий диск	320Gb SATA2
Оптичні приводи	DVD-RW, DVD-ROM
Відео карта	NVIDIA GeForce 8600GTS
Операційна система	Windows Vista Home Basic



**Для Windows Vista™
мені необхідна NVIDIA**

Чому саме графічні процесори NVIDIA?

- 3D користувацький інтерфейс Premium
- Підвищена продуктивність
- Чіткі, яскраві фотографії
- Плавне відео високої різкості
- Ультра-реалістичні ігри



© 2006 NVIDIA Corporation. NVIDIA, логотип NVIDIA, GeForce, NVIDIA nForce, НАПОЛІГАЙ НА NVIDIA, FirstPacket, Digital Vibrance Control і SLI є товарними знаками чи/або зареєстрованими товарними знаками компанії NVIDIA. Всі права захищені.
Всі інші товарні знаки можуть бути власністю відповідних право власників.
Можливості, ціни, наявність і специфікації можуть змінюватися без попередження.



Обратная связь

Голосования

ИГРА МАРТА

1. S.T.A.L.K.E.R. (29%)
2. God of War II (16%)
3. Command & Conquer 3: Tiberium Wars (13%)
4. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles (9%)
5. Burnout: Dominator (8%)
6. TMNT (7%)
7. GRAW 2 (4%)
8. MotorStorm (4%)
9. Titan Quest: Immortal Throne (3%)
10. Top Spin 2 (2%)

Всего в голосовании приняло участие 1493 человека

КАК ВАМ S.T.A.L.K.E.R.?

- 5 (59%)
- 4 (26%)
- 3 (8%)
- 2 (2%)
- 1 (2%)
- 0 (3%)

Всего в голосовании приняло участие 1329 человек.
Средний балл – 4,3

СКОЛЬКО МАКСИМАЛЬНО ВЫ ГОТОВЫ ПЛАТИТЬ ЗА ОТЛИЧНУЮ ИГРУ?

1. 100 грн (29%)
2. 50 грн (20%)
3. 200 грн (18%)
4. 300 грн (12%)
5. За отличную – никаких денег не жалко (9%)
6. 500 грн (6%)
7. 20 грн (3%)
8. Я вообще не готов покупать игры (2%)
9. 10 грн (1%)

Всего в голосовании приняло участие 339 человек

ЧТО ВАЖНЕЕ – СЮЖЕТ ИЛИ АТМОСФЕРА?

1. Атмосфера (65%)
2. Сюжет (35%)

Всего в голосовании приняло участие 495 человек

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

Наши читатели пишут

O.S.T.A.L.K.E.R.

Я поставил игре 5. В первую очередь хотелось бы сказать, что редакция верно подметила – в игру надо поиграть больше 10 часов, прежде чем поставить оценку. Все, наверное, потому, что в первые несколько часов (игры в среднем темпе) S.T.A.L.K.E.R. напоминает обычный (ну ладно, может, не совсем обычный) шутер, а это удручает.

Но как только я понял, что игра начала мне надо-едать, я решил чуть-чуть поэкспериментировать, и вместо того чтобы выполнять квесты, начал бегать сам по себе в поисках приключений на пятую точку, и тут-то предо мной раскрылся весь потенциал игры. A-life, работу которого я до этого не заметил, показал себя с лучшей стороны, было у меня несколько схваток, которые присутствуют не в каждом шутере... и все это благодаря ему. Взять

хотя бы, к примеру, случайную встречу с семью военными. Как остался я жив? Сам не знаю, но «Абोकан», который я у них взял, прослужил мне верой и правдой еще очень долго...

Могу еще много писать про физику, графику, но уже и так много написано, просто хотел сказать: не спешите проходить сюжетные квесты, а просто делайте и поступайте так, как хочется, и увидите совсем другую игру...

P.S. Видел много багов, но они неоднозначны, да и на них не особо обращаешь внимание.

fashist

Да-да, игра затягивает именно свободой, а не сюжетом. Правда, иногда начинают раздражать random encounters со стаями собак, которые странно себя ведут, атакуют невпопад (ты идешь – они атакуют, останавливаешься – бегают вокруг, или наоборот)... То есть какую-либо тактику против них сложно выработать...

Еще понравился игровой момент: ночью я добрался до поста, патрулируемого бандитами... Их было немного, и я довольно быстро справился и начал искать лут... Но поскольку там была точка перемещения в другую локацию, из нее появились новые бандиты... Когда я их всех перебил, я забрался внутрь и минут 5, пока не наступил рас-

свет, сидел, читал PDA и рассматривал инвентарь.

Shloopy The Butcher

Моя оценка 3,5/5. Поставил 4 в голосовании, 0,5 балла надбавил за то, что наши делали, за наш сеттинг, и еще за то, что они таки его выпустили. Напрягают бронированные разбойники: в каждого можно 2 обоймы из пистолета выпустить в упор в грудь, и он останется жив! Постоянный их респаун вообще за-долбал. Недостатков много, очень много.

SarS

Обращаясь к тем товарищам, что поставили ниже 2 баллов, хочется сказать: зажрались, вы, дорогуши.

Теперь мои впечатления.

Плюсы:

1. Геймплей. Это нечто свежее. Эдакий X3 или Oblivion, но FPS и в черной зоне.
 2. Атмосфера. Тоже свежо, и выполнено на пять.
 3. Эффекты погоды: ветер, пылюка, дождь, молнии – чудесно.
- Минусы:
1. Тормоза.
 2. Чрезмерная живучесть NPC и отсутствие их реакции на ранения. Если не попасть в голову, то можно хоть половину обоймы из АК вколотить, но не будет никакого эффекта.
 3. «Базар». Иногда кажется, что играешь в каких-то «Сани-



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА

Мы попросили читателей журнала сделать обои для Рабочего стола с символикой Gameplay. Вот что из этого вышло. Все картинки (и еще десяток тех, которые не поместились в журнал) вы можете получить с Gameplay-DVD.

«Думаю, в скором времени комьюнити доведет игру до нормального вида» gadson

таров подземелий» от Гоблина. Иными словами – перебор.

4. Не знаю, как это назвать, но первый раз я вышел из игры не потому, что уже пора, а потому, что меня убили 769 раз. Достало. Еще ни в одной игре мне так часто не надо было делать load. Даже в Fallout, когда я играл за перса с плохим thievery skill. Это слегка бесит, особенно учитывая то, что stealth отыгрывать нельзя, уж больно глазастые NPC. (Сложность вторая)

5. Квесты иногда глючат. На-пример: призыв по рации о помощи против волны мутантов. Я, как идиот, бегу туда вприпрыжку, на ходу попивая энергетические напитки и стреляя по первым рядам бегущих мутантов. И тут те на: когда все улеглось, мне сообщают, что я трус и толку от меня мало.

Ну а в целом, особенно с расчетом на патч, – твердая 4.

MistWeaver

Начитался тут всякой фигни по поводу «бессмертных» бандитов, скучности и т. д. Думал и не пробовать даже, но любопытство взяло верх. И знаете, что я вам скажу, – не зря! Игра просто отличная, очень атмосферная (извиняюсь за повторение многократно сказанного). Тем, кто жалуется на «пуленепробиваемость» врагов, я посоветовал бы лучше целиться. Любую пере-

стрелку на средней дистанции нужно вести с зажатым правой кнопкой мыши, иначе рассчитывать только на удачу. И вот еще что – давно я не получал такого удовольствия от перестрелок (со времен F.E.A.R.). Конечно, недоработки есть (шея – не хэджот, огромное количество респауна), но это исправляется патчем.

BABU

4 +

Атмосфера на высоте, графика не впечатлила (по сегодняшним меркам), озвучка – ужас!

По поводу пуленепробиваемых голов – поставил мод, уменьшающий разброс пуль, теперь 1 выстрел – 1 труп. Правда, и самому погибнуть от шальной пули очень легко. После этого мода игра стала напоминать великолепный Flashpoint...

Деньги даются очень легко, артефактов, как по мне, слишком много, лучше поменьше и покачественнее бы... Отсутствие транспорта нисколько почему-то не напрягает...

Как по мне, игра вышла в стиле «перед применением тщательно обработать напильником». Думаю, в скором времени комьюнити доведет игру до нормального вида (за это и даю «плюс»). Чем разработчики занимались 6 лет – непонятно, но играть все равно интересно, в отличие от всяких «ужасов», «халфов» и «думов».

gadson



№1 MEMORY

Неймовірна сила HyperX від Kingston Technology

Феноменальна потужність!

Високоякісна,
швидкодіюча пам'ять

наступного покоління HyperX

спеціально розроблена для люби-

телів комп'ютерних ігор і вимогливих

користувачів ПК. Підтримуючи працездатність на

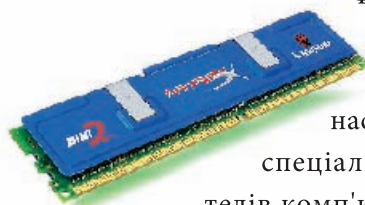
високих частотах 800, 900 і 1000 MHz, модулі

пам'яті HyperX забезпечать максимальну

продуктивність вашого комп'ютера. До того ж ви

отримуєте легендарну якість Kingston, безкоштовну

технічну підтримку та довічну гарантію.



Asbis

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

Kyiv-Tek

+38 (044) 496-2366 • sales@kt.kiev.ua • www.kt.kiev.ua

Kvazar Micro

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

MTI

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



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

Виктор Анохин

Новости киберспорта



Шоу-матч «Украина vs. Россия», Counter-Strike 1.6



Фото: Александр Лобанов

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ИГРЫ WCG 2007

Путем голосования на сайте WCG определен список официальных дисциплин, которые будут представлены на World Cyber Games 2007 с 3 по 7 октября сего года в Сिएтле (США).

Три пункта из этого перечня знакомы уже давно – как игровые номинации они утвердились еще во времена зарождения чемпионата: Counter-Strike, FIFA и StarCraft. Первая – определенно кибердисциплина номер один, с чем, думаю, спорить бессмысленно. Футбольный симулятор FIFA, невзирая на постепенное отставание в качестве от Pro Evolution Soccer, из года в год собирает большое количество фанатов. Ну а насчет StarCraft – тут, пожалуй, все дело в корейцах. Несмотря на довольно ощутимый спад интереса к данной стратегии в последние несколько лет, в Корею StarCraft по-прежнему очень популярна, и каждый гражданин этой страны считал своим долгом во время голосования кликнуть на иконку любимой игры.

Age of Empires вернулась после четырехлетнего перерыва (WCG 2003 был последним для предыдущего эпизода – Age of Mythology), ну а к абсолютным новичкам относится свежесопущенная C&C 3: Tiberium Wars. Завершает стратегический раздел Warcraft III: The Frozen Throne.

Из гонок традиционно будет представлена последняя доступная версия Need for Speed, в 2007 году это NFS: Carbon.

Из консольных игр предпочтение отдано файтингу Dead or Alive 4, боевику Gears of War, гонкам

Project Gotham Racing 3 и приключениям бесстрашного скейтера Tony Hawk's Project 8. Все – для Xbox 360. Правда, в нашей стране отборочные по консольным номинациям не проводятся – Украина делегирует своих представителей пока только на PC-турниры.

SEC & EM 2007

Главным событием этой весны, безусловно, является блестящее выступление нашей сборной на Samsung Euro Championship 2007 и Extreme Masters Final. Оба чемпионата проходили в рамках выставки CeBIT в городе Ганновер (Германия) и собрали всю киберспортивную элиту Европы.

Samsung Euro Championship – это европейский аналог WCG, мероприятие очень престижное и уважаемое геймерами всего Старого Света. Украину на нем представляли варкрафтер SK.HoT и «футболист» dignitas.Walkman. В дисциплине FIFA'07 нашему кибератлету противостояли опытные игроки Германии и Испании (эти страны по уровню развития FIFA-движения считаются одними из самых продвинутых в мире), но он стойко выдержал все уготованные испытания. Даже во время финала, который проводился на сцене, украинец смог справиться с волнением и оказать достойное сопротивление испанцу Delfin. Горячий южанин грубо нарушил правила и забил «нечестный» гол, матч окончился со счетом 3:3. Однако судьи турнира после просмотра повтора решили этот гол не засчитывать и констатировали победу украинца.

В номинации Warcraft главным соперником SK.HoT по традиции

был его соклановец россиянин SK.Deadman. Ни «московский орк», ни европейские звезды Grubby и ToD не стали помехой для прекрасного подготовленного к чемпионату «украинского эльфа». В суперфинале SK.HoT смог одолеть француза ToD, собравшись после первой проигранной карты и доведя счет до победных 2:1.

Это первое действительно серьезное достижение нашей сборной. Полная победа на столь престижном турнире позволяет говорить о том, что киберспорт в Украине развивается, есть хорошие спортсмены, которые могут достойно играть и выигрывать.

На Extreme Masters, LAN-финалах крупной онлайн-лиги, доминировали члены проекта Schroet Kommando, а именно: шведский состав SK и снова HoT, и здесь сумевший пробиться в суперфинал. Правда, французу ToD он проиграл 0:2 и занял второе место, однако и это тоже очень даже неплохо.

GAMEX TOURNAMENT

В Москве в рамках выставки GameX прошел одноименный чемпионат по Warcraft III. Напомним, победитель получил миллион рублей – сумма довольно внушительная, тем более по меркам СНГ. На турнир съехались практически все топовые прогеймеры мира.

В суперфинале встретились Moop и FoV – сильнейшие варкрафтеры мира: они прошли по сетке соревнования асфальтоукладочным катком, не оставив другим игрокам ни единого шанса на выигрыш.

В Топ 8 попали пятеро представителей Северной Кореи. Что ж, это

только подтвердило негласное правило: если уж корейцы едут играть так далеко от своей родины, значит, они стопроцентно уверены в своей победе. К несчастью для геймеров остального мира, в последнее время корейцы уверены в этом почти всегда.

ШОУ-МАТЧ «УКРАИНА VS. РОССИЯ», COUNTER-STRIKE 1.6

Московская федерация киберспорта и компания Intel решили порадовать ценителей Counter-Strike, организовав в Киеве очную встречу трех лучших команд СНГ – москвичей Virtus.pro, киевлян A-Gaming и харьковчан pro.100.

Зрителям, посетившим кинотеатр «Украина» (а именно там проводилось мероприятие), скучать не пришлось. Организаторы ориентировали шоу-матч на самую широкую аудиторию, сделав все как можно проще и понятнее даже для тех, кто пока далек от киберспорта. Ведущий предлагал принять участие в различных конкурсах и постоянно отпущал уморительные шуточки, звучала живая музыка, а в перерывах на сцене выступал шоу-балет.

SEC 2007

Counter-Strike 1.6

Место	Команда	Приз, долл.
1	SK Gaming	15 000
2	Pentagram	6000
3	mYm	3000

WarCraft III

Место	Игрок	Приз, долл.
1	SK.HoT	4000
2	4K.ToD	2000
3	4K.Grubby	1000

FIFA'07

Место	Игрок	Приз, долл.
1	dignitas.Walkman	4000
2	Delfin	2000
3	hero	1000

Однако все-таки не для созерцания шоу-балета мы там собрались. Команды играли на сцене лицом к зрителям. Последние могли как наблюдать за сражением на большом экране кинотеатра, так и отслеживать действия отдельно взятого геймера – перед каждым из них была установлена специальная плазменная панель, на которой отображалось происходящее на мониторе киберспортсмена. На славу поработал и комментатор, выискивая и выводя на главный экран самые острые моменты игр, причем используя для этого по-настоящему кинематографические ракурсы. Думаю, большинство зрителей, даже не знакомых с тонкостями дисциплин, смогли разобраться, что к чему, и получить удовольствие от просмотра. Кстати, параллельно велась трансляция в Интернете – за шоу наблюдало множество людей во всех уголках Земли.

Регламент был таков: команды играли по две партии на двух разных картах. Каждая карта «стоила» \$750 – именно столько получал победивший клан. Кто же оказался сильнее? Ответить на этот вопрос однозначно нельзя. Обе встречи закончились

вничью – 1:1. Сначала A-Gaming уверенно обошла Virtus.pro на dust2, но во второй игре, на inferno, встретила мощный отпор и уступила москвичам. Окрыленные успехом Virtus.pro выиграли первую карту у pro.100 (nuke). Однако затем харьковчане собрались и, проявив недюжинную силу воли, вытянули подряд около десятка раундов, что в результате принесло им победу. В итоге – боевая ничья и море положительных впечатлений.

VAULT CYBERSPORT LEAGUES: ПЕРВЫЕ ПОБЕДЫ

Представляем вашему вниманию ставший уже традиционным обзор последних событий на фронтах Украинской киберспортивной лиги VCL. В прошлом номере журнала вы могли узнать о масштабных нововведениях, призванных заинтересовать неофитов и дополнительно мотивировать заядлых игроков. Теперь мы посмотрим, что же из этого вышло.

Весенний сезон лиги начался не так давно, а организаторы уже не нарадуются результатам своей работы. Благодаря увеличению призовых фондов (а в этом VCL

помогли верные партнеры – сеть компьютерных клубов Vault, издательство ИТС, компании Logitech и DYN0), новой схеме проведения чемпионатов и всяческим приятным фишкам вроде оплачиваемых квот на финалы сезона популярность турнира резко возросла. Был даже поставлен рекорд посещаемости киберспортивных дуэльных чемпионатов в Украине – на соревнованиях по FIFA пришло более 130 игроков.

Теперь остановимся на каждой дисциплине подробнее. Состязания по DotA Allstars, в систему проведения которых включили групповой этап, получились затяжными, но интересными. Вы только представьте себе – три десятка команд в течение восьми часов кряду сражаются друг с другом. Жалобы на то, что не дают разыграться как следует и слишком быстро выбивают из турнира, – все это осталось в прошлом. Команды послабее были очень довольны приобретенным опытом, а призеры – весьма неплохими наградами. К слову, победу в очередной раз одержали киевляне Vault Team – сильнейшая команда Украины уже около года держит

лидерство. Эта пятерка играет в таком составе несколько лет, потому все действия их слаженны, а взаимопонимание на поле боя абсолютно.

FIFA-спортсмены показали весьма интересный футбол. Из-за запрета забросов, всяческих пушечных суперударов и их вариаций поединки стали по-настоящему красивыми. Победителем чемпионата оказался dignitas.Walkman – лучший игрок Европы по версии SEC, который довольно легко справился со своими многочисленными конкурентами.

Ну а в дисциплине WarCraft порадовали новички, коих на чемпионате было непривычно много. Они смогли доказать, что не все стратегии уже известны, и преподнесли несколько сюрпризов завсегдатаям лиги. Впрочем, последние обещали в следующий раз взять реванш.

Приближаются новые чемпионаты, и организаторы были бы очень рады видеть вас в рядах участников. Вас ждет киберспортивная лига VCL – первая действительно всеукраинская серия чемпионатов по компьютерным играм, созданная игроками для игроков!

Чекайте відкриття у травні!

Нового, сучасного Інтернет-Кафе "Ай Ті Лепд"
за адресою: м. Київ, вул. Драйзера 8 (Троєщина)

Більш ніж 100 сучасних комп'ютерів для ігор та роботи;

Оптоволоконний інтернет-канал;

Індивідуальна система знижок;

Бар;

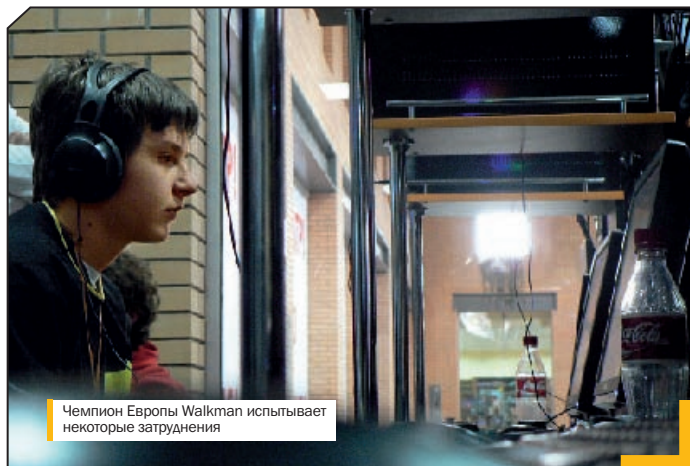
Система кондиціювання повітря;

Перший тиждень роботи - безкоштовно!

DTS Cup 2007

Виктор Анохин

Всемирные глобальные мероприятия вроде WCG – это вещь, конечно, замечательная, но и чемпионаты меньшего масштаба – вещь необходимая как в обычном, так и в компьютерном спорте. На них можно помериться силами не только с профессиональными столичными игроками, а и с мастерами из других городов.



Чемпион Европы Walkman испытывает некоторые затруднения

«До финального этапа добрались лишь самые сильные кланы СНГ»



Днепропетровская команда HR (DotA)

➔ На просторах СНГ такие состязания проходят уже довольно давно. Предназначение подобных турниров – продвигать киберспорт в массы, поэтому принять участие в них могут и профи, и энтузиасты. Пример тому – московский ASUS Cup, проводящийся ежеквартально и благодаря серьезному призовому фонду собирающий толпы народа со всего ближнего (а иногда и дальнего) зарубежья.

И вот в этом году стартовал украинский DTS Cup. Были найдены спонсоры, забронированы клубы и гостиницы, проведена грамотная рекламная кампания. По всему СНГ прошли отборочные турниры, победители которых получали путевки на гранд-финал в Днепропетровск. Словом, организаторы подошли к вопросу серьезно и основательно.

Центральной дисциплиной, как обычно, избрали вездесущую Counter-Strike 1.6. Затем к ней присовокупили очень популярную в нашей стране DotA Allstars, ну а обойтись без футбола было бы просто преступлением – FIFA'07 также включена в список номинаций.

И вот он, финал в городе на Днепре, растянувшийся не только на два дня, но и на два клуба. В «chatrix-Вавилон» проводились состязания по FIFA и DotA, а также первый групповой тур в дисциплине CS. «Chatrix-Дафи» же принимал остальные команды в первом групповом туре, а во второй день тут проходили финальные игры Counter-Strike.

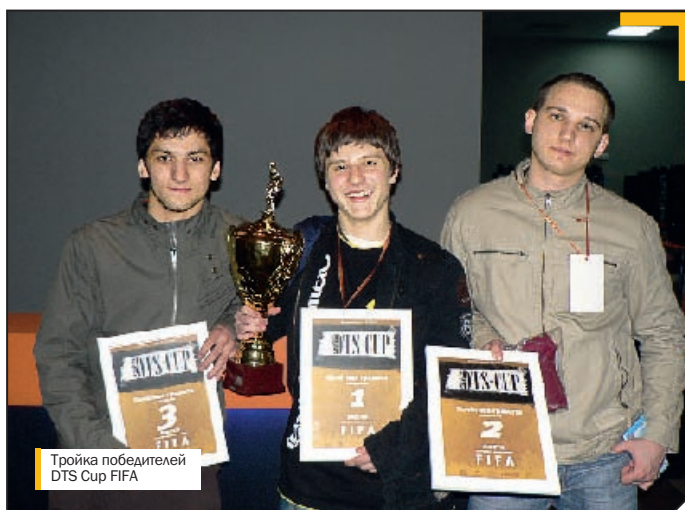
Больше всего команд собрала именно action-номинация. Способствовал этому и довольно большой денежный приз – победители в дисциплине Counter-Strike получали \$2000. Претендентов на кубок было предостаточно, но не все

фавориты смогли показать свою настоящую богатырскую силушку. Помимо некоторых украинских команд, слабо выступили ребята из Кишинева и Минска – несмотря на активность болельщиков, выйти в плей-офф этим коллективам не удалось.

До финального этапа добрались лишь самые сильные кланы СНГ – pro.100, A-Gaming, Begrip, forZe. Когда же пришла очередь играть четвертьфиналы, оказалось, что именно pro.100 заслуживают стать чемпионами DTS. Ни киевляне A-Gaming, ни москвичи из forZe не смогли ничего противопоставить харьковчанам. В итоге pro.100 оказались абсолютными победителями, начиная со второго группового тура не отдав соперникам ни одной карты.

Посоревноваться в FIFA'07 тоже съехалось достаточно много геймеров. Иностранцев гостей не было, но и без них состав участников слабым не назовешь – присутствовали и чемпион Европы по версии SEC киевлянин Walkman, и топовые игроки столицы Mika, Strim и Master, львовский клан Minion и харьковская команда f.r, а также множество менее известных, но тем не менее сильных местных «отцов».

После нескольких часов состязаний стало понятно, что дружба сегодня не победит. Такой накал страстей, такие напряженные моменты – каждый матч был похож на бой гладиаторов. Выиграть хотелось всем, а если уж проиграть – то только так, чтобы противник запомнил тебя на всю жизнь. Геймпадов было поломано со злости – не счесть. Впрочем, это уже стало фирменной фишкой всех FIFA-кибератлетов. На чемпионатах они переживают настолько сильные эмоции, что бук-



Тройка победителей DTS Cup FIFA

важно через несколько часов ребят не узнать – закончив игру, они сидят, прислонившись к стенам, и подолгу смотрят в пол.

Ближе к финалам преимущество киевлян Mika и Walkman стало очевидным, хотя повод для беспокойства у последнего был благодаря местному чемпиону Rushik. В матче с ним ближе к двадцатой минуте победитель SEC пропустил целых шесть голов. Поняв, что есть еще мужчины в украинских селеньях и просто так тут не выиграть, Walkman напрягся и все же взял реванш у днепропетровского мастера виртуального мяча. Зато киевлянину довольно легко дался суперфинал.

Очень много зрителей собрали игры по DotA Allstars. Московский клан Say_Plz, считающийся одним из сильнейших в мире, был единственным в DotA представителем зарубежья и по совместительству главным фаворитом турнира. Основными его соперниками выступали многократные чемпионы Украины – команда Vault Team, и именно это противостояние стало главной темой соревнований. Следует сказать, что даже топовым кланам было не



Россияне Begrip играют против A-Gaming

так-то просто дойти до финала. На своем пути они встретили достойных противников, и если бы не огромный опыт за плечами и не фантастическая слаженность действий, все могло бы выйти по-другому. Однако очная ставка двух претендентов на победу все же состоялась.

Победителем вышла украинская команда, которая, несмотря на все прогнозы и голосования, дважды смогла одолеть москвичей. Скорее

всего, теперь на многих сайтах и форумах, посвященных DotA Allstars, будут активно обсуждать это событие и находить миллионы оправданий поражению русской команды, что тем не менее ничуть не умалит достоинств Vault Team. Кубок наши игроки получили абсолютно заслуженно.

Остается поздравить всех победителей и пожелать организаторам не останавливаться на достигнутом.

DTS CUP 2007		
Counter-Strike 1.6		
Место	Команда	Приз, долл.
1	pro.100GG	2000
2	forZe	1500
3	A-Gaming	1000
4	HR	500
DotA Allstars		
1	Vault Team	400
2	Say_Plz	300
3	DotaProTeam	200
4	Yalta	100
FIFA'07		
Место	Игрок	Приз, долл.
1	dignitas.Walkman	250
2	Mika*PX	150
3	DTS.rash1k	100
4	Shpil.Chudik	почетная грамота

Несмотря на то что чемпионат прошел практически идеально, просто-ра для совершенствования еще недостаточно.

Кстати, есть сведения, что организаторы DTS Cup решили проводить соревнования раз в полгода, а со временем выйти и на ежеквартальную периодичность. Так что мы не прощаемся и с нетерпением ждем новых турниров и свежих впечатлений!

Розклад весняного сезону Vault Cybersport League!

Starcraft, Warcraft, FIFA, DOTA - якщо ці слова тобі добре знайомі - прийди та прийми участь у новому сезоні кіберспортивних ліг комп'ютерного клубу Vault® City за адресою: м.Київ, вул.Декабристів 3, магазин "Ельдорадо" 2-й поверх.

Змагайся на рівних - учасники розділяються на групи в залежності від майстерності гри! Кожна група має окремий призовий фонд!

*призи - найкращі ігрові маніпулятори від компанії Logitech та DVD-плеєри і домашні кінотеатри від торгової марки DYNO®.

- | | |
|-------------------|---------------------------------|
| 1. VCL:FIFA #1 | 04.03.2007 - 1700 грн. + призи* |
| 2. VCL:FIFA #2 | 08.04.2007 - 1700 грн. + призи* |
| 3. VCL:FIFA #3 | 13.05.2007 - 1700 грн. + призи* |
| 4. VCL:FIFA Final | 03.06.2007 - 4000 грн. + призи* |

- | | |
|----------------|---------------------------------|
| 1. VCL:Dota #1 | 11.03.2007 - 4500 грн. + призи* |
| 2. VCL:Dota #2 | 22.04.2007 - 4500 грн. + призи* |
| 3. VCL:Dota #3 | 27.05.2007 - 4500 грн. + призи* |

- | | |
|-----------------------|---------------------------------|
| 1. VCL:Warcraft #1 | 18.03.2007 - 1700 грн. |
| 2. VCL:Warcraft #2 | 15.04.2007 - 1700 грн. |
| 3. VCL:Warcraft #3 | 20.05.2007 - 1700 грн. |
| 4. VCL:Warcraft Final | 03.06.2007 - 4000 грн. + призи* |



dyNO®



офіційний медіа-спонсор - журнал Gameplay

Gameplay

Подорожчї на сайтах: <http://www.getinflight.com> и <http://www.csv.net.ua>



КРИЗИС

Сергей Галёнкин, Анна Зинченко

Первое, что мы отметили по приезду на выставку, – почти полное отсутствие детей. В прошлые годы подросткам как-то удавалось просачиваться сквозь строгую охрану, но в этот раз все было иначе. То ли секьюрити сработали лучше, то ли «ИгроМир» да GameX удовлетворили тягу геймеров к прекрасному (т. е. к играм), но факт остается фактом. Работать стало гораздо легче. Можно было спокойно посмотреть представленные проекты и пообщаться с их создателями.

Но новых игр оказалось мало. О большинстве демонстрировавшихся проектов мы уже слышали и даже писали. Скажем, прошлая КРИ принесла нам три свеженькие игры, по которым мы в итоге подготовили материалы в рубрику «Превью» и героев которых поместили на обложку Gameplay. В этот раз, к сожалению, был обнаружен только один новый проект, достойный красоваться на обложке.

КРИЗИС?

Собственно, как следует из названия, КРИ – это в первую очередь конференция. И круглые столы, и доклады на сей раз, по общему признанию, оказались интереснее прошлогодних. Не будем их пересказывать (они ориентированы все-таки на разработчиков), остановимся только на выступлении Юрия Мирошникова, директора

игрового подразделения «1С». Он рассказал, в частности о том, что на данный момент игроки не так охотно покупают отечественные проекты (если раньше хорошим результатом считался тираж в 300 000, то теперь и 100 000 за счастье), а игры по кинолицензиям стали продаваться хуже, чем самостоятельные продукты. Юрий Мирошников убежден – в игро-

вой индустрии СНГ наступает кризис, с которым надо бороться.

Вместе с тем продажи таких проектов, как S.T.A.L.K.E.R. и Heroes of Might and Magic V, доказывают, что далеко не все подгнило в Датском государстве. А доверие к отечественным играм подорвано «боями с тенью», «ладами» и «параграфами», так ведь сами разработчики и издатели в этом и вино-

ваты. Отличные проекты продаются просто замечательно, несмотря на их цену. А на посредственные и плохие игры действительно никто не хочет тратить свои кровно заработанные деньги. Естественный отбор. Мы же искренне уверены, что как только компании из СНГ станут делать больше хороших игр и меньше плохих, кризис пройдет сам собой.



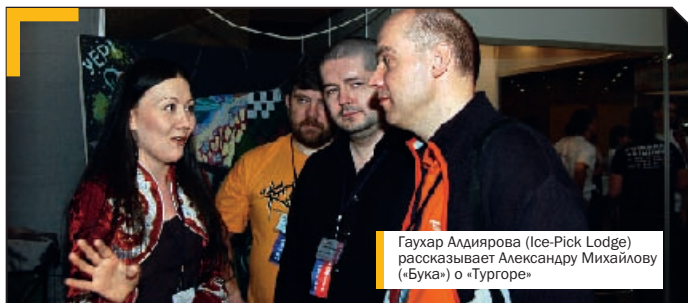
На стенде «1С», как всегда, было много интересного



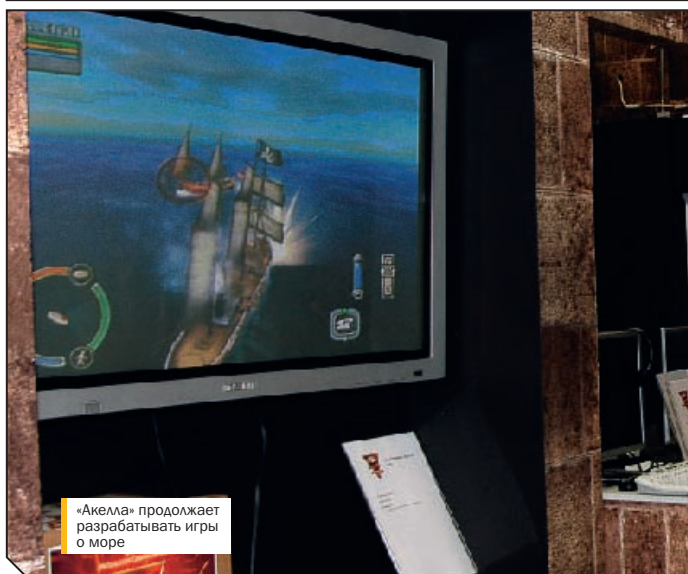
Самый эффектный стенд на выставке сделали наши соотечественники



Девушки Vogster встречали посетителей у входа



Гаухар Алдиярова (Ice-Pick Lodge) рассказывает Александру Михайлову («Бука») о «Тургоре»



«Акелла» продолжает разрабатывать игры о море



→ ПРОЕКТЫ

На КРИ было представлено много проектов, но о большинстве из них мы уже писали в репортажах с «ИгроМира», «Территории игр» и в материале «Наши игры». Поэтому сейчас остановимся только на новых проектах и тех, которые заметно изменились за прошедшее с момента выхода предыдущих статей время. К примеру, не будем еще раз описывать, насколько хороша «King's Bounty: Легенда о рыцаре» (ранее именовавшаяся просто «Легенда о рыцаре») – мы играли в нее около сорока минут, но, увы, никакой новой информации, кроме смены названия, у нас пока что нет. Впрочем, это неважно, все равно работа команды Дмитрия Гусарова стала, на наш взгляд, лучшей из представленных на КРИ.



9 рота

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Lesta
Издатель «Новый Диск»
Дата выхода конец 2007

Одноименный фильм Бондарчука-младшего за отсутствие реализма не ругал только ленивый. Мол, исторические события там были перевернуты так, что жителям бывшего СССР становилось стыдно за свою бывшую же армию.

К счастью, за игру взялась Lesta, известная скрупулезным подходом. Поэтому, хоть проект и ориентирован на поклонников обычных RTS, с реализмом проблем не будет. При участии консультантов из ВДВ разработчики создают весьма достоверную картину отдельных сражений афганской войны. Наши герои пройдут череду битв от начала конфликта и до вывода советских войск. По геймплею игра некое подобие «Бригады Е5», но с очень развитым AI подчиненных, так что они теперь вполне способны позаботиться о себе. Разработчики говорят о зрелищности уровня Company of Heroes, хотя пока по графике их проект заметно уступает зарубежному хиту. Но такие игры мы любим в первую очередь за геймплей, а с ним, вроде бы, все в порядке.

Да, финальная битва с моджахедами из фильма была изменена, чтобы соответствовать историческим реалиям. И это здорово.

Агрессия

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Lesta
Издатель «Бука»
Дата выхода осень 2007

Новый стратегический проект от создателей «Стальных монстров» сильно похорошел с момента последней нашей с ним встречи. И речь не столько о графике, сколько о геймплее – наконец-то мы смогли увидеть глобальный стратегический режим в действии.

Напомним, игрок управляет одной из стран Европы в период с 1910 по 1950 год. Его задача – продержаться отведенный срок, желательнее без особых потерь территории. У нас в штате есть министры, дипломаты, шпионы и, разумеется, генералы. У каждого из них свой радиус влияния (определяется опытом), в пределах которого все подчиненные города (или войска) получают определенные бонусы.

Но есть и свои особенности. За власть в стране борются представители семи фракций, каждая из которых исповедует собственные принципы устройства государства. И если одна из них становится сильнее, то придется сменить форму правления (монархия, авторитаризм или демократия, к примеру), чтобы избежать революций. Конечно, проще было бы набрать правительство из членов одной фракции, но что вы сделаете в случае, когда самый талантливый генерал оказывается сторонником другой? Брать его на службу, рискуя общественным спокойствием, или поставить на кон независимость страны? Выбор за вами.

Тактический боевой режим за прошедшее время не изменился. Это все такая же реалистичная RTS, местами похожая на «Блицкриг», а местами – на Total War.

Глюк☺за: Зубастая ферма

Жанр стратегия реального времени
Разработчик GFI UA
Издатели GFI/«Руссобит-М»
Дата выхода III квартал 2007

Стратегия с тощей блондинистой девушкой-хулиганкой в главной роли оказалась проектом на удивление милым. Представьте себе механику а-ля Warcraft III в юмористической оболочке а-ля незабвенная S.W.I.N.E. Разработчики делают ставку не на реализм, сложную систему развития или заумный тактический компонент, а на простоту восприятия, позитивные эмоции и максимально забавный внешний вид (анимации юнитов достойны аплодисментов). При виде отряда козлов-пехотинцев с оружием, заряженным кукурузными початками, национал-социалистических свиной, кротов-копателей и т. д. невольно расплываешься в улыбке. Если GFI UA удастся выдержать заданный юмористический тон, нас ожидает действительно приятная игра, за которой можно будет хорошо отдохнуть несколько вечеров.



Исход с Земли

Жанр first person shooter
Разработчик Parallax Art Studio
Издатель «1С»
Дата выхода октябрь 2007

За прошедший год игра заметно похорошела, видно, что разработчики старались придать своему детищу конкурентоспособный вид. В демонстрировавшейся на КРИ 2007 версии разрешилось не только побегать на свежем воздухе и пострелять по надоедливому противнику, но и покатайся на джипе. Очень интересно было наблюдать за юным геймером, который, по словам разработчиков, около часа увлеченно исследовал территории умирающей Земли, уверенно расправляясь с местными плохишами. Надеемся, у Parallax Art Studio под руководством «1С» получится хороший проект.

Земля Доблести

Жанр MMORPG
Разработчик ValorStudio
Издатель нет
Дата выхода 2007

Белорусская команда привезла на КРИ свой дебютный проект – браузерную MMORPG. Игру не показывали, но заверили, что клиент вполне рабочий, и даже предложили летом 2007 заглянуть в фэнтези-мир, где, как водится, не все ладно. Новичок здесь может стать воином или магом, причем для совершенствования своего мастерства необходимо выполнять задания соответствующей гильдии. По словам разработчиков, гильдии не особо дружат, но и не враждуют, потому как цель у них общая – надавать по ушам плохим и не позволить им победить. И, в принципе, можно сделать огненного мага, вооруженного двуручным мечом, если постараться. Будут в «Земле Доблести» и квесты, и бои (на отдельном экране, разумеется), и крафтинг, и кланы, и многое другое. Открытое бета-тестирование начнется уже в июле.

Капитан Блад

Жанр action
Разработчик «Акелла»
Издатель «Акелла»
Дата выхода конец 2007

Разрабатываемый сразу для PC и Xbox 360 проект претерпел массу изменений за год, прошедший с момента нашего с ним знакомства. Вместо шпага и сабель – мечи, вместо пиратов – жуткие палачи с топорами, вместо утонченного почти аристократа Блада – сущий Кратос. Перед нами эдакая God of War в пиратском сеттинге, не имеющая никакого отношения к книгам Рафаэля Сабатини. К сожалению, играется сейчас «Капитан Блад» гораздо хуже детища Sony Santa-Monica, да и выглядит проще, несмотря на более мощное железо. Но не будем делать поспешных выводов, лучше дождемся релиза.

ГОЛОВОРЕЗЫ: КОРСАРЫ XIX ВЕКА

- НЕПЕРЕДАВАНА АТМОСФЕРА ПОЛІТИЧНИХ ІНТРИГ І ВІЙСЬКОВОГО ШПИГУНСТВА ЧАСІВ ОСТАННЬОГО РОЗКВІТУ ПІРАТСТВА.
- СВОБОДА ДІЙ ГРАВЦЯ І НЕЛІНІЙНИЙ СЮЖЕТ У ВЕЛИЧЕЗНОМУ СВІТІ КАРИБСЬКОГО МОРЯ ТА МЕКСИКАНСЬКОЇ ЗАТОКИ.
- ЗАХОПЛЮЮЧІ МОРСЬКІ БИТВИ, ВІДЧАЙДУШНІ ШАБЕЛЬНІ ПОЄДИНКИ ТА БОЖЕВІЛЬНІ ПЕРЕСТРІПКИ.
- БАГАТІ МОЖЛИВОСТІ У ЧАСТИНІ АПГРЕЙДУ КОРАБЛІВ (ДОДАТКОВІ ГАРМАТИ, РОЗЖАРЕНІ ЯДРА, ПОРОХОВІ РАКЕТИ, КУЛЕМЕТИ ГАТЛІНГА ТА ІНША ВИСОКОТЕХНОЛОГІЧНА ЗБРОЯ ХІХ СТОЛІТТЯ).
- ВЕЛИКИЙ ВИБІР ХОЛОДНОЇ ТА ВОГНЕПАЛЬНОЇ ЗБРОЇ, КОМБО-АТАК.





→ Кодекс войны

Жанр пошаговая стратегия
Разработчик Ipo-Co
Издатель «1С»
Дата выхода осень 2007

На КРИ мы получили демонстрационную версию «Кодекса войны» – классической TBS от молодой российской команды Ipo-Co. Если вы следите за проектом, то наверняка читали наше восторженное превью в *Gameplay*, № 8, 2006. Вкратце – все то, что разработчики обещали, в пресс-демо уже реализовано. Подробнее мы напишем в следующем номере, а публичная демо-версия игры должна появиться на официальном сайте Ipo-Co примерно через две недели после выхода майского номера *Gameplay*.

Тургор

Жанр survival horror с элементами dating sim
Разработчик Ice-Pick Lodge
Издатель «Новый Диск»
Дата выхода 2008

Разработчики из Ice-Pick Lodge готовы рассказывать о своей новой игре долго и пространно. За время получасовой презентации (смотрите на следующем *Gameplay-DVD*) мы узнали о роли человека в мире, о том, что заставляет его совершать различные поступки, а также о том, что любое действие имеет свои последствия. Но кроме прописных истин из учебника по философии, мы получили немало информации и о самой игре.

«Тургор» рассказывает о герое, попавшем в странное место, названное Промежутком. Тут все непривычно, все странно, все плохо. Миром правят одиннадцать Братьев, изуродованных Лимфой (здесь – магическая жидкость) людей, которые уверены, что жизнь в Промежутке – сущий

рай, если ты подчиняешься их несложным правилам. Но одиннадцать Сестер (весьма и весьма милых) с этим не согласны и готовы буквально на все, дабы убраться отсюда подальше. Вы можете помочь как Братьям, так и Сестрам или выбрать свой путь, но помните – Братья говорят только правду, а Сестры лживы до безобразия.

Основа геймплея «Тургор» – Лимфа. Эта магическая жидкость разных цветов находится во всем, что есть в Промежутке. И она же тратится на любые действия: бой, перемещения, разговоры, волшебство. Можете добывать Лимфу во время охоты, выращивая что-либо, а также просить у Сестер или Братьев. Но чтобы использовать эту жидкость, необходимо пропустить ее через себя, точнее через своеобразные органы героя, перерабатывающие Лимфу. Поначалу их немного, и придется выбирать, на какой тип Лимфы делать ставку. Скажем, красный, цвет агрессии, очень хорош в бою, и заклинания, нарисованные им, наносят больше повреждений. Но выпуская негативные эмоции в мир Промежутка, вы делаете его злее. Например, животные, которые раньше игнорировали героя, начнут атаковать его. Концовка игры зависит от принятых решений, а также от того, Лимфу какого цвета вы использовали чаще.

В общем, «Тургор», как и «Мор. Утопия», получается довольно необычной игрой для взрослых (мы уже говорили, что Сестры согласны на все, чтобы выбраться из Промежутка?). Как минимум выйдет интересный survival horror, а если повезет – новое слово в индустрии.



Annihilator

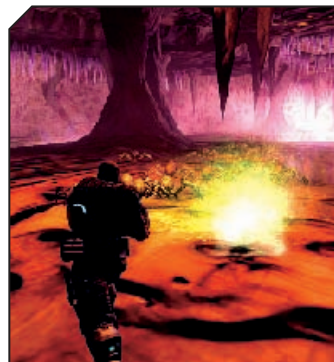
Жанр action
Разработчик Steelseed
Издатель нет
Дата выхода н/д

Некоторые разработчики из этой молодой команды живут в Москве, но большая часть – в Твери. Несмотря на то что на проект потрачено свыше двух лет, показывали ребята всего два демо-уровня. Основную часть времени, по их словам, заняло создание движка. А если все пойдет хорошо и фортуна будет благосклонна к Steelseed, возможно, мы увидим забавный action от третьего лица с максимально веселым и динамичным геймплеем. Ориентиром служит вечно молодой и невероятно серьезный Сэм. К сожалению, из задуманных трех игровых рас можно было лицезреть лишь homo sapiens, да и техники не наблюдалось. Однако картинка впечатляет, конечно, не *Gears of War*, но для первого проекта группы энтузиастов смотрится весьма неплохо.

Azangara

Жанр аркада
Разработчик AxySoft
Издатель н/д
Дата выхода 2007

Хорошая игра не обязательно должна быть сложной, она должна дарить нам радость и другие положительные эмоции. И Azangara – отличное тому подтверждение. Главным героем – забавный усач в пончо и сомбреро – бегает по трехмерным лабиринтам и собирает драгоценные кристаллы, стараясь не попадаться бьякам и букам, которые обитают в каждом из разноцветных замков. Но, помимо всяческих злобных существ, необходимо также избегать ловушек (огненных ям, исчезающих полов и т. д.). Интересно, что хотя AxySoft и представлялась в рамках «Ярмарки Проектов», в индустрии компания не новичок, она работает на рынке с 2000 года и уже успела выпустить несколько казуальных продуктов.



Coded Arms Contagion

Жанр first person shooter
Разработчик Creat Studio
Издатель Konami
Дата выхода май 2007

На КРИ 2006 нам по секрету показали скриншоты из данной игры, а в этом году любой желающий мог лично пробежать по локациям сиквела *Coded Arms*, созданного питерской студией. Жанр все тот же – шутер от первого лица. Место действия тоже не слишком изменилось, мы по-прежнему воюем с плохишами в виртуальной реальности. Только теперь главный герой не хакер, а солдат. Его перемещают в цифровое пространство, где замечена деятельность злобных террористов. На определенном этапе связь с командным центром прервалась, и протагонист остался один на один с противниками. Бегать по заметно похорошевшим локациям оказалось интересно, оружие есть, причем разных видов, врагов хватает – стреляй себе да в перерывах смотри весьма симпатичные пререндеренные ролики. Подробнее о проекте мы расскажем уже в рецензии, ждать выхода *Coded Arms Contagion* осталось совсем недолго.





Condemned World Saga

Жанр beat'em up
Разработчик WolfRun Studios
Издатель Vogster Entertainment
Дата выхода н/д

Молодая киевская команда WolfRun была обнаружена нами на стенде компании Vogster, которая и продюсирует выходцев из Kyiv's Games. Ребята представляли на КРИ свой дебютный проект. Игра оказалась beat'em up с ролевыми элементами, напомнившим проект Comix Zone. Здесь мы тоже воюем с плохишами на экранах, стилизованных под сценки комикса, да и картинка аутентичная – а-ля cel-shaded. Интересно, что в Condemned World Saga уже есть не только графика, приятная физика (получивший в тыкву противник аккуратным rag-doll оседает на пол бара, а практически любой предмет на уровне можно использовать в качестве оружия), но и геймплей. Героев у нас три: главный – бывший рестлер, очутившийся на злополучной планете, вспомогательные – девушка феерической наружности, которая и втравила протагониста в передрагу, и таинственный мутант. В демонстрируемой версии герой-здоровяк бодро шествовал с экрана на экран, расшвыривая противников и получая за их уничтожение традиционные очки опыта. Их мы сможем потратить на развитие персонажа, причем разработчики планируют сделать максимально доступную ролевою систему – нам продемонстрировали древо умений, напоминающее схему развития героев в Diablo II. Чтобы пробегаться по сюжетной линии на нормальном уровне сложности, потребуется потратить около 6–10 часов. Зато это будут очень динамичные и веселые 6–10 часов. А еще WolfRun Studios собираются реализовать возможность играть в кооперативе.



CrimeCraft

Жанр MMORPG
Разработчик Vogster Entertainment
Издатель Vogster Entertainment
Дата выхода конец 2008

Именно на КРИ Vogster решила-таки рассказать об основных геймплейных задумках грядущей украинской MMORPG, создаваемой, как вы уже знаете, на Unreal Engine 3. Итак, именно из-за особенностей движка максимальное количество игроков на сервере достигнет 5 тыс., причем одновременно по территории гигантского мегаполиса разрешено прогуливаться от пятисот до тысячи жителей. Мир CrimeCraft можно условно разделить на зоны двух типов: это так называемые lobby (в простонародье – фойе) и instance (данный термин используют разработчики). Lobby – место для культурного общения, торговли и других видов социального взаимодействия игроков, оружие здесь находится под строгим запретом. Дать в репу не понравившемуся тебе копу, даже если ты бандит, тут нельзя. В lobby мы можем поболтать, получить квест (а они непременно будут), после чего нам прямая дорога в instance. Это специально генерируемая под игрока или группу игроков PvE-или PvP-зона, органично интегрированная в структуру города. Похожая система деления мира используется в Guild Wars. Однако в CrimeCraft, по словам разработчиков, instance могут быть взаимосвязаны.

Обещанная революционная боевая система является не чем иным, как миксом традиционной боевки и шутера от третьего лица. Нельзя один раз выбрать цель и

поливать ее свинцом до потери последних признаков жизни. Необходимо постоянно держать противника на мушке, нечто подобное планируют реализовать в The Chronicles of Spellborn. Разработчики пытаются найти золотую середину между тем случаем, когда в бою решающую роль играет ваше умение, и тем, когда важно время, потраченное на совершенствование персонажа. Что интересно, бандиты и полиция будут демонстрировать отличные боевые качества, а вот бизнесмены сильнее все-таки не в перестрелке. Однако дабы компенсировать это, акулы финансов смогут нанимать тех же бандитов или копов. Зачем? Для охраны своей собственности, разумеется. В игре фракция, которая контролирует больше ключевых территорий, неформально правит городом, причем внешний вид последнего будет меняться. Так, если мегаполис бандитский, нашему взору предстанут усеянные граффити стены. И конечно, не обойдется без кастомизации персонажа, покупки ему одежды, усовершенствования навыков, общения, товарно-денежных отношений и т. д.

В условиях тотального засилья эльфов, гномов и прочей фэнтезийной братии, а также космических кораблей, бороздящих просторы неизведанных туманностей, абсолютно правдоподобный город воспринимается как глоток свежего воздуха (новостей об ARB от Webzen – кот наплакал). Итак, отличный сеттинг имеется, осталось прикрутить к нему интересный геймплей.

ATI **радеон** **GRAPHICS**
Неперевершена
Чіткість та якість
зображення
Ігри • фото • відео



• **Ігри:** Биттяквіда якість графіки перетворить гру на realg-іст!

• **Фото:** Очі-и чудова якість при перегляді цифрових фотографій

• **Відео:** Насолоджуйся відео високої чіткості HDTV

Потрібна ще причина?
Підготуйся до Windows Vista™ та купи сертй-ф квідану відеокарту ATI Radeon™ вже сьогодні.



ATI Radeon™ X1600

Забезпечить найкращу якість зображення при перегляді 3D-ігор та мультимедіа



ATI Radeon™ X1300

Додатково жити з новими мультимедійні програми: від ігор та зображень до відео та мультимедіа

MTI

Сфіційний дистрибутор в Україні

Київ 03057 вул.Жолтובה,2
телефон 8 044 458 54 54
www.mti.ua

© 2007 Advanced Micro Devices, Inc. ATI та Radeon – зареєстровані торгові назви Advanced Micro Devices, Inc. Windows Vista – це єдиний розповсюджений продукт з боку Microsoft, який використовує ATI та Radeon. ATI та Radeon – це торгові назви компанії Advanced Micro Devices, Inc. Microsoft Windows Vista – Windows.com/getready

→ Disciples 3: Ренессанс

Жанр пошаговая стратегия
Разработчик .dat
Издатели Strategy First/«Акелла»
Дата выхода осень 2007

После закрытого показа проекта (демонстрировал Disciples 3 сам Angry, огромное ему спасибо) чувства были откровенно противоречивыми. Нет, с графикой все прекрасно: на высшем уровне, просто усадка для глаз, но вот в геймплее запланировано просто фантастическое количество изменений. И что интересно, умом понимаешь – серии необходимы свежие идеи, а сердце все же екает, когда видишь, как ранее неподвижные воины резво перемещаются по полю боя. И ведь не просто так перемещаются, а дабы занять оптимальную точку. Рельеф играет важную роль, предполагается, что отдельные юниты будут получать определенные бонусы (лучше лечить или наоборот калечить). Очки действия (action point), появившиеся у наших солдат, для фанов серии тоже диво дивное. Представьте себе ситуацию, когда рыцарь, израсходовав AP, просто беспомощно замрет посреди сражения. А возможность устанавливать жезлы прямо на поле боя, тем самым трансформируя территорию и получая бонусы, а... В общем, вместо медитативного и неторопливого геймплея Disciples нас ожидает нечто совсем новое. Хорошо это или плохо, пока говорить рано, демонстрировали на КРИ немного, например действие глобальных заклинаний и городá так и не показали. Однако если разработчикам удастся гармонично вплести в игровой процесс предполагаемые новшества, не разрушив притом фантастической атмосферы Disciples, проект окажется достоин громкого имени. Кстати, если вы являетесь горячим поклонником горных кланов или орд нежити, радуйтесь. Одна из этих рас непременно будет в аддоне. Какая? Зависит от выбора игроков. Более подробно о Disciples 3 мы расскажем в следующем номере журнала. Не пропустите.



Jagged Alliance 3

Жанр тактическая стратегия
Разработчик F3
Издатели Strategy First/«Акелла»
Дата выхода 2008

Продолжение одной из лучших пошаговых тактик ранее делала компания MistLand. Мы писали о той версии в репортаже с прошлой КРИ – игра нам категорически не понравилась. Идея перенести JA в реальное время оказалась неудачной. И не только нам – Strategy First передала игру компании «Акелла», которая наняла новообразованную студию F3 для возрождения великой серии.

Здесь используется орденосный движок Silent Storm, так что все его преимущества (хорошая картинка, разрушаемые здания, отличная физика) в JA3 проявились в полной мере. Вместе с тем сохранены и достоинства оригинальной серии: узнаваемые персонажи, своеобразная тактика, глобальная карта и случайные стычки.

Так как демонстрировался ранний прототип игры, делать далекоидущие выводы по пятнадцатиминутной закрытой презентации (смотрите ее на DVD в следующем номере) мы не беремся. Но это в любом случае лучше JA3 от MistLand, так что поклонники серии могут начинать праздновать.



Pika-Rika

Жанр музыкальная игра
Разработчик KranX Productions
Издатель н/д
Дата выхода н/д

Знаменитый геймдизайнер Андрей Кузьмин привез на КРИ свой проект для Nintendo DS. Сейчас Pika-Rika трудно назвать игрой, зато можно с уверенностью говорить об отличном геймплее, приятном и невероятно милым. Здесь нам необходимо рисовать под музыку, причем делать это в такт. На верхнем экране в начале игровой сессии есть только зеленая трава и синее небо – здесь будет наш сад. А на нижнем, как на холсте, мы стилусом создаем, следуя шаблону и ритму воспроизводимого трека, сказочные деревья, цветы, облака, солнце и совершенно лапочную зеленую ворону (хотя разработчики убеждали меня, что эта птица – попугай). Просто, как все гениальное. С управлением осваиваешься моментально, да и геймплей очень доступный. А музыка действительно потрясающая, милая, ненавязчивая, кстати, steps здесь расписаны на редкость удачно, что немало важно для подобного проекта. Уверена, после выхода Pika-Rika надолго поселится на моей DS.

Robogear

Жанр action
Разработчик LX Frames Studio
Издатель «Новый Диск»
Дата выхода 2008

Вот и по российским игрушкам стали делать компьютерные проекты. Не LEGO единым! Русская компания «Технолог» предложила «Новому Диску» создать электронную версию приключений забавных пластиковых роботов. Получается эдакая Lost Planet с поправкой на возраст аудитории (10–12 лет) и бюджет.

Нам предстоит выполнять многочисленные диверсионные задания на пяти планетах, а чтобы облегчить себе жизнь, сможем в процессе захватывать и управлять различными роботами серии RoboGear (всего около 30 разновидностей). Противостоять нам будет как пехота, так и вражеские роботы все той же серии.



Dragoon Episodes

Жанр first person shooter
Разработчик N-Game Studios
Издатель нет
Дата выхода н/д

Новый проект днепропетровской команды N-Game Studios представляет собой сериальный шутер на движке Source. Главный герой путешествует во времени и борется с сектой, которая стремится установить идеальный порядок, для чего корректирует различные события в мировой истории. Собственно, это все, что известно о проекте на данный момент.

Robogear GENERALS

Жанр пошаговая стратегия
Разработчик ND Games
Издатель «Новый Диск»
Дата выхода н/д

Еще один проект для портативной консоли Nintendo представляет собой TBS, сделанную в духе великолепной Advanced Wars Dual Strike. Здесь мы тоже выбираем героя с уникальными специальными умениями, выдаем ему армию, и вперед к победе семимильными, но очень продуманными шагами. Делать выводы еще слишком рано, проект сложный, и оценивать геймплей по тому фрагменту, что был продемонстрирован в рамках КРИ, нельзя. Пожелаем разработчикам упорства и терпения. Но стремление отечественных команд создавать игры для портативных консолей не может не радовать.

ПОДВІЙНИЙ ДРАЙВ

Комп'ютери АМІ на базі процесора Intel® Core™ 2 Duo



Коли тобі не вистачає драйву, тиобираєш те, що може задовільнити твоє невтомне бажання адреналіну. Сучасний і технологічний комп'ютер AMI на базі процесора Intel® Core™ 2 Duo та з технологією NVIDIA SLI дасть тобі драйву на 100%, а якщо побажаєш – і на 200%.

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

[illegible]

Сергей Галёнкин

Эволюция консолей

Приставки существуют уже тридцать пять лет. По мере удешевления персональных компьютеров консолям неоднократно прочили скорое забвение, однако до сих пор они продолжают радовать нас интересными играми. Давайте же выясним, с чего все началось.





Фото: Руслан Абсуртов

→ При подготовке данной статьи я, как и авторы других материалов цикла «Эволюция», не ставил перед собой цели написать обо всех существовавших продуктах (в этом случае игровых приставках) – для подобного рассказа не хватит и журнала. Здесь вы прочитаете о домашних консолях, которые оказали наибольшее влияние на индустрию и на современные игры.

Среди тех, кто занимается историей игровой индустрии, приставки принято делить на поколения. Возможно, это и не совсем верно (иногда консоль следующего поколения оказывается слабее консоли предыдущего), но лучше такой стандарт, чем никакого. Если следовать этому принципу, в данный момент на рынке присутствует уже седьмое поколение консолей, начавшееся с Xbox 360.



1972

ODYSSEY (MAGNAVOX)

История появления первой игровой консоли достаточно интересна. Инженер Ральф Байер начал задумываться об интерактивном телевидении в 1951 году, когда занимался проектированием телевизоров. В 1966-м, работая в Sanders Associates, он создал видеоигру Chase, в которой пара игроков управляли двумя точками на экране: одна гонялась за другой. Кстати, это был первый световой тир – в 1967 году инженеры Sanders подключили к «приставке» световое ружье.

А в 1968 году в Sanders была создана электронная игра пинг-понг – предшественница знаменитой Pong (правда, еще в 1958-м Вильям Хигинботам придумал похожую Tennis for Two, в которую играли на осциллографе). Действующий прототип игровой приставки назвали Brown Box (за цвет и форму, понятное дело). Консоль содержала 16 игр, «зашитых» в память приставки, поддерживала два геймпада и световой пистолет. При этом игры были цветными!

В 1969 году права на разработку продали компании Magnavox, внесшей в финальный вариант не-

сколько изменений, призванных удешевить производство. В частности, пришлось отказаться от цвета и помещать игры на отдельные платы, которые вставлялись в консоль (так появились картриджи). На самом деле игры все еще были «зашиты» внутри приставки, а платы просто соединяли контакты так, чтобы запустить выбранную программу. Световое ружье тоже начали продавать отдельно.

В мае 1972 г. под названием Magnavox Odyssey приставку представили миру: компания стала распространять демонстрационные образцы по торговым сетям. К потребителям консоль попала в сентябре 1972-го по цене \$100 и за три года была продана в количестве 350 000 экземпляров. И это только в США! В 1975 году вышла новая версия Odyssey 100, а всего, включая самую первую Odyssey, было выпущено девять модификаций приставки.

Впрочем, несмотря на относительно неплохие продажи, Odyssey считается коммерческим провалом. Целевая аудитория консоли была неясна, и в 1974 году ее продажи резко упали – многие полагают, что причиной тому оказалось как раз отсутствие понимания, для кого Odyssey создана.

1975

PONG (ATARI)

Эта консоль стала причиной первого судебного процесса в истории игровой индустрии. Дело в том, что Нолан Бушнел, один из основателей Atari, играл в пинг-понг на Magnavox Odyssey весной 1972 года. Загоревшись идеей, он, собственно, и организовал компанию, которая в ноябре 1972-го начала выпуск аркадных автоматов Pong. Вообще-то Нолан хотел сделать гоночную игру, но решил начать с электронной версии пинг-понга. После первых публичных демонстраций о Pong узнала компания Magnavox и подала на Atari в суд. Дело разбиралось довольно долго, и в итоге Нолан Бушнел был вынужден заплатить 700 000 долл. за лицензию.

Летом 1975 года компания Atari продемонстрировала публике домашнюю версию Pong на выставке CES (Consumer Electronic Show). Представители торговых сетей, наученные печальным опытом Odyssey, обходили ее стороной, но неожиданно приставкой заинтересовалась сеть Sears, заказавшая 150 000 экземпляров к декабрю.

Официальный старт консоли в декабре 1975 года стал первым запуском приставки в нынешнем понимании этого термина: с очередями в магазинах и ночными бдениями заочных фанатов. Не в последнюю очередь причиной тому послужила и невероятно демократичная цена при довольно высокой функциональности (по сравнению с Odyssey) – всего \$100. Такой низкой стоимости удалось добиться благодаря использованию чипа вместо набора транзисторов, как в Odyssey, – опять-таки впервые в игровой индустрии. Впрочем, Pong поддерживал только одну игру.

Вслед за первой домашней системой Pong были выпущены ее модификации – для четырех игроков, с новыми играми и даже в цвете!

Консоль стала первой игровой легендой. В 1976 году появились ее клоны – Coleco Telstar и APF TV Fun, а в 1977-м сама Nintendo выпустила копию Pong под названием Color TV Game 6. Ремейки Pong выходят до сих пор, а в Германии даже существует целый музей этой консоли.



«Нолан хотел сделать гонку, но начал с электронной версии пинг-понга»



1976

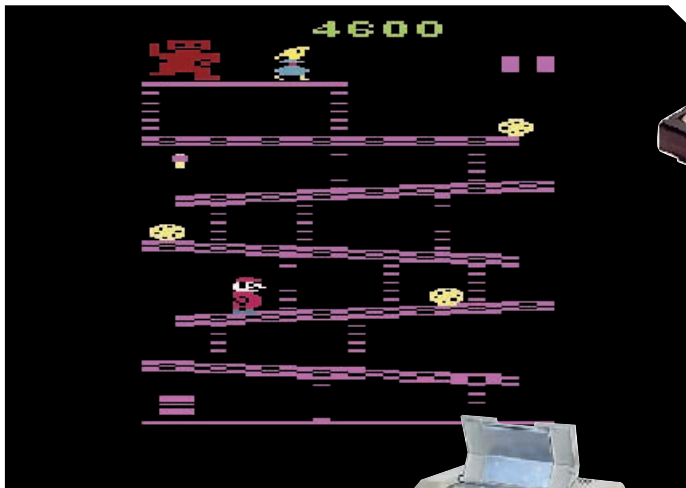
CHANNEL F/VES (FAIRCHILD)

Первая консоль второго поколения и первая приставка, использовавшая центральный процессор, а не набор транзисторов или специализированных чипов. Причем изобрел этот CPU сам Роберт Нойс, основатель Intel.

Для Channel F было выпущено 26 картриджей с играми, к тому же в отличие от Odyssey в них действительно содержались программы, а не просто набор контактов, запускающих игру, «зашитую» в саму консоль.

Интересно, что Channel F стала первой приставкой с поддержкой игры по, так сказать, сети. На одной из американских телестанций в 1977 году шло шоу TV Pow, в котором игрок, позвонивший по телефону, должен громко говорить «Pow» в тот момент, когда перекрестие прицела совмещалось с центром мишени.

Изначально Channel F продавалась неплохо (и это при цене \$170!), но с выходом Atari 2600 ее судьба была предreshена.



1977

ATARI 2600/VCS (ATARI)

Легендарная приставка, ставшая первой консолью в их традиционном представлении. У Atari 2600 (изначально она называлась VCS – Video Computer System) имелся центральный процессор, удобный джойстик (а не аналоговые ручки, как у предыдущих приставок) с возможностью подключения дополнительных контроллеров и звуковой чип. Стоимость R&D консоли превысила 100 млн долл. – невероятная по тем временам сумма.

Однако после запуска в октябре 1977 года по цене \$200 Atari 2600 продавалась ни шатко ни валко. Прежде всего ей пришлось конкурировать с более дешевой Channel F, а также – с собственной предшественницей, Pong, и ее многочисленными клонами. Покупатели не понимали, зачем менять шило на мыло, ведь первые игры для 2600 мало чем отличались от проектов для клонов Pong.

Atari 2600 спасли игры. Это сейчас нам кажется очевидным, что консоль без игр покупать нет смысла, а тогдашние маркетологи сделали ставку на ТТХ приставки – мощь процессора и невероятный объем памяти (128 байтов – в два раза больше, чем у ближайшего конкурента!). Но в конце концов в 1980 году Atari лицензировала знаменитую Space Invaders у японцев из Taito. Это событие подстегнуло продажи консоли, что в итоге привело к буму индустрии электронных развлечений. Хорошие проекты стали появляться один за другим – в 1982-м на Atari 2600



«Всего в период с 1977-го по 1984-й вышло 15 экземпляров Atari 2600»

вышли Donkey Kong (первая игра с Марио) и Pitfall. Наличие большой библиотеки качественных игр позволило приставке справиться с многочисленными конкурентами и подражателями – всего в период с 1977-го по 1984-й вышло 15 консолей.

Впрочем, именно на Atari 2600 появилась игра, ставшая виновницей глубокого кризиса индустрии, который произошел в 1983 году, когда продажи консолей и картриджей для них упали в несколько раз. Речь идет об отвратительной игре E.T. the Extra-Terrestrial по лицензии одноименного фильма (в нашем прокате – «Инопланетянин»).

Но в любом случае популярность и влияние Atari 2600 на индустрию невозможно переоценить. Свыше 40 млн проданных приставок подготовили огромную армию геймеров, к тому же многие игровые жанры впервые появились именно на этой консоли.



1979

INTELLIVISION (MATTEL)

Компания, создавшая Barbie, не могла не заинтересоваться главной тенденцией в индустрии игрушек и в 1979 году выпустила собственную приставку. Несмотря на высокую цену (\$300), консоль продавалась очень хорошо – не в последнюю очередь благодаря входившей в комплект Las Vegas Poker & Blackjack. И именно Intellivision стала первым серьезным конкурентом Atari 2600.

Кроме того, что для консоли была выпущена масса хороших игр (на Intellivision появилась первая RTS!), приставка отличалась еще и множеством инноваций. Прежде всего это была первая 16-битовая консоль. Далее, именно на Intellivision появился первый сервис для загрузки игр, причем по кабельному телевидению! Впрочем, позже подобной службой обзавелась и Atari 2600, но загружать игры следовало по модему, что для пользователей консоли в тот момент было все-таки не очень удобно. И наконец, на Intellivision впервые появился синтезированный человеческий голос, который с тех пор так полюбили создатели третьесортной фантастики. Правда, для этого следовало докупить отдельный модуль Intellivoice.

1982

ATARI 5200 (ATARI)

Популярность Intellivision сказывалась на продажах Atari 2600, поэтому в 1982 году компания Atari представила геймерам следующую версию своей домашней системы. Приставка была основана на компьютере Atari 400, обладала 16 KB памяти и поддерживала 256 цветов (до 16 на одной строке). Несмотря на столь впечатляющую мощь, консоль провалилась. Не помогли ни громкое имя, ни довольно сильная маркетинговая кампания. Причина – отсутствие обратной совместимости с огром-

ной библиотекой игр для Atari 2600. И хотя в 1983 году вышло устройство, позволявшее запускать старые игры на новой приставке, ситуацию это не спасло. Ведь почти одновременно с ним на рынке появилась ColecoVision.

COLECOVISION (COLECO)

Предыдущие консоли Coleco фактически были клонами Pong. Поэтому вполне объяснимо, почему в ColecoVision компания снова сделала ставку на незитичные способы обретения популярности.

Самым первым модулем для данной консоли было устройство, позволявшее запускать любые игры от Atari 2600. То есть Coleco получила в свое распоряжение всю фанатскую базу Atari, которую та потеряла с выходом Atari 5200. Кстати, примерно в то же время Coleco выпустила и полный клон 2600 под названием Gemini.

А с помощью еще одного дополнительного устройства ColecoVision можно было превратить в полноценный компьютер – с клавиатурой и кассетным приводом.

Компания Coleco стала известна и тем, что первой в индустрии занялась «рисованием скриншотов». Более 50 картинок из игр на рекламных плакатах приставки на самом деле были рисунками, стилизованными под скриншоты. Неудивительно, что эти проекты так и не вышли. Впрочем, игр для ColecoVision все равно имелось достаточно: консоль реализовывалась с картриджем Donkey Kong, а продукты для нее делали SEGA, Konami и Universal.

Продавалась приставка замечательно, но после кризиса игровой индустрии в 1983 году производство ColecoVision было прекращено.





→ 1983

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM/NES/FAMICOM (NINTENDO)

Первая консоль третьего поколения и одна из самых знаменитых приставок всех времен. Все знают и любят NES (у нас в стране больше известна ее пиратская версия Dendy). Но сразу после запуска в Японии в 1983 году многие критиковали приставку за частые зависания и глюки в играх. Nintendo даже отозвала первую партию и выпустила новую улучшенную версию. В результате благодаря отличным проектам (в основном портам с аркадных автоматов) в 1984 г. NES безраздельно властвовала на японском рынке. Компания Nintendo рассчитывала выйти на американский рынок в этом же году: планировалось партнерское соглашение с Atari, в результате которого приставка продавалась бы в США под известным брендом Atari. Но хитрые янки морочили головы японцам, пытаясь оттянуть появление NES в Новом Свете как можно дольше.

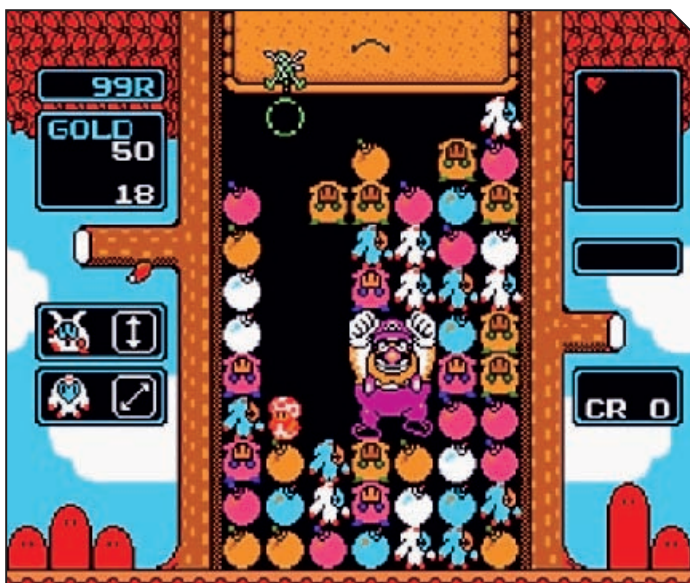
Так что в итоге Nintendo самостоятельно запустила консоль на североамериканском рынке, но уже в 1985 году по цене \$200. Однако приставка просто очаровала американцев: ведь в комплекте с ней поставлялась Super Mario Bros, и одновременно было выпущено аж восемнадцать игр – да каких! Duck Hunt, Excitebike, Golf, Gyromite, Kung Fu, Pinball, Tennis и Wild Gunman – геймеры со стажем наверняка помнят эти названия. Таким образом, после краха индустрии в 1983 году NES возродила веру публики в видеоигры.

Для данной приставки вышло огромное количество дополнений – от светового пистолета и микрофона до перчатки Power Glove и дистанционно управляемого робота R.O.B. Однако слабая поддержка этих устройств в играх делала их практически бесполезными.

Кроме того, NES стала первой приставкой, компания-владелец которой поощряла деятельность сторонних разработчиков.

Nintendo первой стала продавать девкиты (комплекты для создания игр под определенную платформу), первой начала тестировать сторонние игры и первой же стала требовать лицензионные отчисления. Конечно, появились умельцы, занявшиеся самостоятельной разработкой игр, обходя защиту приставки. Среди таких было и подразделение Atari, которое под торговой маркой Tengen выпускало продукты для конкурирующей платформы.

Всего продали 60 млн официальных приставок NES. А пиратские клоны до сих пор можно без труда найти в продаже практически в любой стране мира.



1986

ATARI 7800 (ATARI)

Компания Atari учла ошибки, сделанные при разработке 5200, и поэтому следующая версия ее консоли оказалась дешевле, обратнoсовместимой и с более удобными джойстиком. Приставка вышла на рынок в июне 1986 г. по цене \$140. Интересно, что готова она была еще в 1984 году и даже начала продаваться в Калифорнии в тестовом режиме, но спустя месяц, когда должен был осуществиться запуск консоли, компанию Atari продали Джеку Тремиэлу. Он не хотел заниматься игрушками и приказал прекратить все работы над консолями и взяться наконец-то за серьезное дело – изготовление компьютеров.

Через два года, после потрясающего успеха NES, решено все-таки продавать 7800 на потерянном рынке. Естественно, уже было слишком поздно. Малое количество игр, низкое их качество (японские партнеры больше не лицензировали Atari свои разработки), слабое железо привели к провалу.

«NES просто очаровала американцев»



1985

MASTER SYSTEM/SG-1000 MARK III (SEGA)

Главный противник Nintendo на опустевшем после кризиса 1983 г. рынке игровых консолей. SG-1000 Mark III вышла в Японии в октябре 1985 года и по интерфейсу сильно напоминала NES, но борьбу за этот рынок SEGA довольно быстро проиграла. Что, однако, не помешало компании выпустить обновленную версию консоли под названием Master System в США в июне 1986 г. по цене \$200.

Впрочем, и в США SEGA ждала неудача, так что компания переключилась на другие страны, в которых Nintendo еще не успела выпустить свою приставку. Эта стратегия позволила обойти конкурента в Европе и Южной Америке. В частности в Бразилии, где до сих пор продается портативная версия SEGA Master System.

1987

TURBOGRAFX-16/PC ENGINE (NEC)

Первая консоль четвертого поколения была выпущена в Японии в октябре 1987 года под названием PC Engine. Тогда миром правила устаревшая NES, и технически более совершенная PC Engine поначалу продавалась очень хорошо.

В 1989 г. NEC запустила собственную консоль на американском рынке практически одновременно с SEGA Mega Drive. Это был первый случай такого старта двух мощных конкурирующих платформ, и в своих рекламных роликах обе компании постоянно отпускали колкости в адрес друг друга. Впрочем, более мощная линейка игр помогла детищу SEGA вытеснить TurboGrafx-16 из Нового Света.

А вот в Стране восходящего солнца дела обстояли куда лучше. Одной из причин популярности

«В Японии TurboGrafx-16 популярной сделали эротические игры»



приставки в Японии было огромное количество эротических игр, созданных для этой консоли, в том числе и в ставшем неожиданно популярным жанре dating sim.

Еще один плюс TurboGrafx-16 – Develo, официальный девкит для консоли, который мог купить каждый энтузиаст. Такие разработчики во многом помогли успешным продажам приставки в Японии.

TurboGrafx-16 оказалась первой консолью, к которой можно было подключить CD-привод, и это задолго до того, как данные устройства стали стандартом в персональных компьютерах. В 1992 году даже вышла специальная версия Turbo Duo со встроенным CD-ROM.

Хоть стартовала приставка очень хорошо, вскоре она была раздавлена вышедшими чуть позже SNES и Mega Drive. NEC попыталась продлить жизнь TurboGrafx-16, выпустив в 1990 году ее портативный вариант Turbo Express, который работал на тех же картриджах. Но несмотря на неслыханную для карманной консоли мощь, Turbo Express провалилась.

Впрочем, 11 млн проданных приставок – весьма неплохой результат.



1988

MEGA DRIVE/GENESIS (SEGA)

Mega Drive поступила в продажу в Японии в октябре 1989 года. Такая задержка по сравнению с PC Engine связана с тем, что руководство SEGA решило унифицировать архитектуру своих систем с целью облегчения портирования. Так что Mega Drive была сделана по образцу и подобию аркадных автоматов SEGA System 16 и отличалась впечатляющей для домашней системы того времени мощью.

Со стартом Mega Drive официальным талисманом SEGA стал сверхскоростной ежик Sonic (хотя первая игра о нем появилась еще на Master System).

Интересно, что маркетинговая компания приставки велась с 1987 года, и выход в США был намечен на январь 1989-го. Однако SEGA не справилась с высоким спросом на консоль у себя на родине, потому американцы получили заветную приставку только в августе (под названием Genesis) по цене \$190. Европейцам же пришлось ждать ноября 1990 года.

Основным конкурентом Genesis на Западе стала вышедшая чуть позже SNES. Водопроводчик и синий еж отчаянно сражались за внимание придирчивой публики и, что интересно, – в США победил Sonic, в то время как японские геймеры отдали предпочтение Марио.

Как и NEC, SEGA продавала CD-ROM для своей консоли, однако популярности он не снискал.

В 1991 году компания выпустила Megamodem – модем, с помощью



которого геймеры могли подключиться к MegaNet (сеть SEGA), загружать новые игры и играть с другими пользователями. Скорость оказалась довольно низкой (до 26 Kbps), поэтому знаменитый RPG-сериал Phantasy Star превратился в MegaNet в несколько текстовых приключений. В 1996 г. данная служба стартовала в Бразилии, где набор игр получше: в частности имелись FIFA Soccer 95 и Mortal Kombat II.

А в 1994-м SEGA совместно с Time Warner запустила сервис SEGA Channel, позволявший подписчикам загружать игры для консоли по кабельному телевидению. Предложение оказалось весьма выгодным – за \$15 в месяц пользователь получал доступ к библиотеке из 50 игр, причем некоторые из них нельзя было купить иным способом. Загрузка занимала меньше минуты, никаких ограничений на количество скачиваний не имелось. К сожалению, сервис стартовал слишком поздно, когда Genesis уже потеряла былую популярность. Но в лучшие годы у SEGA Channel насчитывалось до 250 000 подписчиков. Сама же консоль продавалась тиражом 29 млн в основном благодаря американским и бразильским поклонникам.



1990

NEO-GEO (SNK)

Neo-Geo стоит особняком – это была не просто консоль, а почти настоящий аркадный автомат, подключающийся к ТВ. Изначально Neo-Geo устанавливали в номерах отелей, но затем стали продавать в розницу. Высокое качество игр компенсировалось их невероятной ценой – 200 долларов за картридж! Сама консоль тоже стоила недешево – свыше \$600. Приставка так и не вышла за пределы Японии, да и внутри страны так и осталась уделом фанатов плоских файтингов (в частности, сериала King of Fighters).

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM/SNES/ SUPER FAMICOM (NINTENDO)

Одна из последних консолей 16-битовой эры, SNES вышла в Стране восходящего солнца в ноябре 1990 года, когда на японском рынке как раз велась борьба между PC Engine и Mega Drive. Но любовь фанатов к Nintendo оказалась настолько сильной, что первую партию SNES (300 000 экземпляров) продали в считанные часы. Ходят слухи, будто консолью заинтересовались якудза, которые собирались украсть следующие партии приставок, и именно из-за этого Nintendo стала поставлять их ночью. Японский рынок был захвачен, и лидерство SNES на нем не оспаривалось вплоть до появления PlayStation в конце 1994-го.

В США консоль начала продаваться в середине августа 1991 года по цене \$200. Это стало сюрпризом для большинства геймеров, ведь сама Nintendo собиралась запустить консоль только в сентябре. Впрочем, несмотря на очень хорошие результаты продаж, данная приставка все-таки несколько уступала SEGA Mega Drive на американском рынке.



«...приставка просто очаровала американцев...»

1991

CD-I (PHILIPS)

Данная консоль не пользовалась популярностью, но не включить ее в нашу статью просто нельзя, ведь CD-i – первая приставка со встроенным CD-ROM и функциональностью медиапроигрывателя с поддержкой Audio CD, CD+Graphics и даже Video CD (требовался дополнительный аддон). Она же стала первой (и единственной) консолью не от Nintendo, на которой имелись игры с братьями Марио и Линком, – это было частью партнерского соглашения с Nintendo о создании CD-привода для SNES. CD-i тоже подключалась к сети – с помощью специального дополнения TeleCD-i ее можно было использовать для заказа товаров в телемагазинах. Продавалась консоль по жуткой для того времени цене \$700 и разошлась тиражом в полмиллиона экземпляров.

1993

3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER (3DO)

Первая консоль пятого поколения, разработанная 3DO, но выпускаемая другими компаниями, в частности Panasonic, Sanyo и Goldstar. Сама же 3DO была организована основателем Electronic Arts Трипом Хоукинсом, и эти две компании поддерживали тесные отношения на протяжении всего жизненного цикла приставки. Который, впрочем, оказался довольно коротким – при цене \$700 даже хиты вроде Alone in the Dark, Need for Speed, Myst и Star Control не могли спасти эту консоль. К тому же в ней совершенно не было защиты от копирования, так что с появлением первых пишущих CD-ROM она превратилась в отличную мишень для пиратов. Шесть миллионов жутко дорогих консолей разошлись по всему миру до того, как наступила эра PlayStation.



SATURN (SEGA)

SEGA в очередной раз успела первой – Saturn появилась в Японии в ноябре 1994 года, на месяц раньше главного конкурента. Спешка оказалась излишней – игр на старте практически не было. И хотя позже ситуацию исправили (в частности, для приставки выпустили очень много JRPG, что стало доброй традицией консолей SEGA), Saturn так и не смогла обойти PlayStation по продажам. Еще одной причиной явился тот факт, что создавать трехмерные игры для данной консоли было сложнее, поскольку вместо треугольников (стандарт в 3D-индустрии) здесь в качестве графических примитивов использовались четырехугольники. Соответственно, перенос трехмерной модели из любого 3D-редактора в игру для Saturn оборачивался головной болью. При этом сама приставка была достаточно мощной – проект Shenmue изначально разрабатывался именно под нее.

В США консоль попала тоже раньше, чем PlayStation, – в мае 1995 года по цене \$400. Интересный факт: сперва выход Saturn запланировали на сентябрь 1995 г., всего на неделю раньше, нежели конкуренты. Но на E3 1995 президент SEGA Том Калински объявил, что консоль поступает в продажу немедленно. Игроки были в восторге, пресса – в шоке, а передать словами состояние руководства Sony не берется никто. Однако такой партизанский старт имел и свои недостатки – большинство разработчиков и издателей не знали о «военной хитрости» SEGA и не успели подготовить игры к американскому запуску.

В 1996 году был выпущен модем SEGA NetLink, с помощью которого геймеры могли подключаться к Интернету и играть в игры (в частности, в Duke Nukem 3D и Virtual On). В комплекте с модемом поставлялся простенький браузер, а за дополнительную плату приобретались клавиатура и мышь. Таким образом, Saturn оказалась первой консолью, позволившей пользователям выйти в Сеть.

За годы существования было продано 10 млн Saturn – приставка стала третьей в гонке с PlayStation и N64.



AMIGA CD-32 (COMMODORE)

Эта приставка стала второй попыткой компании Commodore, производителя популярных когда-то домашних ЭВМ, выйти на рынок консолей. По сути, Amiga CD-32, появившаяся в продаже в сентябре 1993 года по цене \$400, представляла собой компьютер, но без соответствующих периферийных устройств (они, впрочем, приобретались отдельно). Консоль была обратнoсовместима с играми для компьютеров CDTV и Amiga 1200, но это ей не помогло. Хорошие продажи в Великобритании (где домашние ЭВМ в то время были популярнее консолей, а бренды Commodore и Amiga широко известны) не спасли приставку от провала во всех остальных регионах.

JAGUAR (ATARI)

Последняя консоль Atari, когда-то лидера рынка приставок, поступила в продажу в весьма удачный момент – ни Saturn, ни PlayStation еще не существовало. Однако спешка привела к тому, что разрабатывать игры под Jaguar было довольно сложно как из-за отсутствия документации, так и по причине проблем с железом. Те геймеры, которые не пожалели \$250 на эту консоль, столкнулись еще с одной проблемой – геймпад Jaguar насчитывал аж пятнадцать кнопок, а в специальной Pro-версии контроллера – двадцать (!).

Игры продавались на картриджах, но дополнительно можно было приобрести и CD-привод, а позже вышла версия с интегрированным CD-ROM. Но было уже слишком поздно – на рынке появились Saturn и PlayStation. Jaguar же, разошедшись тиражом всего 250 000 экземпляров, ушла в небытие.

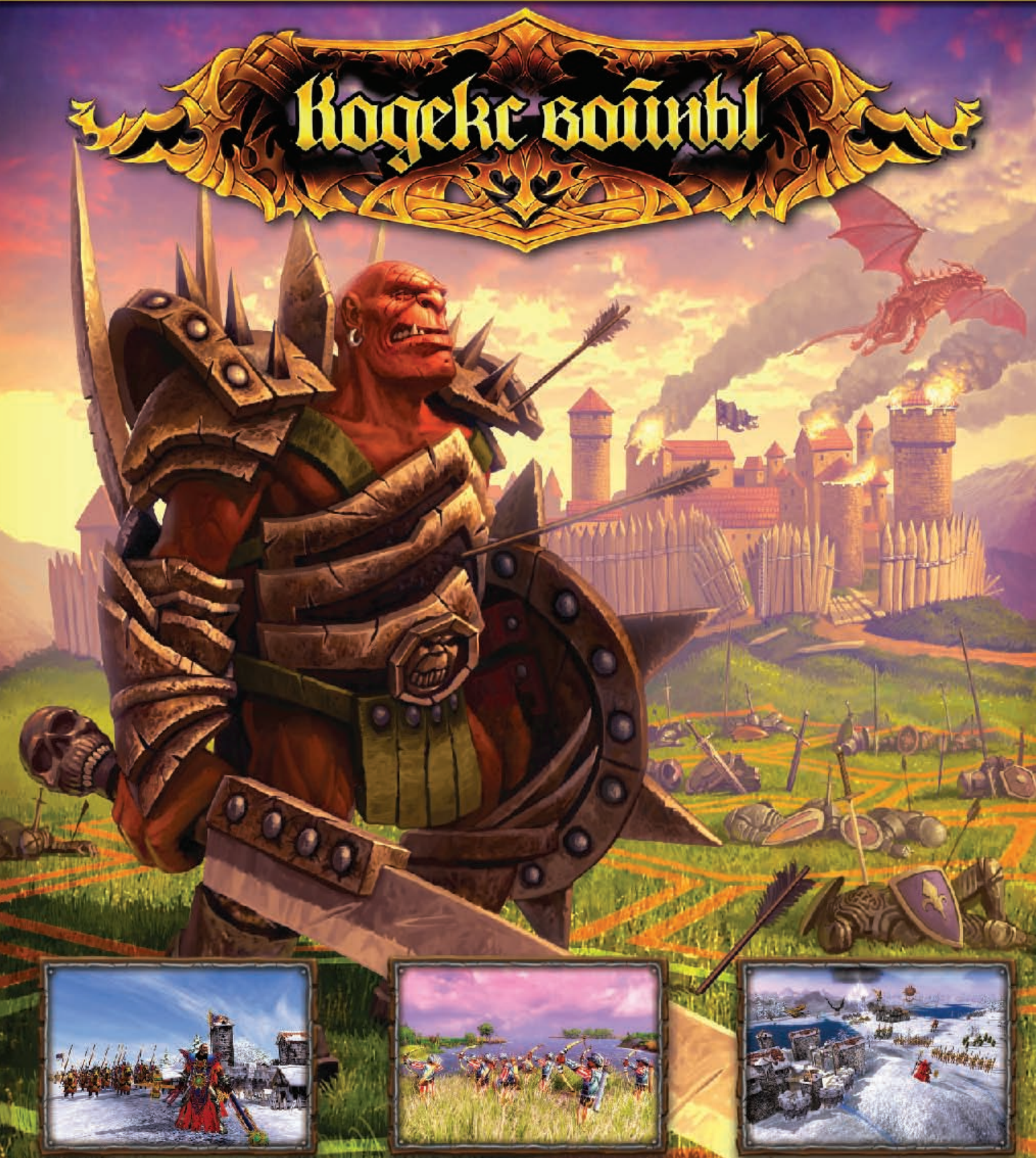
«Во всем мире было продано почти 50 млн SNES – опять-таки, не считая подделок»

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 воїнби



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

© 2006 ЗАТ «1С». Усі права захищено.

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





PLAYSTATION (SONY)

История о том, как CD-дополнение для SNES превратилось в одну из самых популярных консолей в истории (и самый популярный игровой бренд), заслуживает отдельной статьи. Вкратце же дело обстояло так: Sony и Nintendo договорились создать CD-устройство для SNES, причем по контракту первая могла выпустить свою версию приставки сразу с CD-ROM. Однако согласно тому же контракту Sony получала все права на игры, сделанные для SNES CD-ROM. Потому руководство Nintendo, не знавшее об этом факте ранее, в 1989 году спешно расторгло контракт с Sony и заключило новый с Philips, причем официально объявление об этом было сделано до уведомления Sony, которая к тому моменту уже показывала прессе прототип SNES в комплекте с CD-ROM под названием Play Station. Многие жители Страны восходящего солнца восприняли действия Nintendo как предательство: одна японская компания отказалась от услуг другой в пользу европейцев. Не по-самурайски. Впрочем, контракт с Philips вскоре тоже был расторгнут.

В итоге Sony занялась созданием собственной консоли (под тем же названием – Play Station), первую версию которой представила публике еще в октябре 1991 года. Предполагалось, что на этой приставке будут запускаться игры от SNES – в 1992-м даже был подписан соответствующий контракт. Но сумма, которую запросила Nintendo за такую привилегию, показалась руководству Sony слишком высокой, и поэтому от порта для картриджей SNES решили отказаться.

Новая версия PlayStation (уже без пробела в названии) вышла в Японии в декабре 1994 года, а в США и Европе – в сентябре 1995-го. Старт приставки до сих пор считается эталонным: огромное количество хороших игр (WipeOut, Ridge Racer, Twisted Metal, Warhawk), доступная цена (всего \$300), мощная рекламная кампания. PlayStation была одной из самых лучших консолей для широких масс. Здесь имелись игры практически всех жанров, ориентированные на геймеров любого возраста. Именно



это, очевидно, и стало причиной победы в сражении с ориентированной на хардкорных игроков Saturn и детской N64.

Многие считают PlayStation первой консолью, которая продавалась в убыток. Несмотря на то что лицензионные отчисления с разработчиков начали брать задолго до этого, именно Sony первой сделала ставку на низкую стоимость приставки как способ привлечения аудитории. Директор Atari, недовольный провалом Jaguar, даже публично обещал подать на Sony в суд за нечестную конкуренцию.

Первый геймпад для PlayStation хоть и имел знакомую нам форму, но не содержал ни аналоговых стиков, ни модуля вибрации. Они появились постепенно в двух версиях – сначала в Dual Analog (апрель 1997 года) добавились стики, а затем в Dual Shock (декабрь 1997-го) – вибрация. Интересно, что до Dual Analog была выпущена аркадная панель Flightstick с двумя большими джойстиком, предназначенная для авиа- и роботосимуляторов. Однако в виду своих крупных размеров популярностью она не пользовалась.

В 1997 году Sony выпустила Net Yaroze – девкит, ориентированный на энтузиастов. За \$750 разработчики-любители получали специальную версию консоли без региональных ограничений, набор документации и ПО для создания игр (сами программирование и рисование осуществлялись, естественно, на компьютере). Хотя это и не был первый публичный девкит для консоли, но первый комплект, доступный англоговорящим энтузиастам. Впрочем, к тому времени они и так разрабатывали любительские игры для PlayStation, используя GNU C и взломанные консоли.

К моменту прекращения производства в марте 2006-го года продано около 105 млн PlayStation, не считая многочисленных подделок.



«Pippin стала одним из самых громких провалов в истории индустрии»

1995

PIPPIN (APPLE/BANDAI)

Хотя кое-кто называет эту консоль Bandai Pippin, в действительности ее разработала компания Apple, а Bandai лицензировала технологию и производила (как в случае с 3DO Interactive Multiplayer). Однако при цене в \$700 и конкурентах в лице PlayStation и Saturn консоль Pippin стала одним из самых громких провалов в истории игровой индустрии – было продано меньше 50 000 приставок.



1996

N64 (NINTENDO)

Вы наверняка помните, что Wii – последняя на данный момент консоль Nintendo – изначально называлась Revolution. Так вот, с N64 ситуация была еще интереснее: ее кодовое имя Project Reality. Дело в том, что графический чип для нее создан легендарной компанией Silicon Graphics, и потому многие фанаты полагали, будто Project Reality сможет выдавать картинку уровня мощнейших графических станций. Сама Nintendo эти слухи не опровергала, тем самым способствуя их распространению.

Консоль поступила в продажу в Японии в июне 1996 г., а в США – в сентябре того же года по цене \$200. И хотя она не смогла обойти PlayStation, все равно ее продажи были впечатляющими. Дело в том, что Nintendo сделала ставку на картриджи вместо компакт-дисков.



Это, с одной стороны, позволило эффективно бороться с пиратством и избавиться от экранов загрузки, но с другой – заставило разработчиков отказаться от видео и текстур высокого разрешения – они банально не помещались! Кое-кто в компании утверждает, что на самом деле железо N64 мощнее, чем железо PlayStation, но под него было сложнее делать игры из-за слабой поддержки со стороны Nintendo и ограничений, налагаемых картриджами.

Nintendo попыталась решить эту проблему, выпустив в декабре 1999 года внешний дисковод для магнитных дисков 64DD (только в Японии), а затем и картриджи большей емкости. Именно на дисках для 64DD вышла первая трехмерная версия SimCity – SimCity 64. К сожалению, это не спасло ситуацию.

Кстати, владельцы 64DD могли подключать консоль к Интернету, общаться друг с другом, работать с e-mail и играть в некоторые игры по Сети через сервис RandNet. Игры загружать было нельзя, но зато подписчики получали раз в два месяца две новинки от Nintendo.

N64 разошлась тиражом в 33 млн. Nintendo уступила место очередному лидеру рынка.

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)



АДРЕНАЛИН 2

ЧАС РИЖ



© 2007 ВАТ «1С». Усі права захищено.
© 2007 Gajin Entertainment. Усі права захищено.
Виробництво в Україні - ДП 'Сарос'отпром'



1998

DREAMCAST (SEGA)

После неудачи Saturn в прошлом поколении приставок в 1997 году SEGA сосредоточилась на Dreamcast, первой консоли шестого поколения. Это расстроило разработчиков, которые продолжали делать игры для Saturn, полагая, что приставка будет жить еще долго. В частности, Electronic Arts отказалась от сотрудничества с SEGA.

Dreamcast выпустили в ноябре 1998 года в Японии, в сентябре 1999-го – в США и в октябре того же года – в Европе по цене \$200. Наличие отличной линейки игр и графическая мощь консоли привели к тому, что SEGA не смогла справиться с заказами: в США в первые две недели было продано полмиллиона устройств (225 000 – за первые сутки!), но спрос оказался куда выше.

В приставке имелся встроенный модем, который позволял геймерам путешествовать по Сети (в комплекте шел браузер, работающий на Windows CE, в последних версиях научившийся поддерживать Java и Flash) и играть в многопользовательские игры. Именно на Dreamcast вышла первая консольная MMOG – Phantasy Star Online, которая, несмотря на невероятно высокую стоимость подписки (\$30 в месяц), собрала 750 000 пользователей.

В качестве носителя информации применялся GD-ROM – модифицированный стандарт CD-ROM, относительно недорогой и позволявший записать на диск до 1,2 GB информации. В то время игры ред-



ко занимали весь CD, так что особой нужды в использовании DVD руководство SEGA не видело.

Dreamcast можно было подключить специальным кабелем к портативной консоли Neo Geo Pocket, чтобы обмениваться данными между разными версиями одной и той же игры. Модуль памяти Dreamcast назывался Visual Memory Unit, оснащался экраном, крестовиной и двумя кнопками и позволял геймеру играть в несложные игры.

Cel-shaded анимация, когда трехмерные модели выглядят как персонажи мультфильма, впервые появилась именно на Dreamcast в Jet Set Radio.

Несмотря на очень хорошее начало, продажи Dreamcast стали падать. В 1999 году компания Sony приступила к агрессивному маркетингу PlayStation 2, активно задействуя пререндеренные ролики в процессе. Хотя официально Sony никогда не заявляла, что такой уровень графики будет в играх, пользователи все равно восхищались. К тому же бренд PlayStation на тот момент оказался гораздо сильнее бренда SEGA, не говоря уже о Dreamcast.

В итоге SEGA признала свое поражение и прекратила производство консоли в 2001 году. К тому времени было продано почти 11 млн Dreamcast.



«Старт PlayStation 2 нельзя было назвать безоблачным»



2000

PLAYSTATION 2 (SONY)

Старт PlayStation 2 нельзя было назвать безоблачным. Сейчас многие утверждают, что запуск PS3 стал невиданной ранее катастрофой. Но на самом деле в первые недели продаж PS2 наблюдались абсолютно те же проблемы.

Когда приставка появилась на полках японских магазинов в марте 2000 года, никто не ожидал, что спрос будет настолько высоким: продано около 900 000 консолей за первую неделю, все, произведенное Sony. Стало очевидно, что американский и европейский запуски в конце 2000-го тоже не обойдутся без проблем, но откладывать их уже было нельзя, ведь изначально руководство Sony обещало начать продавать PlayStation 2 еще в 1999 году.

Естественно, купить консоль после старта стало абсолютно нереально. При рекомендованной цене \$300 приставку продавали на eBay в три-четыре раза дороже.

Стартовая линейка игр тоже не впечатляла. Многие проекты, которые должны были поступить в продажу в 2000 году, отложили, поэтому первым покупателям пришлось довольствоваться стандартным набором – очередная версия Ridge Racer, сиквел Dynasty Warriors и Armored Core и спортивные симуляторы Electronic Arts. Спасала только обратная совместимость с играми для PSOne. Аналитики предвещали Sony провал и забвение к 2002-му, конкуренты радост-

но потирали руки и делали многообещающие заявления о смене лидерства.

Однако в 2001 году (запуск Xbox и GameCube) на PlayStation 2 вышло такое количество интересных и разнообразных проектов, что даже самым критически настроенным геймерам было во что поиграть. Только вслушайтесь: Heroes of Might & Magic, Escape from Monkey Island, Devil May Cry, Final Fantasy X, Gran Turismo 3-A Spec, GTA 3, Half-Life, ICO, Jak and Daxter, Soul Reaver 2, MDK 2, Metal Gear Solid 2, Rayman Arena, Resident Evil: Code Veronica, Silent Hill 2, Wizardry: Tale of the Forsaken Land, а также множество других замечательных проектов. Лидерство PS2 стало неоспоримым.

PlayStation 2 оказалась первой консолью, которая использовала DVD в качестве носителя информации. Это спорное тогда решение обеспечило приставке хорошие продажи: многие покупали ее в качестве дешевого проигрывателя DVD-дисков и лишь затем прибегали к миру игр.

Для PS2 (как и для первой PlayStation) было выпущено огромное количество аксессуаров: от танцевальных ковров и микрофонов до гитар и камеры EyeToy. Ориентация на широкую игровую аудиторию опять помогла PlayStation 2 захватить рынок. PS2 является самой продаваемой консолью в истории: на данный момент она разошлась тиражом в 111 млн экземпляров и до сих пор продается даже лучше приставок нового поколения.

2001

GAMECUBE (NINTENDO)

После относительной неудачи N64 бывший лидер рынка, компания Nintendo, решила сделать ставку на доступность и производительность: при меньших размерах и цене (\$200 на старте) GameCube была мощнее, чем PlayStation 2. Консоль поступила в продажу в сентябре 2001 года в Японии и в ноябре – в США. В Европу она попала только в мае 2002-го.

Стартовая линейка GameCube была весьма неплохой, но в дальнейшем с играми у нее не сложилось. Sony боролась с Nintendo ее же оружием: если во времена NES и SNES Nintendo категорически запрещала сторонним разработчикам делать игры для других платформ, угрожая санкциями и отказом в доступе к самой популярной платформе того периода, то теперь подобным шантажом занималась Sony. К тому же создавать проекты для GameCube было совсем не просто (впрочем, как и для PlayStation 2), так что при прочих равных условиях разработчики предпочитали сотрудничать с Sony.

Внутренние подразделения Nintendo постарались и выпустили огромное количество замечательных проектов: от Pikmin и Metroid Prime до Super Mario Sunshine и трех серий The Legend of Zelda. Но исправить ситуацию в одиночку Nintendo не сумела: бывали периоды, когда на GameCube по несколько месяцев не появлялось новых игр. А это уже приговор.

Всего было продано свыше 21 млн консолей GameCube.

XBOX (MICROSOFT)

Слухи о том, будто вездесущая Microsoft рано или поздно появится на консольном рынке, ходили очень давно. Кен Кутараги из Sony еще во времена первой PlayStation говорил, что главным конкурентом его компании станет Microsoft. И он не ошибся. Руководство Microsoft беспокоило успех PlayStation, которая угрожала рынку PC. А ведь именно на продуктах для PC корпорация Билла Гейтса зарабатывала свое состояние. Понимая, что пытаться противопоставить дешевой PlayStation дорогой компьютер, одна операционная система которого стоит, как целая приставка, бесполезно, Microsoft принялась создавать собственную консоль.



Старт Xbox в США в ноябре 2001 года (по цене \$300) нельзя назвать ни успешным, ни провальным. Публика в целом была настроена скептически по отношению к детищу Microsoft и даже замечательная Halo: Combat Evolved не смогла поколебать это мнение. Мешало и то, что многие мультиплатформенные игры выглядели на Xbox точно так же, как на PS2, – сторонние разработчики и не пытались использовать на полную мощь консоли, ограничиваясь портированием.

Дополнительные функции Xbox тоже так и не задействовали до конца: ни встроенный жесткий диск, ни поддержка онлайн (Xbox Live! запустили в 2002 году) фактически не были востребованы до появления Halo 2. Консоль содержала DVD-привод, но не проигрывала DVD-фильмы без специального набора, предназначенного для такой цели. И даже с ним приставка не могла воспроизводить кино с прогрессивной разверткой, хотя технически для этого не было никаких ограничений. Впрочем, сообщество хакеров, довольно быстро взломавших Xbox, сумело превратить консоль в мощнейший (и недорогой) медиацентр. Но, разумеется, совершенно незаконно.

Xbox продана тиражом в 24 млн экземпляров и на протяжении всего жизненного цикла была убыточной для компании Microsoft.

«Компания Microsoft первой анонсировала приставку нового, седьмого поколения»

2005

XBOX 360 (MICROSOFT)

Набив шишек на Xbox, компания Microsoft решила не сражаться дальше в уже проигранной войне консолей шестого поколения и первой анонсировала приставку нового, седьмого поколения.

Старт Xbox 360 состоялся в конце 2005 года почти одновременно во всех трех основных регионах: Северной Америке, Европе и Японии. Xbox 360 стала первой консолью, которая изначально была доступна в двух конфигурациях: трехсотдолларовая Core (без жесткого диска и с проводным геймпадом) и четырехсотдолларовая Premium (с жестким диском, беспроводным падом и гарнитурой для Xbox Live!). Данное решение раскритиковали и аналитики, и геймеры. Говорят, что это было сделано исключительно для того, чтобы пользователь мог купить консоль за \$300 – такую цену многие считают психологическим максимумом стоимости приставки. Однако покупатели Core-версии лишились почти всех преимуществ Xbox 360 – обратной совместимости, загрузки патчей, дополнений, игр и фильмов через Xbox Live!

Стартовая линейка игр была довольно слабой, запуск не обо-



шелся без дефицита и спекуляций. Однако в 2006-м ситуация исправилась – появилось несколько громких хитов, продавшихся большими тиражами. Хотя, конечно, гораздо меньше, чем на PlayStation 2 в 2001 году.

Главным конкурентным преимуществом приставки Microsoft является сервис Xbox Live!, который теперь работает на полную мощность. Геймеры могут общаться и играть друг с другом, загружать небольшие игры и дополнения, а также сериалы и целые фильмы в HD-качестве.

Несмотря на то что в консоли установлен DVD-привод, дополнительно можно купить HD-DVD-дисковод для проигрывания соответствующих дисков.

В настоящий момент продано около 11 млн приставок Xbox 360 – среди консолей седьмого поколения это пока лучший результат.



«Геймпад PS3 чувствителен к вращению и наклону в пространстве»

→ 2006

PLAYSTATION 3 (SONY)

В том, что появление PlayStation 3 неизбежно, не сомневался никто. Впервые приставка была показана в мае 2005 г. на Е3. Изначально сообщалось: консоль выйдет в Японии в декабре того же года, а в США и Европе – весной 2006-го. Однако, судя по маркетинговой кампании Sony, это был трюк с целью удержать пользователей от покупки Xbox 360 (шесть лет назад компания точно так же боролась с Dreamcast). В итоге после нескольких переносов даты выхода консоль появилась в Японии и США почти одновременно – в ноябре 2006-го в двух конфигурациях по цене \$500 и \$600 соответственно. В отличие от Xbox 360, обе версии PS3 оснащены жесткими дисками (на 20 и 60 GB) и беспроводным геймпадом. Старшая модель также содержит встроенный Wi-Fi-модуль и кард-ридер.

Старт приставки был омрачен малым количеством консолей, спекуляциями и почти полным отсутствием хороших игр. Даже вечный партнер Sony, Electronic Arts, не успела портировать все свои спортивные сериалы в срок.

Геймпад PS3 чувствителен к вращению и наклону в пространстве. Злые языки поговаривают, будто эту функцию добавили в последний момент, чтобы противостоять Wii. Достоверных подтверждений тому нет, однако косвенным доказательством служит тот факт, что на PS3 до сих пор нет ни одной игры, серьезно использующей данную возможность.

В качестве носителя в консоли применяются Blu-ray-диски, вмещающие до 50 GB информации. Это решение сейчас активно критикуется, но, признаемся честно, PS2 тоже критиковали за DVD-привод, а PSOne – за CD-дисковод. Время показало, что ставка на инновации выигрывает.



Хотя сетевые возможности PS3 в данный момент хуже, нежели Xbox 360 (мультиплеер ограничен, нет загрузки фильмов), но зато в PlayStation 3 имеется полноценный браузер. В Xbox 360 его нет.

Вообще технически PS3 ближе к компьютеру, чем к консоли. К ней можно подключить любую USB-периферию (клавиатуры, мыши, Web-камеры), на нее можно установить любую операционную систему (доступны различные модификации Linux) и ее можно апгрейдить (заменить винчестер на более емкий). PS3 стала первой приставкой, на которой игры можно устанавливать на жесткий диск (пока эта функция опциональна).

В данный момент PlayStation 3 активно ругают как аналитики, так и геймеры. Стоит признать – есть за что. Но с PlayStation 2 ситуация была аналогичной, что не помешало консоли стать самой продаваемой в мире.

Общий тираж PS3 на сегодня составляет чуть больше 2 млн экземпляров.

WII (NINTENDO)

Успех технологически слабой, но необычной портативной консоли DS привел к тому, что проект GameCube 2 внутри Nintendo был свернут, и компания стала разрабатывать такой же инновационный способ управления для домашней консоли. Рассматривалось множество вариантов, однако в итоге остановились на пульте, чувствительном к перемещению в пространстве.

Кодовым названием приставки было Revolution, и его смену на Wii игроки восприняли весьма скептически. Однако оно оказалось настолько прилипчивым, что буквально через пару недель критика утихла.

Консоль поступила в продажу в ноябре 2006 года в США и в декабре – в Японии и Европе по цене от \$200 до \$350 в зависимости от региона. До сих пор ее довольно не просто купить, хотя таких спекуляций, как с PS3, не наблюдается.

Подробный материал о Wii есть в февральском номере Gameplay, поэтому не будем повторяться. Сосредоточимся лишь на инновациях: встроенный Wi-Fi, браузер (Opera, загружается через систему

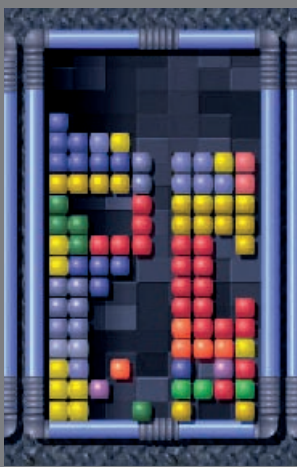


Wii Channels, и в данный момент совершенно бесплатна), необычный метод управления. Технически консоль представляет собой ту же GameCube, но с большим объемом памяти, выполненную по новой технологии и работающую на большей тактовой частоте. Wii является самой слабой из консолей седьмого поколения, из-за чего многие предлагают относить ее к предыдущему, шестому поколению.

В настоящий момент продано около 4 млн Wii.

«Кодовым названием приставки было Revolution, и его смену на Wii игроки восприняли весьма скептически»

Будущее



Поскольку новое поколение консолей только появилось, каких-либо данных о приставках следующей генерации нет. Известно, что и Microsoft, и Sony (а скорее всего, и Nintendo) работают в этом направлении. Различные аналитики предполагают, что очередной этап next-gen начнется не раньше 2010 года. Насчет того, какими именно окажутся приставки будущего, мнения расходятся, но все эксперты в один голос утверждают: игры в 2010 г. будут загружаться через Сеть, а консоли из игровых и мультимедийных устройств превратятся в домашние информационные центры – т. е. по

сути в то, чем должны были стать домашние PC.

Однако забвение персональным компьютерам пророчат вот уже двадцать четыре года (с момента запуска Atari 5200). И хотя за это время они действительно неоднократно умирали (кто сейчас помнит о ZX-Spectrum, Commodore 64 или Amiga 3000?), сама идея универсального устройства, способного выполнять множество функций, настолько привлекательна, что вряд ли персональные компьютеры когда-либо исчезнут.

Впрочем, об эволюции PC мы непременно поговорим в следующем раз.

SID MEIER'S CIVILIZATION IV WARLORDS

ОФІЦІЙНЕ ДОПОВНЕННЯ ДО КУЛЬТОВОЇ CIVILIZATION IV

НОВІ ЦИВІЛІЗАЦІЇ

Шість абсолютно нових цивілізацій з унікальними юнітами та спорудами, нові чудеса, новий вигляд дипломатичних стосунків - вассалітет.

НОВІ ЛІДЕРИ

Десять найкращих в історії воєначальників, серед яких Шака, Ванг Кон і Август, з новими лідерськими здібностями.

НОВИЙ ЮНІТ

Новий тип «великої особи» - Полководець - незамінний помічник гравцям, які прагнуть влади над усім світом.

НОВІ СЦЕНАРІЇ

Вісім додаткових сценаріїв, включаючи «Завойовні походи Олександра», «Піднесення Рима», «Чингіз хан», «Вікінги» та ін.



Money for nothing

Михаил Половко

Плохие игры: корень зла

Мы долго ожидали выхода игры N – считали дни до релиза, копили деньги, всматривались в каждый свежий скриншот в поисках новых деталей. И вот, предвкушая море удовольствия, мы ее устанавливаем, играем... и понимаем, как жестоко нас обманули. Это же совсем не то, чего мы ждали!



➔ На данный момент в продаже находится такое количество некачественных проектов, что перечислять их по отдельности смысла не имеет. Вместо этого мы предлагаем копнуть глубже и разобраться в самих причинах появления игровых отбросов.

ИГРЫ ПО ЛИЦЕНЗИИ

Часто выход культового фильма (книги, комикса) сопровождается одновременным выпуском игры «по мотивам». Большинство подобных проектов представляют собой жалкую интерактивную пародию на первоисточник. Рецепт их изготовления весьма прост: берем главных героев, помещаем их в знакомые по сюжету места и придумываем им какое-либо занятие, дабы хоть на 50% заполнить обещанные «20 (40, 60) часов увлекательного геймплея». Стоит ли говорить, что вышеупомянутое занятие сводится обычно к однообразному длительному шинкованию противников, прыжкам с платформы на платформу или решению уймы примитивных головоломок?

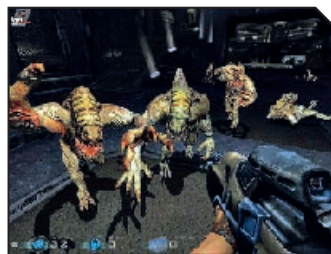


На самом деле некачественные игры данного типа появились уже довольно давно. Двадцать пять лет назад вышла E.T. the Extra-Terrestrial для платформы Atari 2600, созданная по одноименному фильму Стивена Спилберга. Идея проекта заключалась в том, что игроку следовало собрать три части телефона, вызвать инопланетный корабль и отправить пришельца домой. Для поиска нужных предметов необходимо было исследовать колодцы, избегая встречи с сотрудниками ФБР. Исключительная небрежность разработчиков привела к тому, что E.T. оказалась практически неиграбельной, и в результате было продано менее половины изготовленных картриджей. Ходят слухи, будто два с половиной миллиона оставшихся картриджей были захоронены в штате Нью-Мексико, США. Провал данного проекта стал еще одной ступенькой на пути Atari к банкротству.



ПОРНОИГРЫ

Запретный плод, как все мы знаем, особенно сладок, а потому игроиндустрия просто не могла остаться в стороне от «взрослой» тематики. Как правило, проект порнографического содержания не требует от создателя сюжета, нужен только соответствующий геймплей. Однако из правила бывают и исключения, одно из них – Custer's Revenge от Caballero, вышедшая в 1982 году под Atari 2600. Там игроку предстояло управлять генералом Кастером, на котором из одежды были только шляпа, сапоги и нашийный платок. Цель протагониста – минув примитивные препятствия, добраться до коренной индейки, привязанной к столбу, и надругаться над ней. Этот циничный продукт вызвал бурю негодования своим антисоциальным и неэтичным сюжетом. Множество правозащитных организаций подали судебные иски с требованием изъять игру с полок магазинов, чем обеспечили проекту еще большую рекламу. Именно из-за желания геймеров узнать, за что ругают Custer's Revenge, она и продавалась довольно неплохо, даже лучше, чем некоторые подобные подделки тех лет.



МЫЛЬНЫЕ ПУЗЫРИ

Талант убедить клиента купить абсолютно не нужную ему вещь используется подчас недобросовестными пиарщиками. Умение выдвинуть на первый план достоинства игры, спрятав многочисленные недостатки, позволило продать миллионы коробок с совершенно убогими проектами.

В пример хочется привести продукт российской компании Burut. Игра Creed с самого начала разрабатки позиционировалась как «убийца DOOM 3». Имидж создавали интервью и превью, наполненные эпитетами в превосходной степени. Кульминацией PR-кампании стал репортаж на Первом канале российского телевидения о поступлении игры в продажу. Обнадеженные покупатели кинулись в магазины и буквально смели с полок коробки с Creed.

Каково же было их разочарование, когда они познакомились с этим третьесортным шутером! Игра постоянно зависала, вылетала в Windows, отказывалась читать сохранения. Отвратительная физика, примитивный AI и написанный на коленке сюжет забили последние гвозди в крышку гроба Creed. В то же время издатель был не слишком опечален отрицательными отзывами на форумах, ведь игра все-таки продавалась! И весьма неплохим тиражом, заметим. Между прочим, не исключено, что результат вышел бы получше, если бы часть бюджета, потраченного на пиар, вложили в бета-тестирование.

Кто и почему нам врет?

РАЗРАБОТЧИКИ ВРУТ ЖУРНАЛИСТАМ

В начале создания игры, когда еще достаточно денег, времени и энтузиазма, можно посулить много чего. Открытые пространства, последняя версия шейдеров, умный AI – все это обязательно привлечет внимание геймеров, читателей игровых изданий. Пусть не получится воплотить планы в жизнь к положенному сроку, главное – сделать проекту рекламу. А потом можно просто извиниться перед обманутой аудиторией и пообещать патчи и аддоны.

ЖУРНАЛИСТЫ ВРУТ ГЕЙМЕРАМ

В каких бы радужных тонах ни описывал разработчик свое детище, геймер прочтет материал об игре в изложении журналиста. А среди работников пера попадаются не слишком добросовестные, а то и откровенные халтурщики. Например, авторы угробили уйму времени на реализацию сложного и уникального графического эффекта, который просто обязан привлечь игрока. Но вот беда: журналист не знает, как переводится название этой фишки с английского, и при подготовке материала «по мотивам Интернета» упускает ее из виду. Кроме того, представители прессы тоже страдают субъективизмом – если в детстве

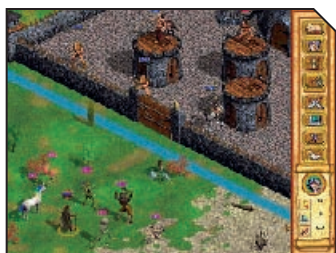
человек увлекался исключительно Fallout, то может заочно переживать все постапокалиптические игры.

ГЕЙМЕРЫ ВРУТ САМИ СЕБЕ

Ну а игроки не лишены фантазии. Когда им обещают 50 разновидностей монстров, геймеры и представляют себе 50 совершенно разных существ. Они, наивные, и не подозревают, что можно взять взять двоих-троих монстров за основу и склепать полсотни вариантов, изменив при этом только цвет чешуи, форму рогов или длину хвоста. И когда геймер увидит результат, он, конечно же, обидится. А кто виноват? Ведь разработчики не

обещали, что противники станут кардинально отличаться друг от друга. Другой случай – кто-то на форуме игры (не разработчик) высказывает предположение о новой фишке в таких, например, выражениях: «Очень хотелось бы увидеть возможность ездить на машинах, летать на самолетах и кататься на самокатах». Если авторы поленятся ответить отрицательно или, еще хуже, скажут: «Мы подумаем», то другие посетители сайта решат, что эта возможность точно будет в игре. А там и сарафанное радио подключится. И чем дольше проект находится в разработке, тем больше таких вот сказочных черт он приобретает в глазах поклонников.

«Хрустальная мечта начинающих разработчиков – сделать идеальную игру»



ФАТА-МОРГАНА

У многих начинающих разработчиков есть хрустальная мечта – сделать идеальную игру. Большинство из них принимают за создание такого продукта, не имея ни опыта, ни финансовой поддержки. Очень мало проектов доживают до релиза, да и те обычно представляют собой совершенно не то, что было запланировано. Случается, авторы стремятся сделать, к примеру, уникальную RPG с полной свободой действий и революционным AI. Но после столкновения с суровой реальностью энтузиастам приходится сперва вычеркнуть из фич-листа пункт «бесшовный мир», затем – «рост деревьев в реальном времени», а потом и «динамическую реализацию кровавых мальчиков в глазах». В итоге до игрока продукт доходит абсолютно не в том виде, в каком задумывался, и хорошо еще, если он окажется хотя бы чуть-чуть интересным. Примеров тому масса, однако названия многих из них большинству читателей ничего не скажут: *Ethnic Cleansing* (Resistance), *Daemon Summoner* (Atomic Planet), *Legend of Zord* (enjoy Entertainment) и целый ряд других подобных проектов, не слишком известных в геймерских кругах.

РУССКИЕ КВЕСТЫ

«Чистокровные» представители некогда популярного жанра «квест» обладали некими уникальными качествами, за которые их и полюбили тысячи фанатов. Элегантный юмор и самоирония квестов от LucasArts, зубодробительные головоломки *Myst* и просто замечательные интерактивные книги от Бенуа Сокаля – вот что привлекало игроков в проектах данного жанра.

К сожалению, русские квесты далеко не всегда столь же хороши. Некоторые подделки этого жанра вообще будто изготовлены по одному рецепту: примитивный сюжет плюс убогая графика плюс нудный геймплей с добавлением огромного количества пошлых хохм. Отдельные энтузиасты успевают внедрить еще и мини-игры из серии «налови вилок мух».

Первые представители жанра русских квестов, такие как «Петька и Василий Иванович» (S.K.I.F. Studio), «ГЭГ» (Auric Vision) и «Братья Пилоты» (Gamos), еще радовали поклонников. Последующие же части были просто какой-то самопародией. «Штырлиц» (А. Ефремов), «Ядерный титбит» (VZlab), «Туманный Еж» (JetDogs Studios) и подобные им «руссоквесты» появляются чуть ли не ежедневно, и конца этому не видно.

СИКВЕЛЫ

Случается, за успешной и интересной первой частью следует паратройка некачественных сиквелов. Причина тому, как правило, – желание недобросовестных разработчиков и издателей поиметь деньги на раскрученном бренде при наименьших затратах. Например, *Might & Magic IX: Writ of Fate* (New World Computing) стала ярким примером стремления получить прибыль с проекта, приложив при этом минимум усилий. Как результат – игра получилась на удивление скучной и монотонной. Другой пример – известнейшие «Космические Рейнджеры 2: Доминаторы» (Elemental Games). Хорошая в общем-то игра. Только вот отличалась она от первого эпизода лишь наличием планетарных боев и небольшого числа косметических изменений. Впрочем, это скорее исключение из правил.

Однако бывает и так. Фанаты, привыкшие к своей любимой игре, ждут от ее продолжения «того же самого, но еще лучше и с рюшечками». А разработчики – творческие натуры, и если они занимаются одним проектом на протяжении 3–5 лет, то он успевает надоесть авторам. Поэтому иногда при создании сиквела они пытаются максимально отойти от начальной концепции. Взять, к примеру, *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel* (Micro Forté) или *Heroes of Might & Magic IV* (New World Computing) – они ведь совсем не плохие, просто сильно отличаются от предшественниц. Игроки не приняли их так тепло, как могли бы, именно из-за нетрадиционных для серии моментов.

Бой с тенью



Очень интересная история приключилась с проектом по лицензии «Бой с тенью» от «Акеллы». Вы спросите, чем же выделяется данная игра на фоне прочего трэша? В первую очередь тем, что разработчики взяли да и опубликовали на *Daily Telefrag* (dtf.ru) материал о том, как создавали этот «шедевр». Они открыто заявили: мол, принимаясь за создание подобного проекта, рассчитывали исключительно сколотить денег на раскрученном бренде, не слишком заботясь об интересах геймеров. Вот цитата: «В недрах студии распространено утверждение: "Аудитория настолько тупа, что схавает даже такую <...>". И как в воду

глядели: игра, склепанная за четыре (!) месяца, разошлась приличным тиражом. Спустя некоторое время форумы запестрели гневными сообщениями геймеров о том, что их снова обманули и теперь уж они не купят ничего от «Акеллы».

Но немного позже студия выпустила «юбилейное» издание «Боя с тенью», в котором были всего лишь изменены несколько текстур да добавлена пара боссов. Стоит ли говорить, что игру снова смели с полок, а по прошествии некоторого времени комьюнити опять принялось жаловаться на форумы. Создается впечатление, что геймерам нравится чувствовать себя обманутыми.

Журнал быстрого реагирования

Телефон отдела распространения: (044) 331 0401

Телефон рекламного отдела: (044) 496 3460

www.autocar.ua

ТЕСТ MUSTANG ОТ ДЖУДЖАРО
Для него нет ничего святого. Он сам святой

Международный журнал для энтузиастов

AUTOCAR

№8 Апрель 2007

каждые
2 недели

НОВЫЙ
Kia Cee'd
ПРОТИВ
гольф-класса

Передозировка европейских манер

НОВЫЙ Land Rover Defender
Мудрость седых волос

А ТАКЖЕ Непростая жизнь Ferrari
на украинских просторах



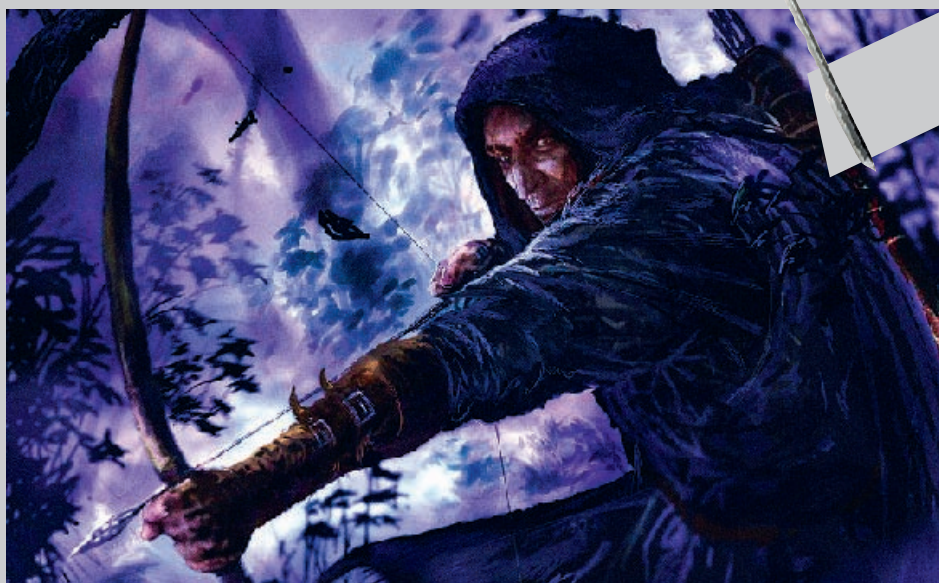
Топ 5



Игорь Брэн

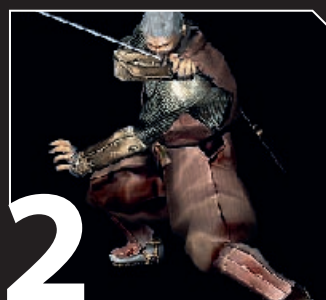
Его зовут Джек-из-Тени

Существуют люди, которые большую часть своей жизни проводят в тени, скрываясь как от друзей, так и от врагов. Что же вынуждает их прятаться? Долг, жажда наживы, желание выжить или что-то другое?



Garrett (серия Thief)

Мистер Гарретт – человек деликатный: проникая в чужие дома, он всегда старается обойтись без жертв. Если известный вор и прибегает к убийству, то лишь в исключительных случаях, ведь нежелательных свидетелей можно просто оглушить ударом дубинки.



Rikimaru (серия Tengu)

Черные дни настали для клана Азума. Но Рикимару – лучший ниндзя клана – будет верен своему долгу. Чтобы остаться в живых и не посрамить честь предков, все средства хороши.



James Earl Cash (Manhunt)

Смертник волею судьбы угодил не в лучший мир, а на съемки snuff film. Как герой может противостоять банде, имея в качестве оружия лишь осколок стекла? Только прячась в самых темных углах и отлавливая врагов поодиночке.



47 (серия Hitman)

У этого клона не было детства и семьи, да и настоящего имени у него тоже нет. Неудивительно, что 47-й постоянно примеряет чужие личины, дабы оставаться незамеченным в толпе. Он – профессиональный киллер.



Samuel Leo Fisher (серия Splinter Cell)

Сэм Фишер служит своей стране и трудится во имя мира во всем мире. Именно поэтому его основное времяпрепровождение – игра в прятки с террористами.

Превью

Путешествия в будущее и материализация духов

В этом разделе

- 46 Dragon Age
- 52 Frontlines:
Fuel of War
- 56 Tales of Destiny
- 58 Left 4 Dead
- 62 Spider-Man 3
- 64 LOTR Online:
Shadows of
Angmar
- 66 BlackSite: Area 51



Dragon Age

Говорим «BioWare» — подразумеваем «классические RPG». Имя компании давно стало синонимом жанра. Канадские мастера не сделали ни одной плохой игры. И мы уверены, новое их детище Dragon Age займет достойное место в ряду с Baldur's Gate и Neverwinter Nights.

с. 46



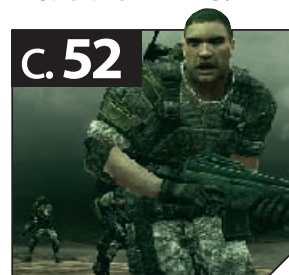
Left 4 Dead

Четыре уцелевших — счастливчика против сотен оживших мертвецов — звучит весело, не так ли? А если учесть, что нежитью управляют четыре других игрока, становится еще интереснее.

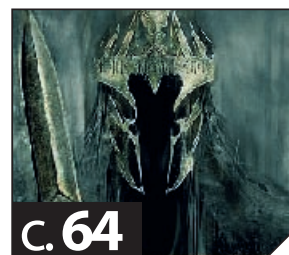
с. 58

Frontlines: Fuel of War

с. 52



LOTR Online: Shadows of Angmar



с. 64

BlackSite: Area 51



с. 66

Dragon Age

Дмитрий Курятник



BioWare, просто BioWare

Многие поклонники компьютерных ролевых игр жалуются на то, что в последнее время выходит слишком мало достойных представителей этого жанра. Долгожданную TES IV: Oblivion некоторые фанаты невзлюбили за большую дозу action, не менее долгожданная Gothic 3 оказалась слишком сырой и не оправдала ожиданий общественности.

Но у нас есть радостная новость как для ценителей классических RPG, так и для поклонников инноваций в жанре – мэтры из BioWare собираются потчевать нас вкуснейшим блюдом под названием Dragon Age. Мало кто еще не слышал об этой игре, авторы которой явно нацелились совершить если не революцию, то как минимум небольшой переворот в жанре. Невиданная доселе ролевая система, поражающая детализация окружения, свежий взгляд на боевку... Эту и многие другие фишки нам обещают создатели каждой второй RPG, но стоит

ли им верить? Несомненно, если это обещают именитые канадцы!

И хотя на данном этапе разработчики предпочитают не раскрывать все карты, они оказались людьми весьма общительными. Отдельная благодарность Анжелле Бонг (Angella Wong), PR-менеджеру BioWare, благодаря которой нам удалось связаться со Скоттом Григом (Scott Grieg), руководителем проекта.

Впервые комьюнити заговорило об этой игре около трех лет назад, когда на E3 2004 BioWare продемонстрировала демо-версию их нового проекта PC-only

под названием Dragon Age. Ответственность возликовала – еще бы, ведь такие громкие тайтлы, как Mass Effect и Jade Empire, были владельцам компьютеров недоступны, а Dragon Age обещала стать замечательной ролевой игрой. Разработчики подливали масла в огонь. Грег Зешук (Greg Zeschuk), один из отцов-основателей BioWare, называл грядущий проект духовным наследником всех предыдущих продуктов компании и дразнил истосковавшихся по хорошим RPG геймеров внутрипартийными взаимодействиями и боями а-ля Baldur's Gate, мно-

«Разработчики решили отказаться от привычной системы AD&D»



Паспорт

Жанр RPG
Разработчик BioWare
Издатель BioWare
Дата выхода конец 2007
Web-сайт dragonage.bioware.com

О разработчике

BioWare
Игры Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Mass Effect, Jade Empire, дилогия Star Wars: Knights of the Old Republic и др.
Web-сайт www.bioware.com

За двенадцать лет своего существования канадская компания, основанная Греггом Зещук и Рэем Музика, выпустила немало хитов в жанре ролевых игр.



Скотт Григ – менеджер проекта

гопользовательскими возможностями Neverwinter Nights и солидной дозой геймплея Knights of the Old Republic.

Затем стало известно, что разработчики решили отказаться от привычной системы AD&D. Шаг, скажем прямо, рискованный, ведь означенная система проверена не одним поколением игроков. Как оказалось, она просто является недостаточно гибкой для воплощения тех идей, которые BioWare хотела видеть в Dragon Age. Итак, что же ожидает игрока? Естественно, всех секретов нам не раскрыли, но завесу тайны удалось припод-

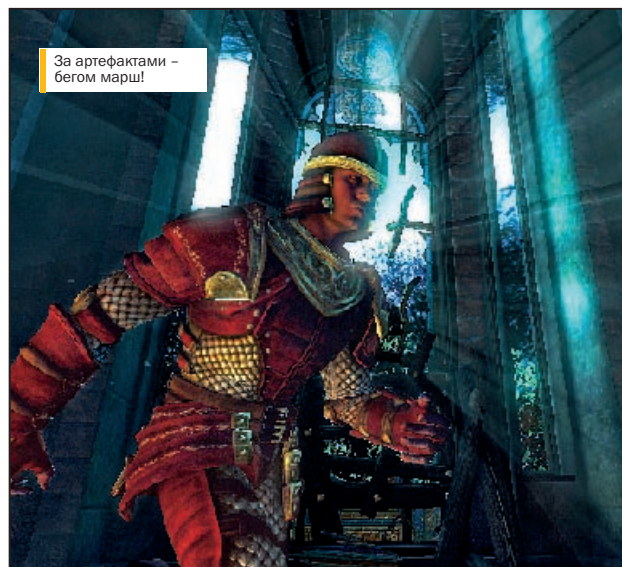
нять, пускай и ненамного. В Dragon Age будет использоваться так называемая skill-based ролевая система с разделением на классы. Для начала на выбор предоставляются три знакомых варианта – воин, маг и мошенник, а со временем игрок получит доступ к продвинутым классам, каждый из которых наделен своими уникальными способностями. Весьма вероятно, что позволено будет комбинировать классы и выбирать, какие именно навыки и умения изучать. Чувствуете, насколько широкие возможности по кастомизации персонажа перед нами открываются?

Естественно, в BioWare понимают, что в совершенно новой ролевой системе не сразу освоится даже опытный игрок, не говоря уже о новичках, а потому знакомство с ней будет проходить постепенно, чтобы подготовить человека к тому моменту, когда он наконец-то сможет сам выбрать, кем ему хочется стать.

Скотт Григ: Мы будем стараться неспешно знакомить игрока со всеми тонкостями новой системы, так что новички не будут выбиты из колеи, зато, пообвыкнув, игрок сможет углубиться в изучение системы и создать пол-

ностью уникального персонажа. Если вы решите сделать воина со множеством магических умений, мы дадим вам этот шанс. Всегда мечтали иметь персонажа-мага, вооруженного мечом и облаченного в доспехи? Пожалуйста. Естественно, чем-то придется пожертвовать для реализации подобных идей, зато в итоге вы получите именно такого персонажа, которого хотели.

Хотя разработчики и не спешат объявлять точное количество классов и максимальный уровень героев, однако широкие возможности по кастомизации персона-





→ жей и создание уникальных билдов умений гарантируют высокую replayability и разнообразие стилей игры.

Не последнее место в мире Dragon Age занимает магия. Впрочем, используемый подход к трактовке подобных умений здесь гораздо более зрелый, нежели те, к которым мы привыкли в подобных играх. Разработчики заставляют нас задуматься над тем, как бы выглядел мир, если бы магия действительно существовала? К примеру, если бы вы на самом деле могли одним щелчком пальцев поджечь не понравившегося вам человека, согласитесь, люди относились бы к вам иначе. В мире, в который поселит нас BioWare, фэнтези осмысливается логически.

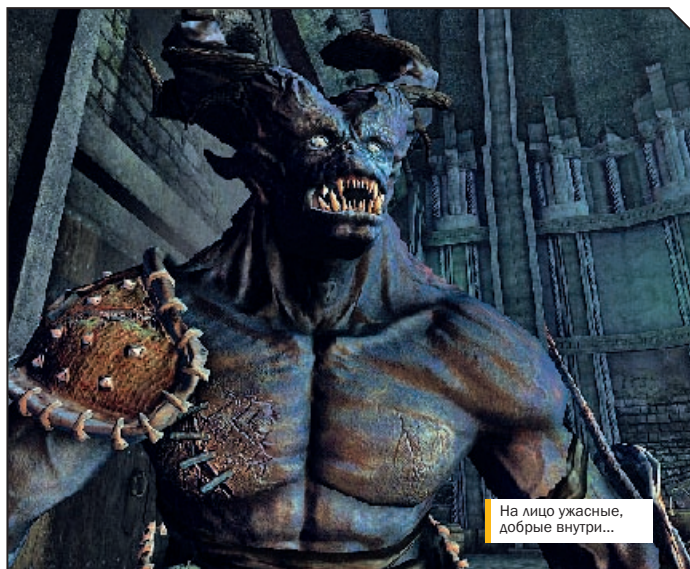
Скотт Гриз: *Сеттинг Dragon Age мы определяем как «темное героическое фэнтези». Мы взяли лучшее из высокого фэнтези – героев, злодеев, магию и соединили все это с элементами темного фэнтези: более жесткая реальность с толикой хоррора. За те годы, что наши фаны выросли, мы выросли вместе с ними. Сюжет в Dragon Age – это однозначно не то, к чему привыкли игроки в последнее время, он просто шокирующий.*

Одной из «вкусностей» Dragon Age станут так называемые истории происхождения героев (origin stories). Действительно, идея интересная: в начале игры мы сможем выбрать один из нескольких вариантов происхождения (с этим, в принципе, знакомы фанаты настольной D&D). Наше решение повлияет на биографию протагониста и ряд внутриигро-

вых аспектов, а также определит локацию, в которой начнутся приключения. К примеру, если ваш персонаж – гном, он может оказаться как сыном/дочерью подгорного короля, владельцем замков и несметных богатств, так и громилой на службе у гномского криминального лорда в городских трущобах. Эти истории знакомят нас не только с игрой вообще, но и с личным противником, с которым неоднократно придется сталкиваться в дальнейшем.

Ну и какая же это RPG от BioWare без партии приключенцев? Если у кого-то возникали сомнения по этому поводу, мы спешим их развеять – партия будет. Несмотря на то что начинаем мы одним-единственным героем, по ходу дела к нему присоединятся различные заинтересованные лица. И хотя нам не удалось получить ответ на вопрос о максимальном количестве персонажей в партии, некоторые любопытные факты все же стали известны. Например, у каждого NPC будет собственная история, свой характер, манера поведения и уникальные умения. Причем мы сами будем выбирать, что именно развивать и апгрейдить нашим подопечным. А как вам понравится возможность лично нанести новые руны на древнего гномьего голема, тем самым делая его сильнее или быстрее?

Скотт Гриз: *В работе над NPC принимают участие несколько отличных писателей, потому можете ожидать забавных диалогов. Эти же люди занимаются моделью поведения неигровых*



На лицо ужасные, хорошие внутри...

«Если поступаете благородно,
к вам будут относиться с
уважением, если вы злодей –
станут бояться»

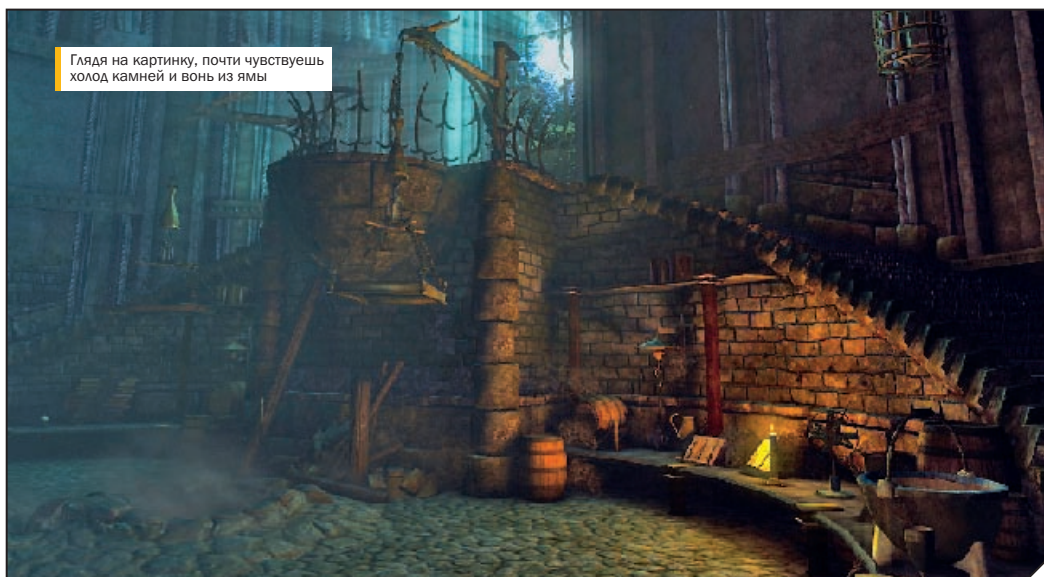


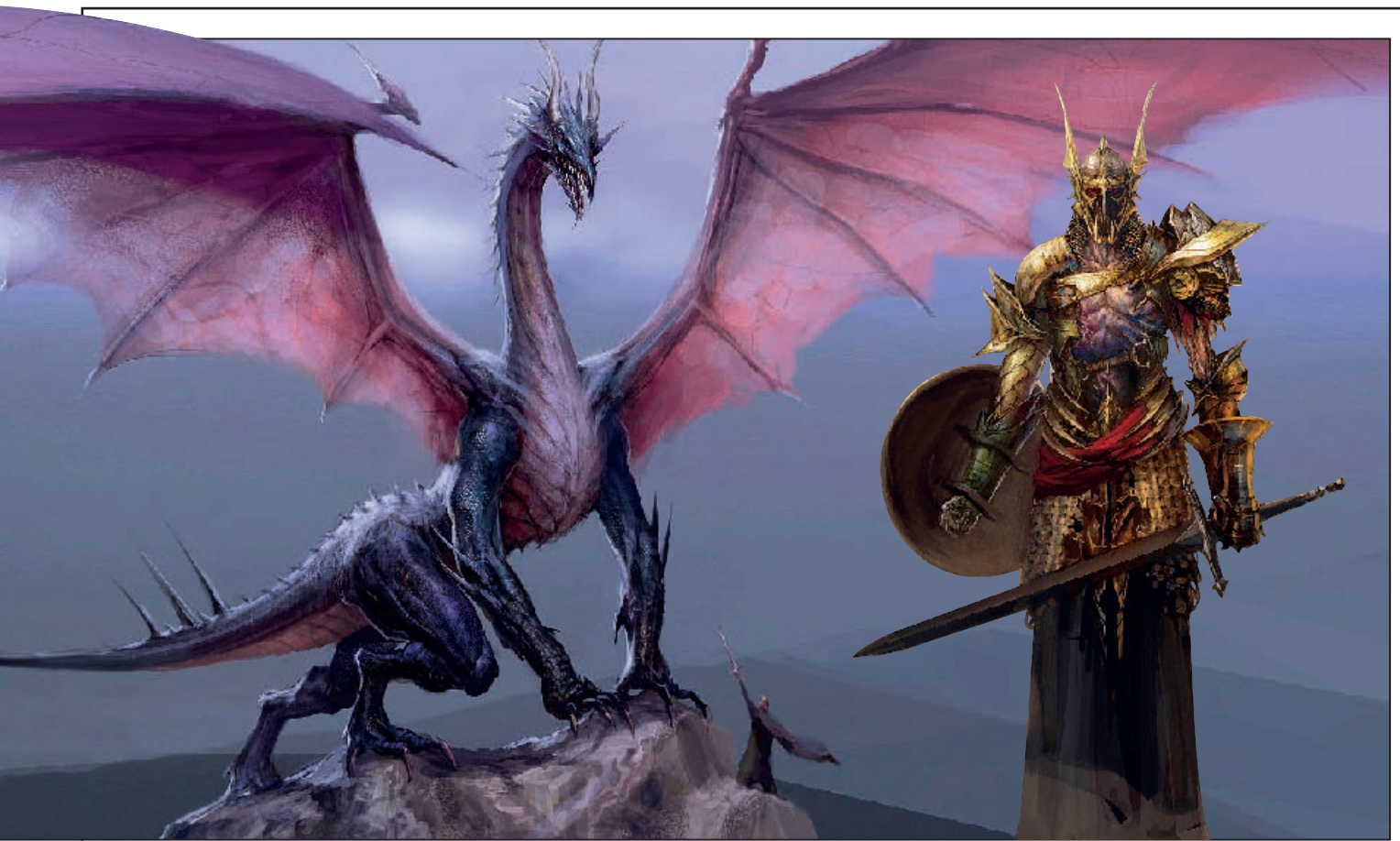
→ персонажей, так что те будут адекватно реагировать на ваши действия. Если поступаете благородно, к вам будут относиться с уважением, если вы злодей – станут бояться. Мы также используем модифицированную версию системы диалогов из Mass Effect, благодаря которой вы сможете по-разному общаться с NPC: угрожать, убеждать... И сразу заметите, как они будут на это реагировать.

Кроме того, каждый неигровой персонаж окажет влияние на сюжет, и только нам выбирать, кого именно мы примем в партию. А еще некоторые NPC будут говорить неуместные вещи в самый неподходящий момент. Это мало чем поможет игроку, но развлечь должно. Кроме того, в выполнении заданий разрешено будет задействовать наемников.

Dragon Age – next-gen-RPG чистой воды. Разработанный специально для этой игры Eclipse Engine позволяет создать удивительно детализированное окружение: мы сможем прочесть мельчайшие руны, которыми расписан замок сундука в подземелье, и даже увидеть отражение комнаты в глазах монстра (конеч-

Глядя на картинку, почти чувствуешь
холод камней и вонь из ямы





но, если удастся подойти к нему настолько близко).

В игре использован довольно интересный подход к реализации камеры. В Baldur's Gate был задействован вид в три четверти, очень удобный для воплощения всевозможных тактических изысков и управления персонажами в бою. В Star Wars: Knights of the Old Republic камеру повесили за спиной героя – отлично подходит для режима исследования мира, но не слишком хорошо – для сражения. Недолго думая разработчики просто совместили оба варианта, давая игроку возможность наслаждаться прогулками по живописной местности с видом от третьего лица и драться в привычных панорамных трех четвертях.

Кстати, о боях. Как-то так получилось, что классические компьютерные ролевые игры никогда не отличались кинематографичными сражениями. Этому пришел конец – теперь противники не будут стоять друг напротив друга, обмениваясь ударами. Они движутся, отпрыгивают, уворачиваются и вообще ведут себя как живые. Точно так же реалистично проработаны удары: мечи сталкиваются с мечами, отскакивают

от щитов – времена, когда оружие просто проходило сквозь полигоны модели врага, канули в Лету. В качестве наглядного примера стычки с противником большого размера создатели Dragon Age приводят бой с пещерным троллем. Пока один из ваших сопартийцев отвлекает монстра, другой должен забраться на него и нанести смертельную рану. Впечатляет, не так ли?

Скотт Гриз: Вы однозначно сможете взаимодействовать с окружением. Мы собираемся представить игрокам лучшую систему тактических боев из всех, что существовали до сих пор, и частью этого является возможность использования элементов окружения. К примеру, вражеский лучник способен ударом ноги перевернуть стол и спрятаться за ним. Вам придется делать выбор – игнорировать лучника, сконцентрировав свои силы на остальных врагах, или попытаться обойти стол воином либо мошеником, или просто взорвать стол (вместе с лучником, если повезет) с помощью мощного заклинания. Каждый

бой, в котором вам доведется принимать участие, будет насыщен тактическими элементами, и использование окружения для получения преимущества – это лишь одна возможность из многих доступных.

Бои, разумеется, в реальном времени, с полюбившейся игрокам управляемой паузой – практически идеальная схема для RPG.

Естественно, собственная ролевая система позволила канадским разработчикам создать свой уникальный мир. Сценаристами была написана детальная его история, насчитывающая полсотни веков, продуманы география, политика, религии и науки. Вульф Уайкли (Wolf Wikely), имеющий степень магистра психолингвистики, специально для Dragon Age разработал три уникальных языка, на которых будут общаться населяющие игровой мир народы. Новые расы, невиданные доселе монстры, оригинальная магия – все это сделает сеттинг непохожим на остальные.

Скотт Гриз: У нас появилась такая свобода выбора при разработке Dragon Age и возникло на-

столько много замечательных идей, что нам тяжело было расставить приоритеты. К счастью, мы хорошо поработали над технологиями (в том числе над собственным движком Eclipse), и это поможет нам воплотить в жизнь давнюю мечту о создании понятного мира, в котором каждое действие влечет за собой череду последствий и все события связаны друг с другом. Серьезный вызов для нас, но именно это (и еще то, что проект создавался с нуля) делает игру такой интересной. Наша цель – представить вам вселенную настолько реалистичную и логичную, насколько подобное вообще возможно, поэтому мы должны скрупулезно продумать малейшие детали.

Ну что ж, читатели, надеемся, нам удалось слегка раздражить ваш аппетит, и теперь вы будете ждать игру с тем же нетерпением, с каким ждем ее мы. И не волнуйтесь, хотя выпуск Dragon Age планируется в этом году, времени для апгрейда еще предостаточно. А он, как вы сами понимаете, неизбежен.

«Dragon Age – next-gen-RPG чистой воды»

Frontlines: Fuel of War

Олег Козак



Стреляй, Глеб Егорыч!

Война никогда не закончится

Многопользовательский action-сериал Battlefield вот уже пять лет радует фанатов. Однако конкурентов в своем жанре у него не так много. Изменить сложившуюся ситуацию решила молодая и амбициозная команда...

➔ После создания отличной модификации к Battlefield 1942 студия Kaos начала работы над собственным шутером. Взяв на вооружение один из мощнейших современных движков (и уж точно самый популярный) — Unreal Engine 3.0 — и не слишком свежую идею, ребята принялись мастерить боевик Frontlines: Fuel of War.

События игры разворачиваются в недалеком будущем. Представьте себе: к 2027 году запасы нефти на Земле практически иссякли, началась жестокая война за оставшиеся ресурсы. В борьбу за власть вступают две мощные группиров-

ки: США и Евросоюз организовали так называемую Западную Коалицию (Western Coalition), а Россия и Китай — Краснозвездный Альянс (Red Star Alliance). Боевые действия в основном проходят на юге Европы и западе России — как в городах, так и на открытых пространствах.

Разработчики не зря выбрали такой сеттинг, ведь некоторые поклонники жанра считают

Battlefield 2142 слишком футуристическим. Тем, кто чувствовал себя не в своей тарелке за штурвалом бронированной мехи, понравятся новые модели военного джипа Humvee, вертолета Nokut и другая техника недалекого будущего (а ее здесь свыше 60 видов).

Геймплей сводится к захвату специальных стратегических точек. С каждой завоеванной точкой

«Завладеть новой землей — это еще не победа, необходимо отстоять свои достижения»

«Против нас выступят два вида юнитов: одни сосредоточены в большей степени на нападении на наши отряды, а вторые – на защите собственных позиций»



Паспорт

Жанр action
Разработчик Kaos Studios
Издатель THQ
Дата выхода осень 2007
Web-сайт www.frontlinesgame.com

О разработчике

Kaos Studios
Игры нет
Web-сайт www.kaosstudios.com

Компания основана в 2005 году ветеранами жанра FPS. Штаб-квартира находится в Нью-Йорке, а трудятся в студии 75 человек. Именно силами Kaos Studios (ранее Trauma Studios) был создан известный мод к Battlefield 1942 – Desert Combat.



вы смещаете фронт, тем самым вытесняя врага. Ну а коварный искусственный интеллект будет заранее высылать дополнительные подкрепления к предполагаемому полю боя, мешая нам дойти до заветной цели. Но и просто завладеть новой землей – это еще не победа, необходимо суметь отстоять свои достижения. Компьютерные соперники могут прорывать фронт в абсолютно неожиданных местах, создавая опасные бреши.

Кстати, об AI – Kaos Studios планирует наделить его просто невероятной сообразительностью.

«Так как проект претендует на реалистичность, то справиться с толпой ботов в одиночку скорее всего не получится»

Против нас выступят два вида юнитов: одни сосредоточены в большей степени на нападении на наши отряды, а вторые – на защите собственных позиций. Следует заметить, что коварные компьютерные противники, обороняющие базу, вроде бы будут знать, где локализуются наши бойцы, и, кроме того, станут подстраиваться под тактику игрока. Ведомые AI напар-

ники в свою очередь будут всячески нам помогать – прикрывать шквальным огнем, осторожно «снимать» часовых и т. д. В любом случае вряд ли они окажутся лучше живых игроков, с которыми нам предстоит проходить мультиплеер. Так как проект претендует на реалистичность, то справиться с толпой ботов в одиночку скорее всего не получится. Надеемся, что AI не

подведет, ведь в создании Frontlines: Fuel of War участвуют разработчики, писавшие скрипты для Medal of Honor, Company of Heroes и даже F.E.A.R.

Для того чтобы режим одиночной игры был чем-то большим, нежели шутер на мультиплеерных картах с ботами, Kaos Studios предлагает нам выбирать, каким путем идти к заветной цели. Например,



можно тихо пробраться в здание через вентиляционную шахту или же взорвать постройку вместе с врагами. Вообще миссии обещают очень динамичные. К примеру, в одной из них прямо во вражеском секторе вертолет Коалиции с нашими бойцами на борту сбит, а к месту падения стальной птицы, естественно, сбегутся красные. Нам придется положить немало народу, чтобы прорваться через кольцо до зубов вооруженных русских и китайцев к месту эвакуации.

Хоть одиночная игра и обещает быть интересной, упор все же делается на многопользовательские баталии. Геймеры должны слаженно работать в команде, чтобы добиться успеха. Даже на огромных пространствах действия нужно согласовывать – волкам-одиночкам в Frontlines не место. Общими усилиями довольно легко захватить стратегическую точку, но удержать позиции совсем не просто. Фронт сильно растянут, а ведь еще необходимо удерживать пути к отступлению, иначе можно оказаться в окружении.

А еще Kaos Studios решила внедрить в игру модные нынче элемен-

ты RPG. В самом начале нам предложат выбрать класс персонажа. Имеется шесть вариантов: штурмовик (assault), пулеметчик (heavy weapon), снайпер (sniper), боец противотанковой пехоты (anti-vehicle), солдат ближнего боя, экипированный дробовиком (close combat), и так называемый спецназовец (special operations).

Помимо классов, существуют четыре варианта технической специализации: наземная поддержка (ground support), поддержка с воздуха (air support), управляемые механизмы (drone technician) или обезвреживание вражеских машин (counter measures). Что интересно, способности специалистов различаются в зависимости от выбранной стороны конфликта. В процессе выполнения заданий герой приобретает бесценный опыт, по мере набора которого наш боец получает следующий ранг, параллельно возрастают его способности и улучшается экипировка. Например, на первом уровне специалист по поддержке с воздуха может вызвать лишь летающий дрон с несколькими не слишком мощными бомбами на

борту, а на третьем с пришедших ему на помощь самолетов посыплется вниз множество зажигательных бомб, покрывая огнем огромную территорию.

Специализация «управляемые механизмы» позволяет создавать различные дистанционно управляемые устройства, которые можно использовать для разведки, а после выполнения этой функции вдобавок еще и взорвать, причем поближе к вражеским юнитам, например в бункере, полном солдат. Дроны исследуют территорию и наносят места расположения бойцов противника на карту.

Кстати, о картах. Здесь будут и маленькие, размером с несколько городских кварталов, где нельзя использовать какую-либо технику, и средние – например нефтяные месторождения (там уже вполне можно задействовать пару военных джипов и даже танк), а также огромные карты. В последнем случае в бой идут все имеющиеся силы, начиная с пехоты и заканчивая вертолетами. Территории будут довольно большими для данного жанра – около десяти квадратных километров.

На карте смогут одновременно воевать до 64 игроков, хотя на Xbox 360 и PS3 это число урезано вдвое. Владелец PS3 позволит в полной мере насладиться возможностями контроллера SIXAXIS в бою, например при бросании гранат и управлении воздушной техникой.

Графическая составляющая Frontlines, судя по имеющимся роликам и скриншотам, превосходит. Персонажи прорисованы отлично и богато детализированы. Да и поля битв, даже самые огромные, выглядят очень реалистично. А еще разработчики обещают полностью разрушаемое окружение... Интересно, как будут обстоять дела с системными требованиями?

Desert Combat, несомненно, очень качественная модификация. Но одно дело улучшить уже готовую игру, а совсем другое – создать собственную с нуля... Kaos Studios сделали действительно громкое заявление, согласитесь. Конечно, Frontlines: Fuel of War – многообещающий проект. Лишь бы не получилось так, что разработчики откусили слишком

«Упор все же делается на многопользовательские баталии»



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)

Зустрічайте нову гру в жанрі stealth-action

СМЕРТЬ ШПИОНАМ

*«Сам ти не вигреш війну, але
допоможеш наблизити перемогу».*



Керована техніка,
можливість використання
різної уніформи й
унікальна система передачі
відомостей між ворогами.



Різноманітні та цікаві
завдання, відтворені за
спогадами учасників
реальних подій тих років.



Можливість участі в
цілком таємних операціях
4 управління ГУКР «СМЕРШ»,
спрямованих як проти
Третього Рейху, так і Союзників.



© 2006 ЗАТ «1С».
Гру розроблено компанією Haggard games.
Виробництво в Україні ДП "Еврософтпрес"



Tales of Destiny

Олег Овсиенко



Еще раз о ремейках

В отличие от своей младшей портативной сестры, PS2 видела не так уж много ремейков великих игр недалекого прошлого, особенно в ролевом мире. Один из них – превосходная доработка первой части Wild ARMs, задвинувшая в 2006 году на задний план множество оригинальных проектов.



→ Tales of Destiny – жемчужина JRPG на первой консоли от Sony и одна из наиболее популярных частей сериала, в некоторой степени и из-за того, что она была в числе игр, выпущенных Namco и за пределами Японии. В самой Стране восходящего солнца приключения Стана (Stahn) и компании настолько полюбили игроки, что на PS2 решили сделать продолжение. В нем потомок династии Aileron – Kyle – справлялся с религиозными проблемами своего мира.

События Tales of Destiny происходят в той же вселенной, однако 18 годами ранее, когда юный еще Стан в поисках славы и приключений зайцем пробирается на борт летающего корабля Draconus. После ряда судьбоносных случайностей в его руки попадает говорящий меч Dymlos, а самому протагонисту предстоит сражаться за будущее всего мира и стать героем, которого будут помнить веками. Несмотря на набивший оскомину сюжет в духе «kill the

villains – save the world», фабула ToD (как, впрочем, и большинства игр этой серии) напоминает известную в узких кругах песню «Дерево, а за ним еще дерево...». Если объяснить доступно: финальный босс здесь не обязательно окажется последним, а каждое банальное событие имеет двойной и даже тройной смысл.

Как повелось, Tales of... обладает отличным набором персонажей, их вполне хватило бы на несколько проектов. Целых десять основных и бонусных героев, не считая Swordian (пресловутых говорящих мечей), каждый из которых имеет собственный характер и историю, смогут удовлетворить самого взыскательного фаната.

Для тех, кто уже успел пройти оригинальную версию игры, Namco добавила уйму полновесных анимационных сюжетных роликов высокого качества. Однако прочие изменения не вызывают бурного восторга. С одной стороны, диалоги значительно доработаны, фирменные skits

обрели новый облик, и впервые в серии на экране мы увидим не часть лица участника беседы, а анимированную фигуру едва ли не в полный рост. Кроме того, истории героев были расширены и дополнены, чтобы связать их с уже вышедшей второй частью. Но с другой стороны, из игры выброшено огромное количество оригинального контента. И это касается не столько опциональных противников или квестов, сколько сюжетного наполнения. Так, некоторые сценки будут значительно укорочены, некоторые вовсе исчезнут. Если для человека, впервые взявшего в руки ToD, это не имеет ровным счетом никакого значения, то для поклонников серии окажется немаленькой ложкой дегтя.

Расстроенных фанатов попрошу успокоиться – это единственный недостаток, обнаруженный в японской версии. Первое, что бросается в глаза, – сделанный с нуля движок. Благодаря ему игра ToD радует нас прекрасными двухмерными моделя-

ми персонажей, а также псевдотрехмерными dungeon и значительно улучшенным окружением. Это отнюдь не произведение искусства по нынешним канонам, но для любителей живой и красочной 2D-картинки ремейк ToD станет настоящим праздником. Дабы исключить повторы, локации были переделаны: хотя некоторые старые головоломки остались на своих местах, новых также имеется в изобилии. В боевую систему введено множество анимированных врезок, так что аниме тут хватит с головой.

Еще одной фишкой серии являются полная озвучка диалогов и шикарный саундтрек. Tales Studio держит марку и на этот раз. Подбор актеров для японской ToD просто идеален, а судя по последней англоязычной версии Tales of..., мы вправе ожидать прекрасного исполнения и в западном варианте. Музыка включает как оригинальные мелодии и их переработки, так и изрядную долю нового материала.



ОПЕРАТИВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ИЗ ПЕРВЫХ РУК



Паспорт

Жанр JRPG
Разработчик Namco Tales Studio
Издатель Namco Bandai Games America
Дата выхода нет данных
Web-сайт namco-ch.net/talesofdestiny_ps2

О разработчике

Namco Tales Studio
Игры Tales of Rebirth, Tales of Phantasia
Web-сайт www.namco-talesstudio.co.jp

Студия образована в 2003 году, чтобы делать новые проекты в титульной ролевой серии Namco. Изначально подразделение принадлежало Namco, Telenet Japan и Эйджи Кикути, но в данный момент мерджинг Bandai Namco владеет 96% ее акций.



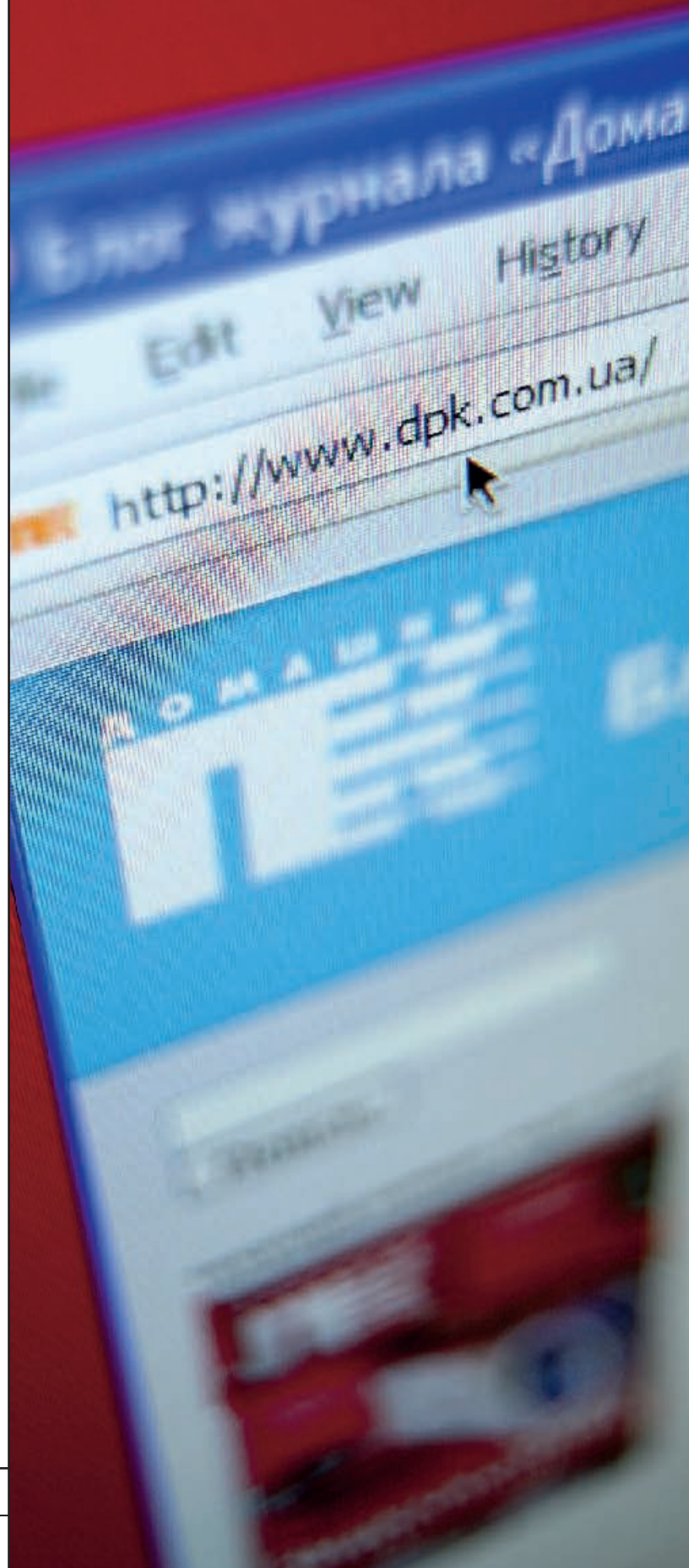
Японских фанатов, приобретавших проект по предзаказам, опять осчастливили бонусным DVD с уймой дополнительного контента.

Что касается боевки, то тут нас ожидают самые быстрые и динамичные сражения в серии. В идеале противника можно поднять в воздух и прикончить еще до того, как он коснется земли. Да и выполняются все действия абсолютно иначе. Вместо Tech Point теперь у каждого героя есть шкала CC (Chain Capacity). С ее помощью члены группы сумеют выполнить любой прием из своего арсенала уже с самого начала игры, главное, чтобы хватило силенок. Разумеется, со временем шкала будет удлиняться, расширяя наши возможности в плане построения связок и нанесения суперударов. Кроме того, Swordian теперь имеют собственный набор способностей, которые также позволено прокачивать.

И учтите – легкой прогулки не предвидится. Противники, как пра-

вило, невероятно умны, и их уровень обычно повыше, чем у персонажей. Для любителей экстрима предусмотрено несколько степеней сложности. Более того, в Namco придумали чудесное лекарство против манчкинов: фанатов бесконечной прокачки уже в первые часы игры ждет крайне неприятный сюрприз, если они примутся бессовестно избивать слабеньких монстров в стартовых зонах.

В Японии Tales of Destiny вышла в конце осени 2006 года после исправления одного досадного бага, из-за которого игра ближе к середине подвисала. Дата американского и европейского релиза пока не объявлена, но хочется верить, что англоязычных геймеров тоже не обидят. И несмотря на постоянное нежелание Namco издавать игры серии за океаном, успех Tales of the Abyss, недавний мерджинг с Bandai, а также популярность ToD еще на PSOne позволяют нам надеяться...



Left 4 Dead

Ярослав Сингаевский

«...совершенно неважно, откуда взялся вирус, превративший мирных обывателей в зомби»

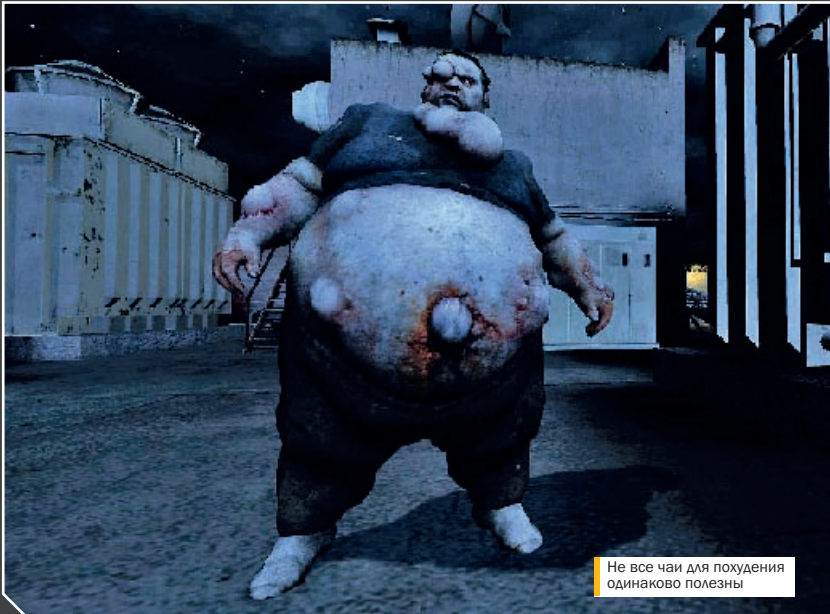
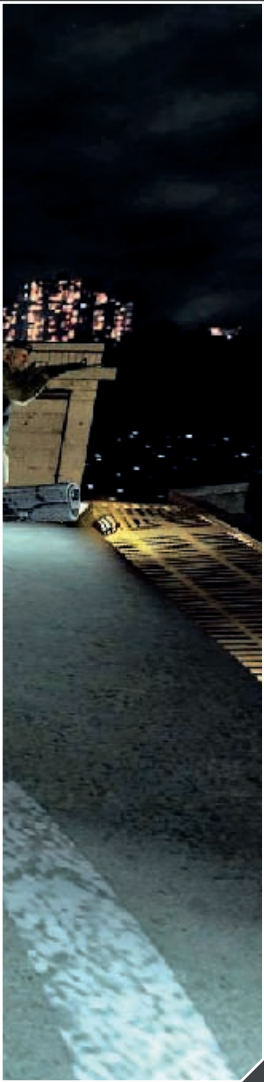


Мясорубка

Кооперативный шутер, в котором одна группа игроков сражается против толп зомби, возглавляемых командой оппонентов? Это как раз то, чего мы так долго ждали, но никак не решались попросить.

→ Сотрудники Turtle Rock Studios утверждают, что идея создания Left 4 Dead пришла к ним во время очередной игровой сессии во всемирно любимой Counter-Strike. Ребята решили немного поэкспериментировать и попробовать воевать вдвоем против двадцати ботов, вооруженных исключительно ножами. Эта диковатая затея оказалась на удивление интересной. А тут еще на глаза попала достаточно известная картина британского кинорежиссера Денни Бойла «28 дней спустя». Концепцию будущего проекта разработчики незамедлительно определили как cooperative survivor horror.

«В игре будут четыре тематические кампании, каждая из которых состоит из пяти эпизодов»



Не все чаи для похужения одинаково полезны

Паспорт

Жанр кооперативный шутер
Разработчик Turtle Rock Studios
Издатель нет данных
Дата выхода лето 2007
Web-сайт www.l4d.com

О разработчике

Turtle Rock Studios
Игры Counter-Strike: Condition Zero
Web-сайт www.turtlerockstudios.com

Эта небольшая компания энтузиастов долгое время занималась созданием карт для Counter-Strike. А в списке выпущенных командой проектов значится всего один, не слишком убедительный пункт – Counter-Strike: Condition Zero.



В общем-то, совершенно неважно, откуда взялся страшный вирус, превративший мирных американских обывателей в кровожадных зомби. И совершенно все равно, каким образом посреди творящегося вокруг хаоса встретились параноидальный ветеран вьетнамской войны, суетливый менеджер отдела электротоваров, весельчак-байкер и заносчивая девица из богатой семьи. Главное, что они вместе, в руках – оружие, а со всех сторон прут толпы инфицированных (именно так, Infected) граждан. Задача: выжить.

Дабы никого не обидеть и не создавать лишних проблем с на-

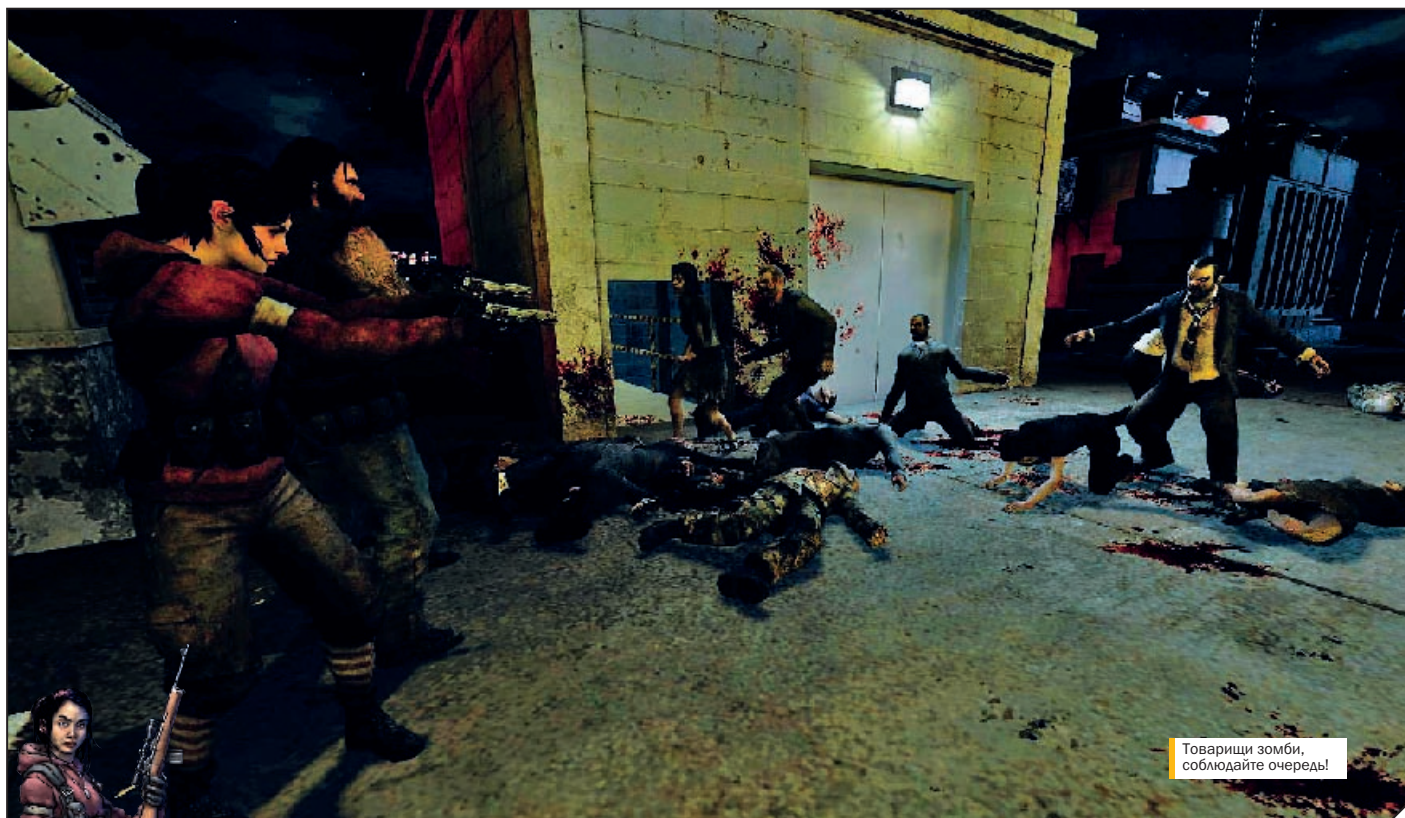
стройкой баланса, решено было отказаться от деления на классы. Возможности героев (здесь их зовут Выжившие – Survivors) совершенно идентичны. Выбор персонажа происходит случайным образом в момент подключения к серверу. Арсенал, включающий охотничьи и снайперские ружья, штурмовые винтовки, пистолеты и, конечно же, дробовики, использу-

ется любым из Выживших без каких-либо ограничений.

В игре будут четыре тематические кампании, каждая из которых состоит из пяти эпизодов (карт). Например, вам предстоит добраться городскими улицами до госпиталя, проникнуть внутрь и прорваться через все этажи на крышу, где находится радиоточка. А после того, как послан сигнал SOS, – от-

«Концепцию проекта разработчики определили как cooperative survival horror»





«Правило "помоги себе сам" здесь не действует»



бываться от лезущих на крышу тварей, считая секунды до прибытия вертолета спасателей (к слову, подобный напряженный финал обещают в каждой компании).

Достигнуть цели будет отнюдь не просто. Особенно учитывая то, что местные ходячие мертвецы совсем не похожи на медлительных сомнабул. Вместо того, чтобы вытянуть руки и неспешно идти вперед, покачиваясь из стороны в сторону, они предпочитают бегать, прыгать и нападать из засад. Хорошо хоть не догадываются о возможности использования огнестрельного оружия, предпочитая брать по старинке – числом.

Выбраться из переделки в одиночку не удастся. Потеряли темп, отбились от группы, заблудились? Загрызут – и глазом моргнуть не успеете. Правило «помоги себе сам» здесь не действует. Противников слишком много. Не остается ничего другого, как положиться на верных боевых товарищей. Они придут на помощь; предупредят об опасности (используются голосовые сообщения); добьют противника в тот момент, когда в вашем магазине так неудачно закончились патроны.

Дополнительную остроту происходящему придает тот факт, что

игроки могут носить с собой только одну аптечку (можно подлечить или себя, или другого героя). Столь ценный пакет первой помощи надо будет беречь на самый крайний случай. А в остальных ситуациях придется пользоваться не слишком эффективными болеутоляющими, бутылочки с которыми раскиданы по локациям.

Но, допустим, вас все-таки сцапали. После падения здоровья до нуля игровой персонаж не умирает сразу – это одна из особенностей Left 4 Dead. Лежа на полу, бездвиженный, вы продолжаете отстреливаться от зомби. Напарники могут поднять вас на ноги, если подоспеют до истечения так называемого Bleed-Out Timer.

В случае смерти Выживший появляется в одной из контрольных точек. Ирония ситуации заключается в том, что точки эти представляют собой небольшие помещения, заблокированные снаружи. Открыть дверь самостоятельно изнутри нельзя. Потому остальным членам группы придется возвращаться, чтобы освободить своего приятеля. При этом они могут ориентироваться на истощенные вопли, издаваемые запертым персонажем.

Одной из главных отличительных черт проекта является возможность встать на «темную сторону силы». То есть взять на себя роль зомби. Причем вы не просто становитесь неким безмянным парнем. Четверем игрокам предлагают контролировать так называемых Infected Bosses.

Например, медленный, неуклюжий, отвратительный толстяк Boomer умеет плевать слюной, которая не только ядовита, но и служит своеобразной приманкой для других зомби. В момент смерти Boomer громко взрывается, нанося всем окружающим сильные повреждения. Естественно, от него лучше держаться как можно дальше.

Подлый Smoker выпускает дым, существенно ограничивающий видимость. Но главную опасность представляет его чрезвычайно длинный язык, которым он способен выдергивать (в прямом смысле этого слова) зазевавшихся игроков из группы Выживших. Таким образом, несчастный человечек может в мгновение ока оказаться в цепких вражеских лапах. Кроме этого, Smoker умеет свешивать язык вниз и, подхватывая им игроков, затягивать бедолаг наверх. Да, да, прямо как всем знакомые Barnacles из Half-Life.

Тем, кто предпочитает игру в стиле stealth, наверняка понравится очень быстрый и ловкий Охотник (Hunter). В неподвижном состоянии он становится невидимым (хотя его все-таки могут обнаружить по слабому свечению). Охотник отлично прыгает, способен перескочить небольшую стену или сходить забраться на не слишком высокую крышу. Внезапной атакой этот монстр может полностью обездвижить одного из Выживших, после чего тот оказывается совершенно беззащитен. Если его товарищи не придут на помощь, быстрая и жестокая расправа гарантирована.

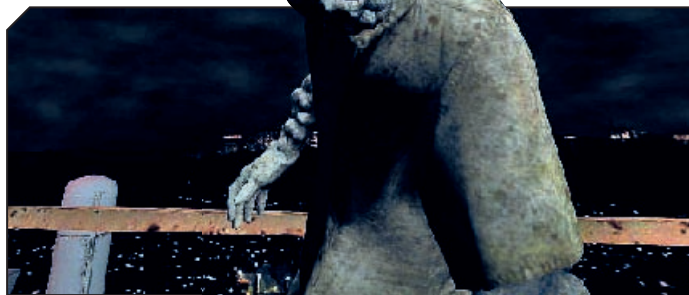
Наиболее впечатляющий Infected Boss по имени Танк (Tank) изначально недоступен для выбора. Разработчики объясняют данное решение заботой о балансе. Но время от времени одному из

игроков, принявших сторону Infected, выпадает шанс испытать Танк в бою. Эта громадная туша способна выдержать множество попаданий и единственным ударом расшвырять нападающих в стороны. Интересно, что гигант не может долго находиться без боя. Если в пределах видимости нет ни одного Выжившего, на экране появляется особая шкала – Frustration Meter. Когда показатель «неудовлетворенности» доходит до максимума, вы теряете контроль над монстром.

В игре будет еще один босс – Ведьма (Witch). К сожалению, поиграть за нее не получится. А если вы на стороне Выживших, постарайтесь обходить эту тварь десятой дорогой. Не показывайтесь ей на глаза, не шумите в ее присутствии и не пытайтесь разглядеть Ведьму получше, опрометчиво посветив в ее сторону фонариком. Малейшее раздражение – и фурия стремительно бросается в атаку. Для того чтобы отправить вас на тот свет, ей достаточно легкого прикосновения.

Поскольку объем игры не так уж и велик (напоминаем: в финальную версию войдут двадцать карт-эпизодов), разработчики уделяют немало внимания вопросу replayability. Во-первых, расположение зомби при загрузке карт будет постоянно меняться: в прошлый раз на этом месте на вас напали из-за угла, а сейчас – внезапно свалились на голову из неприметной вентиляционной решетки. Во-вторых, Infected Bosses появляются в специально обустроенных локациях, предлагающих несколько вариаций развития атаки: наглый выпад, обход с флангов, сверху или снизу, засада и т. д. Таким образом, каждое прохождение для всех участников должно стать по-своему оригинальным.

Приятно, что в Left 4 Dead предусмотрен полноценный офлайн-режим. Искусственный интеллект для него разрабатывает Michael Booth – создатель официального бота для Counter-Strike. Система AI будет не только отвечать за действия своих подопечных, но и режиссировать игровые события в



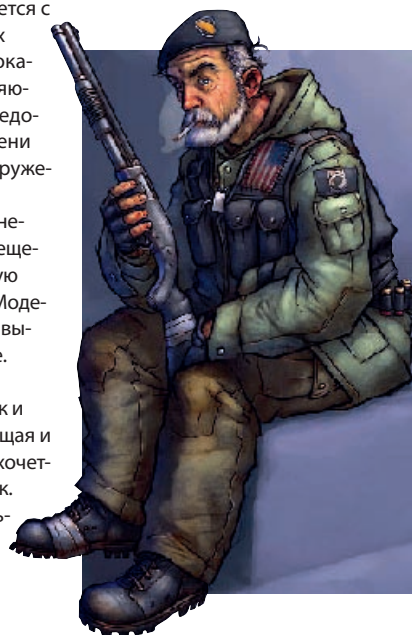
целом. К примеру, она может превратить геймплей в бесконечную мясорубку, непрерывно «выпуская» зомби небольшими партиями; или, напротив, сбавить темп, нагнетая атмосферу и пугая игроков неожиданными появлениями противников.

Поскольку Turtle Rock уже давно сотрудничает с компанией Valve, выбор технологии для создания нового проекта был очевиден. Постоянно развивающийся движок Source без труда справляется с задачей отрисовки различных аутентичных американских локаций, хотя визуальной составляющей Left 4 Dead откровенно недостает деталей. Впрочем, времени на любование предметами окружения у вас вряд ли найдется.

В некоторых местах очень неплохо проведена работа с освещением, однако картинка зачастую бывает излишне темноватой. Модели персонажей и их анимация выполнены на достойном уровне. Выжившие – настоящие лихие удалы. Внешность зомби, как и положено, крайне отталкивающая и неприятная – увидев их, так и хочется нажать на спусковой крючок.

Left 4 Dead может получить действительно оригинальной. Она выгодно отличается

тематикой от других многопользовательских шутеров и предлагает интересные режимы игры. Всесторонняя поддержка Valve, включающая отладку и тестирование геймплея, способна послужить залогом качества данного проекта. Проверить обещания разработчиков мы сможем летом этого года, когда в сети Steam должна появиться PC-версия Left 4 Dead. О дате выхода игры на Xbox 360 будет сообщено дополнительно.



«Четверем игрокам предлагают контролировать так называемых Infected Bosses»

Spider-Man 3

Владимир Куценко



Он боится только Человека-Паука

Все фанаты Человека-Паука наверняка уже обвели в календаре 4 мая красным кружочком – именно в этот день состоится премьера одного из главных киноблокбастеров весны Spider-Man 3.



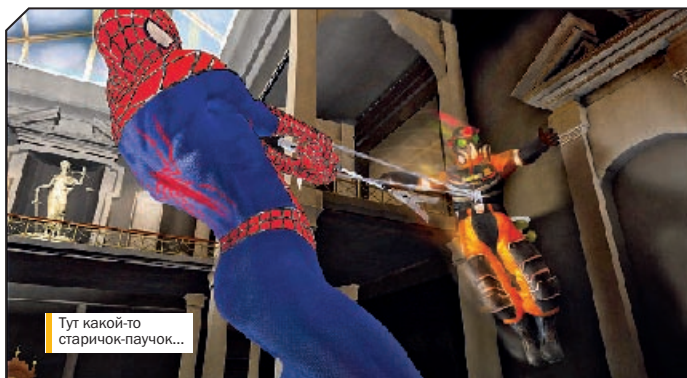
→ Тогда же свет увидит и одноименная игра по мотивам – она выйдет практически на всех современных платформах. Над Spider-Man 3 работают сразу три компании, создающие версии для разных консолей и PC. Вариантом для PS3 и Xbox 360 занимается Treyarch, сотрудники которой уже набили руку на предыдущих проектах серии, а для технически слабых домашних и портативных приставок игру делают Vicarious Visions, известные переносом Spider-Man 2 и Ultimate Spider-Man на DS. На PC Человек-Паук появится благодаря стараниям Beenox, знакомой нам по проектам серии X-Men.

Разумеется, самого красивого Спайдермена увидят владельцы PS3 и Xbox 360. Помимо ставших уже привычными текстур высокого разрешения и высокополигональных моделей персонажей,

эта версия может похвастаться и в два с половиной раза большим городом по сравнению с вариантом для PS2. Стиль комиксов выдержан идеально – картинка на экране яркая и сочная, а технология cel-shading и отличная анимация превращают игру в интерактивный мультфильм.

В отличие от большинства игр по кинолицензиям Spider-Man 3

не ограничится пересказом событий фильма. Разработчики обещают целых десять сюжетных линий, посвященных борьбе со злодеями, засветившимися в комиксах, и с обычными бандами преступников. Надеемся, количество не скажется на качестве и побочные задания окажутся оригинальнее, чем «убей еще сто врагов». Интересно, что часть сюжетных роликов будет



«Treyarch уже не раз доказала, что способна делать качественные проекты во вселенной Spider-Man»



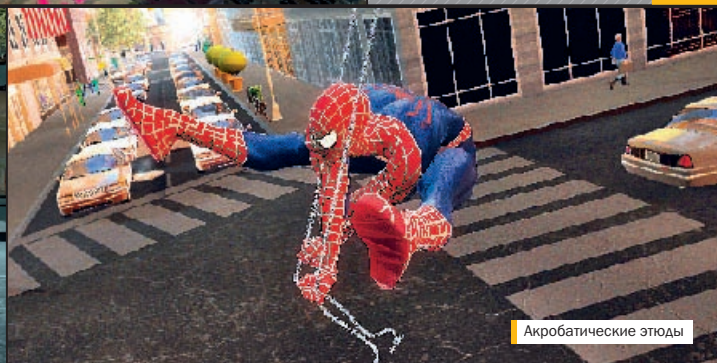
Паспорт

Жанр action
Разработчик Treyarch/Vicarious Visions/Beenox
Издатель Activision
Дата выхода май 2007
Web-сайт www.sm3thegame.com

О разработке

Treyarch
Игры Die By the Sword, серии Spider-Man, Call of Duty
Web-сайт www.treyarch.com

Американская компания, основанная одиннадцать лет назад, была в 2001 г. приобретена Activision, что пошло Treyarch только на пользу.



интерактивной: нажимая кнопки в определенные моменты, игрок сможет непосредственно влиять на происходящие события.

Благодаря свободной структуре геймплея следовать основному сюжету фильма совсем не обязательно. Весь город открыт изначально, и Человек-Паук свободно перемещается по нему, выполняя побочные задания. Чтобы в перерывах между миссиями игрок не

заскучал, разработчики добавили охоту на нарушителей спокойствия. На трехмерной карте города показываются криминогенные районы, в которых может потребоваться вмешательство нашего супергероя. Очищая улицы Нью-Йорка от бандитов, Человек-Паук зарабатывает уважение жителей. Если же игнорировать потенциально опасные кварталы, преступность там приобретет небы-

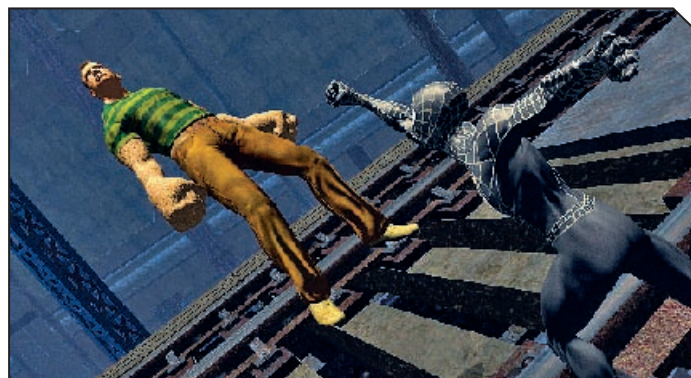
валый размах, и когда все-таки настанет черед покатиться с бандами, придется серьезно попотеть, чтобы избавиться от заматеревших головорезов.

Впрочем, там, где не справится Человек-Паук, поможет его альтер эго – Черный Человек-Паук. Согласно сюжету, в Питера Паркера проникнет некий организм, который улучшит его способности и перекрасит костюмчик в стильный черный цвет. Благодаря мутации главный герой станет сильнее и быстрее, обучится новым комбо. По всей видимости, Черный Паук и в душе будет темным – специально для него в игру добавят шкалу ярости, по ее заполнению супергерой превратится в настоящую машину убийства и примется раскидывать врагов, как котят.

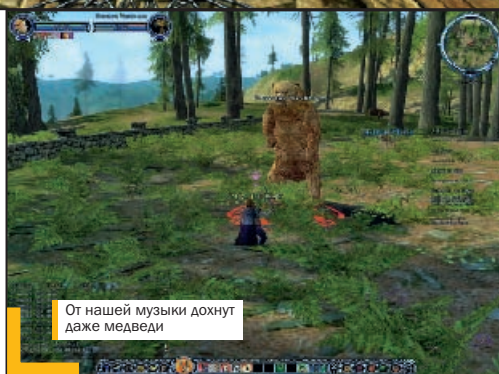
Подробностей о причинах мутации разработчики не разглашают, да это и неудивительно – нельзя же разрушать интригу еще до премьеры фильма. Интересно,

что в той версии Spider-Man 3, которая выйдет на PS3 и Xbox 360, Человек-Паук будет менять цвет строго по сюжету фильма, а консольям-старикам досталась система, напоминающая Prince of Persia: The Two Thrones – игрок волен переключаться между двумя вариантами главного героя в любое время. Кроме того, владельцы PS2 смогут расправиться с двумя бонусными злодеями – Морбиусом и Шрикером, а на PS3 будет доступен еще один игровый персонаж – Гарри Осборн, который в третьей части примерит костюм Зеленого Гоблина и попытается отомстить Питеру за смерть отца.

Treyarch уже не раз доказала, что способна делать качественные игры во вселенной Spider-Man. Разумеется, знакомство с оригиналом увеличит удовольствие от игры на порядок, но и без этого Spider-Man 3 кажется очень крепким проектом.



The Lord of the Rings Online:



Жизнь в Хоббитшире все круче и шире

Признаюсь честно, настроена по отношению к новому детищу Turbine я была более чем скептически. Превратить мир, придуманный Профессором, в сеттинг MMORPG – это вам не гнома женского пола увидеть. Очень уж тяжело передать степенно-неторопливую атмосферу «Властелина Колец». Но, как оказалось, дело мастера боится.



→ The Lord of the Rings Online не предлагает бывалым путешественникам по многопользовательскому миру ничего нового. Здесь заботливо собраны и максимально усовершенствованы приемы, методы и идеи, которые мы уже видели в других продуктах этого жанра. Но сделана игра с любовью и должным уважением к творчеству Толкиена. И это, наверное, главное.

Итак, нам предлагают PvE-ориентированную игру классического образца. В начале, как водится, мы создаем свое альтер эго. Расписывать особенность рас, классов и т. д. не буду, информация достаточно доступно изложена на официальном сайте. Скажу лишь, что персонажи здесь выглядят намного приятнее, чем в D&D Online, а за совершенно очаровательных барышень-хоббитов я готова простить Turbine отсутствие гномских дам. Насколько аутентичен дизайн четырех игровых рас, судить не стану. Волосатые ноги у жителей Шира есть, длинные боро-

ды у обитателей гор Средиземья – тоже, эльфы в меру гламурны, люди как люди. Странно, пожалуй, что и старшие дети Эру, и творенья Ауле начинают знакомиться со Средиземьем в одной и той же зоне в Синих горах. Сходу забросить эльфа на заснеженные просторы вместо столь любимых ими лесов – это жестоко. Зато хоббитам повезло необычайно. Зеленые холмы Шира приводят в состояние крайнего умиления – лепота да и только.

Что интересно, в начале вас ждет не стандартное задание вроде «убить трех волков и принести их шкуры», а достаточно динамичная квестовая линейка с несколькими скриптовыми сценами. Вы даже увидите одного из легендарных героев Средиземья, что по задумке разработчиков должно помочь игроку проникнуться духом мира Толкиена. А вот после наступит пора поди/принеси/подай/не мешай, и так до 50-го уровня. Нам словно дают понять, что с отбытием Фродо в

нелегкий поход к горе Ородруин жизнь в том же Шире не заканчивается. Вот, например у Лобелии Дериккуль-Сумникс скоро день рождения, и она не прочь отправить нас с поручениями, достойных фермеров Шира беспокоят то волки, то пауки, то медведи и т. д. Квестов много, нет, даже очень много. До достижения финального уровня у вас вряд ли возникнет ситуация, при которой нужно набрать очков опыта, а делать нечего.

Скажу честно, берет The Lord of the Rings Online не столько сногшибательно необычными квестами (вот честно, задания «донеси предмет из точки А в точку Б за положенное время» – не самое удачное решение) или ролевой системой (хотя брэнчание менестреля умиляет), сколько большим количеством дополнительных плюшек. Ну например, при создании персонажа вы можете выбрать место, откуда он родом, или его семейство (последнее для хоббитов). И рядом с именем вашего альтер эго

Shadows of Angmar

Анна Зинченко



Паспорт

Жанр MMORPG
Разработчик Turbine
Издатель Codemasters
Дата выхода 24 апреля 2007
Web-сайт lotro.turbine.com

О разработчике

Turbine
Игры дилогия Asheron's Call, Dungeons & Dragons Online: Stormreach
Web-сайт www.turbinegames.com

Американская студия работает на рынке многопользовательских игр уже более десяти лет. В последнее время активно сотрудничает с Codemasters, создавая MMORPG по достаточно громким лицензиям.



будет приставка «из Лориена», «из Гондора» и т. п. Дожив до пятого уровня и ни разу не умерев, герой получит прозвище (здесь это гордо называют title) the Wary (осторожный), а уничтожив угодное разработчикам число волков – Fur Cutter.... Бонусов это никаких не дает. Просто мелочь, но приятно.

Немаловажную роль в развитии персонажа играет система traits. Последние представляют собой не что иное, как уникальные особенности, которые он зарабатывает в процессе развития. Звучит сложно, на деле же все гораздо проще. Например, вы начали квесты в какой-либо зоне. В журнале деяний (deed log) героя на соответствующей странице сразу появится полоска, которая будет заполняться по мере выполнения заданий. И в конце вам обязательно выдадут бонус. А боевые traits зарабатываются еще проще – используйте умения и заклинания почаще. После получения вожаемой особенности обратитесь к барду и за

символическую плату установите trait в нужный слот. Именно эта система позволяет сделать действительно уникального персонажа.

PvP в классическом понимании в игре нет. Можно спокойно бороздить просторы Средиземья, не боясь пасть от руки представителя противоположной фракции. Все чинно, благородно и максимально культурно. Выяснить, чей клинок длиннее или лютия звонче, позволено на дуэли, но последнее – скорее развлечение для подрастающего поколения. Однако в Turbine прекрасно понимают, что даже самому мирному человеку иногда нужно выпустить пар.

И нам предоставили-таки возможность поиграть за силы Мордора в режиме *Monster Play*. К нашим услугам два вида урукхаев, орк, потомок Унголиат и варг. Выбираете темное воплощение, называете его именем повеселее – и вверх по карьерной лестнице. Для этих персонажей также предусмотрены характеристики,

умения, инвентарь, журнал заданий и система traits. Разумеется, слуги Саурона могут убивать светлых. Этот режим разработчики назвали Player vs. Monster Player (PvMP) и отвели под него зону Ettenmoor. За выполнение квестов темные будут получать очки судьбы (destiny points), за которые впоследствии ими приобретаются traits. Но самое интересное: ваше светлое альтер эго будет в это время автоматически получать аналогичное количество очков судьбы. Только данный герой сменяет их на полезные перки (perks). Таким образом, играя за воина Мордора, вы автоматически усиливаете своего основного персонажа. Хитро, ничего не скажешь. Бегать варгом забавно, а рейд, состоящий из monster player, – зрелище феерическое.

Играть удобно. К услугам обитателей The Lord of the Rings Online почта, хранилище и аукцион. Любую понравившуюся вещь можно применить и посмотреть, как ваш менестрель будет выглядеть, например, в

тяжелой броне и с алебардой. Крафтинг прост – собираем ресурсы, превращаем их в предметы. Наблюдение за работой персонажей-фермеров подарит вам несколько минут здорового смеха.

В проекте я не нашла действительно существенных недостатков. Вторичность не порок, особенно если реализация на уровне. Да, не понятно пока, как обстоят дела с топовым PvE-контентом (Ангмар еще закрыт для туристов). Обещают традиционных рейдовых боссов и даже поговаривают о драконе, но заглядывать так далеко в будущее мы не станем. В конце концов MMOG развиваются и совершенствуются со временем, а у The Lord of the Rings Online пока не видно тревожных симптомов, которые позволили бы говорить о смерти в младенчестве. Помимо user friendly-геймплея, игра отличается приятным графическим и музыкальным оформлением. Да и дух произведения Толкиена, как мне кажется, сохранен.

BlackSite: Area 51

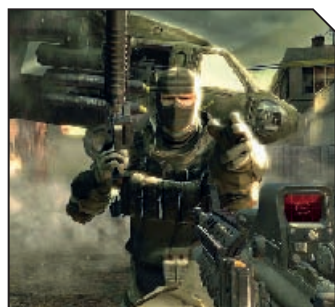
Ярослав Сингаевский



Кыш, противные!

Секретные материалы

Если вы помните, оригинальная Area 51 была весьма заурядной, хотя и довольно веселой. Однако тема таинственных пришельцев, как и прежде, остается востребованной, поэтому продолжение истории не за горами.



➔ Оказывается, что все люди, которые, как утверждали слухи, были похищены инопланетянами, на самом деле стали объектами программы американского правительства по созданию суперсолдат. Эксперименты по изменению человеческой генной структуры, разумеется, ни к чему хорошему не привели. Reborn – странные мутировавшие существа, появившиеся в результате опытов, восставшие против своих творцов.

Завязка, откровенно говоря, не блещет оригинальностью. От писательницы Susan O'Connor, в числе последних работ которой числятся сценарии Gears of War и Bioshock, мы ожидали большего. Впрочем, есть надежда, что Midway Studios Austin сознательно не хочет раскрывать секреты своего проекта. Да и потом, условность сюжета никогда не мешала играм жанра FPS при том условии, конечно, что разработчики не забыли позабо-

титься о действительно интересном геймплее.

BlackSite: Area 51 представляет собой командный шутер, в котором игрок возглавит небольшой отряд спецназовцев, участвующих в операции по уничтожению вырвавшихся на свободу Reborn. И хотя тактическим элементам отводится особое внимание, на Rainbow Six: Aliens тем не менее рассчитывать не приходится. Управление подчиненными максимально упрощено. Достаточно лишь указать цель, и они сами разберутся, как с ней поступить: вышибут дверь, оседлают турель, снимут снайпера с вышки и т. д.

Надо сказать, напарники – даром что военные ветераны – все же могут дрогнуть перед страшной

мордой внезапно выскочившей твари. Игра постоянно следит за моральным состоянием членов группы. Если командуete с умом и уверенно тесните врага, боевой дух возрастает, подопечные начинают действовать более эффективно. А в случае, когда отряд прижат к земле перекрестным огнем и вы отдаете самоубийственный приказ об атаке, не ожидайте, что напарники поддержат вашу безрассудную инициативу.

Состояние подчиненных можно будет легко определить визуально: по мимике, переговорам в радиозифире. «Никаких загромождающих вид датчиков, – отрезал Harvey Smith, креативный директор Midway Studios Austin. – Мы не хотим отвлекать игрока. Наша за-

«Игра постоянно следит за моральным состоянием членов группы»

«Эксперименты по изменению генной структуры ни к чему хорошему не привели»



Горячая девушка



Ничего себе бар!

Паспорт

Жанр шутер
Разработчик Midway Studios Austin
Издатель Midway Games
Дата выхода осень 2007
Web-сайт www.blacksitegame.com

О разработке

Midway Studios Austin
Игры Area 51
Web-сайт www.midway.com

Костяк техасского отделения, заметно активизировавшегося в последнее время Midway, составляют разработчики из небольшой компании Inevitable Entertainment, распушенной после ее покупки издателем.

дача: максимально погрузить его в пугающую атмосферу». К слову, господин Smith не понаслышке знает, что такое настоящий саспенс – в свое время он принимал участие в создании непревзойденной Deus Ex.

Игра будет изобиловать скриптовыми сценами. Для пущего драматизма в них иногда используется эффект замедления времени. Вы во всех подробностях успеете рассмотреть, скажем, гигантский метеор, обрушивающийся на соседнее здание, из-под обломков которого затем выбирается монстр, напоминающий громадного отвратительного червяка.

Редкий шутер сегодня может обойтись без эпизодов с использованием транспортных средств.

Разработчики обещают прокатить нас на Хаммере, отдать в управление бронетранспортер и предложить роль бортового стрелка во время вертолетной атаки на вражеские позиции. Последний пункт звучит особенно заманчиво (услышим ли мы Вагнера в полете?).

Онлайновая составляющая, помимо классических DeathMatch и CTF, включает забаву под названием Siege, цель которой заключается в захвате в плен соперников. А кроме этого, нам предложат сражения людей и мутантов в режиме Human vs. Reborn.

Технологическая часть проекта априори находится на высоком уровне, потому как в ее основу положена третья версия популярнейшей Unreal Engine. Картинка

четкая, резкая. Удались эффекты с освещением. Неплохо выполнены модели игровых персонажей (некоторые Reborn выглядят очень необычно). Отметим также, что BlackSite: Area 51 позаимствовала у другого громкого проекта от Midway – Stranglehold – технологию Massive D. Она предназначена для детального просчета и отображения разрушений. Поэтому строить вам не придется, а вот возможностей сломать или разбить что-то будет предостаточно.

Главный недостаток BlackSite: Area 51 заключается, пожалуй, в отсутствии оригинальных нововведений. В ней используются проверенные, но уже изрядно поднадоевшие игровые решения. Если разработчики не сумеют или не захотят добавить в свой проект хотя бы маленькую изюминку, он, скорее всего, так и останется крепким, но не слишком интересным середнячком.

«Нам предложат сражения людей и мутантов в режиме Human vs. Reborn»

ТВОЯ НАДИНА ЗБРОЯ

RAZER



RAPTOR GAMING



steelseries
professional gaming gear

eletek

Індустріальна, 27
(044) 495-29-11
www.eletek.com.ua

«Сейчас, в 20 лет,
я обеспечен
и независим.
На данный момент
это предел моих
мечтаний»

Михаил «SK.NoT» Новопашин

Виктор Анохин

Радь представить вам интервью с самым известным прогеймером нашей страны, чье имя не сходит с передовиц мировых киберспортивных порталов. Он успел объездить множество стран, выступить на огромном количестве турниров и заработать с помощью своего таланта очень неплохие деньги. Его стилю игры стараются подражать геймеры со всех уголков Земли. Знакомьтесь – Михаил Новопашин, профессиональный игрок в WarCraft III.

Первый вопрос традиционный – как все начиналось?

Как и многие другие ребята, я увлекся компьютерными играми классе в девятом-десятом, т.е. шесть лет назад. А так был обычным парнем, пропадал с друзьями на улице, выпрашивал деньги у родителей. Со времен первого WCG полюбил StarCraft. Затем вышла WarCraft III – помню, мама сама купила мне диск. Игрушка была очень красивая, кроме того, с оригинальным геймплеем (RPG+strategy). Я решил попробовать – и окупился в нее с головой.

А чем привлекла WarCraft III?

Тем же, чем и собственно киберспорт. Мне нравится, что игроки соревнуются друг с другом за звание лучшего. Я человек азартный, меня такое очень цепляет. Люблю вкус победы. Ну а в WarCraft III есть тот самый дух соревнования, к тому же тогда здесь еще не было «отцов»...

Тогда скажите, чем обусловлен выбор расы? Почему эльфы?

До первого WCG в Украине, на котором была представлена дисциплина WarCraft III (2003 год. – Прим. авт.), я играл за орков – они мне очень нравились. Вплоть до того момента, когда меня убил какой-то human из Кривого Рога, хотя играл я намного лучше него. Я трезво оценил баланс и понял, что орки – это не мой выбор.

Вообще баланс тогда был просто кошмарным. В 2003 г. на WCG в Тор 8 попали семеро human. А лидером чемпионата стал Insomnia, победив китайца Bin Guo со счетом 2:1. Третья игра длилась полторы минуты – Insomnia выпал Щит Света, и китаец сразу вышел. Совершенно дисбалансовый предмет, кстати: если его получает ваш соперник, можно прекращать борьбу.

Я решил попробовать ночных эльфов. Они понравились своей сказочностью, фэнтезийностью, добротой. Как мне кажется, именно поэтому ими играет большинство людей.

Какими были ваши первые шаги в мире киберспорта?

Я впервые занял призовое место – третье – на чемпионате в клубе «М-16», там еще «отцам» запрещалось играть. А потом пошло-поехало. Был в команде «Бункера», затем в GSC, спустя какое-то время меня заметил Геннадий Веселков (глав-

ный судья WCG UA. – Прим. авт.) и взял под свою опеку. Он заставлял меня тренироваться, ездил на все чемпионаты, болел, всячески поддерживал.

Одним из главных витков карьеры стало участие в WCG 2004 в Сан-Франциско. Я вышел из группы и уступил в полуфинале не кому-нибудь, а самому ToD. А потом выиграл inCup, победив Sweet. И вот в начале 2005 года меня пригласили в команду SK. Это считалось весьма почетным. Сейчас, конечно, много новичков приходит в прогейминг, а тогда комьюнити было очень стабильным, в основном состояло из старожилов. Я прошел испытательный срок – три месяца. Сначала, понятное дело, плохо выступал в онлайне, но потом дела наладились. Помню, поехал в Стамбул на CPL, сразу занял там второе место. Завоевал себе репутацию хорошего LAN-игрока.

Скажите, что для вас киберспорт – работа или просто увлечение?

Я отношусь к киберспорту как к увлечению, но очень серьезному. Работой сложно назвать, но все же это больше, чем хобби. Нечто, отнимающее много времени и приносящее много денег (смеется).

Это как профессиональный спорт – им тоже нельзя заниматься всю жизнь, приходится что-то менять. Я вот учусь на переводчика, правда, работать по специальности не собираюсь. У меня в планах поиграть еще годик-два, накопить достаточное количество денег для открытия своего дела. Может, туризмом займусь. Но сейчас – киберспорт на первом месте.

Вы сказали, что «серьезное увлечение» отнимает немало времени. Как же спланирован режим дня прогеймера?

Ну, если нет никаких серьезных чемпионатов в ближайшем будущем, то утром я иду на учебу, день провожу в клубе за тренировками, а вечером общаюсь с друзьями. Если есть – то высыпаюсь, еду в клуб и тренируюсь до ночи. Правда, честно говоря, крупные турниры на носу постоянно.

А бывает, что тренируешься много, а желаемого результата не достигаешь?

Я расстраиваюсь, когда так выходит. Я очень эмоционален – это подтвердит любой, кто хоть немно-

го со мной знаком (после проигранных важных матчей Михаил часто разбивает мыши и клавиатуры вдребезги. – Прим. авт.).

Как же вы совмещаете личную жизнь и прогейминг?

Вот моя теория – у жизни три главных аспекта. Это учеба/работа, личная жизнь и киберспорт. Все три я совместить не могу. Так что остаются только киберспорт и личная жизнь. А вот учеба у меня хромает. Можно, например, не уделять внимания девушкам, не общаться с друзьями, а лишь играть и учиться. Но мне это, пожалуй, не подходит.

Как вы смотрите на азиатский вариант «раскачки скилла» – когда прогеймеры бросают и учебу, и друзей, зато тренируются по 14–16 часов в сутки?

Это зависит от человека. Лично я бы так не смог.

И много ли у вас друзей в среде прогеймеров?

По Сети я крайне мало общаюсь, предпочитаю встречи вживую. Насчет геймеров Украины – у меня практически со всеми теплые отношения. Я очень добродушный парень (улыбается).

Есть ли у вас завистники? Зарабатывать тысячи долларов, играя в компьютерные игры, – многим это кажется легким хлебом.

Чему тут завидовать? Это не так просто. Тем более что путь в киберспорт открыт, нужно только приложить усилия. И, конечно, приходится чем-то жертвовать.

На самом деле реально ли в Украине зарабатывать прогеймерством? Может ли индустрия киберспорта прокормить своего последователя?

Не хотелось бы так прожить всю жизнь – у меня огромные планы на будущее (смеется). Но, скажем так, я очень доволен тем, что сейчас, в 20 лет, обеспечен и независим. На данный момент это предел моих мечтаний: когда я начинал играть, то даже и не предполагал так хорошо зарабатывать в киберспорте.

Ближайший большой турнир в Украине, на котором мы увидим ваши выступления, – WCG 2007 UA. Именно эта серия турниров сделала вас известным. Как вы относитесь к ним теперь?

На WCG я, конечно, едущу. Если человек занял там призовое место, то считай, стал известным, о нем все говорят. По части пиара и организации WCG вообще непревзойденный чемпионат.

Какие же прогнозы на WCG 2007?

Надеюсь, что третий раз подряд тот же human не выиграет. Насчет украинских финалов – думаю, Tresh способен составить мне конкуренцию. Еще в последнее время нравится стиль игры Bly. Есть, есть люди, которые после серьезных тренировок смогут меня победить.

Только тренировки – залог успеха прогеймера? А талант?

Многие утверждают, что у вас талант.

Я не верю в талант. Все зависит только от целеустремленности и упорства.

Досье

Возраст 20 лет

Дисциплина WarCraft III

Игровая раса эльф

Семейное положение

не женат

Любимое блюдо пельмени, хлопья с молоком

Слушает R&B

Читает Ф. М. Достоевского и Б. Акунина

В людях ценит искренность и ум

Ненавидит когда молодые люди бросаются деньгами своих родителей, чрезмерный пафос, матерные выражения, мексиканские сериалы и девушек, которые ему отказали

На чем играет

Мышь Razor DiamondBlack

Коврик SteelPad 5L

Наушники Sennheiser PC 160

Клавиатура Mitsumi Classic

Профессиональные достижения

Top 8 – WCG 2004

II место – CPL Turkey 2005

IV место – SEC 2005

I место – ClanBase EuroCup XI

I место – inCup Summer Season 2005 Final

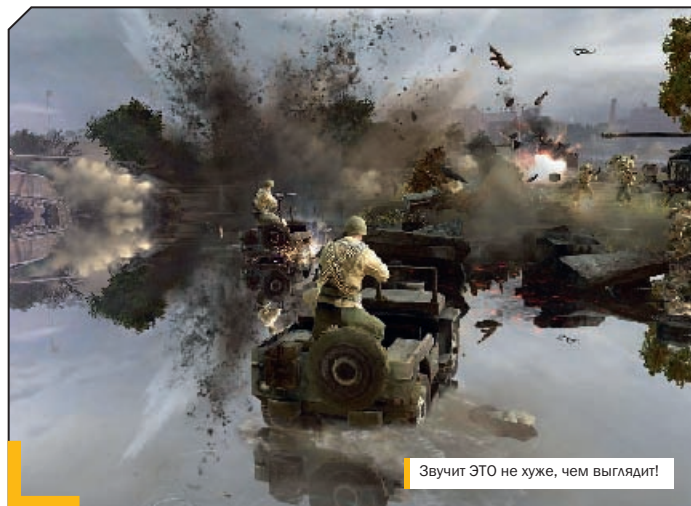
III место – WCG 2006

II место – Extreme Masters 2007

I место – Samsung European Championship 2007

О важности звука

Роман Лупашевский



В нашей рубрике упоминалась лишь одна игра, в которой, как я утверждал, был найден реализм – это action/RPG Mount&Blade (см. Gameplay, № 5, 2006). И вот спешим представить вам другое почетное исключение из правил. Им стала Company of Heroes, признанная лучшей RTS минувшего года и новым эталоном аудиодостоверности.

→ Попискивающие юниты, однообразные сэмплы взрывов и приевшееся «Yes, sir!» – все это мы слышали тысячи раз. Разработчики из Relic могли бы пойти проторенной дорожкой. Но они не поленились, установив в итоге новый стандарт озвучивания игрового процесса в RTS. Хочу заявить с полной ответственностью: по сравнению с Company of Heroes аудиоряд любой из существующих ныне стратегий скуден и невыразителен.

Буквально с первых секунд поражают то, как здесь «говорит» пехота, рапортуя обо всем, что происходит с отрядом и вокруг него. Для каждой ситуации заготовлено множество реплик. Увидев танк противника, один из солдат сообщает: «Enemy armor spotted!» Спустя мгновение, оценив опасность, кричит: «Need cover!» Отряд разбегается по укрытиям. Через несколько секунд ожесточенного боя, состоящего из рычания танкового мотора, звуков поворота башни, визга рикошетищих от брони пуль и громогласных

залпов главного калибра, сержант успеет прокричать: «Shit, where is reinforcement?» – но тут его разорвет очередью бортового пулемета. И во внезапно наступившей тишине станет слышно, как поют птицы и шумит листва.

Хрипая ругань, команды, крики, доклады, выстрелы и взрывы смешиваются в одну неповторимую песню войны. Противный стрекот MG-42, лающие очереди пятидесятого калибра, раскатистые «басовые» залпы 105-миллиметровой полевой артиллерии – все как в лучших голливудских постановках.

Хотя нет! То, что мы слышим в фильмах, лишь отдаленно напоминает звуки настоящего боевого оружия. Многие наверняка знают: раскатистые очереди киношных «калашниковых» совсем не похожи на лаконичный сухой треск, издаваемый этими автоматами вживую. К сожалению, мне не посчастливилось лично слышать немецкую 50-миллиметровую противотанковую пушку Pak 38 или реактивную установку «Небельверфер» (Nebelwerfer – дословно с немецкого «метатель дыма»). Но вот советско-российские аналоги (полевая артиллерия, ракетные и минометные установки) издают звуки, полностью соответствующие тем, что предлагает нам Company of Heroes.

К слову, обязательно попробуйте поиграть с друзьями по сети,

собравшись в одном помещении и включив на каждом компьютере колонки. Ваша привычная тактика поменяется кардинально. Потому как даже обычное голосовое сообщение при выборе той или иной специализации командира даст противнику четко понять, что у вас уже есть возможность, например, вызывать подкрепление с воздуха либо организовывать артобстрел.

Звуки приходится маскировать. Отдав приказ об атаке пресловутым «Небельверферам», не стоит «висеть» над ними камерой – характерный пронзительный свист запускаемых мин выдаст вас с головой. Лучше «влетите» в гушу автоматных очередей и взрывов, тем самым дезориентировав противника. Вероятность того, что враг пропустит направленный на его технику и укрепления удар, значительно возрастет. Ну а если захотелось взорвать мост? Тут простым передвижением камеры не отделаешься. Лучше всего эту дерзкую операцию «прикрыть» массированным залпом артиллерии по предполагаемым позициям противника.

Итак, если у вас есть возможность забаррикадироваться с друзьями на сутки – другие в квартире с несколькими компьютерами, включив на полную мощность новенькие 200-ваттные колонки – сделайте это, и вы услышите, что такое настоящая война!



1С® МУЛЬТИМЕДІА

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

КОСТИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ

ДОМИНАТОРЫ

ПЕРЕЗАГРУЗКА

НОВОВВЕДЕНИЯ:

- 20 НОВИХ ТЕКСТОВИХ КВЕСТІВ!
- 27 НОВИХ КАРТ ДЛЯ ПЛАНЕТАРНИХ БИТВ!
- НОВІ УРАДОВІ ЗАВДАННЯ.
- НОВЕ УСТАТКУВАННЯ ТА УНІКАЛЬНІ КОРПУСИ, ВКЛЮЧАЮЧИ ТРИ СУПЕР КОРАБЛІ.
- НОВІ РЕЖИМИ ГРИ: ПОСЛІДОВНЕ ПРОХОДЖЕННЯ ВСІХ ТЕКСТОВИХ КВЕСТІВ І ПЛАНЕТАРНИХ БИТВ.
- РОЗШИРЕНИЙ ІНТЕРФЕЙС ТРІУМУ ТА ІНФОРМАЦІЙНОГО ЦЕНТРУ.

БОНУСИ:

- ЕКСКЛЮЗИВНІ МАТЕРІАЛИ ЩОДО РОЗРОБКИ ГРИ, ВКЛЮЧАЮЧИ ПРИГОЛОШЕННЯ ПЕРШОЇ ДЕМО-ВЕРСІЇ РЕЙНДЖЕРІВ І ПЛАНЕТАРНИХ БИТВ!
- ВЕЛИЧЕЗНА КОЛЕКЦІЯ АРТА, ШПАЛЕР ТА МІНІ-ГОР ВІД ФАНАТІВ СЕРІЇ «КОСМІЧНИХ РЕЙНДЖЕРІВ».
- ДОВІДНИК З ОПИСОМ УСІХ МОЖЛИВОСТЕЙ ГРИ, СКЛАДЕНИЙ ПРИХИПЬНИКАМИ СЕРІЇ.
- НА ДИСКУ ТАКОЖ РОЗМІЩЕНО: «КР1», «КР2, ДОМИНАТОРИ» І ВСІ ПАТЧІ, ЩО РАНІШЕ ВИЙШЛИ.

ВІДЗНАКА РЕЙНДЖЕРА!

3200

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



WWW.RANGERS.RU



KATAURI
INTERACTIVE

Web-сайт «ДПК» – новости, анонсы, мнения, эксклюзивы

dpk.com.ua

ДОМАШНИЙ ПК

№ 4 АПРЕЛЬ 2007

№100

• Разумный компромисс

материнские платы
под AMD AM2



• Мониторы
доступные модели
с диагональю 19"

• ASUS G2
игровой ноутбук –
миф или реальность?

Суперкулеры

20 моделей класса hi-end



• STALKER.
Вход в Зону
открыт для
любителей

• TEST DRIVE
UNLIMITED
Легенды быстрее
только за Ferrari



ТОЛЬКО ИЗБРАННОЕ
ДЛЯ НЫНЕШНИХ И БУДУЩИХ
ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

Подписной индекс без DVD диска 23679
Подписной индекс с DVD диском 22615

Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны

C&C 3: Tiberium Wars

О том, что нельзя убить Мессию, знает каждый – Кейн умудряется выживать вот уже третью серию подряд. Но можно ли убить жадных до тибериума пришельцев? Кто победит в этой войне «все против всех»?

с. 74

God of War II

Ставший богом войны простой воин не успокаивается и после смерти – даже Зевсу не под силу остановить разъяренного Кратоса. Месть его будет ужасной, можете не сомневаться.

с. 78

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.

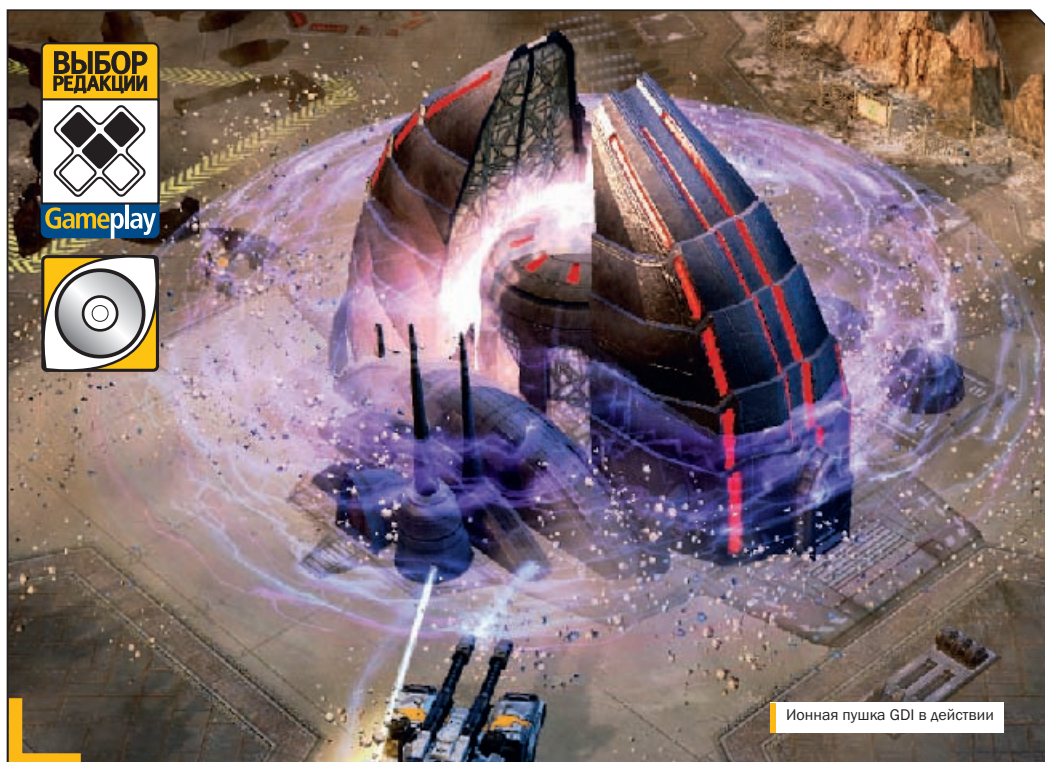
В этом разделе

- 74 C&C3: Tiberium Wars
- 78 God of War II
- 82 Ghost Recon Advanced Warfighter 2
- 86 Burnout Dominator
- 88 War Front: Turning Point
- 90 Chulip
- 92 Механоиды: Гонки на выживание
- 93 Параграф 78
- 94 Шерлок Холмс и секрет Ктулху
- 96 Корсары: Возвращение Легенды
- 98 Wario Ware: Smooth Moves
- 99 Excite Truck
- 100 Офицеры
- 102 Infernal
- 103 Kudos
- 104 Europa Universalis III
- 105 Дилемма
- 106 Top Spin 2
- 108 Ar Tonelico
- 109 Ghost Rider
- 110 UFO: Afterlight
- 112 The Secrets of Atlantis: The Sacred Legacy
- 113 Frater
- 114 Rappelz
- 116 Titan Quest: Immortal Throne
- 117 Храбрые гномы



Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Ростислав Панчук



Ионная пушка GDI в действии



Наша база. «Мамонт», «орки», zone troopers – все в сборе

Earth will be conquered

В год, когда выходит очередная часть саги Command & Conquer, остальным представителям жанра остается лишь спешно собирать чемоданы. Все знают, что ни одна RTS не может конкурировать с C&C по сочетанию красочных видеороликов, интересного сюжета и просто ураганного игрового процесса. Но на этот раз разработчики сумели удивить даже бывалых почитателей цикла.

➔ Перед EA LA стояла очень непростая задача – сделать state-of-the-art RTS 2007 года, в то же время сохранив дух серии Command & Conquer. И это разработчикам, несомненно, удалось.

Третья война за тибериум разворачивается в 2047 году, полвека спустя после событий оригинальной C&C, через 15 лет после Tiberian Sun. Загадочный минерал медленно, но уверенно распространяется по поверхности нашей планеты, оставляя за собой выжженную пустыню. Только 20% площади Земли (так называемые «синие» зоны) свободны от этой напасти, и именно на них под за-

щитой Генеральной службы безопасности (GDI) расположились остатки цивилизованного общества. Еще на 30% территории («красные» зоны) концентрация тибериума настолько высока, что исключает существование любой формы разумной жизни. Оставшейся половиной («желтые» зоны) безраздельно правит Братство Nod, превратившееся из террористической организации в сектантскую надгосударственную структуру. Правда, в последнее время Nod ведет себя подозрительно тихо, но, как предсказывают некоторые аналитики GDI, это затишье перед бурей.

Час «Ч» наступает, когда все высшее руководство GDI собирается на орбитальной станции «Филадельфия», чтобы под давлением общественности урезать военный бюджет и перенаправить деньги на защиту окружающей среды. И вот результат: «Филадельфия» уничтожена баллистической ракетой, форты GDI в «синих» зонах подвергаются атакам невероятно мощных армий Nod, и судьба человечества висит на волоске. В такой непростой ситуации нам и поручено принять командование одним из военных соединений GDI.

Разработчики в полной мере сдержали обещания насчет насыщенного сюжета. От истории C&C3 просто невозможно оторваться, и все 38 миссий single пролетают как одно мгновение. Играв за GDI, мы побываем в разных уголках земного шара – от атлантического побережья США до жарких песков Египта, а затем перенесемся в сердце самой большой «красной» зоны мира – Италию – для решающего боя с

чужаками. Именно здесь, в русле Тибра, в 1995 году упал метеорит, принесший на Землю тибериум, и именно здесь будет остановлено его распространение по планете. Причем если ход кампании GDI достаточно легко спрогнозировать, то избравших сторону Nod ждет немало неожиданных поворотов сюжета. А вот слухи о возможности нелинейного прохождения кампаний оказались сильно преувеличенными. Да, почти для каждого театра военных действий можно выбрать, какую миссию выполнять раньше, а какую позже, но это никак не влияет на дальнейшие события в single.

Знаменитой фишкой серии C&C всегда были качественные видеоролики с живыми актерами, где последовательно раскрывались все перипетии сюжета. Так вот, по сравнению с C&C3 full motion video из предыдущих частей саги иначе как аматорским театром и не назовешь. Вместо «профессиональных программистов» и их знакомых EA

Жанр стратегия реального времени
Разработчик EA Los Angeles **Издатель** Electronic Arts
Издатель в Украине «Софтпром» **Локализатор** SoftClub
Web-сайт www.commandandconquer.com
Возраст 16+

EA Los Angeles Основанная выходцами из Westwood студия EA LA сумела вывести марку C&C на качественно новый уровень. В дальнейших планах команды – аддон к C&C3, что подтвердил Джо Кукан в последнем интервью. **Игры** серии Command & Conquer и Red Alert, цикл Medal of Honor, дилогия LOTR: The Battle for Middle-Earth **Web-сайт** eala.ea.com

Идея Новый эталон жанра RTS
Графика Шикарная
Звук Просто хороший

Локализация Местами реплики актеров не слишком убедительны, но в целом неплохо **Игра** Лучшая стратегия реального времени за последние несколько лет, причем с умеренными системными требованиями

5/5

Gameplay



не поспешила нанять известных актеров из популярных фантастических фильмов и телесериалов.

Две агентессы сайлонцев из Battletstar Galactica – Грейс «Boomer» Парк (здесь лейтенант GDI Сандра Телфэйр) и Триша «Number Six» Хелфер (в C&C3 командующий Nod Киллиан Катар) находятся по разные стороны баррикад. Джош Холлоуэй, известный по сериалу LOST («Остаться в живых»), отлично подходит для роли офицера разведки Братства, а Майкл Айронсайд («Звездный десант») явно нашел себя в роли генерала GDI Джека Грэйнджера: хладнокровный, трезво оценивающий ситуацию, но в то же время готовый подчиниться любым приказам вышестоящего начальства, какими бы абсурдными они ни были. Немного разочаровал лишь Билли Ди Уильямс – знакомый нам как безбашенный авантюрист Лэндо Калриссиан из «Звездных войн», здесь он вынужден играть занудного бюрократа-бухгалтера, по воле случая попавшего в высшее

руководство GDI и лишенного элементарных задатков стратега и политика. Зато Кейн традиционно на высоте. Вдохновенные речи лидера Братства с легкостью дадут фору речам многих украинских политиков, а харизма Джо Кукана настолько велика, что даже откровенную ложь в его интерпретации воспринимаешь как истину свыше.

Наивно было бы полагать, что все проблемы в мире C&C3 будут решены путем очередного уничтожения храма Братства в Сараево или захвата австралийского ядерного арсенала GDI силами Nod. Это только часть глобального плана, как и появление инопланетной расы scrin. Чужих мало волнуют мировые войны, они искренне уверены, что 97% населения Земли уже уничтожены тибериумом, и сейчас, после тысячелетий ожидания, наконец-то можно приступить к сбору урожая...

В превью C&C3 (Gameplay, № 2, 2007) мы уже делали ряд предположений о будущих силах Чужих, и не

«От истории C&C3 просто невозможно оторваться»

ошиблись. Армия scrin уникальна в полном смысле этого слова. Быстрые и юркие razor drones, шинкующие «мамонт» буквально за несколько секунд, смертельно опасная тренога annihilation tripod, прибывшая из «Войны миров» Герберта Уэллса, обладающий психическими возможностями mastermind – все это делает данную расу очень и очень серьезным соперником даже для GDI. Кроме того, многие боевые единицы scrin могут включать защитные поля (протоссы, где вы?), а их здания и юниты материализуются через гиперпространственные туннели, благодаря чему эта раса чрезвычайно мобильна. Но все-таки главный козырь пришельцев – мощная авиация. Полдюжины battleship при отсутствии серьезной поддержки ПВО могут запросто разнести практически любую базу про-

тивника, а planetary attack carrier окажут им отличную поддержку с воздуха. Жаль только, что стоит это удовольствие недешево – баланс... Впрочем, учитывая очень высокую скорость сбора ресурсов (как-никак, тибериум – «родной» для scrin ресурс), создание армии крейсеров не станет для командующего Чужих особой проблемой.



Но и GDI вкуче с Nod тоже не лыком шиты. Пятидесяти лет, прошедших со времен Первой войны за тибериум, оказалось достаточно для очередного витка гонки вооружений обеих враждующих фракций. GDI успела закрыть экономически невыгодный проект «мамонт» (первая часть C&C), пережить расцвет и закат уникального mammoth Mk II (Tiberian Sun) и победоносное шествие обновленного и улучшенного Mk III, который и примет участие в битвах третьего эпизода. Ученые Nod, понимая, что их солдатам будет трудно тягаться с яростной армией GDI, пошли немного другим путем, поставив в центр концепции top-level-юнита не максимальную мощь сразу и сейчас, а его приспособляемость к условиям боевых действий. Так родилась avatar war mech – совершенная боевая меха, которая может в буквальном смысле менять свое вооружение прямо на поле брани. Например, выдрать огнемёт или плазменную пушку из подбитого танка противника и добавить ее в собственный арсенал.

Подобным образом обстоит дело и с воздушными войсками. В качестве добавки к легкому вертолету venom у Nod появился stealth-бомбардировщик vertigo bomber, а у «орки» GDI теперь новый собрат – многоцелевой истребитель-бомбардировщик firehawk. Ряд изменений претерпел и управление пехотой. Наши солдаты тренируются в бараках исключительно отрядами, что может не понравиться хардкорным игрокам, но тем не менее оказывается очень удобным на практике. Ну а элитные zone troopers и обновленный commando позволяют пересмотреть свои взгляды на роль пехоты в боевых действиях C&C3.

Супероружие заслуживает отдельного упоминания. Ионная пушка GDI наконец-то перестала быть бесполезной хлопушкой, пригодной только для разрушения лазерных обелисков Nod. Мощь и радиус поражения у нее выросли на порядок, делая это оружие актуальным средством уничтожения крупных групп противника и критически важных сооружений вражеской базы. Scrin поступили еще проще – после постройки гиперпространственного портала они могут создать небольшую черную дыру в любой точке карты или же вызвать с орбиты Земли mothership, который разнесет все на своем пути. А вот у Nod баланс вооружений практически не изменился со времен



Tiberian Sun: ультимативное ядерное оружие и ноу-хау Братства – ракета, начиненная жидким тибериумом.

Но гвоздь программы – конечно же, геймплей. По сравнению с предыдущими частями эту можно с чистой совестью назвать (C&C)³. Миссии в игре являются своеобразной квинтэссенцией жанра – эскорт конвоя под непрерывным обстрелом вражеской авиации, stealth-задания с commando в главной роли и, естественно, полномасштабные военные операции силами всей армии, когда командование ставит цель уничтожить любые очаги сопротивления в данном районе.

Откровенно порадовал искусственный интеллект – никакого микроменеджмента, отравлявшего жизнь стратегам долгие годы, нет и в помине. Харвестеры самостоятельно выполняют свою работу, гибкая настройка тактики юнитов позволит не дергаться каждый раз при фразе «your units are under attack», а наш кремниевый оппонент демонстрирует просто чудеса сообразительности. Кстати, об AI. *Hard difficulty* в C&C3 стоит понимать буквально – не офитам лучше выбрать *normal*, а то и *easy*. Компьютер с каждой новой минутой миссии увеличивает натиск на наши позиции: сначала волны пехоты, затем легкие танки, а под конец

и супероружие при активной поддержке самых мощных юнитов. Всеупомиаемый rush в C&C3, конечно, возможен, но тут вам просто не дадут построить полсотни «мамонтов»! Да и авиация не дремлет, так что атака одним-единственным типом юнитов, пусть и top-level, априори обречена на поражение. А вот если скомбинировать те же «мамонты» и firehawks при активной поддержке артиллерии «джангернаут» и пехоты, можно добиться успехов даже малыми силами. Именно благодаря такому подходу геймдизайнеров миссии не растягиваются на три-четыре часа (игравшие в Supreme Commander меня поймут), а проходятся за 20–40 минут в зависимости от умений стратега. Так что тем, кто думает, будто смысл слов Command & Conquer сводится лишь к обведению резиновой рамкой большой-пребольшой группы тяжелой техники, придется кардинально изменить свои взгляды. И это радует.

Под стать захватывающему игровому процессу и шикарная визуальная часть. Фантастические спецэффекты и анимация (ах, как красиво смотрятся эффект «горячего воздуха» при посадке авиации и применение супероружия), с любовью проработанные юниты, неповторимый ландшафт для каждого ТВД – вот он, next-gen в действии! И вдвойне приятно, что игра не требует топовых PC, вполне неплохо

работая при средних настройках графики даже на GF4 Ti 4200 и 512 MB RAM. К слову, загрузка и сохранение происходят практически мгновенно, и за это хочется еще раз поблагодарить EA LA.

Тотальной переделке подвергся интерфейс. Да, старая добрая панель справа экрана из первой C&C снова в строю, только намного удобнее оригинальной. Появилось дополнительное меню управления зданиями и отрядами, используемое, в частности, для спецвозможностей, апгрейдов, транспортировки юнитов и т. д. Но все-таки самое важное – это невиданное доселе внимание к горячим клавишам. Так, панели производства зданий, оборонительных сооружений, пехоты, техники, авиации переключаются по E, R, T, Y, U, а элементы в них – по F1–F12. Насколько подобное нововведение облегчает жизнь хардкорным стратегам, думаю, говорить не надо. Успешно решена проблема с одной-единственной очередью строительства. Достаточно соорудить пару-тройку кранов – и вы сможете одновременно работать сразу над несколькими проектами, лишь бы денег хватило.

Совершенным нельзя назвать разве что звуковое сопровождение. Нет, Стив Яблонски и Тревор Моррис поработали на славу (особенно хороша главная тема меню), но все-таки до творчества Фрэнка Клепаки им далеко. Зато актеры, озвучиваю-



Mothership Чужих –
ульятимативное оружие для
истребления врага

«Эту игру можно смело назвать "золотым стандартом" RTS»

щие наших подчиненных, выложились по полной. Практически то же самое можно сказать и о локализации. Русские актеры, подысканные SoftClub, стараются изо всех сил, но как ни крути, а лучше самого Джо Кукана озвучить Кейна не получится ни у кого. Кое-где голоса неубедительны, порой им не хватает эмоций, но твердую «четверку» локализация заслужила. Так что наш выбор – оригинальная Kane Edition, благо к моменту выхода журнала она уже должна появиться в продаже стараниями «Софтпрома».

Закончив увлекательный single и напоследок получив еще пару нерешенных вопросов в кампании за scrin, нам самое время приступить к серьезным тренировкам перед выходом в online. C&C3 – наверное, первая стратегия, где AI в skirmish представляет реальную угрозу даже на уровне *normal*. Более того, его тактику и степень агрессивности можно напрямую задавать в опциях игры. Так, *turtle* предпочитает отсиживаться за крепкими фортификациями базы, *guerilla* любит атаки с тыла, а *steamroller* бросает на вас все доступные ему силы и технологии, и победить его с пятого (и даже десятого!) раза очень и очень непросто. Зато после такой проверки на профпригодность вы смело можете пробовать себя в схватке с живыми противниками.

Еще до официального релиза C&C3 получила гордый титул «Official WCG 2007 game». И поверьте, эта награда отнюдь не дань уважения EA. Сетевой режим в C&C3 действительно хорош и имеет все

шансы наконец-то отправить на пенсию старушку StarCraft. Баланс между тремя сторонами соблюден практически идеально: GDI предпочитает давить силой, но в любой нестандартной ситуации терпят фиаско, Nod больше полагается на *stealth*-технологии и кинжальные удары с тыла, а вот scrin, обладая самой слабой армией в начале игры, под конец не имеет себе равных как в воздухе, так и на суше.

Из-за динамического геймплея (сессии в онлайн редко длятся больше 15–30 минут) игра от обороны здесь практически бесполезна, и геймер просто вынужден осуществлять активную экспансию, устанавливать аванпосты на месторождения тибериума и непрерывно реализовывать новые тактики. Разрекламированная опция *Battlecast* позволяет любому желающему просмотреть записи наиболее интересных сражений, а на сайте www.commandandconquer.com работает ladder и рейтинг лучших стратегов. Тут же расположена и удобная система расписаний матчей – идеальный вариант для совместных тренировок интернационального клана.

Command & Conquer 3 не совершила глобальных революций в жанре (да и кому они нужны?), в ней «только лишь» собрано все лучшее, что появлялось в стратегиях за последние 10 лет. Завораживающий геймплей, отличная графика, наконец-то близкий к совершенству сетевой режим – пожалуй, эту игру можно смело назвать «золотым стандартом» RTS!



hotline

IT&Consumer Electronics



новый каталог «Ноутбуки»



Ежедневно более
500 тыс. предложений
от 600 магазинов!

www.hotline.ua

God of War II

Богдан Бондарь

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ



Gameplay

«Почетная должность бога войны оказалась вакантной, и ее занял Кратос. Все довольны, справедливость восстановлена.»



Жанр action/adventure**Разработчик** SCE Studios Santa Monica**Издатель** Sony**Web-сайт** www.us.playstation.com/GodofWar2**Возраст** 18+**SCE Studios Santa Monica**

SCE Studios Santa Monica — одна из множества компаний-разработчиков, входящих в дружную семью Sony, автор первого эпизода God of War.

Игры Kinetica, Neopets, God of War**Web-сайт** www.scea.com**Идея** Продолжение походов Кратоса**Графика** Великолепная. Из графического ядра PlayStation 2 выжали все соки**Звук** Отличный эпически-пафосный саундтрек, впечатляющая актерская работа**Игра** Более чем достойный сиквел безусловного хита

5/5

Gameplay



Второе пришествие Кратоса

Гонка вооружений на фронте консолей нового поколения ведется без перерывов на обед и сон. Каждая из конкурирующих компаний не упускает случая прилюдно указать на проблемы в стане врага и одновременно подчеркнуть превосходство своей приставки.



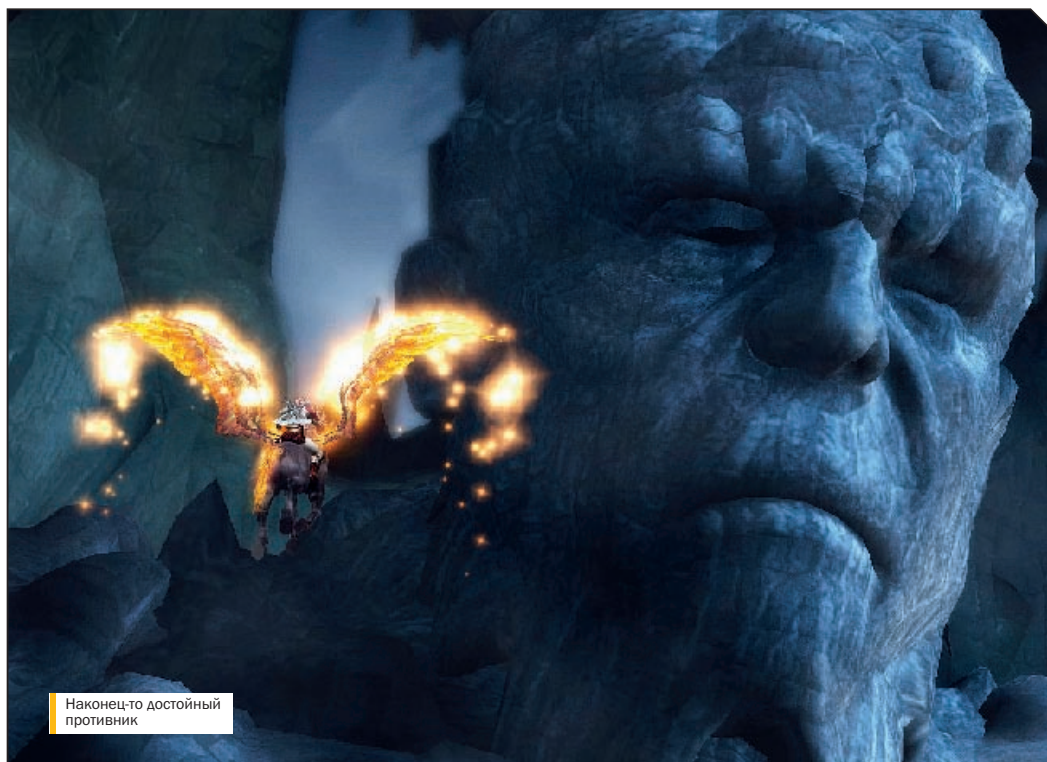
➔ Студии жалуются на возросшую стоимость разработки и массово лишают производителей консолей эксклюзивных прав на свои продукты, чтобы за счет увеличения аудитории добиться роста тиражей. А тем временем старушка PlayStation 2, демонстрируя неприличные жесты своим молодым, более мощным и во всех отношениях приятным товаркам, удерживает лидерство в отчетах о продажах. Именно для этой консоли была выпущена в 2005 году замечательная игра God of War, и на нее же нацелились разработчики, колдуя над сиквелом с предсказуемым названием God of War II.

В оригинальной игре мы вели сквозь бури и невзгоды Кратоса, доблестного сына величественной Спарты. Много лет назад храбрый воитель был повержен на поле боя предводителем варваров. И когда тень смерти легла на его чело, он воззвал к богу войны, Аресу, пообещав огненно-бородому великану стать его слугой в обмен на сохранение жизни. Тот согласился, и Кратос, отныне вооруженный двумя лезвиями, прикованными цепями к запястьям, был вынужден делать для воинственного бога грязную работу. В общем и целом такое поло-

жение вещей его устраивало, пока из-за обмана бога войны он не лишился жены и ребенка. Тогда-то и началась великая месть, окончившаяся смертью Ареса. Почетная должность бога войны оказалась вакантной, и ее занял Кратос. Все довольны, справедливость восстановлена.

События God of War II продолжают историю первой части. Мрачный Кратос восседает на троне и помогает Спарте завоевывать город за городом. Великие боги Греции во главе с Зевсом указывают на необходимость соблюдать паритет, но Кратос в присущей ему циничной манере игнорирует доводы боссов. Мириться с таким грубым поведением боги не желают — они сами грубияны еще те. Спартанца моментально ставят на место, вернее, вышвыривают с его места на Олимпе. И вот уже боги, выступавшие союзниками в первой части игры, становятся врагами, а помогать Кратосу изъявляют желание титаны Греции (семейные скандалы олимпийцев вообще были запутаннее «Санта-Барбары»). «Вижу цель, не вижу препятствий», — говорит Кратос и устремляется вперед.

В God of War II нас ждут все те же приятные элементы, которые



Наконец-то достойный противник



Метание молота



«Повествование не дает заскучать ни на секунду»

радовали в первой части. Похоже, кудесники из Санта-Моники четко вызубрили правило «Не сломалось – не чини». Как и раньше, история падения и взлета Кратоса подается не только и не столько в шикарных видеороликах, но и на протяжении всего путешествия. Сюжет является двигателем действия, а действие определяет сюжет.

Причем повествование не дает заскучать ни на секунду: если protagonista в данный момент не рвет на части сотню противников, то он обязательно приводит в действие древнейшие механизмы, разгадывая очередную головоломку. Все основные элементы геймплея остались прежними, лишь некоторые подверглись незначительным изменениям, облегчив жизнь игроку. Например, теперь Кратос научился пинать ящики и статуи намного дальше, чем раньше. Спуск по отвесной стене уже не отнимает массу времени: наш герой может ослабить хватку, пролететь пару метров и снова повиснуть на каменных выступках. Для того чтобы открыть дверь, следует вместо R1 яростно лупить по кнопке Circle, что намного удобнее. А Клинки Афины теперь могут цепляться за обломки сталактитов, крюки на

потолках, благодаря чему Кратос время от времени изображает из себя Человека-Паука. Эта способность гармонично вплетена в геймплей как в сражениях, так и в процессе решения головоломок.

Боевую систему мы приветствуем как давнюю подругу. Она вернулась столь же чарующе красивой и столь же невыносимо brutalной. Наш свергнувший бог войны пляшет в бою так, что хочется аплодировать стоя. Комбинации замахов, прыжков, выпадов и блоков сменяют друг друга. Кратос – иллюзионист клинков, балетмейстер замаха, эквилибрист атаки и мастер блока. И при всем при этом татуированный спартанец выделяет именно то, что хочет от него игрок, превращая процесс управления в мечту. И конечно же, Кратос выучил парочку новых движений, получил в свое распоряжение обновленный арсенал оружия массового поражения и обогатил мозг знанием древнейшей магии. Теперь в любой момент на головы врагов может обрушиться многотонный и медлительный Молот варвара или молниеносное легендарное Копье судьбы.

Вообще, как и в первой части, чувствуется, что подобное оружие тут скорее для галочки, ведь вер-

ные Клинки Афины не только безмерно круто выглядят, но еще и остаются незаменимыми помощниками практически в любой битве. Ну а разнообразные магические приемы по сути являются видоизмененными вариантами способностей первой части, например всеразрушающую Ярость Богов заменила не менее всеразрушающая Ярость Титанов.

И конечно, нельзя забывать об основе основ привлекательности God of War! Brutальность, кровь, цинизм во второй части саги вышли на невиданный доселе уровень и правят бал с садистской усмешкой и извращенной изобретательностью. Иногда, бывает, начинаешь, косясь, задумываться, а не перегнули ли палку создатели игры? Но потом вспоминаешь, что это же греческая мифология. Мир жесток, боги жестоки, мы жестоки. Вперед, омоем ноги в крови врагов!

Тысячи противников, с веселым гиканьем выпрыгивающих навстречу своей смерти, тоже покажутся знакомыми. Есть среди них, конечно, новички в сражениях с Кратосом, но остальные особи являются или копиями, или продвинутыми версиями несчастных, которых мы с наслаждением шинковали в первой части игры. А вот боссов стало побольше. Первый же встреченный нами Колосс Родосский выдает справку о профнепригодности Гидре из



God of War и занимает ее место в наших сердцах. Другие боссы тоже хороши, однако огромных, исполинских созданий среди них почти нет – боссами теперь называются существа ненамного выше Кратоса, обладающие спецспособностями и требующие использования тактики.

Приятным нововведением стал полет на Пегасе, крылатой лошадке. Эти вставки в игровой процесс хоть и непродолжительны, но вносят разнообразие. То же можно сказать и о головоломках. Они стали немного сложнее, чем в оригинальной God of War, но все равно особым проблем не доставляют, проходятся легко и приятно, а главное – разбавляют реки крови.

В плане графики игра превзошла свою предшественницу. Уровни непередаваемо красивы, открытый пафос и эпичность хлещут потоками буквально из каждой текстуры. Ландшафты весьма разнообразны: покрытые снегом горы сменяют буйные леса, а те в свою очередь передают эстафету подземным кавернам. Локации стали гигантскими, особенно впечатляют непостижимо огромные Steeds of Time.

Разработчики выжали все лучшее из PlayStation 2. God of War II – игра-шедевр, лебединая песня данной приставки, сага о конце пути. Пожалуй, эту консоль рановато отправлять на пенсию!



Прощайся со своими крыльями!



hotline

IT & Consumer Electronics

популярные рубрики:

телефоны, КПК,
коммуникаторы, МРЗ-плееры



Ежедневно более
500 тыс. предложений
от 600 магазинов!

www.hotline.ua

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Владимир Куценко



Демократия придет и в Мексику

Фанаты хардкорных тактических симуляторов могут долго жаловаться на деградацию жанра в целом и популярных серий в частности. Но факт остается фактом: игры, считавшиеся оплотом реализма, — Ghost Recon и Rainbow Six — сделали гулливеровский шаг в сторону аркадности и превосходно чувствуют себя в новой нише.

→ Ghost Recon Advanced Warfighter стала одной из лучших игр 2006 года, так что выход продолжения был лишь вопросом времени. События сиквела подхватывают сюжетную линию оригинала. Боевые действия в Мексике продолжаются, несмотря на смерть лидера повстанцев. Более того, мятежники умудрились заполучить украинские ядерные боеголовки и теперь угрожают всему миру, ну и США в придачу. Разумеется, в дело вступает отряд «призраков».

Первая часть до сих пор является одной из самых красивых игр

для Xbox 360, так что при работе над графической частью сиквела не было нужды изобретать велосипед. Основные изменения коснулись спецэффектов, теней и освещения. Имея на руках отличный движок, Red Storm смогла уделить больше времени проработке дизайна локаций и режиссуре. Когда десант, направляясь к месту высадки, минует гору, за ней неожиданно открывается охваченный огнем город в лучах восходящего солнца. В такие моменты просто захватывает дух.

Место действия осталось неизменным — Мексика, но старых тер-

риторий вы не увидите, теперь сражения разворачиваются на границе с США. Отряд «призраков» побывает во множестве опасных переделок. Тут и спасение заложников, и конвоирование, и уничтожение артиллерийских расчетов, и, конечно же, поиск ядерных боеголовок. События сменяют друг друга с головокружительной скоростью, вся одиночная компания проходит на одном дыхании. Игра стала еще больше напоминать голливудский блокбастер, короткий и очень зрелищный. Откуда, как не из американских боевиков, могли прийти сцены

Жанр action/tactic**Разработчики** Red Storm/Ubisoft Paris**Издатель** Ubisoft **Издатели в Украине** GFI/«Руссобит-М»**Web-сайт** ghostrecon.us.ubi.com/graw2**Возраст** 16+**Red Storm** Эта компания, являющаяся дочерней студией Ubisoft, работает над серией игр по мотивам произведений Тома Клэнси со времени своего создания, т. е. с 1996 г. Что примечательно, сам Клэнси был одним из ее основателей.**Игры** Ghost Recon, Rainbow Six **Web-сайт** www.redstorm.com**Идея** Отшлифовать одну из лучших игр прошлого года до идеала **Графика** Шикарные модели и спецэффекты, огромные высокдетализированные уровни**Звук** Отличная озвучка персонажей, приятное музыкальное сопровождение **Игра** Тактический шутер со всеми признаками блокбастера

4.5/5

Gameplay



вроде отчаянного марш-броска по полю, обстреливаемому из минометов?

Радует, что разработчики в своем стремлении сделать игру зрелищнее не упустили геймплей до аркадного. В Advanced Warfighter 2 предоставили даже больший простор для тактических экспериментов. Управлять подчиненными теперь гораздо удобнее. Главное нововведение – переработанная система CrossCom. Теперь изображение с камеры вашего бойца, разведывательного зонда или mule (очень полезная машина поддержки) можно вывести на весь

«Для полного счастья поклонникам самой первой Ghost Recon не хватает лишь возможности отдавать приказы лично каждому бойцу»

экран, что позволяет точнее оценить обстановку. Плюс к этому в полноэкранном режиме нам разрешили даже управлять механическими подопечными. Функция не только интересна, но и очень полезна – можно детально изучить дислокацию противника без всякого риска для здоровья. А вот напарниками в данном режиме управлять нельзя. Для полного

счастья поклонникам самой первой Ghost Recon, с которой все начиналось, не хватает лишь возможности отдавать приказы лично каждому бойцу (или хотя бы двум отрядам, как в SWAT4).

Никуда не делась и система распознавания, любезно подсвечивающая все значимые объекты на экране – врагов, соратников, дружественные войска и цели

миссии. Подобный подход очень удобен, но поборники реализма его наверняка забросят тухлыми яйцами. Убери разработчики яркие рамки вокруг противников – и игра превратилась бы в симулятор а-ля Operation Flashpoint. Тут бы мы и узнали, почему фунт лиха. И узнали-таки, когда в одной из миссий главный герой оказался без своего чудо-шлема. Эпизод полу-

«Продолжение имеет все шансы повторить успех оригинала»

→ чился хоть и довольно короткий, но очень напряженный. Ведь противостоять неприятелю, полагаясь лишь на собственную наблюдательность и подсказки союзника-мексиканца, гораздо интереснее, чем расправляться с противниками, как с мишенями в тире. Кстати о подсказках. Бойцы отряда переговариваются во время перестрелок, комментируют происходящее и правильно сообщают о месторасположении врага. Просто умницы!

Искусственный интеллект членов нашей группы остался на прежнем уровне. Солдаты способны самостоятельно находить укрытие и довольно эффективно использовать снайперскую винтовку и ракетницу против бронетехники. Основное предназначение товарищей по оружию – прикрывать игрока и отвлекать врагов, в самую гущу сражения подчиненных лучше не отправлять, долго они там не продержатся.

За выполнение миссий и открытие achievements мы получаем доступ к бонусному контенту: информации о персонажах и вооружении, концепт-арту и клипам с нарезкой кадров из игры. После окончания сюжетной кампании

можно попробовать переиграть отдельные уровни, выполняя при этом определенные условия. Например, ни разу за все время не промазав, или так, чтобы большую часть противников отправили на тот свет члены вашей группы, а не вы.

Когда все одиночные миссии пройдены, непременно испытайте силы на просторах Xbox Live! Сетевой режим Advanced Warfighter в свое время покори нас сложным и реалистичным геймплеем, ориентированным на командную игру. И продолжение имеет все шансы повторить успех оригинала. В многопользовательских баталиях Advanced Warfighter 2 тоже преобладают бои на дальних дистанциях – убить могут с одного попадания, так что под пули лезть мало кто осмеливается. Снайперы и кемперы здесь чувствуют себя как рыба в воде. Впрочем, разработчики припасли и несколько маленьких карт, на которых ближнего боя не избежать.

По-прежнему в наличии имеется кооператив и множество соревновательных режимов – и командных, и одиночных. Для совместного прохождения авторы подготовили шесть миссий, не



перекликающихся с одиночной кампанией. Действие разворачивается в Панаме. Здесь отряд «призраков» должен приструнить преступную группу, финансирующую мексиканских повстанцев. В кооперативе разработчики стимулируют игроков действовать максимально осторожно и слаженно. Например, есть задание одновременно взорвать две радиостанции, чтобы противник не вызвал подкрепления. Имеется в Advanced Warfighter 2 и стандартный deathmatch, и битвы за конт-

роль над территорией, и масштабные сражения, в которых игроки дерутся плечом к плечу с компьютерными статистами.

Число параметров, поддающихся настройке в мультиплеере, огромно. Изменить можно практически все: количество разрешенных респаунов; цели и условия победы (а их здесь, поверьте, немало); наличие у команд офицеров, за убийство которых дают больше очков, и союзников, управляемых компьютером. Позволено разрешать или запрещать исполь-





UBISOFT™

За кожною грою
приховані таланти.

Не обмежуй свій простір,
звільни свою уяву та створи
неочікуване.

Це не тільки ідеї - це принципи,
за якими ми крокуємо.

gameloft



Ви завжди мріяли
створити власну гру?

Ви шукаєте роботу, яка
дозволить проявити себе та
дати волю фантазії?

Ви все ще нудькуєте у своєму
офісі, університеті чи вдома?

Ми вже тут, на
Україні!

Приєднуйся та створи свій
нове життя разом з нами!

Міжнародна компанія **Gameloft**,
яка розробляє ігри для мобільних
телефонів і є частиною Ubisoft Group,
відкриває свою філію у Харкові та
запрошує у свою команду талановитих
професіоналів: дизайнерів ігор,
програмістів, дизайнерів графіки,
тестерів, менеджерів проєктів.

За більш детальною інформацією звертайтеся:

kha-recruitment@gameloft.com
www.gameloft.com



Атакуем на счет «три»

зование определенных видов ору-
жия и многое другое. После стро-
гих рамок, к примеру Gears of War,
такое богатство настроек просто
поражает – даже не знаешь, с ка-
кой стороны подступиться.

Всю прелесть любого командного
развлечения постигаешь лишь тог-
да, когда вместе с тобой и против
тебя действуют слаженные группы.
Именно для ценителей подобного
времяпровождения в Ghost Recon
Advanced Warfighter 2 предусмотре-
на возможность создать собствен-
ный клан. Осталось лишь озабо-

«Это та же Ghost Recon
Advanced Warfighter, но
отполированная до блеска»

титься проведением турниров – и
долгая жизнь в Сети игре гаранти-
рована. Кроме того, год работы над
сиквелом не прошел даром, и гра-
фика в многопользовательском
режиме ни в чем не уступает кар-
тинке сюжетной кампании.

Red Storm и Ubisoft Paris в крат-
чайшие сроки проделали огромную

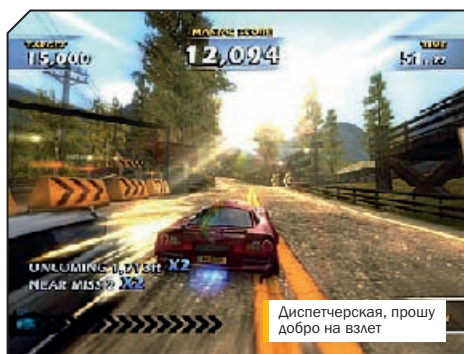
работу и из очень хорошей игры
получили просто конфетку. Все пре-
имущества оригинала сохранены, а
немногочисленные недостатки
исправлены. Это та же Ghost Recon
Advanced Warfighter, которой наша
редакция восхищалась прошлой
весной, но отполированная до блес-
ка. Не вздумайте пропустить!



Врача!

Burnout Dominator

Богдан Афанасьев



Диспетчерская, прошу добро на взлет



Takedown, пунчик!

Явно не доминатор

Хотя эта игра и создавалась прежде всего с целью заполнить затянувшуюся паузу между выходом четвертой и пятой частей, у Electronic Arts получился весьма неплохой продукт.

➔ Несмотря на потерю режима *Crash*, перед нами все-таки представитель серии *Burnout*, а это в первую очередь ошеломляющая скорость и плотный трафик. В новом режиме *Maniac Mode* данный факт замечен особенно сильно. Здесь на путь из пункта А в пункт Б предоставляется определенное количество времени, изначально недостаточное. Фокус в том, что если гонщик заработает необходимое число очков (за езду по встречной полосе, управляемый занос и прочее), ему добавляется еще несколько секунд. При этом используется сложная система подсчета очков с применением появившихся в *Dominator* связок (chains) и доминант (dominants).

Есть и режимы, сходные с *Maniac Mode*, в которых очки зарабатываются только за конкретный

вид опасной езды, например за заносы или проезд возле других автомобилей на минимальном расстоянии.

Впечатление игра производит неоднозначное: вроде бы скорость увеличилась, однако динамика стало меньше. Из-за особенностей трасс и пресловутых высоких скоростей больше стало движения «по бортику». Зато противники поумнели – теперь их не так-то легко столкнуть с трассы. А Signature Takedown заменен на Signature Shortcut: необходимо заставить соперника врезаться, к примеру, в бетонные блоки, загораживающие короткий путь, чтобы открыть проезд для себя.

Графика (по крайней мере на PS2) на высоте. Картинка напоминает *Revenge*, но, к счастью,

обошлось без коричневых тонов. Система меню также унаследована от *Revenge*, но (ура!) снова появилась возможность, как и в третьей части, выбирать отдельно автомобиль, трассу и режим гонки. При переходе же на мобильную платформу, как обычно, графика изменилась в сторону упрощения – трассы менее детальные, а модели автомобилей более угловатые. Также заметно, что движок от Criterion по-прежнему не любит PSP: хотя игра запускается и в 32-битовом цвете (на PS2 используется 16 бит, это хорошо видно на ЖК-телевизоре), но качество и количество графических эффектов обескураживает, а motion blur до сих пор нет. Да, *Dominator* не поддерживает прогрессивного сканирования и идет исключительно в 16:9, потому если у вас старый телевизор с

соотношением сторон 4:3, не поддерживающий анаморфного изображения, то придется терпеть вытянутую по вертикали картинку. В версии для PSP 16:9 является нативным форматом, и потому проблем не возникает.

В PSP-варианте упрощен и физический движок, что хорошо видно после взрыва автомобиля: как только он попадает на наклонную поверхность то начинает забавно качаться и подпрыгивать. Столкновения тоже не всегда обрабатываются верно – достаточно часто возникают ситуации, когда машина явно должна врезаться в другую, но вместо этого едет дальше как ни в чем не бывало. Есть и обидные глюки: в режиме карьеры во время выполнения нескольких связок мой автомобиль иногда ни с того ни с сего терял управление и крутился на

«Несмотря на потерю режима *Crash*, перед нами все-таки представитель серии *Burnout*»

Жанр аркадные гонки**Разработчик** Criterion Games**Издатель** Electronic Arts**Web-сайт** burnout.ea.com/burnout_dominator**Возраст** 3+

Criterion Английская игровая студия в дополнительных представлениях не нуждается — мало кто из геймеров не знает знаменитой серии Burnout. Эта же компания сделала и RenderWare — инструментальный, с помощью которого создано много хитовых проектов. Electronic Arts купила Criterion в 2004 году.

Игры серия Burnout, Black и др. **Web-сайт** www.criteriongames.com

3.5/5

Gameplay

Идея Burnout минус режим *Crash* плюс немного глюков**Графика** На PS2 — а-ля *Revenge*, на PSP — упрощенная картинка, напоминающая *Legends***Звук** Саундтрек явно хуже, чем в предыдущих частях, но эффекты хороши **Игра** Условное продолжение достаточно заезженной, но тем не менее любимой серии

одном месте. В PS2-версии ничего подобного не наблюдалось.

Музыка на этот раз немного подкачала — *Takedown* и *Revenge* имели более драйвовые саундтреки. Есть несколько удачных композиций, но в основном... И скажите на милость, кому понадобятся четыре варианта отнюдь не лучшей песни Аврил Лавин? Неужели кто-то захочет прослушать это на английском, испанском, японском и китайском? К счастью, в настройках можно отметить, какие композиции проигрывать в меню, во время гонки или же просто отключить. Спасают лишь звуковые эффекты — они, как всегда, на высоте. Но почему-то изредка пропадает шум двигателя (в *Legends* тоже была подобная проблема), да и, честно говоря, звучат моторы не слишком реалистично.

Мультиплеер — split screen на PS2 и напрямую между консолями на PSP, игра через Интернет, к сожалению, не поддерживается. Режим *Game Share* в версии для PSP не обнаружено — приятелю, с которым собираетесь соревноваться, придется тоже раскошелиться. Для PSP есть возможность загрузки нового контента (правда, в момент написания обзора ничего для скачивания не предлагалось), для PS2 по объективным причинам подобного нет. Но почему в PS2-варианте нельзя загрузить хотя бы рейтинг, не совсем понятно — на PSP ведь подобное вполне доступно.

К сожалению, в семействе Burnout данная особь явно не является доминантной, несмотря на название. А жаль. Ждем пятой части.

«К сожалению, в семействе Burnout данная особь явно не является доминантной»



«Противники поуменьли — теперь их не так-то легко столкнуть с трассы»

War Front: Turning Point

Ростислав Панчук



Правильный Red Alert

Хотя RTS о Второй мировой достаточно, редко кто из разработчиков рискует обратиться к альтернативной истории. Из действительно качественных стратегий на подобную тему вспоминается разве что цикл Red Alert. Но, похоже, наконец-то и у него появился достойный конкурент.

➔ При первом запуске War Front у стратега со стажем мгновенно возникает дежавю. Знакомые интерфейс и очертания зданий, проверенная годами тактика – кажется, все это мы уже видели несколько лет тому назад в C&C Generals. Но стоит пройти буквально пару миссий, и начинаешь понимать, что с «Генералами» игру роднит только чрезвычайно динамичный геймплей, да и тот в War Front на порядок лучше.

А вот по сюжету данный проект соперничает с ведущими представителями жанра трэш. Итак, на дворе 1940 год, Вторая мировая в самом разгаре. Очередное поку-

шение на Гитлера все-таки увенчалось успехом, но... это лишь ухудшило положение союзников. Вместо психически неуравновешенного фанатика пост канцлера Третьего рейха занимает дальновидный и талантливый политик. Он прекращает ненужные репрессии и выводит научно-промышленный потенциал Германии на качественно новый уровень. Результат не заставил себя долго ждать – спустя некоторое время на здании парламента Лондона реет немецкий флаг, а США, добившись значительных успехов в развитии авиации, в энный раз пытается осуществить D-Day, только теперь – с воздуха и

на территории Объединенного Королевства. Вы уже заинтригованы? Тогда дальнейшие повороты сюжета удивят вас еще больше. Злобные коммунисты, товарищ Сталин со своим видением будущего Европы и... добро пожаловать в Red Alert, оберштурмбанфюрер!

Но сильнее, чем нестандартный сценарий, радует собственно геймплей. Не отягощенные заботой о ненужном псевдореализме и прочей мишуре, разработчики из Digital Reality выдали на-гора на удивление захватывающую игру, от которой просто невозможно оторваться. Для обленившегося стратега, привыкшего проходить казуальные RTS с помощью нескольких движений мышью, War Front станет настоящим тестом на профпригодность. И все благодаря чрезвычайно сообразительному искусственному интеллекту. Кремниевый разум не только ак-

тивно разворачивает свою базу и использует новейшие достижения научной мысли, но и демонстрирует невиданные доселе тактические навыки.

Вы успели забыть, что такое тыловая оборона? А зря, ведь не исключено, что именно в этот момент ударный отряд врага всю хозяйничает на вашей базе. Или по старой привычке отправили двадцать «першингов» на штурм укреплений противника? Можете смело начинать строительство юнитов заново – атакованные с тыла и с воздуха, ваши машины уже превратились в кучку металлолома. Излюбленная тактика AI – пока вы упорно пробиваетесь через железобетонные бункеры обороны, отправить парочку «катюш» и ИС-3 в арьергард вашего ударного отряда, где обычно расположены гаубицы и беззащитные ремонтные машины. Load game, please. Волей-

«В single по непонятным причинам СССР так и не попал»

Жанр стратегия реального времени **Разработчик** Digital Reality
Издатели CDV/10Tacle Studios
Издатель в Украине «Фабрика Игр» **Локализатор** «Акелла»
Web-сайт www.war-front.de
Возраст 12+

Digital Reality Одна из самых плодотворных европейских студий, в портфолио которой внушительное число качественных RTS. War Front – первый шаг компании в жанре альтернативной истории.
Игры дилогия Imperium Galactica, цикл Haegemonia, Platoon, Desert Rats vs. Afrika Corps, D-Day, War on Terror **Web-сайт** www.digitalreality.hu

Идея Альтернативный взгляд на события Второй мировой
Графика Приятная картинка, отличные спецэффекты, но до уровня Company of Heroes и C&S3 неотягивает

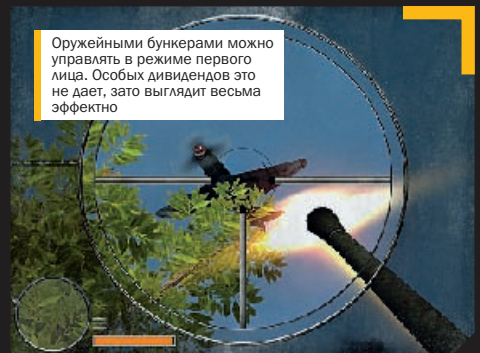
Звук Реалистичные звуковые эффекты, атмосферный саундтрек
Игра Именно такой нам бы хотелось видеть Red Alert 3

4.5/5

Gameplay



Авангард армии США на фоне британского парламента



Оружейными бункерами можно управлять в режиме первого лица. Особых дивидендов это не дает, зато выглядит весьма эффектно



Earthquake bomb в действии

неволей приходится вспомнить почти забытые стратегические навыки из old-skool RTS и по-новому подходить к комплектации своих вооруженных сил. И это замечательно. Особой пикантности добавляет жесткий лимит количества юнитов, так что не рассчитывайте решить все вопросы полусотней ИС-3 или Pz. VII «Maus».

Еще одна «новая-старая» фишка – институт ветеранов, известный еще со времен Tiberian Sun, но только в War Front он приобретает практический смысл. Уничтожив определенное количество юнитов противника, наши войска получают существенную прибавку к живучести и наносимому ими урону. Причем очень существенную: на максимальном четвертом уровне танк имеет ровно вдвое большие показатели брони и ударной силы снарядов, нежели только сошедший с конвейера. Ну а с учетом того факта, что игра позволяет переносить из миссии в миссию элитные силы нашей армии (аналог Core Army в Rush for Berlin),

«Разработчики выдали на-гора на удивление захватывающую игру»

появляется дополнительный повод внимательнее относиться к своим подчиненным, ведь одно дело – десяток рекрутов, и совсем другое – десяток прокачанных до максимума бойцов, которые щелкают боевые единицы противника как орехи.

Отдельного упоминания заслуживает и экипировка всех сторон конфликта. В значительной мере научный прогресс коснулся Германии и СССР (вот она, мощь ГУЛАГа). Защитники фатерланда активно используют реактивные (!) заплечные ранцы, тяжелые звуковые танки (да, Sonic Tank из Emperor: Battle for Dune снова в строю), ракеты V-1 и гигантские цеппелины-бомбардировщики, точь-в-точь напоминающие Kirov Airship из Red Alert 2.

Еще дальше продвинулись советские труженики – помимо испо-

линских ИС-3, к услугам командарма огромные пятибашенные танки «Харьков» и уникальная технология замораживания, применяемая повсеместно – от экипировки бронетехники до «начинки» бомб. Последние при грамотном использовании вполне способны заморозить до смерти добрую половину вражеской базы. О колоритных зданиях Страны Советов и говорить как-то неудобно: пресловутый Gulag, где активно задействуется труд пленных, увешанные кумачом Propaganda Towers и, наконец, Black Market – самый простой способ разжиться образцами неприятельской техники. К сожалению, ощутить все прелести командования Красной Армией мы сможем только в сетевом режиме, в single по непонятным причинам СССР так и не попал.

Графика War Front радует глаз, хотя игра и не сравнится с Company of Heroes и C&S3. Зато понравились спецэффекты – тепловая волна от взрывов гранат и снарядов кажется ужасающе реалистичной, а уж как выглядит на практике применение супероружия!.. Приятный саундтрек в стиле милитари и качественное звуковое оформление позволяют ощутить себя в самой гуще военных событий, а симпатичные скриптовые сценки на движке выгодно отличаются от сухих брифингов других RTS о Второй мировой.

War Front – яркий пример того, как надо делать качественную и увлекательную стратегию. Стратегию, где игрок не закидывается на никому не нужных ТТХ машин и якобы исторической достоверности, а просто получает массу удовольствия от великолепно продуманного и срежиссированного геймплея. Именно таким мы себе и представляли грядущий Red Alert 3.

Chulip

Олег Овсиенко



Чмоки, красавчики!

Разработчик Chulip – один из трех осколков культовой для определенного круга игроков компании Lovedelic, которая неожиданно распалась после выхода в свет L.O.L. (Lack of Love) для усопшей Dreamcast. Отмечу сразу, Chulip – проект далеко не для всех.



➔ Перед нами весьма неудобоваримое, на первый взгляд, смешение жанров, которое можно условно охарактеризовать как «целовательная ролевая игра». Наш безымянный подопечный (имя придумываем сами) и его обанкротившийся папаша перебираются в провинциальный японский городок Long Life Town. Во время поездки герой, задремав в кузове автомобиля, увидел весьма неоднозначный сон о своей будущей суженой. По прибытии выясняется, что зазноба живет не так далеко от обветшавшего фамильного гнезда протагониста, вот только замуж за бедняка определенно не собирается. По сему следует доказать избраннице: только мы способны подарить ей безоблачное матримонимальное будущее. А что для этого необходимо? Правильно – деньги и уважение. Вот с такой незамысловатой завязки и начнутся нашихождения.

И все бы хорошо, да только герою, облаченному в японскую школьную форму образца 70–80-х годов прошлого века, недавно стукнуло двенадцать лет, а дела ему предстоят совсем недетские. Я был удивлен, увидев рейтинг «13+», ведь локализаторам удалось донести до нас данный проект практически без цензуры (пусть перевод не всегда точный, а местами невероятно корявый). Хотя, право, непонятно, как можно оставить столько ляпов и недоработок, но это совсем не вина Punchline.

Ролевая составляющая игры заключается в выполнении альтруистических заданий, получаемых от местных жителей. Ведь повышение репутации (своеобразная прокачка) персонажа в Chulip зависит только от того, позволит ли вам себя... поцеловать практически каждый из обитателей городка. Стоит отметить еще одну особенность игры, порой Chulip невероятно сложна и запутанна.

Просто так чмокнуть себя никто не даст, а намеки на потаенные желания персонажей весьма расплывчатые – банальным перебором предметов в инвентаре их не выполнишь. Более того, на настроение жаждающих помощи горожан влияет время (часики тикают в правом верхнем углу экрана). Вместо поцелуя можно и по репе получить. Каждый отказ понижает репутацию героя, и даю вам слово, надпись «Game Over» вы увидите не раз. Я вполне допускаю, что без изучения сокращенного пособия от Natsume, вложенного в коробку с игрой, или хоть какой-нибудь подсказки, прохождение Chulip станет для многих практически непосильной задачей.

К слову об аборигенах – они являются воплощением самых невероятных стереотипов, а если

быть предельно точным, то собирающим извращенцев. Чего только стоит безумный врач, бегающий по ночным улицам со шприцом, с помощью которого он выкачивает кровь беспечных прохожих, после чего выпивает ее. Или черепаха, обожающая детский эксгибиционизм... Кстати, save-point находится в уборной нашего семейного гнезда. Я бы не советовал дарить эту игру детям, несмотря на ее аляповатый и ребяческий дизайн, большеголовых персонажей и тарабарский говор жителей Long Life Town. Chulip – взрослый проект. Причем проект, рассчитанный на весьма наблюдательного и начитанного человека. Такие игры крайне редко достаются англоязычной аудитории (Chulip ждали почти пять лет). И я очень сомневаюсь, что мы скоро увидим нечто подобное.

«Такие игры крайне редко достаются англоязычной аудитории»



Жанр adventure/RPG
Разработчик Punchline Издатель Natsume
Web-сайт www.natsume.com/games/Chulip Возраст 13+

Идея Animal Crossing + dating sim + тубик клея «Момент»
Графика Стильная, но устаревшая
Звук Тематическая музыка и фирменная тарабарщина
Игра Одна из самых оригинальных игр, пусть и пятилетней давности

3.5/5

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

UAZ 4x4 ПОЛНЫЙ ПРИВОД

УРАЛЬСКИЙ ПРИЗЫВ

УРАЛЬСЬКІ ГОРИ»

- Повністю новий важкопрохідний регіон – «УРАЛЬСЬКІ ГОРИ»
- Нові автомобілі: УАЗ-3303 «Пуголовок»,
УАЗ-31514 «Командирський» і УАЗ-469 «Козел»
- Лебідка - ультимативна зброя у боротьбі з бездоріжжям!



www.4x4game.ru



© 2007 ЗАТ «1С». Всі права захищено.
© 2007 Avalon Style Entertainment. Всі права захищено.
Виробництво в Україні «ДП Єврософтпром»

ASE avalon style
entertainment

Механоиды:

Гонки на выживание

Сергей Галёнкин



«Со времен Star Wars Racer и Ballistics на PC не было толковых футуристических гонок»



«На низких скоростях "Механоиды" превращаются в неповоротливые агрегаты»



Русский WipEout

Знаете, что удивляет меня в российской и украинской игровой индустрии? Каждый второй разработчик хочет сделать Fallout Online или, на худой конец, убийцу DOOM.

→ А менее масштабными, но не менее увлекательными играми многие заниматься не желают. «Аркадные гонки? Фи! Мы лучше сделаем симулятор всего на свете!» При этом забывают, что хорошие аркадные гонки в наше время ценятся куда выше, чем целый пучок славянских клонов Fallout.

«Механоиды: Гонки на выживание» многие игроки заочно считали проходным проектом, созданным с целью чуть подзаработать на известном локальном бренде. Но что удивительно, «Гонки на выживание» получились гораздо интереснее «Войны кланов», которая задержалась на моем жестком диске ровно на час.

«Гонки на выживание» – очень хорошая аркадная, гм, гонка без скидок на пролетарское происхождение. Со времен Star Wars Racer и Ballistics на PC не было толковых футуристических проектов жанра «racing со стрельбой», но и на фоне WipEout игра смотрится вполне достойно: хороший набор машин (извините, механоидов), интересные трассы, высокие скорости, полный набор оружия и различных бонусов. Даже в однопользовательском режиме играть довольно весело, а в мультиплеере это занятие и вовсе превращается в полное безумие.

Знатки вселенной «Механоидов» наверняка оценят знакомые по второй части серии места – трассы хоть и немного, но они весьма оригинальны и неплохо продуманны. Ситуации «здравствуй, дерево» здесь практически не встречаются, и поворот не туда

обычно приводит к потере лидерства, но не к перезапуску гонки с самого начала.

Больше проблем доставляет своеобразная физика игры. Если вас угораздит неудачно развернуться, то чтобы возвратиться на трассу, понадобится некоторое время – на низких скоростях механоиды превращаются в неповоротливые и непослушные агрегаты. По этой же причине лучше не толкаться с противниками – результат такой борьбы на трассе совершенно непредсказуем.

Не могу не упомянуть о некоей особо хитрой версии StarForce (простите, теперь уже FrontLine), которой защищены «Гонки на выживание» – после нескольких дней игры она, очевидно, сошла с ума и запретила моему компьютеру (со свежееустановленной неделю назад Windows XP SP2 и с единственной игрой, помимо «Гонок», – World of Warcraft) загружаться. Так что пришлось удалять ее драйверы в безопасном режиме, как какой-то вирус. Это первый на моей памяти случай такой подлости со стороны системы защиты.

Но в целом «Механоиды: Гонки на выживание» – вполне достойный эрзац для владельцев PC, не имеющих возможности играть в WipEout на консолях. К своеобразной физике привыкаешь довольно быстро, трассы хороши, а игра достаточно динамична и проходит за пару-тройку вечеров. Эх, нам бы еще редактор карт...

Жанр аркадные гонки со стрельбой
Разработчик Skyriver Studios Издатель «1С»
Web-сайт www.aimracing.ru Возраст нет данных

Идея Гонки со стрельбой
Графика Довольно неплохо
Звук Замечательные мелодии Игра Весьма и весьма удачный проект, если привыкнуть к специфической физике

3.5/5

Gameplay

Параграф 78

Александр Чепелев

Не ждали?

Знаете, я уже стал забывать, что значит настоящий российский action. Похмыкал над «Волкодав: Путь воина», бодренько пробежал «Братву и Кольцо», упустил из виду «Меченосца»... А вот «Параграф 78» от Gaijin Entertainment заставил вспомнить о прежних временах. За это ему – отдельное спасибо и полбалла в руки.

➔ Для начала разберемся, что такое вообще «Параграф 78». Роман Ивана Охлобыстина «\$78» – это раз. Сильно разрекламированный, но в действительности полный штампов боевик, который продюсеры к тому же разрубили на две части, – это два. И наконец, action от плодотворной Gaijin Entertainment – это три. Именно о последнем продукте мы и поговорим.

Безобразия начинаются с сюжета, если это вообще можно назвать сюжетом. В описании игры на коробочке с диском сразу сообщается: «гонка вооружений сведена к минимуму», «у каждого крупного государства сохранились сверхсекретные базы», «с особо важным заданием на одну из таких баз отправляется команда отошедших от дел спецназовцев», но вот незадача – «смертельно опасный вирус вырвался из-под контроля». Однако даже эти банальности разработчики не смогли достойно реализовать. Они просто грубо порезали фильм на куски, случайным образом отобрали несколько фрагментов, вставив их в игру. Конечно, есть еще и диалоги, но они скучны и зачитываются утомленными голосами актеров (правда, теми же, что снимались и в картине).

Вообще слово «скучно» можно смело отнести ко всей игре – мы бегаем по лабораториям («Инстинкт», только хуже), открытым пространствам и убиваем из кубического оружия (особенно запоминается картонная снайперская винтовка)

одинаковых врагов, обладающих до неприличия дубовым AI. При нашем приближении злодеи кричат что-то вроде: «Ага, попался!» и начинают лениво постреливать. Или не начинают – к тому времени мы вполне можем уложить из дробовика добрую половину противников. Единственное, чем они берут, так это количеством – врагов много, они возрождаются за нашей спиной и прячутся в кустах. Противостоят нам, кстати, как традиционные спецназовцы, так и прыгучие зомби, и летающие роботы, а кое-где к потолку вообще подвешены турели.

На некоторых уровнях на помощь protagonисту приходит команда – тупая и глупая (сценка, когда виртуальный Гоша Куценко скачет верхом на зомби, просто забываемая). Полосы здоровья и аптечек в игре нет – получив свою долю свинца, герой забрызгивает экран красной субстанцией, и это означает, что нужно переждать несколько секунд в укрытии. Дань моде.

Очень позабавила графика – если на лаборатории и бункеры еще можно смотреть без страха (местный bump-mapping довольно неплох), то открытые пространства вызывают нервную ухмылку. Усердно размазанные текстуры, невзрачная архитектура, кислотная трава и безобразная вода, больше напоминающая плазму, по которой наш протест ходит практически аки посуху. Ах да, если кому-нибудь интересно – в игре есть поддержка



На Гошу пластика не пожалели

«Может, пора уже количество в качество переводить?»



Смотрите, какой модный эффект!

PhysX, псевдореволюционного физического ускорителя от AGEIA. Правда, каким образом ему предстоит ускорять совсем убогую физику «Параграфа 78», совершенно непонятно. Игра и без него тормозит, словно LADA Racing Club.

В общем, буду краток: перед нами неряшливый, скучный и некрасивый action. А ведь команда Gaijin Entertainment способна на большее. Может, пора уже количество в качество перевести?



Жанр action
Разработчик Gaijin Entertainment Издатель «1С»
Web-сайт www.gaijin.ru Возраст нет данных

Идея Русский боевик без игры по мотивам? Нонсенс
Графика Просто жуткая
Звук Скучная озвучка, техносундтрек
Игра Нудный action под стать фильму

0.5/5

Gameplay

Шерлок Холмс и секрет Ктулху

Александр Чепелев

Ктулху Фхтагн, Ватсон!

Как вы думаете, что может случиться, если добрейший и такой впечатлительный доктор Ватсон вдруг примется читать на сон грядущий мрачную, мистическую прозу Говарда Филлипса Лавкрафта?



«Игра хоть и далеко не идеальная, но сделана с завидным прилежанием»



➔ Новое приключение началось обычным сентябрьским днем. При невыясненных обстоятельствах пропал слуга одной довольно известной в Лондоне персоны. Холмс и его верный друг и помощник доктор Ватсон принимаются за расследование данного происшествия. И очень скоро выясняется, что похищение – лишь звено в цепочке страшных событий. А за всем этим стоит таинственная секта, поклоняющаяся зловещему Ктулху.

Игра поначалу немного озадачивает. Вместо привычной для Frogwares системы point'n'click мы видим настоящий трехмерный мир а-ля Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. Перемещение осуществляется по привычной шутерной раскладке WASD, а для взаимодействия с окружением достаточно подойти к интересующему объекту и кликнуть левой кнопкой мышки. Все бы хорошо, вот только нужные предметы зачастую не слишком заметны, а каких-либо вариантов «подсветки» (вспомните *Focus Mode* в «Dreamfall: Бесконечное путешествие») авторы не предусмотрели.

Игровой процесс заключается в размеренных прогулках по локациям, неторопливом общении с персонажами и методичном сборе предметов. В ходе расследования не раз придется использовать аналитические методы (лупа с пинцетом вам в помощь) и решать головоломки вроде взлома замка удачно попавшей под руку столовой ложкой. Порой встречаются нехитрые задачи на правильное использование физических объектов (например, столкните ящики, чтобы подняться на подъемнике). Имеются и традиционные для современных приключенческих аркадных элементов – многих наверняка позабавит эпизод, где нужно задержать человека, похитившего саквояж Ватсона.

К сожалению, игровая логика далеко не всегда безупречна. Время от времени вас вынуждают возвращаться в старые локации лишь для того, чтобы забрать какую-то внезапно понадобившуюся безделицу. Почему нельзя взять ее сразу – совершенно непонятно. Особенно с учетом того, что инвентарь Холмса поистине безразмерен: в него запросто помещаются лестница, небольшая наковальня и даже десертный столик.

Однако, несмотря на вышеназванные проблемы, «Шерлок Холмс и секрет Ктулху» способна увлечь любителей жанра не на шутку. Секрет кроется в исключительно удачном подборе мест, где разворачиваются события. К примеру, поначалу вы находитесь в спокойной, меланхолической Англии, затем перемещаетесь в яркий и солнечный Новый Орлеан, а спустя некоторое время оказываетесь в стенах швейцарской психиатрической клиники.

Разработчики удачно используют контраст, а дизайн и детализация локаций приятно удивляют. На пошлый Copy/Paste нет и намека. Все выполнено со вниманием к мелочам. Не обошлось, правда, без некоторых шероховатостей, но они простительны.

Локализаторы справились со своей задачей неплохо. Невозмутимый Холмс и слегка рассеянный Ватсон говорят хорошо поставленными голосами. Второстепенные персонажи озвучены чуть хуже (недоумение вызывает кавказский акцент одного из героев), но в целом – все на уровне.

«Шерлок Холмс и секрет Ктулху» – игра хоть и далеко не идеальная, но сделанная с завидным прилежанием. Рекомендуем ее всем поклонникам приключенческого жанра и детективных историй.

Жанр приключения Разработчик Frogwares Издатель Ascaron Entertainment
Издатель в Украине «Одиссей» Локализатор «Новый Диск»
Web-сайт www.sherlockholmes-thegame.com Возраст 12+

Идея Трехмерный Шерлок Холмс встречает трехмерного Ктулху
Графика Выполнена на достаточно высоком уровне, восхитительно детализирована
Звук Атмосферный Игра Качественная и весьма интересная

3/5

Gameplay



DIGITAL

PHOTO

ЦИФРОВОЕ ФОТО И ВИДЕО 4

2007 АПРЕЛЬ

Фотобиеннале 2007

СУБЪЕКТИВНЫЕ ПОРТРЕТЫ

Кшиштофа
Гералтовского



РМА 2007

парад фототехники
в Лас-Вегасе

В НОМЕРЕ



Азиатские
фотографии



«FOTO-Марафон»
наздорим



Sony

ВЕСЕННИЙ
СЮРИТ



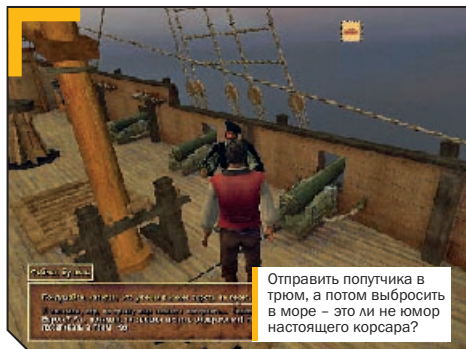
Журнал о ФОТОтехнике
Журнал о ФОТОмастерстве
Журнал ФОТОпокупателя

Корсары: Возвращение Легенды

Александр Чепелев



И это святой отец?
О времена, о нравы...



Отправить попутчика в
трюм, а потом выбросить
в море – это ли не юмор
настоящего корсара?



Порт ждет своего героя

Потерянные дети капитана Шарпа

Знакомо ли вам непередаваемое ощущение, возникающее, когда разработчики выдают тонны радужных обещаний, несколько лет подогревают интерес тизерными роликами и скриншотами, а потом лупят со всей силы интерактивным обухом (версии 0.99) по голове? Если вы поклонник серии «Корсары» – безусловно!



→ Нельзя сказать, что «Корсары 3» оказалась таким уж отвратительным трэшем, каким проект порой описывают. Помимо неплохой графики и впечатляющего саундтрека, тут были интересные геймплейные идеи, однако создатели не довели их до ума. Да и уйма багов, необъяснимая пустота Карибского архипелага, откровенная шаблонность, неимоверная убогость сюжета, чрезмерная PR-кампания и затянутые сроки разработки сделали свое дело – форумы просто ломились от гневных сообщений обманутых покупателей. «Платный бета-тест» – если помните, именно так называли третьих «Корсаров» игроки и журналисты. А некоторые и вовсе ок-

рестили игру «Багсары». Серия плавно, но верно шла ко дну, и спасти ее могло лишь чудо. Сотрудники студии Seaward.Ru (ранее известной как ALexusB&Co) являются почитателями игр «Морские Легенды» и «Корсары: Проклятие Дальних Морей». В 2003 году команда создала мод к Pirates of the Caribbean (также неоднозначной игре с интересным геймплеем, но преступно линейным сюжетом), а в 2004-м – неофициальное дополнение ко второму эпизоду серии «Корсары» – «Корсары A&M» (позднее названное «Возвращение Морской Легенды»). И стоит ли говорить, что этот замечательный аддон стал очень популярным? После неудачи третьей части флибустьерского се-

риала «Акелла» приняла правильное решение – занимаясь официальным дополнением «Сундук Мертвеца», заказала Seaward.Ru сотворить «Возвращение Легенды», т. е. перенести свои прошлые (и настоящие) наработки на новый движок. Результат оказался вполне прогнозируемым – мир игры буквально ожил.

Итак, Карибы, середина XVII века. Все начинается с выбора главного героя. Вариантов три: аристократического вида Диего Эспиноза (авантюрист), нечесаный мужлан Эдвард Тич (корсар) и простой парень Алекс Эксквемелин (торговец). Затем предлагают определиться с национальностью (англичанин, француз, испанец или голландец), после чего нас сразу же производят в капитаны корабля. Осталось только распределить очки опыта по доступным характеристикам – и добро пожаловать!

Четкого сюжета тут нет, зато есть четыре линии квестов (по одной за каждую из держав). Сразу отправиться в вольное плавание не получится – сначала нужно добыть каперский патент. Сделать это можно по крайней мере двумя способами: поработать на губернатора или купить нужный документ у дипломата на каком-нибудь пиратском острове. Вообще сюжетные задания вполне в духе пиратских историй (найти клады известных корсаров, напасть на город), порой встречаются и оригинальные (например, побывать в шкуре сыщика или сразиться плечом к плечу с самим Генри Морганом). Приз зрительских симпатий – романтическая линия с прекрасной испанкой Изабеллой: интрига, страсть, похищение, спасение и, наконец, свадьба (женушка выдвигает весьма жесткие условия, между прочим).

«Серия "Корсары" плавно, но верно шла ко дну, и спасти ее могло только чудо»

Жанр симулятор пирата
Разработчики Seaward.Ru Team/«Акелла»
Издатель «Акелла»
Web-сайт www.seaward.ru
Возраст нет данных

Seaward.Ru Team Эта фанатская команда ведет свою историю с 2003 года, когда Алексей «AlexusB» Бобровников сострепал патч к «Пиратам Карибского моря». За ним последовал аддон «Корсары 2: Возвращение Морской Легенды», ну а с марта 2006-го студия работала над «Корсарами: Возвращение Легенды». **Игры** аддон «Корсары 2: Возвращение Морской Легенды» **Web-сайт** www.seaward.ru

Идея «Корсары 3» — какие они должны были быть на самом деле

Графика Старовата, но симпатична

Звук Средняя озвучка, замечательный саундтрек
Игра Отличный подарок всем поклонникам серии

4/5

Gameplay

Основная идея со времен «Корсаров» особых изменений не претерпела: мы по-прежнему бороздим воды Карибского бассейна, нападаем на другие корабли, убегаем от штормов и заходим в порты. В морских сражениях (их механика, кстати, не слишком изменилась) становится заметно, что интеллект противников улучшился, так что одержать победу при abordage теперь не так уж легко.

Ну и наконец, те, кого abordage и прочая пиратская романтика не интересуют, могут попробовать себя в роли негоцианта — следить за ценами, торговать с контрабандистами, занимаясь перевозкой грузов. Вроде бы однообразное времяпрепровождение, но и оно может быть увлекательным для любителей относительно спокойной жизни. Однако на самом деле гораздо интереснее искать спрятанные сокровища — картами (как настоящими, так и поддельными) можно разжиться в тавернах за чисто символическую сумму (около 40 тысяч монет).

Кстати, о финансах. Разумеется, одними подкачками Большого Брата сыт не будешь, потому зашибать пиастры предлагается многими способами. К примеру, можно получить неплохую сумму за эскорт судна или взять по пути пассажира, который заплатит за перевозку (особо коварные игроки по истечении срока договора отправляют бедолагу прямо в трюм, к рабам и крысам). Ну а если злодейство — ваше второе имя, не забудьте о возможности рыскать по домам мирных граждан, воруя из сундуков (только когда хозяева отвернутся) нажитое непосильным трудом добро. Еще один источник доходов — азартные игры (карты, кости), эти радости жизни доступны в тавернах, на дружественных кораблях и даже в резиденциях вельмож (исключительно для VIP, разумеется). Интересно, да и прибыльно (если проиграете — Save/Load вам в помощь).

Изменилась и ролевая система. Теперь нам предлагается система PIRATES, название которой образовано из первых букв семи характеристик героя: Power (Сила),

Impression (Восприятие), Reaction (Реакция), Authority (Лидерство), Talent (Обучаемость), Endurance (Выносливость), Success (Удача). Они в свою очередь влияют на прогресс умений protagonista, каковые теперь разделены на личные и корабельные и развиваются в зависимости от частоты их использования. Правда, опыт капает медленно, да и враги стали сильнее и живучее...

К сожалению, боевая система не слишком удобна — три основных удара и несколько дополнительных. Присутствует даже подобие stealth, когда требуется проникнуть во вражеский город под покровом ночи (к примеру, чтобы передать агенту важную посылку). По механике очень похоже на мини-игру в Sid Meier's Pirates! — прячемся за спинами сторожей и тихонько крадемся к месту встречи. Здесь всю малину могут испортить наши напарники, которые, завидев врага, бросаются на него с саблей наголо. Поэтому несмышляшкам перед вылазкой нужно не забыть отдать приказ «Стоять, не двигаться».

Ну а еще игра буквально обросла различными деталями и дополнительными возможностями: на улицах встречаются эрудированные граждане, обещающие ценный предмет за ответ на особо заковыристый пиратский вопрос, на судне позволено прогуливаться по каютам, заходить в трюм и т. п., а также хранить в сундуках свой скарб, при сбыте контрабанды отныне стоит опасаться патруля... Кроме того, теперь наше самочувствие и здоровье команды разрешено поправлять простым и доступным чукотским способом, с помощью девушек из дома терпимости. С ними мы можем флиртовать и завязывать доверительные отношения, чтобы впоследствии выведывать важную информацию. Порцию свежих сплетен разрешено получить в тавернах, у самого хозяина или любительной рома, которые постоянно там околачиваются (на драку, впрочем, тоже нетрудно нарваться). Разработчики даже придумали «мысли вслух», последние практически всегда, за



«От "Корсаров 3" этому аддону достался лишь технологический фундамент»

очень редким исключением, одинаково немнечаемы.

Ожили джунгли — теперь, кроме привычных бандитов, там встречаются убегающие от грабителей прекрасные мадемузели (при их спасении повышается наша репутация), от одного населенного пункта к другому прогуливаются простые жители, местная власть устраивает облавы на контрабандистов... Ну и пещеры со скелетами никуда не делись.

Кстати, приятный сюрприз — хоть официальный мануал и предупреждает нас, что никаких персонажей из прошлых частей в игре нет, в какой-нибудь занюханной таверне можно повстречать самого Блейза Шарпа (который, впрочем, прячется от нас под именем Девлин Блейз) — вконец спившегося главного героя из «Корсаров 3». Он — вольный корсар, выполняющий задания губернаторов, как и наш протеже. Более того, красавчика позволено завербовать в компаньоны и выполнять с ним на пару весьма доходный квест.

Графика совершенно не изменилась — Storm 2.5 в действии. Красивое море с рублеными краями, акку-

ратные, но обделенные полигонами модели персонажей, симпатичная архитектура разных эпох и стилей — все это снова с нами. Разве что в однообразных джунглях легко заблудиться. Зато в игре очень мало багов: год времени и вагончик патчей сделали свое дело. Ошибки, конечно, порой встречаются, но это так, мелочевка, крупную рыбу уже всю выловили.

Озвучка традиционно слабовата. Кроме того что ее мало и используется она практически всегда не к месту, так еще и голоса персонажей вызывают ассоциации с бородатыми программистами или опытными педиатрами, но только не с пиратами! Зато музыка — подборка треков из всех трех частей «Корсаров» — просто волшебна (помните, саундтрек к третьей части был даже издан на отдельном CD). Бесподобные атмосферные мелодии буквально пропитаны пиратской романтикой. Подводя итог, скажем: от «Багсаров» этому аддону достался лишь технологический фундамент, на котором выстроено совсем другое произведение — проработанное, интересное и качественное.

Wario Ware: Smooth Moves

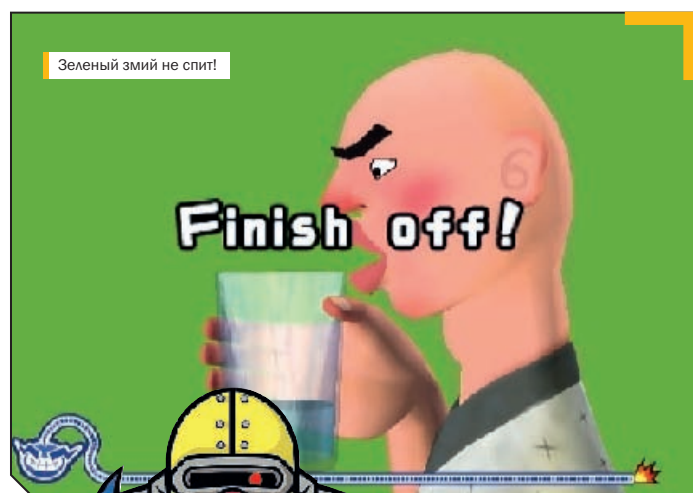
Игорь Брэйн

Вдох глубокий, руки шире

Эволюцию серии игр Wario Ware довольно легко проследить. Первый проект вышел еще на GBX – там нужно было проходить мини-игры, принимая решение буквально за пару секунд и руководствуясь лишь короткими подсказками.



«Проект, несомненно, необычный и очень веселый»



➔ На DS суть не изменилась, зато появилась поддержка стилуса, и вуаля – перед нами хит. В версии для Wii разработчики решили усложнить геймплей. Теперь нужно не только моментально переключаться с одной задачи на другую, но и менять положение Wiimote перед каждой мини-игрой.

Поначалу мы держим Wiimote как обычный пульт дистанционного управления, затем добавляются новые способы (игрока вводят в курс дела с помощью специальных заставок). Вот, например, мы несем зонтик (контроллер расположен вертикально) или представляем себя официантом (контроллер на ладони). Wiimote превращается то в руль автомобиля, то в телефонную трубку, то в кисть для рисования, то в меч, то в метлу... Всего предусмотрено восемнадцать различных положений для Wiimote и три для Nunchuck.

Правда, разработчики придумали и несколько чересчур уж комичных поз – иногда нас заставляют изображать слона, приставив контроллер к носу, а потом Wiimote нужно пристроить над головой. И некоторым геймерам подобное пришлось не по душе. Не все настолько уверены в себе, чтобы не бояться выглядеть смешно. Конечно, можно держать Wiimote как обычный пульт, но тогда вы потеряете львиную долю удовольствия. Кстати, при быстром изменении положения рук нарастает не только напряжение, но и вероятность того, что Wiimote просто вылетит из руки – закреплять контроллер шнурком

на запястье в данном случае не всегда удобно.

По традиции мини-игры поделены на группы, для каждой из которых есть незамысловатый сюжет. Здесь вы даже найдете пародию на Rayman Raving Rabbids, только с кошками и собаками вместо сумасшедших кроликов. Обещание действовать в Wario Ware: Smooth Moves забавные Mii разработчики выполнили. Изредка наше альтер эго становится героем какой-нибудь мини-игры. А вот когда одиночный режим будет пройден и мы получим доступ к многопользовательскому – Mii покажут себя во всей красе. Скажу сразу, в multiplayer можно обойтись одним контроллером.

Поначалу Wario Ware: Smooth Moves производит исключительно положительное впечатление.

Но на самом деле игру можно пройти за день, после чего становится понятно: в качестве развлечения для одного человека лучше подходит версия для GBA или DS. Ну а вариантов времяпрепровождения для компании Wario Ware пред-

лагает слишком мало, они похожи друг на друга и практически не отличаются от увиденного в single. В итоге по сравнению с Rayman Raving Rabbids детище Intelligent Systems смотрится несколько блекло, игре не хватает аддиктивности творения Мишеля Анселя. Конечно, это не повод отвернуться от Wario Ware: Smooth Moves, проекта, несомненно, необычного и очень веселого, но разработчикам стоит задуматься над новыми способами привлечения аудитории.



Жанр сборник мини-игр
Разработчик Intelligent Systems **Издатель** Nintendo
Web-сайт wiportal.nintendo-europe.com **Возраст** 7+

Идея Продемонстрировать еще несколько способов держать Wiimote **Графика** Весьма своеобразная, но милая
Звук Ненавязчивый, как и сами мини-игры
Игра Неплохое развлечение на пару дней, не более

3/5

Gameplay

Excite Truck

Игорь Брэйн

В погоне за звездой

Excite Truck выделяется на фоне остальных аркадных гонок ультразвуковыми скоростями – здесь главное не включить ускорение в нужный момент, а вовремя его выключить.

➔ Сперва необходимо освоиться с управлением: привести Wiimote в горизонтальное положение и взять двумя руками, словно руль. Кнопка 2 отвечает за газ, 1 – за тормоз, нажатие на крестовину включает ускорение. Повороты осуществляются с помощью наклонов Wiimote в соответствующую сторону, а Nunchuk тут не понадобится. Придется с полчаса погонять в тренировочных заездах, чтобы свыкнуться с необычным управлением.

Здесь же нам покажут, как использовать пресловутое ускорение, которое выдается нам «порциями» за успешное выполнение трюков – прыжков, поворотов, удачных приземлений. Однако если переусердствовать, двигатель может и перегреться, и тогда игрок потеряет драгоценное время. Поэтому нужно постоянно следить за температурой мотора, а чтобы охладить его, позволяется по пути заезжать в неглубокие речки.

В ходе тренировок мы познакомимся и с главной фишкой Excite Truck – терраморфингом прямо в процессе гонок. На трассе разбросаны специальные значки-бонусы, подхватив которые игрок может соответствующим образом изменять ландшафт – превратить ровный участок дороги в импровизированный трамплин или глубокую яму. Есть и другой вид бонусов, награждающий нашу машинку способностью разносить в щепки деревья, ранее обладавшие прочностью бетонных столбов.

Итак, после прохождения тренировки нас наконец-то допускают до настоящих состязаний. Здесь доступно несколько режимов, причем один из них даже мультиплеерный – на двух игроков. Начинать лучше с *Excite Race*: тут позволяет выбрать модель и цвет внедорожника, на котором отправишься в путь, и затем – вперед, коллекционировать заветные звезды! Именно так, главная цель заезда – вовсе не прийти первым к финишу, а собрать необходимое число звездочек. Их получают за выполнение всяческих трюков: затяжных прыжков, пролетов через кольца, поворотов на 720°, за таран противника, дрифт и т. п. Призовое место добавляет еще горстку пятиконечных в нашу копилку.

Режим *Challenge* предлагает нам отточить навыки, необходимые для прохождения *Excite Race*: проехать по трассе через чекпоинты за ограниченное время, заработать определенное число очков за пролет через висящие в воздухе кольца или таран авто соперников.

После прохождения всех трасс в режиме *Excite Race* с наилучшим результатом откроется *Super Excite Race*, в котором добиться успеха уже не так просто. Когда вы справитесь и с этой задачей, езжайте прямоиком в *Mirror Race* – там уже знакомые трассы будут в зеркальном отображении, а кольца, через которые нужно пролетать, станут поменьше в диаметре.

Графическое оформление не вызывает восторгов, правда, на таком ускорении картинка все равно смазывается, и тогда она выгля-



дит не так уж плохо. Но вот музыка может быстро надоесть. К счастью, в этом случае позволено запустить свои любимые MP3-треки с карточки памяти SD. Мелочь, а очень удобно и приятно.

К сожалению, мультиплеерный режим игры не понравился: он представляет собой split screen для двух игроков, больше соперников на трассе нет вообще. А выписыва-

ние кульбитов в воздухе в конце концов надоедает.

В итоге у команды Monster Games получились довольно азартные казуальные гонки, которые могут показаться излишне простыми хардкорным геймерам, привыкшим к GTR 2. Однако Excite Truck – тоже неплохое развлечение, ориентированное, пожалуй, в большей степени на юную часть аудитории.



Жанр аркадные гонки **Разработчик** Monster Games

Издатель Nintendo

Web-сайт wii.nintendo.com **Возраст** 7+

Идея Безбашенные гонки с терраморфингом

Графика На такой скорости недостатки просто не видны

Звук Не супер, зато есть возможность использовать

собственные треки **Игра** Неплохая идея, но игра быстро надоедает

3/5

Gameplay

Офицеры

Роман Лупашевский

Наш ответ Чемберлену

В данный момент творение Game Factory Interactive выглядит самой многообещающей стратегией реального времени о Второй мировой войне и, наверное, одним из интереснейших отечественных проектов вообще. Именно этой преисполненной оптимизма фразой заканчивалось превью игры «Комбат», опубликованное в самом первом номере журнала Gameplay.

➔ Не нужно говорить, что хрустальный шар или, что лучше подходит по тематике, полевой бинокль подвел разработчиков, и игра вышла почти на год позже запланированного срока. Да и родное слово «комбат» заменили более понятным для жителей стран по ту сторону пущенного на металлолом железного занавеса «офицеры».

Начнем с главного – масштабы происходящего поражают! В какой еще игре под театр военных действий отведено аж 25 квадратных километров? Вот и я не вспомню. Потерять на карте роту солдат или танковый клин проще

простого – отвернулся чаю хлебнуть (бои-то затяжные) и все, ищи ветра в поле. Кстати, за два часа ожесточенных сражений мои войска захватили и более-менее твердо удерживали лишь два стратегических сектора из десяти, предусмотренных заботливыми разработчиками... Воистину служенье муз не терпит суеты.

Благодаря огромным пространствам стало возможным воплотить в игре практически реальные дистанции боя и множество воинских формирований, с которыми мы ранее почти не сталкивались. Так, кумулятивный противотанковый снаряд HEAT действи-

тельно может поразить цель с расстояния 150–170 метров (прицельно) или 300–340 метров (максимальная дистанция).

Под наше чуткое руководство отдают наземную технику и пехоту. Авиаразведку, бомбардировку, артоддержку и десант разрешают призвать на помощь определенное количество раз на миссию, что в принципе вполне правдоподобно. И только при четком координировании действий всех родов войск можно достичь хороших результатов.

К сожалению, с этим возникают кое-какие проблемы. Увидев офицерский планшет с картой местности, где мне предстоит воевать, я, как подобает настоящему командиру, возразовался. Но радость была недолгой. Карта территории в «Офицерах» выполняет информационную функцию (на

ней указаны цели миссии) и служит для направления отрядов снабжения к стратегическим точкам. И все! А ведь как здорово было бы увидеть на ней фронты наступления, получить возможность командовать войсками с ее помощью, приблизить выбранный сектор, чтобы отдать более детальные приказы, и т. д. Оптимальный вариант контроля подотчетных сил, воюющих на территории таких гигантских размеров, я наблюдал лишь в Supreme Commander. Зуммировать мини-карту там оказалось занятием настолько простым и естественным, что со временем этот нехитрый прием стал для меня основой тактического планирования. Кстати, с тактикой у «Офицеров» тоже не все хорошо, во многих ситуациях rush – оптимальный выбор. Бросаем доступные нам отряды впе-

«Потерять на карте роту солдат или танковый клин проще простого»



Жанр стратегия реального времени**Разработчик** GFI UA**Издатели** GFI/«Руссобит-М»**Web-сайт** officers.russobit-m.ru**Возраст** нет данных**GFI UA**

Украинское подразделение компании GFI, в данный момент занятое разработкой юмористической стратегии реального времени «Глюк©за: Зубастая Ферма».

Игры нет Web-сайт www.gfi.su

3/5

Gameplay

Идея Сделать игру о Второй мировой войне с самыми большими картами**Графика** Не Company of Heroes, конечно, но bloom есть**Звук** Опять же не Company of Heroes **Игра** Очень масштабная RTS от украинских разработчиков с хорошим потенциалом и просто фантастическим количеством недочетов

ред, перед этим отутюжив предполагаемые позиции противника залпами из «каллиопы» или трофейного «небельверфера».

Баланс просит доработки. Попадание 105-миллиметрового артиллерийского снаряда из M2A1 не уничтожает бронемашину. Заявленная реалистичная система повреждений техники, судя по увиденному, едва функционирует. Конечно, в информации о юните указана толщина его брони с разных сторон, но над каждой единицей техники висит вездесущая «полоска жизни». В Company of Heroes она тоже присутствовала, но в детище Relic реализация «бронированности» была идеально наглядной. Потеряв пару танков из-за угодившего в движок снаряда, моментально соображаешь, что к чему, и впредь встречаешь неприятеля лобовой броней.

Вызывает недоумение отсутствие гранат и прочих взрывчатых веществ у пехоты, а также невозможность заводить ее в здания. Городские бои с участием царицы

«Однако несмотря на перечисленные минусы, игра затягивает»

полей напоминают квесты золотой эпохи с обязательным пикселхантингом. Жмем паузу и лихорадочно елозим мышкой по карте, дабы обнаружить значок укреплений. Кстати, функция *Укрепиться* работает не всегда корректно. Окапывание танков и артиллерии – дело, конечно, нужное, но если принять в расчет масштабность происходящего, пяти секунд на все про все явно маловато. Кстати, технику чинит любой пехотный юнит (!) за то же время.

Отсутствие какого-либо намека на разрушаемость объектов удивляет. Строений на карте (при ее-то размере) не так уж много, и крайне непривычно смотрятся воронки взрывов и дымящиеся остовы техники рядом с нетронутыми войной домиками и приземистыми складскими помещениями. Физика практически не задействована. Танк

отнюдь не всегда валит дерево, наехав на него (последнее попросту бодро торчит из башни), а пехота рысью пробегает сквозь заборы и разит врагов из базуки прямо сквозь стоящий впереди дом.

Интерфейс и камера также требуют доработки. Например, нельзя вблизи рассмотреть юниты и технику, которые, между прочим, воссозданы весьма точно. Ярлычки подразделений (как в Warhammer: Mark of Chaos) видны лишь с определенного расстояния, т. е. отведя камеру от места дислокации войск, вы теряете отряды из виду.

Отсутствие кампаний за СССР и Германию, а также многопользовательского режима, полноценного мануала и хотя бы какого-нибудь туториала не лучшим образом сказывается на удобстве игры. Разработчики приберегли

все вышеуказанное для аддона. Но положи руку на мое потрепанное в боях сердце, высадка союзников на Омаха-бич, мягко говоря, поднадоела. И буду откровенен, нашим игрокам было бы приятнее поначалу отстоять Сталинград, отбить Киев и, накопив силы, поучаствовать в операции «Багратион».

Однако несмотря на перечисленные минусы, игра затягивает, и затягивает по-настоящему. Сидишь на пару часиков вечером – глядишь, уже и полночь пробило, и рассвет скоро. Если вы любитель RTS о Второй мировой, попробуйте «Офицеров». Более масштабного проекта об этой войне еще не было!

P.S. На момент выхода статьи должен быть готов первый патч, в котором обещают поправить баланс, камеру и отмеченные игроками недостатки. Надеюсь, разработчики примут во внимание отзывы геймеров, приложат максимум усилий, и доведут-таки до ума этот довольно неплохой продукт.



Примерно полсотни дорогих так ничего и не узнают



Люблю Европу. Жаль, визу в этот раз не дали



Больше картошку в кабине не жарим!

Infernal / Дьявольщина

Игорь Брэйн

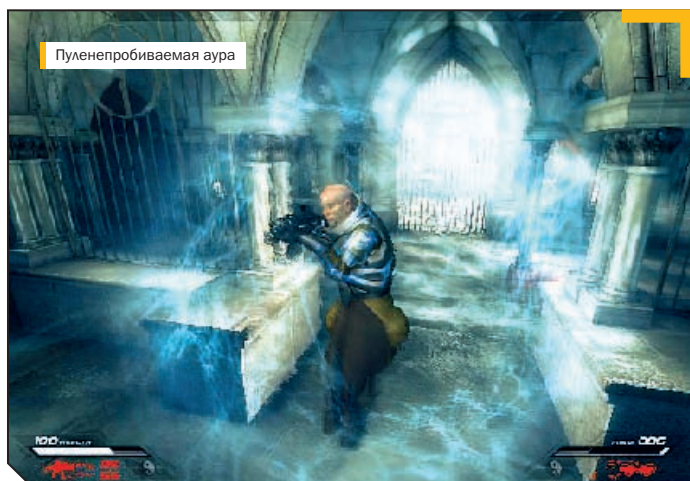
Добрый черт

Во время прохождения Infernal вас наверняка будет преследовать стойкое ощущение дежавю. Потому что все происходящее на экране вы уже не раз видели в других играх.



Потасовки с огнемётчиками в небольших комнатах – очень весело, правда?

«Райан умеет в буквальном смысле впитывать в себя тела поверженных врагов»



Пуленепробиваемая аура



Главный герой Infernal Райан Леннокс – падший ангел, воюющий на стороне темных сил. Вместе с покровительством Сатаны он приобрел и новые способности. Так, например, Райан умеет в буквальном смысле впитывать в себя тела поверженных врагов, пополняя тем самым собственное здоровье и амуницию. Наш босс подсказывает: «Так ты можешь избавляться от трупов». Это отголосок обещаний разработчиков сдобрить игру stealth-элементами. Но их здесь, к

пользуется для решения незатейливых головоломок.

Время от времени вам придется задействовать режим альтернативного видения. С его помощью Райан легко обнаруживает спрятанные бонусы и секретные коды (последние зачем-то пишут на стенах рядом с терминалами, куда их следует ввести). И наконец, последняя особенность нашего альтер эго – владение телекинезом, что позволяет метать предметы и разбрасывать в стороны противников.

«К сожалению, сил на достойную реализацию игровых задумок авторам, увы, не хватило»

сожалению, практически нет. Да и лечение столь экстравагантным образом в большинстве ситуаций довольно проблематично – на несколько секунд вы оказываетесь полностью беззащитным. Если хотя бы один противник остался в живых, солидная порция свинца вам обеспечена.

Однако в запасе у главного героя есть еще несколько трюков. Райан способен наделять оружие дьявольской силой, увеличивая наносимые при выстреле повреждения. Некоторые противники, защищенные святой аурой, уничтожаются только так. В бою очень пригодится и способность к телепортации. В мгновение ока вы уклонитесь от атаки и окажетесь за спинами нападающих. Возможность перемещения в пространстве, помимо прочего, ис-

Разумеется, использование сверхспособностей ограничено запасом маны. Причем все игровые локации условно разбиты на три типа: темные, где мана восстанавливается, светлые, где она, наоборот, убывает, и нейтральные. Увеличить запас энергии можно и описанным в самом начале статьи образом – высасывая ее из трупов.

Самое печальное в том, что все перечисленные фишки не вносят ожидаемого разнообразия в геймплей. Infernal получилась насквозь вторичной, неинтересной, однообразной. Каждая встреченная отсылка к BloodRayne, Half-Life 2 или Psi-Ops лишь подтверждает это. Разработчики сумели создать проект, достойный с точки зрения технологии, а вот сил на реализацию игровых задумок, увы, не хватило.

«Все перечисленные фишки не вносят ожидаемого разнообразия в геймплей»

Жанр action Разработчик Metropolis Software Издатель Playlogic Entertainment Издатель в Украине «Фабрика Игр» Локализатор «Акелла» Web-сайт www.infernalgame.com Возраст 16+

Идея Шаблонный герой на службе у темных сил
Графика Недостатки замаскированы с помощью bloom
Звук Ненавязчивые рок-композиции и сносная актерская работа
Игра Набор отличных идей, которые так и не были реализованы должным образом

1.5/5

Gameplay

Kudos: Избранная судьба

Алина Жигунова

А кому сейчас легко?

Весна – такое замечательное время года, полное солнца, цветов и романтики, что все эти брызги радости обязательно надо как-то компенсировать. А то от счастья порвет.

➔ Вот поэтому играть в Kudos лучше всего именно весной.

Там содержится точно отмеренная доза депрессогенных факторов, которая, например, осенью человека психологически неустойчивого просто убьет. Темные фоны, печальные мелодии, протяжные вздохи и жалобное мяуканье голодной кошки... А вверху экрана надпись: «Вы необразованны и тупы». Стой, стой, положи веревку и мыло на место! Это же еще не конец, а как раз наоборот – самое начало.

Потому что в двадцать лет все можно еще исправить. А нашему не слишком красивому протагонисту, выбранному из числа восьми доступных персонажей обоего пола, именно двадцать. Он начинает самостоятельную жизнь, не имея ни багажа необходимых знаний, ни достаточных денежных сбережений, ни престижной работы, ни нужных знакомств. Создатель Клифф Харрис (Cliff Harris) наделил его лишь тринадцатью параметрами вроде уверенности в себе, интеллекта, физической формы, усталости и др. Изменение их не слишком сильно отражается на внешнем виде бедняжки, да для него, собственно, и предусмотрено всего три выражения лица: печальное, нейтральное и ужасающая улыбка, которая напугала бы и Гуинплена. Последнюю мы, к счастью, сначала видим нечасто.

Ну а с чего, скажите на милость, юноше радоваться? За спиной постоянно темный фончик, одежда не меняется никогда... Ему просто стыдно перед другими персонажами PC-игр! И так придется прожить

десять лет: 3648 дней, по одному ходу в будни и по два в выходные. Сделал положенный ход – игра принудительно отправляет спать, так что spend it wisely, young padavan. Обдумайте хорошо, чему посвятить свободное время: записаться на курсы актерского мастерства (кулинарного искусства, основ медицины) или пойти с друзьями в бар выпить пива? В первом случае парень невероятно устанет, зато научится чему-то полезному, а во втором – замечательно отдохнет, только его кошелек станет легче на десять фунтов и параметр «алкоголизм» вырастет. А как же, зеленый змий не дремлет!

Да еще хорошо, если компания попадется веселая, а то соберутся снобы обсуждать устройство синхрофазотрона, испортят весь вечер и в придачу надают отрицательных бонусов. Фразы типа «Даже мысль об общении с тобой меня отупляет» подчас вызывают желание поговорить с интеллектуалом просто и по-мужски. Но не тут-то было! Ничего подобного разработчик нам не разрешает. Мы даже предложить девушке встречаться права не имеем, «пока она сама не попросит...» (кто вспомнил фильм «Джей и Молчаливый Боб наносят ответный удар», закончите мысленно цитату). В общем, все очень трагично: деньги утекают, как песок сквозь пальцы, друзья нас покидают из-за недостатка внимания, а время от времени для разнообразия можно и простуду подхватить или, скажем, грабителя встретить.

Но упорный юноша продолжает корпеть над учебниками и качать



мускулы, долгими одиночными ночами мечтая о съемках в боевике. И вот уже обхват бицепса равен обхвату шеи (на картинке, само собой, никаких изменений), ум из головы так и прет, пора сделать ручкой алчному хозяину гриль-бара и поискать счастья в киноиндустрии. А тут знаете как все запущено? Продюсеры низкобюджетной драмы «Геометрическое убийство» отказывают начинающему актеру, поскольку он не слишком уверен в собственных силах, после чего его самооценка падает еще на пятнадцать пунктов,

поэтому продюсеры «Холма страсти» тоже не горят желанием нанять неудачника...

Конечно, жизнь нелегкая штука. И играющий в Kudos осознает это в полной мере. Знаете, кому надо рекомендовать такие развлечения? Благополучным людям старше сорока, чтобы они вспомнили юность и пожалели своих потомков, и молодежи, дабы те убедились: бывает и хуже. Главное, не показывайте детям, а то они не захотят взрослеть, возьмут флейты и улетят в Кенсингтонский парк.



Жанр симулятор тяжелой жизни **Разработчик** Positech Games
Издатель Positech Games **Издатель в Украине** «Фабрика Игр»
Локализатор «Акенла» **Web-сайт** www.positech.co.uk/kudos

Идея Жизнь – очень тяжелая штука **Графика** Статичное 2D, но тут это неважно **Звук** Максимально депрессивный
Игра Незатейливая офисная игрушка с глубоким смыслом
Локализация Качественный перевод немногочисленных текстов

2/5

Gameplay

Europa Universalis III

Андрей Грабельников

Целого мира много

Решительно непонятно, с какого конца начинать потрошить EUIII. Если вдаваться в тонкости геймплея, то материал выйдет – читать не перечитать, на полжурнала.



«В средневековой Европе кипят нешуточные страсти»



➔ Вдумайтесь в эти цифры: 250 стран, 300 с лишним лет истории (1453–1789 гг.), 100 типов войск и 5000 (!) исторических деятелей. Масштабы поистине впечатляющие!

Вообще Europa Universalis III выглядит как настольная игра со всей свойственной подобным утехам схематичностью. Стратегические экраны серии Total War покажутся вам куда дружелюбнее после знакомства с EU! Правда, авторы попытались сделать неуклюжий шаг навстречу аудитории – политическая карта мира обзавелась третьим измерением. Толку от подобного новшества никакого, а вот глядеть на марширующих на месте солдатиков, жестоко страдающих от полигональной цинги, очень тоскливо. Разработчики гордятся усовершенствованным интерфейсом, который теперь меньше напоминает Excel, но тем, кто не знаком с предыдущими сериями, он все равно покажется сложным.

Играющий в EUIII сидит за компьютером неподвижно и напряженно смотрит в одну точку. Иногда, правда, курсор оживает, неторопливо перемещается в сторону, и карту покрывают жуткого вида панели со множеством ползунков и кнопочек – это собственно игровой процесс. Тем временем в средневековой Европе кипят нешуточные страсти. Отказавшаяся вступить с нашей страной в военный альянс Австрия аннексирует ближайших соседей, Милан образует унию с Савойским герцогством, Шотландия претендует на английский трон, а Литва, подкупившая двух кардиналов, контролирует Римскую курию.

Бесконечный поток сообщений такого рода попускает игрока к своему временным манипуляциям с «рычагами власти»: экономикой, внешней и внутренней политикой, дипломатией, религией, торговыми отношениями, шпионажем...

Не стану обещать, что у неофитов все получится сразу – Europa Universalis III действительно не проста в освоении. Особенно тяжело приходится маленьким княжествам, граничащим с большими государствами. Для начала лучше выбрать державу с мощным экономическим потенциалом и высоким рейтингом (ключевой параметр в EU), например Францию, и не слишком ускорять ход истории. Пара-тройка пактов о ненападении и выгодных браков позволят вам некоторое время сконцентрироваться на внутренней политике. В отличие от кровавой Medieval II, данная стратегия располагает огромным арсеналом дипломатических приемов для разрешения любого конфликта.

Умасленные соседи мелкого калибра могут согласиться вступить в союз или признать себя вассалами авторитетного государства. А по прошествии десятка лет они и вовсе распрощаются с независимостью, став провинциальными державы-созеренка.

Для любителей провести пару увлекательных лет за экраном монитора игра окажется настоящей находкой – ее хватит как раз до неминуемого выхода следующей части Europa Universalis. И я даже не представляю, что еще могут добавить в EU целеустремленные шведы!

«Europa Universalis III действительно не проста в освоении»

Жанр стратегия реального времени **Разработчик** Paradox Interactive
Издатель Paradox Interactive **Издатель в Украине** «1С»
Web-сайт www.snowball.ru/eu3 **Возраст** 12+

Идея 300 лет единоличной власти
Графика Здесь это неважно
Звук Не отвлекает
Игра Настоящий подарок для педантичных и усидчивых игроков

4/5

Gameplay

Дилемма

Александр Чепелев

Предвестник

4Reign Studios – фанаты своего дела. В то время когда некоторые российские квестостроители думают, как бы незаметно схалтурить, эти люди с завидным упорством запикивают в собственное детище ролевою систему и кучу мини-игр.

➔ Поступок, достойный одобрения... если только все работает без сбоев. В ином случае получается «Дилемма» – пытаящая железяка, красивая, но с неотлаженным механизмом и отваливающими деталями.

Но давайте по порядку. Действие разворачивается в потрепанной ядерной войной вселенной, а играть нам предстоит за Странника – безликого чурбана с навязчивой идеей найти сестру и бомбой в теле (подабочек от сатанинской секты). Эта интригующая история подается посредством банальных и пафосных заставок, в которых главный герой патетично произносит все подходящие к случаю фразы-штампы.

Однако ситуация меняется, стоит лишь отвлечься на второстепенные задания (собрать детали для багги, найти поломанный дробовик для ворчливого старика) и заговорить с другими персонажами. Каждый из них по-своему забавен: «конкретный чувак» Брэд, считающий себя живым робот-бармен, полоумный дед, полагающий, что наш протагонист – его назойливая старуха.

К тому же «Дилемма» в достаточной мере нелинейна: диалоговая система ветвистая и всегда есть выбор – ответить в добродушном, нейтральном или особо циничном тоне. От этого зависят дальнейший ход беседы, отношение героев к Страннику и возможность решения некоторых задач. Вообще для части миссий предусмотрено по несколько способов выполнения: если протагонист применит грубую

силу, вырастет показатель «материя», а если интеллект – соответственно увеличится «дух».

Ну а основная дилемма встанет перед Странником позже. По ходу игры он окажется вовлечен в поиски таинственного артефакта, одинаково интересного как сатанинской секте, так и церкви. Когда Странник его обнаружит, придется сделать выбор в пользу одной из сторон – от этого зависит дальнейшее прохождение, хотя разница на самом деле минимальна. После судьбоносного решения изменится внешний вид главного героя – вместо типажа «Бен из Full Throttle, постыдный вариант» нам достанется фрик с замысловатой прической а-ля Шидла из фильма «Азирис Нуна» (это если мы предпочтем сатанистов) или некто вроде боевого монаха (если решим стать на сторону церкви).

А вот геймплей вряд ли можно назвать интересным – игру нам предстоит провести в утомительных курьерских пробежках от одного персонажа к другому и выполнении их поручений (при этом вся доступная территория – два города). Задачки в принципе несложные, но сопровождающий их пиксель-хантинг – просто жуткий, исследовать приходится буквально каждый миллиметр экрана.

Более того, «Дилемма» под завязку забита всевозможным мусором, который ей только мешает. В нижней части экрана выскакивают глупые надписи вроде «спина чешется» и «ничего не понимаю», боевым



Дорога в Изумрудный город



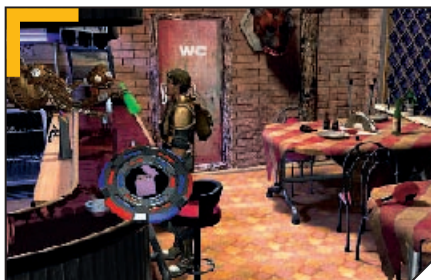
Главный герой предметы почему-то не «использует», а «теряет». Пессимист

инвентарем мы воспользуемся лишь пару раз за всю игру, а периодическое повышение характеристик практически не влияет на геймплей. Да и сыплющиеся как из рога изобилия мини-игры ужасно банальны: бесчисленные пятнашки, мозаики, подражания Soko-ban, Pipe Mania и бессмертный кубик Рубика. Хуже всего дело обстоит с гонкой на багги – картинка более-менее нормальная, но вот физическая модель...

С чем проблем фактически нет, так это с графикой – дешнее 2,5D (трехмерные персонажи топают по плоским задникам) очень красивое,

яркое, детализированное и к тому же богато анимированное. Есть даже динамичные тени и эффектная смена дня и ночи (некоторые задания можно выполнить только в определенное время суток). Раздражает разве что анимация главного героя – уж слишком он медлителен.

Вот и получается, что основной недостаток «Дилеммы» – ее непродуманность. Вроде бы неплохой проект, и потенциал достаточный, но разработчики нивелируют положительные моменты ворохом ненужных идей и утомительных мини-игр. А жаль...

**Жанр** приключения**Разработчик** 4Reign Studios **Издатель** «Акелла»**Web-сайт** www.akella.com/ru/games/dilemma **Возраст** нет данных**Идея** Русский квест может быть не юмористическим и не пошлым!**Графика** Красочная, богатая анимация**Звук** Приятный; ненавязчивая фоновая музыка**Игра** В принципе неплохая, но нуждается в доработке

2.5/5

Gameplay

Top Spin 2

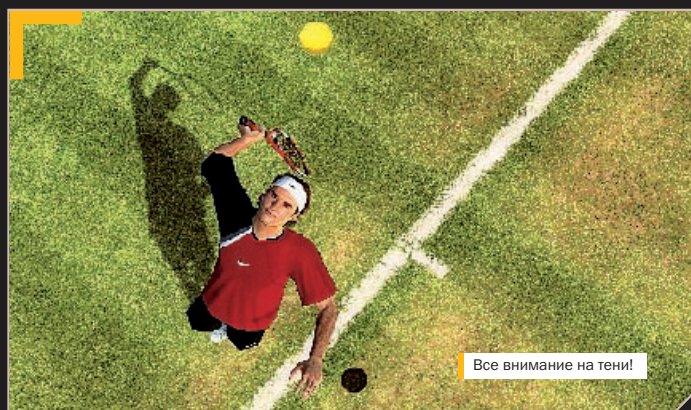
Владимир Куценко



Смотрите, трибуны переполнены



А на подобных играх зрителей немного



Все внимание на тени!

Здесь есть Мария Шарапова

Извечную борьбу за сердца и кошельки любителей тенниса ведут две серии – Top Spin и Virtua Tennis. Если в последней упор сделан на зрелищность и аркадность, то Top Spin 2 претендует на реалистичность и достоверную симуляцию игрового процесса.

➔ Изначально игра вышла на Xbox 360, а спустя год была портирована на PC, но технически за прошедшее время практически не постарела. Модели теннисистов неплохо детализированы, хотя и слегка напоминают пластиковых пупсов из-за неестественно выглядящей кожи. Зато анимация очень хороша, все движения тщательно выписаны и реалистичны.

Отдельно стоит упомянуть о великолепных площадках для состязаний. Будь то теннисный корт в Японии, откуда видны аутентичные постройки и цветущая сакура, или площадка в небольшом английском пригороде – каждая локация поражает вниманием к мелочам, тщательностью воссоздания атмосферы. На атмосферу работает также звуковое оформление. Как и положено, во время матча на кор-

те стоит тишина, дабы ничто не отвлекало спортсменов, лишь комментатор периодически объявляет счет, а зрители поддерживают своих фаворитов.

Основным по традиции является режим карьеры. В нем игроку выдается желторотый новичок, которого предстоит превратить в звезду мирового тенниса. Внешность протезе разрешается изменять практически как душе угодно. Настройке поддается множество параметров: рост, вес, пол, черты лица и многое другое. Так что если вы не найдете в игре своего любимого спортсмена, то попытайтесь создать его виртуального двойника. Распределив очки умений по одиннадцати характеристикам, можно приступать к планированию пути на вершину спортивного Олимпа.

Жанр теннисный симулятор**Разработчик** Indie Built **Издатель** Take-Two Interactive**Издатель в Украине** «Фабрика Игр» **Локализатор** «Бука»**Web-сайт** www.topspin2.com**Возраст** 3+

Indie Built Основанная в 1983 году американская компания специализируется на спортивных симуляторах: гольф, сноуборд, теннис. В 1999 г. была куплена Microsoft, в 2004-м – перепродана Take-Two, которая закрыла студию весной 2006-го. **Игры** серии Top Spin, Amped, Links
Web-сайт www.microsoft.com/games

Идея Продолжение отличной игры**Графика** На уровне, но не поражает воображения**Звук** Полностью соответствует атмосфере**Игра** Самый реалистичный теннисный симулятор

4/5

Gameplay



Однако не стоит рассчитывать на головокружительный взлет – с двухсотого места в мировом рейтинге до первого дорога совсем не проста. Каждую неделю игрока ставят перед выбором: сходить в тренировочный зал, принять участие в каком-нибудь соревновании или специальном мероприятии. В серьезные чемпионаты вроде Major Pro или серии Masters новичку путь закрыт – там плавают такие акулы мирового тенниса, которые съедят и не подавятся. Удел молодого спортсмена – изнуряющие тренировки, призванные помочь освоиться с управлением, овладеть различными видами ударов и прокачать навыки. Обучение оформлено в виде мини-игр: необходимо попадать мячом по фишкам домино, сбивать кегли шарами для боулинга, разрушать кирпичную стенку и т. п.

С минимальным багажом знаний и несколькими освоенными ударами уже вполне можно пробовать силы в одном из мелких турниров. На первых порах о встречах с Роджером Федерером или Марией Шараповой не стоит даже и мечтать, в роли соперни-

ков будут выступать выдуманные спортсмены уровнем ниже. Побеждая в турнирах, игрок зарабатывает деньги, которые тратятся на новые тренировки, а также приобретение различных аксессуаров и одежды. Разумеется, со временем рейтинг теннисиста начнет расти, он привлечет к себе внимание богатых спонсоров и опытных наставников.

К сожалению, сначала в роли главного противника в PC-версии будут выступать не другие спортсмены, а... неудобное управление. Разработчики почему-то отказались от использования стрелочек клавиатуры и «повесили» движения на мышку. Теперь игрок перемещает по полю специальный маркер, за которым слюня голову носится теннисист. А дабы усложнить жизнь геймера еще больше, мышь отвечает и за выбор направления удара. Чтобы отбить мяч, нужно не только нажать кнопку на клавиатуре, но еще и зафиксировать левую кнопку мыши и передвинуть «грызуна» в сторону предполагаемого удара. В итоге консольщики наслаждаются простым и удобным управлением с помощью двух стиков и нескольких

«Сначала придется бороться не с другими спортсменами, а... с неудобным управлением»

кнопок, а компьютерщики мучаются, развивая свою пространственную координацию.

В Top Spin 2 есть мощный удар, требующий недюжинной сноровки, специально для любящих риск игроков. Для его осуществления необходимо сначала заполнить специальную шкалу, зарабатывая очки, а потом, зажав правый триггер и кнопку удара, остановить бегунок в пиковой позиции. Однако стоит промахнуться хоть на волосок – теннисист ошибется и проиграет подачу. А так как вероятность этого довольно высока, применять подобный удар стоит лишь в начале матча, когда от одного или двух промахов не зависит судьба целого поединка.

Рано или поздно проблема управления отступает, и тогда геймплей раскрывается во всей красе. Top Spin 2 на данный момент является самым реалистичным симулятором большого тенниса.

Ситуация на корте моделируется очень тщательно – и движения спортсменов, и поведение мяча. Всегда с ходу можно почувствовать разницу между грунтовым, травяным или синтетическим покрытием. Искусственный интеллект также хорош. У каждого спортсмена своя манера игры, а компьютерные оппоненты стараются походить на живых людей. Не раз бывало, что теннисист стремился выполнить рискованную подачу и совершал двойную ошибку, но уже со следующей попытки, приловчившись, забивал сразу эйс.

Top Spin 2 просто обязаны приобresti все поклонники тенниса – ведь такие игры, в отличие от, к примеру, футбольных симуляторов, выходят далеко не каждый год. Ну а сезон 2007 обещает стать очень жарким – когда вы будете читать эти строки, на прилавках уже будет лежать Virtua Tennis 3. Вот тогда и посмотрим, кто кого.

Ar Tonelico: Melody of Elemia

Олег Овсиенко

Забывтая мелодия

Если вы боитесь напропороченного Нострадамусом грядущего конца света, вспомните о вселенной Sol Ciel – за десятки тысяч лет своей истории она пережила уже несколько апокалипсисов, и ничего страшного.

➔ Мир Ar Tonelico искусственно разделен на резервации. Парящий в небесах high-tech-город Platina – последний оплот цивилизации перед очередным концом света. Поверхность планеты же – Wings of Horus – заселена существами менее благополучными по рождению. За многие годы контакт между этими двумя кастами был сведен к минимуму.

Так бы продолжалось и дальше, однако в один отнюдь не прекрасный момент небесный город поразил неизвестный доселе вирус, а единственной надеждой для небожителей стал наш протагонист – Lyner Barsett. После не совсем удачного приземления в Lower World он вынужден заниматься поисками легендарного кристалла древности, попутно пытаясь заполучить назад свой корабль из рук предприимчивых аборигенов, желающих переплавить его на металлолом, а также набирая подходящих людей в будущую ударную группу.

Все вышеописанное действие подается в уже знакомом поклонникам творчества Gust стиле – со спрайтовыми персонажами и нарисованными от руки задниками. Особых отличий от цикла Atelier вы здесь не найдете, да и нужны ли они? Похоже, единственным весомым взыском Banpresto стали анимационные ролики высочайшего качества.

Помимо отличных персонажей, крепкого сюжета и до мелочей проработанного игрового мира, прелесть Ar Tonelico еще и в оригинальном геймплее. По сути, перед нами необычный сплав dating sim и RPG. Не могу сказать, что раньше мы подобного не видали (сразу вспоминаются Thousand Arms и Riviera), но в нашем случае акцент делается на иной аспект отношений. В определенных моменты Lyner будет позволено изрядно покопаться в головах у девушек из своей команды, чтобы решить их личные проблемы и попутно обзавестись полезными способностями.

Само собой, этим дело не ограничится, повоевать также придется изрядно. Стандартная походовка кому-то покажется устаревшей, но многим она понравится. В боевой отряд входит до четырех персонажей, причем одно место изначально забронировано для адепта магии (а точнее, песнопения) Reyvateil. Управление ею, кстати, несколько отличается от стандартного: ее активная фаза может длиться до полного истощения MP, тогда как движения «танков» легко отслеживаются по «шкале ходов».

Ну и Gust изменила бы себе, если бы не использовала уже проверенную систему изготовления предметов и экипи-



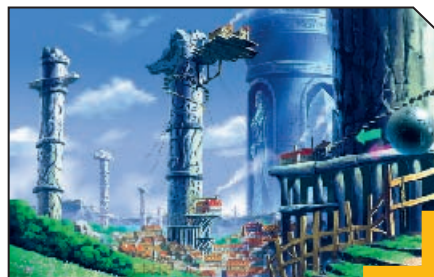
ровки. В Ar Tonelico она несколько упрощена, что не мешает, впрочем, в течение десятка часов заниматься поиском рецептов или проведением экспериментов.

Звуковое сопровождение оставляет двойное впечатление: с одной стороны – гениальная (без преувеличения) оригинальная музыка, с другой – весьма посредственная озвучка. Причем на этот раз работа NIS автору

статьи понравилась даже больше, чем японская дорожка (по старой традиции ее также оставили).

Не обошлось и без недостатков: вышеупомянутая old-skool и излишняя пассивность игрового мира (активность приходится проявлять только в dungeon, а хождение по городу заключается в банальном выборе локации) вряд ли поспособствуют привлечению массовой аудитории, но вот ветеранам Ar Tonelico придется по душе.

«Перед нами необычный сплав dating sim и RPG»



Жанр jRPG Разработчик Gust/Banpresto
Издатель NIS America
Web-сайт www.nisamerica.com/games/artonelico Возраст 12+

Идея Мы делаем не только роботов и алхимиков
Графика Великолепное 2D, но не для приверженцев новейших технологий
Звук Восхитительный саундтрек, неважная озвучка
Игра Отличный выбор для любителей old-skool

4/5

Gameplay

Ghost Rider

Игорь Климовский



Притормози!

Я все чаще задаюсь вопросом: что будет снимать Голливуд, если у них вдруг внезапно закончатся комиксы? Пожалуй, игровая индустрия сможет оправиться от этой потери, а создателям блокбастеров придется туговато.

→ Рядовой украинец знает о такой фактурной личности, как Джонни Блейз (он же по совместительству Ghost Rider), очень мало. Но у себя на родине, в США, это весьма популярный персонаж, а первый комикс о нем увидел свет еще в августе 1972 года. На просторах СНГ Джонни проник благодаря стараниям работников киноиндустрии. К сожалению, фильм, местами откровенно скучный и банальный, оставил не самое лучшее впечатление. Интересно, как обстоит дело с игрой?

Запускаем... Сразу бросаются в глаза шикарные арты в игровом меню, чувствуется комикс-первоисточник. Персонажи прорисованы тщательно, со вниманием к деталям. Вообще все сюжетные вставки между миссиями сделаны в виде комикса, а кадров из фильма нет и в помине. К слову сказать, комиксы неплохие и выполнены оригинально: на некоторых картинках есть динамические элементы. Например, огонь на самом деле горит, с неба капает дождь, лампы мерцают, а персонажи неподвижны, как и положено. Но, несмотря на все эти ухищрения, старичок Мах Рауне уделяет-таки Ghost Rider по стилю и эффектности комиксов.

Что касается самого сюжета, он имеет мало общего с фильмом. Хотя некоторые действующие лица те же, например возлюбленная Джонни – Роксана Симпсон – и еще один призрачный всадник – Картер Слэйд. Да и основная идея игры та же: уничтожение вселенского зла в

отдельно взятой стране и обретение покоя и счастья в объятиях возлюбленной.

Геймплей соткан из action от третьего лица и аркадных мотогонки. Первый представляет собой классический beat'em up. Во время продвижения по локации перед протагонистом появляется группа монстров, и только после их уничтожения Джонни позволяет ехать дальше – настоящие мачо никогда не убегают от врагов.

Вообще одна из основных претензий к игре – это недостаточно отлаженный баланс. Особенно раздражает, что отряд обычных мобов победить куда сложнее, чем самого крутого босса. Об иных и говорить не стоит – боссы уровней выносятся легко и быстро. Кроме того, не понравилась работа камеры. Мало того что она показывает все происходящее с одного ракурса, часто далеко не самого удачного, так еще повертеть ее и осмотреться нельзя, а из-за этого трудно ориентироваться на местности. Порой камера начинает выписывать дикие кульбиты, отвлекающие от выполнения задания.

Action-миссии сменяются стремительными заездами на адском мото-



цикле (Hell Cycle). На трассах предостаточно разнообразных препятствий, а мешают их преодолевать многочисленные противники. Некоторые из них поджидают на обочине, иные догоняют и обгоняют вас на своих байках. Джонни уничтожает врагов, пользуясь любимым оружием – огненными цепями с острыми клинками на концах – и имеющейся на мотоцикле пушкой.

Все бы ничего, но безумно раздражают постоянные подгрузки уровня. Похоже, игровой код вообще не оптимизировали. В action-миссиях подобное еще можно простить, но в заездах на мотоцикле это ужасно неприятно: только набрал хороший темп – бах, получай loading! Да и сами локации не блещут разнообразием и оригинальностью, угнетают серо-коричнево-красной цветовой гаммой. Спасибо и на том, что ввели пристойную систему сохранений в любое время и в любом месте. В целом геймплей игры сух, как скелет в кабинете биологии, нет в нем места фирменному блейзовскому огню.

Боевая система в значительной степени вторична. Она смело цитирует God of War. Даже расположе-

ние кнопок, отвечающих за удары и прыжки, аналогичное. Оружие тоже похожее. Помните, как Кратос лихо вращает клинки, прикрепленные к длинным цепям? Так вот, Джонни проделывает тот же финт, однако чуть менее лихо. Правда, у Блейза есть еще и дробовик за спиной, заряды которого восстанавливаются за счет убийства противников. Имеет Джонни и оружие массового поражения под названием Repulse Stare – оно заставляет всех тварей ощутить на своей шкуре зло, причиненное ими другим.

Еще одна вторичная фишка – использование душ убитых демонов в качестве ресурса для прокачки навыков протагониста: владения оружием, выносливости, умения выполнять комбо-удары и т. д. После того как Джонни достигнет совершенства, за эту же игровую валюту открываются бонусы в виде комиксов, артов и видеороликов.

В целом Ghost Rider не самый плохой способ скоротать пару вечеров, благо проходит игра часов за 5 на средней сложности. Но согласитесь, по мотивам этих комиксов можно было сделать гораздо более яркий и оригинальный проект.

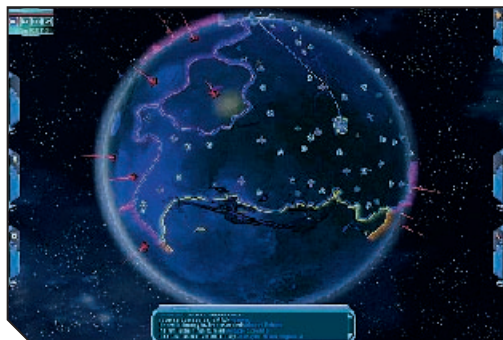
Жанр action/racing**Разработчик** Climax Studios **Издатель** Take-Two**Web-сайт** www.2kgames.com/ghost rider **Возраст** 12+**Идея** Боевка God of War + аркадные мотогонки + комиксы**Графика** Отвратительные цвета и текстуры, жуткие бэкграунды**Звук** Хорошая озвучка персонажей, аутентичный саундтрек**Игра** Вторичная по своей сути, но местами интересная

2/5

Gameplay

UFO: Afterlight

Андрей Грабельников



Hidden movement

Я принялся за UFO: Afterlight без особого энтузиазма, предварительно уже подготовившись увидеть неудачный проект. Ведь до сих пор все опыты по воскрешению легендарного франчайза оборачивались появлением на свет кошмарных чудовищ, которые, покинув лабораторные застенки, гибли мучительной смертью под жерсткими ножами кровожадных рецензентов.

→ «Что за детский сад?» — хочется спросить у сотрудников мадырской лаборатории по выведению угрюмых UFO-клонов, глядя на жизнерадостную картинку Afterlight. Остатки человечества сосланы на Марс жестокими вторженцами или прилетели на увеселительный пикник? Почему лица соратников напоминают персонажей мультфильма «Игрушечная история», а смысловая нагрузка и интонации реплик — передачу «Спокойной ночи, малыши»?

Оппозиция всеми силами старается поддержать непринужденную атмосферу утреника — в нестройные ряды злостных мизантропов зачислены пластиковые роботы на ножках, разно-

цветные ящерицы с экзотическими прическами, комичные зеленые и серые человечки, которые, как мы все знаем (есть же неопровержимые видеодоказательства!), полностью сделаны из резины. Откуда возьмется гнетущее ощущение тревоги и безысходности, тщетности борьбы с непостижимым ужасом в такой развеселой атмосфере? При всей своей относительной технологической свежести движок рисует что-то не соответствующее сюжету Afterlight. Схлопотав промеж глаз «разрывную» и исполнив зажигательную ragdoll-джигу, игрушечные инопланетяне продолжают улыбаться остатками керамической пасты.

При том все остальные составляющие игры выполнены довольно-таки хорошо. После двух тщетных ударов лбом о стену (Aftershock и Aftermath) у Altar Games, хоть в это и трудно поверить, наконец получилось! Вот перед глазами начал коловращение geoscape Марса, где остатки человечества вынуждены ютиться под специальным колпаком — выходя на прогулку, не забудьте надеть скафандр. Остро ощущается нехватка людского ресурса — поднимать колонию на ноги будут от силы человек двадцать, через несколько часов вы начнете различать их полигональные лица.

Трудовые резервы делятся на три класса: оперативники, ученые и инженеры. С первыми все понятно — между вылетами на местность либо валяются в лазарете, либо потеют в тренировочном классе, либо, гогоча, забивают «козла» на

скамейке. Талантам интеллигенции можно найти несколько способов применения, распределив их в соответствующие инстанции. Так, часть ученых и инженеров постоянно работают на выезде — совершают замеры в только что отбитых у аборигенов областях и в зависимости от результатов сооружают добывающие шахты. От поступающего на склад сырья (ресурсы не накапливаются, только индексировается баланс, например, «металл +4») тут зависит все. Не располагая достаточным притоком, скажем, химикатов, нельзя и подумать об optical engineering, а значит, мастерская пока не может приступить к производству снайперских винтовок и всякого рода оптики и т. д. Подобным образом авторы подстегают игрока к территориальной экспансии — ресурсов всегда не хватает для чего-то лакомого.

«У Altar Games, хоть в это и трудно поверить, наконец получилось»

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Altar Games
Издатель Ascaron **Издатель в Украине** «1С»
Web-сайт www.ufo-afterlight.com
Возраст 12+

Altar Games Эта венгерская компания, являющаяся частью команды независимых разработчиков Idea Games, существует уже больше 6 лет, и попытки возродить легендарную серию предпринимались ими неоднократно. Однако лишь третья оказалась удачной. **Игры** Original War, UFO: Aftershock, UFO: Aftermath **Web-сайт** www.altargames.com

Идея Возродить легендарную серию
Графика Очень хорошая, но не соответствующая тематике

Звук Неплохой
Игра Первая вполне играбельная реинкарнация X-COM

4/5

Gameplay



«Каждый солдат располагает отдельной вкладкой RPG-умений»

Жесткое ограничение численности пасты приводит к тому, что чуть ли не у каждого жителя колонии появляется четкая специализация. В кои-то веки это касается не только солдат. Вообще лучше дрессировать нескольких узких специалистов – один разбирается с марсианскими технологиями, другой зубрит «производство земного оружия и взрывчатых веществ», третий быстрее остальных водит марсоходы. Менеджмент гражданского персонала, пожалуй, впервые за всю историю серии перестал быть рутиной.

С оперативниками, конечно, еще веселее. Разученные ими специализированные перки позволяют «пощупать» в тактическом режиме. Тут постоянно на глаза попадает что-то интересное. Можно овладеть дорогой major sniper ability и стрелять

супостатам в разные части тела – очень помогает при встрече со смертоносными matriarch. Можно освоить комплекс athletics (ускоренное передвижение в скафандре), skirmish (рукопашная) и stalking (подкрадывание) и, вооружившись шашкой, названной по недосмотру катаной (посмотрите – ну чистая же чапаевская шашка), наносить изнеженному инопланетному гаду страшные увечья. Можно прокачать gunship вместе с ambidexterity и устроить эффектную пальбу с двух рук, вспоминая Джона Ву.

А еще военный состав можно расширять за счет мятежных серых человечков, излучающих вредоносные психоволны (способности у них, понятное дело, во многом не совпадают с людскими). И представьте себе, каждый солдат располагает отдельной вкладкой RPG-умений

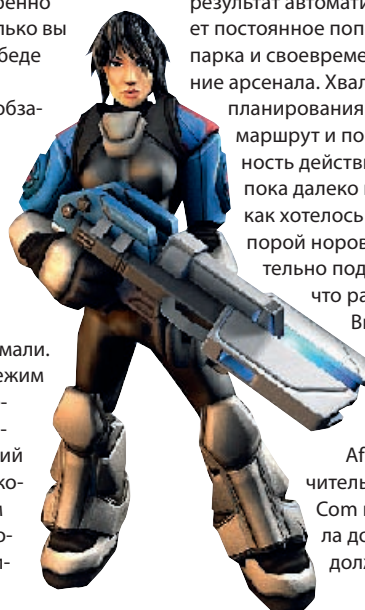
(меткость, сила и т. д.), подлежащих обязательному прогрессу, равно как и характеристики производимых нами турелей на колесах.

Все это в той или иной степени присутствовало в проектах серии и раньше, однако работает так эффективно почему-то впервые. Вообще игра уверенно держит темп – только вы обрадовались победе над коварными beastman, как те обзаводятся новыми юнитами, а на сцене появляются озлобленные reticulans, для борьбы с которыми ваши ученые пока ничего путного не придумали.

Тактический режим служит скорее демонстрацией последних достижений научно-технического прогресса, чем серьезной головомолкой. Как мини-

мум потому, что все карты в игре просчитаны заранее. Видно, делали их с большой любовью и вниманием к деталям, однако после двух сотен боевых вылетов вы точно будете знать, где разместить снайпера, а где – гранатодера. Порой даже приходится жалеть о невозможности вывести результат автоматически. Выручает постоянное пополнение зоопарка и своевременное обновление арсенала. Хваленый режим планирования (тут задаются маршрут и последовательность действий) работает пока далеко не так гладко, как хотелось бы, а камера порой норовит самостоятельно подобрать ракурс, что раздражает.

Впрочем, недочеты на фоне общего прогресса по сравнению с Aftershock незначительны. Кажется, X-Com наконец обрела достойную продолжительность.



The Secrets of Atlantis: The Sacred Legacy

Андрей Кубовский

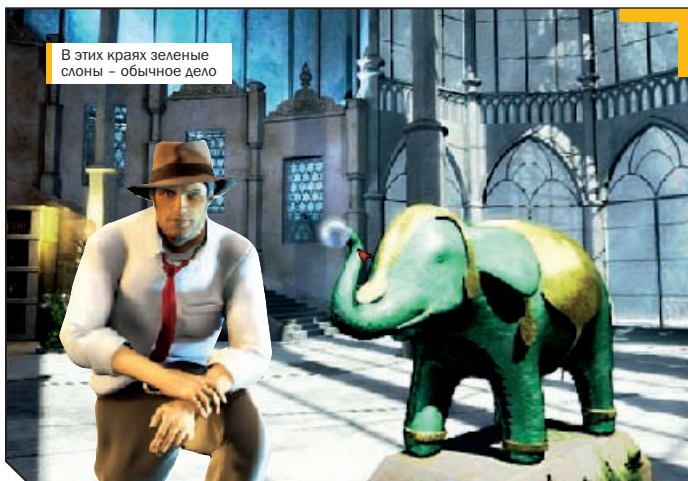
Последний секрет

Первая часть эпического приключенческого сериала о затерянном континенте вышла в 1997 году. Творение Cryo Interactive радовало глаз: панорамные круговые экраны, живые актеры и множество загадок.



Секретарши всегда не прочь посплетничать

«Больше всего утомляют квесты образца "возьми там – используй тут"»



В этих краях зеленые слоны – обычное дело

➔ Тогда это казалось нам началом долгой и прекрасной истории. Однако сейчас, десять лет спустя, смогут ли разработчики угодить требовательному игроку?

Причина, по которой The Secrets of Atlantis не получила цифру 5 в названии (как вы догадались, перед нами именно пятый эпизод), столь же очевидна, сколь и прискорбна. Разработчики попытались возродить былую славу приключенческой игры от первого лица, однако вместо идейно нового проекта мы имеем еще один клон MYST, только «с перламутровыми пуговицами».

К испытанному графическому движку с круговым панорамным обзором разработчики приклеили пререндеренные картинки высокого разрешения, добавив бэкграундную анимацию. В итоге получилось достаточно живо. Пар, вырывающийся из труб, капли дождя, стекающие по стеклу, и прочие подобные мелочи создают приятный эффект присутствия. В то же время пререндеренная статика особенно убого смотрится на большом TFT-мониторе со всеми артефактами компрессии и принудительного ресэмплинга. Фиксированное разрешение 1024×768 сегодня уже не соответствует общепринятым стандартам. Пластмассовые леди и джентльмены, встречающиеся нам как на бэкграундных спрайтах, так и в видеовставках, огорчают своей ненатуральностью, зато модельки сделаны достаточно качественно и вполне пристойно выглядели бы в объеме.

Сценарий неплох, хотя и не шедевр. Действие игры происходит в

1937 году. Авиацинженер по имени Ховард Брукс, возвращаясь на дирижабле с конференции в Германии, подвергается нападению двух неизвестных злоумышленников. Позже Ховард выясняет, что имеет дело с последователями некоего тайного культа, считающими нашего подопечного наследником престола затерянной цивилизации. С этого момента его жизнь превращается в нескончаемый поиск. Молодому человеку придется облететь полмира, от Нью-Йорка до Индии, пытаясь докопаться до вождя лжи.

К сожалению, весь сюжет игры абсолютно линеен. С одной стороны, это упрощает поиск ключевых предметов и тех мест, где их разрешено применять. С другой – отсутствие альтернативы существенно обедняет и без того не слишком увлекательный геймплей. Все это можно было бы оправдать стилизацией под графическую новеллу, но проблема в том, что даже для комикса проект выглядит не особенно цельно. Масса персонажей, чья роль сводится к паре-тройке реплик, тривиальные загадки и избитые сюжетные ходы вызывают у игрока уныние.

А больше всего утомляют квесты образца «возьми там – используй тут». Уж лучше бы разработчики сделали набор пазлов и мини-игр! Несомненно, в The Secrets of Atlantis есть интересные загадки, но они буквально тонут в болоте рутины. А еще некоторые квесты просто технически нельзя выполнить, пока не установлен патч. Современные потребители уже привыкли к гораздо более качественным продуктам!

«К сожалению, весь сюжет игры абсолютно линеен»

Жанр приключения Разработчик Atlantis Interactive Издатель Nobilis
Издатель в Украине «Фабрика Игр» Локализатор «Акелла»
Web-сайт www.secrets-of-atlantis.com/uk Возраст нет данных

Идея Старая сказка, теперь в стиле нуар
Графика напоминает фильмы 30-х годов
Звук Атмосферный
Игра Была бы чертовски хороша 10 лет назад

2/5

Gameplay

Frater: Посланник Света

Игорь Климовский

О Diablo словечко замолвим

Господа разработчики, ну как вам не стыдно выпускать игры, столь бесталанно копирующие классику жанра? Ведь подобные проекты безнадежно устаревают еще до своего выхода.

→ Этот вопрос сразу же приходит в голову, как только начинаешь играть во Frater. Хотя, забегая наперед, хочется сказать, что, несмотря на откровенную вторичность, данная action/RPG не так уж и плоха. Поначалу геймплей кажется даже увлекательным. Но дойдя примерно до середины игры, вы неминуемо заскучаете, и вот тут стремление поскорее выйти из однообразной Frater перевесит желание увидеть финальные титры.

Сюжет, разумеется, не блещет оригинальностью. Нас ожидает банальное повествование о вселенском зле, которое в неумной жажде власти выпустил на волю очередной антагонист. На почетную должность спасителя мира претендуют аж три персонажа: воин, маг и лучница. Создавать собственных героев нельзя, ну а ролевая система и древо умений практически полностью скопированы из легендарного творения Blizzard.

К сожалению, такую крайне важную штуку, как баланс, разработчики упустили из виду. Ролевая система, оружие, бестиарий – куда ни глянь, везде проблемы. Особенно нас расстроили чересчур примитивные боссы. Дизайн локаций совершенно незапоминающийся. Разработчики упирают на то, что все события происходят в якобы

аутентичном антураже XIX в. На деле же львиную часть игрового времени вы проведете в пустынях, болотах и тропиках, которые во все времена выглядели одинаково. Разве что Сибирь (!) способна вызывать улыбку умиления.

Любители повозиться с куклой персонажа будут разочарованы. Вещей не очень много, а стоят они дорого. Дефицит средств игрок испытывает постоянно. Интересно, что ряд позиций в местных магазинах разработчики позволили зарезервировать на будущее, и эти товары не исчезнут, пока вы заняты сколачиванием (если вернее – выколачиванием) капитала. Есть также возможность комбинировать некоторые предметы, тем самым улучшая их характеристики.

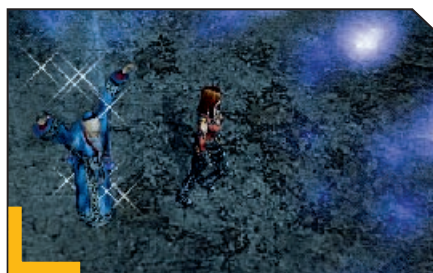
Ситуация с оружием чуть лучше. В придачу к широкому арсеналу луков, арбалетов и мечей нам предложат огнестрельные образцы: револьверы, винтовки и даже автоматы (правда, откуда взяться последним в пресловутом XIX веке?). А вот вызываемые помощники – голем, робот или демоны на выбор – практически бесполезны.

Резюме наше таково: играть во Frater стоит только при том условии, что за последние десять лет вы не видели ни одной достойной action/RPG и никогда не слышали названия Diablo.

«Ролевая система, оружие, бестиарий – куда ни глянь, везде проблемы»



«Сюжет не оригинален: нас ожидает очередное повествование о вселенском зле»



Жанр action/RPG Разработчик Rebelmind
Издатель в Украине «Фабрика Игр» Локализатор «Акелла»
Web-сайт www.frater.rebelmind.com Возраст нет данных

Идея Diablo – это навсегда Графика Немного пугает, зато системные требования низкие Звук Заунывный
Локализация К тексту претензий нет, а вот озвучка халтурная
Игра Неудачный клон Diablo

2/5

Gameplay

Rappelz

Дмитрий Курятник



Корейские MMORPG отличаются выразительным дизайном

Почем сегодня мобы, братцы?

Gala-Net можно смело назвать лучшим на сегодняшний день издателем бесплатных многопользовательских ролевых игр. В активе компании такие проекты, как Space Cowboy Online, Fly for Fun и предмет нашего обзора – Rappelz.

➔ Зачин, как и в большинстве хороших MMORPG, неплох, хотя и полон штампов. Игрокам предоставлен в пользование фэнтезийный мир, населенный тремя расами, – светлыми deva, плохишами asura и защитниками природы gaia. Давным-давно на земле этой царило равновесие, пока одна из gaia, прозванная впоследствии Ведьмой, не задалась целью получить власть над всем сущим. Многие присоединились к честолюбивой даме, и началась великая война. Лишь объединенные силы трех рас смогли победить Ведьму, после чего по традиции ее отправили на костер. Но, как водится в современных сказках, мир длился недолго – поползли слухи о грядущем возвращении Ведьмы со своим воинством.

Игровой механикой Rappelz не слишком отличается от других подобных проектов. К услугам геймеров как PvE-, так и PvP-серверы. На последних в случае смерти вы потеряете значительное число очков опыта, а ваш убийца разживется кое-какими полезными предметами. Основной же упор сделан на коллективное прохождение и взаимодействие в группе. Пусть первое время можно обходиться без помощи товарищей, но, играя соло, почувствовать всю прелесть геймплея Rappelz не удастся. Удел волка-одиночки здесь – фармить мобов (проект-то корейский).

Каждой из игровых рас доступны по три класса, которые можно условно назвать бойцами, магами и призывающими (последние в бою полагаются на своих питомцев). Подобная комбинация в принципе стандартна

для корейских MMOG. Зато реализованы классы очень хорошо. Они не только интересны и сбалансированы: главное, пожалуй, то, что разработчикам удалось донести до игрока уникальность каждой расы, ее характерные особенности. За это им низкий поклон. Кстати, сразу выбирать специализацию нельзя, придется подрасти до десятого уровня.

Светлые deva несут в мир добро и справедливость: holy warrior (местный аналог паладина) – молотом, cleric (добрый доктор, без поддержки в поле не воин) – молитвами, а breeder (специализируется на усилении защиты своих питомцев) – неведомыми зверушками. Представители нейтральной расы людей gaia – хорошо знакомый нам fighter, боевой маг kahuna, не чурающийся также и грубой физической силы, и spell-singer, который все же больше полагается на себя, чем на своих питомцев.

Asura, чего скрывать, – моя любимая раса. Их strider, этот ассасин-вор, просто творит чудеса. Ему не нужны прочные доспехи и мощное оружие – strider легко уклоняется от ударов врага, а пара хороших кинжалов гарантированно отправит недруга в страну вечной охоты. Кроме того, есть dark magician (классический темный маг, самый сильный damage dealer, способный вытягивать жизненную энергию противника и передавать членам своей группы) и sorcerer (его умения в первую очередь усиливают атакующие навыки питомца).

Из особенностей игры стоит выделить возможность, а подчас просто необходимость усовершенствования предметов (теперь любимый меч пробудет с вами дольше!) и весьма интересную систему призываемых существ. Последних здесь около двухсот, причем среди них и животные, и

«Альфа и омега игрового процесса Rappelz – осады подземелий (dungeon siege)»

Жанр MMORPG

Разработчик nFlavor

Издатель Gala-Net

Web-сайт rappelz.gpotato.com

Возраст нет данных

Идея Lineage + Silkroad + WoW = Rappelz.

Да еще и безвозмездно **Графика** Лучшая из виденных мною бесплатных MMORPG**Звук** Треков немного, и некоторые со временем приедаются**Игра** Настоятельно рекомендуется любителям этого жанра

4.5/5

Gameplay



В этом сезоне модны боа из перьев



демоны, и даже ангелы. Объясняется подобное разнообразие достаточно просто. Дело в том, что многих из присутствующих в игре монстров разрешено использовать в качестве призываемых существ. Для этого следует получить необходимый навык и обзавестись соответствующей пустой картой. После чего нужно отыскать зверушку, умертвить и

заклечь ее сущность в карту. Со временем питомцы, набираясь опыта, совершенствуются и даже смогут носить оружие и броню.

Ну а альфа и омега игрового процесса Rappelz – осады подземелий (dungeon siege). Да-да, вы не ослышались, именно осады. Проводится это веселое мероприятие в два этапа. Первый – Raid

Time Attack – проходит с понедельника по четверг, требует наличия рейда персонажей, их уровень должен соответствовать уровню подземелья. Цель – убить всех боссов за максимально короткий срок. Побеждает команда, зачистившая территорию первой. И тогда начинается второй этап, ради которого, собственно, все и затевалось, – осада. Защищающаяся гильдия (она владела подземельем раньше) должна удержать под своим контролем так называемое «ядро» подземелья, в то время как атакующая команда стремится захватить его. Когда ей это удастся, стороны меняются ролями. И если претенденты на территорию успешно отыграют в защите, подземелье переходит в их руки.

Кроме занимательного игрового процесса, Rappelz может похвастаться замечательной гра-

фикой, просто изумительным дизайном архитектурных сооружений и традиционно харизматичными персонажами. Хотя справедливости ради отмечу, что мир подчас выглядит довольно пустым, особенно в землях asura.

Одним словом, игра настоятельно рекомендуется к ознакомлению людям, не имеющим возможности оплачивать аккаунты в WoW или Lineage II. Впрочем, остальным тоже стоит взглянуть, а вдруг останетесь на ПМЖ?

P.S. Как и в остальных корейских бесплатных MMOG, в Rappelz существует магазин внутриигрового контента. Но не отчаивайтесь, баланс соблюден, так что можно не опасаться толп богатеньких буратино, облаченных в лучшие доспехи и с эскалибурами местного образца, приобретенными за реальные деньги.



Кто сказал, что удел ассасинов – кинжалы?

«Одним словом, игра настоятельно рекомендуется к ознакомлению»

Titan Quest: Immortal Throne

Дмитрий Курятник

Как герой асфodelи косил

Седьмой год пошел со времени дебюта старушки Diablo II, а ее клоны или, если хотите, идейные наследники, с завидным постоянством продолжают радовать ценителей hack'n'slash. Только вот незадача – действительно стоящие проекты среди игр этого жанра попадаются нечасто. И творение Iron Lore можно смело записать в тройку лучших.



➔ Отличительные черты Titan Quest – динамичность, замечательная графика, невообразимое количество лута, интересная система развития персонажа и еще маленькая тележка вкусных плюшек – обеспечили проекту армию поклонников. И потому в выпуске аддона мало кто сомневался. И так, что же особенного предложили нам в Titan Quest: Immortal Throne?

Например, новый акт героической саги, новую школу магии, новые вещи, новых монстров, новые квесты. Однако несмотря на заявленные разработчиками десять с небольшим часов геймплея, аддон сдался меньше чем за пять. Впрочем, непродолжительность вряд ли можно отнести к недостаткам – в последнее время мы видели игры и короче, правда?

Дом Аида, где и будут в основном разворачиваться события дополнения, выполнен в довольно мрачных тонах, как и подобает царству мертвых. Мы вновь прорываемся через толпы демонических противников, а время от времени плечом к плечу с нами сражаются великие герои древнегреческих мифов: хитроумный Одиссей, могучий Ахилл, печально известный Агамемнон и многие другие. Впрочем, стоит отметить, что если игровой процесс остался неизменно качественным, сюжет дополнения хромает на обе ноги. Мотивация ускользает, подобно тавтесейской лисице: совершенно не ясно, зачем необходимо уничтожать множество легендарных существ. Чем, к примеру, провинился перевозчик Харон? Это, пожалуй,

первый серьезный недостаток игры.

Второй же заключается в следующем. Магические предметы выпадают в невероятном изобилии, и вскоре их просто перестаете замечать. Взгляд задерживается разве что на эпических и легендарных артефактах. Оказывается, и добра может быть чересчур много, зато понятно, зачем персонажу выдали такой большой сундук. Кстати, теперь игроку позволено передавать вещи одного героя другому с помощью этого самого сундука, что облегчает составление различных комплектов брони.

К приятным нововведениям стоит отнести появление персонажа, который за очень неумеренную плату извлечет из предметов вставленные в них ранее реликвии. А также могущественные артефакты, способные серьезно улучшить характеристики героя.

Хочу обратить ваше внимание на то, что попасть в царство мертвых можно лишь по завершении оригинальной игры, а если у вас в придачу не сохранились save-файлы, проходить Titan Quest придется заново. Собственно, так я и сделал и ничуть не жалею, ведь практически все изменения пошли проекту на пользу. Разве что Тифон теперь убивается с большим трудом и после младшенького сына Геи все чудовища владений Аида кажутся не страшнее котенка. Играть в Immortal Throne интересно, а за одну только реализацию сражения на полях диadoхов и осаду замка Аида (местная достопримечательность) лично я готов простить проекту многое.

«Попасть в царство мертвых можно лишь по завершении оригинальной игры»

Жанр action/RPG **Разработчик** Iron Lore Entertainment
Издатель THQ **Издатель в Украине** «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука» **Web-сайт** www.titanquest.ru **Возраст** 12+

Идея Эпический массакр
Графика Лучшая в жанре **Звук** Действительно хорош
Игра Почти Diablo, но в древнегреческом антураже и после подтяжки лица, блефаропластики, ринопластики и химического пилинга

4/5

Gameplay

Храбрые гномы:

Крадущиеся тени

Александр Чепелев

Отвага без теней

Доподлинно неизвестно, в чью светлую голову впервые пришла мысль «Весь трэш – детям», но найти сегодня в магазинах добрую смешную семейную игру для PC очень непросто. Один только «Туманный Еж 2» способен превратить предполагаемую аудиторию в кучку психопатов.

➔ Однако «Храбрые гномы: Крадущиеся тени» порадовали – это забавное детское приключение и самому пройти не заторно.

Сюжет в лучших традициях жанра незамысловат – нам предлагается история о двух добродушных братцах-гномах Торвальде и Фафнире, в прошлом великих героях, ныне коротающих свои дни в волшебной долине. Приключение начинается, когда их лучшего друга Вахура похищают злобные монстры, а гномы отправляются ему на выручку. Классика! Другое дело, что за развитием событий следить действительно интересно, а местные диалоги очаровательно наивны, богаты незлыми (!) шутками и качественно озвучены.

Зато геймплей представляет собой переложение на современный лад аркады The Lost Vikings. Нам предстоит не только бегать/прыгать/собирать монетки, но и решать множество самых разнообразных головоломок, рассчитанных на совместные действия обоих главных героев. У каждого из них довольно узкая специализация, но вместе они отлично дополняют друг друга. Воин Торвальд немного глуповат, но обладает недюжинной силой, поэтому его призвание – двигать ящики и убивать монстров (последние в игре представлены какими-то расписанными под языческую матрешку чурбанами, бесформен-

ными амебами и зелеными коротышками). Маг Фафнир играет роль интеллигента, в его обязанности входят дерганье рычагов, акробатика и стрельба из посоха файерболами. Также в конце каждого уровня нас поджидает босс, который с легкостью уничтожается после недолгих раздумий. К примеру, инфантильного гоблина из подземных шахт нужно просто усыпить, накормив свеже сваренным овощным супом.

Весьма недурно смотрятся мини-игры вроде поездок на вагонетках в подземных шахтах – интересно и в меру сложно. Особую пикантность придает возможность сохранений лишь в специальных порталах, расположенных на довольно приличном расстоянии друг от друга, и только обоим гномам одновременно. А опасных мест тут достаточно много, несмотря на то что рассчитан проект на младшую аудиторию.

Зато боевую систему осваивают и дети: один основной удар и по одному спецприему для каждого из гномов. Естественно, всякие эликсиры прилагаются, равно как и особый магнит для быстрого сбора монеток (местная валюта, за которую можно купить разное добро в магазинчике тролля Слая). А вот видов противников очень мало, фактически по паре на уровень. Однообразно, но играть интересно, в основном благодаря



Что базука делает в этой игре, непонятно. Easter egg?

диалогам, общей милой атмосфере и нетривиальным мини-играм.

Графика поначалу отпугивает, скриншоты смотрятся диковато. Однако не верьте глазам своим! Стоит лишь немного поиграть, чтобы понять – стиль подобран как нельзя лучше. Эдакий лаконичный 3D-арт: плоский ландшафт, обтянутый скетч-текстурами, сказочные домики, в меру карикатурные персонажи, модели аккуратные, разве что немного угловатые. Кстати, сразу предупреждаем обладателей топовых видеокарт – здесь нет ни одной современной технологии (не принимать же во внимание исправно бликующий шлем Торвальда). Короче говоря, примитивно, но симпатично. Музыкальный ряд также неплох – милые и незамысловатые мелодии отлично соответствуют атмосфере игры.

Однако в бочке меда есть и ложка чернейшего дегтя – проект ужасно забогован. Отсутствие в некоторых местах анимации, глючные смерти, ошибки в моделировании уровней, рейды на Рабочий стол... А еще – печально долгие загрузки уровней. Особенно разочаровал искусственный интеллект главных героев – его, похоже, просто нет. Зачастую совершенно не реагирующий на врага управляемый компьютером болванчик даже за своим братцем, ведомым игроком, не способен следовать: сделает несколько шагов, упрется в какую-нибудь клумбу, вернется волчком и говорит: «Иди без меня». Вот и приходится каждого гнома за ручку вести к цели.

Ну а в целом игра неплохая, по крайней мере в ней нет ни капли неприятного цинизма, все чаще расчищающегося в русские проекты.

«Однообразно, но играть интересно благодаря диалогам и нетривиальным мини-играм»

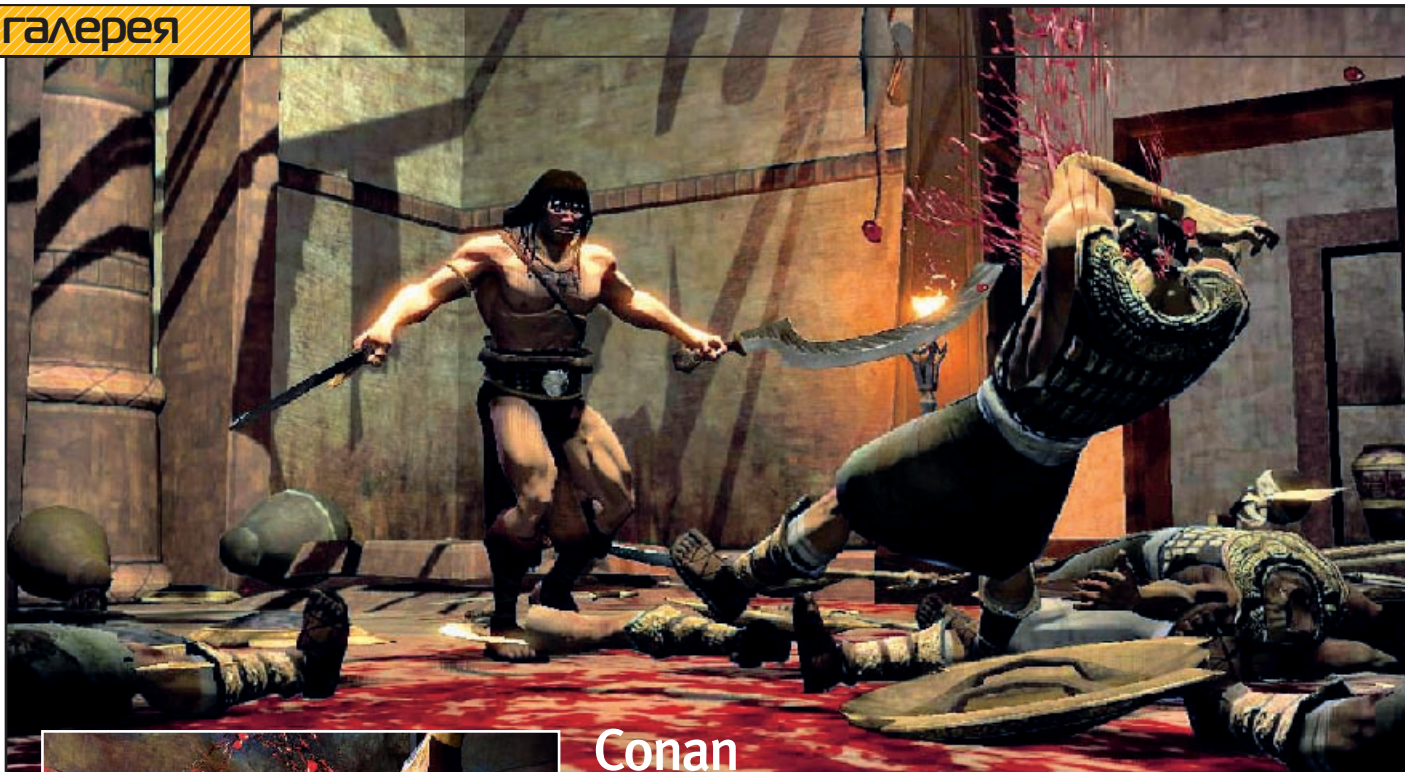


Жанр аркада **Разработчики** GameOver Games/Nival Interactive
Издатель «Новый Диск»
Web-сайт www.nival.com/bd_ru **Возраст** нет данных

Идея The Lost Vikings в 3D
Графика Скромненько, но со вкусом
Звук Качественная озвучка, ненавязчивая музыка
Игра Приятная, хоть и без недостатков

3.5/5

Gameplay



Conan

Дата выхода | квартал 2008

Почитатели и почитательницы огромных, свирепых, длинноволосых и вонючих мужчин, несомненно, уже поминуют в благодарственных молитвах THQ. Еще бы – та пообещала им гипердинамичный и ультракровавый action с неувядающим Конаном в главной роли (а ведь персонажу в этом году стукнет 75!). Двадцать видов оружия, более ста уникальных боевых приемов и толпы врагов, которые так и просятся под раздачу. Настоящий готвардовский сюжет, вдохновленный повестью «Королева Черного побережья», и аутентичный визуальный ряд. А всех, кто скажет: «Тю, это ж God of War» или «Где вы видели Конана с dual wielding?», – в угол, коленями на горюх.

PS3 / X360

Vampire World

Дата выхода лето 2007

Нужно отдать словацким разработчикам должное, страшно становится уже после первого взгляда на их новую RPG с элементами адвенчуры. И правильно, игра-то ведь о вампирах. А нам необходимо будет узнать, кто укушил Ивана – самого лучшего в городе охотника на кровососущую нечисть. Ни один из кланов детей ночи не взял на себя ответственности за сей беспрецедентный акт. В общем, боремся за справедливость, можно с закрытыми глазами.



PC



Project Treasure Island Z (Working Title)

Дата выхода IV квартал 2007

Однажды известный пират Barbaros украл главное сокровище мира и спрятал на таинственном острове, который традиционно расположен незнамо где. Ну, как обычно, все в курсе, что клад существует, и все его ищут. И главный герой, начинающий корсар по имени Zack, тоже. Только у него есть чит – говорящий череп того самого пирата. Так что берем Wiimote в руку и вперед, решать загадки, причем весьма непростые. Уникальность системы управления Nintendo Wii обещают задействовать на полную катушку.

Wii



SKATE

Дата выхода июнь 2007

Здоровая конкуренция заставляет разработчиков постоянно совершенствовать свои продукты – как говорится, на то и щука в пруду, чтоб карась не дремал. Потому грядущий выход проекта, который уже успели окрестить «убийцей Tony Hawk», всех фанатов жанра, кроме, пожалуй, сотрудников Activision, должен порадовать. Тем более что за дело взялась Electronic Arts, и она обещает выдать нам неимоверно реалистичное интерактивное окружение, потрясающую next-gen-графику, правдоподобную физику, сумасшедшие трюки и, конечно, знаменитых экстремалов вроде Danny Way и PJ Ladd.

PS3 / X360



TARA

Дата выхода нет данных

Жизнь современного игрока полна стрессов, особенно если он MMO-геймер. Качаться ему долго, гриндить нудно, играть хардкорно... Непонятно, зачем такие морально неустойчивые личности вообще приходят в MMOG, катили бы себе LocoRoco – быстро, весело и никакого негатива. Однако тайваньская студия Gamenear вместе с известным на Востоке издателем Unalis решила охватить и эту вечно недовольную часть аудитории, предложив casualный MMO-fighting с максимально дружелюбным и интуитивно понятным интерфейсом, простым управлением и несложной основной идеей: здесь есть только PvP, причем как одиночное, так и командное.

PC

Stuntman Ignition

Дата выхода сентябрь 2007

А тем, кому в реальной жизни адреналина не хватает, адресовано продолжение культовой Stuntman – права на этот франчайз THQ выкупила у Atari еще год назад. В сиквеле каскадер отправляется в Голливуд, чтобы сняться в шести фильмах по шесть эпизодов каждый и объездить два с половиной десятка транспортных средств, среди которых есть даже байк на воздушной подушке.



PS2 / PS3 / X360



FlatOut: Ultimate Carnage

Дата выхода лето 2007

Разработчики из Bugbear пугают нас цифрами: 42 авто на экране, более 8 тысяч динамических объектов на трассу и 20 тысяч полигонов на машину, 5 новых одиночных и 2 сетевых (через Xbox Live!) режима... Товарищи почитатели гоночных симуляторов, прибавьте к этому традиционный драйв серии FlatOut и осознайте – лето 2007-го придется безвылазно просидеть перед любимым HDTV.

Xbox 360



SunAge

Дата выхода II квартал 2007

Вена – это не только классические венские вальсы и хрустящие венские булочки. Есть там, например, еще и загадочные венские разработчики Vertex4, которые вот уже несколько лет обещают порадовать любителей RTS своим первым проектом SunAge. Выйдет ли он в этом полугодии, неизвестно, равно как и то, заслуживает ли данная стратегия вообще внимания игроков. Посудите сами: сюжет о войне за территории со вторгшимися инопланетянами и служителями жестокого культа банален донельзя. Три игральные расы и несколько десятков юнитов, даже с учетом различных построек и мультиплеера, – по нынешним меркам довольно скромно. Опоздали...

PC

Crush

Дата выхода май 2007

Творческая личность по имени Дэн страдает хронической бессонницей, у него серьезные проблемы, и единственное, что может спасти несчастного от сумасшествия, – гипноз. С его помощью юноша должен докопаться до тайн собственного прошлого и выяснить, в чем причина всех бедствий, пока еще не стало слишком поздно... Вы думаете, это сюжет квеста с элементами хоррора? Нет, на самом деле это завязка 3D-пазла!



PSP



Pirates of the Caribbean: At World's End

Дата выхода 25 мая 2007

Мы бы написали об игре по мотивам блокбастера (вы сомневаетесь?) Гора Вербински и раньше, но отсутствие скриншотов не позволяло. И какова была наша радость, когда в письме от друзей из snowball.ru обнаружилось несколько изображений капитана Джека «Наше все» Воробья. Любуйтесь и знайте, Disney Interactive Studios обещала исправиться и подарить действительно неплохой action. И увиденное нами во время презентации еще на GC 2006 вселяет надежды на лучшее. А мы пошли в двадцатый раз пересматривать промо-ролик фильма. Йо-хо!



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

Turning Point: Fall of Liberty

Дата выхода IV квартал 2007

Когда разработчики отпускают свою фантазию в свободный полет, в голову им приходят весьма странные идеи. Вот ребята из Spark Unlimited решили подумать, что было бы, если бы сэр Уинстон Черчилль погиб под колесами авто на Пятой Авеню. И сделали вывод – в таком случае Британия капитулировала бы перед нацистской Германией, а это в свою очередь привело бы ко вторжению Третьего рейха на территорию США в 1952 году. Нет, вы только представьте, в шутере доблестные солдаты альтернативной Америки воюют не против «плохих русских»!



PC / PS3 / X360



Hot Brain: Fire Up Your Mind

Дата выхода июнь 2007

Лет после 20 все незадействованные связи между нейронами головного мозга начинают медленно отмирать – процесс это затяжной и длится он до самого перехода в мир иной. И чтобы сохранить все свои аксоны и дендриты в целости, нужно по максимуму их загружать. Решайте логические головоломки, разгадывайте кроссворды, учите новые языки или играйте, например, в Hot Brain, продолжительность идей Prof. Kawashima's Brain Training. Здесь есть математические и языковые задачки, задания на логику, концентрацию внимания и для тренировки памяти. Поверьте, ваш мозг будет вам благодарен.

PSP

\$90

→ Определенная категория меломанов до сих пор не признает применения сабвуфера в акустических системах. Именно для них компании – производители мультимедийных АС выпускают комплекты 2.0.

Корпус колонок Edifier R1900TIII изготовлен из дерева, причем внешний вид максимально соответствует уровню акустики класса Hi-Fi. Что ж, современные модели мультимедийной направленности приближаются по качеству исполнения и звучания к бюджетному сегменту Hi-Fi, поэтому строгий академический дизайн им только «к лицу». Сняв защитную накладку на одном из сателлитов, мы увидим шелковый твитер и широкополосный динамик диаметром 5 дюймов. На задней панели правой колонки расположены две пары разъемов RCA для подклю-

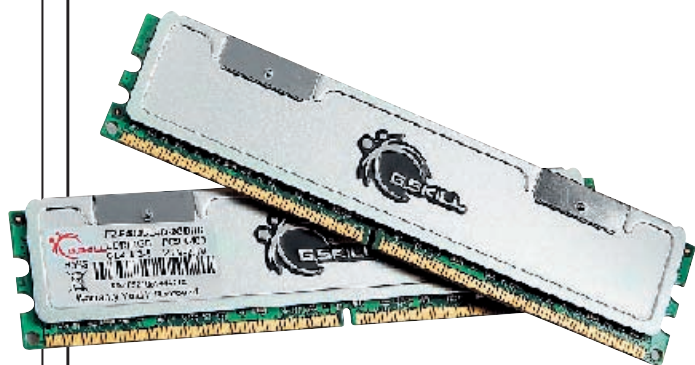
чения нескольких источников и винтовые контакты, необходимые для объединения с левой колонкой. Два регулятора позволяют изменять уровень низких частот и общую громкость. К сожалению, их размещение довольно неудобно, а какого-либо пульта ДУ в комплекте нет.

Фактически серьезных претензий к звучанию R1900TIII не возникло. Правда, хотелось бы иметь дополнительную ВЧ-настройку, поскольку в некоторых ситуациях инструментальных «тонкостей» явно не хватает. В остальном нужно признать – у инженеров Edifier получилось. Широкополосные излучатели с легкостью покрывают не только средний, но и нижний диапазон, позволяя обходиться без столь ненавистного многим сабвуфера. Немалую роль в этом сыграл и качественный кроссовер.

Edifier R1900TIII



Продукт предоставлен «Фокстрот», тел. 8-800-5001530



Продукт предоставлен G.Skill, www.gskill.com

\$270

G.Skill F2-6400CL4D-2GBHK

→ Очередной комплект оперативной памяти от G.Skill, ориентированный на применение в системах верхнего уровня и разогнанных ПК. Штатные характеристики модулей (частота DDR2-800 при таймингах 4-4-3-5 и рабочем напряжении 2,0-2,1 В) позволяют безоговорочно отнести F2-6400CL4D-2GBHK к классу «низколатентных». Как правило, это означает плохую приспособленность к работе на высоких частотах, но продукт G.Skill оказался на редкость универсальным. При таймингах 3-3-3-8 стабильное функционирование возможно на частотах около 850 MHz. С повышением задержек до 5-5-5-15 достигается частота свыше 1200 MHz. Очень достойные результаты. Отметим и поддержку профилей EPP, упрощающих настройку модулей на оптимальную производительность.

\$20

Logitech Identity Headphones

→ Небольшие наушники Identity Headphones предназначены для владельцев MP3-плееров и имеют интересный дизайн. Модель крепится за счет прижима амбушюров к ушам, поскольку оголовье проходит по затылку. Оригинальность придают сменные цветные насадки из пластмассы – вероятность встретить меломана с такими же наушниками на улице уменьшается.

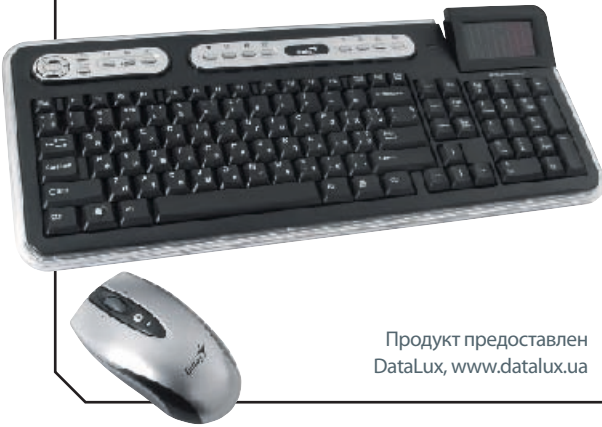
Что касается звучания, то в целом оно оставило положительное впечатление. Довольно солидная басовая составляющая сочетается с детальными высокими частотами. Однако при увеличении громкости звук становится резким и неприятным, появляются заметные искажения. Так что рекомендовать Identity Headphones можно любителям спокойной музыки, не использующим плеер на максимуме мощности.



Продукт предоставлен Compass, www.compass.ua

490 грн

Genius SlimStar 820 Solargizer



Продукт предоставлен
DataLux, www.datalux.ua

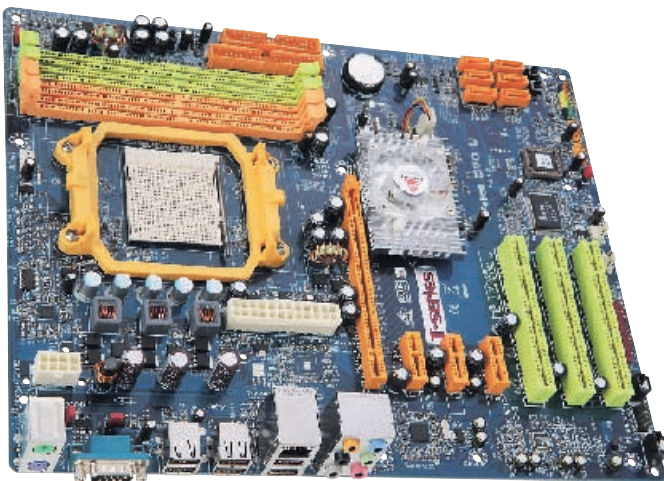
➔ Новый беспроводной комплект Genius, работающий на частоте 2,4 GHz, претерпел ряд интересных изменений в функциональности. Узнать в SlimStar 820 Solargizer предыдущие устройства этой серии практически нельзя. Внешне клавиатура выглядит по-новому, скорее напоминая Media Cruiser. Отметим достаточно большое количество дополнительных клавиш, предназначенных для удобного управления медиаплеером и запуска программ. А в правой части расположен довольно интересный элемент – солнечная батарея с регулируемым углом наклона. Solargizer фактически имеет три источника питания: аккумуляторы AA, солнечный элемент, конденсаторы. Последние заряжаются при подключении клавиатуры через порт USB и помогают в случае плохой освещенности или полной темноты. Ход клавиш в SlimStar 820 достаточно большой, а нажатия тугие и неинформативные. Кроме того, дополнительный навигационный блок видоизменен, а курсорные кнопки смещены под Shift.

Мышь, увы, не оснащена революционными элементами питания, поэтому для нее понадобятся два аккумулятора. Зато ее корпус имеет специальный вырез для крепления USB-приемника, а также кнопку выключения устройства, что позволяет экономить заряд батарей. Симметричность модели обрадует левшей, а единственная дополнительная клавиша служит для блокировки операционной системы. Если пользователь покидает рабочее место, то ему достаточно только одного клика, и ОС Windows будет заблокирована до ввода пароля.

Biostar TForce 570U

➔ Материнская плата от Biostar TForce 570U изначально привлекла внимание своим броским запоминающимся дизайном – темно-синий текстолит, интерфейсные разъемы и рамка процессорного сокета имеют ярко-зеленую и оранжевую окраску. А то, что используется чипсет NVIDIA nForce 570 Ultra, можно было предположить, увидев название платы. Материнская плата оснащена 8-контактным коннектором питания процессора ATX 12V, благодаря чему обеспечивается надлежащее питание для функционирования топовых двухъядерных процессоров AMD Athlon 64 FX. Из приятных мелочей отметим, что дроссели подсистемы питания залиты эпоксидной смолой, а это исключает возможность высокочастотного писка во время работы. Однако наибольшее впечатление материнская плата произвела в процессе определения разгонного потенциала – максимальная частота системной шины составила 330 MHz, что является очень высоким результатом.

\$100



Продукт предоставлен Compass,
www.compass.ua, Roma, www.roma.ua

MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC 320 MB

➔ Видеокарты с поддержкой DirectX 10 становятся доступнее. В продаже появились модели с чипами GeForce 8800 GTS, оснащенные «всего» 320 MB памяти. Кроме уменьшенного вдвое объема памяти, других упрощений нет. Более того, MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC штатно имеет повышенные частоты работы чипа/памяти – 575/1700 MHz, вместо референсной формулы 500/1600 MHz, что, конечно же,

позитивно отразилось на ее производительности. Даже после тюнинга используемый штатный кулер успешно справляется с охлаждением видеокарты.

Результат, полученный в тесте 3DMark06 – 9417 баллов, дает повод рассчитывать на хорошие показатели в современных 3D-шутерах. Уменьшение объема памяти может сказаться лишь в самых «тяжелых» режимах.

\$385



Продукт предоставлен MTI, www.mti.ua

\$475

➔ Новая модель 20-дюймового монитора с матрицей S-IPS выполнена в традиционном для Dell стиле: серебристо-черная рамка, кнопки навигации по экранному меню на лицевой панели, комбинированная подставка из пластика и металла. Есть все необходимые регулировки – наклона и высоты экрана, поворота в портретный режим. Коммутационные возможности также довольно широки: имеются аналоговые входы D-sub, S-Video, composite и цифровой DVI-D. Кнопка селектора входа вынесена на фронтальную рамку. Картину завершает встроенный USB-хаб на четыре порта.

Субъективная оценка качества изображения положительная: отличная цветопередача, хорошо проработанные тени, плавные градиентные растяжки, неплохая равномерность подсветки экрана, очень широкие углы обзора. Максимальная измеренная

яркость белого составляет 244 кд/м², а контрастность находится на уровне 700:1. Однако для профессионального использования мы все же рекомендуем выполнить дополнительную аппаратную калибровку. Скорость реакции матрицы не слишком высока, за подвижными объектами наблюдается заметный шлейф. Но при просмотре видео особого дискомфорта это не вызывает.

Стоит упомянуть, что существует еще одна модификация данного монитора – V02, которая кардинально отличается от рассматриваемой. Она оснащена матрицей другого типа – S-PVA производства Samsung, а не S-IPS от LG.Philips, как эта модель.

В целом Dell 2007FP(b) – великолепный, полностью оправдывающий свою цену продукт. Зачастую мониторы с аналогичными диагональю и типом матрицы стоят значительно дороже.

Dell 2007FP(b)



Продукт предоставлен DataLux, www.datalux.ua

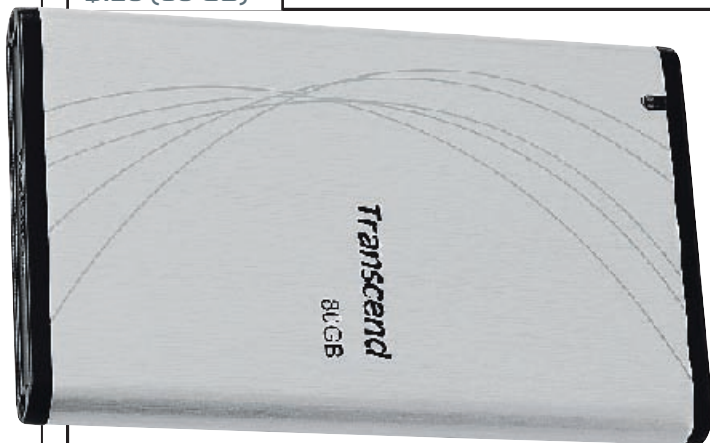
Saitek Eclipse II Illuminated

➔ Компания Saitek не мудрствуя лукаво решила не выпускать новую модель клавиатуры, а «освежила» уже существующую Eclipse. Немного модифицировав строение корпуса, инженеры добавили главную фишку – регулируемую подсветку трех цветов (красного, синего и фиолетового). С первого взгляда понятно, что Eclipse II является продуктом Saitek – рубленые грани, выдвигающаяся подставка для ладоней, стандартное расположение блоков клавиш. Кстати, ход у них довольно велик, поэтому играть на данной модели достаточно удобно, а вот набирать большое количество текста проблематично. Оригинальная система регулировки подъема клавиатуры имеет две плашки разной высоты, одна из которых помещается внутрь другой, что позволяет точно настроить положение устройства.



Продукт предоставлен представительством Saitek в Украине, www.saitek.com.ua

\$120 (80 GB)



Продукт предоставлен «Юг-Контракт», yugcontract.com.ua

Transcend StoreJet 2.5

➔ Различными моделями карманов для портативных винчестеров сейчас уже никого не удивишь, поэтому нет ничего странного в том, что компания Transcend решила выпустить собственное устройство подобного рода. Небольшой алюминиевый корпус довольно приятно смотрится, да и без проблем может переноситься в кармане костюма или куртки. Подключение к компьютеру производится с помощью разъема mini-USB и соответствующего кабеля.

Остается лишь добавить, что, помимо IDE-интерфейса кармана, существует также и SATA-модификация, а емкость винчестера варьируется от 40 до 120 GB. Кстати, StoreJet 2.5 доступен и в варианте без жесткого диска – в этом случае пользователь получает возможность самостоятельно выбрать производителя и объем HDD.

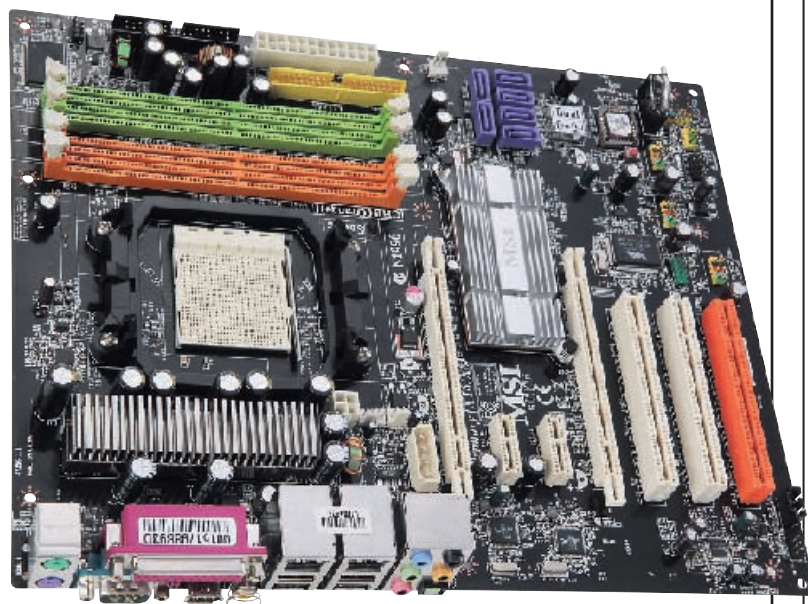
\$130

MSI K9N SLI Platinum

→ Довольно дорогая материнская плата, построенная на базе чипсета NVIDIA nForce 570 SLI. Дизайн MSI K9N SLI Platinum полностью подтверждает ее принадлежность к высшему классу. Сочетание черного текстолита и белых слотов расширения придает устройству определенный шарм. Из общей цветовой концепции выпадают лишь разъемы для памяти и SATA-устройств. Чипсет поддерживает работу видеокарт в режиме SLI, поэтому наличие двух слотов PCI Express x16 вполне ожидаемо.

В отношении компоновки материнской платы претензий практически нет, за исключением того, что при использовании пары акселераторов один из слотов PCI будет перекрыт. Кроме того, установленный на чипсете радиатор может оказаться недостаточно для эффективного охлаждения NVIDIA nForce 570 SLI. На задней панели расположено максимальное количество интерфейсных разъемов, поэтому дополнительные заглушки с внешними разъемами вряд ли понадобятся.

Что касается оверклокинга, то MSI K9N SLI Platinum показала себя очень хорошо, покорив рубеж в 280 MHz. Данных возможностей вполне достаточно для разгона любого современного процессора от AMD.



Продукт предоставлен K-Trade, www.k-trade.ua

КРЕДИТНО-БОНУСНА ПРОГРАМА!

зручно! легко! для всієї родини!



- ✓ Зручність використання
- ✓ Однократне оформлення
- ✓ Без прив'язки до певного товару
- ✓ Постійне накопичення бонусів
- ✓ Може використовуватися усіма членами родини



ВПЕРШЕ!

Ліцензія ІСД №225 від 20.04.2005 р.



Служба інформації: тел.: 8-800-501-5000
(дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)

Інтернет-магазин:
www.city.com.ua



«RACE: Автогонки WTCC»/RACE

Жанр racing
Издатель «Новый Диск»
Локализатор «Новый Диск»
Игра 3/5
Локализация 3/5

→ Шведская компания SimBin Development известна всем поклонникам реалистичных автомобильных симуляторов. Общеизвестный шедевр – GTR2 – получил в лице RACE достойного напарника, поскольку назвать их конкурентами или соперниками нельзя. Игра имеет статус официального продукта WTCC (World Touring Car Championship) – одного из популярных международных чемпионатов FIA. Соответственно, здесь можно встретить все машины и пилотов, участвующих в этом соревновании. Лицензированный парк автомобилей (среди которых болиды BMW, Peugeot, Alfa Romeo, Seat и др.) и спонсорство известных брендов (спортивный канал Eurosport, WTCC) позволили шведам сделать еще один маленький шедевр на основе обкатанного движка GTR2.

К локализации подобных продуктов нужно подходить весьма осторожно, и в компании «Новый Диск» поступили именно так, оставив нетронутыми имена пилотов и названия трасс. Остальные тексты переведены довольно качественно.



Серия Rainbow Six 3

Жанр тактический FPS
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра 5/5
Локализация 5/5

→ Прошло уже более четырех лет с момента появления Rainbow Six 3: Raven Shield, однако компания «Руссобит-М» решила ошастливать фанатов серии о бравом спецподразделении, выпустив «Золотую коллекцию хитов Тома Клэнси». Пока в нее входят три легендарных продукта: оригинальные игры Rainbow Six 3: Raven Shield и Rogue Spear, а также дополнение к последней под названием Black Thorn. Сомневаемся, что настолько старые проекты сейчас окажутся интересными, однако для домашней коллекции многие захотят приобрести локализованные версии любимых игр. Что ни говори, но творения Red Storm наверняка занесут в список лучших PC-продуктов, если подобный будет когда-либо создан. Надеемся, на этом коллекционное издание не прекратится.

К переводу претензий не возникло, разве что шрифты выглядят немного размытыми, но это уже недостаток самих игр – ведь тогда еще не было высоких разрешений и качественных текстур.



Resident Evil 4

Жанр action/horror
Издатель «Новый Диск»
Локализатор «Новый Диск»
Игра 4/5
Локализация 3/5

→ Один из лучших проектов серии Resident Evil наконец добрался и до PC (спустя полтора года после появления на PS2). Однако портирование выполнено не лучшим образом – полное отсутствие поддержки мыши превращает игру с клавиатуры в настоящее мучение. Спасибо хоть с геймпадом (который в русской версии почему-то переведен как «игровой пульт») все о'кей. Кроме того, в PC-версии имеются серьезные проблемы с освещением (везде светло как днем), и это сводит на нет horror-составляющую. Ходят слухи, что Capcom планирует выпустить патч, но когда он появится и будет ли совместим с версией от «Нового Диска» – неизвестно.

На русском в игре только текст, озвучка – английская. Качество локализации оставляет желать лучшего – длинные фразы зачастую не переведены, а вкратце пересказаны, некоторые реплики являются вольной интерпретацией оригинала.

«Битва за Британию II: Крылья победы»/ Battle of Britain 2: Wings of Victory

Жанр wargame/симулятор
Издатель «1С»
Локализатор «Логрус»
Игра 4/5
Локализация 4/5

→ Не стоит обманываться – несмотря на описание на сайте «1С» и диске с игрой, «Битва за Британию II» не авиасимулятор, хотя полетать на самолетах британских и немецких ВВС вы можете в любой момент. Перед нами весьма сложный wargame в реальном времени, продолжение оригинальной Battle of Britain 1999 года выпуска. Если вы выберете RAF, необходимо строить оборону страны, отражая вражеские налеты, защищать заводы, РЛС, взлетные полосы. При игре за люфтваффе, наоборот, – плани-

ровать атаки, выбирать цели, маршруты и прикрытие. По сути, большую часть времени перед вами будет штабная карта, но в тот момент, когда условные значки эскадрилий на ней встретятся, можно перейти в симуляторный режим и сразиться с врагами вживую.

Перевод неплохой, а в комплектацию входит дополнительный DVD с документальным фильмом о действиях авиации в период Второй мировой войны. К сожалению, на английском языке и даже без субтитров.





«Splinter Cell: Двойной Агент» / Splinter Cell Double Agent

Жанр stealth/action
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра 4,5/5
Локализация 5/5

➔ Пожалуй, основным достоинством очередного приключения Сэма Фишера является графика – Unreal Engine 3 выдает просто безупречную картинку. А вот в отношении геймплея у «Двойного Агента», несмотря на отдельные нововведения (в частности, система выполнения заданий для двух работодателей одновременно), наблюдаются классические для Splinter Cell проблемы – слепота и глухота противников, а также преобладание action-составляющей над stealth.

Локализация сделана очень хорошо, тексты переведены грамотно, озвучка нареканий практически не вызывает. Если бы не надоедливый рекламный ролик некоего российского сборщика PC при запуске (промотать который невозможно), за локализацию «Двойного Агента» получил бы высший балл.

Вниманию владельцев видеокарт серии GeForce 8800: для запуска игры создайте ярлык файла\SCDA-Offline\System\SplinterCell4.exe и в его параметрах добавьте ключ «-ll» (две английские L).

«Super-Bikes. Формула скорости»/Super-Bikes: Riding Challenge

Жанр мотоаркада
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра 3/5
Локализация 4/5

➔ Однажды, добавив ролевые элементы к SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo, компания Milestone решила эксплуатировать эту фишку по полной программе, внедряя во все свои авто/мотоаркады. Так появились Evolution GT и Super-Bikes: Riding Challenge. Кроме замены автомобилей на мотоциклы, SB:RC ничем не отличается от предыдущих игр студии. Те же параметры гонщиков, повышаемые по мере получения опыта, то же запугивание соперников и экипировка, изменяющая характеристики. Мало того, почти все трассы позаимствованы из прежних проектов. Естественно, поведение мотоциклов более «нервное», они плохо реагируют на езду по траве и поребрику. Кстати, теперь пилот может получить ранение во время падения. Разумеется, конкурировать с MotoGP 3 پروژه Milestone не в состоянии.

Перевод пунктов меню, описаний байков и амуниции в принципе неплох, хотя некоторые шероховатости здесь имеются.



«Место преступления: Скрытые мотивы»/CSI: Dark Motives

Жанр детективная адвентюра
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 3/5
Локализация 3/5

➔ Локализации игр по мотивам двух известных криминальных телесериалов «Закон и порядок» и «Место преступления» российские компании предлагают нашим любителям адвентюр с завидной регулярностью. Вот и очередной эпизод CSI подоспел. Заметим, что зарубежные виртуальные детективы решали его загадки еще три года назад, в марте 2004 г. И честно говоря, сравнение более поздних «Трех измерений убийства» из той же серии (ее локализацию мы рецензировали в 2006-м) со «Скрытыми мотивами» будет отнюдь не в пользу последних, хотя в обоих случаях структура игры одинакова. Геймерам предлагают вместе с командой персонажей телесериала расследовать несколько преступлений.

Перевод текстов особых нареканий не вызывает, однако локализаторы не потрудились сделать русскую озвучку, ограничившись титрами.



«Взломщик»/Safecracker: The Ultimate Puzzle Adventure

Жанр сборник головоломок с сюжетом
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 3/5
Локализация 4/5

➔ Трудно сказать, как правильнее определить жанр игры – адвентюра с элементами симулятора взломщика или сборник головоломок, объединенных незамысловатым сюжетом. Исчез, видимо, навсегда, нефтяник-миллиардер. Естественно, он оставил солидное наследство. А вот завещание спрятано где-то в закоулках его необъятной усадьбы, и чтобы до него добраться, необходимо вскрыть кучу замков, которыми снабдил свое жилище эксцентричный богач.

Новоявленному медвежатнику в лице игрока придется несладко, потому как подсказки к вскрытию очередного замка он получает, только справившись с предыдущей задачей. В общем-то, идея неплохая, однако головоломки оригинальностью не отличаются и, честно говоря, мотивации для прохождения до конца немножко не хватает.

Шрифты в меню и на игровых экранах смотрятся органично. К литературной стороне перевода претензий нет, а единственный актер, озвучивавший «Взломщика», со своей задачей справился очень хорошо.



Топ 5

Космонавт, отступник, супергерой, археолог и гонщик

Майские праздники – наследие, доставшееся нам от Советской власти (наряду с бесплатным образованием и электрификацией). Возможность играть десять дней подряд дорогого стоит. Тем более что есть во что.



Mass Effect

Еще одна большая RPG от признанных мастеров жанра BioWare. Забудьте о «Звездных войнах» – здесь все глобальнее, масштабнее и не в пример разнообразнее. А загружаемые через Xbox Live! дополнения не дадут вам заскучать после прохождения игры.



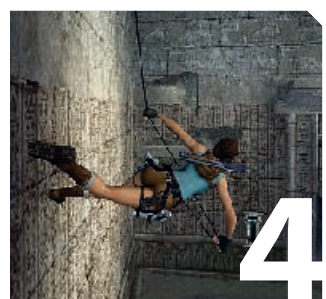
The Darkness

Охота на бывших товарищей – благородное занятие, если ваши бывшие товарищи сплошь мафиози. Тем более что Джеки есть за что мстить: враги сожгли его родной детдом и убили подругу детства. Да и сам он, признаться честно, умер.



Spider-Man 3

Никогда не экспериментируйте со странными веществами, которые должны сделать вас сильнее. Особенно если эти вещества надежно укрыты от посторонних глаз их создателем. Товарищ Питер Паркер, вас это касается в первую очередь.



Tomb Raider: Anniversary

Поклонники Tomb Raider образца 1996-го выросли, обзавелись женами, детьми (а кое-кто и внуками), но до сих пор помнят свою самую первую любовь и ее выдающиеся достоинства.



Forza Motorsport 2

Вторая часть главного конкурента великой Gran Turismo обещает еще больше машин, еще лучшую графику и еще больше возможностей по подстройке авто под себя.