

РЕДАКЦИЯ

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

Главный редактор Gameplay
СЕРГЕЙ ГАЛЕНКИН

Заместитель главного редактора
АННА ЗИНЧЕНКО

Редакторы
АЛИНА ЖИГУНОВА
ЯРОСЛАВ СИНГАЕВСКИЙ

Редактор диска
АЛЕКСЕЙ ФИНГЕРУТ

Литературная редакция
ЮЛИЯ НЕТУНАХИНА
АЛЛА ПЕТРОВА
ЛЮБОВЬ СМОЛИНА
ГЕОРГИЙ ШИРОКОВ

Верстка
ИВАН ЧУМАК

Дизайн
ОЛЕГ ПЕРЕВЕРЗОВ
ЛАРИСА БРУСОВА

Директор по рекламе
ОЛЬГА ВАКУЛЮК

Менеджер по распространению
СВЕТЛАНА РАДЧЕНКО

ИЗДАТЕЛЬСТВО

Президент, генеральный директор
СЕРГЕЙ АРАБАДЖИ

Вице-президент,
старший главный редактор
МИХАИЛ ЛАПТЕВ

Вице-президент,
исполнительный директор
НАТАЛИЯ ПЕТРОВСКАЯ

Директор по распространению
ОЛЬГА ГАЛУШКА

Директор по информационным
технологиям
АЛЕКСЕЙ ГРУША

Директор фотослужбы
АНДРЕЙ ТУРЦЕВИЧ

Арт-директор
ЕВГЕНИЙ МЕДВЕДЕВ

Директор по маркетингу
ВИКТОРИЯ НИКОЛАЕВА

Директор интернет-проектов
ВЛАДИМИР ВОЗНЯК

Менеджер по полиграфии
ВЛАДИМИР БУГАЙЧУК

IT-менеджер
АЛЕКСАНДР САВЧЕНКО

Журнал **Gameplay**, № 9 (25), сентябрь 2007

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

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

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

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

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

Цена свободная

Тираж 25 000 экз.

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

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

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



Hasta la Vista

➔ Ни для кого не секрет, что большинство читателей Gameplay играют на персональных компьютерах. У нас, когда из семейного «IT-бюджета» выделяются средства, они тратятся в первую очередь на приобретение PC, на котором можно не только играть, но еще работать и путешествовать в Интернете. И лишь если после этого останутся свободные деньги, пользователь начинает задумываться о покупке консоли.

Примерно год назад, перед выходом Windows Vista, я написал оптимистическую редакторскую колонку об инициативах Microsoft на рынке игр для PC. Действительно, редмондский гигант предпринял немало усилий, чтобы популяризовать компьютер как игровую платформу: выпустил DirectX 10, организовал службу Windows Live и даже начал маркетинговую программу Games for Windows.

Прошел год – что же было сделано за это время? Стартовых игровых проектов для Windows Vista оказалось всего два, причем оба они вышли и на приставках (Halo 2 появилась вообще три года назад). Сравните с количеством эксклюзивных игр в начале продаж Xbox 360! Несмотря на то что производители железа выпустили массу продуктов с поддержкой DirectX 10, до сих пор нет ни одной игры, где он действительно необходим и ради которой стоило бы тратить на новые комплектующие. И слухом простой взлом DX10-эксклюзивных проектов для запуска их под DX9 это только подтверждает. А что компьютерных игроков ждет осенью? Мультиплатформа с завышенными системными требованиями да несколько портов старых (но хороших) консольных игр. Ну и Crysis, единственный проект,

который действительно выглядит на Vista лучше, чем на XP, но при этом необычайно требователен к железу.

Вот здесь и встает вопрос – нужна ли игрокам Windows Vista? Складывается впечатление, что Microsoft старательно губит все свои прошлогодние инициативы. DirectX 10 по-прежнему не востребован, поддержки Windows Live в играх как не было, так и нет, а бренд Games for Windows пригнулся только пиратам, которые активно используют его дизайн для обложек контрафактной продукции. За прошедший год позиции PC в качестве игровой платформы ухудшились не в последнюю очередь из-за таких вот странных действий одной из крупнейших на рынке компьютерных игр компаний.

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галёнкин,
segai@itc.ua

Репортаж с Е3 2007

Самая известная игровая выставка планеты сменила формат и место прописки. Вместо роскошных павильонов в центре Лос-Анджелеса – скромный ангар в Санта-Монике. Вместо фее-рических шоу – простенькие демонстрационные стенды и встречи в узком кругу. Но стала ли Е3 от этого хуже? Читайте репортаж.



Содержание

№ 9 (25) сентябрь 2007

60 Взлет и падение Кена Кутараги

Отец PlayStation и настоящий самурай Кен Кутараги навсегда вошел в историю игровой индустрии. Он проработал в компании Sony двадцать лет, и именно благодаря ему были реализованы некоторые, казалось бы, сумасшедшие идеи. Об успехах и неудачах, везении и ошибках «Безумного Кена» расскажет наш материал.



Новости

- 6 Кратко
- 12 Обратная связь
- 14 Новости киберспорта
- 18 Midway Summit: Moscow 2007

Тема

- 20 Репортаж с Е3 2007
- 50 История Dragon Quest
- 60 Взлет и падение Кена Кутараги

Превью

- 68 GTA IV
- 72 Army of Two
- 76 CryoWar
- 78 Obscure II
- 82 Pursuit Force: Extreme Justice
- 84 Dragon Quest Swords

- 86 Интервью с Олегом «Walkman» Хмарой
- 88 Интервью с Виктором Концевичем

Рецензии

- 94 FlatOut: Ultimate Carnage
- 96 Overlord
- 98 Hour of Victory
- 100 Spider-Man 3: The Game
- 102 Dead Reefs
- 104 .hack//G.U. Vol.2: Reminisce
- 105 Atelier Iris 3: Grand Phantasm
- 106 Odin Sphere
- 108 Sam & Max: Season One
- 110 Transformers: The Game
- 112 9Dragons

Галерея

Гид покупателя

- 118 Железо
- 122 Локализации
- 124 Гид покупателя
- 128 Top 5 сентября



превью



GTA IV

GTA IV должна быть еще необычнее, еще оригинальнее и намного реалистичнее, чем предыдущие части сериала. Любовно скопированный и перенесенный в игру Нью-Йорк и эмигрант из Восточной Европы с лицом актера Владимира Машкова в роли главного героя. Ждем с нетерпением.

игры в номере

ДНК: Биоконструктор ····· 123	Hour of Victory ····· 98
Империя кино ····· 123	Insecticide ····· 115
Лига чемпионов 2007 ····· 122	NBA '08 ····· 116
Оружие Рейха ····· 123	NiGHTS:
Папарацци ····· 123	Journey of Dreams ····· 114
Победы Рима ····· 122	Obscure II ····· 78
.hack//G.U. Vol.2:	Odin Sphere ····· 106
Reminisce ····· 104	Overlord ····· 96
9Dragons ····· 112	Pursuit Force 2 ····· 82
Army of Two ····· 72	Ratchet & Clank Future:
Atelier Iris 3:	Tools of Destruction ····· 115
Grand Phantasm ····· 105	Sam & Max:
CryoWar ····· 76	Season One ····· 108
de Blob ····· 116	Silent Hill V ····· 117
Dead Reefs ····· 102	So Blonde ····· 116
Dragon Quest Swords ····· 84	Soul Calibur IV ····· 114
Enclave: Демон прошлого ··· 122	Spider-Man 3:
Fishing Master ····· 117	The Game ····· 100
FlatOut: Ultimate Carnage ···· 94	Transformers:
God of War:	The Game ····· 110
Chains of Olympus ····· 114	Two Worlds ····· 122
GTA IV ····· 68	Viva Piñata:
Guitar Hero III: Legends of Rock · 117	Party Animals ····· 115



рецензии



Overlord

Добро пожаловать домой, Темный Властелин! Спешим сообщить, что за время вашего отсутствия подлые благородные герои едва не разрушили любимую черную башню, а обитатели окрестных деревень совсем страх потеряли и живут в свое удовольствие. Что прикажете: казнить или помиловать?

рецензии

94 FlatOut: Ultimate Carnage

Рева моторами, визжа покрышками, стреляя огненными выхлопами, металлические монстры несутся вперед, кроша всех и вся на своем пути. Что это? Верно. Лучшая игра серии FlatOut – FlatOut: Ultimate Carnage. Не забудьте пристегнуться!



Содержание →

Gameplay
DVD#9 (25)

Игры

Shareware-игры

Анна и Уилл. Тайны времени
Гонки. Экстрим на машинках
Джевел квест 1.224
Пернатый нянь

Демонстрационные версии

Вторая мировая.
Издание второе

Ratatouille

Transformers: The Game

Патчи

Русские версии

Адреналин 2: Час пик 1.1.2
Вторая мировая.
Издание второе 1.6.0.59
Человек-Паук 3 1.002
Anno 1701 1.02
B.A.S.E. Jumping: Точка отрыва 1.1.15
Command & Conquer 3: Tiberium Wars 1.06
Company of Heroes 1.71
Desperados 2: Cooper's Revenge 1.01
Sword of the Stars: Повелители звезд 1.2.2
Test Drive Unlimited 1.66a
Two Worlds 1.4
UFO: Extraterrestrials.
Последняя надежда 7.05

Английские версии

Battle of Britain 2: Wings of Victory 2.06.1
Colin McRae: DiRT 1.2
Command & Conquer 3: Tiberium Wars 1.06

Company of Heroes 1.71

Genesis Rising:

The Universal
Crusade 1.044

Overlord 1.1

Pro Cycling Manager

2007: Le Tour de
France 1.0.1.0

Sid Meier's

Civilization IV 1.74

Sid Meier's Civilization IV:

Beyond the Sword 3.02

Sid Meier's Civilization IV:

Warlords 2.13

Silent Hunter 4: Wolves

of the Pacific 1.3

Space Empires 5 1.44

Space Force: Rogue

Universe 1.1

Test Drive Unlimited

1.66a

Tom Clancy's Ghost

Recon: Advanced

Warfighter 2 1.02

Tom Clancy's Rainbow

Six: Vegas 1.05

Видеоролики

Мультиплатформа

Beowulf
BioShock
BlackSite: Area 51
Call of Duty 4:
Modern Warfare
Conan the Barbarian
FlatOut: Ultimate
Carnage
Frontlines: Fuel of War
Haze

Juiced 2:

Hot Import Nights

Kane and Lynch:

Dead Men

LEGO Indiana Jones:

The Video Game

Lost: The Video Game

Need for Speed ProStreet

NHL 08

Resident Evil 5

Skate

Star Wars: The Force

Unleashed

Stranglehold

Stuntman: Ignition

The Simpsons Game

PC

Company of Heroes:

Opposing Fronts

Crysis

F.E.A.R.

Perseus Mandate

Guild Wars:

Eye of the North

Hellgate: London

Project Offset

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

StarCraft II

Universe at War:

Earth Assault

World in Conflict

Трудно быть богом

PSP

Final Fantasy Tactics:

The War of the Lions

PS3

LittleBigPlanet

Metal Gear Solid 4:

Guns of the Patriots

SingStar

DS

Phoenix Wright: Ace

Attorney Trials and

Tribulations

Wii

MySims

Super Mario Galaxy

Обои для Рабочего
стола

Arena Wars Reloaded

Call of Duty 4:

Modern Warfare

Crysis

Desperate Housewives:

The Game

In Cubation

MotoGP '07

Project Offset

PT Boats: Knights

of the Sea

Rayman Raving Rabbids

The Club

Transformers: The Game

Пиратия (Tales

of Pirates)

Трудно быть богом

Обои от

GameWallpapers.com

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, сентябрь 2007» является
неотъемлемой составляющей журнала
Gameplay, № 9 (25), 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

Лазерні інноваційні технології



Traveler 355 Laser

Лазерна миша
Сенсорна панель прокрутки OptoWheel
Розподільча здатність 800 та 1600
точок на дюйм



Traveler 535 Agama

Ігрова лазерна миша
Розподільча здатність 800,
1600 та 2000 точок на дюйм

Traveler 515 Laser

- Точність позиціонування та швидкість реакції більше ніж у 100 разів перевищує можливості звичайних оптичних мишей
- Сенсорна панель прокрутки OptoWheel дозволяє комфортно працювати з багатосторінковими документами та зображеннями, прокручуючи їх у будь-якому напрямку
- Настроювання чутливості — розподільча здатність 800 або 1600 точок на дюйм
- Додатковий режим Flip 3D в Windows Vista робить пошук інформації в Інтернеті зручнішим і швидшим



Navigator 335

Компактна ігрова лазерна миша
Розподільча здатність 800 та 1600 точок на дюйм
Карбоновий корпус



Traveler 915BT Laser

Бездротова лазерна миша з модулем Bluetooth
Розподільча здатність 800 та 1600 точок на дюйм
Лазерна указка для проведення презентацій

Кратко

Подробнее на gameplay.com.ua

Портативные пиньяты

➔ Замечательная, чудесная, восхитительная Viva Piñata появится на Nintendo DS. К радости миллионов обладателей этой портативной платформы, Viva Piñata DS будет представлять собой не обычный клон, а совершенно оригинальный проект, разработанный с учетом особенностей карманной консоли.



DS Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Pokemon Diamond	Nintendo	Game Freak
2	Pokemon Pearl	Nintendo	Game Freak
3	More Brain Training from Dr. Kawashima	Nintendo	Nintendo
4	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo	Nintendo
5	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
6	Cooking Mama	505 Games	Taito
7	Big Brain Academy	Nintendo	Nintendo
8	Sonic Rush	SEGA	Sonic Team
9	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Electronic Arts	Visual Impact
10	Zoo Tycoon	THQ	Blue Fang

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

Wii Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Wii Play	Nintendo	Nintendo
2	Big Brain Academy: Wii Degree	Nintendo	Nintendo
3	Mario Party 8	Nintendo	Hudson Soft
4	Resident Evil 4	Capcom	Capcom
5	Tiger Woods PGA Tour 07	Electronic Arts	EA Redwood Shores
6	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Electronic Arts	EA UK
7	Mario Strikers: Charged Football	Nintendo	Next Level Games
8	Transformers: The Game	Activision	Traveller's Tales
9	Wario Ware: Smooth Moves	Nintendo	Intelligent Systems
10	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo	Nintendo

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

Xbox 360 Европейский рейтинг продаж игр

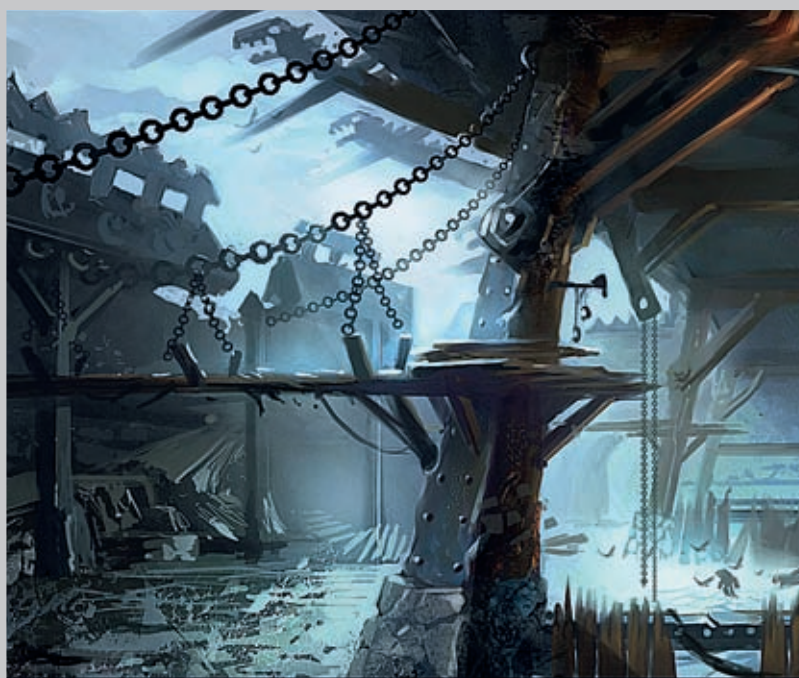
№	Название	Издатель	Разработчик
1	Transformers: The Game	Activision	Traveller's Tales
2	Forza Motorsport 2	Microsoft	Microsoft
3	Colin McRae: DiRT	Codemasters	Codemasters
4	The Darkness	Take-Two	Starbreeze
5	Gears of War	Microsoft	Epic Games
6	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ubisoft Montreal
7	FlatOut Ultimate Carnage	Empire Interactive	Bugbear
8	Overlord	Codemasters	Triumph Studios
9	Call of Juarez	Ubisoft	Techland
10	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Electronic Arts	EA UK

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

PS3 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Resistance: Fall of Man	Sony	Insomniac
2	Motorstorm	Sony	Evolution
3	Transformers: The Game	Activision	Traveller's Tales
4	The Darkness	Take-Two	Starbreeze
5	Formula One Championship Edition	Sony	Studio Liverpool
6	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ubisoft Montreal
7	Fight Night Round 3	Electronic Arts	EA Canada
8	Ninja Gaiden: Sigma	Eidos	Team Ninja
9	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Electronic Arts	EA UK
10	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Ubisoft	Bethesda

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



Ярость Кармака

➔ Rage. Вот так – коротко и емко – называется новый проект id Software, презентованный на QuakeCon 2007. Игра должна отойти от привычного для id «коридорного» дизайна. Действие будет происходить на постапокалиптической Земле, пережившей столкновение с кометой. Довольно много времени нам предстоит провести на свежем воздухе, перемещаясь не только на своих двоих, но и на различных транспортных средствах. Обещано не менее двадцати часов геймплея и дополнительные миссии в кооперативном режиме. Игра появится на PC, Mac, Xbox 360 и PlayStation 3. Правда, когда это произойдет, увы, неизвестно.



Обновленная PSP

➔ Компания Sony анонсировала обновленную версию своей портативной консоли (под рабочим названием PSP Lite). Устройство станет тоньше и легче, обзаведется вдвое большим (по сравнению с оригинальной версией) объемом оперативной памяти, научится заряжаться через USB-интерфейс и подключаться к ТВ через видеовыход. Представители Sony упоминали также о том, что PSP Lite будет работать дольше, несмотря на то что в ней установлен аккумулятор несколько меньшей емкости. В продаже PSP Lite должна появиться совсем скоро – в начале осени.





В гости к принцу Артасу

→ Слухи о том, что Blizzard готовит еще одно дополнение к World of Warcraft, подтвердились на недавней BlizzCon 2007. Новый аддон ориентирован в первую очередь на высокоуровневых игроков и называется World of Warcraft: Wrath of the Lich King. На карте Азерота появится северный континент Northrend, где обитают представители расы undead, возглавляемые знакомым по Warcraft III принцем Артасом (Arthas), он же по совместительству тот самый Lich King. Level cap увеличится до 80, добавятся hero-классы (по слухам, основанные на юнитах-героях из все той же Warcraft III), любителей крафтинга ждет профессия inscripiter, овладев которой вы сможете модернизировать заклинания по своему вкусу. Разумеется, игроков порадуют новыми квестами, предметами, танцевальными па и прическами. Обещано также, что подземелья (Dungeons) станут более компактными и удобными для прохождения, а на Battlegrounds выкатят осадные орудия. Дата выхода аддона пока неизвестна. Но уже слышим, как игроки, добравшиеся до 70-го уровня и забросившие любимый «Варик», бегут проплачивать свои аккаунты и селят эпических грифонов.

Собери профессора Джонса

→ Компания Traveller's Tales разберет на составляющие легендарную кинотрилогию о приключениях Индианы Джонса, а затем вновь соберет ее, используя кирпичики LEGO. Как вы, наверное, догадались, речь идет об анонсе LEGO Indiana Jones: The Videogame, которая, как заявляют ее создатели, будет и интереснее, и смешнее, чем полюбившиеся нам LEGO Star Wars. Ждем с нетерпением! И не забываем, что Traveller's Tales работают над еще одной LEGO-игрой – LEGO Batman: The Videogame.



Парой строк

GTA IV задерживается. Игра появится в продаже отнюдь не этой осенью, а лишь весной (предположительно в апреле) 2008 года. Увы, увы.

Fallout 3 в СНГ и странах Балтии будет издавать фирма «1С». Отрадно, что локализованную версию выпустят одновременно с официальным началом продаж англоязычной (осенью 2008 года).

Девять миллионов – таково теперь число активных подписчиков World of Warcraft, о чем не без удовольствия сообщила компания Blizzard.

Rockstar Games предлагает вам вновь вспомнить чудесные школьные годы и объявляет о выпуске специальной версии Canis Canem Edit (известной также как Bully) для Wii и Xbox 360.

Splinter Cell: Conviction появится на прилавках лишь весной следующего года (а не в октябре-ноябре 2007-го, как ожидалось ранее). Эту печальную новость сообщила нам компания Ubisoft.

Puzzle Quest: Challenge of the Warlords должна выйти на PC, Wii и неумирающей PlayStation 2 нынешней осенью. Ожидается также появление этой замечательной игры на Xbox 360 и PS3. А к началу 2008 года подоспеет версия и для мобильных телефонов.



Пластилиновый блокбастер

→ Независимая кинокомпания Frederator Films совместно с Дугом Теннейплом (Doug TenNapel), автором и аниматором легендарного пластилинового квеста Neverhood, сообщила о начале работы над мультфильмом по мотивам популярной эквентюры. Причем Дуг выступит в качестве сценариста и режиссера картины. К сожалению, хотя бы приблизительная дата выхода фильма в прокат не называется.



PC Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi	Blizzard Entertainment
2	The Sims 2: Seasons	Electronic Arts	Maxis
3	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
4	C&C3: Tiberium Wars	Electronic Arts	EA LA
5	The Complete Collection of the Sims	Electronic Arts	Maxis
6	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Maxis
7	Medieval II: Total War	SEGA	Creative Assembly
8	The Sims 2: Nightlife	Electronic Arts	Maxis
9	The Sims 2: Open for Business	Electronic Arts	Maxis
10	Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Grin

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

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Civilization IV: Beyond the Sword	Take-Two	Firaxis
2	World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi	Blizzard
3	World of Warcraft	Vivendi	Blizzard
4	Flight Simulator X (Deluxe)	Microsoft	ACES/Microsoft
5	Nancy Drew: The White Wolf of Icicle Creek	Her Interactive	Her Interactive
6	The Sims 2: Deluxe	Electronic Arts	Maxis
7	The Sims 2: Seasons	Electronic Arts	Maxis
8	World of Harry Potter	Electronic Arts	Electronic Arts
9	Age of Empires III	Microsoft	Ensemble Studios
10	Civilization IV	Take-Two	Firaxis

PC Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	«Рататуй»	«Новый Диск»	Heavy Iron Studios
2	«Адреналин 2: Час пик»	«ТС»	Gaijin Entertainment
3	Colin McRae: DiRT	«Бука»	Codemasters Studios
4	«Шрек: Центр развлечений»	«Руссобит-М»	Activision
5	«Need for Russia: Сделано в СССР»	«Новый Диск»	K-Tech
6	Tomb Raider: Anniversary	«Новый Диск»	Crystal Dynamics
7	«Человек-Паук 3»	«Новый Диск»	Vicarious Visions/Beenox Studios
8	S.T.A.L.K.E.R.	GSC Game World	GSC World Publishing
9	Test Drive Unlimited	«Акелла»	Eden Studios
10	RF Online	«Новый Диск»/«Иннова Системы»	CCR

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

PS2 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Transformers: The Game	Activision	Traveller's Tale
2	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Electronic Arts	EA UK
3	Rugby 08	Electronic Arts	EA Canada
4	Shrek the Third	Activision	Shaba
5	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	Crystal Dynamics
6	Guitar Hero Encore: Rocks the 80's	RedOctane	Harmonix
7	Spider-Man 3	Activision	Vicarious Visions
8	Medal of Honor: Vanguard	Electronic Arts	EA LA
9	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive Studios	Eurocom Entertainment
10	Burnout: Dominator	Electronic Arts	EA UK

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

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Guitar Hero 2 Bundle With Guitar	Activision	Harmonix
2	Guitar Hero Encore: Rocks the 80's	RedOctane	Harmonix
3	God of War II	Sony	SCE Santa Monica
4	Guitar Hero	Activision	Harmonix
5	God of War	Sony	SCE Santa Monica
6	Final Fantasy XII	Square Enix	Square Enix
7	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Electronic Arts	EA UK
8	Final Fantasy X	Square/EA	Square
9	Kingdom Hearts II	Square Enix	Square Enix
10	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	Konami

PS2 Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	God of War II	SoftClub	SCE Santa Monica
2	Gran Turismo 4	SoftClub	Polyphony Digital
3	God of War	SoftClub	SCE Santa Monica
4	Killzone	SoftClub	Guerilla
5	Spider-Man 3	SoftClub	Vicarious Visions
6	Tekken 5	SoftClub	Namco
7	Grand Theft Auto: San Andreas	SoftClub	Rockstar
8	Black	SoftClub	Criterion
9	«Рататуй»	Vellod	Heavy Iron
10	«Getaway: Черный понедельник»	SoftClub	Team Soho

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



Клавиатура для геймпада

➔ Компания Microsoft выпускает специальный аксессуар для геймпадов консоли Xbox 360 под названием Xbox 360 Chatpad. Это устройство, идущее в комплекте с гарнитурой, представляет собой небольшую, но вполне удобную клавиатуру, подключаемую к контроллеру. Всего лишь \$29,99 – и вы сможете набирать текст в чатах Xbox Live! намного быстрее. Для большего комфорта клавиши даже подсвечиваются в темноте.

Metal Gear и все-все-все

➔ Анонс новых проектов серии Metal Gear Solid не заставил себя ждать. И так, в скором времени на экранах своих сотовых мы увидим Metal Gear Mobile. Причем Sony собирается выпустить игру в комплекте со специальной моделью телефона, выполненного в стилистике MGS. Ждите и многопользовательскую Metal Gear Online, создаваемую на основе технологии MGS 4. А любителей графических новелл порадует Metal Gear Solid 2: Bande Dessinée, которая будет распространяться в электронном виде и расскажет об очередных сюжетных перипетиях второй части сериала.



Консольная цивилизация

➔ Легендарная «Цивилизация» Сиды Мейера (Sid Meier's Civilization) появится на консолях. Обещано, что игра будет доступной, аддиктивной и сможет похвастаться богатыми сетевыми возможностями. Проект называется Sid Meier's Civilization Revolution и выйдет на платформах Xbox 360, PS3, Wii и DS весной следующего года. Увы, но разработка версии для PSP была остановлена по достаточно банальной причине: в Firaxis просто-напросто не хватало свободных сотрудников.



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)



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

«Ігроманія»



ГЕНЕТИЧНО МОДИФІКОВАНИЙ ШУТЕР

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

<http://bioshockgame.com/>



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

Парой строк

Left 4 Dead – замечательный кооперативный шутер на любимую многими зомби-тематику выйдет только в начале 2008 года.

MGS 4 хотя и с некоторым опозданием, но все-таки может появиться на консоли Microsoft. Об этом в интервью «Рейтерс» заявил руководитель американского отделения Konami Digital Entertainment Кадзуми Китау (Kazumi Kitaue). А президент Konami назвал приблизительную дату выхода проекта на PS3 – март 2008 года.

Кейта Такахаши (Keita Takahashi), создатель великопленной Katamari Damacy, начал работу над новым проектом для PS3 под названием Nobi Nobi Boy. Жанр и детали пока не сообщаются, но наверняка это будет нечто особенное.

Компания Microsoft работает над новой версией Xbox 360, которая носит кодовое имя Falcon и будет создаваться с использованием 65-нанометрового техпроцесса. Это позволит уменьшить себестоимость приставки и справиться с одной из главных ее проблем – перегревом. Не исключается также возможность редизайна консоли.

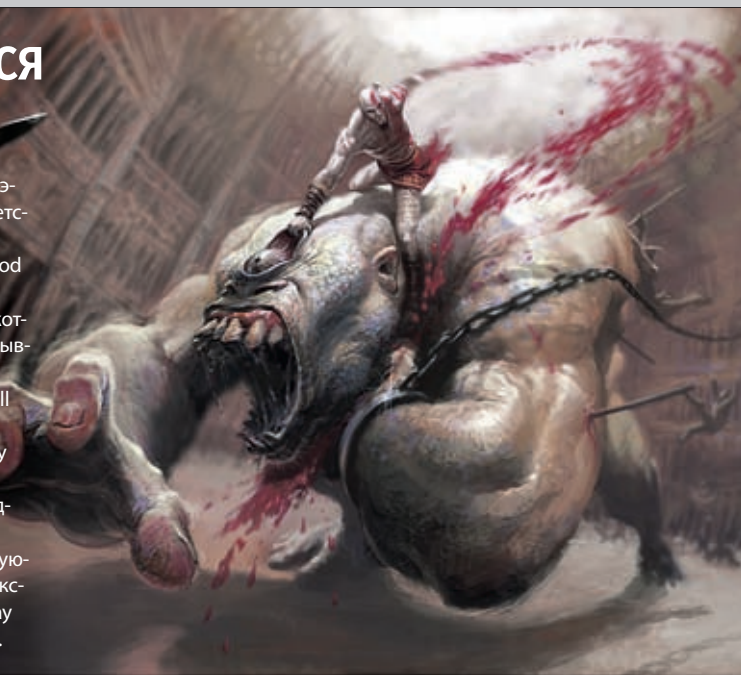
Quake III, вернее, его многопользовательская часть будет переиздана в виде отдельной совершенно бесплатной игры под названием Quake Zero.

Electronic Arts официально подтвердила, что продолжение игры The Godfather действительно находится в разработке.

Легендарная Blizzard в данный момент работает над игрой, которая не имеет ничего общего с сеттингами World of Warcraft и StarCraft. Об этом в интервью ресурсу Gamasutra сообщил один из представителей компании. Подробности, разумеется, умалчиваются. Известно лишь, что данный проект (цитата): «Totally Awesome». Кто бы думал?

Кратос остался без отца

➔ Известный гейм-дизайнер Дэвид Джафф (David Jaffe), ответственный за создание, не побоимся этого слова, гениальной дилогии God of War, переходит в новую студию, основанную им же совместно со Скоттом Кэмпбеллом (Scott Campbell), бывшим директором Incognito Entertainment, дизайнером Downhill Domination и продюсером Twisted Metal: Black. Компания Eat Sleep Play займется разработкой PS2-версии игры Twisted Metal: Head On, вышедшей на платформе PSP, и еще трех неназванных проектов. Соответствующие соглашения, гарантирующие эксклюзивность проектов Eat Sleep Play для консолей Sony, уже подписаны.



Вытяни Wii

➔ Каждый хотя бы раз в жизни пробовал вытянуть с помощью такого крана-лапы сувенир из игрового автомата. У жителей Соединенных Штатов появилась возможность вытянуть не пошлого плюшевого мишку, а самую настоящую Nintendo Wii. Соответствующий автомат, представляющий собой огромную прозрачную будку, поражает своими размерами. Стоит удовольствие всего лишь \$2.



Онлайновая полиция

➔ И вновь забавная новость о Second Life. Полицейское отделение Ванкувера направило в эту виртуальную вселенную своих сотрудников. Они играют персонажами, одетыми в полностью идентичную настоящей полицейскую форму, и призваны привлекать в ряды правоохранительных органов свежие кадры, специализирующиеся на различных современных технологиях. А где же еще найти подобных новобранцев, как не в онлайновом мире?



Пароль или жизнь

➔ Удивительную выдержку продемонстрировал житель Сан-Паулу и один из ведущих игроков онлайн-проекта GunBound. Причем речь шла отнюдь не о победе в очередном виртуальном противостоянии. Нет, на кону стояла собственная жизнь. В течение пяти часов четверо преступников под дулом пистолета пытались выманить у паренька пароль к его аккаунту (за продажу которого предполагалось получить

порядка восьми тысяч долларов). Но жертва упорно молчала и в итоге целой и невредимой была отпущена на свободу. Интересно, что попытка вымогательства совершена по наводке подружки одного из уголовников, с которой незадачливый игрок в GunBound познакомился через социальную сеть Orkut. Будьте осторожны в знакомствах, пусть даже и виртуальных.

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



Дізнайся де купити комп'ютер AMI за телефоном гарячої лінії 8 800 50 200 20 (дзвінки по Україні безкоштовні), або на сайті http://computers.ami.ua/where_buy

[illegible]

Обратная связь

Голосования

ИГРА ИЮНЯ-ИЮЛЯ

1. The Darkness (26%)
2. Overlord (23%)
3. Colin McRae: DiRT (16%)
4. Tomb Raider: Anniversary (15%)
5. FlatOut: Ultimate Carnage (9%)
6. Brothers in Arms DS (5%)
7. Transformers (4%)
8. Адреналин 2: Час Пик (2%)
9. SimCity DS (0%)
10. Monster Madness: Battle For Suburbia (0%)

Всего в голосовании приняло участие 225 человек



ЛУЧШИЙ КОММЕНТАРИЙ МЕСЯЦА

Автор лучшего комментария месяца **Droid** получит замечательную акустическую систему Edifier R1900TII, представленную компанией Edifier и фирменную футболку Gameplay.



Edifier
The Audio Artist
edifier.com.ua

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

Наши читатели пишут

Марк Рейн из Epic сказал, что разработка для PC становится все менее прибыльной из-за разрыва в производительности между слабыми и мощными конфигурациями. По его словам, владельцам персональных компьютеров остается надеяться только на мультиплатформенные игры.

Мы люди не жадные, хоть на 100 платформ портируем. Лишь бы и на PC выходили.

На самом деле преимущество консолей не такое большое, если смотреть не по продажам коробок, а в целом.

XAN

PC со своими горами трэша ничего не может противопоставить действительно хорошим играм на консолях.

Если посмотреть на общие продажи игр по всем платформам, то сразу

становится видно, какая ситуация на PC.

N00b

Вот тут не надо. Да, на PC есть кучи трэша, но там есть и куча отличных игр – S.T.A.L.K.E.R., Crysis, Assassin's Creed, HL2: Ep2, StarCraft II, Spore, Hellgate: London, может и Fallout 3. Уже немало.

Насчет продаж – не учитываются продажи через Steam, DD и иже с ними. Также не считается абонплата за WoW, LA2 и прочий онлайн. Так что по деньгам поставки не так сильно впереди, если посчитать все.

XAN

Как ни печально, но разрыв между мало мощными и топовыми PC будет только увеличиваться.

Bidinium

О чем вы спорите? PC-гейминг никогда не умрет. Возможно, он так и будет находиться при смерти все это время, но не умрет.

Пусть PC-шники играют в столетний CS или W3. Игры ведь хорошие и их устраивают. Ну да, лучшие мировые проекты остаются эксклюзивами консолей. И жаль, если такие монстры, как Epic, будут разрабаты-

вать под PC, то в самую последнюю очередь.

С другой стороны, есть MMORPG, которые на консолях сейчас в зачаточном состоянии, хотя по идее уже ничего не мешает их развитию.

А вообще, посмотрите на Blizzard. Они выбрали свой путь. Полностью перешли на PC и все-то делают лучшие игры для этой платформы. Потому деньгами не обижены и могут создавать новые проекты. Но, конечно, далеко не все так могут.

Droid

PC хоронят уже больше 20 лет, после выхода каждой новой консоли – новые похороны... Все консоли на старте обладали схожими или даже большими возможностями в плане графики, чем PC, но он неизменно догонял их... На самом деле хоронить смело можно только более старое поколение консолей (например, сегодня уверенно можно констатировать смерть GameCube, Xbox... PS2 еще на коне... но тоже, видимо, недолго осталось).

Теперь про игры. Я думаю, все согласятся, что игр в количественном выражении на PC выходит на порядок больше, нежели на какой-либо консоли (а если сравнить с PS3 и X360 – на десять порядков), и даже если отбросить весь шлак – их все равно больше. То, что они вам, господа «консольщики», не по душе – это ваше дело, но я обожаю RTS и MMORPG – и предпочитаю их любым другим жанрам, на PC эти игры есть, на консолях – практически нет.

Ну и наконец, касательно наших реалий – доля консольщиков в Украине исчезающе мала. Консоль – это только игрушка и



Недавний анонс игры от Rockstar, которая выйдет только на PlayStation 3, заставил многих призадуматься над тем, как же Sony удалось уговорить создателей GTA пойти на такое. Вот версия Ивана «Vanadium» Дегтярева.

«Я просто играю в игры.
Мне глубоко плевать, эксклюзив это или нет»
Syder

не более, поэтому люди с деньгами все равно предпочитают купить PC, от него есть хотя бы теоретическая польза...

samael

В России и Украине PC популярен из-за низких цен, высокого уровня пиратства и слабой осведомленности людей об игровой индустрии.

Еще наша культура вполне близка к западной, а там играют в основном на консолях. Слова Рейна можно интерпретировать не как надвигающуюся смерть PC, а как нежелание разработчиков ориентироваться на него как на основную платформу для разработок, потому что они не получают достаточной отдачи. С этим точно мало кто не согласится.

Droid

Рынок PC игр действительно умирает. Именно поэтому я купил Xbox 360. У меня сейчас компьютер Pentium 4 2,8 GHz с 512 MB RAM и GeForce 6600. Мне было выгодней купить консоль, что я и сделал, и теперь об этом не жалею. PC у меня теперь только для работы, а для игр – Xbox 360. Я считаю, что это сейчас самый оптимальный вариант.

Agent_X-2

Мне вообще PC-игры все бесплатно могут доставаться. Но я все равно покупаю лицензию

для X360 и скоро буду покупать лицензию для PS3. Приставка – игрушка, во-первых, не такая уж и дорогая, а во-вторых, она для того и покупается. То, что PC как агрегат стоит значительно дороже, не делает его автоматически лучше для игр. Мне не нужна открывалка, зажигалка, фонарик, ножик и прочие принадлежности в моем iPod. Я хочу лишь слушать музыку.

У всех обладателей консолей есть и PC. Куда без него? Вы говорите так, будто мы делаем выбор: играть на PC или играть на консолях и не иметь PC.

Сам лет 5–6 играл только на компьютере, постоянно его апгрейдил на самый high-end и не знал, что бывает лучше да еще и дешевле. PS2 все изменила.

Кстати, о том, что все next-gen-проекты будут выходить на PC, – это тоже очень спорно. Наверняка мультиплатформы будет много. Но если я непредвзято смотрю на самого себя, то замечая, что мои любимые игры – эксклюзивы для отдельных платформ.

PC я тоже держу на игровом уровне, так как стараюсь не пропускать лучших мировых проектов (угу, такие бывают и на PC), но слышать шум от видеокарты, переходящей в 3D-режим, мне в последнее время приходится все реже. Не я такой, жизнь такая :)

Droid



КОНКУРС СО СКРИНШОТАМИ

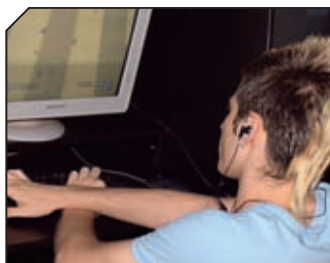
В блоге проходит постоянный конкурс со скриншотами. Главный приз – колонки Edifier. Вот лучшая работа месяца от **Дениса Колозенко**.



Новости киберспорта



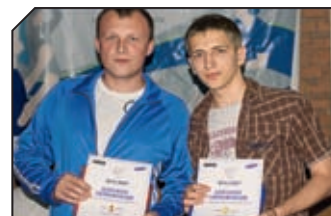
SK.NoT – кому бы еще навальять



Команда [[команда]] в игре



Днепропетровск – два проигравших фаворита и Walkman



Победители львовских отборочных по StarCraft

WCG: ПЕРВЫЕ ОТБОРОЧНЫЕ

Украинские отборочные игры на World Cyber Games 2007 идут полным ходом – четыре города из семи уже определили своих делегатов на общенациональный финал, который состоится 17–18 августа в Украинском Доме в Киеве. В каждой из четырех номинаций (StarCraft, Warcraft III, FIFA 07 и Counter-Strike 1.6) имелось разное количество квот, все зависело от конкретного города и популярности игровой дисциплины.

Иногда победителей нетрудно было предсказать заранее, иногда состав участников не располагал к каким-либо прогнозам, но в абсолютном большинстве случаев мы стали свидетелями упорных боев, ведь для каждого уважающего себя геймера попасть на WCG – дело чести.

Сперва прошли отборочные во Львове – городе, славящемся своими FIFA-игроками. Как и ожидалось, именно в этой номинации развернулась самая напряженная борьба. Победителями из нее вышли старые друзья и соклановцы – Swamp и Manupa. Сильнейшим стратегом оказался ветеран украинской Warcraft-сцены FoDDeR – на пару с Biker они заполучили квоты на национальный финал. В Counter-

Strike в Киеве смогут сыграть львовские команды TNT.Numbazz и Letters, а самыми тренированными старкрафтерами оказались Land и pAq.Jersey.k7. В общем, ничего особо неожиданного.

В Донеце тоже обошлось без сенсаций – в FIFA 07 класс показали GectorUA и GoodGame, две квоты по крайне непопулярной в этом городе дисциплине StarCraft достались игрокам Lyra.aQua и k7.eRaseR. В Warcraft сильнее всех были eGr. Sonik и top)exе, а защищать честь Донбасса в CS 1.6 поедут в Киев команды xb и MoralezZ.

Признанные «отцы» украинской FIFA Strim и Rashik вроде бы еще до старта отборочных игр в Днепропетровске могли рассчитывать на квоты, однако на турнире их отнесли в сторону темные лошадики – игроки kostyukoff и reload. ForS)Warrior и eGr.faStClick получили квоты в номинации Warcraft, Strelok и Nt.hanniGan оказались лучшими «звездными мастерами», что было вполне предсказуемо. Команды по Counter-Strike – DTS. Chatrix и Kill All – могут потихоньку собирать чемоданы: они тоже едут на гранд-финал в Киев.

В Одессе все шло своим чередом – как и предполагалось, на CS-сцене блистали «старички» –

группы War и DELTA. Прошлогодний чемпион WCG UA по StarCraft – одессит White-Ra – тоже спокойно получил свою квоту. Второе место в этой номинации занял Stephen Bodzin. Имена победителей в дисциплине Warcraft хорошо знакомы всем – это FoX и Majestik, выигравшие за долгую карьеру немало чемпионатов. Киевлянин gage.Koeman отобрал у одесситов одну квоту по FIFA, оставшуюся взял bA6A.Mawa.

Ну что ж, позднее подтянутся мастера киберспорта из Симферополя, Киева и Харькова. Ждем всех в Украинском Доме!

ENC: УКРАИНСКИЙ WARCAFT В ЛЕЙПЦИГЕ ОТМЕНЯЕТСЯ

После того как наша сборная по Warcraft просто чудом заняла третье место в групповом турнире European Nations Cup, ей предстояло сыграть матч плей-офф с Финляндией. Победитель получал квоту на «финал четырех» – LAN-соперничество с серьезным призовым фондом, в котором участвуют четыре лучших команды континента.

К сожалению, счет матча нас не порадовал – 1:3 в пользу финнов, причем уступили скандинавам оба лидера сборной: ни NoT, ни Fix не смогли справиться со своими соперниками.

Таким образом в четверку лучших команд Европы по Warcraft вошли Германия, Финляндия, Россия и Швеция. Именно они примут участие в LAN-финале, который пройдет в Лейпциге в конце августа. Однако не стоит забывать, что наша сборная по FIFA все-таки попала в четверку сильнейших кланов Европы, и украинцы на этом турнире имеют весьма неплохие шансы на медали. Впрочем, наши спортсмены не расслабятся, ведь за время проведения ENC с 2005 года чемпионом по FIFA всегда становилась сборная Германии.

ESWC

В Париже состоялся один из крупнейших мировых киберспортивных турниров – Electronic Sports World Cup 2007. Представители 45 стран сошлись в бескомпромиссной борьбе за медали и призовые чеки. Игровых номинаций было шесть: Counter-Strike 1.6, Counter-Strike для женщин, Pro Evolution Soccer 6, TrackMania Nations, Quake 4 и Warcraft III. В каждой из дисциплин участникам необходимо выстоять два групповых раунда, а затем сразиться с лучшими из лучших по олимпийской системе – на вылет.

Сборная Украины, т. е. те спортсмены, которые прошли отбороч-

«Украинские отборочные WCG 2007 идут полным ходом – определяются делегаты на общенациональный финал»

ные игры месяцем ранее (CS-команда A-Gaming, гонщик Grand.C-club, футболист Shev и квейкер Hunter), за день до вылета во Францию лишилась своего товарища – варкрафтера SK.NoT. Ему было отказано в выдаче визы, и в итоге на золотую медаль в дисциплине Warcraft мы даже не надеялись – Украина в этой дисциплине выступить просто не смогла.

Ну а Counter-Strike – большая тема для украинского киберспорта. Несмотря на то что у нас эта игра по популярности заткнет за пояс все остальные стратегии-гонки-футболы вместе взятые, на международной арене отечественные команды пока не добивались особых успехов. Тем не менее перед стартом каждого значимого турнира тысячи болельщиков возлагают на своих любимцев большие надежды и пристально следят за их выступлениями. Так случилось и на этот раз.

Киевская команда A-Gaming стартовала довольно удачно. В первом групповом раунде ими были наголову разбиты сначала бразильцы, а затем шведы, голландцы и казахи. Уступили наши только россиянам – команда Begrip оказалась подготовлена лучше AG. В итоге ребята из России вышли из группы на первом месте, украинцы – на втором, после чего все отправились смотреть Париж: ведь старт второго группового турнира был назначен лишь через день.

В номинации Quake 4 тем временем развернулась нешуточная борьба. Игорь «Hunter» Самболюк попал в очень непростую группу. Присутствие в ней россиянина Cooler, всемирно известного прогеймера с огромным мешком побед и кубков за плечами, означало для нашего спортсмена только одно: проигрывать нельзя никому, ведь Cooler практически наверняка

шел на первое место в группе, значит, нужно изо всех сил бороться за второе. Так и случилось – англичанин GАРУ и голландец DRAVEN очень сильно потрепали украинцу нервы, однако нужные очки он набрал и, даже уступив всемогущему Cooler, смог выйти из группы на втором месте.

В TrackMania Nations дела пошли не так хорошо, как хотелось бы. Соперники в группе оказались не по плечу Александру «Grand» Богайчуку, и он финишировал третьим, после чего вылетел в «лузера», а затем проиграл и там.

Виртуальный футбол, который на этом турнире был представлен продуктом от Konami, оказался очень зрелищной и непредсказуемой дисциплиной. В отличие от остальных групповых турниров, тут из каждой группы в следующий этап попадало трое игроков.

Семен «Shev» Шевчук из украинской сборной смог выйти из груп-

ESWC 2007		
Место	Команда/игрок	Приз, долл.
Counter-Strike 1.6		
1	PGS Gaming	40 000
2	NoA	24 000
3	fnatic	12 000
WarCraft III: TFT		
1	Soju	10 000
2	Creolophus	6000
3	Grubby	3000
Quake 4		
1	av3k	10 000
2	Cooler	6000
3	Winz	3000
Pro Evolution Soccer 6		
1	S-BUTCHER	10 000
2	Spank	6000
3	El-Matador	3000
Counter-Strike: Female		
1	SK-Ladies	14 000
2	E-HonoR	9000
3	BTB	4500
TrackMania Nations		
1	XeNoGeaR	10 000
2	VALLETCarl	6000
3	Lign	3000

подробиці на сайті www.getinfight.com



ВАУЛТ

лазер-таг арена СПРАВЖНІ ЛАЗЕРНІ БОЇ!

ХОЧЕШ отримати неймовірний заряд адреналіну?

ВИРУШАЙ до нас прямо зараз -

М «Харківська», вул. Декабристів, 3

Ми працюємо ЦІЛОДОБОВО



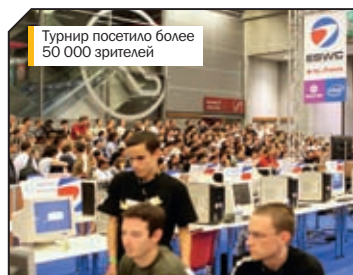
ВІДВІДАЙ літній кубок українських кіберспортивних ліг у клубі "ВАУЛТ СІТІ" наприкінці літа 2007...

ВІДНОВИ сили у піца-клубі «Оливка»

Отримай флаер на БЕЗКОШТОВНУ участь у лазерних боях!



A-Gaming после пяти матчей на de_nuke



Турнир посетило более 50 000 зрителей

GAMEGUNE 2007		
Место	Команда	Приз, евро
1	fnatic	10000
2	mibr	6000
3	emulate	3000
4	Logitech.fi	1500



Судьи TrackMania



Девушки из SK кастуют Bless на всю партию



пы, но то, как у него это получилось, относится скорее к разряду фантастики. Проиграв три важных матча (французу Droodie, одному из фаворитов турнира, а также спортсмену из Кувейта Bander и испанцу Dowe, причем от последнего он пропустил 15 голов!), он нашел в себе силы и победил кибератлетов с Карибских островов и из Туниса, в обоих случаях с разницей в один гол. Кроме того, между собой его соперники сыграли так, что в итоговой таблице Shev оказался на заветном третьем месте и прошел во второй групповой этап. Семен после матчей признался, что это действительно огромное везение и он явно недооценил своих противников, однако ко второму этапу соревнований подойдет с должным настроением.

Следующий день турнира оказался для нашей сборной не слишком веселым. Shev хоть и настроился на игры со сложными соперниками, смог взять верх только в двух из них, победив австрийца Gimli и иранца Farzan. В матчах с турком, китайцем и бразильцем очков набрать не удалось, и украинцу пришлось покинуть турнир. Тем не менее первое выступление отечественных спортсменов на международной арене в дисциплине PES состоялось, и его можно назвать удачным.

Тем временем наши спецы по Counter-Strike пытались преодолеть второй групповой этап. Скажем прямо, получалось не очень – противники у них были классом выше.

И немцы aTTax, и шведы fnatic, и американцы Turmoil оказались на уровне – как ни старались наши ребята, выиграть у этих команд не вышло. Hunter тоже не радовал результатами. Все три его игры (с французом Winz, немцем K1llsen и поляком av3k) закончились поражениями.

Финалы турнира состоялись без участия украинских игроков. Чемпионский титул по TrackMania заработал XeNoGear, в суперфинале Warcraft III кореец Soju обставил норвежца Creolophus, отомстив тому за обидное поражение еще в первой групповой стадии. Квейкер Cooler в суперфинале проиграл поляку av3k и в итоге занял второе место. В мужском Counter-Strike победу праздновали поляки PGS Gaming (Польша в последнее время в CS лидирует с завидным постоянством), а у девушек первое место досталось женскому подразделению SK-Gaming (SK-Ladies).

Ну а общее впечатление от выступлений нашей сборной хорошее. Чуть больше тренировок, уверенности в себе, открытых виз, удачных навесов – и на пьедестале почта гарантированно появятся желто-голубые флаги!

GAMEGUNE 2007

В Бильбао (Испания) состоялся довольно крупный чемпионат по Counter-Strike 1.6. Турнир проводился по следующему принципу: участники были разбиты на восемь групп, из каждой в результате вышли по две команды, которые да-

лее сражались по системе double elimination. Приехали на это мероприятие практически все сильнейшие команды Европы и не только.

Ну а в суперфинале соревнований шведы из fnatic победили бразильцев mibr с общим счетом 0:2 – и получили неплохую прибавку к 12 тысячам евро, выигранным на ESWC.

НЛКИ

Национальная Лига Компьютерных Игр – смелый инновационный проект, организаторами которого выступили компания Intel и Донецкое областное объединение молодежных организаций «Федерация "Кибер Спорт"» совместно с компьютерным центром «Донбасс Кибер Спорт Арена».

Цель проекта – популяризовать киберспорт, привлечь к нему внимание общественности. Именно потому организаторы сделали упор на телевизионные трансляции, ведь до сегодняшнего времени эту тему на ТВ особо не жаловали.

К работе над проектом были привлечены известные украинские специалисты в данной области. Кроме того, в качестве помощников и консультантов приглашены авторитетные отечественные игроки: Михаил «SK.NoT» Новопапин, Олег «Walkman» Хмара и харьковская команда pro100.GG. Уже создан сайт лиги, утверждены призовые фонды, которые, к слову, оказались

весьма внушительными, начата работа над телеверсией турнира (она выйдет в эфир со стартом второго сезона, на каком канале – пока секрет), а также утвержден список компьютерных клубов в восьми городах-участниках, где будут проводиться отборочные туры.

Теперь немного о структуре лиги. Игровых дисциплин всего три – это командный зачет 5x5 по Counter-Strike 1.6, а также дуэльные номинации – симулятор футбола FIFA 07 и стратегия Warcraft III: The Frozen Throne. Каждая из этих дисциплин представлена на турнире в виде двух дивизионов – аматорского и профессионального. Если в аматорском может попробовать свои силы любой желающий (игрок или команда), то чтобы попасть в профессиональный, нужно иметь серьезную подготовку. В первом сезоне проводятся квалификационные раунды для определения лучших 16 игроков в дуэльных дисциплинах и 16 команд в Counter-Strike 1.6. Во втором таких квалификаций уже не будет – все, прорвавшиеся в профессиональный дивизион сейчас (не считая тех, кто по итогам сезона займет четыре последних места), станут играть там и дальше. Соответственно, четыре победителя аматорской серии в следующем сезоне переместятся в профессиональный дивизион.

«Цель проекта НЛКИ – популяризовать киберспорт»



Суперфінал по TrackMania Nations



Победители ESWC 2007 в CS 1.6

Естественно, дивизионы отличаются друг от друга призовым фондом – заработок профессионалов будет во много раз выше, ведь хорошие игроки должны получать достойные награды. Кроме того, про-дивизион, как серия с ограниченным и достаточно небольшим количеством участников, оптимальна для турнира, проходящего по системе «группы – плей-офф», которая, в свою очередь, как раз хороша для телеверсии.

Одно из приоритетных направлений НЛКИ – поиск и подготовка молодых и перспективных игроков. Именно аматорские состязания дают шанс проявить себя будущим звездам украинского киберспорта. У аматоров, кстати, в результате выйдет намного больше игр, чтобы начинающие команды и геймеры получили возможность хорошо попрактиковаться.

Надеемся, НЛКИ станет прорывом для украинского киберспорта. С первого же сезона лига подняла планку качества на очень серьезную высоту и поставила перед собой весьма амбициозные цели. Если они будут достигнуты, НЛКИ, бесспорно, войдет в историю киберспорта Украины.

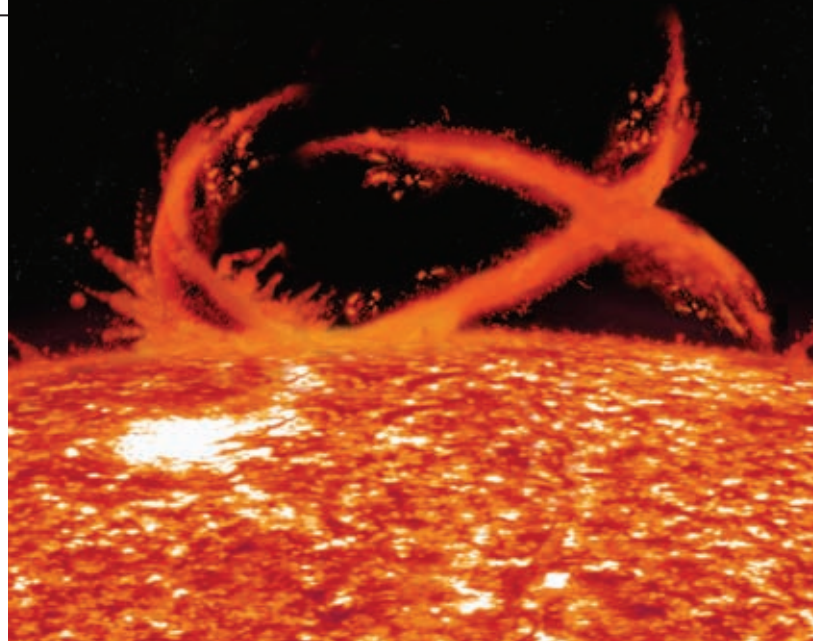
НЛКИ: РЕЗУЛЬТАТЫ ПРО-ДИВИЗИОНА WARCRAFT III И FIFA 07

Стали известны имена чемпионов первого сезона НЛКИ в дисциплинах FIFA и Warcraft. Финалы, прошедшие в донецком клубе «Донбасс Кибер Спорт Арена», собрали

лучших игроков Украины. Несмотря на то что некоторые варкрафтеры не смогли приехать из-за проблем с билетами, главные претенденты на кубок явились в полном составе. После завершения игр в группах определились фавориты – HoT, FiX, Tresh и Bly были в отличной форме. Что самое интересное, в полуфинале мы увидели то, чего не видели уже очень давно – FiX выиграл у HoT, причем в необычайно увлекательных и напряженных поединках! Собственно, после низвержения главного конкурента киевскому undead осталось лишь победить в финале Tresh и забрать себе кубок с 2500 грн призовых.

В турнире по FIFA 07 участвовали лучшие игроки Украины и России. Присутствие петербуржца NoA.x4. Alex и москвича dignitas.Pavjke добавило соревнованиям остроты. В результате боев в групповом этапе были определены восемь человек, которым предстояло играть на вылет вплоть до появления окончательного победителя. В четвертьфинальных матчах победу одержали dignitas.Walkman, NoA. Mika.PX и dignitas.Pavjke с NoA|Manuna, после чего в полуфинале Mika уступил хорошо подготовившемуся Walkman, а россиянин обыграл своего львовского оппонента. В суперфинале Pavjke оказался сильнее, чем Walkman. Сперва 7:5, затем 6:1 – и кубок НЛКИ отправляется в Москву.

Финалы в номинации Counter-Strike пройдут в сентябре.

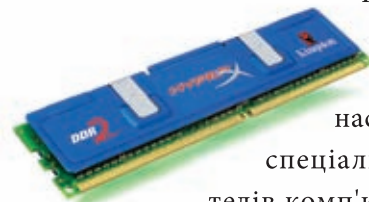


№1 MEMORY

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.

За додатковою інформацією звертайтеся на

www.kingston.ru.



Asbis

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

Kvazar Micro

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

MTI

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



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



Midway Summit: Moscow 2007

Александр Птица

Вот и дождались мы наконец момента, когда лидеры мировой индустрии компьютерных и видеоигр начали проводить свои мероприятия для прессы и партнеров не только в лондонах и парижах, но и на постсоветском пространстве.

→ Одной из первых ласточек стала вечеринка Midway Summit Moscow, на которую ваш покорный слуга был приглашен компанией «Новый Диск», выпускающей игры от известного чикагского издателя на территории стран СНГ.

Midway начала деятельность в 1958 г. В те времена она занималась производством всевозможного оборудования для развлечений, а в 70–80-е годы перенесла свое внимание на рынок аркадных автоматов, а затем и в сферу видеоигр. Среди наиболее известных брендов Midway сразу же вспоминаются Mortal Kombat, Spy Hunter, NBA Jam, Ms. Pac-Man и другие. Об истории и нынешнем дне компании рассказал нам управляющий директор ее ев-

ропейского подразделения Мартин Шписс (Martin Spiess).

В последние годы Midway уделяет больше внимания проектам для PC. Отличным доказательством ее стремления выпускать качественные продукты класса «AAA» для этой игровой платформы стала московская демонстрация четырех ключевых игр из линейки нынешнего года – Hour of Victory (наше ревью смотрите на с. 98), BlackSite: Area 51, John Woo's Stranglehold и, наконец, долгожданной Unreal Tournament 3.

Звездой московской презентации игр от Midway оказался президент компании Epic Games Майкл Кэппс (Michael Capps). В течение всего вечера он не имел ни минуты покоя, постоянно находясь в

осаде представителей прессы. И действительно, Майкл – очень остроумный и интересный собеседник. Интервью с ним мы опубликуем в одном из ближайших номеров Gameplay. А теперь давайте познакомимся с продуктами, которые были представлены на Midway Summit Moscow.

BlackSite: Area 51

PC / Xbox 360 / PS3

Жанр action

Разработчик Midway Austin

Дата выпуска октябрь 2007

Web-сайт www.blacksitegame.com

Креативным директором этого проекта является Харви Смит (Harvey Smith), один из создателей великолепной Deus Ex, а сценарий принадлежит перу того же автора, что и история, рассказанная в Gears of War.

Итак, действие разворачивается в пустынной Неваде, в кишках инопланетной нечистью окрестностях знаменитого военного исследовательского полигона Area 51. Как и положено, дальнейшая судьба страны находится в руках нашего бравого героя спецназовца Аэрана Пирса (Aeran Pierce).

Кроме промо-ролика, был показан и фрагмент геймплея (из версии для Xbox 360), а в перерыве всем желающим предоставлялась возможность самим побегать и сразиться с так называемыми Reborns. Собравшаяся публика увидела эпизод с вертолетным сопровождением конвоя грузовиков, движущегося по живописному каньону. Кстати, здесь очень здорово проявляется мощь движка Unreal Engine 3.0, прекрасно отрисовывающего как горы, так и детали вертолета.

Отметим несколько весьма приятных фишек этого проекта – ис-



Unreal Tournament 3

ключительно удобное управление действиями коллег, пристальное внимание к мелким деталям (например, один из вертолетов, сбитых во время разборок на мосту, мы обнаруживаем чуть позже, именно в том месте, куда он по всем расчетам должен был упасть) и разнообразие мультиплеерных режимов.

John Woo's Stranglehold

PC / Xbox 360 / PS3

Жанр action

Разработчик Midway Chicago

Дата выхода сентябрь 2007

Web-сайт strangleholdgame.com

Любители стильных боевиков и поклонники знаменитого кинорежиссера Джона Ву замерли в ожидании. Уже совсем скоро инспектор Текила, герой известной ленты «Круто сваренные», снова появится на экранах, но теперь не в кинотеатрах, а современных домашних игровых систем. В процессе разработки самое активное участие принимает все тот же

гонконгский маэстро, а внешностью и голосом с главным героем игры поделился известный актер Чоу Юн-Фат.

Безудержный action, акробатические трюки и искусная стрельба с двух рук, толпы вооруженных соперников, бесконечное разнообразие анимаций их гибели, интерактивное и полностью разрушаемое окружение (кстати, после прохождения очередного уровня можно будет посмотреть сумму убытков от повреждений), потрясающая зрелищность (даже не играя, получаешь огромное удовольствие, наблюдая за происходящим на экране), фирменные «штучки» Джона Ву с пистолетными противостояниями – словом, «завлекалок» более чем достаточно.

Отдельно хочется сказать о Tequila Time, так здесь именуется режим, знакомый геймерам как slo-mo. Судя по всему, со времен памятной Мах Рауне не было игры, где эта фишка оказалась бы настолько к месту. А кроме всего прочего, замедленные полеты Текилы с одновременной стрельбой выглядят исключительно красиво.



BlackSite: Area 51

Unreal Tournament 3

PC / PS3

Жанр first person shooter

Разработчик Epic Games

Дата выхода ноябрь 2007

Web-сайт unrealtournament3.com

И наконец, главное блюдо – Unreal Tournament 3. Вот вам парочка сухих фактов – игра разрабатывалась в течение пяти лет, а ее бюджет – 35 миллионов полновесных американских долларов (многие киногоруппы обходятся меньшими средствами). Суммарный тираж игр, в названиях которых имеется словосочетание Unreal Tournament, составил около 7 млн. копий, а движок Unreal 3 трудится в полусотне уже готовых и нарождающихся проектов.

Презентацию проводил президент Epic Games Майкл Кэппс. Сами понимаете, что всех достоинств столь многоплановой игры, как Unreal Tournament, за время полусовой презентации не покажешь. Поэтому Кэппс практически не углублялся в особенности однополь-

зовательского режима, хотя он будет существенно отличаться от предыдущих UT, например более проработанным сюжетом, в рамках которого игрокам придется частенько делать выбор.

Естественно был продемонстрирован всеми любимый Deathmatch. Сразу же бросилось в глаза увеличение размеров уровней (о качестве выводимой движком картинки, моделей персонажей и деталей окружающего пространства я уже не говорю) и их весьма интересная архитектура. Всеобщее оживление вызвала ремарка Майкла: «Как меня раздражают эти тупые боты!» И действительно, играл он блестяще.

Кроме того, нам показали новый режим Warfare (комбинация прежних *Onslaught* и *Assault*). Вы себе даже представить не можете, какие невероятные средства передвижения вам выдадут в пользование. Лично мне особенно понравились *Scavengers*, оснащенные щупальцами.

Словом, уже чувствуется, что игра получилась. Разработчики в настоящее время занимаются полировкой и оптимизацией, поэтому финальная версия системных требований еще не обнародована.



E3 2007: лучше меньше, да лучше

Сергей Галёнкин, Александр Птица

Самая важная игровая выставка планеты в этом году заметно уменьшилась в размерах, из пафосного Los Angeles Convention Center в деловом центре Лос-Анджелеса переехала в тихую прибрежную Санта-Монику и разместилась в восьми отелях и ангаре местного аэропорта. Даже название изменилось — теперь мероприятие зовется E3 Media & Business Summit, что достаточно точно отражает новый формат.

➔ Как я писал в репортаже с прошлой E3, основными проблемами выставки были шум, масса стендов и огромная туча непостижимым образом просачивающихся на подобные мероприятия подростков. Работать в таких условиях достаточно тяжело не только прессе, но и самим издателям. Уже на второй день пиарщики срывают голос, а серьезные люди в дорогих костюмах оставляют надежду пробиться на важную встречу через гомонящую толпу и стараются общаться с партнерами в близлежащих кафе или сидя на бетонном ограждении возле входа, как какие-нибудь школьники.

Тем временем в самом выставочном центре творится форменное безумие: десятки тысяч подростков сражаются за сувениры, гремит музыка, то тут то там проводятся разные конкурсы, приглашенные знаменитости фотографируются со всеми, кто для этого готов выстоять часовую очередь. Игры? Какие такие игры?

Понятно, что называть мероприятие деловым (таким оно, собственно, и было в прежнем формате) стало как-то неудобно: E3 превратилась в выставку для потребите-



Санта-Моника

→ Санта-Моника – относительно небольшой городок на западном побережье США. Формально это отдельный населенный пункт, но на практике четкой границы между Санта-Моникой и другими городами-сателлитами Лос-Анджелеса нет, у них даже общие улицы, тянущиеся на десятки километров, и общие автобусные маршруты. Население этого известного курорта составляет приблизительно 90 тыс. человек, и большая часть из них так или иначе занята в туристическом бизнесе: здесь уйма отелей, ресторанов, магазинов и т. д.

Именно в Санта-Монике происходит действие *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*, так что я не смог отказать себе в удовольствии посетить знакомые по игре места. Знаменитый пирс нашел без труда, благо известное колесо обозрения видно издалека. А вот указанные в игре ночной клуб и картинную галерею мне обнаружить не удалось, хотя в целом в Санта-Монике подобных заведений предостаточно.

Что интересно, несмотря на очень удачное расположение и высокий класс курорта, цены здесь примерно как в Евпатории. При этом и обслуживание, и качество как услуг, так и продуктов (да тех же блюд в ресторанах) несравнимо выше. Большой привет представителям украинского курортного бизнеса, «бизнес-модель» которого заключается в ежемесячном подъеме цен.

лей. Это, конечно же, не плохо, но ведь задумывалось все иначе. Вот почему формат E3 2007 был изменен, а для публики организовали E for All, или, как ее окрестили, E4. Пройдет выставка осенью (время большинства шоу для геймеров, например «Территории игр» и «ИгроМира») на старом месте в Los Angeles Convention Center.

Отмечу, что новая уменьшенная E3 оказалась гораздо удобнее и продуктивнее прошлогодней. Попасть на встречу с нужными людьми было несложно, попробовать почти все представленные в игральном виде проекты лично мог каждый представитель прес-

сы, не поленившийся посетить Bakers Hangar и просто попросить разработчиков.

Проекты демонстрировали в комнатах отелей, причем на презентациях присутствовало относительно немного зрителей (а в некоторых случаях и вовсе я один, в частности на презентации *Tabula Rasa* ее создателем Ричардом Гэрриотом), поэтому всегда можно было узнать подробности, так сказать, из первых рук.

Естественно, обозначенные организаторами часы работы (с 9:00 до 18:00) являлись лишь рекомендованными. Самые ранние встречи в моем графике начина-

лись в 8:00, а самые поздние заканчивались в районе полуночи. И даже этого оказалось недостаточно, чтобы посмотреть все. Хотя громких анонсов в нынешнем году было меньше, интересных игр показывали куда больше, и успеть везде просто не представлялось возможным.

На следующих страницах вы найдете личные впечатления о самых важных, на мой взгляд, проектах этой выставки. А все то, что я не успел посмотреть на E3, мы с Анной Зинченко наверстаем на лейпцигской Games Convention – читайте репортаж о ней в следующем номере.



Путевые заметки

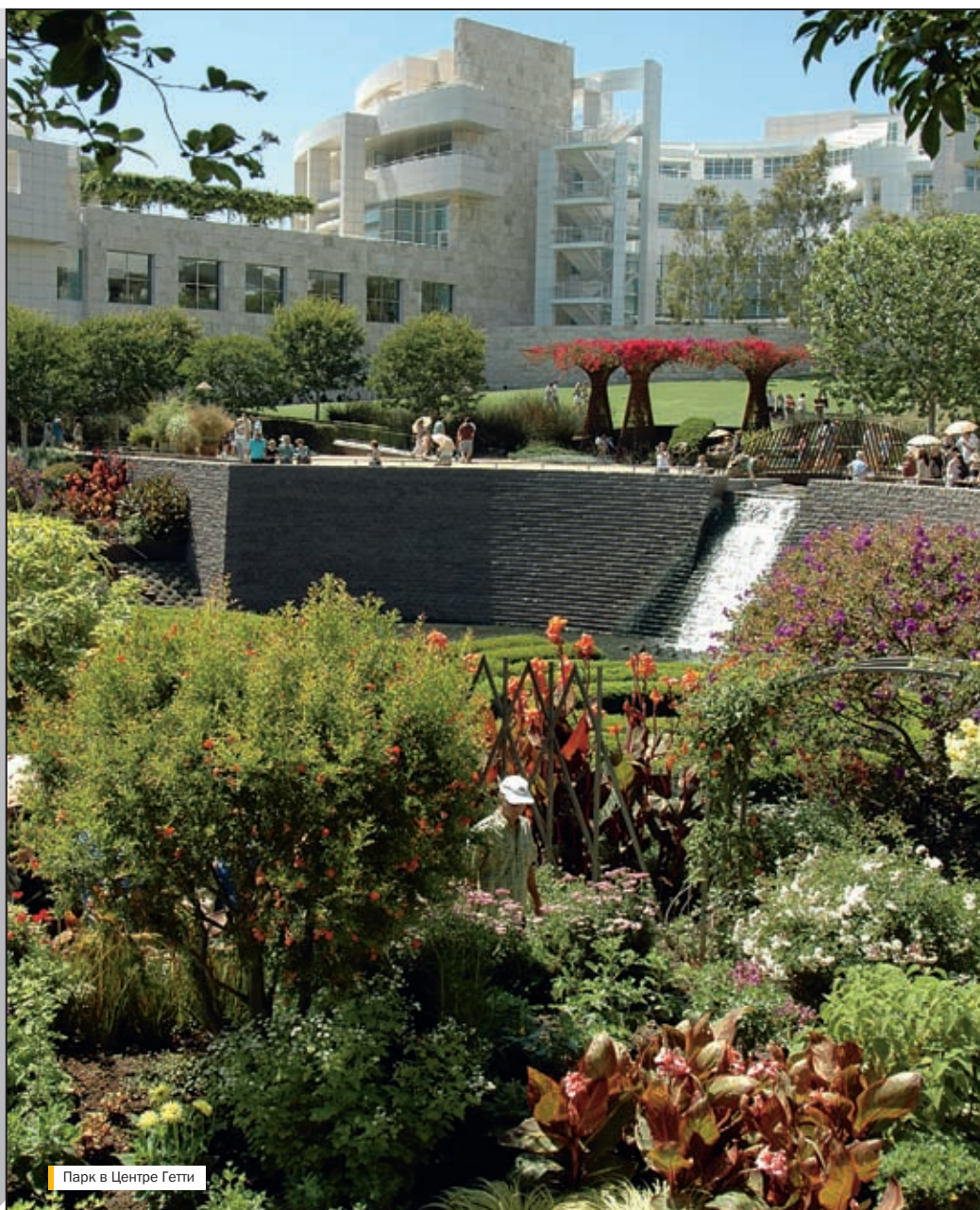
→ Одно из самых ярких впечатлений от посещения США в этом году – поездка в знаменитый Центр Гетти, музей искусств, основанный фондом знаменитого американского нефтяного магната Джона-Поля Гетти.

Возможность своими глазами увидеть работы Ван Гога, Ван дер Неера и Рембрандта, согласитесь, представляется нечасто. Тем более что в Центре Гетти картины не защищены стеклами и даже разрешено снимать (без вспышки) – большая редкость для музея.

Тем сильнее удивил тот факт, что, несмотря на воскресение и бесплатный вход, в Центре Гетти оказалось невероятно мало людей. Когда я был в Париже в Лувре, то очень хотел попасть в музей, но, увы, не смог – высокая цена за посещение не помешала собраться у входа огромной очереди туристов. Конечно, Центр Гетти не так знаменит и экспонатов в нем поменьше, но контраст разительный.

Но кому нужны работы мертвых художников? Чуть позже я оказался на Голливудском бульваре, где звезды фильмов о Гарри Поттере оставляли следы своих ладоней и ступней перед входом в знаменитый китайский кинотеатр. Вот где была толпа, вот где были туристы, вот где кипела жизнь. И это несмотря на то, что никакой автограф-сессии не планировалось, а увидеть звезд можно было лишь издалека. Впрочем, Эмма Уотсон в конце концов сбежала от своей строгой охраны к поклонникам, а за нею подтянулись и Руперт Гринт с Дэниэлом Рэдклиффом.

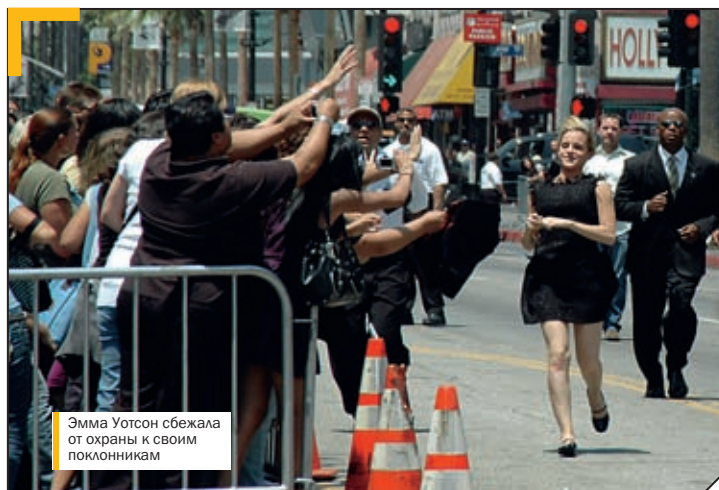
А вы говорите – Ван Гог.



Парк в Центре Гетти



Лабиринт на воде в Центре Гетти



Эмма Уотсон сбежала от охраны к своим поклонникам



Орган с программным управлением.
Произведение искусства



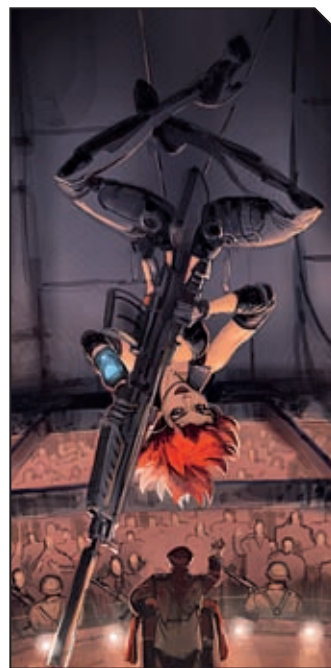
Большое противостояние

➔ Главной темой обсуждения после окончания E3 который год становится тройственное противостояние Microsoft, Sony и Nintendo. По всеобщему признанию на выставке 2005 года победила Sony, в 2006-м – Nintendo, а вот в 2007-м – Microsoft. Компания Билла Гейтса хоть и новичок на этом рынке, уже многому научилась у соперниц и свою пресс-конференцию на E3 2007 посвятила не финансовым результатам (привет, Nintendo) и не планам на будущее (ау, Sony), а непосредственно играм. Конечно, Питер Мур не преминул упомянуть, что Xbox 360 лидирует по ряду показателей, но тут же отметил: консоль – ничто без игр, а их на Xbox 360 собираются выпустить очень много.

Несмотря на объявленную в прошлом году инициативу Games for Windows, из громких анонсов для PC отмечу только Gears of War и Viva Piñata. Да и те – портированные версии отличных проектов для Xbox 360 почти годичной давности. К сожалению, и издатели, и разработчики сейчас рассматривают PC не как основную платформу, а скорее как возможность получить еще немного денег за счет уже созданной для консолей игры. Исключением являются только компании, специализирующиеся на RTS, ведь, как признался мне один из сотрудников Relic, пока никто из них не придумал хорошего способа перенести жанр на приставки. По его словам, Company of Heroes продается гораздо лучше, чем The Outfit, хотя обе игры делали одни и те же люди.







The Agency

PC / PS3

Жанр MMOG

Разработчик Sony Online
Entertainment

Издатель Sony

Дата выхода конец 2008

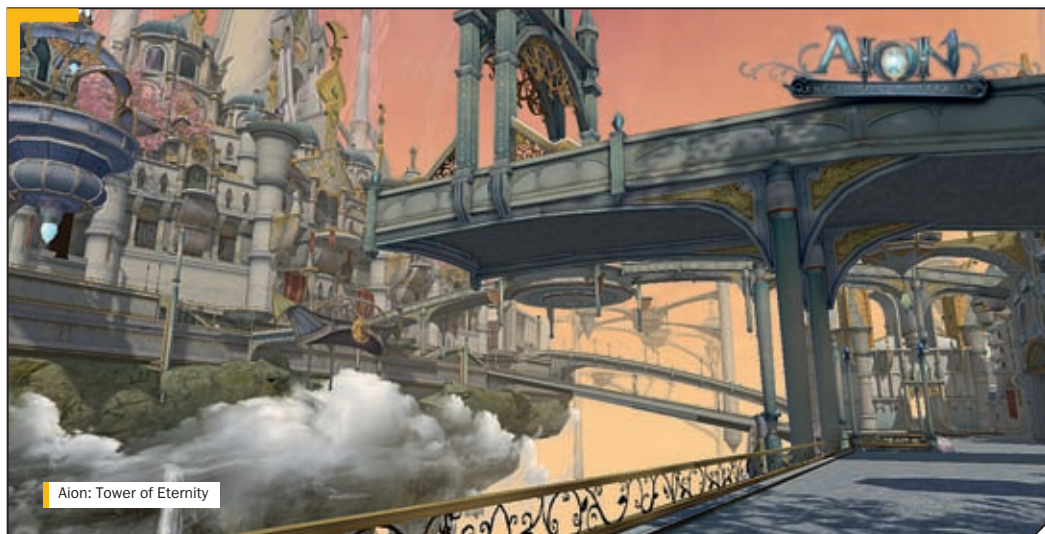
Вам не надоели бесконечные эльфы, гномы и спасение Вселенной? От обилия фэнтези-MMORPG уже начинает немного подташнивать – девять из десяти новых игр жанра предлагают нам побывать в сказочной версии Средневековья. Надоело.

Так что The Agency о шпионах и суперагентах воспринимается как глоток свежего воздуха. Тем более что изменения коснулись не только сеттинга, но и игровой механики.

Скажем, изготовлением всевозможных гаджетов теперь занимаются только NPC, местные аналоги знаменитого Q. Закажите у такого навороченный шпионский автомобиль, и даже когда выйдете из игры, сможете получить уведомление о готовности машины по SMS.

Задания сводятся к череде instance-подобных миссий, каждую из которых в принципе можно выполнить в одиночку. По механике это смесь Guild Wars и шпионского боевика, но смотрится очень забавно. Похоже, у Sony Online после ряда неудач может получиться достойная игра.





Aion: Tower of Eternity



Aion: Tower of Eternity



Aion: Tower of Eternity

Aion: Tower of Eternity

PC

Жанр MMORPG

Разработчик NCsoft Seoul

Издатель NCsoft

Дата выхода конец 2008

NCsoft долго дразнила нас скриншотами и артом из своей следующей большой MMOG, и вот наконец мы смогли увидеть ее вживую. Выглядит Aion, если честно, как Lineage II на стероидах: много полигонов, много спецэффектов, но по стилю это старая добрая «Линейка». Зато геймплей Aion ближе к World of Warcraft – здесь достаточно сюжетных квестов. Нельзя не отметить и ролики на движке, и необычайно красивые, продуманные до мелочей локации. Тут даже симуляция погоды имеется. Я случайно оказался на двух демо-сессиях игры: во время одной шел дождь и небо было затянуто тучами, а во время второй сияло солнце.

Aion рассказывает о битве двух рас, живущих на двух краях разделенного мира. Ранее эта поля планета была скреплена неким подобием стержня, но теперь он разрушен, и перебраться с одной половины на другую можно только по воздуху. Да, всем персонажам позволят летать, но не сразу. Получение собственной пары крыльев станет большим приключением, завершить которое по силам лишь героям очень высокого уровня.

И (внимание!) в полете вы сможете сражаться, причем некоторые навыки будут действовать, только когда ваш герой парит в небесах. Представьте, каково это – подхватывать врагов с земли и швырять их вниз или сбрасывать на землю таких же, как и вы, крылатых. Использовать редкий дар нужно очень осторожно, ведь летать позволено ограниченное время. И если персонаж окажется в воздухе, когда оно истечет, то рухнет вниз и почти наверняка погибнет.

PvP в Aion будет похоже на войны игроков в Lineage II. Сражения кланов на земле и воздухе, осады замков, рейды – все как положено. Деталей пока не сообщают, но уже сейчас выглядит проект достаточно интересно. А ведь до выхода еще больше года.

Age of Conan – Hyborian Adventures

PC / Xbox 360

Жанр MMORPG

Разработчик Funcom

Издатели Eidos/Funcom

Дата выхода конец 2007 – начало 2008

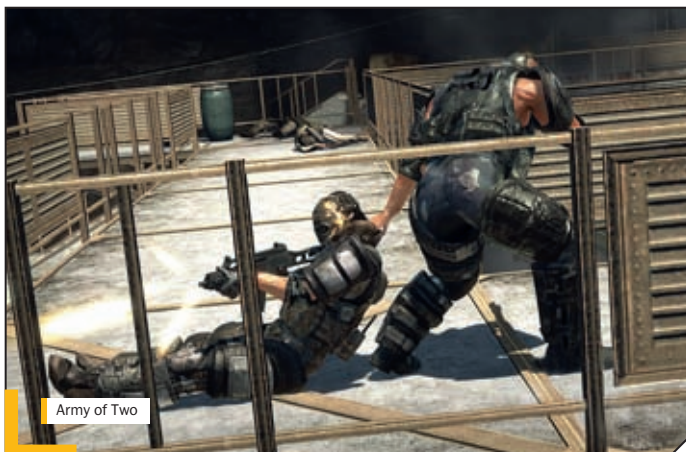
Не секрет, что Gameplay особенно пристально следит за проектами Funcom. После того как часть редакции пошла в выдуманных этой компанией мирах (о где вы, месяцы, потраченные на Anarchy Online?) мы ожидаем, что следующие игры студии нас тоже порадуют. И демонстрация Age of Conan на E3 лишний раз это подтвердила. Те из вас, кто видел проект на «Территории игр» в Киеве, наверняка помнят, что норвежская команда создает взрослую MMORPG, ориентированную на рейтинг «18+» в Европе и не стесняющуюся духовного наследия Роберта Говарда. Здесь

каждый бой – не просто защелкивание противника, а настоящая кровавая баня с отрубленными конечностями, декапитацией и фонтанами крови. Маги не ограничиваются вырывающимися из кончиков пальцев молниями или огненными шарами, им на помощь приходят демоны в образе обнаженных девиц, а среди противников есть амазонки, не стесненные нормами современной морали.

В версии, показанной на E3, мы наконец-то увидели местные подземелья и боссов. Гигантские пещеры населены не менее гигантскими существами, каждое из которых с трудом разворачивается в огромном по людским меркам зале. Впрочем, те, кто играл в Anarchy Online, знают о любви Funcom к действительно большим противникам. В ближайшее время появится версия Age of Conan для PC (как для DirectX 9, так и для DirectX 10), а в следующем году в планах Funcom портирование игры на Xbox 360. Очень любопытно посмотреть на результат.



Army of Two



Army of Two



Age of Conan – Hyborian Adventures

Army of Two

Xbox 360 / PS3

Жанр action

Разработчик EA Montreal

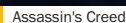
Издатель Electronic Arts

Дата выхода осень 2007

Кооперативный боевик Army of Two стал еще интереснее. На E3 помимо собственно игрового процесса разработчики показали несколько новых фишек, например индикатор агрессивности противника по отношению к одному из героев. Те, кто играли в MMOG, знакомы с термином aggro, вот и в Army of Two реализован похожий механизм. Работает это так: если один из бойцов стреляет, а второй старается не высываться, все внимание неприятеля будет приковано к первому. Продержитесь достаточно времени и сможете активировать специальный режим, в котором солдат, находящийся в зоне повышенного внимания, станет наносить вдвое больше повреждений. А его напарник будет почти «невидимым» и начнет уничтожать неприятелей одним ловким

движением. В процессе демонстрации бойцы за полторы минуты истребили порядка сорока противников. К сожалению, этот режим ограничен по времени. Естественно, намеренно вызывать огонь на одного из веселой парочки можно и в других случаях, когда нужно выполнить какое-то действие, например установить бомбу.

Еще одно новшество – использование нестандартных укрытий. В последнее время это модная фишка, но только в Army of Two вы можете выломать дверь автомобиля и прикрываться ею от пуль. Отлично помогает, если, скажем, неприятельские солдаты засели в стационарном пулеметном гнезде или доте. Кроме того, разработчики поведили новые подробности об искусственном интеллекте напарника (вдруг вы предпочитаете играть в одиночку, а не вместе с товарищем). Он достаточно умен, инициативен и при этом будет подстраиваться под ваши действия. Если вы играете хорошо, AI прикроет и не станет путаться под ногами. Если же у вас проблемы – будет идти вперед и указывать, что следует делать.



➔ Assassin's Creed

Жанр action

Разработчик Ubisoft

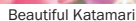
Издатель Ubisoft

Дата выхода конец 2007 – первая половина 2008

Ubisoft, как и обещала, привезла на Е3 играбельную версию Assassin's Creed. И, нужно отметить, выглядит проект точь-в-точь как на видеороликах, которые мы видели раньше, – ни малейшего послабления в графике, никаких уступок в зрелищности (это я на Killzone 2 намекаю). В демонстрируемом разработчиками эпизоде наш герой сначала прокрался в дом видного общественного де-

ятеля (чтобы отвлечь внимание, протагонист сбросил с высокого здания охранника), затем дрался с его приспешниками и преследовал негодяя по улицам города. Потасовка, честно говоря, выглядела не слишком впечатляюще, где-то как в последних частях Prince of Persia. А вот погоня через толпу действительно впечатлила. Наш герой использовал более короткие пути, а часть до-

роги и вовсе проделал, перепрыгивая с крыши на крышу. Правда, демонстрировавший игру разработчик знал, куда направляется жертва, а вот у геймеров могут возникнуть проблемы. К сожалению, публике попробовать Assassin's Creed не разрешили, и это в очередной раз наводит на мысль о переносе даты выхода. Но давайте дождемся осени, прежде чем делать выводы.



Beautiful Katamari

Жанр katamari

Разработчик Namco Bandai

Издатель Namco Bandai

Дата выхода осень 2007

Одна из самых моих любимых игр с переходом на консоль следующего поколения практически не изменилась. Да, теперь здесь всего больше: объектов, деталей, текстур, кузовов, но в механике не появилось ровным счетом ничего нового. Как и прежде, катаем шарик-катамаран, собирая все, что попадется, в здоровую кучу-малу. Как и прежде, начинаем со спичек и заканчиваем планетами. Как и прежде, невероятно увлекательно и интересно.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

ЗАХИСТИТИ ЗЕМЛЮ АБО ЗНИЩИТИ ЇЇ – ВИБІР ЗА ТОБОЮ!



Разгромил жалкую армию людей!

Война миров никогда еще не была такой красивой!

Защити Землю от инопланетного захватчика!



ACTIVISION



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



BioShock

→ BioShock

PC / Xbox 360
Жанр action
Разработчик Irrational Games
Издатель Take-Two
Дата выхода август 2007

О BioShock мы писали много и часто, но на E3 мне впервые представился случай поиграть в нее. После короткой демонстрации поединка главного героя с толпой

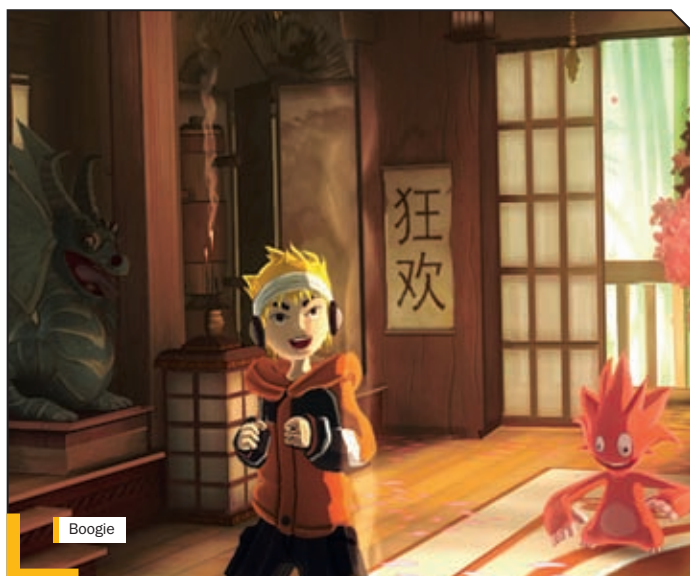
зомбированных неприятелей, во время которого он активно пользовался местной магией, минами, ловушками и особенностями окружающей среды (бросить в воду и ударить током, заманить на разлитый бензин и поджечь), разработчики вежливо предложили всем желающим попробовать свои силы. Естественно, я не отказался.

Начинается BioShock более чем впечатляюще. Катастрофа океанского лайнера, погружение под

воду – сначала кажется, что это рендеренный ролик. Но нет, как только герой всплывает посреди горящих обломков, управление передают тебе, и тогда понимаешь – потрясающая картинка сделана в реальном времени. Затем следует путешествие на специальном лифте в загадочный подводный город в лучших традициях Half-Life 2: из своей кабинки протагонист наблюдает за еще мирным существованием местных жителей и становится свидетелем

одного из первых происшествий.

Управление в BioShock – как в и любом классическом шутере от первого лица. Horror-моментов здесь достаточно, но стрельбы еще больше, так что перед нами не какая-нибудь Silent Hill, а полноценный боевик. Игра должна поступить в продажу вскоре после выхода сентябрьского номера Gameplay. Ни в коем случае не пропустите этот оригинальный и необычный проект!



Boogie

Boogie

Wii
Жанр party game
Разработчик EA Montreal
Издатель Electronic Arts
Дата выхода август 2007

Компанию Electronic Arts часто называют «империей сиквелов». Признаться, справедливо. Но на этой E3 EA показала столько новых необычных игр, что жаловаться на нехватку оригинальности в ее проектах язык не поворачивается.

Вот Boogie, например. С виду – обычная караоке-игра, которых в последнее время развелось очень много. Но на практике это удиви-

тельная смесь своеобразного «танцевального симулятора для рук» и пения. Причем в отличие от других танцевальных игр, здесь обязательно нажимать на стрелочки в нужный момент. Достаточно размахивать в такт пультом для Wii, а ваш персонаж на экране уже сам будет подбирать соответствующие движения. Ему можно помочь (параллельно с движениями Wiimote, в такт опять же, двигаем стик на нунчаке), но делать это совершенно не обязательно. А когда вы поете в режиме караоке, остальные участники могут параллельно пританцовывать. Вообще, Boogie – это классическое развлечение для вечеринок. Вы вряд ли будете играть в нее в одиночку, но в хорошей компании она придется как раз кстати.



Burnout Paradise

Burnout Paradise

Xbox 360 / PS3

Жанр racing

Разработчик Criterion Games

Издатель Electronic Arts

Дата выхода осень 2007

Игра, ранее известная под рабочим названием Burnout 5 (см. превью в Gameplay, № 3, 2007), демонстрировалась на E3 во всей красе. Желаям прокатиться с ветерком и организовать пару-тройку ДТП был доступен для исследования целый город. Скажу сразу, я провел там немало времени.

Как вы уже наверняка знаете, основное отличие новой части от предыдущих – возможность свободно колесить по мегаполису, не будучи ограниченным набором трасс (вспомните последние эпизоды Need for Speed). Но разработчики из Criterion Games не стали копировать своих коллег, и в Burnout Paradise имеется масса не виданных нами ранее вещей. Например, на самых труднодоступных участках размещены щиты с логотипом Burnout, и если вы сможете на полной скорости пролететь сквозь такой щит, то получите бонусные очки.

А те, чья консоль подключена к Сети, наверняка не упустят шанса покататься по городу Burnout Paradise с друзьями (как в Test Drive Unlimited). Причем вы можете не только соревноваться, кто быстрее проедет определенную трассу, но и по-состязаться в выполнении трюков (по-прежнему в режиме путешествия по бетонным джунглям), в сбивании и других машин, и авто друг друга. Кстати, когда

удастся вытолкнуть товарища с трассы, камера (если опять-таки к вашей консоли она подключена) запечатлеет в этот момент его лицо и покажет снимок всем участвующим в игре пользователям. В процессе демонстрации представитель EA намеренно корчил рожи каждый раз, когда у меня получалось его столкнуть. И хочу отметить: возможность увидеть выражение лица поверженного противника действительно воодушевляет.

По графике Burnout Paradise не имеет равных. Удивительная физическая модель (все машины, как и прежде, бьются на мелкие кусочки, причем детализация повреждений поражает) не мешает игре быть одной из самых красивых new-gen-гонок. Такого явления, как туман, здесь нет – вы всегда видите город на много километров вперед, словно в реальной жизни, и никакой заметной потери детализации не наблюдается.

В игре стало больше мест для выполнения трюков и всевозможных достижений. Как вам прыжок через разбитый мост с переворотом вокруг своей оси? Или прыжок с rampy на монорельсовую дорогу? Появились ремонтные и заправочные станции – очень удобно, если в разгар гонки вам вдруг понадобится починить авто или получить порцию нитро. Времени процесс починки/заправки не занимает, можно просто проехать через соответствующую станцию на полной скорости. Управление Burnout Paradise такое же, как и в предыдущей части, но машины, по-моему, стали чуть тяжелее, а значит, и чуть более неповоротливыми. Хотя, может, это просто с непривычки.



Call of Duty 4: Modern Warfare

Call of Duty 4: Modern Warfare

PC / Xbox 360 / PS3

Жанр first person shooter

Разработчик Infinity Ward

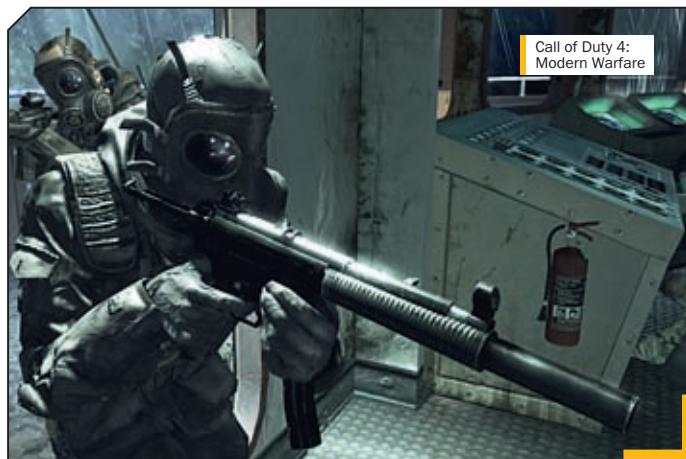
Издатель Activision

Дата выхода осень 2007

Сразу после завершения работ над второй частью Call of Duty команда Infinity Ward принялась делать четвертую, действие которой происходит в наше время. Наверное, поэтому Call of Duty 3 в исполнении уже Treyarch получилась заметно слабее, зато Call of Duty 4: Modern Warfare имеет все шансы на успех. Особенно если вы готовы смириться с развесистой клюквой – часть событий игры разворачивается в Украине, в районе Чернобыльской АЭС. Кто сказал: «S.T.A.L.K.E.R.»? Впрочем, разработчики из Infinity Ward не скрывают, что с интересом следили за главной отечественной игрой этого года, но утверждают: вдохновила их не столько она,

сколько сама ЧАЭС (где они, впрочем, не были). Мол, такая значительная катастрофа и такое интереснейшее место не должны остаться без упоминания.

Сюжет четвертой части развивается вокруг русского торговца оружием, которого мы пытаемся уничтожить на протяжении ряда миссий, преследуя негодяя в Украине, Средней Азии и других не менее экзотических местах. Впрочем, это не значит, что COD4 превратилась в подобие Splinter Cell, перед нами все та же полномасштабная война. Пусть менее значительная, чем Вторая мировая, но покатайтесь на вертолете, постреляйте из пулеметов и побегать под шквальным огнем дотов в любом случае разрешат. Хотя stealth-миссии в игру все-таки добавили – с одной из них COD4, собственно, и начинается. Традиционно немало внимания уделено многопользовательскому режиму. Если помните, до выхода Gears of War Call of Duty 2 была главной сетевой игрой Xbox Live!, и четвертая часть, надеются разработчики, сможет померяться силами с самой Halo 3. ➔



Call of Duty 4: Modern Warfare



Civilization Revolution

→ Civilization Revolution

Хбох 360 / PS3 / Wii / DS
Жанр пошаговая стратегия
Разработчик Firaxis
Издатель Take-Two
Дата выхода 2008

Civilization – идеальная игра для переноса на консоли. Пошаговая стратегия не требует спе-

цифического управления и огромных ресурсов и будет отлично работать и на DS, и на PlayStation 3. Тем более что эта часть Civilization, как и предыдущие эпизоды, не внесет ничего особо нового в уже знакомый нам геймплей. Незначительно изменено дерево технологий, уменьшен размер карты (стандартным является small из Civilization IV, но при желании его можно увеличить), изменен механизм победы в космической гон-

ке (теперь, как и в Civilization II, недостаточно построить корабль быстрее, надо еще, чтобы он первым добрался до Альфы Центавра). Ну и, разумеется, значительно улучшена графика, благодаря new-gen-консолям позволяет. Лидеры стран теперь еще более эмоциональные, советники не стесняются спорить до хрипоты, если случилось что-то важное, а рассматривать строящийся город можно часами. В Civilization Revolution даже не

обязательно заходить в меню отдельно взятого города, все, что в нем происходит, и так видно на глобальной карте.

Будут, разумеется, и многопользовательские режимы, и глобальный ranking, и все, чего вы ждете от современной консольной игры. Владелец же DS я настоятельно советую обзавестись будильником, вероятность пропустить свою остановку после выхода Civilization Revolution будет как никогда высока.



Conan

Conan

Хбох 360 / PS3
Жанр action
Разработчик Nihilistic Software
Издатель THQ
Дата выхода осень 2007

Как мы и предполагали, Conan – это клон God of War. Что, в принципе, не так уж и плохо, ведь на Xbox 360 до сих пор не было достойного соперника Кратосу. Как и положено каждому подражанию God of War, игра невероятно жестокая (местами она даже переплывает детище SCE Santa Monica).

Наш герой легко раздирает противников пополам голыми руками, отрубает конечности, обезглавливает врагов и вообще ведет себя как настоящий варвар. О сюжете толком ничего не известно, но кого он волнует, если здесь можно вырвать внутренности у неприятеля? По управлению Conan также не отличается от God of War. Единственное более-менее значительное новшество – возможность подбирать оружие и даже держать мечи в обеих руках. Но играть в Conan очень весело. В общем, появление такого, пусть и не оригинального, проекта мы только приветствуем.

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

ГРА ЗА КНИГОЮ СЕРГІЯ ЛУК'ЯНЕНКА ТА НІКА ПЕРУМОВА

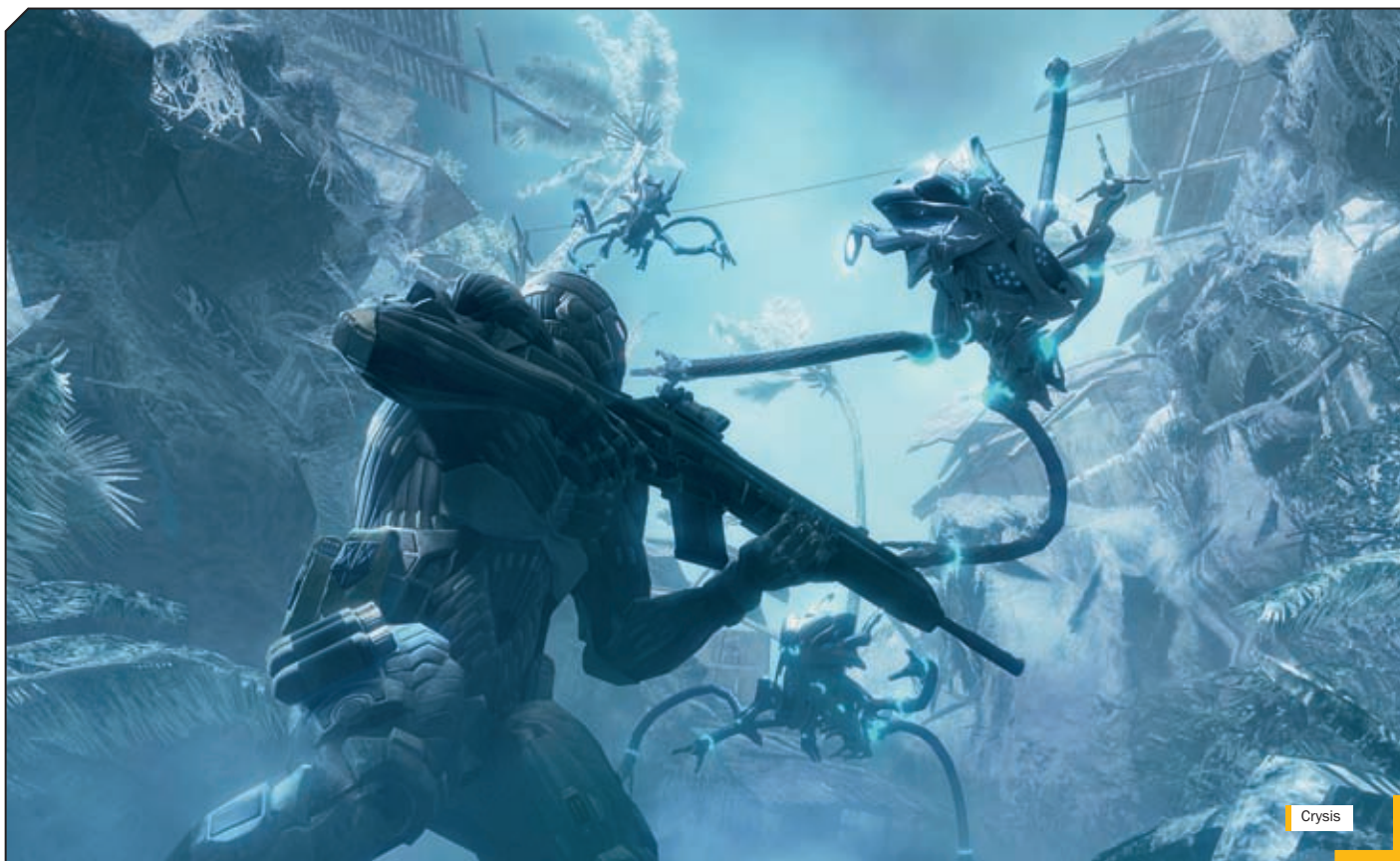
НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ



WWW.NVDD.RU

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





Crysis

→ Crysis

PC
Жанр first person shooter
Разработчик Crytek
Издатель Electronic Arts
Дата выхода конец 2007

Знаете, осенью я собираюсь менять свой домашний компьютер, в частности, ради Crysis. Но

не уверен, что выложу я даже пару тысяч за системный блок, смогу насладиться всеми красками этой игры. Действительно, от визуальной части Crysis захватывает дух – пейзажи DirectX 10-версии способны соперничать с реальными. Картинка получается удивительного качества, и хотя люди смоделированы чуть хуже, все равно по графике Crysis нет равных. Но меня на-

сторожило, что на выставочном, явно очень мощном компьютере при разрешении 1280x720 игра едва выдавала 20 кадров в секунду. Демонстрировавший проект сотрудник EA заверил меня: версия не финальная и ее, несомненно, оптимизируют, но все-таки...

Что до игрового процесса, то Crysis – классический шутер, очень похожий на Far Cry. Специ-

альные возможности костюма делают прохождение некоторых фрагментов весьма оригинальным, но я пробежал демо-уровень, просто включив защиту на максимум, при этом не увлекаясь ни увеличенной скоростью перемещения, ни невидимостью. Впрочем, подобные фишки очень положительно влияют на replayability, что должно понравится геймерам.



Darksiders: Wrath of War

Darksiders: Wrath of War

Xbox 360 / PS3
Жанр action
Разработчик Vigil Games
Издатель THQ
Дата выхода 2008

Иногда уничтожение жизни на Земле – это не конец игры, а только начало. Особенно если наш герой – Война, один из четырех всадников Апокалипсиса, непосредственно участвовавший в истреблении всего живого. Однако выполнив свою миссию, он оказывается пленником опустошенной

планеты, которую после уничтожения прежних видов тут же заселяют демоны. Они, конечно, мерзкие и подлые твари, но куда лучше ангелов, очень недовольных действиями героя.

Визуальный стиль Darksiders сильно напоминает комиксы (особенно Spawn) и поначалу я думал, что это проект по лицензии. Оказалось нет. Просто арт-директор (он и показывал мне игру) долго работал в индустрии комиксов. По геймплею Darksiders – очередной клон God of War, только с акцентом на битвы с боссами. Большинство неприятелей – здоровенные и опасные твари, и к каждой нужен индивидуальный подход. Помните моменты из GoW, когда необхо-

димо было быстро нажимать кнопки, символы которых появлялись на экране? Вот и в Darksiders примерно так же. Выглядит игра тоже довольно буртажно, хотя воспринимается она не как God of War, ведь противники здесь совершенно фантастические существа, совсем не похожие на людей.

По ходу игры наш герой обзаведется новыми способностями и даже получит назад свою «лошадь». Бои верхом, кстати, действительно отличаются от пеших потасовок, и это является еще одним стимулом перепроходить уже изученные уровни. Ведь можно заново сразиться со старыми врагами и найти ранее недоступные секреты.

Destroy All Humans! Path of the Furon

Xbox 360 / PS3

Жанр action

Разработчик Sandblast

Издатель THQ

Дата выхода осень 2007

Очередной эпизод юмористического боевика о приключениях инопланетянина на Земле возвращает нас в семидесятые годы прошлого века. Кунг-фу, якудза, небоскребы и, разумеется, анальные зонды. Наш старый приятель отказался от идеи уничтожить всех людей и тихо-мирно занимается нехитрым бизнесом – держит казино в Лас-Вегасе. Но после визита местной банды, которую явно контролирует довольно могущественная персона, герою предстоит отправиться в путешествие и выяснить, кто же за ним охотится.

Акцент, как и раньше, сделан на изощренные способы издевательства над человечеством. Летящая тарелка теперь способна обрушивать целые небоскребы, выжигая на них лазером затейливые узоры. А наш персонаж может останавливать время, и это на деле полезнее, чем кажется: ставим мир на паузу, подтаскиваем к неприятелю бочку, над ним располагаем автомобиль. Затем, отключив паузу, стреляем в получившуюся конструкцию и любимеся весьма живописным взрывом. Причем в данном режиме герой сможет забраться в ранее недоступные места. Для этого нужно, например, подбросить в воздух что-нибудь не слишком тяжелое и, поставив паузу, запрыгнуть на него.

Как и в предыдущих играх, здесь достаточно юмора и смешных аллюзий на известные фильмы, телешоу и т. д. Так, в Path of the Furon вы встретите настоящего Йоду, обучающего шаолиньских монахов кунг-фу. Уровни огромные – нам сразу предоставляют один из четырех городов в качестве игровой площадки. Соответственно, и миссии теперь не так жестко привязаны к сюжету. Не GTA, конечно, но что-то похожее чувствуется.



Destroy All Humans! Path of the Furon



Devil May Cry 4

Devil May Cry 4

PC / Xbox 360 / PS3

Жанр action

Разработчик Capcom

Издатель Capcom

Дата выхода IV квартал 2007

Devil May Cry 4 оказалась одновременно и некоторым разочарованием, и приятной неожиданностью. Расстроило практически полное отсутствие нововведений в четвертой части, а обрадовало то, что разработчики не стали копировать God of War, как сделали создатели каждого второго боевика, показанного на выставке.

Впрочем, некоторые новшества все же есть, например новый герой Nero (или по-русски Нерон). Пусть он как две капли воды похож на Данте, зато техника боя у него совершенно иная. Двум пис-

толетам тезка безумного императора предпочитает массивный револьвер. А все потому, что вместо правой руки у него призрачное подобие конечности под названием Devil Bringer – штука уродливая, но весьма полезная в бою. Nero может хватать противников, атакующих его с безопасного (по их мнению) расстояния, швырять в стороны и подбрасывать в воздух. Вдобавок в левой руке он способен держать еще и довольно большой меч. Так что, как и в предыдущих частях, бой строится на грамотном переключении между огнестрельным и холодным оружием (иногда в пределах одной комбинации).

Графика Devil May Cry 4 звезд с неба не хватает, особенно в сравнении с Lost Planet, предыдущей игрой Capcom, но выглядит проект стильно. Дизайн противников по-прежнему одновременно и традиционен, и безумен, а геймплей невероятно динамичен.

THRUSTMASTER®

**ВІЙСЬКОВІ РОЗРОБКИ
В ІНДУСТРІЇ
КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР**



Офіційний представник компанії "ABC"

м. Харків (0571) 732-86-05 www.abc-ua.com

ПАРТНЕРИ:

Компанія «City.com»: (044) 581-99-95, 582-09-66, 587-80-35, 10361372-07-07

Компанія «Віст»: 10561727-06-21, 210-47-89, 10567133-35-36

Компанія «IT-Link»: 10441492-86-84, 498-95-33 www.it-link.com.ua



Drawn to Life



→ Drawn to Life

DS

Жанр аркада с элементами рисования

Разработчик 5th Cell

Издатель THQ

Дата выхода осень 2007

DS дает разработчикам простор для творчества, и подтверждение тому – масса необычных проектов для данной консоли. Вот, например, Drawn to Life. С виду обычный платформер, клон Super Mario Bros., но на самом деле это еще и симулятор рисования. Причем рисования не ради процесса: все, что вы сотворите, попадет в игровой мир. Начинается Drawn to Life с создания собственного героя, его предстоит изобразить с помощью стилуса. Не умеете рисовать? Не беда, можно взять одного из готовых персонажей и улучшить в соответствии с собственными представлениями о прекрасном. Точно так же, используя стилус, в процессе игры вы в весьма удобном редакторе создаете оружие для своего аватара, облака, дома, машины и т. д. – фактически рисуете целый мир с чистого листа. Как рассказал продюсер проекта, его сын – большой фанат Бэтмена. И паренек в Drawn to Life рисует преимущественно героев комиксов, главный персонаж у него – Темный Рыцарь собственной персоной, ездит он на Бэтмобиле, а мир похож на Готэм-сити.



Fallout 3

Fallout 3

PC / Xbox 360 / PS3

Жанр RPG

Разработчик Bethesda Softworks

Издатель Bethesda Softworks

Дата выхода осень 2008

Для меня Fallout 3 стал главным проектом выставки. Возможность своими глазами увидеть триквел одной из самых любимых отечественными геймерами игр дорогого стоит. Отмечу: выглядит Fallout 3 хорошо. Дух, как в свое время от Oblivion, не захватывает, но смотрится достойно даже на фоне шутеров. Хотя, конечно, Mass Effect все же красивее. Впрочем, сложно сделать пир для глаз, когда необходимо моделировать мир после атомной войны, в котором преобладают серый и коричневый цвета. Правда, и две оригинальные части Fallout смотрелись на фоне ярких товаров тускло, что не помешало им завоевать народную любовь (но, к сожалению, помешало стать финансово успешными).

Разрушенный атомными бомбардировками Вашингтон (и окрестности) воссоздан очень тщательно. И неудивительно, ведь разработчики живут не так далеко от столицы США (из Роквилля, где находится офис Bethesda Softworks, туда можно доехать на метро – чуть больше десяти станций) и очень хорошо знакомы с ее архитектурой. Как сказал главный дизайнер проекта, поначалу они не хотели крушить Вашингтон, но

потом решили, что лучше них никто не сможет изобразить постапокалиптический Капитолийский холм. Да и вид знаменитых памятников, уничтоженных бомбами, должен оказывать сильное влияние на патристически настроенных граждан США.

Как вы уже знаете, мир Fallout 3 геймеры будут созерцать от первого или третьего лица. При желании камеру можно поднять сильно вверх, и это создает иллюзию, будто мы играем в ремейк первой части, но вот в помещениях такого не сделаешь. Да и незачем, ведь в боевой системе Fallout 3 во главу угла поставлено огнестрельное оружие, причем палить вы будете, как в классических боевиках. Есть, конечно, и оружие ближнего боя вроде гигантских молотов или ножей, но оно не всегда удобно. Так что, как и в старые добрые времена, лучше иметь в запасе пару надежных стволов и сотню-другую патронов к ним.

Бой практически в любой момент можно поставить на паузу и прицелиться получше. Тут игра опять же становится похожа на тот самый Fallout: выбираем зону, в которую хотим выстрелить (возле каждой указаны ее состояние и вероятность попадания), и не забываем – на любое действие тратятся специальные очки action points. Кстати, они постепенно восполняются. Стрельба в таком режиме не только эффективна, но и смотрится более эффектно – камера следует за пулями и совершает кинематографические облеты вокруг неприятеля.

В качестве основы для ролевой системы используется незначительно адаптированная к трехмерной игре S.P.E.C.I.A.L. Практически все знакомые поклонникам серии способности и перки переключались в третью часть и отвечают за те же действия. Как и в предыдущих эпизодах, можно ненадолго повысить параметры персонажа с помощью наркотиков. А за лечение теперь отвечает вода. И поскольку чистая вода – огромная редкость в постапокалиптическом мире, чаще всего, хлебнув H₂O, вы будете получать дозу радиации. Останутся, разумеется, и хорошо знакомые фанам stim-pak, и таблетки rad-away, которые по-прежнему очень сложно достать.

Разработчики делают игровой мир более интерактивным. Скажем, поломанные машины теперь можно взорвать, и поскольку работают они на ядерном топливе, взрыв получается немаленький, а после него остается заметный радиационный фон. Стрелять по авто рекомендуется, когда рядом с ними находятся особенно сильные противники, которых иначе не победить.

В игре останутся многовариантность прохождения, сложные характеры, а также отыгрыш как плохого, так и хорошего героя. А вот проституции и возможности убивать детей, скорее всего, не будет. Главный дизайнер говорит, что последнее (а смерти здесь очень кровавые) противоречит его этическим нормам, и он не считает, что это сделает игру интереснее.

Fracture

PS3 / Xbox 360

Жанр action

Разработчик Day 1

Издатель LucasArts

Дата выхода лето 2008

Не только «Звездными войнами» привлекала внимание линейка LucasArts. Весьма интересным нам показался и action-проект Fracture, не имеющий отношения к «титальной вселенной» компании.

Сюжет строится на противостоянии некоего Атлантического Альянса и Республики Пацифика, а действие происходит в не столь отдаленном будущем – на дворе 2161 год. Естественно, технологии шагнули вперед. В распоряжении нашего альтер эго – специалиста по взрывному делу из Альянса – не только традиционные средства уничтожения, но и совершенно оригинальные вещи, способные изменять рельеф местности – «вздыбливать» почву, практически мгновенно создавать провалы или утесы (что мы и наблюдали во время демонстрации игры). Терраморфинг дает возможность решать задачи разного рода – например, добраться до прежде недоступной точки, поднявшись по «изготовленному собственноручно» холмику, либо остановить наступление противников, заманив их в яму, и т. п. Правда, разработчики уверяют, что AI будет реагировать на изменения поверхности и использовать это в своих целях.



Fracture

Halo 3

Xbox 360

Жанр first person shooter

Разработчик Bungie

Издатель Microsoft

Дата выхода осень 2007

Поведение PR-отдела Microsoft в отношении Halo 3 похоже на поведение модного режиссера, заполучившего лицензию на какой-нибудь артхаусный комикс. Понятно, это здорово и продукт имеет кучу поклонников, но почему это так – совершенно не ясно. Например, кто-то в Microsoft до сих пор искренне уверен: своей популярностью сериал обязан

тому, что юмористы из Bungie именуют «эпическим сюжетом». Вот и первая демонстрация однопользовательской миссии на презентации была обставлена соответственно. «Мы не хотим испортить вам удовольствие от прохождения, поэтому покажем только небольшой кусок, но вы оцените всю эпичность», – сказали презентующие. «Yeah, whatever», – дружно ответила пресса. Серьезно, графика уровня Unreal II с такой же подачей сюжета не способна удивить людей, за прошедшие несколько лет игравших в любой другой шутер.

Но когда слово взял один из создателей Halo 3, он принялся рассказывать не об эпическом сюжете

и потрясающей графике, а о новых возможностях многопользовательского режима. Нам показали запись одного из матчей между сотрудниками Bungie. Ее можно было перематывать, ставить на паузу, менять положение камеры, а также редактировать, записывать траекторию камеры и даже экспортировать в обычное видео для демонстрации своим друзьям. В общем, почти полноценный видеоредактор на базе игры. И, нужно сказать, присутствовавших в зале скептиков это впечатлило. Так что, скорее всего, Halo 3, как бы того ни хотелось Microsoft, не будет прорывом в интерактивной подаче сюжета. А вот главной мультиплеерной игрой года станет почти наверняка.



Halo 3

→ Halo Wars

Xbox 360

Жанр стратегия реального времени

Разработчик Ensemble Studios

Издатель Microsoft

Дата выхода 2008

Попытки перенести стратегии реального времени на консоли не прекращаются. Правда, Ensemble предпочитает менее радикальный путь, чем создатели EndWar, — никакого голосового управления, все делается с помощью геймпада. Хочу заметить: управление в Halo Wars на порядок лучше, чем в консольной версии C&C3. По словам главного дизайнера, проект изначально создается для Xbox 360, поэтому разработчики понимают, что мышка игрокам будет в любом случае недоступна. Впрочем, интерфейс Halo Wars все равно уступает интерфейсам большинства стратегий для PC — возмож-

ность щелкать по карте дорогого стоит. Конечно, здесь есть функция для быстрого перемещения между базой и горячими точками, для мгновенного выбора юнитов (двойной щелчок работает) и для создания групп. Может, у Ensemble все-таки получится то, что не удалось EA LA.

Если говорить об игровом процессе, перед нами классическая фантастическая RTS: собираем ресурсы, строим базу, заказываем юниты и атакуем противника всей кучей. Как и положено проекту во вселенной Halo, здесь имеются суперюниты и супероружие, а также специальные способности у обычных бойцов и здоровая доля юмора. Кампания запланирована только для людей, но ее позволят проходить в кооперативном режиме. А в классическом skirmish мы сможем покомандовать и ковенантами, которые в Halo Wars немного похожи на протоссов из StarCraft.



Halo Wars



Killzone 2

Killzone 2

PS3

Жанр first person shooter

Разработчики Guerrilla Games/

SCEE

Издатель Sony

Дата выхода 2008

Помните промо-ролик двухлетней давности, который представители Sony выдавали за реальные кадры из игры? Да, тот самый, с высадкой с воздуха в духе «Спасения рядового Райана» и невероятно динамичным боем. Забудьте о нем! Создатели Killzone 2 признались, что там не было ни одного кадра на движке, видео изготовили от первой и до последней секунды с помощью программ

трехмерной анимации. Нам показывали лишь «художественное видение» будущего проекта.

Что ж, на этой E3 Sony выдала реальный (поверим и сейчас) вступительный ролик из Killzone 2, сделанный на движке игры. И хотя он выглядел действительно хорошо (ненамного хуже, чем Medal of Honor: Airborne), до видео двухлетней давности ему как до неба. Это, наверное, и станет

главной проблемой Killzone 2. Судя по демонстрации, мы получим хороший (но не отличный) шутер: в меру динамичный, в меру интересный, собственно, как и первая часть. Но PR-машина Sony сделала из Killzone 2 настоящего мессии мира игр, и теперь разочарованы почти все, кроме истинных фанатов первой части. Они-то с самого начала знали, что их ждет.

Mass Effect

Xbox 360

Жанр RPG

Разработчик BioWare

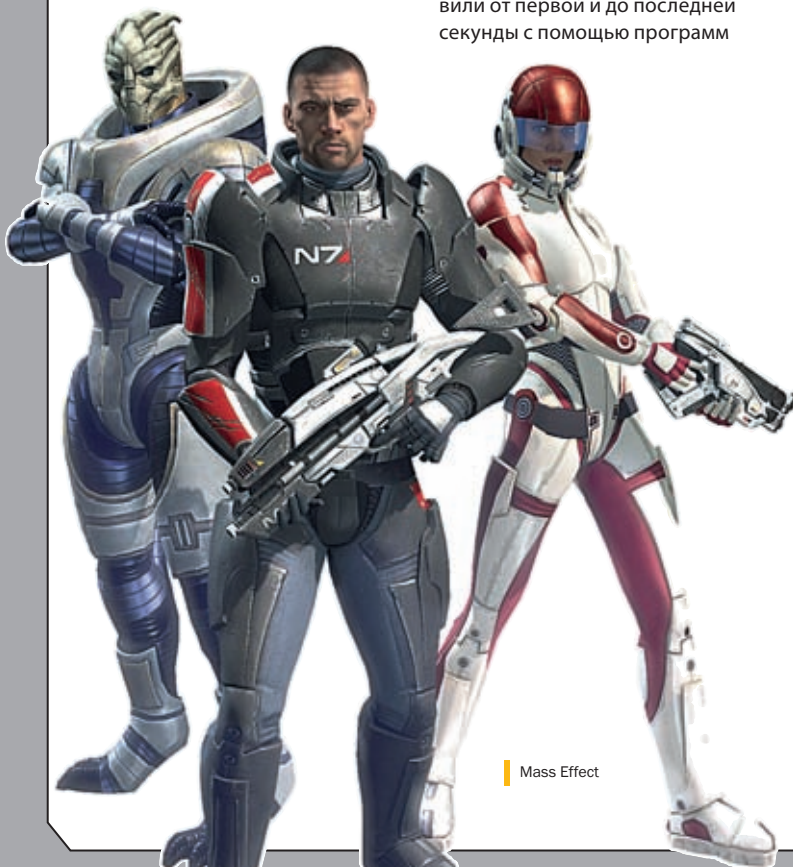
Издатель Microsoft

Дата выхода осень 2007

Главная ролевая игра этого года как никогда близка к выходу — на E3 демонстрировали практически финальную версию, в которой (в отличие от показанной на прошлогодней выставке) работали все ветки диалогов. Журналистов провели по сюжетной линии, связанной с одним из наших напарников — мрачным воином вымирающей расы. Кроме того, я увидел, каково это — вести бой на планетоходе. Выглядит бестолково, зато помогает не отвлекаться на сражения со слабыми противниками.

Ролевая система основана на талантах и умениях. После достижения очередного уровня мы можем распределить между ними заработанные очки и получим доступ к новым уникальным способностям персонажей, например спецударам. Mass Effect — игра сюжетная, поэтому класс напарников поменять нельзя — достался вам герой-battlemaster, значит, им он и умрет.

Также я увидел нашу мемушную систему перемещения по вселенной: глобальная карта позволяет выбрать галактику, затем конкретную звезду, а потом и планету. Однако большинство из них посетить нельзя — это и неудивительно, учитывая количество планет. Но практически все можно сканировать, чтобы получить полезную информацию, зачастую связанную с сюжетом или побочными заданиями.



Mass Effect



Medal of Honor: Airborne

Medal of Honor: Airborne

PC / Xbox 360 / PS3

Жанр first person shooter

Разработчик EA LA

Издатель Electronic Arts

Дата выхода осень 2007

Однозначно лучший FPS выставки, сколько бы не пыжились разработчики Killzone 2. Честно говоря, смотреть ролик последней, проведя перед тем полчаса за Medal of Honor: Airborne, без ехидной улыбки невозможно. Уровень графики, который в Killzone 2 только обещают, уже превзойден мастерами из EA LA. Масштабная высадка с воздуха? Получите. Никакого тумана или облаков, сверху виден весь город, и вы можете выбирать, куда именно приземлиться. Так начинается практически каждая миссия, причем от места посадки зависит очень многое. Скажем, в первый раз я облюбовал крышу здания недалеко от мэрии, которую удерживали фашисты. Несмотря на героическую борьбу, засевшие в мэрии снайперы в конце концов прикончили моего героя. Ничего страшного, во время второй попытки я свалился прямо на одного из стрелков, разбил ему голову прикладом, захватил стационарный пулемет, со спины расстрелял фашистов, охранявших подходы, и

тут же получил подмогу – мои сослуживцы ворвались в здание с центрального входа, пока я зачищал его сверху.

На каждой карте имеется десяток миссий, которые выполняются в любом порядке. Скажем, я мог сначала уничтожить расчет зенитных орудий, высадившись недалеко от них, или, приземлившись во внутреннем двореке, захватить мэрию. Бывают и неудачные решения: посадка перед немецкими окопами наверняка закончится мгновенной смертью.

Выглядит Medal of Honor: Airborne сногшибательно, и тягаться с ней по графике может только Crysis. Качество моделей, продуманность архитектуры и уникальный визуальный стиль (приглушенные, как на старой пленке, цвета, обилие красного и темно-зеленого) не имеют равных. Опять-таки, из-за почти полного отсутствия тумана мы можем видеть на много километров, и это делает картинку еще краше.

По геймплею перед нами почти классическая МОН, но без езды на танках и джипах (ура!) и с более свободным игровым процессом, без упора на скрипты, как это было в предыдущих частях. Поскольку наш герой может появиться откуда угодно, противник не просто стоит в заранее определенных точках, а старается занимать самые выгодные позиции и не подставлять спину под пули.



Medal of Honor: Airborne



MySims



MySims

Wii / DS

Жанр симулятор жизни

Разработчик Electronic Arts

Издатель Electronic Arts

Дата выхода конец 2007

Невероятная популярность компьютерной дилгии The Sims (и многочисленных дополнений для нее) не помогла сериалу сорвать банк на консолях. Все адаптации The Sims для приставок продавались не то чтобы плохо, но не так хорошо, как на PC. Не заладилось у The Sims и на японском рынке (здесь в свое время зародился феномен тамагочи, из которого и выросло детище Уилла Райта).

Поэтому, переноса в очередной раз жизнь симов на консоли, Electronic Arts выбрала несколько иной путь. Человечки перестали быть реалистичными и теперь напоминают chibi-персонажей аниме (так их легче различать на небольшом экране). Уникальный конструктор всего – главная фишка серии – стал проще в использовании, но возможностей, увы, меньше. Ну и наконец, появился сюжет, хотя это вообще-то произошло еще в The Sims для DS 2005 года. Так что MySims, на мой взгляд, скорее гибрид оригинальной The Sims и популярной японской игры Animal Crossing.

Главный герой выполняет задания местных жителей, причем для этого ему часто нужны особые материалы (эссенции). Часть добывается весьма своеобразным способом, скажем, эссенцию злости получаем, дразня других персонажей. А некоторые можно сорвать со специальных деревьев или вырастить. Самый интересный элемент игры – перестройка города. Вам позволено изменить абсолютно все, даже выселить неугодных персонажей и постараться привлечь интересных NPC. Хотите – сделайте готичный городок, хотите – поселение, где целый день царит веселье.

Лично мне MySims понравилась меньше, чем The Sims 2. Не хватает мощного инструментария, который и обеспечил успех старшей версии. Но с другой стороны, для DS этот проект, пожалуй, подойдет лучше, чем предыдущая попытка.

→ Mercenaries 2: World in Flames

PC / Xbox 360 / PS3 / PS2

Жанр action

Разработчик Pandemic

Издатель Electronic Arts

Дата выхода 2007

Пока Уго Чавес раздаёт обещания, формирует альянсы для борьбы с гегемонией США и снимается в клипах Ляписа Трубецкого, наши старые знакомые из Pandemic делают игру о его многострадальной стране. И пусть место действия Mercenaries 2 не Венесуэла, по словам разработчи-

ков, вдохновляло их именно это государство.

Перед нами снова GTA-подобная милитаристская «песочница». Катаемся на любых доступных в игре транспортных средствах (около 200 видов, включая танки и вертолеты), стреляем из любого оружия и уничтожаем абсолютно все. Тотальное разрушение – фишка второй части, и создатели игры заверяют, что сломать и сжечь можно практически все: здания, деревья, технику и т. д. При этом после вашего ухода невидимые строители не восстанавливают постройки: если надумаете вернуться, застанете все тот же хаос. Разрушение поощряется, за деструктивные действия алчные

американские милитаристы выдадут вам вознаграждение, которое можно потратить на новое оружие, бронетехнику или даже заказать авиаудар.

Захват вражеского транспорта реализован в виде мини-игры. Нечто подобное мы встречали в God of War: быстро нажимаем на указанные кнопки, и герой эффективно расправляется с несчастным водителем. Играется Mercenaries 2 примерно так же, как и первая часть, – весело. Не знаю, задержит ли это геймеров у экранов надолго (в оригинал я играл около двух часов, потом надоело), но любителям взрывать все вокруг проект, несомненно, понравится.



Mercenaries 2: World in Flames



Need for Speed ProStreet

Need for Speed ProStreet

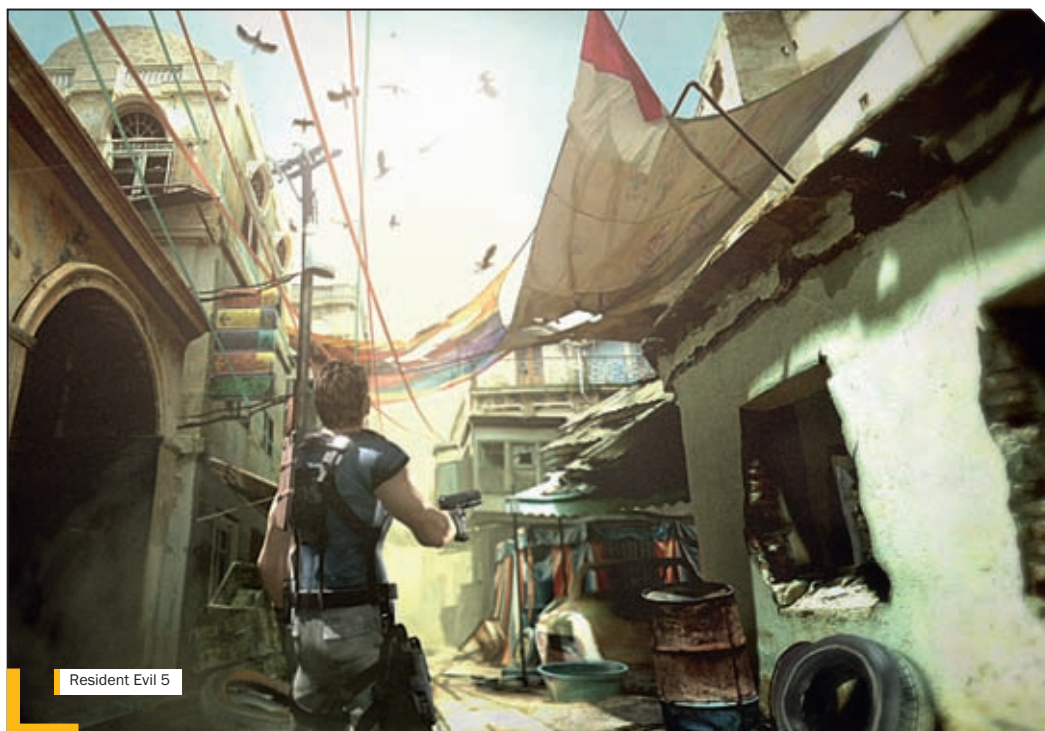
PC / Xbox 360 / PS3 / PS2 /
Wii / PSP / DS
Жанр racing
Разработчик Black Box
Издатель Electronic Arts
Дата выхода ноябрь 2007

Не знаю, в чем причина подобного чуда, но, очевидно, в EA все-таки узнали, что мода на нелегальные уличные гонки прошла несколько лет назад. И очередная часть сериала Need for Speed, как следует из подзаголовка, посвящена состязаниям профи. Поэтому забудьте о поездках по городу – перед нами снова набор миссий, выбираемых из меню. С одной стороны, свободного перемещения по улицам мегаполиса нам действительно будет не хватать (хотя есть же Burnout

Paradise), но с другой – в последней части город был настолько скучен, что вряд ли кто-то из читателей катался по нему просто ради удовольствия дольше получаса.

Правда, в меня ProStreet оптимизма не вслила. Выглядит игра очень хорошо, и она стала менее аркадной, но тех, кто надеялся на возвращение Porsche Unleashed, спешу огорчить: продемонстрированные на выставке задания не впечатлили. К примеру, классику – «промчи с максимальной скоростью мимо

каждой из пяти камер» – по задумке разработчиков должно было усложнить соревнование с другими участниками заезда. Но стоит подождать минуту на старте, как победа гарантирована: ехать никто не мешает, а в остальном трасса довольно легкая. Но если вы – киберспортсмен и, как и многие ваши коллеги, недовольны NFS Carbon, то ProStreet придется вам по вкусу. Она лучше сбалансирована, лучше организована и больше подходит для киберчемпионатов.



Resident Evil 5

Resident Evil 5

Xbox 360 / PS3
Жанр horror
Разработчик Capcom
Издатель Capcom
Дата выхода 2008

Пятая часть основной линии Resident Evil (если не считать всевозможных ответвлений вроде Resident Evil: Survivor и CODE: Veronica) снова меняет образ врага. Перед нами опять зомби, да не совсем. Противники все так же безумны и кровожадны, но, судя по ролику, показанному на выставке, они вдобавок к этому быстры и довольно умны. Какое объяснение происходящему в Конате придумают теперь и не превратится ли сериал из ужастика в законченный шутер, мы узнаем позже. На E3 представители компании давать любые комментарии относительно RE5 отказались.

→ Rock Band

Хвоя 360 / PS3

Жанр музыкальная игра

Разработчик Harmonix

Издатель Electronic Arts

Дата выхода конец 2007

Именно с демонстрационного сейшена разработчиков и Питера Мура в Rock Band началась презентация Microsoft на E3. Да, играли они зажигательно, но после личного знакомства с проектом должен отметить: перед нами Amplitude, только с новыми контроллерами. А на самом деле с не такими уж и новыми: две гитары (причем гораздо лучшего качества, чем гитара для Guitar Hero), барабан да микрофон. По отдельности данные устройства уже использовали во многих играх, но лишь в Rock Band вы можете музицировать одновременно с вашими друзьями.

По геймплею для всех членов группы это, повторюсь, Amplitude (нажми кнопку в такт), и только для солиста – SingStar. Последний, кстати, является самым слабым звеном. Во время выступления нашего импровизированного коллектива журналистов все играли очень хорошо, но вот мычание самозваного солиста испортило нам первые несколько минут, пока за микрофон не взялся профессионал.

Rock Band достаточно много обсуждали в кулуарах E3. Все-таки выступление на презентации Microsoft привлекло внимание. Одно из мнений, которое я слышал: «Это игра для студентов, только у них есть достаточно времени на организацию виртуальной рок-группы». Впрочем, мне кажется, что студентам проще организовать настоящую рок-группу. А учитывая цену четырех приставок и контроллеров для них, это еще и ненамного дороже.



SimCity Societies

PC

Жанр tycoon

Разработчик Tilted Mill

Entertainment

Издатель Electronic Arts

Дата выхода ноябрь 2007

Очередная часть SimCity не имеет порядкового номера, и на то есть причины. Ее созданием занимается не Maxis, а Tilted Mill, известная вам по Caesar IV. Хотя Уилл Райт лично курирует разработку. Как рассказал мне один из сотрудников компании, пятую часть SimCity не делали так долго, потому что, по мнению Райта, сериал зашел в тупик. Каждый поклонник этой игры после постройки нескольких городов и освоения механики геймплея понимает, что есть всего один способ создать идеальный мегаполис. И хочешь не хочешь, все твои виртуальные города будут похожи друг на друга.

Поэтому в Societies используется несколько иной подход. Теперь мы не просто возводим города, мы создаем сообщества людей. Игрок выбирает социальную систему того типа, какой ему ближе, и строит ее средствами SimCity.

Хотите классический индустриальный город? Поставьте электростанцию, несколько заводов, полицейские участки, рюмочные и несколько ПТУ – получите населенный пункт, затянутый смогом, жители которого будут в основном пролетариями, а развлекаться станут посиделками за бокалом пива. Не нравится? Тогда давайте создадим общество абсолютного дзен: монастыри, спортзалы, места для самосозерцания и самосовершенствования и никаких хайвеев и трасс. Горожане перестанут заботиться о бренном и будут проводить дни в медитации, постигая себя и окружающий мир.

Причем выбор огромен: от оплота тирании или анархии с невиданным разгулом преступности до земного рая для деятелей ис-

кусства или миллионеров. Решать вам. Ни один из путей не является неправильным, но все они меняют лик города прямо на глазах.

По механике это прежняя SimCity, но с одним важным изменением – мы больше не определяем зоны для жилой, коммерческой и индустриальной застройки, а самостоятельно располагаем здания. От того, какой именно дом вы возведете, зависит, кто в нем поселится: нищий, рабочий, художник или банкир. Так же и с остальными сооружениями, поэтому планируйте осторожно. Впрочем, в интерфейсе игры имеются закладки для основных типов городов, так что если вы решили создать мегаполис в стиле киберпанк, выбирайте соответствующую вкладку и не портите его парками и стадионами. Естественно, запланированы механизмы обмена городами и строениями через Интернет и редактор ландшафта. Последний, впрочем, присутствует практически во всех сериях игры.



Space Siege

PC

Жанр action/RPG

Разработчик Gas Powered Games

Издатель SEGA

Дата выхода | квартал 2008

Парни из Gas Powered Games заняты не только изготовлением дополнения к Supreme Commander. На E3 они впервые показали идейную наследницу знаменитой action/RPG Dungeon Siege. Поскольку на сей раз сеттинг с фэнтезийного сменился на sci-fi, то и название претерпело изменения, правда, совсем незначительные – Space Siege. Пока босс и креативный мозг компании Крис Тейлор (Chris Taylor) отдыхал на диванчике в вестибю-

ле, игру нам показывал пиарщик Пол Леви (Paul Levy).

Упор планируют сделать на сюжет и развитие характера главного героя. Ведь очередной спаситель человечества от инопланетной нечисти по специальности робототехник, и ему будут доступны разнообразные имплантаты, значительно расширяющие спектр способностей и возможностей. Однако это палка о двух концах, поскольку, пользуясь подобными технологическими штучками, наш герой постепенно станет терять человеческую сущность.

Добавим, что в отличие от многих action/RPG, в которых действие разворачивается на плоской карте, громадный космический корабль в Space Siege имеет массу уровней, расположенных по вертикали.



Space Siege

StarCraft II

PC

Жанр стратегия реального времени

Разработчик Blizzard

Издатель Vivendi

Дата выхода конец 2008 – первая половина 2009

Честно говоря, ничего нового из StarCraft II на E3 не показали, продюсер проекта сказал, что новостей следует ждать на BlizzCon. Но кое-что узнать все же удалось. Во-первых, на BlizzCon избранным прогеймерам дадут несколько дней поиграть в текущую версию StarCraft II. Во-вторых, сюжет сиквела продолжает историю оригинала, и мы встре-

тим почти всех старых знакомых, включая Кэриган (Sarah Kerrigan) и Рейнора (James Raynor). В-третьих, упор в новой части действительно сделан на микроконтроль. Вы уже наверняка заметили, что все юниты теперь обладают специальными способностями. Использование некоторых из них (не основных) можно будет оставить на усмотрение

AI, например постройку новых истребителей или снарядов для reaver. Игра еще далека от завершения, разработчики сейчас шлифуют расу зергов и только после этого возьмутся за баланс и сюжетные миссии. Так что раньше конца 2008 года проект явно не выйдет. А то и позже – Blizzard известна своим перфекционизмом.



StarCraft II



Stranglehold

→ Stranglehold

PC / Xbox 360 / PS3

Жанр action

Разработчик Midway

Издатель Midway

Дата выхода осень 2007

Игровое продолжение знаменитого боевика Джона Ву *Hard Boiled* («Круто сваренные») выходит этой осенью, и на E3 показывали практически финальную версию *Stranglehold*. После пятнадцати минут, проведенных в роли инспектора Текилы в исполнении Чоу Юн-Фата, должен сказать: сиквел достоин оригинала. Перестрелки настолько же зрелищные и безумные, главный герой все так же безгранично крут,

а *slo-mo* по-прежнему используется к месту.

По геймплею *Stranglehold* – это *Max Payne* на стероидах. С самого начала противников очень много, и без использования *tequila time* вряд ли продержитесь больше пары минут. Зато с местным *slo-mo* уничтожение неприятелей превращается в своего рода искусство. Ведь режим работает весьма недолго (правда, доступен очень часто), и за короткий промежуток времени – пять-десять секунд – нужно серией выстрелов положить всех ближайших врагов. Безумные полеты и стрельба с двух рук прилагаются.

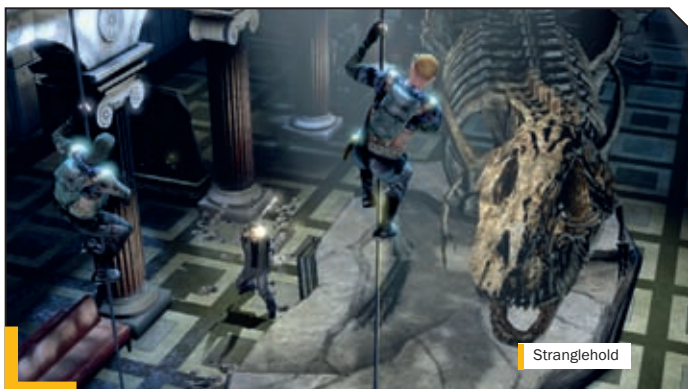
Из приятных новшеств – полное игнорирование препятствий. Вы их просто не заметите. Инспектор Текила легко перепрыгивает через

столы, перемахивает через стойки и эффектно сбивает мелкие предметы, мешающие пройти. Это, пожалуй, первый боевик, герой которого не заблудится в трех табуретках, что, согласитесь, иногда случалось с нашим старым знакомым Максом Пэйном. Практически все вывески, стекла, ящики и прочие атрибуты любого уважающего себя боевика могут быть и непременно будут разбиты в процессе перестрелок. Выглядит это очень по-киношному.

Еще один плюс – специальные способности героя. Он может не только замедлять время, но и лечиться прямо в бою, а также задействовать зум при использовании практически любого оружия. Получаются очень эффектные выстрелы, как в том же *Max Payne*: камера

некоторое время следует за пулей, а потом смакует агонию умирающего неприятеля. Нельзя не упомянуть и о классических pistolетных противостояниях, когда наш герой окружен и должен за несколько мгновений убить всех нападающих. В этот момент время замедляется, и он может не только целиться в каждого из них по очереди, но и параллельно уворачиваться от пуль. Играть в *Stranglehold* не так сложно, как кажется, а выглядят перестрелки очень здорово.

Смотрите, *Max Payne* позаимствовал множество фишек из фильма «Матрица», режиссеры которого вдохновлялись «Круто сваренными», а теперь сиквел «Круто сваренных» использует наработки *Max Payne*. Круг замкнулся. Вот такая вот интертекстуальность.



Stranglehold



Stranglehold



Stuntman: Ignition

Stuntman: Ignition

Xbox 360 / PS3 / PS2

Жанр racing

Разработчик Paradigm

Entertainment

Издатель THQ

Дата выхода август 2007

Формально Stuntman: Ignition – это гонки. Но точнее было бы назвать игру миксом гонок и стратегии с добавлением головоломок. Здесь нам предстоит поработать каскадером, исполняющим всевозможные трюки для кино на самой разной автотехнике: от легковушек до бронированных грузовиков. Поэтому основная задача не финишировать первым, а проехать максимально зрелищно, красиво и в соответствии с режиссерским замыслом. И не убится насмерть при исполнении особо сложного маневра над озером лавы.

Трюки неочевидны, и пройти трассу на пять звездочек вы сможете только с пятой-шестой попытки. Но зато какое удовольствие получаешь, проехав задание на «отлично» и просматривая повтор: вот перемахнул через забор, вот столкнул с моста автомобиль, развернулся на 180 градусов, загорелся от попавшего в борт огненного шара, в пылающей машине пролетел под водопадом, на полном ходу въехал во взо-

рвавшееся за минуту до столкновения скопление автомобилей и завершил поездку эффектным ударом о бетонную стену. Стоп, снято.

Какое действие нужно совершить, подсказывают значки: стрелка на едущей машине – обогнать с этой стороны, знак с поворотом – выполнить разворот почти на месте и т. д. Всего в игре около десятка базовых трюков, которые складываются в удивительной красоты комбинации. Режиссура тех трех трасс, что я попробовал, безупречна и достойна настоящего голливудского боевика. Машины ведут себя по-разному: одно дело рулить на седане по бездорожью и другое – уходить от полицейской погони на банковском фургоне. К сожалению, малейшая ошибка приводит к проваленному дублю и необходимости начинать все заново. Впрочем, трассы здесь довольно короткие, и, умеючи, каждую можно проехать примерно за минуту.

Обещан и мультиплеер, однако на выставке его опробовать не удалось, остается верить на слово. Здесь нас ждут классические гонки, но с трюками. То есть мало просто прийти одним из первых, нужно еще и выполнить в ходе состязания как можно больше финтов на авто. Естественно, соперники будут стараться нам помешать: проехать на двух колесах по монорельсу, когда катаешься самостоятельно, совсем не так трудно, как в компании семи недругов, пытающихся тебя столк-

Super Mario Galaxy

Wii

Жанр платформер

Разработчик Nintendo

Издатель Nintendo

Дата выхода конец 2007

Трехмерные платформеры – зло. Это знают все, кто в свое время играл в Mario 64 или в любой другой платформер нового поколения. Жанр, основанный на точных прыжках, очень плохо управляется в 3D. И хотя Super Mario Galaxy – отличная игра, в ней у меня возникли проблемы с управлением. К счастью, противников здесь можно уничтожать, не только прыгая им на головы, но и стреляя в них, однако задачи в стиле «перемахни через пропасть» по-прежнему жутко нервируют. Какой контраст с недавней Super Paper Mario! К тому же довольно часто возникают ситуации, когда можно лицезреть Марио вверх ногами – сочетание местного дизайна на уровне и неповоротливой камеры.

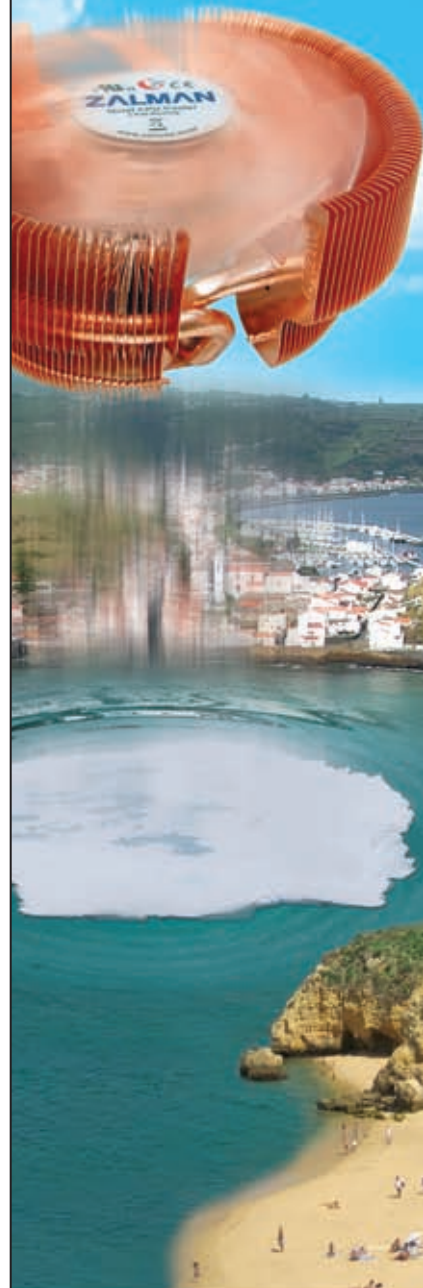
Но если вам удастся перебороть боязнь третьего измерения, откроется очень интересная и милая игра в лучших традициях сериала. В этот раз Марио занесло в странную галактику, в которой масса небольших планет-уровней. Самые маленькие из них можно оббежать по экватору буквально за полминуты, что настоятельно рекомендуется делать. Перемещаемся между планетами с помощью специальных пусковых установок, их к тому же надо активировать, и с этим, собственно, и связаны все задачи. Выглядит Super Mario Galaxy не слишком технологично, но мило. Поклонникам серии должно понравиться.



Super Mario Galaxy

ZALMAN
COOL INNOVATIONS®

КОМП'ЮТЕРУ –
ХОЛОД
ЛЮДИНІ –
ТИША



Офіційний дистриб'ютор продукції
Zalman на території України
компанія "Nevada Ukraine"

NEVADA

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

Формуємо дилерську мережу

* інновації в охолодженні



Tabula Rasa

→ Tabula Rasa

PC
Жанр MMORPG

Разработчик Destination Games

Издатель NCsoft

Дата выхода конец 2007 — начало 2008

Судьба у Tabula Rasa – нового проекта основателя жанра компьютерных ролевых игр Ричарда Гэрриотта – непростая. В процессе разработки его переделывали дважды. Изначально речь шла о противостоянии западной и восточной культур, теперь в основе сюжета – выживание остатков человеческой расы в далеком кос-

мосе. Но даже в нынешнем виде Tabula Rasa очень уж долго движется к финишу. Игравельную версию демонстрировали еще полтора года назад, но закрытый бета-тест начался только сейчас (ждите отчета в одном из ближайших номеров).

Это, впрочем, объяснимо, учитывая новшества, которые Гэрриотт решил привнести в жанр MMOG: начиная с управления а-ля шутеры от первого/третьего лица и заканчивая его любимыми этическими параболлами. По словам Гэрриотта, в Tabula Rasa будет очень сильный сюжет с массой развилки и сложных выборов, каждый из которых повлияет на дальнейшее прохождение игры. Число же небольших независимых квестов здесь сведено к минимуму.

Поэтому, наверное, в Tabula Rasa имеется знакомое нам по однопользовательским играм сохранение персонажа. В любой момент (но только на базе, разумеется) вы можете сделать клон своего героя и «отложить» его до лучших времен. Ричард говорит, что это позволит геймерам попробовать новые классы. В игре специализация получается героем постепенно, стартуют все с одинаковых позиций, а несколько клонов избавят нас от необходимости создавать новых персонажей и начинать с самого начала. Но геймеры наверняка используют эту функцию, чтобы исследовать другие ветки сюжета.

На презентации были также продемонстрированы поединки

с боссами. Каждый из них довольно силен, и для каждого необходима особая тактика. Используемые приемы напоминают о сражениях с большими плохими ребятами в шутерах: отбежать в сторону, когда враг выпускает ракеты, отойти подальше, перед тем как он пыхнет огнем, бегать вокруг него, чтобы не попасть под пули, и т. д.

Ощущения от знакомства с Tabula Rasa двойственные. С одной стороны, фэнтези-MMOG немного поднадоело, и sci-fi – это именно то, что нужно. Но с другой – мир игры довольно мрачный, и в отличие от Азерота желания пожить в нем не вызывает. Похожая ситуация была с Auto Assault, надеюсь, Tabula Rasa не повторит ее судьбы.

Thrillville: Off the Rails

PC / X360 / PS2 / PSP / Wii / DS
Жанр симулятор парка развлечений

Разработчик Frontier Developments

Издатель LucasArts

Дата выхода октябрь 2008

Хорошие симуляторы парков развлечений практически всегда взлетают на верхние строчки списков бестселлеров. Скорее всего, перед нынешним Рождеством и этот проект будет продаваться неплохо. Предпосылки к

тому имеются – разрабатывает игру опытная команда под руководством отца культовой Elite Дэвида Брейбена (David Braben), геймплей не перегружен макро- и микроэкономикой, а во главу угла поставлен чистый «фан»: мы конструируем невероятные аттракционы, после чего катаемся на них. Причем одна из главных фишек состоит в том, что разработчики сознательно ушли от реальных законов физики и позволили себе весьма вольно обращаться с такой штукой, как гравитация. Можете себе представить, насколько фантастические модели американских горок получится извлекать в этих условиях.



Thrillville: Off the Rails

Turok

Хбох 360 / PS3

Жанр first person shooter

Разработчик Propaganda Games

Издатель Touchstone

Дата выхода | квартал 2008

После игры в Turok складывается странное впечатление. Вроде бы все на месте: и графика, создаваемая на Unreal Engine 3, и мацо-главгерой, и разнообразные противники, и стрельба с двух рук, и динозавры. А вот играть неинтересно. Такая себе поддельная Gears of War. Возможно, причина – тупые противники, которые даже не пытаются найти укрытие, или то, что убить велоцираптора не так сложно, как кажется. А скорее, дело в неоспоримом факте: next-gen-шутеров в джунглях слишком много, и ни один из них по красоте не способен соперничать с Crysis.



Turok

Universe at War: Earth Assault

PC / Xbox 360

Жанр стратегия реального времени

Разработчик Petroglyph

Издатель SEGA

Дата выхода конец 2007

Еще одна RTS от мастеров из Petroglyph, в свое время порадо-

вавших игравшую публику, пожалуй, единственной пристойной стратегией во вселенной «Звездных войн» – Empire at War. После первого знакомства с их новой работой отмечу: она производит весьма приятное впечатление как с визуальной точки зрения, так и в плане геймплея. Уж очень разными по своим особенностям и возможностям получаются три противоборствующие в этой игре расы (hierarchy, novus и masari).

Кстати, последняя из них на E3 была представлена впервые.

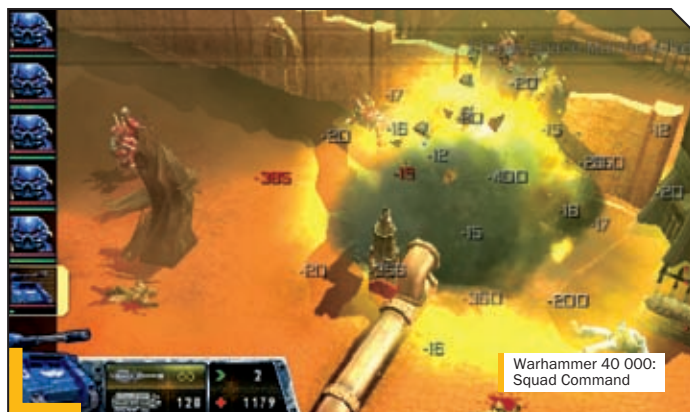
Итак, основная сила hierarchy – весьма неповоротливые, однако исключительно мощные и хорошо вооруженные передвижные базы, обладающие как свойствами фабрики по производству юнитов, так и атакующим потенциалом. «Живые машины», относящиеся к расе novus, исключительно мобильны, а одной из главных их особенностей является способность «патчиться» на

ходу, при этом добавляя определенные бонусы своим «подразделениям». И наконец, «античные астронавты» masari не нуждаются в сборе ресурсов. Они их получают с помощью специальных конвертеров материи в энергию.

Стоит сказать и о том, что поскольку проект выйдет как на PC, так и на Xbox 360, разработчики уже занимаются реализацией возможности кросс-платформенной игры в Universe at War.



Universe at War: Earth Assault



Warhammer 40 000:
Squad Command

→ Warhammer 40 000: Squad Command

PSP / DS

Жанр пошаговая стратегия

Разработчик THQ

Издатель THQ

Дата выхода осень 2007

Не секрет, что ситуация со стратегиями на PSP плачевна: после удачной Field Commander не выпускали ничего стоящего. Владельцам DS, конечно, повезло, но как бы то ни было, возможность получить TBS по самой brutalной фантастической вселенной радует. В Squad Command мы управляем отрядом Space Marines (подразделение Ultra Marines) в их крестовом походе против Chaos Marines.

Игра приближена к настольной. Полностью отсутствуют гексы и клетки, перемещать бойцов можно куда угодно, отмеряя расстояние местным подобием линейки. Вы ограничены только очками ходов. Перед сражением отряд позволяет экипировать, а в поздних миссиях вам выдадут дредноуты и даже танки.

Уровни продуманные и очень красивые, на PSP игра выглядит фантастически. На DS картинка, конечно, похуже, но все равно вполне достойная и тоже трехмерная. Кроме того, в версии для консоли Nintendo вы в любой момент можете взглянуть на карту на втором экране, а это очень помогает. В качестве противников выступают только Chaos Marines, но разработчики говорят, что если игра окажется успешной, продолжения с другими героями и другими неприятелями не заставят себя долго ждать.



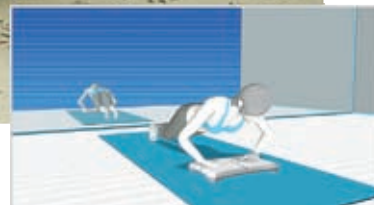
Warhammer 40 000:
Squad Command



Warhammer 40 000:
Squad Command



Wii Fit



Wii Fit

Wii

Жанр спортивный тренажер

Разработчик Nintendo

Издатель Nintendo

Дата выхода нет данных

На этой E3 компания Nintendo представила новый контроллер для Wii – Balance Board (название еще не окончательное), напоминающий напольные весы. Опробовав первую игру, использующую данное устройство, могу сказать, что в отличие от Wiimote, Wiipad (как его окрестила пресса) вряд ли станет действительно популярным. Скорее всего, его ждет судьба EyeToy: Kinetic – любовь журналистов, осторожный интерес игроков и скорое забвение.

Но расскажу об игре и контроллере подробнее. Wii Balance Board

реагирует на изменение положения тела человека, стоящего на нем. Перемещая вес с одной ноги на другую, мы выполняем несложные задания вроде «загони несколько шариков в лунку» или «прыгни с трамплина». Также с помощью коврика можно изменить свой вес, что конечно здорово, но уникальной фишкой это назвать сложно.

Упражнения в Wii Fit в основном связаны с приседаниями и отжиманиями на Wii Balance Board. Лично мне трудно представить человека, которому нужна консоль за 260 евро и набор из игры и контроллера еще за 60 евро, чтобы начать отжиматься. Ведь все, что необходимо для этого, – две руки и пол. Но, может, я просто брюзжу, и игру ждет такой же успех, как и Brain Training. Широкую аудиторию иногда сложно понять.



Wii Fit



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

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

В тилу



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



Радянська кампанія на величезних картах від Ростова до Берліна.



Нова надпотужна диво-зброя вермахту - самохідна гаубиця Thor.



Розширений мультиплеєр: нові режими, нові карти, статистика.



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



И мир у ваших ног

Олег Овсиенко

В любой сфере существуют темы, рассказ о которых требует невероятных сил и энергии. Браться за материал об истории Dragon Quest в Японии я вряд ли стал бы, предварительно не запасшись набором для харакири в домашних условиях. Сложно простому смертному вещать о том, что давно стало фетишем, знаете ли.



➔ Дабы иметь хоть какое-то представление об авторитете и влиянии этого колосса игромира, возьмите бренд Fallout, приплюсуйте к нему Baldur's Gate, разбавьте полученную смесь Diablo или даже Warcraft. Готово? Так вот, у себя на родине цикл DQ в десять раз популярнее этого коктейля! Впрочем, поклонники Dragon Quest живут не только в Японии. История эпопеи насчитывает уже более двух десятков лет, и конца-краю ей не видно.

ИСТОРИЮ ТВОРЯТ ЛИЧНОСТИ

По сути, своим существованием Dragon Quest обязана трем людям, о которых мы вам вкратце и расскажем.

Юджи Хории (Yuji Horii), выпускник факультета литературы престижного университета Васеда в Токио (к слову, его студентами в свое время были пятеро будущих премьер-министров Японии и известный писатель Харуки Мураками), в молодости перепробовал множество профессий: от внештатника в разнообразных газетах и журналах до сценариста в популярнейшем манга-альманахе Shonen Jump. Но в один прекрасный день Хории-сан решил представить свой компьютерный симулятор тенниса на конкурсе талантов от Enix, и это определило его судьбу – он стал делать игры.

Ну а после успешного дебюта Dragon Quest, в которой Хории продемонстрировал свои способности гейм-дизайнера и сценариста, молодому специалисту дают практически карт-бланш на дальнейшее развитие серии, сейчас являющейся приоритетным для него направлением. Кроме того, мэтр, разменявший уже шестой десяток, принимает непосредственное участие в создании всяческих дополнительных материалов по мотивам DQ (манга, аниме, брелоков и пр.), пишет популярные книги на игровую тематику. Его звездная команда Armor Project проделала львиную долю работы над одной из лучших игр всех времен и народов – Chrono Trigger, а в данный момент сосредоточила усилия исключительно на DQ-серии для консолей от Nintendo.

Коити Сугияма (Koichi Sugiyama) – еще один «случайный» человек в этой команде. Наиболее известная фигура триумvirата и на данный момент едва ли не самая влиятельная персона в мире игровой музыки – в свое время с него брал пример такой мастер, как Нобуо Уэмацу. Сугияма – уроженец Токио и выпускник Токийского университета. Свои первые произведения талантливый композитор представил публике еще в школьные годы. Его стиль сочетает чем-то средним между барокко и классикой, а главным источником вдохновения – творчество Баха и Генделя.



Ко времени вступления в dream-team DQ в портфолио Сугиямы уже имелось немалое количество саундтреков к телевизионным сериалам, кинофильмам и рекламным роликам, созданных в рамках долгосрочного контракта с Fuji Television. Вообще Сугияма-сан славен тем, что разрушил стереотип, согласно которому игровые композиции считались просто набором электронных звуков, и поставил подобную музыку в один ряд с серьезными произведениями. Сейчас этот уже немолодой (ведь родился мэтр в далеком 1931 году) человек может похвастаться огромным количеством концертов с симфоническим (Tokyo Metropolitan Symphony Orchestra) и филармоническим столичными оркестрами, миллионами проданных дисков и, вероятно, первой удачной балетной постановкой по мотивам игры.

Акира Торияма (Akira Toriyama), практически ровесник Юджи Хории, свою популярность завоевал прежде всего благодаря неповторимому и легко узнаваемому стилю рисования. Его Dr. Slump в уже упомянутом Shonen Jump стал стартовой площадкой для последующих творческих свершений. На данный момент история наиболее известного манга- и аниме-сериала Dragon Ball Z насчитывает 9000 (!) страниц и, вполне возможно, будет продолжена.

Сейчас Акира Торияма – владелец собственной манга-студии Bird Studio («тори» по-японски означает «птица»), последней работой которой был crossover Dragon Ball Z и One Piece – Cross Epoch. Сам гуру уже несколько лет занят производством игры, а теперь и аниме Blue Dragon. Но отказываться от Dragon Quest Торияма-сан не собирается – работа над DQIX и spin-off для Wii идет полным ходом.



ТЕРНИСТАЯ ДОРОГА

Японское безумие

Восьмидесятые и начало девяностых годов можно по праву назвать золотым веком ролевых игр на самых разных платформах. Такого количества действительно революционных RPG не выходило ни до ни после. Посудите сами: Ultima, Wizardry, Eye of the Beholder, Neverwinter Nights, Rogue, Final Fantasy... Legend of Zelda, в конце концов! В 1986 году поговорила творения Ричарда Гэрриота и ныне закрывшейся студии Sir-Tech. Как ни парадоксально, но именно персональным компьютерам обязаны своим появлением «приставочные» ролевые игры. Консоленавистикам просьба не волноваться – данный процесс, как показывает история, стал двусторонним.

Все гениальное просто. И практически все, что геймеры увидели в первой игре серии Dragon Quest, в том или ином виде присутствовало в других продуктах. Однако никто не догадывался свести позитивные моменты воедино. Несмотря на заоблачную популярность вышеупомянутых Ultima и Wizardry, огромная аудитория потенциальных игроков оставалась не у дел на этом празднике жизни из-за далеко не всегда удобного, а порой и сложного интерфейса продуктов. Преобразовав управление и слегка изменив геймплей, Хори и команда подарили Enix стопроцентный хит для любого возраста.

Геймплей DQ сейчас можно назвать классическим до мозга костей. На протяжении многолетней истории серии ядро ее никогда радикально не менялось, лишь обрастало полезными новшествами. Как и в Ultima, в распоряжение игрока предоставляется безымянный герой (или несколько – в поздних версиях), чье дальнейшее воспитание с некоторыми ограничениями зависит только от держащего контроллер хозяина. Протагонист получает опыт за убийство врагов и выполнение квестов на сравнительно большой двухмерной карте местного мира или в неплохо продуманных dungeon, а по мере набора опыта повышается и уровень персонажа (к примеру, в первой части level cap составлял 30). По достижении очередного уровня нашего питомца вознаграждают новыми умениями. Из Ultima также перекочевало многослойное меню для персонажа, в котором нашлось место и действиям, и характеристикам, и инвентарю.



Передвижение героев и боевой режим от первого лица взяты напрямую из гениальной Wizardry. Нам и здесь предлагалось несколько вариантов исключительно пошагового боя, как то: защита, атака или же бегство (позже этот пункт был расширен). К слову, неоднозначная фишка случайных сражений (random encounter) появилась именно здесь. Спасение от верной смерти, восстановить силы, потрепаться о задушевном с аборигенами или же затариться новыми одежками можно было в дружественных городах, а для сохранения прогресса в местной церкви нас ждал «падре».

Мир Dragon Quest, который расширяется с каждым последующим эпизодом, разделен на части горами, лесами и реками. С одной стороны, наши передвижения ничем не ограничены, но с другой – нужно сперва прокачаться для атаки местного босса, защищающего проход к удаленным территориям, или же обзавестись транспортом. Дух странствий всегда был наиболее важен в этом цикле, даже важнее, чем не особо запутанный сюжет.

Вселенная DQ впечатляет своими яркими красками и необычным дизайном. Стиль Ториямы здесь полностью раскрыт. Шестилапые тигры, пробитые гвоздями овощи и другие нестандартные представители местного bestiaria добавляли игре шарма, даже когда представляли собой всего лишь набор из нескольких пикселей на восьмибитовых консолях. Своим ошеломительным успехом сериал обязан также и талантливому художнику. Собственно, главный mascot DQ – лужица разумной слизи (slime) – является результатом просьбы Хори к Торияме «нарисовать нечто подходящее». Сейчас эти кусочки живой плазмы имеют многомиллионную армию почитателей, они даже стали героями самостоятельной игровой серии.

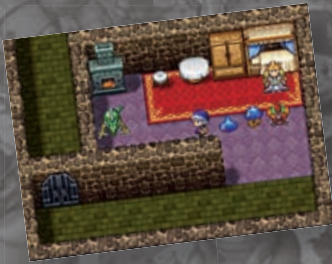


О творческом гении Коити Сугиямы повторно говорить уже не имеет смысла – через сотню лет его симфонии станут классикой, поверьте мне на слово. По утверждению самого композитора, успешность написания подобного шедевра заключается в том, чтобы поставить себя на место игрока и прочувствовать, какая мелодия наиболее уместна в тот или иной момент.

В результате мы получили стандартную фэнтези-историю о храбром рыцаре, спасающем принцессу, уничтожающем монстров и освобождающем королевство от сил тьмы. Несмотря на простоту сюжета и необычную для Востока тему, DQ умудрилась стать самой продаваемой ролевой игрой в Японии. То, что зарождалось как стандартное D&D-приключение, переросло в командные исследования дальних земель, построение собственного королевства или же научный трактат по вопросам создания мира и божественного начала.

Продажи с каждым годом только росли, и вскоре популярность DQ дошла до крайности: толпы сгорающих от ожидания фанатов; длинные очереди, места в которых занимались за неделю вперед и продавались за баснословные суммы; прогулы работы и школы; автомобильные заторы; ограбления счастливых покупателей... Третья часть цикла заставила издателей принять негласное правило: выпускать каждую новую часть только в выходные или праздники, дабы избежать некоторых из вышеперечисленных проблем.





Гайдзины все стерпят

Что касается представителей западной цивилизации, то здесь дела с DQ обстоят не столь радужно, как на родине, несмотря на совершенно неаппетитную ориентацию продукта. Начнем с того, что первая часть увидела американские берега лишь через три года после выхода в Стране восходящего солнца. Причем даже после такого долгого ожидания не обошлось без неприятностей. Торговая марка Dragon Quest здесь уже давно принадлежала вездесущей TSR, продававшей одноименную «книжную RPG». Делать было нечего – название Dragon Warrior на долгое время закрепилось за западной версией DQ.

Сначала Nintendo проводила довольно масштабную рекламную кампанию по продвижению новой игры в массы, включая раздачу бесплатных копий продукта подписчикам Nintendo Power. Первый эпизод претерпел несколько изменений, необходимость которых до сих пор оспаривается фанатами. С одной стороны, американская версия обзавелась новой, более совершенной графикой, а с другой, была изрядно подрезана с целью еще сильнее расширить аудиторию. В те времена супермаркеты в американских церквях пока не строили, так что любые намеки на религию могли закончиться для Nintendo многочисленными судебными тяжбами. По причине тогда еще спорной популярности Ториямы на Западе его арты на обложке были заменены на стандартные фэнтезийные картинки.

Однако несмотря на подобные манипуляции и не слишком высокую в то время распространенность консолей в США, DW обрела целую армию поклонников. Этого оказалось достаточно, чтобы стимулировать издателей локализовать последующие три части, причем переводом и раскруткой двух последних занимались специалисты уже непосредственно Enix. Скажем сразу, справились они неплохо. Проводились конкурсы и розыгрыши, выпускались дополнительные материалы и товары – в общем, все по устоявшимся правилам. Но в 1996 году Enix закрыла свое американское отделение в Рэдмонде, когда пятая часть сериала уже была анонсирована для англоязычной аудитории и практически поставлена на конвейер.

Историю, как повелось, прервали на самом интересном месте и «перезапустили» только через четыре года, после заключения контракта с Eidos Interactive об издании spin-off основной серии – Dragon Warrior Monsters на карманной консоли Nintendo GameBoy Color. Уже в 2000 году Enix возобновила работу за океаном и издала ремейки трех первых эпизодов DQ для той же портативной приставки, action-ориентированную Torneko, еще одну «покемонообразную» DWM и, наконец, долгожданную и опять урезанную цензорами седьмую часть сериала. Из-за безвременной кончины Heartbeat, разработчика ремейка DQIV для первой PlayStation, четвертый эпизод DW также канул в Лету: оказалось, что вставить английский текст в японскую игру было под силу только непосредственным ее создателям. На этом эпоха Dragon Warrior закончилась.

Ну а 2002–2003 годы ознаменовались одним из наиболее громких и неоднозначных мерджингов в игровой индустрии: слиянием компаний Enix и SquareSoft. Отношение новоявленного титана к серии Dragon Quest было несколько странным. Указом совета директоров Enix of America закрыли, хотя представители бывшей SquareSoft не слишком хорошо ориентировались во вселенной DQ. В результате ремейка пятой части и ошутимого количества разнообразных spin-off англоязычные игроки так и не увидели. Зато Square Enix удалось сделать два шага, которые, по словам самого Юдзи Хории, открыли для сериала новое будущее на Западе. В 2003 году, по истечении срока давности, ролевой гигант выкупил все права на использование торговой марки Dragon Quest, и теперь можно сказать с уверенностью, что продолжений под названием Dragon Warrior мы уже не увидим. Более того, войдя в ритм, коллектив SE провел дорожную, масштабную и успешнейшую рекламную кампанию DQVIII, в результате которой Journey of the Cursed King стала одной из самых продаваемых игр для PlayStation 2. Впрочем, жителям США грех жаловаться на судьбу: вечно обделенные европейцы получили целых... два проекта из серии и только один – Journey of the Cursed King – из основной линейки. У Enix банально не хватило ресурсов еще и на Европу.



ЭВОЛЮЦИЯ

Фаза 1: Одноклеточные организмы

За двадцать с хвостиком лет мир увидело 8 частей основной серии DQ, а также большое количество spin-off, ремейков, переизданий и игр по мотивам. Хит от Enix осчастливил своим присутствием практически все известные платформы, уделив при этом особое внимание рабочим лошадкам от Nintendo. Так называемые «базовые игры» эпопеи принято делить на две трилогии (I–III и IV–VI) и два самостоятельных проекта (VII и VIII). Впрочем, обо всем по порядку.



1986

Dragon Quest/Dragon Warrior (Famicom/NES/MSX)

Первенец, которому суждено было стать одним из наиболее влиятельных проектов за всю историю компьютерных и видеоигр в целом. По сюжету нам следовало вжиться в роль безымянного потомка великого героя Roto (Erdrick в американской версии) в его крестовом походе против вселенского зла в лице Dragonlord ради спасения принцессы Laura (на Западе Gwaelin) и королевства Alefgard в придачу. Как уже было сказано, проект сочетал в себе практически все позитивные моменты величайших ролевых игр того времени, и при этом обладал собственным недюжинным шармом.

Англоязычная версия вышла с трехлетней задержкой. Кроме изрядной «подчистки» текстовой части (ругательства, религиозные и другие «недетские» темы безжалостно вырезали) и перехода на староанглийский язык, она была знаменательна рядом ощутимых графических изменений. Значительно подправленная картинка (пусть и по-прежнему 8-битовая), береговая линия, отсутствовавшая в оригинале, а также возможность сохранения в память картриджа, тогда как японцам в свое время приходилось записывать на листе бумаги трехэтажные пароли, порадовали американцев.

Пробный проект оказался настолько успешным, что практически сразу же был портирован с NES на MSX (первая неудачная попытка Microsoft унифицировать персональные компьютеры, которая прижилась, как ни странно, в Японии) и стал первым в собрании, позже названном Roto (Erdrick) Trilogy.

1987

Dragon Quest II: Akuruyo-no Kamigami/Dragon Warrior II (Famicom/NES/MSX)

Продолжение не заставило себя долго ждать. «Пантеон злых духов» (Akuruyo-no Kamigami) осчастливил обладателей консоли от Nintendo и домашнего компьютера Microsoft. Гайдзином из Америки опять пришлось истекать слюной три года.

В плане графики продолжение не слишком отличалось от предшественницы, но и нововведений было предостаточно. Впервые игрокам позволялось брать в партию сразу несколько героев помимо протагониста. Противники также научились атаковать группами. Количество монстров было довольно внушительным, но большинство из них являлись копиями врагов низшего уровня, только окрашенными в другой цвет (что, в принципе, характерно для игр этого периода). Мир оставался прежним, лишь его размеры увеличились вчетверо. По сюжету нам опять отводилась роль потомка Roto (Erdrick), который спасает вселенную от беды, теперь наступающей с юга. Англоязычная версия подверглась практически тем же изменениям, что и первая часть. Единственным бонусом был абсолютно новый пролог, недоступный для японских покупателей.



1988

Dragon Quest III: Soshite Densetsu-e.../Dragon Warrior III (Famicom/NES/GBC)

Завершающая часть первой трилогии, которая одновременно является приквелом. Один из наиболее титулованных в серии, этот эпизод вошел в тройку лучших игр в истории, если верить опросу влиятельного издания Famitsu, проведенному среди японских игроков в 2006 году. Американцы по традиции получили игру после почти четырехлетней локализации, да и продажи DWIII оставляли желать лучшего.

Помимо уже привычно похорошевшей графики, а также увеличения размеров мира, количества оружия, используемых предметов и расширения бестиария, в третью часть DQ внесли огромное количество изменений. Так, отыгрывая роль легендарного Roto (Erdrick), мы имели возможность выбрать мужской или женский персонаж. Прорывом стало внедрение классов (7 и 8 в японской и американской версии соответственно). Каждый из них обладал собственным набором способностей и умений, и после достижения 20-го уровня классы разрешалось менять. Колизей Монстров – визитная карточка серии — дебютировал именно в заключительном эпизоде первой трилогии. Изрядно увеличенную вселенную позволялось исследовать на нескольких транспортных средствах. И наконец, едва ли не самое главное – впервые здесь был показан цикл смены дня и ночи. DWIII за пределами Японии компании Enix доверили издавать самостоятельно. Может, именно потому тут так точно выдержан дух оригинала (за исключением, правда, нескольких моментов, в которых цензоры особо позлостовали).



1990

Dragon Quest IV: Michibikareshi Monotachi/Dragon Warrior IV (Famicom/NES)

Последний проект Dragon Quest на консоли уходящего поколения Famicom/NES и одновременно огромный задел на будущее. Трилогия «Небесного Замка» представила абсолютно новый мир для исследования, и именно с четвертого эпизода разработчики начали уделять большое внимание сюжетной составляющей. Цельная история разделена на пять отдельных глав. В каждой из них игрок брал на себя управление одним из пяти союзников легендарного Героя (Hero), обладающих собственным характером, классом и жизненным опытом за плечами. А воин Ragnar и близнецы Naga и Mara вообще были достойны отдельной игры. К слову, именно персонаж четвертой части – семейный купец Torneko (Taloan в американской версии) – стал героем целой серии spin-off.

Одним из наиболее заметных нововведений была система AI, берущая на себя управление напарниками в бою. Для смены оных ввели передвижной фургон (wagon), позволяющий прокачивать нужных героев в сражениях. Кроме того, в определенные моменты на помощь позволялось призывать и NPC, естественно, ведомых AI. Из приятных новшеств можно отметить и местное казино. Грустно, но факт: на DWIV – наиболее успешном представителе цикла в США – прервалась серия локализаций для англоязычного населения. Завершения трилогии они так и не увидели.





1995

Dragon Quest VI: Maboroshi-no Daichi (Super Famicom)

Последняя игра цикла на Super Famicom и одновременно завершение второй (и пока последней) трилогии. Продолжаются эксперименты авторов над сюжетной составляющей. Мир шестой части зиждется на теории дуализма (переключаясь в этом плане с Legend of Zelda) и состоит из двух отдельных частей – Real и Dream. Наш главный герой, балансируя на грани реальности и иллюзии, вел своих бесстрашных компаньонов к победе над очередным вселенским злом.

«Великое Королевство Иллюзии» стало первым проектом, разработку которого доверили компании Heartbeat (всеми предыдущими занималась исключительно Chunsoft). Игра вернулась к классовой системе развития персонажей, действовавшей теперь в том числе для захваченных в бою и прирученных монстров. На закате эры 16-битовых консолей в DQ впервые появились анимированные противники, да и визуально проект был необычайно привлекательным для своего времени. Локализация DQVI имеет очень сложную судьбу: после непонятного отказа от англоязычного релиза Nintendo все любительские переводы игры рано или поздно прекращались. Наиболее совершенным является вариант группы NoPrgress, дополненный, но так и не заверченный DeJap.

1992

Dragon Quest V: Tenku-no Hanayome (Super Famicom)

Первая игра серии на новой консоли от Nintendo и одновременно первая, никогда не изданная за пределами Японии. «Небесная Невеста» считается наиболее эпическим приключением за всю историю проекта. События происходят через 500 лет после четвертой части и охватывают период в 20 лет жизни главного персонажа. За этот промежуток времени он успевает вырасти, вместе с отцом обойти мир, жениться и обзавестись собственным дворцом.

В DQV появилась возможность захвата в плен и воспитания собственных монстров. Именно благодаря такому новаторству миллионы детишек по всему миру стали счастливыми обладателями огромного количества «покемоноподобных» breeding-проектов, в том числе spin-off Dragon Quest Monsters. Расширенные возможности новой игровой консоли также позволили фанатам насладиться артами Ториямы, не столь заметными на восьмимбитовых предшественниках. Отсутствие замечательной «Небесной Невесты» на мировом рынке послужило причиной появления первых неофициальных фанатских переводов, один из которых был доведен до конца ставшей уже легендарной командой DeJap.



2000

Dragon Quest VII: Eden-no Senshi-tachi/Dragon Warrior VII (PSX)

Первая и последняя игра основной серии на первой консоли от Sony (не считая побочных проектов), которую после пропуска двух частей Enix решается издать в США. Наиболее успешный по продажам проект для PSX в Японии год ждал своего релиза за океаном.

Вероятно, сильнейший в серии сюжет «Воинов Эдема» мог длиться свыше ста часов игрового времени, и это если не брать за побочные квесты! Жаль только, перевод подвергли жесткой цензуре, уничтожившей львиную долю шарма.

Приключения безмянного сына рыбака и двух его друзей впервые проходили в практически полностью трехмерном мире с возможностью поворота камеры на 360°. Не могу назвать эту идею удачной, так как во времена старения PSX весьма корявая графика данного проекта могла завалить даже настоящий хит – изначально DQVII планировалось выпустить на Nintendo 64. Благо подобного не произошло, но до японского успеха локализованной версии было очень далеко, особенно с учетом того, что конкурировать приходилось с гламурными попсовыми играми цикла Final Fantasy.

Dragon Quest VII обладала огромным ассортиментом доступных классов и способностей и еще большим количеством разнообразных противников. Игрокам впервые предоставили возможность беседовать с напарниками в бою и вне его, что добавляло свою изюминку в стратегию уничтожения врагов. Как и в третьей части долгоиграющего сериала, нам позволили заниматься строительством собственного города. Кстати, после седьмого эпизода о названии Dragon Warrior больше никто не слышал.



2004

Dragon Quest VIII: Sora to Umi to Daichi to Norowareishi Himegimi/Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King (PS2)

Воистину триумфатор жанра ролевых игр в целом, поднявший планку качества на практически недоступимый уровень, несмотря на характерный old-skool-стиль проекта. Первый эпизод серии, вышедший на PlayStation 2, и первый же изданный на территории многострадальной Европы. Приключения нашего безмянного героя, гоблинообразного Трода, бедной принцессы, Янгуса, Джессики и Анжело не только завоевали несчетное количество наград – они показали action-ориентированным игрокам, что RPG заслуживает их внимания, да и грамотная PR-кампания сделала свое дело.

Невероятная для того периода трехмерная cel-shaded графика от Level-5, колоссальный по размерам игровой мир (из-за него жертвовали сюжетной составляющей), обойти который на своих двоих оказалось сложнее, чем в GTA, – все это обещало многие недели веселого времяпровождения, а фирменные побочные квесты вообще удваивали данный срок.

Восьмая часть отличалась не только пресловутой графической феерией с артами от Ториямы, но и косметическими изменениями в боевой системе: появление skill point вместо классов, усиленные атаки Psyche Up и «голлиудская» работа камеры приблизили сражения к идеалу. Помимо уже привычного Колизея, игрокам позволяли заниматься кастомизацией оружия с помощью волшебного горшка Трода.

Кроме долгожданного изменения западного названия (Square Enix наконец выкупила права на торговую марку Dragon Quest), американских игроков обрадовали невиданным доселе количеством вкусоностей, начиная с профессиональной высококачественной озвучки, выполненной британскими актерами, и заканчивая усовершенствованным интерфейсом и добавленными эксклюзивными предметами. В общем, Journey of the Cursed King – одна из лучших игр на PlayStation 2, отмеченная нашим «Выбором редакции».



Фаза 2: Генетические манипуляции
Множество нововведений и полюбовавшиеся фанатам колоритные персонажи подтолкнули Юдзи Хории и компанию к разработке сразу нескольких ответвлений от основной сюжетной линии эпопеи. На данный момент они охватывают практически все подразделения ролевого жанра и предназначены для абсолютно разной возрастной аудитории.



Torneko's Adventures

Первенец среди побочных продуктов с купцом Торнеко в главной роли. Практически вся мини-серия принадлежит ко второй трилогии DQ, а точнее, к четвертой части. После героических деяний упитанный торговец решает заняться обустройством быта и целиком посвящает себя добыче денег для этой благой цели. Данная action/RPG также негласно относится к циклу Fushigi-no Dungeon от Chunsoft, которой были переданы все права на издание проектов.

Собственно, перед нами godlike-игра со случайно генерируемыми dungeon, возрождающимися монстрами и тонкой ловушек на пути единственного протагониста. Своим присутствием новая забава ошачливила практически все платформы, начиная с Super Famicom в 1993 году и заканчивая PlayStation 2, на которой была издана третья часть. Кроме «визуального марафета» и сюжетных роликов, в серии особо ничего не меняли, за исключением последней пока Shounen Yangus to Fushigi-no Dungeon. В ней эстафету у Торнеко принимает двенадцатилетний Янгус из DQVIII, которому еще предстоит обрасти щетиной и наесть брюшко. Впрочем, вездесущий коммивояжер и здесь засветился в виде NPC. Приключения будущего спасителя мира также стали первой игрой в мини-серии, где использовались трехмерное окружение и cel-shading-технологии. На английский язык был переведен лишь один эпизод, а именно второй, вышедший на PSX, и, честно говоря, причин надеяться на лучшее пока нет.

Dragon Quest Monsters

Spin-off, который фактически дал старт целому поджанру breeding. Пусть первые покемоны и появились раньше, но не стоит забывать, что весь игровой процесс DQM был напрямую взят из пятой части серии, изданной еще на Super Famicom.

Как и ее конкурент, игра ориентирована на младшую аудиторию, потому и выбрана была наиболее удобная для этого платформа – Game Boy. Разрабатываемая под несуществующую тогда еще цветную версию приставки, DQM I была обратно совместима и с ее черно-белым собратом. Пробный эпизод решила взять на себя Eidos Interactive, а продолжение DQM II издавала в США уже сама Enix. Причем сиквел был представлен в популярном для GB формате двух версий (Cobi/Tara), имевших несколько отличающиеся сюжетные линии, разный контент и возможность обмена оным через link-кабели по аналогии с пресловутыми покемонами.

Caravan Heart – это приквел к DQVII, подаренный только японцам. Еще совсем юный принц Keifer волею случая оказывался в королевстве Alefgard из Roto Trilogy и должен был искать дорогу домой. Caravan Heart был в каком-то смысле революционным для серии: тут полностью исчезла breeding-система. Вместо мирного животноводства и последующего стравливания подопечных на ринге герой странствовал по миру со своими компаньонами, уничтожая монстров и собирая их «сердечки» для дальнейшего фуза. Причем членами нашей партии могли стать как монстры, так и homo sapiens.

И наконец, **Joker** – последний эпизод мини-серии, вышедший вновь на портативной консоли Nintendo, на сей раз – DS. Новый разработчик TOSE стал создателем первой полностью трехмерной DQM-игры с дизайном DQVIII и заимствованными отсюда же способностями. Еще одной новинкой для DQ в целом является отсутствие случайных битв – тут враги отчетливо видны на карте. А дальше все как положено: больше монстров, больше талантов и полноценное использование Wi-Fi-возможностей. Дата выхода англоязычной версии пока не объявлена, но Юдзи Хории божится не оставить за бортом мировое игровое сообщество.



Kenshin Dragon Quest: Yomigaerishi Densetsu-no Ken

Задолго до появления Wii, а конкретнее, в 2003 году Square Enix выпустила свою вариацию на тему EyeToy, датчиков движения, уникальных контроллеров и иже с ними. Это не совсем видеоигра, а скорее игровой автомат для квартирных условий. В комплект этого необычного гибрида Time Crisis и средневекового dungeon-crawler входили вышеупомянутые датчики движения, а также пластиковые щит и меч. Картридж с игрой вставлялся в оружие вашего будущего труда, получающего энергию от батареек или отдельного блока. С помощью клинка осуществлялось все управление.

Бродя по миру DQI на протяжении восьми этапов, игрок размахивал мечом-манипулятором, разбираясь с противниками, или прикрывался от их ударов щитом. Передвижения осуществлялось с помощью пары стрелок на экране, выбираемых вашим Эскалибуром. Кроме подобных незамысловатых манипуляций, можно было развлекаться, поиграв в пару мини-игр, различие между которыми заключалось только в скорости движения вашей руки. За пределы Японии продукт так и не вышел, но желающие могут приобрести его на интернет-аукционе eBay, тем более что особых знаний языка игра не требует.

Slime MoriMori

Самая простая, веселая, юная и даже разгильдяйская мини-серия в обиходе. Став объектом массового поклонения у себя на родине, славный слизнячок обзавелся самостоятельным проектом на Game Boy Advance. По сути, перед нами немного детская action/adventure/RPG, не обремененная излишним сюжетом или усложненной боевой системой. **Shogeki-no Shippo Dan** и ее сиквел на DS предназначены скорее для активного отдыха фанатов и неофитов, а также для стеба над основами более серьезной DQ-вселенной.

Слизистый герой должен спасти семью и друзей от всяческих бяк, попутно собирая бонусы и уничтожая противников своим желеобразным телом. А в **Rocket Slime** нам даже позволили управлять огромным танком! Привлекательная и красочная двухмерная графика с видом «сверху» и ненавязчивый игровой процесс моментально сделали слизнячка популярным во всем мире после выхода DS-проекта, хотя первую часть смогли оценить лишь владеющие нихон-го.



«Существует немало всяческих spin-off серии Dragon Quest»

Itadaki Street

Начало этой серии было положено еще на Famicom студией SquareSoft. После пресловутого слияния компании персонажам Final Fantasy в специальном издании для PlayStation 2 составили герои практически всех частей DQ.

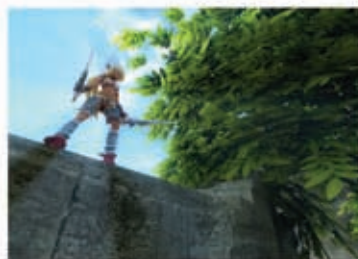
Перед нами компьютерный вариант настольной игры «Монополия». Участники по очереди бросают кубики и ходят выбранным героем на указанное количество клеток. Изюминкой серии является то, что в качестве фишек тут выступают персонажи популярных RPG – от Cloud Strife до безымянного героя DQ. Интерес игроков подогревается скрытыми изначально аренами-локациями из полюбовавшихся вселенных, тщательно засекреченными персонажами и другим бонусным контентом. У себя на родине мини-серия пользуется огромной популярностью, что заставило разработчиков портировать последнюю часть на PSP, а версия для DS уже на подходе. За пределами Страны восходящего солнца проект пока не выходил.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

ОНІБАЙД



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





Фаза 3: Конвейерные работы

Само собой разумеется, что на подобной популярности грех не сыграть компании-производителю. Серия DQ одной из первых стала жертвой эпидемии ремейков. Переделки первых трех частей увидели свет уже на следующей консоли от Nintendo – Super Famicom. DS Dragon Quest была практически идентична серии на Super Famicom и из новшеств предлагала только ограничение по времени при выполнении квестов да собрательство фирменных медалей.



ЧТО ДЕНЬ ГРЯДУЩИЙ НАМ ГОТОВИТ?

На данный момент перспективы совместного сотрудничества гениальной троицы авторов DQ самые радужные. Dragon Quest становится одним из профильных проектов Square Enix (наравне с самими знаменитыми). Ну а Хории-сан сделал шаг, о котором многие догадывались, но никто не мог поверить.

Dragon Quest IX: Hoshisora no Mamoribito выходит на портативной платформе от Nintendo – DS. Было бы не так удивительно, если бы на карманной консоли появились очередные монстры или даже Торнеко, но новая полноценная часть, а не ремейк или порт? Впрочем, если призадуматься, это вполне закономерно. DS-малышка успела показать своим набитым железом конкурентам, как нужно завоевывать рынок. За последние полгода я не могу вспомнить в десятке самых продаваемых игр в Японии практически ни одного «большого» проекта, кроме грандов типа Dragon Ball Z, Final Fantasy или эксклюзивов от Atlus. С продажами консолей аналогичная ситуация – DS стабильно удерживает

Все три ремейка были запланированы исключительно для японского рынка. Однако англоязычные любители серии дождались-таки своего звездного часа, ибо всю троицу благополучно портировали на Game Boy Color в 1999–2000 году, попутно снабдив полезной для портативной консоли функцией быстрого сохранения. Локализации GBC-версий ближе по духу к оригиналу, потому ознакомление с истоками серии я бы советовал начинать именно с них. Несмотря на щедрость Enix, варианты для Super Famicom также переводятся фанатами (первые два уже готовы, а третий пока в работе).

Дальше – больше: с 2002 года серия поселилась даже на мобильных телефонах. Первые пространство сотовых операторов заняли представители DQ Monsters. Новый контент для них скачивался с официального сайта, регулярно проводились конкурсы и соревнования между участниками. Проект пережил несколько версий, пока не был включен в комплект очередного ремейка DQ I+II, предлагавшего, помимо сетевых функций, улучшенную графику уровня DQ III для Super Famicom. А уже в конце мая 2007-го ему вдогонку отправили абсолютно новый проект из цикла DQM, поддерживающий обратную связь со своим старшим собратом. Дабы закончить с монстрами, следует также упомянуть о PSX-версии с приятной двухмерной картинкой и несколько измененным интерфейсом. For Japan only...

Аналогичная судьба ждала и остальные ремейки. Вторая и третья части приключений упитанного торговца Торнеко прекрасно чувствовали себя на Game Boy Advance, а трехмерные обработки DQIV и DQV – на PSX и PS2 соответственно. Две последние использовали трехмерный движок седьмой части и содержали немало вкусностей, начиная от дополнительных глав в истории и заканчивая расширением активной боевой партии и симфоническими композициями наивысшего качества. Ремейк DQIV в результате неудачного стечения обстоятельств не попал в руки англоязычным игрокам – после фактического банкротства Heartbeat (разработчика проекта) никто так и не сумел вставить переведенный текст в оригинал. С DQV еще не все потеряно – судя по упорным слухам на фан-сайтах, эта игра для PS2 может быть локализована уже в 2007 году.



первое место. Более того, разработка проектов для этой платформы стоит куда дешевле, чем для той же PlayStation 3, а положение детища Билла Гейтса на Востоке пока оставляет желать лучшего.

Производство потенциального хита доверили проверенной рабочей лошади – Level-5, так что мы ожидаем от нового проекта красивой картинки. На данный момент вся информация об игре исчерпывается комплектом скриншотов и демонстрационным роликом. Ни о сюжете, ни о мире пока не известно ни слова, но некое подобие рельс в ролике позволяет предполагать о наличии в девятой части железной дороги. С декабря прошлого года в Сети велось много разговоров на тему боевки, но слухи развеял сам Юдзи Хория, заявивший, что сражения в реальном времени были лишь творческим экспериментом – нас ждут пошаговые драки, но, похоже, без случайных стычек. Кроме применения Wi-Fi и многопользовательского режима (до четырех игроков), нас порадуют возможностью менять параметры и внешность персонажей, начиная с веса и заканчивая цветом волос. Оценить

новшества будет позволено уже в 2007 году.

Очевидно, домашняя игрушка Kenshin все же собрала нужное количество фанатов, так как **The Masked Queen and the Tower of Mirrors**, заточенная исключительно под Wiimote, которую планировалось выпустить еще на старте самой консоли, будет иметь аналогичный геймплей. Отличаться она станет разве что возможностью выбора персонажей, наличием вменяемого сюжета и помощью напарника. Да и управление с использованием Wii Nunchuk выглядит более продвинутым. Этот проект ожидается уже летом 2007, и впервые для Японии он обзаведется полноценной озвучкой.

Порадует фанатов и **Dragon Quest Monsters: Battle Road** – своеобразная смесь breeding, Kenshin-геймплея и карточной игры. Как это будет выглядеть, пока непонятно, но Хория-сан сиял словно медная копейка, рассказывая о преимуществах обмена монстрами, возможностях выигрывать эксклюзивные карты с героями серии и поединках с друзьями на этом (внимание!) игровом автомате.

ПОРА ПРОЩАТЬСЯ

Иначе ваш покорный слуга рискует получить нагоняй за нецелевое использование печатной площади. Помните о том, что вышеизложенное является лишь скомканным и упрощенным описанием того мира, в котором фанаты Dragon Quest живут уже более двух десятков лет. О DraQue, как проект любовно называют в Японии, пишут толстенные талмуды, на его основе защищают научные диссертации в университетах, по его мотивам выпущено множество манга-собраний, аниме-сериалов, а некоторые игровые термины прочно укрепились в японском лексиконе.

Несмотря на внешнюю простоту и неприязнительность, это невероятно аддиктивная игра. С возрастом остается все меньше времени для посиделок перед телевизором, да и к проектам относиться иначе... И пусть Dragon Quest для вас не станет объектом поклонения, это огромная яркая вселенная, на которую не жаль тратить свое реальное время. Более того, в ней хочется жить.

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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



СЛУЖБА БЕЗПЕКИ АЛЬГЕЙРИ

Розшукується за бандитизм, тероризм і замах на вбивство
ватажок незаконного озброєного банд формування

РОЗШУКУЄТЬСЯ



ТАНЯ ТОРМЕНС

ПРИКМЕТИ: на вигляд 20-25 років, середньої статури, зріст приблизно 170 см, волосся чорне, лоб високий, обличчя овальне, очі карі, широкі вилиці, ніс прямий, губи середньої пухкості.

УСІХ, ХТО МАЄ В СВОЄМУ РОЗПОРЯДЖЕННІ БУДЬ-ЯКІ ВІДОМОСТІ ПРО МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ РОЗШУКУВАНОЇ АБО ЇЇ ЗВ'ЯЗКИ, ПРОХАННЯ НЕГАЙНО ПОВІДОМИТИ ПРЕДСТАВНИКІВ ЗАКОННОЇ ВЛАДИ.

УВАГА! ЗЛОЧИННИЦЯ ОЗБРОЄНА І ДУЖЕ НЕБЕЗПЕЧНА!

1C®
ФІРМА "1С"

7.62_{mm}


APEIRON

«Случайностью ли
оказался успех
PlayStation?»



Взлет и падение Кена Кутараги, отца PlayStation

Марат Баширов

19 июня 2007 года Кен Кутараги, известный как отец PlayStation, покинул стены Sony Computer Entertainment. Может показаться, что его падение с корпоративных высот было слишком стремительным. Однако специалисты, следившие за деятельностью Кутараги в компании Sony на протяжении двух десятков лет, не нашли в произошедшем ничего необычного. Его карьера не раз висела на волоске. «Безумный Кен», как его часто называли журналисты, давно должен был уйти, однако волею судеб задержался у руля. Случайностью ли оказался успех PlayStation или результатом долгосрочного планирования? Однозначного ответа на данный вопрос нет. Возможно, ознакомившись с историей взлета и падения Кутараги, вы придете к самостоятельному выводу и по достоинству оцените вклад этой неоднозначной личности в развитие индустрии.



«Кен Кутараги приложил руку к созданию нескольких революционных технологий»

ИСТОКИ

В детстве любимым занятием будущего главы Sony Computer Entertainment являлось кропотливое разбирание всех имеющихся в доме игрушек. Ему просто было интересно, как устроен тот или иной механизм. Подобную страсть заметили родители, которые управляли маленькой типографией в Токио. Именно на этом предприятии отличник Кен проводил свободное время после школьных занятий, познавая особенности работы огромных неторопливых машин. Позже страсть к технике повлияла и на выбор карьеры. Поступив в небольшой, но престижный Университет электронных коммуникаций (Denki Tsushin) в городе Чофу (Chofu), молодой Кутараги с энтузиазмом приступил к учебе. После получения диплома по специальности инженер-электронщик, наш герой отправился прямым в Sony – компанию, где, по его словам, приветствовался творческий подход и предоставлялась полная свобода для исследований.

В начале своей карьеры в качестве ведущего инженера в отделе цифровых разработок Sony Кен приложил руку к созданию нескольких революционных для того времени технологий – ведь в конце 70-х – начале 80-х годов прошлого века LCD-дисплеи и цифровые фотоаппараты казались чем-то необыкновенным. Именно благодаря работе над этими проектами молодой специалист завоевал репутацию профессионала, умеющего решать практически любые проблемы. В тот же период явственно проявились основные черты его характера. Кутараги был человеком дерзким, что не слишком приветствуется в стенах японских офисов с их закулисными интригами и устоявшейся культурой отношений между персоналом и работодателем. Однако Кена не волновали корпоративные традиции. Он говорил прямо, не скрывая своих взглядов от начальства. Если бы такой сотрудник появился в фирме на десять лет раньше, то ему вряд ли светило бы продвижение по служебной лестнице, но в 80-х в



Норио Ога

Sony царил революционный дух, поддерживаемый президентом компании Норио Огой (Norio Ohga).

Этот человек занимал кресло президента с 1982 по 1989 год и до 1999-го выполнял обязанности исполнительного директора Sony. По образованию Ога, родившийся в 1930 году, был... оперным певцом. Он окончил Токийский национальный художественный университет (Geidai), где в свое время учились Йоситоси Абэ (Yoshitoshi Abe), дизайнер персонажей в аниме Serial Experiments Lain и Haibane Renmei, композитор Рюичи Сакамото (Ryuichi Sakamoto), написавший музыку для экранизации романа Харуки Мураками Toku Takitani и видеоигры Lack of Love для Dreamcast. В этом вузе в настоящее время работают кинематографист Такэши Китано (Takeshi Kitano) и известнейший дирижер Кен-Ичиро Кобаяси (Ken-Ichiro Kobayashi).

А сотрудничество Норио Оги с Sony началось совершенно случайно. Однажды он написал гневное письмо руководству компании, в котором остро критиковал качество аудиозаписи выпускаемого корпорацией магнитофона. В ответ на жалобу его неожиданно пригласили на работу в фирму, где он упорно трудился, пока не дослужился до высочайшего поста. Норио Ога видел в темпераментном и энергичном Кутараги будущее компании. Именно такие молодые специалисты со свежими головами и пока неудовлетворенными амбициями, по его мнению, должны были вывести Sony на новый этап развития. Не было ничего необычного в том, что Ога сделал Кутараги своим протеже – ведь они во многом походили друг на друга. Если бы не это сотрудничество, нам с вами никогда не удалось бы подключить к телевизору PlayStation, судьба которой складывалась совсем непросто.

А БЫВАЕТ ЛИ КОРПОРАТИВНАЯ ВЕРНОСТЬ?

Начнем с того, что Кутараги никогда не отличался особенной любовью к видеоиграм, которые в 80-х годах стремительно набирали популярность в Японии и во всем мире. Он не ходил в зал автоматов, не боготворил Pong, не увлекался аркадами. Для него виртуальные приключения были интересны исключительно с точки зрения технологии. Сидя рядом с дочкой и наблюдая за тем, как она увлеченно играет на своей Famicom, Кен постепенно начал понимать весь нереализованный потенциал подобных развлечений. Потому когда в двери кабинета постучали сотрудники Nintendo и предложили сотрудничество, Кутараги практически без раздумий согласился на этот шаг.

«Кутараги не отличался особенной любовью к видеоиграм»

Сначала у будущих конкурентов даже в мыслях не было сражаться за пользовательские кошельки. Два старейших предприятия работали в разных сферах. Выпустив в 1985-м приставку Nintendo Entertainment System (Famicom), компания Nintendo принялась за следующую, 16-битовую. Именно для новой консоли Кутараги и предлагалось создать звуковой чип, за что он с удовольствием взялся, не сказав руководству Sony ни слова об этом интересном сотрудничестве. Осторожность Кутараги легко объяснима – вряд ли боссы такой мощной компании, как Sony, дали бы добро на разработку чипа для детской развлекательной системы.

Так или иначе, Кутараги принял вызов и сделал чип SPC700 – настоящее произведение инженерного искусства. Именно эта небольшая микросхема заставила многие игры для Super Nintendo Entertainment System звучать гораздо лучше проектов на других

платформах. Однако держать сам процесс разработки в секрете удалось недолго. После того как тайна была раскрыта, начальство Кутараги пришло в ярость. В этот момент ему действительно грозило увольнение, которое могло бы навеки поставить крест на дальнейшей карьере. К счастью, в дело вмешался вездесущий Ога, одобдивший проект и позволивший довести его до конца.

Благодаря налаженным связям перед корпорациями открывались новые перспективы сотрудничества в сфере оптических носителей, где Sony занимала очень сильные позиции. Еще с 1986 года Nintendo хотела перейти на CD, но ее останавливали проблемы с пиратством и недостаточная надежность носителя. После появления CD-ROM-XA, разработанного совместными усилиями Sony и Philips, Nintendo поменяла свое отношение к формату и твердо решила использовать его в своих продуктах. Для воплощения в жизнь далеких планов



«Ситуация изменилась, и Кутараги здесь больше не были рады»

компания, как вы догадались, обратилась к хорошо знакомому им Кутараги. Вместе Sony и Nintendo собирались сконструировать сразу два игровых устройства: специальный модуль SNES-CD для оригинальной SNES и самостоятельную консоль PlayStation, на которой можно было бы запускать игры для SNES-CD (на дисках) и SNES (на картриджах). Выход последней планировался под брендом Sony.

По замыслу PlayStation должна была работать с играми от Nintendo. Кто знает, какая судьба ожидала бы этот продукт, если бы он появился на свет? К счастью или к несчастью, но проект так и не был завершен. В июне 1989 года во время Consumer Electronic Show, традиционно проходящей в Лас-Вегасе, без предварительных согласований компания Nintendo объявила о разрыве контракта с Sony. А CD-привод для SNES заказала Philips. Для Кутараги это был страшный удар. Он ожидал, что теперь-то его точно уволят, и никакая высшая сила здесь не поможет.

Реальные причины такого поступка Nintendo никому не известны, однако у специалистов есть одна теория, которая кажется наиболее правдоподобной. Всему виной условия контракта, не понравившиеся Хироши Ямаути (Hiroshi Yamauchi). Руководитель, железной рукой правивший «фабрикой Марио» с 1949 года, увидел, что согласно контракту Sony получила полный контроль над форматом SNES CD-ROM. Ямаути, высоко ценивший самостоятельность Nintendo, тут же переориентировал контракт на европейцев, ухитрившись нанести Кутараги удар в спину, причем сокрушительной силы.

Однако отец PlayStation выжил. Не без заступничества Оги, конечно, но Кутараги не уволили. Более того, разгоряченные менеджеры, не ожидавшие такого предательства от соотечественников, оказавших предпочтение гайдзинам, решили отомстить. То была страшная месть самураев, последствия которой Nintendo ощущает до сих пор.

Хироши Ямаути



Нобуюки Идеи



НЕ СТАТЬ ИМПЕРАТОРОМ

Sony не отказалась от своих амбициозных планов. С проектом SNES-CD пришлось расстаться, но работы над PlayStation продолжались. Сначала предполагалось выпустить систему со слотом для картриджей, однако весь доход от продаж игр все равно получала бы Nintendo, что делало консоль убыточной для Sony. В результате Sony произвела лишь около 200 устройств такого типа (фотографии продукта недавно всплыли в Сети), а массовое их производство так и не было налажено.

В начале 90-х стартовали работы над PlayStation (теперь уже без пробела в названии), которая представляла собой принципиально новое решение на рынке видеоигр. Страсть Кутараги ко всему прогрессивному сильно повлияла на результат. Выпущенная в конце 1994 года в Японии система оснащалась CD-приводом и обладала невиданными вычислительными возможностями, выдавая превосходную трехмерную графику. Приставка оказалась чрезвычайно успешной на родине и отлично продавалась в Европе и США. Общее число произведенных PlayStation превысило 105 миллионов единиц в 2005 году.

Офис Sony в Гинза, Токио



Во многом PlayStation определила направление развития индустрии на годы вперед, начиная с принципов управления и заканчивая требованиями к графике. Если сегодня вы с нетерпением ждете релиза Metal Gear Solid 4, катайтесь по городским улицам GTA III или трассам Gran Turismo, убиваете боссов в Shadow of the Colossus, знайте, что все это стало возможным благодаря усилиям Кутараги. Отказавшись от старых технологий и создав совершенно новую игровую систему, ему удалось значительно расширить геймерскую аудиторию, тем самым аккумулировав огромное количество денежных ресурсов, на базе которых и была построена империя Sony Computer Entertainment Incorporated (SCEI).

Благодаря феноменальному успеху PlayStation SCEI бурно развивалась. Открылись американское (SCE American) и европейское (SCE Europe) подразделения, маркетинговые бюджеты увеличивались, появлялись новые студии, нанимались талантливые сотрудники, нескончаемым потоком поступали лицензионные отчисления от разработчиков. Успех был закреплен в 2000 году, когда на прилавках появилась PlayStation 2 с поддержкой DVD. В 2001-м платформа

сильно потеснила DreamCast и GameCube, став лидером на рынке. Общее число проданных PlayStation 2 (обычной и slim-версий) – 111 млн единиц!

Кутараги оставалось только сделать следующий шаг в своей карьере – стать президентом Sony и привести компанию в лучшее будущее. Однако этого не произошло. По каким-то причинам, вероятно, под давлением коллег и акционеров, Норио Ога выбрал в качестве преемника Нобуюки Идеи (Nobuyuki Idei). Вместо инженера компанию возглавил жесткий управленец, ранее работавший на благо Nestle и General Motors. Нобуюки Идеи считался человеком деловым, несентиментальным и прохладно относился к «железкам», которые так любил создатель PlayStation. Идеи почти никогда не улыбается на фотографиях, а его оскал на одном из корпоративных снимков выглядит просто пугающе. И когда в 2000 году Норио Ога ушел в отставку, то Кутараги оказался в Sony без друзей, без помощников и поддержки, безо всяких перспектив карьерного роста. Уже тогда было очевидно, что он проиграл. Ситуация изменилась, у руля встали люди, предпочитавшие продавать, а не создавать. И Кутараги здесь больше не были рады.

«Значение личности Кутараги трудно переоценить»

ФИАСКО

Впрочем, сначала все не казалось таким уж мрачным. Кутараги продолжал работать и задумывать еще более дорогие и амбициозные проекты. Основной его целью стало исполнение плана «захват гостиной», согласно которому PlayStation должна была превратиться в главную развлекательную систему для всего дома. В 2002 году Кен получил награду «Лучший менеджер» от авторитетного журнала BusinessWeek. На практике ситуация с детищем Кутараги тоже выглядела неплохо: в 2003-м 60% доходов корпорация Sony получила от SCEI. В мае того же года на Е3 была анонсирована карманная PlayStation Portable, призванная доказать превосходство бренда PlayStation в том числе и на рынке портативных игровых систем, где до этого правила бал Nintendo.

В то время Кутараги вроде бы пошел на повышение и возглавил весь сектор потребительской электроники Sony, который прежде не мог похвастаться хорошими результатами (еще бы, ведь конкурентами его были Apple и Samsung). На первый взгляд это казалось возможным шагом к желанному президентству, но на самом деле в назначении крылся подвох. Нобуюки Идеи хорошо понимал, что резкий в общении Кутараги не сможет улучшить аховую ситуацию в подразделении, а из-за своего характера только наживет еще больше врагов в компании, где его и без того недолюбливали.

Все произошло именно так, как и предполагал новый президент. Вместо того чтобы реформировать производство и попытаться представить достойную альтернативу плееру iPod, Кутараги занялся своими любимыми технологиями и более совершенными техническими решениями, которые, по его мнению, должны были возвысить Sony над конкурентами. Не забывал он и активно перенаправлять финансовые средства на разработку своего очередного продукта – PlayStation 3 (руководители Sony до сих пор не знают, сколько денег



потрачено на создание этой платформы, предположительно, бюджет консоли зашкаливает за 5 млрд долл.). Тем временем авторитет в компании приобретает уроженец Уэльса Говард Стрингер (Howard Stringer), успешно занимавшийся продажами контента от Sony BMG Music Entertainment.

В 2005 году именно европеец стал лидером японской корпорации с шестидесятилетней историей. После того Кутараги оставил кресло в совете директоров, ушел с поста руководителя отдела потребительской электроники и полупроводников. От Кена отвернулись журналисты, уставшие от его странных высказываний, никак не соответствующих действительности. Выход в конце 2006 года PlayStation 3 только усугубил ситуацию. Дорогая игровая машина с великолепными техническими характеристиками была практически задавлена в США приставкой Xbox 360 от Microsoft, для которой накопилась достаточно неплохая библиотека игр, и необычной Wii от Nintendo, сумевшей завоевать сердца и кошельки казуалов. До Европы новая консоль от Sony добралась с большой задержкой – только к марту 2007-го, в Японии ее обгоняла дешевая Wii. Конеч-

но, PlayStation 3 еще рановато списывать со счетов, но старт этого продукта все-таки получился явно не идеальным.

Дальнейшая история всем известна. В ноябре 2006 года на посту президента SCEI Кутараги сменил коллега – бывший глава SCEA Кадзуо Хираи (Kazuo Hirai). И хотя Кена параллельно вроде бы повысили до председателя совета директоров компании, было понятно, что это начало конца. В апреле 2007-го он покинул Sony, получив титул почетного председателя, который в свое время дали его бывшему наставнику Ога.

Кто может точно сказать, каковы же настоящие причины ухода из «большого менеджмента» пятидесятишестилетнего (что для Японии далеко не старость) Кутараги? Не исключено, что если бы он не так сильно увлекался технологиями, чуть больше любил игры и обращал внимание на деятельность конкурентов, то PlayStation 3 стартовала бы лучше? А может, если бы Кен обуздал свой нрав, его не исключили бы из совета директоров и ему не пришлось бы довольствоваться постом президента Cellius (совместное предприятие Bandai Namco и SCEI, занимающееся созданием контента для Cell Broadband Engine)? Слишком мно-

го предположений, слишком много «если бы».

Тем не менее значение личности Кутараги в игровой индустрии трудно переоценить. Сделав PlayStation, он не просто создал прибыльный бренд и надежный бизнес, он доказал, что видеоигры могут и будут на равных соперничать с другими видами современных развлечений – да хотя бы с тем же кинематографом. Кутараги собрал платформу, на которой вышли одни из величайших проектов XX века – Silent Hill II, Wipeout, Final Fantasy VII, Resident Evil, Metal Gear Solid. Без его усилий, без его уверенности в своей правоте всего этого не было бы. Не исключено, что имя Кена Кутараги через какое-то время забудут, но вот память о PlayStation будет жить еще очень долго.

«Руководители Sony до сих пор не знают, сколько денег потрачено на создание PS3»

FAIRPLAY.COM.UA

100% cheaters FREE*

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



При техническом содействии



При поддержке коммьюнити VBIOS.com

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

КИЇВ
25-28
ЖОВТНЯ

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

територія ігор

ТВОЯ
територія



Замовляй запрошення на сайті:
www.game-expo.com.ua

Організатор **EURO INDEX**

Генеральний
медіапартнер **Gameplay**

Виставковий
центр

**КИЇВ
ЕКСПО
ПЛАЗА**

Превью

Путешествия в будущее и материализация духов

GTA IV

с. 68

Иммигранты из бывших советских республик – нехорошие люди. Судя по рекламе GTA IV, они только тем и занимаются, что грабят и убивают порядочных (и не очень) американцев. И, что самое приятное, один из таких «совков» – главный герой новой части.

Army of Two

с. 72

Один в поле не воин. А вот двое – полноценная боевая единица, универсальный отряд, способный справиться с заданиями любой сложности. Особенно, если играть с товарищем по Сети.

В этом разделе

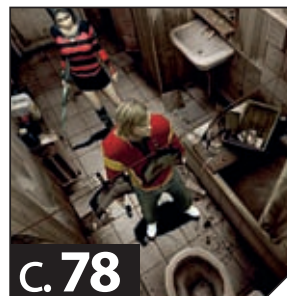
- 68 GTA IV
- 72 Army of Two
- 76 CryoWar
- 78 Obscure II
- 82 Pursuit Force: Extreme Justice
- 84 Dragon Quest Swords

CryoWar

с. 76



Obscure II



с. 78

Pursuit Force: Extreme Justice



с. 82

Grand Theft Auto IV

Дмитрий Веселов

«Новая игровая площадка превосходит по качеству все ранее представленные в GTA»



Эмигрант увидел мир

Об американской мафии игра уже была, об итальянской – тоже. Даже о суровых неграх из гетто игру сделали. С описанием тяжелой судьбы триад и якудза прекрасно справляются сами азиаты. Что осталось? Конечно же, «русская» мафия. К ней на Западе причисляют все преступные группировки из Восточной Европы. На смену бодроязыким чернокожим и солнечным итальянцам приходит романтика перегара, спортивных костюмов и легкой небритости.

→ Нико Беллик (Niko Bellic) приехал в Америку, потому что ему понравилось, как здесь устроился его родственник. Двоюродный брат Роман писал о роскошных женщинах и дорогих спортивных машинах, о том, что все замечательно, а жизнь в Liberty City прекрасна. Поэтому как только у Нико появились серьезные проблемы в своей стране, он упаковал чемоданы и сменил место жительства. Первым делом новоиспеченный эмигрант выяснил, что все письма его брата относятся к жанру научной фантастики. Роман – таксист, почти нищий. А кроме того, родич умудрился за-

должать опасным людям, и Нико приходится вытаскивать его из неприятностей.

Так начинается GTA IV, одна из самых ожидаемых и скандальных игр 2008 года. Мэрия Нью-Йорка успела высказаться против того, чтобы действие новой GTA разворачивалось в их городе. И конечно, отметил Джек Томпсон. Тем не менее на синопсис GTA IV это не повлияет. Тем более что для воплощения того уровня детализации, который разработчики задумали в Liberty City, необходимо буквально жить в этом городе. Хотя Rockstar North базируется в Шотландии, в Нью-Йор-

«Брат умудрился задолжать опасным людям, и Нико приходится вытаскивать его из неприятностей»



Нью-Йорк – город контрастов

Паспорт

Жанр action
Разработчик Rockstar North
Издатель Rockstar Games
Дата выхода весна 2008
Web-сайт rockstargames.com/IV

О разработчике

Rockstar North
Игры Lemmings, Manhunt, серия GTA
Web-сайт www.rockstarnorth.com

Гордая шотландская компания (изначально известная как DMA Design) работает с 1988 года, а в 1999-м в результате сложных финансовых манипуляций стала частью Take-Two, которой и принадлежит Rockstar Games.



ке у команды есть свой офис и отряд, собирающий информацию о мегаполисе.

«Я убивал людей, возил их контрабандой. Я продавал людей. Может быть, здесь все будет по-другому», – размышляет в промо-ролике главный герой. Разработчики прикладывают уйму усилий, чтобы не разочаровать его. Несмотря на то что лидерство по квадратным километрам останется за штатом Сан-Андреас, новая игровая площадка превосходит по качеству проработки все ранее представленные в GTA. Кроме того, в ремейке Liberty City будет самым большим из GTA-городов.

«Студия работает над тем, чтобы все кварталы, улицы и даже дома были уникальными»

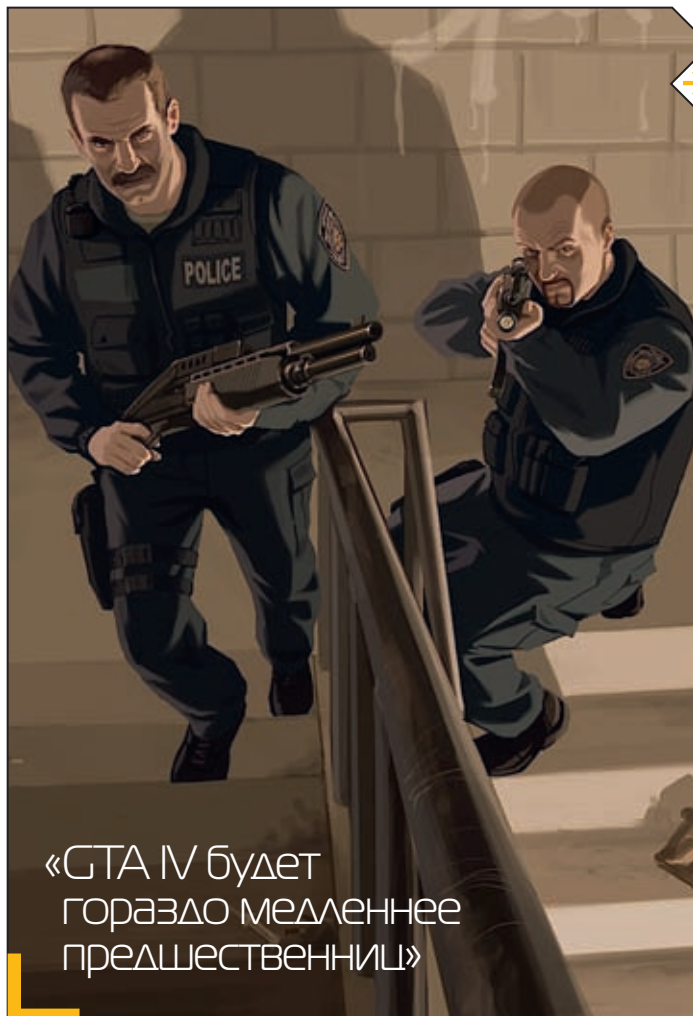
Его реальный прототип представляет собой гигантский мегаполис, который делится на пять полисов. Четыре из них обретут полигональную ипостась. Это Бронкс, который в игре именуется Бохан (Bohan), Квинс, превратившийся в Дьюкс (Dukes), Бруклин, что стал Брокером (Broker), и Манхэттен, переименованный в Алгонкин (Algonquin). Пятый – Стэйтен Айленд (Staten Island) – отделен от остальных большим проливом и в

игре не появится. Как говорят авторы, там просто неинтересно. Увидим мы и кусочек Нью-Джерси – этот район получит название Алдерни (Alderney). Каждый из «городков» обладает собственной атмосферой и достопримечательностями. По словам Хэмиша Брауна (Hamish Brown), пиарщика Rockstar, студия работает над тем, чтобы все кварталы, улицы (каждая со своим именем) и даже дома были действительно уникальными.

Визит в Liberty City впечатляет. Как утверждают видевшие рабочую версию игры, GTA IV с легкостью заткнет за пояс Saint's Row со товарищи. За картинку отвечает новый движок Rockstar, на этот раз не купленный на стороне, как RenderWare, а собственный, уже опробованный в Table Tennis. Он называется RAGE (Rockstar Advanced Game Engine) и способен выдавать очень зрелищную картинку. На RAGE Liberty City разрос-



Гастарбайтер



«GTA IV будет
гораздо медленнее
предшественниц»

ся. Всюду погулять не пустят, но «открытых» помещений обещают достаточно. Кроме того, теперь мы сможем изучить комнату через окно, прежде чем сунуться внутрь. И никаких загрузок на пороге!

За время, прошедшее с релиза San Andreas, пешеходы занимались тем, что росли интеллектуально, а также, похоже, отчаянно скрещивались – теперь их много и все они разные. Фабрику клонов отключили. Да и набор анимаций существенно увеличился. Люди на улицах делают то, что вы от них ожидаете. Статисты работают на стройках, ссутулившись, тащат домой покупки, курят, отряхивают джинсы, сидят на скамейке, читают газеты или едят. На самом деле анимация в игре – отдельная тема, тем более что GTA стала гораздо более реалистичной. Это повлияло как на картинку (благодаря RAGE мультиязычность выветрилась), так и на сюжет и геймплей.

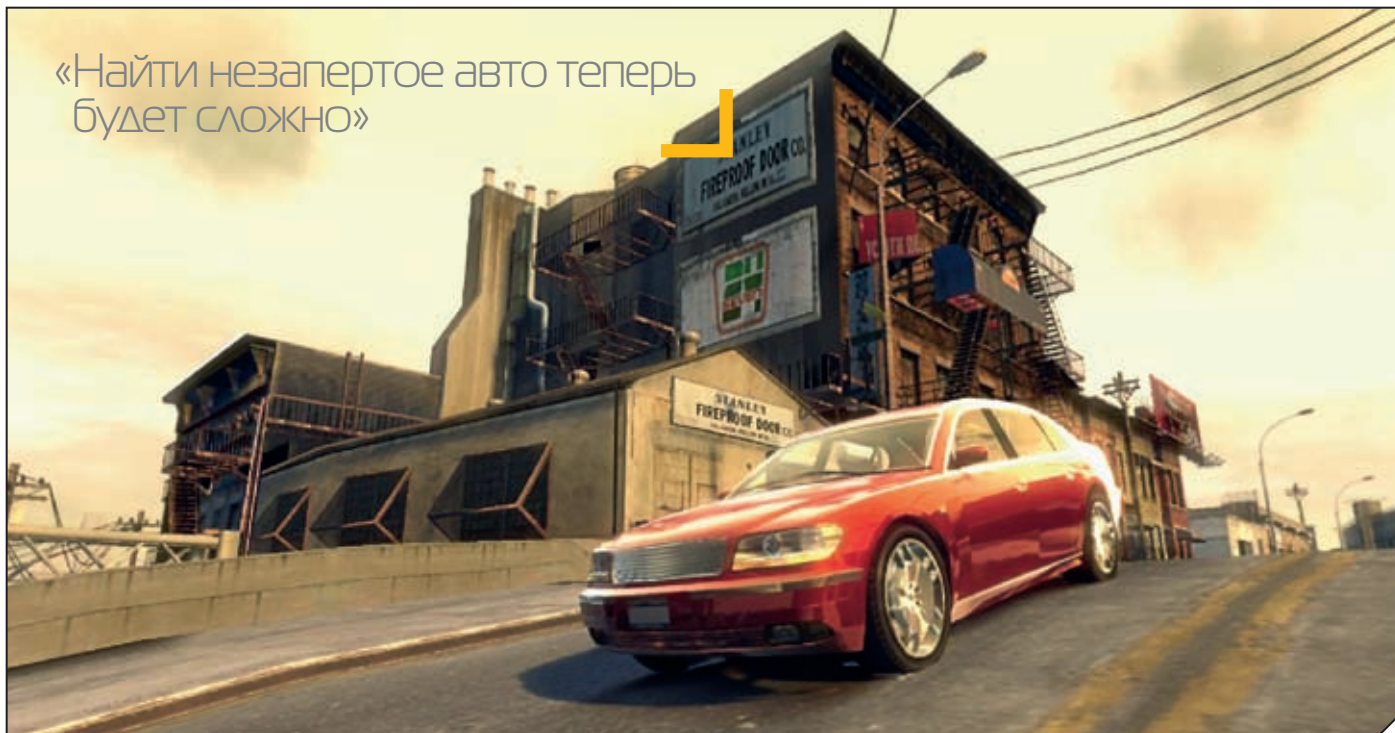
За физическую активность всех персонажей теперь отвечает Euphoria – новая любопытная разработка компании NaturalMotion. Ее уже приобрели несколько студий для своих будущих игр. Что она делает? Генерирует все движение прямо на лету. Если раньше герои шевелились, отыгрывая созданные вручную или снятые с помощью motion capture жесткие анимации, то теперь модельки

будут двигаться в соответствии с ситуацией. Нико по-разному угоняет машины, разной походкой поднимается на холм и спускается с него, наклоняется вбок, чтобы на бегу завернуть за угол... В общем, суперреализм.

Как же новый, «жизненный» подход отразился на геймплее? GTA IV будет гораздо медленнее предшественниц. Это странно для игры, где мы привыкли бегать и прыгать, словно мартовские зайцы, но Нико Белик именно ходит по улицам. Кроме того, он пользуется общественным транспортом, спокойно пробирается в толпе, отпихивая особо наглых прохожих, и, конечно, ворует машины. Жители Liberty City извлекли урок из GTA III – найти незапертое авто теперь будет сложно. Но нас это не остановит. Вот Нико крадется к припаркованному седану, выбивает локтем стекло, прыгает внутрь и несколько секунд копается в проводах под рулем. Вуаля, мы завелись и смылись. Есть информация, что разбивать стекло придется не каждый раз, а возможно, появятся специальные гаджеты, облегчающие процесс.

Тем более что авто теперь заохочется угонять гораздо сильнее, ведь они станут такими красивыми и реалистичными! Машины блестят на солнце десятками деталей, при поворотах чувствуется их масса, а

«Найти незапертое авто теперь будет сложно»



на кочках ощущается, как работает подвеска. Что до остальных средств передвижения... Нико уже за тридцать, не ждите, что он залезет на велосипед. Из GTA IV безжалостно вырезали также все самокаты и jet pack. Нью-Йорк – город на побережье, в игре много воды, так что катера остаются. Зато разработчики убрали самолеты: аэропорт-то всего один, и пересекать большие расстояния по воздуху бессмысленно. Вместе с тем вертолеты по-прежнему будут кружить над городом и смогут приземляться на крыши небоскребов.

Кстати, и управление протагонистом существенно переработано. Наконец-то специалисты из Rockstar решили изменить систему рукопашного боя. Драка должна стать гораздо более правдоподобной. А если кулаки не помогут... Как только Нико решает применить огнестрельное оружие, камера смещается за его плечо (привет, Resident Evil 4!). Целимся будем обычным крестиком. В Rockstar утверждают, что и стрелять будет гораздо удобнее, чем раньше. Маленькая деталь – оружие отныне не возникает из воздуха, Нико вытаскивает его из-за пазухи.

Общий курс на реалистичность отразился даже на истории жизни Нико. Не ждите сказок о современной Золушке со шрамом в духе Vice City, теперь нам не удастся постро-

ить свою империю. Как говорят авторы, это мешает логике игры. Действительно, зачем браться за копеечное задание, если герою и так уже принадлежит половина города, а в кармане лежат миллионы? Кроме того, в GTA IV не появятся старые персонажи. Дэн Хаузер (Dan Houser), вице-президент Rockstar и автор сценария почти всех GTA, считает, что прежние герои исчерпали себя. Это если не принимать во внимание то, что большинство из них и так уже умерли.

Rockstar решила изменить и саму подачу истории. Раньше было четкое разграничение: freelance – сюжетные миссии – несюжетные миссии. Это разделение в новой игре постараются сгладить: наши действия во время свободного перемещения по городу будут влиять на фабулу.

Да и звук существенно проапгрейдили. Мы услышим не только гул движков проезжающих автомобилей с редкими вкраплениями воплей. Эмбиент рисует облик настоящего города. Прохожие общаются, что-то рассказывают друг другу, ругаются, если их задеть. В машинах играет радио – песни доносятся через открытые окна. Кстати, о радио: пока о будущих станциях Liberty City ничего не известно. Вроде бы нас поражают восточно-европейской танцеваль-

ной музыкой, обычным роком, а также американским и русским рэпом.

Роль мобильного телефона существенно возрастет. Если в прошлых играх нам просто звонили, чтобы выдать очередную порцию информации, то в GTA IV этот маленький гаджет будет хранить все контакты игрока. Именно телефон обеспечит вас заказами. Более того, на одной из презентаций журналистам показали, что сей прибор отныне работает в обе стороны. То есть главному герою тоже будет позволено звонить по телефону и назначать встречи.

Возможности кастомизации протагониста, как ни странно, сократились. Нико разрешат пере-

одеваться, но его нельзя будет прокачать до шкафообразного состояния, он также не пополняет – ешьте сколько влезет.

И наконец, в игре появится мультиплеер. Об этом пока известно не слишком много: заявлено разнообразие режимов, а также специальные кооперативные миссии. Вот только проходить сюжетную линию совместно будет нельзя. В общем, впервые за много лет в Rockstar делают продолжение не по формуле «того же и побольше». На этот раз, как когда-то шесть лет назад с GTA III, они собираются реформировать успешный бренд. Давайте же снова пожелаем им успеха.



Army of Two

Дмитрий Веселов



Там, где один не справится

Не так давно Ален Таскан (Alain Tascan), вице-президент EA Montreal, сказал, что руководство компании осознало необходимость развития новых идей и серий. А значит, некоторые интересные проекты получили зеленый свет.

➔ Сюжет Army of Two мог бы выйти из-под пера Тома Клэнси. Нам предложат очередной технофетишистский триллер о войне сил демократии против злобных милитаризированных реди-сок. Подробностей разработчики, правда, не раскрывают. Один из рекламных роликов проекта начинается речью президента США Дуайта Эйзенхауэра, который 17 января 1961 года в своем последнем обращении к американскому народу предостерегает от опасности растущего влияния военно-промышленного комплекса. Но действие игры разворачивается уже в наше время (или в ближайшем

будущем). Внимательный глаз заметит в промо-роликах и на скриншотах традиционную для техно-триллера обстановку: промышленные объекты, обнесенные заборами с колючей проволокой базы и т. д. Пресс-релиз обещает спасение мира. Очевидно, будем путешествовать, причем скорее всего на Ближний Восток и, возможно, в Китай.

Главные герои Army of Two – двое бывших солдат спецподразделения американской армии, которые теперь работают на Частную Военную Корпорацию (Private Military Corporation). Последняя, похоже, сотрудничает с прави-

«Из кооператива авторы пытаются выжать все возможное. Количество действий, которые выполняются сообща, просто огромно»



Паспорт

Жанр third person shooter
Разработчик EA Montreal
Издатель Electronic Arts
Дата выхода IV квартал 2007
Web-сайт www.ea.com/armyoftwo

О разработчике

EA Montreal
Игры SSX Blur
Web-сайт www.ea.com

Вторая студия, открытая EA в Канаде. В офисе EA Montreal, кстати, трудится около 300 человек.



тельством США, причем ее задача – силовыми методами решать возникающие проблемы. Несмотря на то что лица героев скрывают маски, различать парней вы научитесь быстро. Тайсон Риос (Tyson Rios) – массивный харизматичный мужчина с командным баритоном – носит защитную маску, стилизованную под череп, а шлем Эллиота Салема (Elliot Salem) – он помладше, более нервный не так широк в плечах – украшают языки пламени. Характерами ребята явно не сошлись, так что повод для подколов и препирательств найдется всегда. Герои постоянно

«Главные герои Army of Two – двое бывших солдат спецподразделения американской армии»

Л ссорятся и скандалят, однако это совсем не мешает им успешно воевать. Помните, в уже далекие 80-е в Голливуде снимали buddy movie – фильмы, рассказывающие историю о непохожих друзьях, которые, между делом ругаясь, сотнями отстреливали плохих парней. Все эти «Танго и Кэш», «Смертельное оружие 1–4», «48 часов» и т. д. Вот и Army of Two – настоящая buddy game.

Из кооператива авторы пытаются выжать все возможное. Количество действий, которые выполняются сообща, просто огромно. Даже спуск на парашюте здесь дело командное. Пока один возится со стропами, выбирая, куда приземляться, второй, болтаясь на этом же парашюте, отстреливает вооруженных злодеев, поджидающих наших героев внизу. Приложив коллективные усилия, нетруд-

но превратить большие объекты, расположенные на уровнях, в замечательное укрытие. Препятствия вроде стен игроки тоже станут преодолевать сообща. Всегда можно будет пожаловаться партнеру, что патроны на исходе, и он подкинет вам обойму, а еще прикроет со спины, когда будете перезаряжаться. Даже смерть здесь – дело отнюдь не личное. Пока игрок, управляющий раненым



«Перед каждым боем игрок получит возможность выбрать снаряжение»



персонажем, давит на кнопки, пытаюсь убежать от света в конце тоннеля, второй, вращая стик, делает пострадавшему массаж сердца. Не сработаете – получите свежий труп. Кстати, если героя ранили серьезно, но не смертельно, напарник может вытащить его из опасной зоны.

В общем, успешное прохождение зависит только от командной работы. А если рядом никого: друзья на даче, папа признает лишь футбол, мама считает стрельки пустой тратой времени, а домашний любимец все понимает, но помочь не может, – роль напарника возьмет на себя AI, который в Army of Two называется PAI (Partner Artificial Intelligence). Перед началом каждой миссии нам предстоит выбрать, кем мы хотим управлять – Тайсоном или Эллиотом, а контроль над вторым персонажем перехватит искусственный интеллект. Однако, по словам разработчиков, PAI настолько умен, что удивит даже самых матерых геймеров. Ведь перед нами buddy game – брутальная мелодрама для больших мальчиков, а значит, напарника пытаются сде-

лать максимально «человечным». И если к угрозам AI-партнера всадить товарищу пулю в череп в случае его асоциального поведения (например, после упорных попыток перебить всех мирных граждан) мы давно привыкли, то некоторые реакции PAI окажутся неожиданными.

Компьютерным соратником мы будем управлять с помощью голосовых команд (в общем, учите английский). Попросите прикрыть со спины – прикроет, скажете подать обойму – подаст. Но на беспрекословное подчинение можно рассчитывать, только если приказы правильны, а их выполнение не грозит смертью боевому дуэту. Чем чаще ошибается игрок, тем меньше верит ему напарник, управляемый AI. В крайнем случае он даже может послать нас за тридевять земель. Очевидцы описывают интересную ситуацию: когда Тайсону и Эллиоту одновременно нужно было тихо снять двух противников, игрок приказал компьютерному товарищу стрелять по его команде. Но, видимо, журналист уже успел ошибиться раньше, и PAI его просто

«Компьютерным соратником мы будем управлять с помощью голосовых команд»



не послушался, начал пререкаться и предложил стрелять, когда скажет он. Великолепно!

Кроме замечательного кооператива и необычного PAI, Army of Two может похвастаться достойной реализацией уже привычных современному геймеру элементов. Так, для многих объектов в игре задействована реалистичная физика. Эта фишка была прекрасно проиллюстрирована на одной из презентаций. Наших бойцов занесло на тонущий авианосец. Корабль кренился, а мимо ребят, грохоча по палубе, скакали бочки и прочий хлам и медленно ползли огромные истребители.

Графика Army of Two тоже весьма неплоха. Здесь нет фантастических, облагороженных DirectX 10 гигантов-пришельцев, как в Crysis, или впечатляющей архитектуры, как в Gears of War, но для техно-триллера картинка просто идеальна. Правильное освещение, четкие текстуры и хорошая детализация, помноженные на грамотно подобранный стиль (смаживает на G.R.A.W. с налетом BDSM-китча), радуют даже очень привередливый глаз.

Перед каждым боем игрок получает возможность выбрать снаряжение, причем доступные виды оружия позволено будет протестировать до начала сражения в специальном тире. На самом деле

оружие в Army of Two – тема, заслуживающая подробного описания. Во-первых, никаких стволов, материализующихся в руках наших бойцов незнано откуда. Модельки персонажей увешаны разнообразными винтовками, как новогодняя елочка оружейного барона, – по три-четыре вида на каждом герое. Во-вторых, разработчики собираются сделать из оружия своеобразный фетиш, что вроде машинок из последних эпизодов Need for Speed. Стволы можно будет совершенствовать: комплектовать прицелами, глушителями и другими полезными элементами и даже изменять их внешний вид. Как вам MP5 с лазерным целеуказателем и золотыми планками на боках? Или хромированный Steyr AUG с магазином повышенной емкости, коллиматором и глушителем? К ассортименту оружия убийства в EA Montreal подходят очень серьезно. Сейчас на официальном сайте даже объявлен конкурс, и каждый желающий может отправить разработчикам свой концепт. Модели-победители появятся в игре.

Мы уже порядком подзабыли, насколько веселым бывает правильный кооператив. Надеемся, Army of Two нам напомнит. И если у EA Montreal получится реализовать обещанное, то она заслуживает памятника. Или даже двух.



hotline

IT&Consumer Electronics

популярные рубрики:

телефоны, КПК,
коммуникаторы, МРЗ-плееры



Ежедневно более
600 тыс. предложений
от 700 магазинов!

www.hotline.ua

CryoWar

Ростислав Панчук



«Экологические катаклизмы изменили политическую карту мира до неузнаваемости»



Замороженный мир

Не успела Ulysses Games пустить в свободное плавание весьма интересную стратегию «Барьер миров», как в студии засучив рукава взялись сразу за два проекта, естественно, тоже в жанре RTS. Спешу поделиться с вами эксклюзивной информацией (ребята с радостью показали результаты своей пока еще недолгой работы) об одном из них – CryoWar.

➔ Сеттинг навеивает воспоминания об известном фильме Роланда Эммериха «Послезавтра», где рассказывается о всемирной экологической катастрофе и глобальном похолодании. Вот и в CryoWar случилось нечто похожее, только в результате применения тектонического оружия. Впрочем, до конца света еще далеко, даже несмотря на крайне низкую температуру воздуха и практически полностью разрушенную промышленность. Экологические катаклизмы изменили политическую карту мира до неузнаваемости, и теперь за выживание борются два союза наций. К счастью, процесс, который вверг нашу планету в ледяной ад, обратим. Для этого необходимо снова применить тектоническое оружие, причем в строго определенных точках. Но, как обычно, есть несколько нюансов. Во-первых, для полной победы над восставшей природой понадо-

бятся все мыслимые и немыслимые ресурсы, а во-вторых (и это главное), после возвращения климата в исходное состояние предъявлять территориальные претензии будет уже поздно. Оставшихся промышленных мощностей держав уже не хватит ни на восстановление экономики, ни тем более на ведение военных действий. Вот почему обе фракции в игре, несмотря на общую цель – покончить с затянувшимся ледниковым периодом, жаждут захватить максимум территорий до наступления часа «Ч».

Разработчики хотят показать в своей игре и статую Свободы (сеттинг обязывает), и Кремль, и другие достопримечательности. Согласитесь, замороженные египетские пирамиды – это как минимум свежо. Всего же в CryoWar планируется две полноценные кампании общей протяженностью в 25–30 миссий, а направлять удары своих армий мы будем на глобальной карте, реализованной, при-

мерно как в Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth.

Движок игры может похвастаться поддержкой всех новомодных графических технологий (bump mapping, parallax mapping, particle-эффекты, поддержка шейдеров 3.0 и т. д.). И что самое главное, использоваться они будут к месту. Так, лед в зависимости от толщины и глубины залегания по-разному преломляет свет, снежный буран понемногу замедляет бесхозные строения, насыпая целые дюны из кристалликов замерзшей воды в соответствии с направлением ветра. Основная тактическая концепция игры тоже связана со льдом. Обе фракции в CryoWar (пока разработчики условно разделяют их на «красных» и «синих», без какой-либо геополитической привязки) не только существенно различаются по внешнему виду и характеристикам строений и техники, но и используют диаметрально противоположные методы ведения войны. Например, «крас-

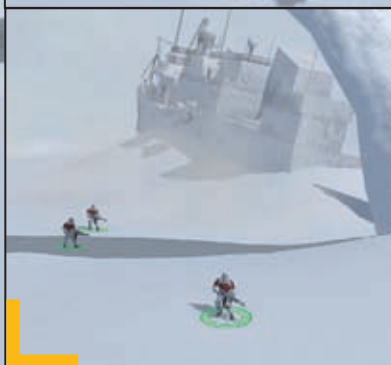
«Движок игры может похвастаться поддержкой всех новомодных графических технологий»



Города-сады здесь, конечно, не будет



В динамике все выглядит еще интереснее



Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Ulysses Games
Издатель нет
Дата выхода конец 2008
Web-сайт нет

О разработке

Ulysses Games
Игры «Барьер миров»
Web-сайт www.ulysses-games.com

Похоже, Ulysses Games твердо вознамерилась перехватить знамя отечественного разработчика RTS из рук GSC, для которой «Герои уничтоженных империй», возможно, стала последним стратегическим проектом. Надеемся, молодежь нас не подведет.

ные» очень любят растапливать лед с помощью специализированных юнитов, и в образовавшихся лужах тонут тяжелая техника и пехота противника, а «синие», наоборот, еще сильнее замораживают окрестности, после чего в прямом смысле слова распыляют врага.

В плане геймплея CryoWar возвращается к истокам жанра. В отличие от «Барьера миров» здесь можно будет заниматься традиционным строительством базы, сбором ресурсов и т. д. Впрочем, не обошлось и без ряда интересных нововведений. Так, штамповать здания до бесконечности не получится, для каждого командного центра определен лимит на количество строений. Игроку придется выбирать, что в данный момент важнее – казарма или еще одна электростанция. Основными ре-

сурсами будут электроэнергия и газ, добываемый из атмосферы специальными дронами. А значит, охрана своих воздушных владений станет еще одной важной заботой стратега. Заметно поумнел AI: солдаты корректно пропускают вперед тяжелую технику, активно используют укрытия и уверенно держат строй, а все проблемы с поиском пути, так докучавшие нам в «Барьере миров», полностью устранены.

Кстати, находиться на свежем морозном воздухе при температуре 60–80 °С ниже нуля солдаты могут лишь в специализированных костюмах, да и то недолго. И пехота должна постоянно пребывать под защитой строений или тяжелой техники. Из-за этого некоторые элементы геймплея CryoWar будет напоминать нашу шумную

Gears of War: атаковал противника, отбил ключевую точку – и быстро к ближайшему зданию или в крайнем случае танку.

В игре не будет ультимативных юнитов. На каждую хитрую уловку одной фракции у другой обязательно найдется контрфишка. Так что пройти CryoWar, например, используя только дальнюю артиллерию или классический танковый раш, не удастся. Не забудут и об авиации: по традиции к услугам игрока предоставят масштабные ковровые бомбардировки (в качестве суперсредства), а для точечных ударов по противнику – вертолеты, похожие на машины класса «Орка».

Особое внимание художники и level-дизайнеры уделяют окружению. Строения и юниты в CryoWar – не просто болванки, объекты ста-

раются сделать максимально реалистичными. Сломанные и забитые снегом вентиляторы заброшенных зданий, детально проработанные элементы ландшафта, достоверная анимация наших подчиненных – именно такие мелочи и формируют общее впечатление от игры.

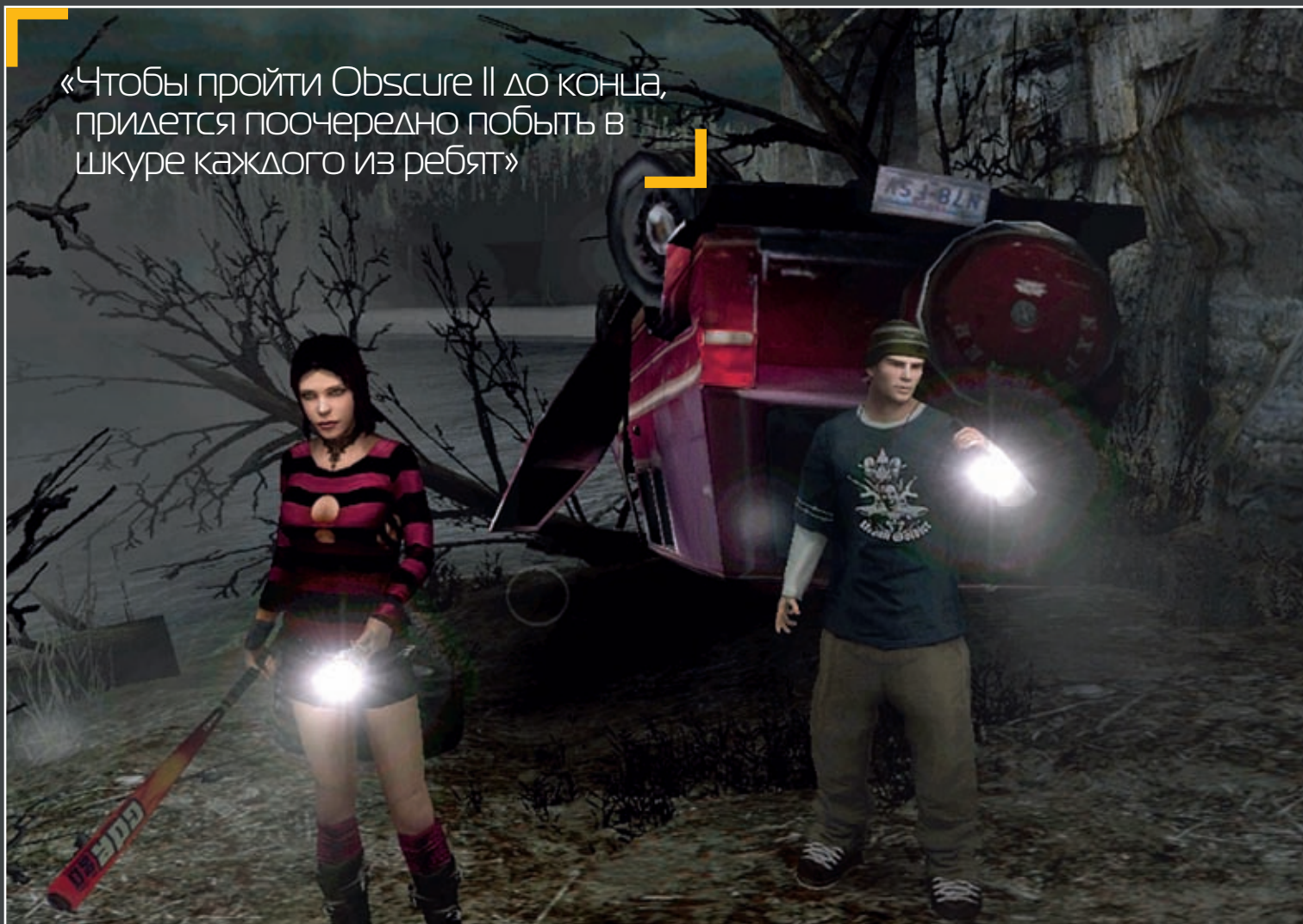
До выхода CryoWar еще остается немало времени, но, судя по первым наброскам, у нее хороший потенциал. Разработчики полны решимости создать качественную стратегию, а профессионалы Ulysses Games, которые работали над такими громкими проектами, как X3: Reunion, Gauntlet: Seven Sorrows, не говоря о полудюжине еще не вышедших игр, стараются сделать картинку в CryoWar действительно на мировом уровне. Быть может, титул лучшей отечественной RTS 2008 года достанется именно ей?

«Судя по первым наброскам, у игры хороший потенциал»

Obscure II

Марат Баширов

«Чтобы пройти Obscure II до конца, придется поочередно побыть в шкуре каждого из ребят»



Книжки хорошие любить И воспитанными быть Учат в школе

Оригинальный проект в жанре survival horror Obscure, несмотря на довольно неплохие отзывы прессы и игроков, не стал хитом. Тем не менее уже в конце 2004 года было принято решение делать сиквел. Однако вторую часть анонсировали только весной 2007-го.

➔ История Obscure II разворачивается два года спустя после печальных событий первой части. Счастливчики, которым удалось пережить кошмарную ночь в школе Leafmore High, попытались вернуться к обычной жизни. Получив аттестат, они поступили в университет Fallcreek. К сожалению, стремление получить высшее образование не спасло героев от очередной волны проблем. На просторы кампуса выползли страшные монстры и принялись терроризировать окружающих. Нежданные гости явились в нашу реальность из галлюциногенных снов, вызванных употреблением

студентами некоего таинственного растения. К счастью, с вредными последствиями можно бороться с помощью энергетических напитков и специальных прививок из соков, добытых из органов поверженных врагов.

Разобраться с безумием предстоит, конечно, нашим героям — команде из шести игровых персонажей и одного бонусного. Чтобы пройти Obscure II до конца, придется поочередно побыть в шкуре каждого из ребят. Все протагонисты обязательно будут обладать уникальными навыками, помогающими решать разбросанные по уровням задачки и преодолеть

«Способности героев стали основой для главной фишки сериала – кооперативного взаимодействия между персонажами»



Новое в спорте:
бильярд клошкэй

Паспорт

Жанр survival horror

Разработчик Hydravision

Издатель Playlogic

Дата выхода сентябрь 2007

Web-сайт www.playlogicinternational.com

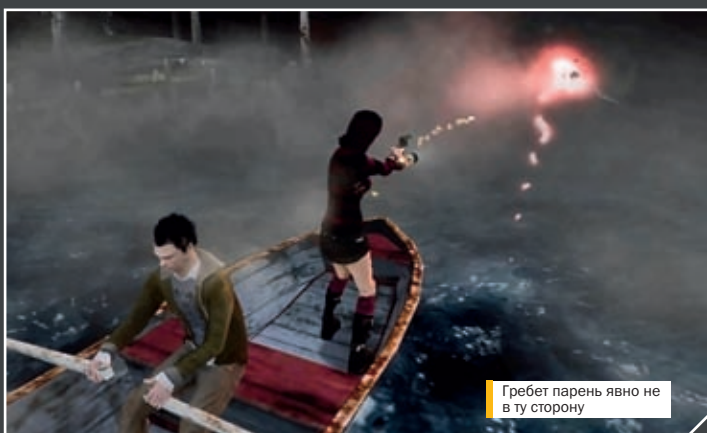
О разработчике

Hydravision

Игры Obscure

Web-сайт www.hydravision.com

Французская компания Hydravision была основана в 1999 году. Разработчики не скрывают своей любви к американским молодежным ужастикам, которая сильно отражается на творчестве студии.



Гребет парень явно не
в ту сторону



Заметьте, бита в тон
кофточки!

«Нам предстоит всегда таскать с собой напарника»

Л вать на первый взгляд неприступные преграды. К примеру, Кенни (Kenney), с которым игроки знакомы еще по оригинальной Obscure, умеет передвигать большие объекты, а ловкий Кори (Corey), похоже, увлекается паркуром – по отвесным стенам он взбирается не хуже Человека-Паука. Девушки предпочитают работать головой: Мэй (Mei) отлично ладит с компьютерами и легко взламывает любую цифровую защиту (хакерство реа-

лизовано через решение анаграмм), блондинка Эми (Amy) занимается дешифровкой таинственных посланий, а Шэннон (Shannon) вроде бы практикует магию.

Некоторые герои внешне напоминают западных звезд: воришка Стэн (Stan), открывающий замки без ключей, похож на голливудского актера Джоша Хартнетта (Josh Hartnett), а спортсмен Свен (Sven) – практически полная копия Курта Кобейна, покойного

лидера группы Nirvana. Что касается внутреннего мира и особенностей характера борцов с монструозной растительностью, то они недалеко ушли от образов стереотипных персонажей (спортсмен, бунтарь, ботаник, псих, королева школьного бала), постоянно использующихся в молодежных horror, кажется, со времен художественного фильма The Breakfast Club (кстати, разработчикам это кино очень нравится).

Различные способности героев стали основой для главной фишки сериала Obscure – кооперативного взаимодействия между персонажами. В отличие от большинства конкурентов, в Obscure II нам предстоит всегда таскать с собой напарника, который поможет решить загадку, прикроет спину и прокомментирует происходящее в нужный момент. Если же товарища по несчастью убьют, игра автоматически будет закончена, и поэтому друзей здесь нужно беречь. Самое забавное начинается, когда вместо искусственного интеллекта управление партнером берет на себя живой



«Все-таки трудно сказать, насколько увлекательной окажется Obscure II»

человек. Для того чтобы присоединиться к сессии, кстати, не требуется подключаться к Интернету, настраивать сеть или разделять экран на две части. Необходимо лишь нажать на кнопку и сразу взяться за дело. Все события разворачиваются на одном экране. Если же вашему другу надоест разбираться с местными тайнами, он сможет просто выйти из игры, отдав своего героя во власть AI. Такой подход позволит разнообразить геймплей и повысит привлекательность проекта для совместного прохождения, благо Hydravision прислушалась к пожеланиям фанатов и сделала камеру управляемой.

Еще одним плюсом сиквела стала атмосфера школьного ужастика, пережившая из фильма «Факультет». В то время как большинство современных представителей survival horror заставляют игроков с перекошенным от страха лицом и дрожащими коленками сражаться с мутантами или мистическими тварями, Obscure II предлагает не напрягаться и получать удовольствие от путешествий по многочисленным локациям, изредка прерываемым сценами и диалогами. По словам разработчиков, в проекте нашлось место для большого количества смешных моментов, и пусть шутки недалеко ушли от

уровня «Американского пирога», инъекция юмора и самоиронии вряд ли повредит приключению. Впрочем, это не означает, что игре не хватает драматических коллизий. Авторы стремятся вызвать у геймеров определенные эмоции, заставляют сопереживать героям и негодовать, когда враги вдруг убьют верного друга.

По геймплею Obscure II близка к Resident Evil 4. Где бы персонажи ни находились – на территории университета или в лесу, в больнице или общежитии, на берегу озера или на кладбище, в подземных катакомбах или на стадионе, везде их подстерегают злобные монстры. Они, кстати, стали намного быстрее, сильнее, а некоторые даже научились летать. Сражаться придется постоянно. Чтобы облегчить драки со злодеями растительного происхождения, разработчики расширили арсенал, доступный героям. Кроме классических бейсбольных бит, клюшек для гольфа и хоккея, пистолетов и шотганов, борцы за добро и справедливость смогут использовать арбалеты, сигнальные ракетницы, бензопилы и электрошокеры.

Внешне сиквел практически идентичен оригиналу. Не ждите от этого проекта особенных красот. Персонажи получились в меру

детализированными, но вот разнообразные локации кажутся темными и скучноватыми. Авторы предусмотрели очень небольшой уровень интерактивности (крушить можно лишь окна и стулья). Враги, которых нам довелось увидеть, напоминают зергов из StarCraft – таким монстрам не напугать человека, пережившего прогулки по улицам Silent Hill. В отличие от графики музыка Obscure II обещает быть достаточно интересной. В записи саундтрека участвовали члены Бостонского симфонического оркестра и детский хор Парижской оперы. Все мелодии для сиквела создал Оливье Дерривье (Olivier Derriviere), трудившийся над композициями к оригинальной Obscure и ужастику Alone in the Dark 5.

Все-таки трудно сказать заранее, насколько увлекательным окажется второй эпизод молодежного horror. Но вот то, что аудитория для подобных проектов уже сформирована, сомнению не подлежит.

P.S. В IV квартале 2007 года обещают выпустить версию для Wii. Пока авторы не раскрывают секретов порта для приставки от Nintendo. Остается лишь предположить, что в ней будут полностью задействованы возможности необычного управления.



I don't like that. I don't like that Goryl!

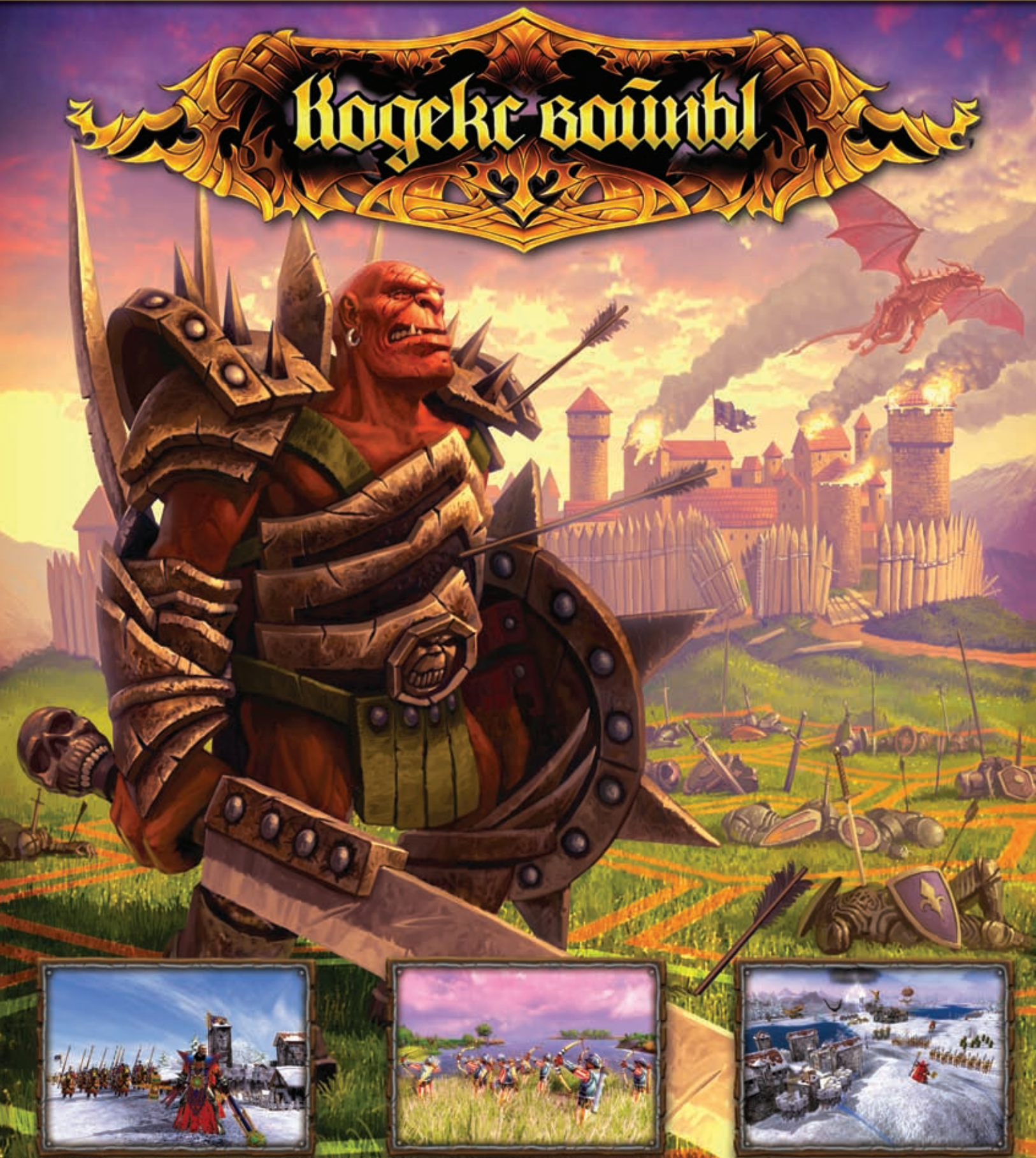
Реплика просто чудовая

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 «1C». Усі права захищено.
© 2006 Гра розробляється компанією Іно-Со. Усі права захищено.
Виробництво в Україні - ДП "Свірософтпрім"



Pursuit Force: Extreme Justice

Богдан Афанасьев



Служили два товарища

Согласитесь, если новый проект оказался успешным, к нему надо обязательно выпускать сиквел, причем настолько быстро, насколько это возможно. А лучше всего – еще и сразу на нескольких платформах.

→ Что же нам обещают в продолжении полюбившейся игрокам Pursuit Force? Да в принципе все то же самое. Силы правоохранительного порядка Capital City давно устали от дерзких выходов хулиганов на колесах. В городе были организованы подразделения по борьбе с нарушителями порядка на дорогах: помимо старого доброго Pursuit Force, появился и новый Viper Division.

В нашем отряде несколько первоклассных агентов (в предыдущей части был доступен лишь один), каждый со своей специализацией: пилот вертолета, водитель-профессионал, специалист

по взрывным устройствам плюс, естественно, протагонист из первого эпизода. Герои умеют управлять разными транспортными средствами, прыгать, стрелять, драться и комбинировать все вышеперечисленное в головокружительные акробатические трюки.

Радует и тот факт, что на сей раз миссии будут складываться в достаточно сложный сюжет (в Pursuit Force мы получили просто набор слабо связанных между собой мини-историй). Задания сделают по-прежнему довольно короткими (наверное, чтобы PSP-игрок, увлекшись, не пропустил свою станцию метро), но в меру сложными. Надеемся, их немного облегчат по сравнению с предыдущей частью – специально для тех, кого не вдохновляет прохождение уровня с пятидесятой попытки.

На трассе нас опять ждут десятки автомобилей и тонны оружия, шеф

подразделения вновь неистовствует в радиоэфире. Один из наших героев (а может, и не один – вдруг появится-таки командный режим?) преследует преступников, стреляя по колесам, перепрыгивает на их авто, разбирается с плохишами... И отправляется в очередную погоню за злодеями. Все голливудские боевики с автомобильными погонями и стрельбой не дадут и половины того драйва, которым щедро одаряет игрока Pursuit Force.

Графика в версии для PSP, судя по всему, будет просто отличная. Конечно, не Burnout: Dominator, но вполне достойно. А еще в этом эпизоде разработчики планируют улучшить управляемость транспортных средств, благодаря чему теперь все доступные автомобили, мотоциклы, катера и вертолеты будут двигаться именно так, как хочет игрок. Количество ору-

«В кампании планируются и секретные задания в тылу врага»



«В нашем отряде несколько первоклассных агентов, причем каждый со своей специализацией»



Решетку бы помыть надо



Паспорт

Жанр racing/action
Разработчик BigBig Studios
Издатель Sony Computer Entertainment
Дата выхода сентябрь 2007
Web-сайт нет данных

О разработке

BigBig Studios
Игры Pursuit Force
Web-сайт www.bigbigstudios.com

Молодая британская студия, основанная в 2001 году четырьмя бывшими сотрудниками Codemasters. Отличилась пока лишь выпуском достаточно неплохой Pursuit Force для PSP. И к тому же очень любит Sony.

жия увеличится – полагаем, это положительно скажется на replayability. К тому же обещано придать битвам с боссами элементы оригинальной тактики. Например, когда мы на вертолете сражаемся с танком, то не должны просто до посинения расстреливать противника, уворачиваясь от его снарядов, – лучше сначала сверху установить взрывчатку, затем подорвать ее и лишь тогда захватывать подбитый танк.

Приятно и то, что авторы собираются следовать модной тенденции и позволят загружать дополнительные уровни через Интернет. По-видимому, такой сюрприз получат лишь обладатели PSP, а на PS2 эта опция будет недоступна. Зато владельцев PS2 порадуют режимом *splitscreen*, а вот в случае с наладонной консолью в мультиплеере каждому из игроков (их может быть до четырех) придется приобретать свою копию Pursuit Force: Extreme Justice.



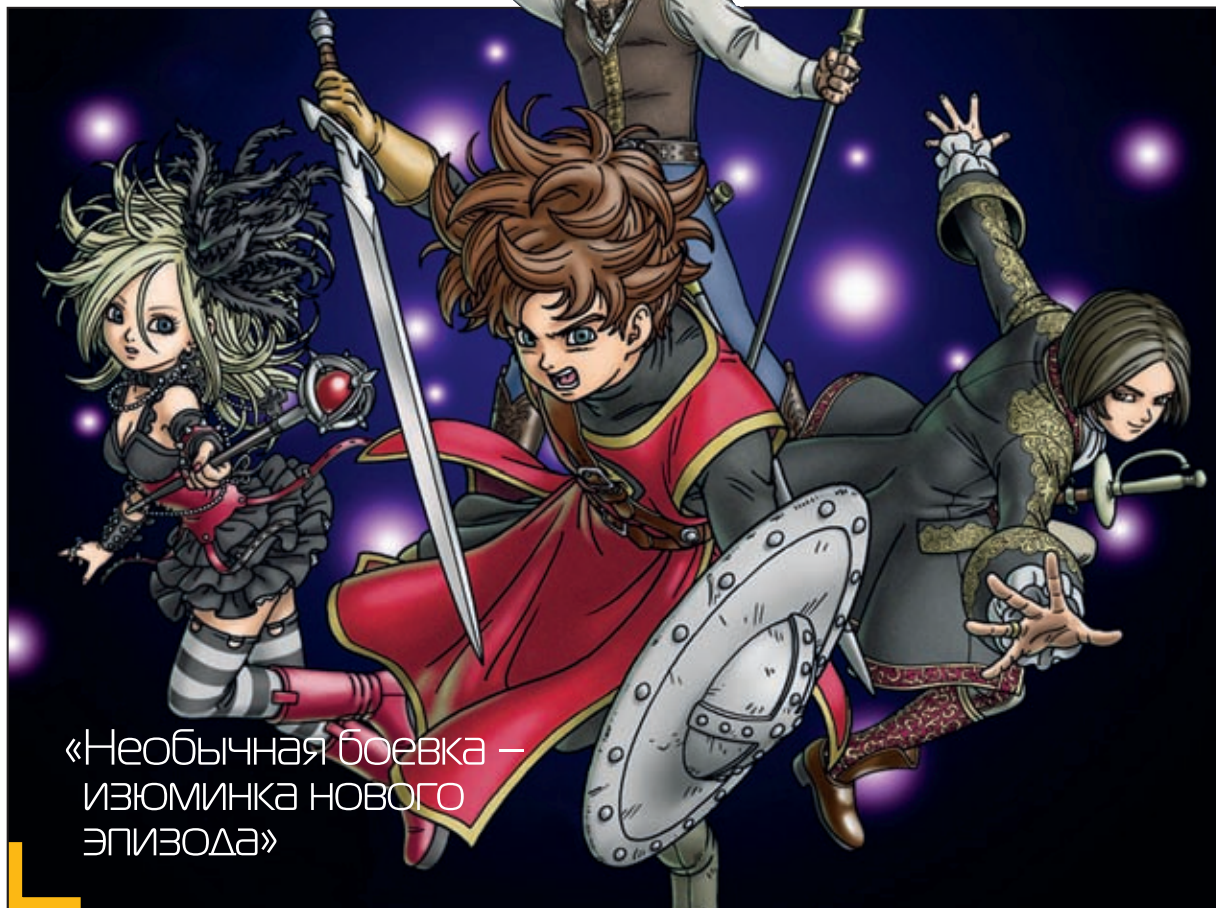
«На сей раз миссии будут складываться в сложный сюжет»

Похоже, что разработчики не собираются отказываться от идеи использовать Justice Bar – на этой полоске видно, сколько мы накопили Justice Points за убийство нехороших парней и отличное управление машиной. Естественно, если причинять вред мирному населению и разбивать гражданские авто, индикатор поползет вниз. Когда полоска заполняется, наши герои могут воспользоваться суперумениями – в прошлой части это было повышение здоровья и ремонт управляемого транспортного средства, ну а что придумают авторы на сей раз, пока неизвестно.

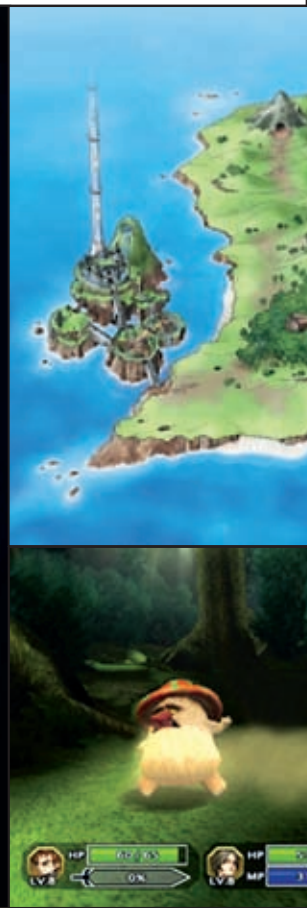
Вот такая несложная, но очень увлекательная идея. Именно благодаря подобным проектам старушка PS2 и ее младшая сестра PSP еще могут показать next-gen-собратьям кузькину мать. Ждем с нетерпением!



Dragon Quest Swords: The Masked



«Необычная боевка —
изюминка нового
эпизода»



От меча

Каждый раз, когда разработчики, неожиданно для самих себя создавшие хит, начинают эксплуатировать его в хвост и в гриву, изготавливая всевозможные приквелы, ответвления и ремейки, вся играющая братия ругается и воротит нос.



➔ И хотя Dragon Quest Swords — классическое вытряхивание денег из карманов поклонников великого JRPG-сериала, ничего плохого о ней говорить как-то не хочется.

Возможно, дело в том, что мы опять увидим персонажей из самой лучшей, восьмой, части игры. А может быть, в том, что владельцам Wii очень не помешала бы еще одна RPG, пусть и такая куцая. Или в том, что Dragon Quest Swords, несмотря на явную вторичность, ни в коем случае не является чьим-либо клоном. Наоборот, у нее есть все шансы стать родоначальницей нового поджанра.

Фактически идея применения меча во вселенной Dragon Quest не так уж нова — четыре года назад в Японии выпускалась отдельная электронная игра Kenshin Dragon Quest (приставки не требовалось), в которой геймеру необходимо было, размахивая мечом, уничтожать противников из мира самой

первой части Dragon Quest. Игра не пользовалась особой популярностью из-за своей относительно высокой стоимости, но поклонники серии ее просто обожали.

Поэтому необычное управление Wii пришлось как нельзя кстати для создания следующей игры Dragon Quest. Изначально Dragon Quest Swords даже должна была стать стартовым проектом для новой консоли Nintendo, но в итоге его перенесли. В Японии он появится в июле, а вот англоязычным геймерам придется ждать следующего года.

Судя по скудной информации, которой Square Enix делится с общественностью, путешествовать наша команда будет по миру Dragon Quest VIII. Более того, несмотря на то что герои теперь иные, в них легко угадываются персонажи восьмой части: Сетия похожа на Джессику, сменившую имидж, Дин — вылитый Анджело, и только спортивный Бод внешне

отличается от толстяка Янгуса.

Протагонист имени традиционно не имеет и тоже сильно смахивает на наше альтер эго из предыдущего эпизода.

Монстры же абсолютно не изменились: симпатичные слаймы (визитная карточка серии), рыцари, приведения, гигантские свиньи. И действительно, не зря ведь именитый художник Акира Торияма их в свое время нарисовал?

На первый взгляд Dragon Quest Swords весьма незначительно отличается и по геймплею: команда приключенцев бродит по сказочному королевству, общается с его жителями, получает задания и сражается с различного рода неприятелями. Правда, здесь вид от первого лица, глобальной карты нет, и направление мы выбираем только на развилках.

Ну и о самом главном. Необычная боевая часть игры — изюминка и основное отличие нового эпизода. При каждой стычке с врагом мы

Queen and the Tower of Mirrors

Сергей Галёнкин



Паспорт

Жанр action/RPG
Разработчик Square Enix
Издатель Square Enix
Дата выхода 2008
Web-сайт www.square-enix.co.jp

О разработке

Square Enix
Игры сериалы Final Fantasy, Dragon Quest и др.
Web-сайт www.square-enix.co.jp

Писать о крупнейшем японском разработчике даже как-то неудобно. Пожалуй, среди наших читателей нет никого, кто не слышал бы о Final Fantasy, главной серии Square Enix. Dragon Quest же — второе по популярности детище этой компании.



деремся не в привычном пошаговом режиме, а активно размахивая Wiimote, который оказывается то мечом, то булавой, то шпагой, а то и щитом.

При этом не стоит рассчитывать, что победить удастся, просто судорожно дергая пультом. Если не парировать удары, то наш герой (вы можете выбрать любого из членов партии) проживет недолго. А посему в случае вражеской атаки зажимаем клавишу B, и меч превращается в щит, которым и следует защищаться. Это тоже не так просто, как кажется: попробуйте отбить одновременно три стрелы, пущенные тремя разными лучниками!

Враги всегда атакуют группами, выстроенными в разные формации, и этот факт следует учитывать, нанося удар. Если неприятель расположился по диагонали, то и бить следует соответственно, чтобы одним махом снести головы сразу не-

скольким противникам. А чтобы прицелиться точнее, можно указать зону удара пультом при зажатой клавише A.

Кроме обычных размахиваний пультом, наш герой умеет совершать всевозможные спецатаки: как ему и положено в любой ролевой игре. Их мы выбираем из специального меню, после чего необходимо следовать указаниям: скажем, трясти Wiimote или по порядку исполнять несколько направленных ударов а-ля Зорро. Некоторые персонажи (в частности, Сетия) смогут использовать магию, но пока не совсем понятно, как это будет реализовано.

Присутствуют и традиционные для жанра боссы. По первым демонстрациям видно, что реализованы они вполне канонично: у каждого имеется своя схема атак, которые необходимо блокировать, и уязвимые места, куда следует тыкать мечом.

О сюжете речь опять-таки не идет. Это довольно странно, ведь

во всех играх серии (включая недавние ответвления Dragon Quest Monsters) со сценарием всегда было все в порядке. Судя по количеству диалогов на скриншотах, общаться придется много, а значит, есть надежда, что и на сей раз Square Enix не подведет.

Очевидцы, сумевшие поиграть в Dragon Quest Swords, оценивают проект как довольно веселый, но какой-то уж слишком простой по механике. Впрочем, на вечеринке демонстрировался всего лишь один маленький эпизод. А ведь будут еще и предметы, ролевая система с уровнями, всевозможное оружие и специальные атаки, которые в демо-версии отсутствовали. В конце концов, предыдущие игры серии тоже отличались довольно незатейливой механикой, но несмотря на это, затягивали не на шутку. Понадеемся, что Dragon Quest Swords не посрамит славное имя одного из лучших JRPG-сериалов.



Олег «Walkman» Хмара:

Виктор Анохин

Трудно поверить, но этот шестнадцатилетний парень, о котором еще год назад почти никто не слышал, сейчас сильнейший украинский игрок в FIFA 07, чемпион Европы и один из восьми лучших виртуальных футболистов планеты по версии WCG. Наверное, такой взлет возможен только в киберспорте.

Фото: Руслан Абсурдов

«Самое главное – научиться "читать" своего соперника»

Олег, расскажите, с чего началось ваше увлечение футбольными симуляторами серии FIFA?

Я с футболом дружу с детства: регулярно хожу на тренировки, играю за одну киевскую детско-юношескую команду. Однажды на глаза попала коробка с FIFA 06, и я решил попробовать, каково это – играть не на реальном поле, а на виртуальном. И настолько увлекся, что на время забыл про обычный футбол. А через несколько месяцев попал в круговорот украинского FIFA-движения. В начале 2006 года пришел на свой первый LAN-чемпионат, проводимый сетью клубов Vault. Там умудрился войти в тройку призеров и заработал первые 100 гривен. Вот тогда я понял, что совмещать приятное с полезным абсолютно реально!

Сейчас у вас уже немало наград и трофеев. Что из них стало самым ценным? И что было тяжелее всего добыть?

Самым ценным является, безусловно, звание чемпиона Европы, но если принять во внимание потраченные силы и нервы, то с титулом победителя WCG UA 2006 оно не сравнится. Тогда я был никем, просто парнем без опыта, поддержки, да еще с непривычки страшно переживал. Первое место на европейском чемпионате далось намного легче, ведь к тому времени я уже выиграл множество локальных украинских турниров, поучаствовал в соревнованиях в России и Италии, так что мандража не было вовсе.

Как один из лидеров сборной Украины по FIFA вы много играете против иностранных прогеймеров. В чем, на ваш взгляд, основное их отличие от наших ребят?

Особых отличий нет, разве что в используемых формациях. За рубежом практически все лучшие игроки играют в 4-3-3, у нас предпочитают 4-4-2. Ну и качество соединения, конечно. Там состязаться через Интернет гораздо приятней.

После победы на чемпионате Европы вы очень популярны в

игровых и околоигровых кругах. Как отнеслись к этому ваши коллеги по геймпаду?

Все друзья меня поздравили, и за это я им очень благодарен. Отношения остались прежними, доброжелательными. Ведь мы вместе тренируемся, готовимся к важным соревнованиям, а значит, и помогаем друг другу. Вот хороший пример: наша сборная prošла на турнир в Германию без единого поражения (речь идет о European Nations Cup. – Прим. ред.), думаю, без поддержки и взаимопонимания, царящих в команде, мы бы никогда не смогли этого сделать.

Киберспорт – достаточно веселое и интересное занятие. Случались ли с вами какие-то забавные истории во время матчей?

Самая забавная история украинского FIFA – rash1k. Этот днепропетровский прогеймер, всю жизнь игравший в Counter-Strike, чуть не выбил меня на DTS CUP.

В рамках пресс-конференции WCG 2007 вы провели шоу-матч с игроком киевского «Динамо» Русланом Ротанем. Как думаете, может ли из профессионального футболиста получиться профессиональный игрок в FIFA?

Думаю, как прогеймер Руслан вряд ли состоится. Да и зачем? Зато его прогресс в большом футболе достоин восхищения.

А как родители относятся к вашему увлечению?

Я знаю, что на самом деле им это не совсем по душе, но тем не менее они всячески поддерживают мои начинания.

Карьера киберспортсмена, как и любая другая, не будет длиться вечно. Что планируете делать потом, кем станете?

Сейчас мне предстоит учеба в 11 классе, затем – поступление в вуз. По понятным причинам на игру будет оставаться гораздо меньше времени. А что дальше, честно говоря, даже и не задумывался.

Прогейминг для вас хобби или все же работа? И куда, если не секрет, тратите призовые деньги?

Как к работе точно не отношусь, но и не сказал бы, что это всего лишь хобби. Скорее, нечто среднее. Денежные призы мне, конечно, нравятся (смеется). Их я отдаю родителям.

Еще год-два назад FIFA-движение в Украине не было столь распространено. Как вы думаете, с чем связан рост популярности серии? Почему на чемпионаты стало приходить так много игроков?

Футбол всегда был популярен, а теперь, когда компьютерная версия настолько похожа на оригинал, граница между реальным и виртуальным футболом практически неразличима. Если люди, которым нравится этот спорт, находят свободное время, чтобы поиграть в его симулятор, то почему бы им не прийти на турнир и не попробовать свои силы?

Давайте перейдем к техническим вопросам. Вы отдаете предпочтение геймпаду или клавиатуре?

Использую геймпад. В основном из-за небольших размеров, так как его легче и удобнее возить с собой на турниры. Но считаю, что нет особой разницы, на чем играть.

Может, приоткроете для читателей какой-то секрет. Например, как сделать суперудар со 100 метров?

Комбинация A+D со своей половиной поля (улыбается). Правда, на чемпионатах этот трюк запрещен, но дома компьютеру можно навешать, он не обидится.

Недавно вы участвовали в отборочных ESWC в дисциплине Pro Evolution Soccer. Как ощущения? И что, на ваш взгляд, мешает ей стать главной футбольной игрой мира?

Я пришел на них, если честно, от нечего делать и особого восторга не испытал. Да и уровень украинских PES-игроков оставляет желать лучшего... А главная при-

чина, по которой Pro Evolution Soccer не столь распространен среди прогеймеров, – существование FIFA. Это самый известный футбольный симулятор, и мне кажется, ситуация не изменится. Впрочем, хардкорные игроки FIFA не жалуют. Но как в нашей стране может стать популярным проект без поддержки LAN и с возможностью игры через Интернет только при наличии лицензионного ключа? Кстати, найти лицензионную версию Pro Evolution Soccer даже в киевских магазинах практически нереально. А вот FIFA продается на каждом углу.

На носу украинские отборочные WCG. Скажите, есть ли среди игроков кто-нибудь, способный заставить вас поволноваться? И каков прогноз насчет победителя суперфинала в Сиэтле. Чемпионом станет прогеймер из Германии?

Я бы не называл себя главным фаворитом предстоящих WCG. У нас предостаточно ребят, которые могут выиграть у кого угодно. Что же касается суперфинала, то я практически уверен – победит или украинец, или русский, или немец. В составе сборных сейчас необычайно сильные прогеймеры.

Ну и последний вопрос. Что вы посоветуете игрокам, которые хотят побеждать в виртуальных матчах?

Самое главное – научиться «читать» своего соперника. Это ключ к победе. Ну и, конечно же, необходимо накопить немалый игровой опыт, найти оптимальную стратегию и расстановку для любимой команды и научиться правильно использовать фишки каждого отдельного ее игрока.

Достижения

WCG UA 2006 – 1 место
WCG Monza 2006 – Top 8
Vault Summer Cup 2006 – 1 место
DTS CUP 2007 – 1 место
ECG 2007 – 1 место
Vault Spring Season Final – 1 место

Виктор Концевич: «Я хочу, чтобы WaterFall с хоро

Даже когда Виктор начинал свой первый самостоятельный проект, то не был похож на типичного молодого разработчика. Помните, юноша бледный со взором горящим, без особых средств, но со светлым образом хита седой старины в сердце? И только сейчас, спустя несколько лет, глядя на вполне успешную студию WaterFall, понимаешь, что для этого нужно гораздо больше чем просто мечта и энтузиазм.

Когда мы познакомились, вы были тестером, теперь, спустя три года, – директор компании. Интересно, почему после ухода из GSC Game World вы решились на такой серьезный шаг, как основание WaterFall Interactive?

На самом деле собственную студию я решил создать еще во времена работы в GSC. Однако я не знал, когда этот момент наступит, потому что подобное начинание – не из дешевых. Но цель была, и я к ней шел. Основать свое дело стало возможным далеко не сразу после ухода из GSC, а только когда я нашел соучредителя, которого заинтересовал мой проект, и он согласился вложить деньги. Кстати, этот человек раньше никакого отношения к игровой индустрии не имел.

Почему вы не стали действовать по традиционной схеме, не обратились к российским издателям, а рискнули привлечь капитал со стороны?

Во-первых, я твердо верил в роялти. И, как оказалось, не зря. Во-вторых, мы за два с половиной месяца собрали игравельную демо-версию, которую повезли на КРИ 2006 показывать издателям. Им понравилось, и это прибавило нам уверенности в себе.

Вы не стремились к покрытию затрат с авансового платежа (а ведь это обычная практика почти всех молодых компаний), потому что игра уже была практически готова?

Нет, игра готова не была, но были деньги. И мы решили закончить «Русалочку: Волшебное приключение» за свой счет, повторюсь, в надежде на роялти. Расчет оказался верным. За два с половиной месяца был продан тираж, который, по прогнозам «1С», должен был уйти за год.

Когда вы создавали WaterFall, то знали, чего точно делать не ста-

нете? Ну, например, четко сказали себе: «Не браться за Fallout MMORPG».

Поскольку деньги для реализации проекта задействовались венчурные, на первом месте стоял возврат вложенных средств. Я понимал, что работать необходимо над проектом, который точно будет продаваться. Мне требовались роялти достаточные, чтобы гарантировать развитие фирмы, обещанное моему партнеру. Кроме того, суммы на разработку предоставлялись не космические, а расходы на зарплату персонала, аренду, коммунальные платежи и т. д. немалые. Значит, нужно было делать такую игру, которую можно гарантированно закончить в рассчитанный мною срок. Раньше я трудился над RTS, TBS и детскими проектами, и решил придерживаться уже знакомых жанров. Из них в мою схему вписывались только игры для детей. Они были проще и дешевле в разработке. Но здесь тоже есть подводные камни: рынок перена-

сыщен, и редкие проекты продаются долго. Ах да, и не советую вначале писать свой движок.

А как же стремление новичка сделать что-то значительное? Стратегию, например, ведь вы с ними знакомы, или RPG – фетиш молодых разработчиков?

Делать стратегию сложнее и дороже, без аванса мы бы такой проект не осилили, а я прекрасно понимал – аванс могут не дать. Если говорить об RPG, то я люблю в них играть, но никогда над ними не работал – это раз, и отдавал себе отчет в том, что такой проект будет нам не по силам, – это два. Я ведь рисковал не только своими деньгами.

Расскажите, пожалуйста, какие факторы нужно учитывать при создании детских игр?

Первая сложность – играют дети, покупают родители. Вторая, как я уже говорил, – рынок очень насыщен. Кроме того, такие проекты достаточно тяжело продвигать.

«Главная задача — каждый последующий проект должен быть заметно лучше предыдущего»



ассоциировалась шими детскими играми»

Профильная пресса их не жалует, а пробиться безвозмездно, скажем, в женские журналы практически невозможно. Из ошибок, которые я сделал, работая над «Русалочкой: Волшебное приключение», назову решение нанять программиста-студента в комплекте с использованием бесплатного движка. Собрали демо, а потом выяснили, что наши финальные локации слишком тяжеловесны для данной технологии. Игра жутко тормозила. Пришлось искать новый движок, а заодно и нового программиста. Предыдущий не справлялся. Кстати, произошла поучительная история: когда нашему следующему программисту (тоже студенту) поручили написать инсталлятор для игры, он пообещал сделать это приблизительно за два часа. А у «1С» есть четкие требования для данного элемента (список занимает порядка восьми страниц), и если для билда возможны отступления от характеристик, то здесь — ни-ни. В частности, обязательно

должна быть функция «Отменить», и вот из-за нее программист провозился десять дней.

Кстати, когда мы собирали «Русалочку: Волшебное приключение», в офисе трудилось два человека, а остальные — по аутсорсингу. Сложнее всего было настроить производственную цепочку, потому что скетчи рисовали в России, красили в Киеве, анимировали в Харькове и т. д. Но когда началась работа еще над двумя проектами, от этой схемы я отказался. Сейчас вся команда собралась под одной крышей. Кроме того, мы перешли от 2D-графики к 3D.

Когда мы встретились после КРИ 2007, где Юрий Миро-

→ **шников уже громко объявил, о наступлении кризиса, вы сказали, что привезли на конференцию наработки по трем новым проектам и для всех нашлись издатели. А ведь сейчас получить финансирование на проект очень тяжело. Как вы думаете, почему вам удается продавать свои игры?**

Честно говоря, не знаю. Ведь наша «Русалочка» далеко не шедевр, просто хорошая игра. «Красная шапочка» получилась намного лучше. Наверное, все потому, что мы не закладываем прибыль в аванс, а рассчитываем на роялти. Плюс можем предоставить гарантии того, что проект не потребует дополнительного финансирования, а если и потребует, мы найдем его сами.

Насколько проще общаться с издателями, когда у тебя за плечами уже есть готовые игры?

Небо и земля. Хотя в случае с «Русалочкой: Волшебное приключение» у нас была наготове магическая фраза: «Нам не нужен аванс».

Давайте поговорим о продюсерах. Должность в отечественной индустрии относительно новая, но весьма актуальная. Сейчас некоторые издатели настаивают, чтобы молодые команды работали с ними через внешнего продюсера. Насколько он необходим начинающей компании?

У издателей просто не хватает кадров, их продюсеры и так загружены, потому и подключают внешних. А разницы особой нет, как говорится, лишь бы человек был хороший. Кстати, в общении с продюсером приходится постоянно балансировать на грани между «все хорошо» и «тушите свет». Потому как если ситуация плоха, продюсер может просто закрыть проект (за что дают меньший нагоняй, чем если игра окажется провальной), а когда все в ажуре – начнет придумывать новые фишки. Это тоже не очень хорошо, потому что их нужно реализовывать. И еще продюсеру ни в коем случае нельзя преподносить сюрпризы, все должно быть прогнозируемо. Например, вполне прогнозируема небольшая задержка сдачи этапа (смеется).

Думаю, сейчас издатели очень любят прогнозируемые команды?

О да, наверное, поэтому у WaterFall достаточно неплохое положение. На самом деле мы кризиса как такового не ощущаем. Я сейчас вижу только одну большую пробле-

«В индустрии дефицит кадров, причем любых, не только ведущих специалистов и менеджеров»

му. Зарплаты растут быстрее, чем качество работы сотрудников. В индустрии жуткий дефицит кадров, причем любых, не только ведущих специалистов и менеджеров. Иногда сталкиваешься со следующей ситуацией: человек, проработавший несколько месяцев тестером, мнит себя гениальным гейм-дизайнером, который бы на раз-два сделал «убийцу World of Warcraft». И, естественно, требует зарплату, соразмерную своей гениальности.

Кстати, о сотрудниках. Как вы смотрите на то, чтобы задействовать в проектах студентов? У вас ведь уже есть подобный опыт.

В случае со студентами стоит придерживаться следующих правил: во-первых, никогда не полагаться на таких сотрудников, во-вторых, ставить их на самые не критичные участки и ждать, пока студент вырастет в профессионального плане. А он или вырастет, или нет. И еще – у студентов очень плохо с оценкой сроков.

А студентам, которые планируют работать в индустрии, что вы посоветуете?

Начинать с малого. Причем обязательно тестером, можно и помощником программиста, но непременно под жестким контролем начальника отдела. И стараться лучше проявить себя: работать четко, выполнять задания в срок.

То есть на пост начальника отдела сходу замахиваться не стоит?

Ну, если студента возьмут начальником отдела, и он точно уверен, что за провал проекта ему ничего не будет, можно, конечно, посидеть в большом кресле за немалую зарплату. Хотя сейчас есть студенты, которые приходят устраиваться на работу уже с готовым портфолио, например, если уже участвовали в каких-то проектах на аутсорсинге. Однако со сроками у ребят все равно проблемы. Студенты, как правило, переоценивают свои силы. Но когда такой человек попадет в команду профессионалов, он очень быстро растет – для него это идеальная ситуация. И даже если соберется команда из сту-

дентов, то опыт, который они получают во время работы, все равно будет ценным.

А как вы оцениваете шансы такой команды на договор с издателем?

Близкими к нулю. Хотя может, наверное, собраться группа из действительно гениальных студентов, но исключения только подтверждают правило. В любом случае, аванса им, скорее всего, не дадут. А вот если они принесут готовый проект, вероятность договориться с издателем намного выше.

Сколько проектов у вас сейчас в производстве?

Заканчиваем «Красную шапочку», идет preproduction по «Русалочке 2» и «Красной шапочке 2», еще работаем над игрой для обучения детей музыке и проектом для женской аудитории.

Интересная картина: все ваши игры в большей степени рассчитаны на девочек. А не возникала идея сделать продукт для мальчиков?

С мальчиками ситуация совсем другая, они в 7-8 лет уже вовсю играют в шутеры и стратегии. У нас была задумка и достаточно неплохой сеттинг, но проект потребовал бы серьезной переделки движка, так что концепт пришлось пока отложить. На самом деле идей очень много, нужно только выбрать наиболее перспективную.

И сколько же сотрудников сейчас трудятся в WaterFall?

Десять. Причем только с тремя из них я раньше не работал. Коллектив у нас небольшой, но очень дружный. Кстати, у меня еще есть жесткое правило – никакого хедхантинга.

Индустрия у нас не такая большая и в основном все всех знают. Как вы думаете, насколько в этой ситуации важна репутация компании?

Репутация – это все. Зарабатывается она годами, а потерять можно очень быстро. Не стоит обманывать. Например, то, что сдать этап вовремя не удастся, разработчик обычно знает недели за три. Не

стоит сообщать об этом издателю в последний день.

Вы говорили, что в самом начале у вас уже был четкий план развития компании. А как с этим обстояло дело сейчас?

И сейчас есть план на три года. Главная задача – каждый последующий проект должен быть заметно лучше предыдущего. Сначала мы выпустили 2D-игру «Русалочка: Волшебное приключение», потом 3D – «Красная шапочка» (в ядро движка изначально заложена возможность для безболезненного перехода), а кроме того, мы много работаем над геймплеем. Я очень хочу, чтобы WaterFall ассоциировалась с хорошими детскими играми.

«Русалочку: Волшебное приключение» издадут не только в СНГ. Проект за границу пристроил издатель?

Нет, я действовал сам. «1С» предлагала продавать игру через Senega Publishing, но посчитали, что это очень дорого (локализация, рейтингование, продвижение и т. д.), и от такой идеи отказались. Тогда я потратил неделю и нашел электронные адреса примерно 320 локальных издательств, там были компании из ЮАР, Филиппин и других достаточно далеких стран. Причем крупным издателям я сразу решил не писать. Из этого списка только две фирмы согласились дать аванс. Кстати, общеизвестно, что издатели из дальнего зарубежья (особенно мелкие) кидают отечественных разработчиков, так как уверены в своей безнаказанности (судиться нашим хлопотно и дорого). Мне даже пришлось отказаться от одного контракта, когда мы узнали, что компания создавала неприятные прецеденты. В общем, я готов к тому, что часть денег так и не получу.

Что бы вы сказали нашим читателям, которые в будущем хотят работать в игровой индустрии? Давайте представим, что они сейчас учатся в правильных украинских технических вузах.

Студенческие годы – как раз то время, когда можно не только гулять, сидеть с друзьями в барах и т. д. В этот период стоит поработать на перспективу, реализовывать свои, пусть и небольшие, проекты. Особенно хорошо это получается у ребят, живущих в общежитиях. Вы можете собрать какое-никакое портфолио и даже получить опыт работы в команде, что очень важно.

ПОДПИСКА 2007

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

Где оформить подписку?

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



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



Или через систему интернет-платежей
Webmoney

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

ежемесячник



«Домашний ПК»

Самый популярный и компетентный журнал для тысяч украинских энтузиастов IT-технологий.
www.dpk.com.ua

индекс 22615
14,40 грн/мес с DVD

индекс 23679
8,68 грн/мес без DVD

ежемесячник



Gameplay

Журнал о компьютерных и видео-играх с эксклюзивными материалами об игровом мире.
www.gameplay.com.ua

индекс 92493
13,27 грн/мес с DVD

индекс 92494
8,05 грн/мес без DVD

ежемесячник



DFoto

Суперинтересно о новинках фото-и видеотехники, искусстве фотографии, персонах и событиях.
www.dfoto.com.ua

индекс 08433
14,96 грн/мес с DVD

индекс 91406
9,74 грн/мес без DVD

ежемесячник



«What Hi-Fi? Звук и Видео»

Авторитетный журнал для покупателей и продавцов Hi-Fi-техники и домашних кинотеатров во всем мире. Более 1500 протестированных продуктов! Информация о новинках и советы по выбору техники.
www.whathifi.com.ua

индекс 23680
9,74 грн/мес

ежемесячник



Mobility

Актуальная, достоверная информация о мобильных устройствах и технологиях. Не имеющий аналогов раздел «Путеводитель покупателя» охватывает свыше 300 продуктов и содержит рекомендации по выбору.
www.mobility.ua

индекс 91101
6,61 грн/мес

еженедельник



«Компьютерное Обозрение»

Информационно-аналитический журнал — лидер украинской IT-прессы. Каждый вторник новости технологий, обзоры и тестирования новых продуктов, аналитические материалы об IT-рынке.
www.ko.itc.ua

индекс 33905
14,97 грн/мес

2 раза в месяц



PrintWeek

Ключевой информационный ресурс для участников полиграфического рынка. Необходимая информация для руководителей и специалистов. Эффективный инструмент для развития и увеличения прибыли.
www.printweek.com.ua

индекс 91100
14,37 грн/мес

2 раза в месяц



AUTOCAR

Международный журнал для энтузиастов, мнению которого доверяют эксперты во всем мире. Последние новинки от автопроизводителей, тест-драйвы и гид покупателя с самой актуальной информацией.
www.autocarmag.com.ua

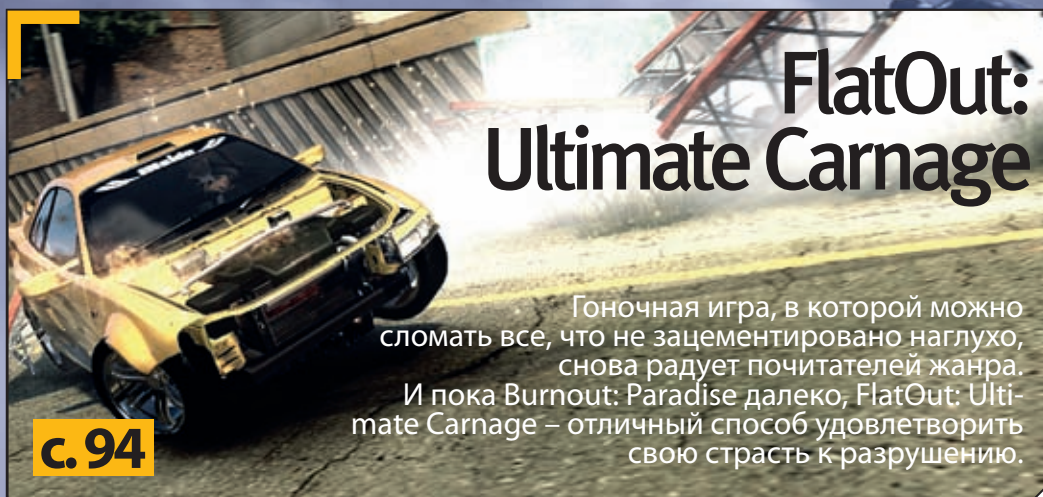
индекс 94525
11,10 грн/мес

[LFG]



Рецензии

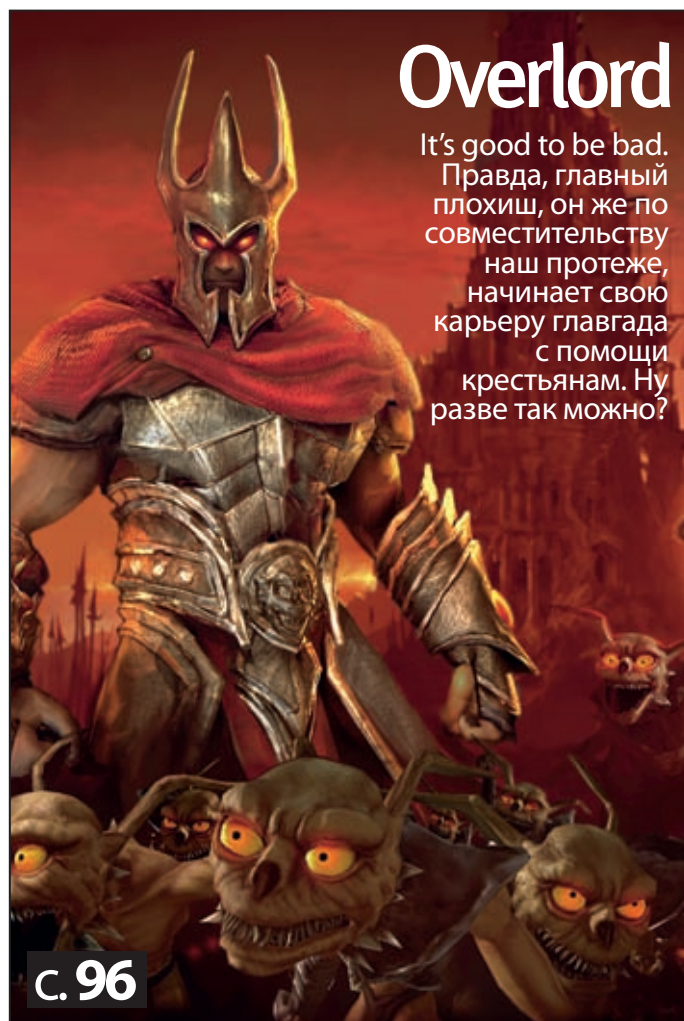
Потому что не все игры одинаково полезны



FlatOut: Ultimate Carnage

Гонимая игра, в которой можно сломать все, что не зацементировано наглухо, снова радует почитателей жанра. И пока Burnout: Paradise далеко, FlatOut: Ultimate Carnage – отличный способ удовлетворить свою страсть к разрушению.

с. 94



Overlord

It's good to be bad. Правда, главный плохиш, он же по совместительству наш протее, начинает свою карьеру главгада с помощи крестьянам. Ну разве так можно?

с. 96

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

- 94 FlatOut: Ultimate Carnage
- 96 Overlord
- 98 Hour of Victory
- 100 Spider-Man 3: The Game
- 102 Dead Reefs
- 104 .hack//G.U. Vol.2: Reminisce
- 105 Atelier Iris 3: Grand Phantasm
- 106 Odin Sphere
- 108 Sam & Max: Season One
- 110 Transformers: The Game
- 112 9Dragons

Sam & Max: Season One

Если вы вдруг пропустили шесть самых смешных квестов последнего года, то получите их вместе в одном комплекте.



с. 108

Transformers: The Game

Сумеют ли автоботы одержать победу в этот раз? Все зависит от вас.



с. 110

FlatOut: Ultimate Carnage

Владимир Куценко

Ломать не строить

Смена поколений консолей – идеальный момент для выхода ремейков полюбившихся игр. Crystal Dynamics, к примеру, выпускает Tomb Raider: Anniversary, а Bugbear Entertainment выкатывает на суд общественности обновленную FlatOut 2.



Главное отличие FlatOut: Ultimate Carnage от предыдущей игры серии – сильно похорошевшая графика. Не успели мы в прошлом месяце объявить самым красивым гоночным проектом современности Colin McRae: DiRT, как лавры перешли к творению финнов из Bugbear. По сути, это прежняя, но значительно доработанная FlatOut. Хотя поначалу вам наверняка покажется, что изменений не так уж много, знакомые трек и машины вызывают чувство дежавю. Но стоит приглядеться повнимательнее, как замечаешь, – улучшено абсолютно все: модели автомобилей заметно прибавили в полигонах, текстуры стали четче, а спецэффекты – краше. Настоящий, как это принято говорить, next-gen! Даже оппонентов теперь больше – если раньше на трек одновременно находилось восемь машин, то сейчас их число возросло до двадцати.

Физический движок на всю катушку использует мощь Xbox 360. Количество разрушаемых объектов на трассах не поддается исчислению. Заграждения из шин, деревянные заборы, рекламные щиты, витрины магазинов, бензозаправки и летние кафе – все это можно и нужно таранить, сносить и разбивать. Когда рычащие железные кони срываются со старта и несутся, врезаясь друг в друга, взлетая в воздух, взрываясь, кувыряясь и кроша все на своем пути, сердце готово выскочить из грудной клетки от восторга. Надо ли говорить, что машины при столкновениях эффектно мнутся, гнутся, теряют бамперы, капоты и двери, брызгая осколками стекол. Модель повреждений – вне конкуренции.

Несмотря на то что агрессивный стиль вождения самый интересный и зрелищный, проходить

гонки все же гораздо легче, избегая ненужных аварий. Оппоненты следуют за вами по пятам, и любая оплошность может привести к потере позиции. Кроме того, в Ultimate Carnage используется новая система накопления нитро. Теперь после столкновения с препятствиями шкала ускорения практически не заполняется, зато скорость падает ощутимо. Так что лучший способ пополнения запасов закиси азота – таран соперников и полеты с трамплинов.

Главный режим игры, карьера (Career), практически не изменился. Все соревнования разбиты на три класса – Derby, Race и Street. В Derby принимают участие старые чумазные развалюхи, которым самое место на свалке истории, в Race – спортивные авто прошлых лет и muscle-кары, в Street – гламурные стритрейсерские болиды. Как и прежде, основной интерес представляют первые два типа состязаний – они наиболее соответствуют духу игры. А вот машины класса Street получились, на мой взгляд, слишком быстрыми и неустойчивыми. Поэтому в уличных гонках нет того разнузданного веселья, ставшего фирменной чертой FlatOut. Во время заезда вы больше заняты борьбой с собственным автомобилем, а не с противниками. Войти в неуправляемый занос и вылететь с трассы – проще простого.

FlatOut: Ultimate Carnage при всем желании нельзя назвать легкой игрой. Соперники не гнушаются нагло подрезать, таранить, использовать нитро и оттеснять к обочине. Гибкие настройки уровня сложности отсутствуют, так что будьте готовы проходить некоторые этапы еще и еще раз – ошибок здесь не прощают. К счастью, приходить первым абсолютно во всех заездах необязательно: проиграв на одной трассе, можно

«Количество разрушаемых объектов на трассах не поддается исчислению»

Жанр racing**Разработчик** Bugbear Entertainment**Издатель** Empire Interactive**Web-сайт** www.flatoutgame.com**Возраст** 12+**Bugbear Entertainment**

Небольшая, но очень дружная финская команда, которая с 2000 года успешно занимается разработкой исключительно гоночных игр — от серьезных ралли-симвов (Rally Trophy) до аркад для мобильных платформ (Glimmerati).

Игры серия FlatOut, Rally Trophy, Tough Trucks **Web-сайт** www.bugbear.fi**Идея** Ремейк одной из лучших гонок прошлого года**Графика** Без лишней скромности — самая красивая гонка**Звук** Зажигательный саундтрек от малоизвестных групп**Игра** Отличная гоночная аркада, которой совсем немного не хватает до высшего балла

4/5

Gameplay

«По сути это прежняя, но значительно доработанная FlatOut»

добрать недостающие очки на следующей и завоевать золотой кубок чемпионата. Заработанные деньги идут на покупку запчастей и новых автомобилей. В профессиональные чемпионаты с машиной в базовой комплектации лучше не соваться — съедят и не подавятся.

В аркадный режим *Carnage* добавили две вкусные изюминки: гонки *Carnage Race* и *Beat the Bomb*. В первом случае очки начисляются за столкновение с другими машинами и «декорациями», во втором — за расстояние, которое успеет проехать заминированный автомобиль до взрыва бомбы. Также можно принять участие в *Deathmatch Derby*, правила которого незначительно изменили. И, разумеется, никуда не делись безумные мини-игры с катапультированием несчастного водителя через лобовое стекло.

Если каким-то невероятным образом FlatOut 2 пронесся мимо ваших экранов, то сейчас самое время наверстать упущенное. Впрочем, даже если предыдущая часть изъезжена вдоль и поперек, у данного проекта достаточно козырей в рукаве, чтобы заинтересовать вас: next-gen-графика, обновленный режим *Carnage* и, конечно же, поддержка Xbox Live! FlatOut: Ultimate Carnage — лучшая игра серии, конкурентов которой в ближайшее время не предвидится. И если бы не кое-какая вторичность — не миновать горячему финскому детищу плашки «Выбор редакции».



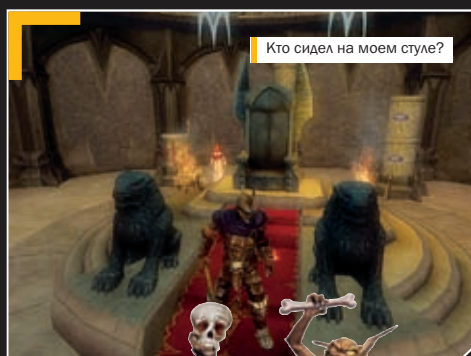
Пока еще все целы, но это ненадолго



Вот так встреча!

Overlord

Дмитрий Курятник



Just like one big evil family

Скажу сразу, Overlord, несмотря на ожидания многих игроков, не имеет ничего общего с великолепной Dungeon Keeper. Ну, разве что кроме злого Властелина, усевшегося в кресло с табличкой «главный герой», а также его злобных подопечных и не менее злобных врагов. Та еще компашка.

➔ Нельзя сказать, что Overlord была самой ожидаемой игрой этого лета, однако определенный ажиотаж все же наблюдался. Еще бы, ведь промо-ролики и скриншоты, выдаваемые довольно солидными порциями, обещали геймплей в незабываемом стиле «поступай правильно – будь плохим». А в результате игра оказалась весьма неоднозначной. Потому как с одной стороны она смешная, оригинальная и с изрядной претензией на уникальность. А с другой, налицо не лучшая оптимизация и проблемы с сохранением.

Сюжет Overlord прост, интрига отсутствует, да и не особо она нужна. Гоблинообразные миньоны находят протагониста в развалинах темной

башни. Причем он по совместительству является повелителем этих премилых существ, умерщвленным ранее группой героев. А дальше все еще интереснее: семеро храбрецов, сразивших безымянного Властелина и уничтоживших его башню, поддались темной стороне и стали живым воплощением семи смертных грехов. Продолжение логично: возвращенный к жизни Властелин решает отомстить.

Геймплей поначалу забавляет – игрок одновременно управляет как протагонистом, так и его мелкими злобными подопечными, выполняющими пустяковые и не очень просьбы местных селян, восстанавливает разрушенную башню. Очень весело слушать страшные истории пейзажа о

гадких полуросликах, которые нарушают стройный уклад жизни тружеников села тем, что выращивают на их полях свои мерзкие тыквы. И не менее забавно наблюдать, как один из миньонов подбирает тыкву побольше и надевает ее себе на голову вместо шлема.

Однако со временем игрок замечает: локации довольно небольшие, при этом они запутанные и похожи друг на друга, а карты как таковой нет. Со свободой передвижения тоже не все гладко. Несмотря на заверения разработчиков, что игрок якобы волен идти куда вздумается, вскоре видишь: в одну из локаций не попасть без синих миньонов, но дабы их заполнить, необходимы зеленые, которые находятся совер-

шенно в другом месте. Вот и получается такая себе нелинейная линейность. С заданиями ситуация не лучше: да, они интересные и очень часто смешные, но как их выполнять, если отсутствует нормальное описание? К примеру, героя обязывают отыскать госпожу для своей башни. Причем точных указаний никто не дает – назвали район поисков и все, дальше сами справляйтесь.

Неприятно, что порой нет и какого-либо логического завершения у многих геймплейных эпизодов. И пролазив добрых часа два по похожим друг на друга как две капли воды коридорам местной Торбы-на-Круче, зачистив их от враждебно настроенных персонажей и убив-таки первого героя-плохиша, вы вдруг осознаете, что здесь больше делать нечего. Сами осознаете, потому как игра упорно продолжает респаунить монстров и сундуки с сокровищами, пока вы в пятый раз обшариваете подземелье в поисках несуществующей потайной дверки. В результате, привыкнув к подобным



Жанр action/adventure

Разработчик Triumph Studios

Издатель Codemasters Издатель в Украине «Фабрика Игр»

Локализатор «Бука»

Web-сайт www.codemasters.com/overlord Возраст 16+

Triumph Studios

Голландская студия, основанная десять лет назад и известная ценителям пошаговых стратегий своей серией Age of Wonders.

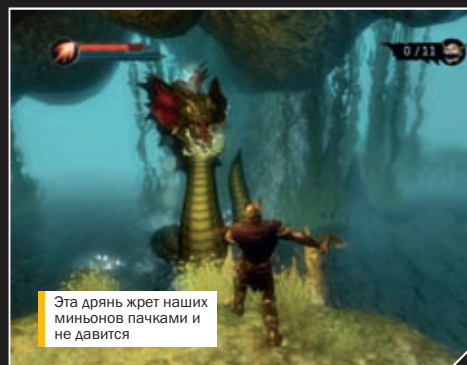
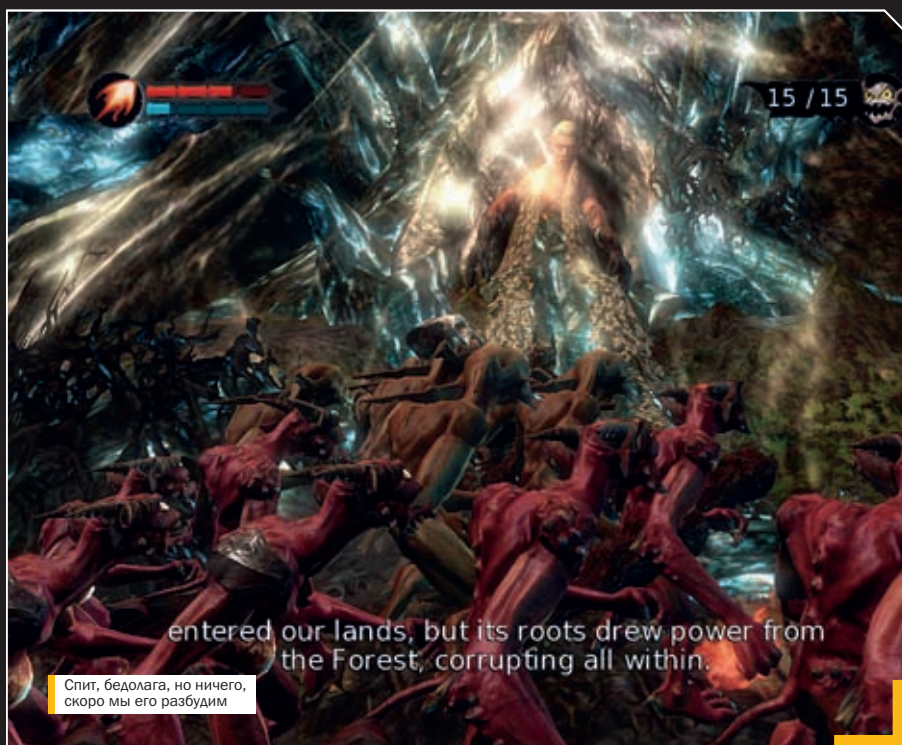
Игры серия Age of Wonders

Web-сайт www.triumphstudios.com

Идея Темный Повелитель восстанавливает былое могущество, параллельно искореняя... зло**Графика** Очень симпатична, но никак не next-gen**Звук** Музыка непримечательна, а вот озвучка отличная**Игра** Вместе со своей армией, попутно решая несложные головоломки, уничтожаем все живое. Ну, почти все

3.5/5

Gameplay



ситуациям, вполне можно не заметить эту дверку там, где она действительно есть.

Властелин набирает могущество с помощью реликвий. Они добавляют жизненную или магическую энергию, позволяют учить новые заклинания, а также увеличивают допустимую численность войска. Последнее, кстати, немаловажно, так как сам по себе Властелин довольно уязвим. Его может отправить к праотцам первый же более-менее многочисленный отряд противника. Хотя огненный шар, брошенный, скажем, в пшеничное поле, где затаился десяток полуросликов, гарантированно перенесет их в Страну вечной охоты.

В принципе, геймплей Overlord – это беганье по запутанным уровням, шинкование различных, некогда добрых существ, возвращение в родную твердьню для улучшения брони и оружия, сражения с разными противниками на импровизированной арене, проведение в

своей башне строительных и отделочных работ и созерцание собственной сокровищницы. Одним словом, игра была бы не более чем посредственной, если бы не подопечные Властелина.

Никогда еще зло не было таким смешным и таким глупым. Миньоны, пожалуй, самые уморительные персонажи этого лета. Шумное войско разноцветных существ, облаченных во всевозможный хлам (чего стоят сковорода и крысиный череп, используемые вместо шлемов), ну никак не ассоциируется с наводящей ужас армией Тьмы, знакомой нам по другим фэнтезийным сеттингам. Однако миньоны не только brave воины, но и самый важный ресурс в игре. Готовые по первому приказу отдать жизнь за своего господина,

«Никогда еще зло не было таким смешным и таким глупым»

подопечные главного героя дружными рядами прыгают в плавильню, дабы улучшить его оружие или броню. Впрочем, эти смешные существа иногда способны не на шутку разозлить игрока: то они не понимают, как дойти до цели, находящейся в нескольких метрах, то забывают поднять лежащий в полуметре мешок с золотом или новый шлем. Водить миньонов за ручку поначалу интересно, но развлечение быстро приедается.

Несмотря на указанные минусы, поиграть в Overlord определенно стоит и, может быть, даже перепройти. Ведь концовок несколько, и кто знает, не захотите ли вы сменить амплуа и выступить не тираном, а добрым правителем?

P.S. Обязательно установите патч 1.1. В противном случае после удаления Overlord есть шанс обнаружить, что вся информация, содержащаяся на диске, куда была проинсталлирована игра, испарилась.



Hour of Victory

Ярослав Сингаевский



Горячие военные будни

Ненужная война

Думаю, большинство из вас согласятся с тем, что шутеров на тему Второй мировой за последнее время выпущено слишком много. И дабы заинтересовать игроков, новые проекты в этом жанре должны быть хоть в чем-то оригинальны.

→ Hour of Victory целиком и полностью вторична. Все происходящее на экране вы уже видели десятки раз в других подобных играх. История, повествующая о срыве коварных планов нацистов по созданию ядерного оружия в целом неплоха (конечно, со скидкой на то, что сюжет для шутера – вещь в принципе не объяснительная), но ее подача в виде грубых, бессвязных сценок на движке отвратительна.

Перед началом миссии вам предлагают на выбор одного из

трех героев. Спецназовец Ross толкает тяжелые предметы и без особого вреда для здоровья может принять на грудь солидную порцию свинца, снайпер Bull ползает по веревкам и с помощью специального крюка забирается на крыши зданий, а разведчик Taggart умеет метать ножи, взламывать замки и прятаться в тени.

Вы ошибаетесь, если думаете, что для каждого из персонажей предусмотрено собственное прохождение. Задания совершенно идентичны. На пути к цели Ross

сдвинет загородившую коридор тележку, а Taggart, пошуровав пару секунд отмычкой, прошмыгнет через запертую дверь – вот и все отличия. Причем пресловутые дверь и тележка обычно находятся буквально в нескольких метрах друг от друга.

Уровни очень короткие и сделаны без всякой фантазии. Привязка к историческим реалиям условна.

Что-то позаимствовано из Call of Duty, что-то из Return to Castle Wolfenstein. Искусственный интеллект ведет себя чрезвычайно неуклюже. Враги лениво бегут вперед, при этом часто останавливаясь, как бы раздумывая, что делать дальше. Находясь в двух шагах от вас, противник вместо того чтобы отступить или кинуться в рукопашную, пытается спрятаться за ящиком, услужливо подставляя затылок. Подорваться на собственной гранате для бравых немецких вояк – вообще не вопрос. Хотя ближе к финалу, когда количество противников возрастает, играть становится чуть интереснее. Определенное разнообразие в геймплей могли бы внести поездки на бронетехнике, но, увы – управление танками реализовано просто чудовищно.

Hour of Victory, создававшаяся на движке Unreal Engine 3.0, служит наглядным доказательством того, что технология сама по себе не способна обеспечить качественную картинку – требуются еще талантливый арт-директор и грамотная команда дизайнеров. Но nFusion, по всей видимости, испытывает острый дефицит хороших кадров. Игра смотрится красиво лишь на некоторых скриншотах, в динамике же все намного прозаичнее. Невзрачные модели, скучные локации, скучные эффекты.

Не стоит ждать от Hour of Victory ни захватывающей кинематографичности Call of Duty, ни тактического разнообразия Brothers in Arms. Впрочем, если вы смертельно соскучились по атмосфере Второй мировой, эта поделка сможет занять вас на несколько часов.

«Все происходящее на экране вы уже видели десятки раз»



Жанр шутер
Разработчик nFusion Издатель Midway
Web-сайт www.hourofvictory.com Возраст 16+

Идея Три героя на полях Второй мировой
Графика Красива только на скриншотах
Звук Минималистский
Игра Банальная поделка

2.5/5

Gameplay



Головний
Технологічний партнер



- 8 міст України
- 3 ігрових дисципліни
- Більше 50 шоу-матчів
- Найшвидші процесори
- Відео-версія ігрових подій
- Найсильніші гравці та команди

Перемога чекає!

*Кубок Intel

INTEL CHALLENGE*

Національна Ліга Комп'ютерних Ігор

Відвідайте офіційний сайт турніру:

www.cyberarena.tv

SK.HOT.c-club

Михайло Новопашин
(чемпіон Європи)

Команда **pro100.GG** (чемпіони СНД)

dignitas.Walkman

Олег Хмара
(чемпіон Європи)



Генеральний медіа-партнер



Медіа-партнер



Медіа-партнер



Організатор



Spider-Man 3: The Game

Владимир Куценко

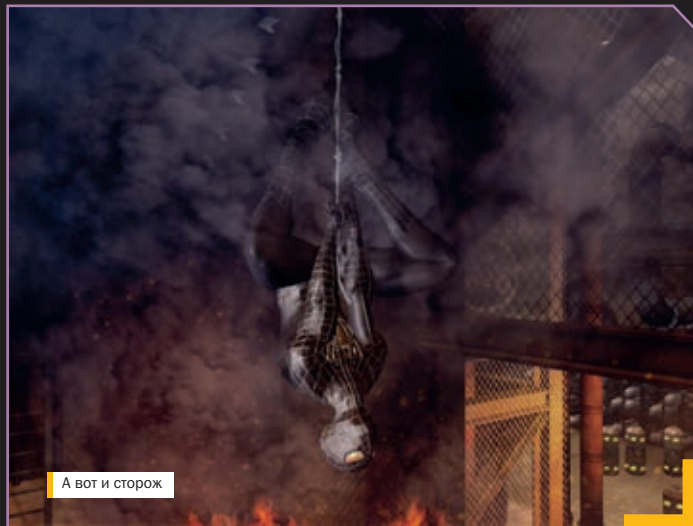
Познай Темную Сторону Силы, Паук!

Spider-Man 3 не похожа на обычный проект по кинолицензии. Здесь нет кадров из фильма между миссиями, актеры говорят с интонацией «я убью того, кто заставил меня озвучивать какую-то дурацкую игру», а сюжет не ограничивается простым переложением событий оригинала на компьютерный лад.



Черный цвет
Спайди к лицу

«Игровая механика по сравнению с предыдущими частями практически не изменилась»



А вот и сторож

➔ На самом деле сюжетная линия в игре не одна. Помимо отмеченных в кино Зеленого Гоблина, Песочного Человека и Венома, беспорядок в Нью-Йорке устраивают еще несколько простых банд и комиковых злодеев, с которыми связаны побочные миссии. Основная история подается сумбурно, в виде скриптовых сцен на движке игры. Мало того что без знания оригинала здесь делать нечего (впрочем, вряд ли Spider-Man 3 заинтересует не видевших фильм), так еще и подобный подход нарушает целостность восприятия и снижает эффект вовлеченности в происходящее.

Игровая механика в третьем эпизоде по сравнению с предыдущими частями практически не изменилась: Человек-Паук по-прежнему может свободно перемещаться по Нью-Йорку и выбирать, какие задания выполнять прежде всего. К счастью, авторы отказались от неудачной системы обязательного завершения побочных квестов для открытия доступа к основным миссиям. Теперь для того чтобы достичь очередного поворота сюжета, не надо переводить десятки бабушек через дорогу и заниматься прочей социально полезной работой – дополнительные задания сугубо факультативны.

Миссии не отличаются оригинальностью – чаще всего это стандартные «убей всех врагов», «спаси беспомощных горожан» или «догони убегающего хулигана». Более того, сам процесс прохождения крайне однообразен и изобилует повторами. Как вы думаете, что надо будет сделать, после того как Человек-Паук перебьет всех злодеев и обезвредит бомбу на крыше здания? Правильно, помчаться через весь город к другому зданию, снова перебить там всех злодеев и обезвредить бомбу. И так несколько раз.

Летать по городу без проблем тоже не получится – виртуальный оператор постоянно норовит подобрать такой ракурс, с которого трудно точно указать нужное направление движения. Во время простой прогулки это не причиняет особых неудобств, но вот в процессе выполнения миссий на скорость заставляет не раз помянуть разработчиков незлым тихим словом. Справедливости ради стоит отметить, что сам воздушный променад реализован очень хорошо и кинематографично, Человек-Паук практически никогда не цепляется паутиной «за облака» и перелетает от здания к зданию. Соответственно, высота полета зависит от окружения – возле небоскребов можно подняться гораздо выше, чем среди деревьев в городском парке.

Боевая система безупречна. Большинство врагов побеждается банальным повторением нескольких простых начальных комбо, изучать сложные приемы совсем не обязательно. Битвы с боссами проходят немного интереснее – в них к обычным дракам добавляется еще и Fahrenheit-подобные интерактивные сценки, во время которых необходимо нажимать кнопки в правильной последовательности. Кроме того, в соответствии с сюжетом фильма Питер Паркер обзавелся модным черным костюмом и злым симбионтом в придачу. Переход на Темную Сторону паучьей силы сопровождается увеличением полоски здоровья и возможностью проводить более быстрые и эффективные комбо. Злоупотреблять черным костюмом не стоит, так как через некоторое время симбионт начнет пожирать организм героя. Для возвращения в нормальное состояние необходимо пройти небольшую мини-игру. Ее продолжительность будет увеличиваться

«Большинство врагов побеждается серией простых комбо»

Жанр action **Разработчики** Vicarious Visions/Treyarch/
Beenox Studios **Издатель** Activision **Издатель в Украине**
«Одиссей» **Локализатор** «Новый Диск»
Web-сайт sm3thegame.com
Возраст 12+

Vicarious Visions Американская компания, основанная в 1990 году, занимается в основном портированием популярных брендов на различные платформы (преимущественно портативные).
Игры серия Spider-Man, многочисленные порты
Web-сайт www.vvvisions.com

Идея Почувствовать себя героем голливудского блокбастера

Графика Ужасна даже по меркам PS2

Звук Хорошая музыка и отвратительная озвучка

Игра Ворох недостатков погубил неплохую идею

1.5/5

Gameplay

из-за частого использования костюма – своего рода наркотическая зависимость.

Созданием Spider-Man 3 занимались целых три команды. Treyarch, ответственная за прошлые игры серии, сделала версию для Xbox 360 и PlayStation 3, Beenox осчастливила владельцев PC, а Vicarious Visions потрудились над вариантами для PlayStation 2, Wii и портативных консолей. Кстати, различия между результатами работы Treyarch и Vicarious Visions не ограничиваются одной лишь графикой. Обладатели PlayStation 2 и Wii встретятся с двумя новыми злодеями – вампиром Морбиусом и крикуньей Шрик. В версии для Xbox 360 мы получили шанс сыграть за Зеленого Гоблина, зато лишились возможности выбирать между черным и красным костюмами – это за нас будут решать сценаристы.

На PS2 графика игры поражает, но, к сожалению, в отрицательном смысле слова. Модели персонажей ужасны, город детализирован очень слабо, здания представляют собой просто обтянутые мутными текстурами коробки. PlayStation 2 явно способна на большее. Версии для Xbox 360, PlayStation 3 и PC могут похвастаться новым движком, однако на этих платформах графика имеет сходные недостатки, хотя и не настолько сильно выраженные.

Со звуком тоже беда – музыка хороша, но озвучка явно не удалась. Практически все актеры зачитывают свои реплики безразлично и устало, абсолютно не стараясь вжиться в роль. Единственный, кого можно отметить, – Брюс Кэмпбелл, голос за кадром. Его постоянные шуточки иногда даже заставляют улыбнуться.

Spider-Man 3, как и большинство игр по фильмам, представляет интерес исключительно для фанатов первоисточника. Если вы себя к ним не причисляете, лучше потратьте свое драгоценное время на что-то другое.



«Spider-Man 3 представляет интерес исключительно для фанатов первоисточника»



Карусель, карусель



Сила есть!..



Dead Reefs

Александр Чепелев

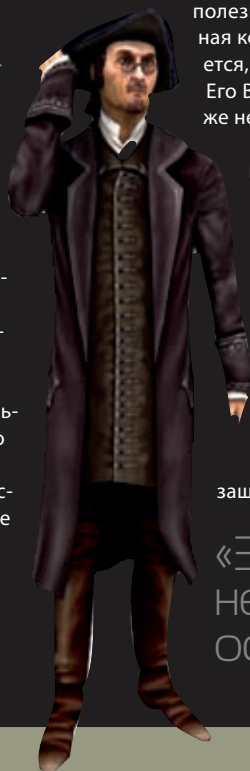


Чисто английское убийство

Dead Reefs напоминает эдакого денди, облаченного в новый с иголки фрак, белый галстук-бабочку и пикейный жилет, на ногах – черные лакированные туфли, в руке – щегольская трость. Этот франт с одинаковой уверенностью рассуждает о красном вине, творчестве Конан Дойля и убийцах. С ним интересно беседовать.

➔ Dead Reefs – дистиллированный мистический детектив. Строгий, спокойный, интеллигентный. Пока его коллеги в три горла хлещут ядерный титбит, рыщут в поисках несчастного Ктулху (да-да, мистер Холмс, это мы о вас) и бегают по локации, чтобы взять сумочку напарника (мистер Холмс, это мы снова о вас), достойный отпрыск Streko-Graphics тратит время исключительно рационально. Конечно, не на посиделки у камина за свежим выпуском Times, но и на голове детектив не скачет – расследует убийство. И своего персонального Ктулху встречает без лишней помпы.

13 октября 1727 года наш герой сэр Амидео Финвинеро (Amideo Finvinero), лупоглазый брюнет, прибывает в порт острова Мертвые рифы. Цель визита – расследовать убийство (вернее, «несчастный случай с летальным исходом») старшего сына барона Вирдхэма. Но самое занятное – местной полоумной старухе привиделось, что бедняжка Патрик отдал богу душу до того, как умер. Чертовщина, не иначе. Эраст Петрович



Фандорин остался бы доволен. Правда, нашему герою в расследовании помогают не знаменитые нефритовые четки и верный герсталь, а трость (очень полезная штука) и бездонная котомка. Ну и, разумеется, звание следователя Его Величества, а это также немаловажно.

Итак, мы прибыли на место. Первое, что бросается в глаза, – странные пиктограммы, которыми украшено чуть ли не каждое здание в поселении. Причем рисовали их не последователи темного культа, а местные жители. Таким образом они защищаются от злых сил,

которые почему-то неистово вожделеют этот островок. А все потому, что сто лет назад данный клочок суши был пристанищем пиратов. Злодеи ночью зажигали здесь маяк, заманивали сбившиеся с курса корабли, те плыли на свет и, конечно, напарывались на рифы. Дальше – грабеж и убийства. Продолжалась эта разбойничья идиллия до тех пор, пока не было потоплено судно с монахами, перевозившими чересчур демонический артефакт. Страшное Проклятие обрушилось на остров, и каждые девять лет здесь стали происходить ужасные убийства.

Здесь сюжет как пазл. Вначале короткое, но эффектное вступление, в котором обрывками показывают убийство. Далее мы последовательно собираем информацию о человеке, его

«Злые силы почему-то неистово вожделеют этот островок»

Жанр приключения **Разработчик** Streko-Graphics
Издатель The Adventure Company
Издатель в Украине «Одиссей» **Локализатор** «Новый Диск»
Web-сайт www.adventurecompanygames.com
Возраст 13+

Streko-Graphics Канадско-российская студия со штаб-квартирой в Ванкувере. Была создана в сентябре 2001 года. Как говорят разработчики, их основная цель — делать интересные и качественные приключенческие игры. **Игры** «Вляпли!», Aura: Fate of the Ages, Aura 2: The Sacred Rings **Web-сайт** www.streko-graphics.com

Идея Высечь искру из 1727 года
Графика Строгая, но симпатичная

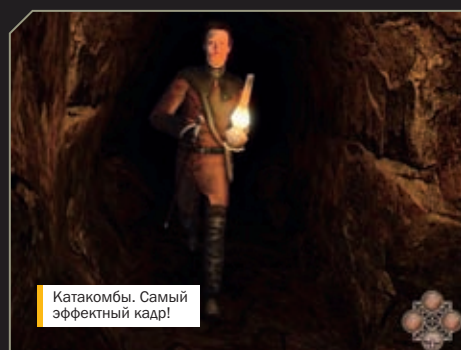
Звук Сделанный с умом, аутентичная озвучка персонажей
Игра Ладно скроенный мистический детектив

3.5/5

Gameplay



Приглушенная палитра
 игре только к лицу



Катакомбы. Самый
 эффектный кадр!



Чтиво о «Локоне медузы»

прошлом, окружении, новые подробности о смерти. Сразу же после беседы со здешним медиком (кстати, разговоров в Dead Reefs не просто много, а очень много) герой швартуется в особняке у барона. И моментально получаем привет с того света. Впрочем, наше альтер эго реагирует на страдающего призрака вполне спокойно, да и кровь на кресле, и убийства местных жителей, и кладбища, и разложившиеся трупы тоже не способны его испугать. Железная психика у человека. К слову, разговоры сэра Амидео постоянно подслушивают, а порой его самого стараются отправить к праотцам... Ну как в этой ситуации не устроить тактичный допрос всему живому?

Так игра и проходит: бегаем по локациям, общаемся с жителями

(дворецкий, художник, мясник, хозяин гостиницы — не шибко колоритные, но занятные личности), прокладываем путь к истине и решаем головоломки. Первая половина Dead Reefs практически полностью занята разговорами, а вот вторая — загадками, простенькими, но все же. В основном они сводятся к элементарным действиям вроде «возьмите ключ, пройдите пару метров, примените ключ». Хотя попадаются временами весьма забавные задачки. Например, как выманить пьяницу, кото-

рый заперся в коттедже и считает героя адским демоном? Нужно всего лишь натянуть на огородное пугало тряпье, прицепить череп животного и помахать этой неземной красотой перед окном. Все, задачка решена!

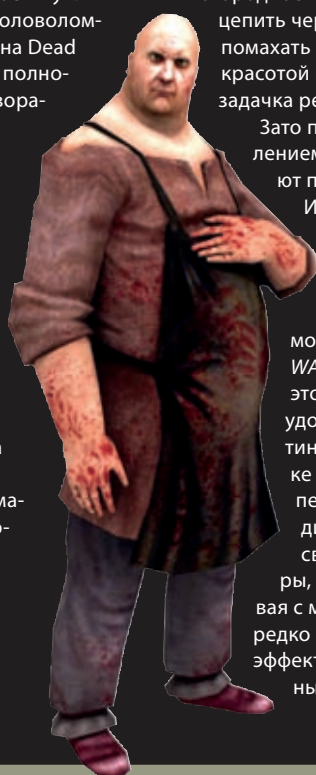
Зато проблемы с управлением порой заставляют погреться цепями.

И дело даже не столько или даже не только в том, что перемещаемся мы с помощью обычной WASD-комбинации, это как раз довольно удобно (пиксел-хантинг валяется на свалке истории). Скрипеть зубами приходится из-за своенравной камеры, которая, заигрывая с масштабом, нередко выбирает пусть эффектный, но неудобный ракурс. А еще

доводится частенько упираться в невидимые стены даже там, где их по идее и быть не должно. Со временем, конечно, привыкаешь, но неприятный осадок остается.

Графика, к слову, неоднозначна. На моделях персонажей торчат углы, лица словно обтянуты мешковиной пополам с нормальной кожей. А вот окружение весьма приятное, да и музыка волшебная. Красивые инструментальные мелодии, пусть простые, но чарующие, иногда навевающие легкую меланхолию, а иногда вызывающие чувство тревоги. Звуковые эффекты тоже впечатляют: от стрекота сверчков и лая собак на кладбище сразу становится как-то неуютно, зато взрывающиеся клубами пены волны и крики чаек уносят наши мысли на морские берега. Игра же имеет неувловимое очарование чисто английского детектива. Спокойные разговоры по делу, неторопливое расследование, смекалистый герой и простые головоломки «по ходу пьесы». Ни унции лишнего.

«Игра имеет неувловимое очарование чисто английского детектива»



.hack//G.U. Vol.2: Reminisce

Олег Овсиенко

Когда нужно расти

Проект .hack уже успел обзавестись достаточным количеством фанатов и обрести несколькими видами сопутствующей продукции, разумеется, мангой и аниме. При большом желании создатели этой игры могли бы встать на путь «пипл схавает» и наклепать еще с десяток однотипных дополнений.



«Сюжет продолжает оставаться сильнейшим элементом сериала»



Отрадно осознавать, что еще не всех игроделов поработила жадность. CyberConnect2 принимает во внимание пожелания своих поклонников и основных покупателей всей продукции .hack. А вот неофитов серии, да и GU в частности, опять оставили за бортом. Зато новые приключения Haseo и компании оказались «быстрее, выше, сильнее», и, что самое главное, их стало больше. Вы не ослышались, разработчики наконец-то воплотили в жизнь давнишние обещания. Если пробежка по основной сюжетной линии займет 20 с лишним часов вашего досуга, то дотошное выискивание побочных квестов и тщательные расспросы местного населения способны растянуть удовольствие более чем на 40 часов.

К слову о сюжете, настоятельно не рекомендую начинать знакомство с серией .hack с Reminisce, ведь согласно традиции игра успевает практически с самого начала заสปойлерить основные события едва ли не всех предшественниц. Впрочем, если предпочитаете читать книги с конца, дело ваше. После восхождения Haseo на трон, его затянувшаяся одиссея только набрала обороты. Ведь кровный враг жив, у напарников героя скелетов в шкафу хватает, а после досадного бага в системе The World, продолжающей свои эксперименты над игроками, персонажи попросту не могут выйти из данной электронной забавы в реальный мир. Сюжет продолжает оставаться сильнейшим элементом сериала, фантазия сценаристов не иссякает. Никуда не делись и тонны текста, которые постепенно становятся фирменной фишкой .hack. История подается живо и не позволяет вам уснуть перед телевизором после тяжелого трудового дня.

В графическом плане Reminisce – все та же Rebirth, только после кру-

говой подтяжки и лазерной шлифовки. Для тех, кто не следит за развитием сериала, поясню: картинка на достойном уровне. Здесь вторая часть .hack//G.U. не уступает основным конкурентам ни на йоту. Несколько анимешные дизайны персонажей, отличные модели и захватывающие дух игровые локации. Хотя по-прежнему можно посезовать на некоторое их однообразие, даже принимая во внимание добавленные секретные уровни. Если бы не ураганный геймплей, исследовать территории было бы просто скучно. Даже существуй The World на самом деле, она никогда бы не отобрала корону у World of Warcraft, на радость нашей редакции.

Занятия как для нубов, так и для прогрессивных игроков в здешней виртуальной вселенной остались практически без изменений. Вы выполняете энное количество квестов в dungeon, получаете почту и объединяетесь с другими игроками – эмулятор MMORPG во всей красе. Бои по-прежнему проходят в реальном времени и также динамичны, а вот ассортимент противников и боевых арен скудный. Зато Haseo заматерел и обзавелся солидным арсеналом, кроме того, его боевой мотоцикл получил несколько апгрейдов – технологии ведь не стоят на месте.

Reminisce произвела на меня куда более позитивное впечатление, чем ее предшественница. Взяв от Rebirth лучшее, слегка отшлифовав и добавив пару штрихов практически ко всем элементам проекта, разработчики пусть и не сделали из игры шедевр, но общая картина получилась весьма приятной. Пожелаю CyberConnect2 продолжать в том же духе, ведь данные разных частей серии все также конвертируются. Что до геймеров, то набивайте уровни, господа, в Redemption они вам пригодятся.

Жанр action/JRPG Разработчик CyberConnect2
Издатель Bandai Namco
Web-сайт www.eurocom.co.uk Возраст 13+

Идея Продолжение .hack//G.U. Vol.1: Rebirth
Графика Подрихтованная картинка первой части
Звук На достойном уровне
Игра Hack-n-slash-хорошистка, тяготеющая к однотипности

3.5/5

Gameplay

Atelier Iris 3: Grand Phantasm

Олег Овсиенко

Кисло-сладкая ириска

Японская компания Gust никогда не делала ставку на высокие технологии, тем не менее она умудряется оставаться на плаву. В основном благодаря ее профильной серии, которая занимает свою нишу на японском рынке. Кстати, количество проектов со словом Atelier в названии уже перевалило за десяток.

➔ Замечу, что игры Gust расходятся неплохими тиражами и даже привлекли внимание такой матерой компании, как Banpresto. Поверьте, создатели безумно популярной в Азии тактико-ролевой серии Super Robot Taisen не будут инвестировать проходной продукт. Более того, Ar Tonelico: Melody of Elemia – детище Banpresto и Gust – вскоре получит сиквел.

Не могу сказать, что я восхищаюсь собственными проектами компании Nippon Ichi (последние ее творения похожи на пресную, а иногда ужасно приторную жвачку). Но будет несправедливо не отдать должное американскому филиалу, основной задачей которого является локализация исконно японских продуктов. Grand Phantasm – это уже третья часть долгоиграющего сериала, доступная гайдзинам. Те, кто на дух не переносит анимешные игры, большие головы и глаза на пол-лица, могут листать журнал дальше, ведь третья часть Atelier Iris – типичная old-school JRPG со всеми достоинствами и недостатками, свойственными подобным проектам.

Здесь мы берем под свое командование компанию из трех персонажей (они доступны практически с самого начала игры). Типичные «танки» Edge и Nell дерутся врукопашную, а алхимик Iris

обеспечивает магическую поддержку. Немногочисленность вашей группы слегка компенсируется дополнительными профессиями героев, а вот боевая система практически без изменений перекочевала из второй части. Но разве что появилась шкала Burst, и теперь герои могут вязать одиночные атаки в сокрушительные комбинации. Сражения по-прежнему пошаговые и, честно говоря, особых трудностей не создают даже неофиту (сложные противники встречаются крайне редко). Добавьте к этой легкости весьма малую продолжительность (20–30 часов) и невыразительный сюжет (а следовательно, не особо проработанные характеры героев), и вы получите кандидата в аутсайдеры. Но не тут то было! Atelier Iris 3: Grand Phantasm увлекает игроков потрясающим геймплеем.

По своей сути это dungeon-crawler с пятью разными мирами-dungeon, центральной территорией (город – стандарт для подобного поджанра), большим количеством обязательных квестов в гильдии рейдеров (raiders) и расширенных миссий, которые толкают героев вперед по не слишком извилистой сюжетной линии.

Нововведением для серии стал фактор времени. На исследование тех самых миров нам отпущен срок, отмеряемый песочны-



Интересно, где он прячет свой большой меч?



Ну очень страшные ребята

ми часами. При выполнении определенных условий его можно продлить или замедлить бег времени, но рано или поздно все равно придется соревноваться в скорости с потоком песчинок под угрозой быть телепортированными в безопасный город еще до выполнения взятого квеста.

Grand Phantasm весьма неоднозначный продукт, даже если учесть множество вариантов алхимической кастомизации и практи-

чески идеальный для любого геймера интерфейс. Скорее всего третья часть Atelier Iris будет обожаема одними игроками и тихо ненавидима другими. Это уже стало традицией для серии, которая не устает радовать вашего покорного слугу. Пусть такие проекты и не займут призового места, своего игрока они всегда найдут. Вот только отшлифовать бы сюжет да хоть чуточку продлить приключение. Пяти миров, право, не хватает.



Жанр JRPG **Разработчик** Gust
Издатель Nippon Ichi Software
Web-сайт www.nisamerica.com/games/ai3 **Возраст** 12+

Идея Квестология на время **Графика** Сочная 2D-картинка на уровне Atelier Iris 2: Azoth of Destiny **Звук** Ненавязчивые пасторальные мотивы, английская и японская озвучки
Игра Найдёт своих поклонников

3/5

Gameplay

Odin Sphere

Олег Овсиенко



Ну разве не прелесть?



Канун Рагнарека

В последнее время герои Эдды все чаще становятся действующими лицами игровых проектов. Сага о валькириях от Square Enix уже стала классикой жанра, открыв миллионам геймеров мир скандинавских мифов и легенд.

➔ Собственно, оно и неудивительно, ведь асы, ваны, да и ётуны отличаются широтой натуры и неповторимым, пусть и неглубоким внутренним миром. В общем, таких душевных персонажей еще поискать. Да и рассказы о суровых буднях обитателей Асгарда весьма занимательны (рекомендуем). Тем более что заимствования из Эдды можно встретить в большинстве мало-мальски прилично сколоченных фэнтезийных вселенных.

Есть они и в мире Эрион (Erion), хотя там уживаются мифические персонажи нескольких европейских эпосов. Здесь вы встретите и северные племена, и эльфов, обитающих в зеленых лесах, и гномов, равнодушных к пещерам и драгоценностям, а также демонов и разумных кроликов (японские

дизайнеры не могли не привнести что-то свое). Мир Odin Sphere не только оригинален и интересен, но и невероятно красив. Заверяю вас, рисунки настолько потрясающие в играх встречаются очень редко, от работы художников иногда просто захватывает дух. Кстати, сборник артов проекта продается не хуже самой игры.

Графическое исполнение Odin Sphere в очередной раз доказывает, что списывать PS2 в утиль еще рановато. Да и вообще проект с двухмерной графикой такого уровня способен заткнуть за пояс любой 3D-продукт. Рисованные от руки задники, которые состоят из нескольких слоев, гениальный дизайн локаций и превосходная анимация персонажей складываются в потрясающе красивую мультипликационную сказку. Это дей-



ствительно нужно видеть! Порой, если на экране скапливается слишком много агрессивно настроенных аборигенов, игра слегка тормозит, но это не особенно заметно и общего впечатления не портит. Аплодирую художникам и дизайнерам Odin Sphere стоя. Звуки и музыка ничуть не уступают графическому великолепию. Если имя Хитоси Сакимото (Hitoshi Sakimoto) вам мало что говорит, напомним – композитору принадлежат треки хитов Vagrant Story, Final Fantasy Tactics и Tactics Ogre. Его симфонии отлично передают дух средневековой легенды.

Следует сказать, что создатели Odin Sphere решились на довольно авантюрный шаг. Они объявили о практически одновременном выпуске японской и английской версий игры. Ускоренная локализация проекта могла бы вызвать опасения, если бы за нее отвечала не Atlus. Переводчики этой компании уже не раз срывали олимпиады, но

«От работы художников иногда просто захватывает дух»

Жанр beat'em up/JRPG
Разработчик Vanillaware
Издатель Atlus
Web-сайт atlus.com/odinsphere
Возраст 13+

Vanillaware
 Японская компания, основанная в феврале 2002 года. Некоторые ее нынешние сотрудники отвечали за разработку Princess Crown – культовой игры для уже покойной SEGA Saturn. **Игры** Grim Grimoire
Web-сайт vanillaware.co.jp

Идея Новаторский подход к вечным ценностям
Графика Двухмерное великолепие

Звук Отличный
Игра Прекрасный, пусть и не совсем ролевой проект

4.5/5

Gameplay



сейчас они продемонстрировали умение работать в экстремальных условиях. Подбор актеров для англоязычной версии достоин похвалы, и, что самое главное, локализаторам удалось сохранить дух этой сказки. Впрочем, на улице ценителей творчества сейю тоже праздник: японская дорожка и английские субтитры присутствуют.

Отнести Odin Sphere к какому-либо жанру весьма сложно. Игра очень похожа на старые скроллинговые beat'em up с ролевыми элементами. Хотя ближе она все-таки не к Streets of Rage или Golden Axe, а к Guardian Heroes и уже упомянутой Princess Crown для SEGA Saturn. Кстати, Odin Sphere считают идейной наследницей последней. Управляемый нами персонаж (а здесь их пять, и получаете вы их по мере прохождения) движется по двухмерному боевому экрану, уничтожая противников. Для этого героя наделяют набором базовых умений и парочкой уникальных. Каждая игровая локация состоит из зон поменьше, соединенных

телепортами, которые отмечены звездочками (от одной до пяти в зависимости от сложности локации). Количество врагов на карте ограничено, но при желании вы можете вернуться на любую пройденную территорию – потренироваться.

Чтобы получить бесценный опыт, необходимо собирать жизненную энергию противников, называемую phozons. Для этого каждого персонажа снабдили специальным оружием (оно, кстати, тоже прокачивается). Кроме разудалого курощения местной нечисти, разработчики предлагают нам вырастить специальные семена и попробовать себя в кулинарии. Приготовленные блюда сделают наших подопечных более живучими, а алхимия откроет доступ к мощным заклинаниям. Впрочем, для тех, кто помнит славные времена SEGA Mega Drive и



SNES, это времяпрепровождение не будет в новинку.

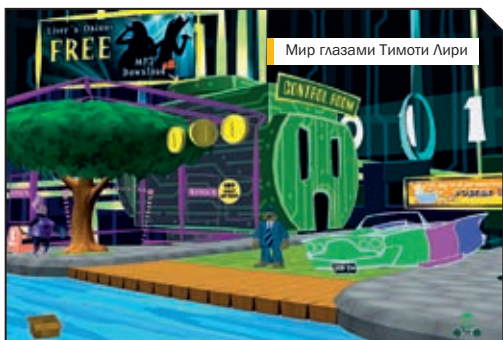
Главный недостаток игры – однообразность. Драма Эриона, разрываемого кровопролитной войной, рассказывается от лица каждого из пяти героев (их истории добавляют кусочки в головоломку местного апокалипсиса). Вот только преодолеть им придется одни и те же этапы и уничтожать практически тех же противников. Поэтому я бы не советовал проходить проект длиною в сорок с лишним часов нахрапом, а играл бы, скажем, по одной главе в день.

Vanillaware удалось создать очень крепкий продукт, который лишь немного недотягивает до шедевра. Радующая глаз конфетка с простым и доступным игровым процессом способна увлечь на старте и не отпустить до победного конца. А некоторую монотонность прохождения компенсирует глубокий сюжет и отлично проработанные характеры персонажей. На данный момент это лучшая игра в своей нише, и достойных конкурентов у нее пока не предвидится.

«На данный момент это лучшая игра в своей нише»

Sam & Max: Season One

Андрей Кубовский



Мир глазами Тимоти Лири



Сэм, да тебя же плющит!



Казино для самых маленьких

Бесшабашная полиция

Еще год назад никому из нас и в голову бы не пришло, что ситком может существовать припеваючи не только в телевизионном эфире. Но теперь сериал о вольнонаемных полицейских Сэме и Максе, выросший из классического квеста, занял пустовавшую нишу.

➔ Наверное, именно из-за своего необычного формата проект воспринимается двойственно. С одной стороны, это качественный и симпатичный квест с забавной озвучкой, приятной музыкой и неплохим юмором, за которым можно скоротать пару вечеров. С другой – однообразное point'n'click-действие с повторяющимися декорациями и надуманными ситуационными загадками. Последние, к слову, с каждым эпизодом утомляют все больше и больше. Да, в любой серии игрок видит полюбившихся персонажей, однако и они постепенно приедаются. Стандартные шутки и фразы, кочующие от эпизода к эпизоду, превращают героев в обычных марионеток. Поэтому разработчики, даже имея в своем распоряжении такую колоритную парочку, как Сэм и Макс, задействовали еще двух дополни-

тельных персонажей второго плана: продавца Боско и карьеристку Сибил.

Боско – параноик и конспиратор, в каждой серии изобретает новый способ защиты принадлежащего ему маленького магазинчика от ненавязчивых, но постоянных посягательств Сэма и Макса. При этом парень проявляет недюжинный актерский талант, притворяясь то англичанином, то французом, а то и вовсе рейнджером-полуэльфом. Кроме всего прочего, в его магазине можно приобрести одну сюжетно необходимую вещь за баснословные деньги. Кстати, каждый раз суммы, и без того невероятные, возрастают в несколько раз. Сибил же, начав с тату-салона, неоднократно меняла род деятельности и всегда кардинально и бесповоротно. Причем в любой серии ее новое занятие оказывает неоценимую

«Наверное, именно из-за своего необычного формата проект воспринимается двойственно»



Жанр приключения**Разработчик** Telltale Games**Издатель** JoWood**Web-сайт** www.adventurecompanygames.com**Возраст** 12+

Telltale Games студия была основана в 2004 году в Калифорнии выходцами из LucasArts, работавшими над такими проектами, как Grim Fandango, Monkey Island и Sam & Max.

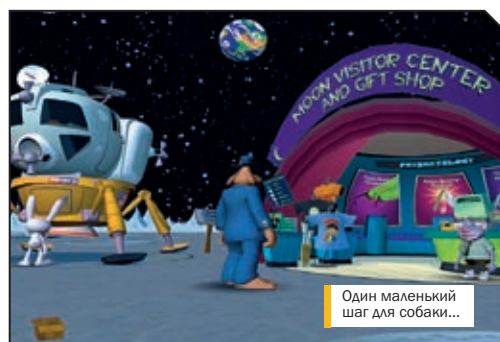
Игры Bone: The Great Cow Race, CSI 3: Dimensions of Murder и др.**Web-сайт** www.telltalegames.com**Идея** Интерактивный ситком**Графика** Трехмерненько, местами угловатенько, но миленько**Звук** Приятная музыка и слегка подпорченная компрессией озвучка**Игра** Неплохое развлечение на пару вечеров

4/5

Gameplay



А эротический массаж у вас делают?



Один маленький шаг для собаки...



Белый Дом – это вам не игрушки!

помощь вольнонаемной полиции, для незадачливой предпринимательницы же оно становится очередным разочарованием. А яркий пример межвидовой дружбы – сладкая парочка Сэм и Макс готовы взяться за какую угодно работу, лишь бы деньги платили. Да и цель, как известно, оправдывает средства. Шулерство, подставка голосов на выборах или вымогательство – обычное дело для бравых меховых копов.

Каждая серия рассказывает отдельную историю, которая тем не менее в какой-то степени связана с сюжетами предыдущих и последующих эпизодов. Полицейская рутина забрасывает героев то на телестудию, то в логово гангстеров, а в последнем эпизоде им пришлось отправиться прямо на Луну. Порой в общем сумбуре и постоянной смене ролей второстепенных персонажей основная идея

игры слегка размывается, но лейтмотив борьбы правопорядка, пусть и весьма условного, с преступностью звучит достаточно четко.

Кроме постоянных локаций, например улицы, на которой расположен офис героев, в каждой серии игроку предоставляется возможность прогуляться по нескольким уникальным сценам (они, собственно, и являются основным местом действия того или иного эпизода). Кстати, проходные локации – магазин Баско или контора Сибил, с от сюжета к сюжету также претерпевают ряд изменений. Особенно разительное преобразование имеет место в пятой части, когда героям довелось бороться с электронными устройствами, стремящимися поработить мир, да еще и на их поле – в виртуальной реальности.

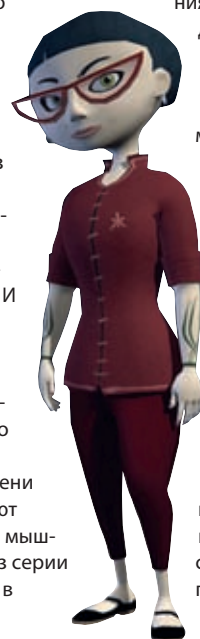
Самый же значительный недостаток этой авантюры, как ни

«Недостаток этой авантюры – квестовая составляющая»

парадоксально, именно квестовая составляющая. Ограниченность сеттинга вынуждает разработчиков использовать головоломки одного и того же типа. Наиболее распространенной является «чтение по ролям», когда Сэм говорит одну фразу, например, из пяти возможных, а Макс должен подобрать из предложенных вариантов продолжение реплики. И так до тех пор, пока все не будут произнесены в надлежащей последовательности. Большинство заданий из разряда «возьми там – примени туда» также навевают уныние. А кликанье мышкой по кочующим из серии в серию предметам в

надежде обнаружить что-то новое, выводит здешний пиксел-хантинг на качественно новый уровень сатиры. Да и способ перемещения героев, которых следует водить туда-сюда с помощью неизменной серии щелчков, весьма способствует развитию не описанной доселе в медицинских справочниках мышкофобии. Кстати, передвигаются служители закона размеренным шагом и без лишней суеты.

Но несмотря на описанные досадные минусы, для поклонника хорошего юмора, любителя мультяшного стиля или просто квестомана Sam & Max: Season One – неплохой способ провести время. Позитивные моменты игры все же перевешивают недостатки, которые, как нам кажется, с развитием жанра ситком-авантюры останутся в прошлом.



«Для поклонника хорошего юмора Sam & Max: Season One – неплохой способ провести время»

Transformers: The Game

Дмитрий Курятник



Autobots, transform and roll out!

Игры по мотивам очень редко бывают действительно хорошими, это аксиома. Тяжело сделать хороший проект за короткий срок. Но Transformers: The Game доказывает, что и результат не слишком продолжительной работы может оказаться достойным нашего внимания.



→ Тяжело оценивать игру, напрямую связанную со светлыми воспоминаниями детства, ведь трансформеры – это не просто огромные роботы, превращающиеся в различные виды техники, это не просто отличный фильм выдающегося режиссера, это эпоха. В проекте по мотивам блокбастера Майкла Бей (Michael Bay) ничего эпохального нет, а суть его можно передать в нескольких словах: большие роботы, разрушаемое, но невнятно нарисованное окружение, гонки на время и перекроенный на свой лад сюжет фильма, который и так непросто далеко от оригинала. Ах да, не самое удачное управление в довершок. Но в этой же игре есть замечательные сюжетные ролики и огромные, неплохо детализированные трансформирующиеся роботы, а еще она восхитительно динамична.

Останавливаться на сюжете смысла нет. Он близок к трактовке событий, предложенной режиссером «Перл-Харбора» и «Армагеддона», но не более. К примеру, Джаз (Jazz) погибает от руки не Мегатрона (Megatron), а Девастатора (Devastator), который вообще-то

Браул (Brawl). Зато лавры победителя лидера десептиконов достаются не какому-то там землянину со смешной фамилией, а великому и могучему Оптимусу Прайму (Optimus Prime). Нет, Сэмюэль Витвики вниманием не обойден. Он как угорелый носится по всему городу с кубом в руках, но из главного героя истории его превратили в персонажа второго плана. Еще бы, ведь на сцену выходят хромированные красавцы. В игре представлены все трансформеры, которых мы видели в кино, и даже немного больше. Среди пришедших отмечу самого Шоквейва (Shockwave), знакомого по мультсериалу заместителя Мегатрона на планете Кибертрон, десептикона, трансформирующегося в пушку очень внушительного вида. Жаль только, управлять всеми присутствующими роботами не дадут.

Как ни странно, разработчики позволили нам выбрать, за кого играть. Причем, что немаловажно, выбор этот практически ни на что не влияет. Если надоест спасать Всеискру (Allspark) от злобного Мегатрона и компании, можно пере-сесть за штурвал впечатляющего

Жанр action/arcade **Разработчик** Traveller's Tales
Издатель Activision **Издатель в Украине** «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Web-сайт www.transformersgame.com
Возраст 12+ (PS2), 6+ (DS)

Traveller's Tales
 Британская компания, основанная в далеком 1990 году. Известна в первую очередь хитами прошлых лет и веселыми играми LEGO Star Wars. **Игры** LEGO Star Wars: The Video Game, LEGO Star Wars II: The Original Trilogy и другие **Web-сайт** www.ttgames.com

Идея Найти и уничтожить
Графика Не Лувр, но трансформеры выполнены на славу

Звук Ничего особенного
Игра Должна заинтересовать ценителей, остальным рекомендуется к ознакомлению

4/5

Gameplay



МН-53 Pave Low, также известного как Блэкаут (Blackout), и разнести в пух и прах парочку американских военных баз. Признаюсь честно, данный процесс не надоедает, ведь чем больше причиненный десептиконом ущерб, тем больше военной техники подтягивают к месту происшествия, а значит, тем веселее. И тут вы наткнетесь на один из существенных недостатков игры: трансформеры уязвимы для земного оружия, но чтобы погибнуть от него, придется хорошенько постараться. Местные машины войны бьют очень слабо, и в придачу из них выпадает слишком много бонусов, повышающих здоровье десептикона.

Автоботам тоже не удастся избежать излишнего внимания военных и полиции. Еще бы, когда огромные роботы устраивают разборки в центре города, тут уж не до выяснений, кто свой, а кто чужой. Особенно учитывая, что малейшее столкновение с любым зданием приводит к очень даже заметным последствиям. Выглядят такие бои довольно эффектно. В ход идет огнестрельное оружие, кулаки, фонарные столбы, куски стен разрушенных домов и подос-

певшие земные танки, в общем, все, что оказалось под могучей рукой. Мгновение – и мирная, солнечная улица превращается в Крещатик образца 1943 года, а припаркованные на обочине автомобили – во вражеских ботов. Зрелище еще то. Оглядывая же полуразрушенный после драки с одним из боссов город, поневоле начинаешь задумываться: «Не проще ли было сразу отдать Землю десептиконам?»

Впечатление от игры несколько портит не самое удачное управление и странноватая физика. Десять минут назад Джаз (миниатюрный, по сути, Pontiac Solstice) словно нож сквозь масло проходил через тройные заслоны полицейских машин и разбрасывал в стороны танки, а сейчас Бамблби (Bumblebee) спотыкается о ерундовую упавшую балку, разом лишая игру всего динамизма. Бои тоже нельзя назвать идеальными. Развиваются они по одной схеме: находим ахиллесову пяту противника и мутузим его, пока не сбежит. Потом догоняем, и все повторяется снова. Да и сам игровой процесс, буду откровенным, оригинальностью не бле-

щет. Добраться из точки «А» в точку «В» на время, убить всех (на время или нет), держаться на хвосте у цели, пока та не прибудет на место назначения, – вот основные типы миссий, которыми нас озадачит Transformers: The Game. И если у десептиконов есть летающие, едущие и ползающие формы (к слову, Скорпенок (Scorponok) отлично передвигается под землей), то удел автоботов – катиться, катиться и еще раз катиться. И все бы ничего, кабы не управление. Большинство заданий обещают просто бешеный драйв и иногда даже даруют обещанное. По крайней мере, до тех пор, пока Бамблби не упрется бампером в очередной угол или Оптимус не улетит в кювет.

А вот за что нужно сказать разработчикам спасибо, так это за возможность поиграть персонажами в дизайне оригинального сериала

Generation 1. И пусть Мегатрон не превращается в вальтер P38, а Оптимус выглядит проще своего современного воплощения, определенный заряд положительных эмоций ценителям гарантирован.

P.S. Геймеры, которые слабо представляют себе, что такое трансформеры, могут смело отнимать балл от поставленной оценки.



9Dragons

Георгий Чекан



«Игра напоминает красочный китайский боевик в духе "Дома летающих кинжалов"»

Мое кунг-фу круче твоего!

Традиционные восточные боевые искусства – это целый огромный мир с собственными историей и философией, который, однако, не слишком широко освещен в MMORPG. Есть, конечно, Jade Empire, но хорошего ведь должно быть много, правда?

➔ Потому 9Dragons пришлось как раз ко двору. Место действия игры – Древний Китай времен династии Мин. Конечно, без примеси героического эпоса обойтись не удалось – драконы и прочие фантастические существа присутствуют в обязательном порядке, да и вообще игра напоминает красочный китайский боевик в духе «Дома летающих кинжалов». О реализме физическом, как и в кинолентах подобного класса, говорить не приходится, но реализм в отображении фактов выше

ем, причем одна половина этих группировок считается черными, а вторая – белыми. Сразу скажем: сторонников добра и зла в чистом виде тут нет – черные кланы (инь) просто уравнивают белые (ян). Интересно, что философия и приемы ян-кланов списаны с реальных прототипов, а вот инь – стопроцентная выдумка. А даосский принцип равновесия прослеживается во всем, даже в мелочах – например, белому клану Shaolin, в который берут исключительно мужчин (ян, как вы знаете, симво-

«В боевых анимациях геймер узнает движения Kilik, Xiangua и других персонажей Soul Calibur»

всяких похвал. В боевых анимациях бывалый геймер узнает движения Kilik, Xiangua и других персонажей Soul Calibur. А искушенный зритель увидит прекрасно анимированные приемы разных школ традиционных восточных единоборств: стиль богомола, шао-линьское ушу, даосский ву-танг и даже гимнастика тайцзицюань. Какое направление будет практиковать наш подопечный, зависит от решения игрока. Впрочем, анимаций и техник в каждой школе довольно много, так что смотрится все в любом случае очень красиво.

Игроку предлагается на выбор шесть кланов, каждый со своим набором практикуемых стилей и любимым оружи-

лизирует мужское начало) противостоит черный культ Sacred Flower только для девочек. Бродягам из белой лиги The League of Beggars, одетым в лохмотья и практикующим стиль пьяницы, противостоит темное братство воров (The Brotherhood of Thieves). А первое место по популярности, несмотря на наиболее сложные вступительные квесты, держат белый клан Wu-tang и черный Heavenly Demon, исповедующие противоположные подходы к использованию мечей. Вообще у всех классов и умений есть двойники «по ту сторону силы».

Выбор игрока не ограничивается кланом – на определен-



Жанр MMORPG

Разработчик Indy 21 Издатель Acclaim

Издатели в СНГ Destiny Sphere/Play Ten Interactive/«Руссобит-М»

Web-сайт 9dragons.acclaim.com

Возраст нет данных

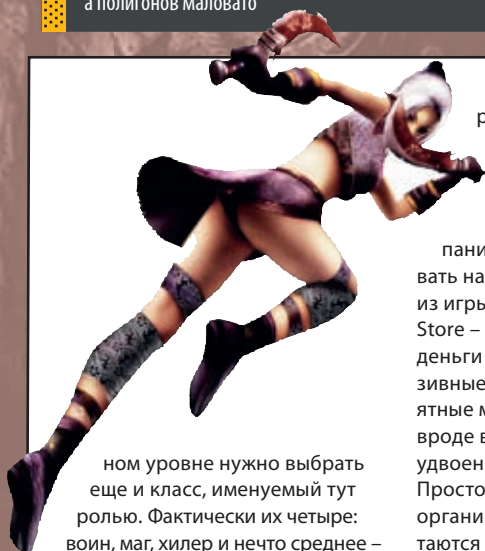
Идея MMORPG в антураже китайских боевиков

Графика Превосходная анимация персонажей, а полигонов маловато

Звук Милые этнические мелодии, которых слишком мало, чтобы надоесть
Игра Очень интересный условно-бесплатный проект, окупающийся за счет внутриигровой рекламы и микроплатежей

beta

Gameplay



ном уровне нужно выбрать еще и класс, именуемый тут ролью. Фактически их четыре: воин, маг, хилер и нечто среднее – этаким гибридом. В пределах каждого клана роли имеют свои особенности и, естественно, собственное название, что в идеале давало бы нам целых 24 класса. Но на деле, конечно, все не так радужно, и огромное количество вариантов развития нивелируется их схожестью – к примеру, наборы скиллов Blood Demon и Blue Dragon, несмотря на диаметрально противоположные военные доктрины, очень напоминают друг друга. Таким образом, в жертву практически идеальному балансу приносится разнообразие.

Мир 9Dragons разделен на локации, причем без каких-либо телепортов или караванов – персонаж передвигается только на своих двоих или с помощью умения Lightfoot (очень быстрый бег, при котором расходуется мана). Во время таких путешествий вероятность попасть в неприятности крайне мала, поэтому вниманием игрока полностью завладевает реклама, показываемая в небольшом окошке. Управлять героем она не мешает – бегать совсем несложно. Также рекламный баннер появляется на мини-карте во время медитации. Пока ассортимент картинок невелик: помимо проектов самой Acclaim (9Dragons, Dance Online и пр.), можно увидеть промо-серии комиксов и DVD-изданий нескольких фильмов.

Но размещение баннеров – не единственный источник дохода

Acclaim: отказавшись от помесечной платы и продажи ключей, компания планирует зарабатывать на микроплатежах. Прямо из игры есть доступ в Online Store – магазин, где за реальные деньги приобретаются эксклюзивные одежды и различные приятные мелочи для персонажа вроде возможности набирать удвоенное число очков опыта. Просто удивительно, насколько органично подобные вещи вписываются в геймплей, не превращая игру в состязание кошельков. Никаких раритетов в магазине не продается, а сброс характеристик, к примеру, доступен и в игре после выполнения несложного квеста. Правда, «перековать» персонажа таким образом все равно не получится – помимо характеристик, для него очень важна степень освоения каждой техники, которую никаким способом, кроме упорных тренировок, не поднять. Хорошо освоенная базовая техника всегда эффективнее только что изученной высокоуровневой.

В общем, хотя на момент написания статьи игра еще и находится в стадии беты, советуем любителям восточной философии и боевых искусств попробовать свои силы в 9Dragons. Тем более что денег-то за это не возьмут.



Возле этого памятника в даосы принимают?





Soul Calibur IV

Дата выхода 2008

Создается впечатление, что с увеличением порядкового номера серии растут не только разрешение текстур и число полигонов на моделях, но и размер чашечек лифчика, который никогда не будет носить Таки. Впрочем, вы и сами можете в этом убедиться. И разумеется, нас ждут как уже знакомые, так и новые герои, арены неземной красоты и море драйва. Я уже говорила, что Soul Calibur – идеальная игра для дружеских посиделок?

Xbox 360 / PS3



PSP

God of War: Chains of Olympus

Дата выхода I квартал 2008

Это приквел к дилогии, покорившей наши сердца (еще бы, Кратос такой обаяшка). Здесь на широкие плечи могучего спартанца возложена нелегкая роль посланца Олимпа. Впрочем, если подумать, божественное семейство тоже не чуралось грязной работы (вспомним хотя бы детей Ниобы). Но, признаю, у Кратоса получается более кроваво. Геймплей, как вы уже догадались, прежний. Кстати, разработчики клянутся Стиксом, что управление удобно, а камера вменяема. Скоро проверим.

NiGHTS: Journey of Dreams

Дата выхода осень 2007

Платформа располагает к созданию чего-то феерического, чтобы непременно летать в ярких небесах среди диких растений, а вокруг все такое невероятно красочное, карамельно-сладкое и абсолютно нереальное. Собираение предметов и уничтожение плохишей, разумеется, прилагается. От создателей турбоежика, между прочим.



Wii



Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction

Дата выхода осень 2007

Публика любит пушистого симпатягу Рэтчета (Ratchet) и его спутника робота Кланка (Clank). Зная об этих светлых чувствах, Sony продолжает поставлять новые и новые порции приключений веселой парочки. Рэтчету предстоит столкнуться с ксенофобски настроенным императором, который жаждет уничтожить ломбаксов (к этой расе принадлежит ушастый механик). Много драк, погонь, взрывов и забавных устройств. А местных бяк можно превращать в пингвинов и заставлять танцевать.

PS3



Viva Piñata: Party Animals

Дата выхода осень 2007

Мы и не надеялись на новую встречу с милыми пиньятками. Ведь, несмотря на позитивные отзывы прессы, продажи проекта были далеки от идеальных. И вдруг сюрприз – продолжение, причем какое! Здесь пушистые зверушки под нашим чутким руководством будут состязаться в 50 разнообразных веселых и немного сумасшедших мини-играх. Причем соревноваться можно как сидя с другом на одном диване в режиме *split screen*, так и через Xbox Live! В меню: гонки, конкурсы «схрумай яблоки в рекордный срок», «отрыжкой пригони кораблик к финишу» и т. д. Ждем с нетерпением!

Xbox 360

Insecticide

Дата выхода декабрь 2007

Мир этой игры – оживший женский кошмар. Тут цари природы не люди, а насекомые. Главный герой же – таракан, детектив полиции. Да, в отличие от мультфильмов о жизни жуков здесь разумные шестиногие ютятся отнюдь не в хижинах, построенных из подручных материалов. Они обитают в настоящем мегаполисе, а в большом городе, как известно, всегда есть шанс вляпаться в крупные неприятности. Вот и сейчас убит солидный бизнесмен, а тараканий детектив и его зеленоглазая напарница расследуют преступление. Но самое главное, что некоторые из создателей Insecticide работали над Day of the Tentacle, Full Throttle и Grim Fandango.

PC / DS





NBA '08

Дата выхода осень 2007

Мощь next-gen-железа обеспечивает реалистичный блеск натруженных мячом рук, правдоподобную анимацию ткани маек и шортков спортсменов, а также почти живых зрителей (волну они делают на весьма достойном уровне). Разумеется, на этом фишки проекта не заканчиваются, будут еще 41 команда NBA, набор мини-игр, контент, открываемый в процессе прохождения, использование особенностей SIXAXIS (персонаж реагирует на повороты и наклоны контроллера) и многое другое. Хотя ассы виртуального мяча обо всем этом наверняка уже знают, правда?

PS3 / PS2 / PSP

So Blonde

Дата выхода ноябрь 2007

Ей нежных 17 лет, она дочь богатых родителей, она хороша собой, и самое главное, она – типичная блондинка, прихотью Бермудского треугольника заброшенная на загадочный остров. Дитя гламура должно не только не зачехнуть в на редкость враждебной ей среде, но и добыть свой MP3-плеер из зловещего храма вуду, да и с острова не мешало бы выбраться. Юмор здесь, как вы, наверное, догадались, темен, как косы первых красавиц Востока.



PC



de Blob

Дата выхода февраль 2008

Некоторые из вас наверняка уже успели познакомиться с главным героем de Blob на PC. Проект голландских студентов заметили, и вот результат – мечта многих разработчиков, игра для Wii. Принцип тот же: веселый шарик с краской прыгает по серому городу и привносит разнообразие в местные пейзажи. Помимо собственно симулятора маляра, здесь даже есть сюжет о борьбе яркой личности против тоталитарного режима. «V значит Вендетта» нервно курит в сторонке.

Wii / DS

Guitar Hero III: Legends of Rock

Дата выхода октябрь 2007

Поскольку изменить механику игры не представляется возможным, с каждой новой частью ее украшают новыми рюшечками или, что ближе по духу, заклепками, шипами и цепью от велосипеда «Украина». Вы только вообразите, бросить вызов самому Slash! Он теперь – босс, которого нужно победить в boss battles. Кроме того, серия движется все дальше в онлайн: загружаемый контент, поединки по сети и т. д. А владельцы консолей текущего поколения смогут славать Rock You Like a Hurricane на беспроводной Gibson Les Paul. Ну разве это не прелестно?



Xbox 360 / PS3 / PS2 / Wii



Silent Hill V

Дата выхода нет данных

Анонс пятой главы повести о странном городе, его обитателях и гостях, наверное, никого не удивил. Информации пока, как водится, – абзац и два скриншота, но... Итак, наш герой Алекс Шеперд (Alex Shepherd), ветеран войны, по возвращении домой стремится разыскать пропавшего брата. Расследование приводит протагониста в общину Shepherd's Glen, а потом и на улицы Сайлент Хилла. Нам обещают переработанную боевую систему (еще бы, герой – военный и наверняка «знает кунг-фу»), невообразимо красивую до дрожи в коленках графику, а также саундтрек от Акиры Ямаоки. Разработчики ориентируются на Silent Hill 2 (это хорошо), но создает проект, по слухам, не Team Silent (а вот это зря).

Xbox 360 / PS3

Fishing Master

Дата выхода сентябрь 2007

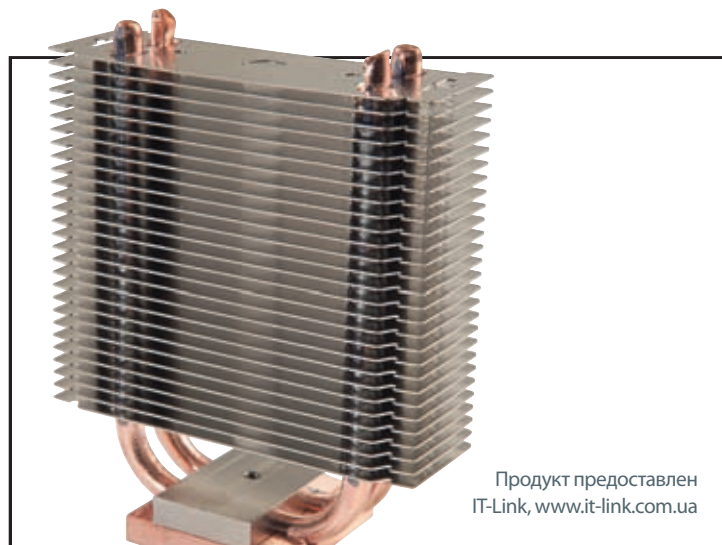
Рыбалка – занятие, безусловно, позитивное, особенно если не нужно копать червей (бр-р, гадость), вставать ни свет ни заря, тащиться на берег реки и пытаться извлечь из нее что-то, помимо пластиковых бутылок и прочего мусора. А вот вечером, после тяжелого рабочего дня сесть на диванчик и помочь герою игры получить почетное звание Fishing Master – самое то. И дедушке протагониста приятно, и вы с природой пообщались. Must have!



Wii



\$25



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

Noctua NC-U6

➔ NC-U6 – это кулер для охлаждения чипсетов материнских плат, выпускаемый австрийской компанией Noctua. Он представляет собой небольшой радиатор башенного типа. Тепло от медного основания по двум тепловым трубкам передается к относительно толстым алюминиевым ребрам. Производитель заверяет, что повышение эффективности достигается путем пайки при соединении всех частей радиатора между собой. Подобная конструкция имеет отличные показатели – кулер даже в пассивном режиме способен хорошо охлаждать очень горячие чипсеты, а при работе с обдувом ему нет равных. Благоприятное впечатление производит и продуманное крепление, предусмотренное в данном продукте, которое позволит установить эту модель на любую материнскую плату.

\$55/27

Zboard Gaming Keyboard/World of Warcraft: The Burning Crusade Limited Edition Keyset

➔ Zboard – это универсальная клавиатурная база, поставляемая в комплекте с двумя keyset (сменная панель с клавишами): офисным и стандартным игровым. Путем несложных манипуляций, напоминающих сборку игрушечного трансформера, необходимая в данный момент панель фиксируется на базе. Кстати, на последней присутствует и десяток универсальных горячих клавиш, предоставляющих доступ к блокноту, калькулятору и другим полезным функциям. Не забыты и мультимедийные функции – для управления медиаплеером есть отдельный блок из семи клавиш.

Дополняют картину два дополнительных USB-разъема. Посетовать можно разве что на ножки Zboard, которые постоянно пытаются сложиться, и заметный люфт всей конструкции.

Стандартная игровая панель обладает несколькими заметными преимуществами: возможность одновременного нажатия до семи клавиш, отдельные кнопки для типичных игровых действий и программируемые горячие клавиши. Потратив некоторое время на настройку игрового keyset, поклонники различных action-проектов могут сделать свою геймерскую жизнь несколько комфортнее.

Однако универсальность универсальностью, а наибольший интерес для нас представляют именно специализированные панели. Действительно ли многочисленные поклонники Counter-Strike, EverQuest II, World of Warcraft и прочих Battlefield 2 могут заполучить ультимативное оружие, дающее им заметное превосходство в игре? Нам в руки попал Limited Edition Keyset для World of Warcraft: The Burning Crusade. Несколько несложных манипуляций – и клавиатура для путешествий по The Outland готова. Благо после небольшой головной боли с установкой пакета драйверов игро-

вые наборы распознаются самостоятельно, да и обновления устанавливаются без каких-либо проблем.

Левая часть Limited Edition Keyset представляет собой классическую WASD-клавиатуру, кнопки которой снабжены подсказками. Например, нажатие *M* в игре вызывает на экран карту мира (клавиша так и подписана – World Map), а *L* – журнал квестов (подписана соответственно Quests). Эти и другие горячие клавиши доступны и пользователю стандартной клавиатуры, однако если их назначение еще не выжжено в вашем сознании после бессонных ночей охоты на ордынских супос-



\$37

Genius Navigator 380

→ На первый взгляд Genius Navigator 380 – обычная ноутбу́чная мышь с двумя кнопками и колесиком, однако на самом деле это настоящий «трансформер», легким движением руки превращающийся в телефон-«раскладушку». В комплекте с манипулятором поставляется фирменное ПО, позволяющее использовать Navigator 380 в шести популярных программах голосового общения – Skype, MSN, Yahoo!, GoogleTalk, QQ и AIM. К сожалению, данная утилита не работает в ОС Windows Vista (точнее, не запускается ее основное окно, и у пиктограммы в системном трее отсутствуют основные пункты меню), а без нее мышь функционирует как обычная гарнитура, без «телефонных» кнопок навигации и начала/окончания звонка.

Качество звука Navigator 380 на удивление хорошее. Вы будете удивлены, но разговор «по мышке» ничем не отличался от общения по обычному телефону.



Продукт предоставлен DataLux, www.datalux.ua

татов, с Zboard необходимость запоминать его и вовсе отпадает.

А вот правая треть панели, которая обычно не так активно используется игроками в World of Warcraft, представляет собой целый набор всевозможных горячих клавиш. В глаза сразу бросается кнопка *Emote*, позволяющая в комбинации со стандартными F1–F12 демонстрировать свои чувства Азероту и его обитателям. Функция действительно занятая – смеяться, кланяться и раздавать воздушные поцелуйчики начинаешь чаще. Часть новых кнопок дублирует стандартные горячие клавиши на обычной клавиатуре (например, кнопка *Auto Run* вместо традиционной *Num Lock*, выполнявшей ту же функцию). А возможность рассмотреть снаряжение пробегающего мимо союзника или пригласить

его в партию нажатием всего лишь одной клавиши – это действительно удобно. Переключение между чатами рейда, группы, гильдии, приватными и общими сообщениями здесь также упрощено. Вынесены в качестве отдельных кнопок даже классические *Ready Check* и *Raid Warning* – функции, востребованные, по сути, лишь лидерами рейда. А большую часть незадействованных клавиш можно переназначить с помощью драйвера Zboard.

В целом впечатление от World of Warcraft: The Burning Crusade Limited Edition Keyset положительное, однако есть одно «но». Почти все горячие клавиши опытный игрок помнит наизусть, и всевозможные подсказки оказываются практически ни к чему. Кроме того, большинство уникальных дополнительных

клавиш расположено в правой части клавиатуры, куда в пылу боя добираться крайне редко, разумеется, если не играть одной лишь мышкой. И как ни обидно это признавать, многие подобные функции удобнее задействовать, щелкнув мышкой на иконке в интерфейсе. В панелях для разнообразных пиктограмм недостатка нет, а макросы практически на все случаи жизни можно найти на специализированных сайтах. Несколько же оставшихся уникальных функций, например переключение между различными внутриигровыми каналами, задействуются с помощью аддонов для интерфейса. Отметим также, что к нам на тестирование попали английские версии Zboard и Limited Edition Keyset, поэтому общаться с рус-

скоязычными геймерами было довольно затруднительно.

Знакомство с Limited Edition Keyset для World of Warcraft: The Burning Crusade оказалось для нас сюрпризом. С одной стороны – приятное дополнение к коллекции поклонника любимого редакцией проекта (особенно хорошо смотрится в комплекте с аутентичным ковриком для мыши), оригинальность конструкции, удобство настроек. С другой – опытному игроку данное устройство по большому счету не нужно. Хотя казуальному обитателю Азерота многие функции окажутся полезны. Рекомендовать Zboard в качестве полноценной замены клавиатуры мы, разумеется, не можем. Однако в качестве подарка – в самый раз.



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

\$133

Canyon CN-HDD25 160 GB

→ Корпус внешнего жесткого диска от Canyon изготовлен из алюминия и имеет шероховатое покрытие. Это делает устройство приятным на ощупь, оно не скользит в руке, и шанс случайно выронить его минимален. Кроме того, на матовой поверхности незаметны царапины, которые неизбежно появляются в процессе эксплуатации. Энергопотребление 2,5-дюймового жесткого диска невелико, поэтому для работы вполне хватает возможностей USB-порта. Индикатор активности расположен на боковой грани и выполнен в виде логотипа компании. Установленный HDD емкостью 160 GB (Samsung HM160JC, 5400 об/мин, 8 МВ кэш) демонстрирует высокую производительность при работе с файлами любого размера. Кроме того, устройство комплектуется простеньким чехлом из ткани.



Продукт предоставлен ASBIS, www.asbis.ua

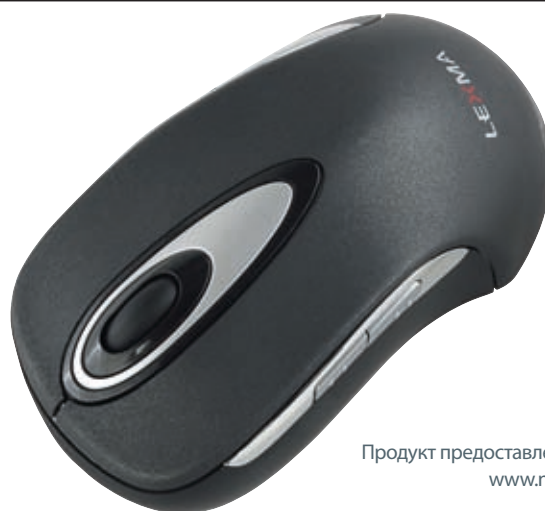
\$35

Lexma RF Laser Mouse M515R

→ Лазерная беспроводная мышь эргономичной формы, внешне имеющая определенное сходство с некоторыми моделями от Logitech. Функциональность стандартная – две дополнительные кнопки под большим пальцем (по умолчанию действуют как *Вперед/Назад* в браузере); переключатель чувствительности и горизонтальный скроллинг с помощью колесика отсутствуют. Пластик приятен на ощупь, корпус достаточно удо-

бен для пользователей, привыкших к крупным манипуляторам. Колесико довольно сильно утоплено, из-за чего нажимать на него не очень удобно, к тому же иногда оно заливает.

Манипулятор питается от двух перезаряжаемых аккумуляторов типа AA, по этой причине он получился достаточно тяжелым и к тому же нецентрованным, что отрицательно сказывается на удобстве его использования в играх.



Продукт предоставлен Nevada, www.nvd.com.ua

\$133

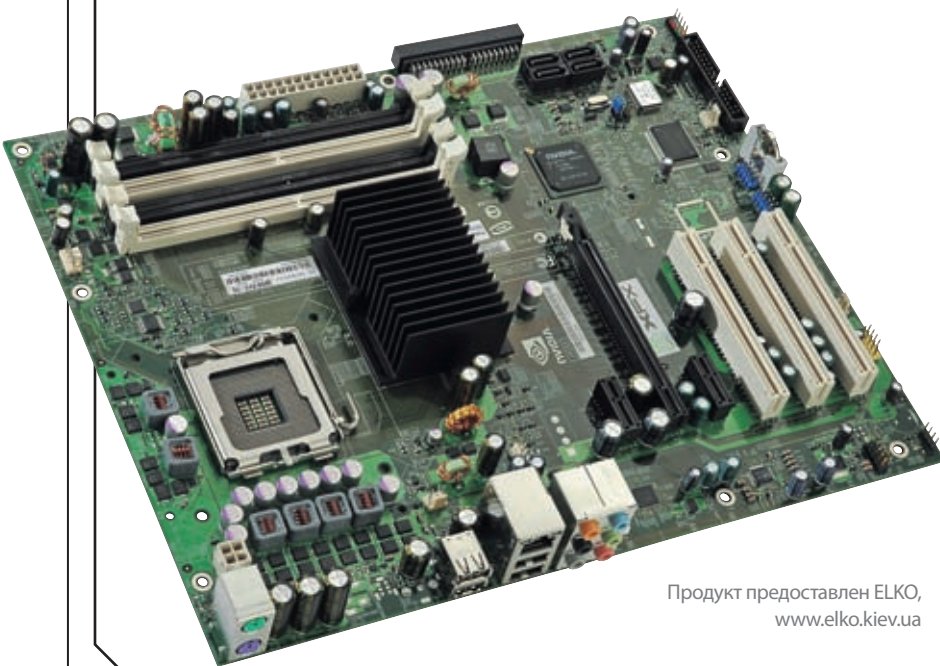
XFX MB-N650-IUL9

→ Многим пользователям компания XFX знакома в первую очередь как производитель видеокарт, но в ее ассортименте имеются также и материнские платы.

Модель XFX MB-N650-IUL9 основана на чипсете NVIDIA nForce 650i Ultra, единственным отличием которого от nForce 650i SLI является возможность работы «лишь» с одной видеокартой.

Дизайн платы не вызывает нареканий. Компонировка разъемов удобна, и трудностей во время сборки системы не возникнет. XFX всегда была лояльна к энтузиастам, потому мы первым делом проверили разгонный потенциал платы. 440 MHz – это хоть и не рекордное значение для FSB, но зачастую вполне достаточное для раскрытия возможностей практически любого процессора от Intel.

Из недостатков стоит отметить малое количество интерфейсных разъемов – на задней панели есть лишь четыре USB, сетевой порт, PS/2 и звуковые коннекторы.



Продукт предоставлен ELKO, www.elko.kiev.ua

\$150

JBL Spot

➔ В состав этой системы входят два крошечных сателлита и сабвуфер, выполненные в виде лакированных полусфер. Минимум настроек и кнопок, отсутствие какого-либо пульта ДУ – визитная карточка Spot. Проблема регулировки громкости звучания элегантно решена с помощью пары сенсорных кнопок на правой колонке, а вот для изменения уровня басов придется тянуться к сабвуферу.

Патентованные драйверы Odyssey (по паре в каждом сателлите) и направленный вниз динамик Atlas в сабвуфере дали феноменальный эффект. Сложно ожидать от такой небольшой системы качественного звучания, однако Spot способна удивить даже искушенного меломана. Конечно, тягаться с солидными конкурентами ей никак нельзя, поскольку при увеличении громкости растут и искажения (особенно в низкочастотном диапазоне), а вибрирующий саб заставляет сателлиты двигаться по столу. Тем не менее по части детализации звука Spot оставит далеко позади массу аналогичных AC, а внешний вид для многих будет решающим фактором при покупке.



Продукт предоставлен
«Компьютек Украина»,
тел. 461-9665

БЕЗЛІЧ ВАРІАНТІВ для твоєї перемоги! Обирай свій!

**Найширший вибір ігор
у мережі City.com**

Інтернет-магазин DISK CITY:
www.disk-city.com.ua

Служба інформації:
8-800-501-5000
(безкоштовно)



«Enclave: Демон прошлого»/Enclave

Жанр action/adventure
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 3/5
Локализация 4/5

→ В свое время фэнтезийный слэшер Enclave был достаточно тепло принят играющей публикой, однако это происходило в уже неблизком 2003 г., и теперь он не производит того впечатления. Казавшаяся очень качественной графика (одно из основных достоинств игры) нынче смотрится весьма примитивно, ну а геймплей как был, так и остался простым и незамысловатым. Единственное, на что сейчас можно обратить внимание, – это наличие двух кампаний, за «хороших» и за «плохих», во всем же остальном перед нами типичный середнячок, порядком устаревший за прошедшие четыре года.

Локализация традиционна для «Акеллы» – озвучка оставлена оригинальная, переведены только субтитры. Не считая некоторых незначительных огрехов (вроде барышни, говорящей о себе в мужском роде), придраться особо не к чему. Шрифт подобран удачный, пафос английского рассказчика временами передан достаточно адекватно.



«Победы Рима»/The History Channel. Great Battles of Rome

Жанр стратегия
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 5/5
Локализация 5/5

→ Эту игру, несомненно, можно посоветовать не только любителям компьютерных развлечений, но и тем, кто вообще не играет. Дело в том, что проект создавался совместно с телеканалом History Channel, и все сюжетные ролики – эксклюзивно подготовленная программа по ознакомлению с историей Древнего Рима. Геймеру предлагается стать командующим римской армией и вести военные действия против греков, галлов и карфагенян. «Победы Рима» являются классическим представителем жанра тактических стратегий, где победа достигается не численным перевесом, а благодаря грамотному планированию операции.

Локализация от «Акеллы» выполнена идеально, невозможно найти ни одного промаха – прекрасно подобранные шрифты, правильный перевод всех географических и исторических названий, а голоса актеров просто завораживают.



Two Worlds

Жанр RPG
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 4,5/5
Локализация 3/5

→ Польский конкурент Oblivion и Gothic 3 в принципе неплох, хотя и не станет открытием для любителей ролевого жанра. С одной стороны – очень неплохая графика и довольно приятный геймплей, с другой же – слабая проработка игрового мира, вялый, неинтересный сюжет, безликие NPC и однообразные, не запоминающиеся квесты. Поначалу Two Worlds изобиловала багами и страдала от отсутствия баланса, однако Reality Pump методично выпускала патчи, которые к текущему моменту исправили практически все недостатки.

Локализованная версия относительно стара (v1.2), поэтому настоятельно рекомендуется предварительно вручную скачать и установить последний патч (внутриигровое автообновление его не обнаруживает).

Переведены только субтитры, озвучка оригинальная. В процессе локализации пострадали «устаревшие обороты», которыми изобилует речь местных персонажей, к тому же перевод временами не совсем точен.

«Лига чемпионов 2007»/Premier Manager 2006–2007

Жанр футбольный менеджер
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра 1/5
Локализация 4/5

→ По непонятной причине узкоспециализированный

жанр футбольных менеджеров привлекает разработчиков самого разного пошиба. Увы, с творениями Sports Interactive их подделки сравняться не могут и даже не похожи на то, что делают талантливые англичане.

Чуда не произошло и на этот раз – Premier Manager 2006–2007 является низкопробной игрой, абсолютно лишенной положительных качеств. Жуткий продукт с кошмарным интерфейсом предлагает нам возглавить любой клуб из шести чемпионатов, причем в карьере детальные результаты соревнований доступны только

для четырех из них. Добавим к этому устаревшие составы, статистику и самодельную атрибутику команд. Режим симуляции матча реализован bestial и совершенно бесполезен. Наканченные анаболиками кружочки (даже на минимальной скорости в настройках) носятся по полю как угорелые. Пытаться понять, что происходит, а уж тем более вносить тактические изменения – нет уж, увольте. О локализации говорить вообще бессмысленно, поскольку даже неплохой перевод не способен реанимировать игру.





«Папарацци»/ Zoom: Paparazzi in action

Жанр симулятор фотографа
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 2/5
Локализация 2/5

→ Какие ассоциации вызывает у вас слово «папарацци»? Верно, хитрый фотограф,

проникающий на закрытые вечеринки, зарабатывание средств на продаже снимков, пополнение своего арсенала более дорогостоящей фототехникой... Однако увиденное в игре совершенно не совпало с грезами. Стандартный 3D-движок уровня Second Life и абсолютно убогий геймплей – вот результат трудов немецких разработчиков. Каждое задание состоит в том, чтобы рыскать по очередной тусовке, не пропуская выкрутасы звезд, обожающих делать дурацкие жесты или тан-

цевать. За одну миссию нужно набрать определенное количество очков, суммируя заработок от каждого сделанного кадра. Можно и не избегать портретной съемки вблизи, поскольку глупые телохранители заканчивают преследование папарацци, как только он скрывается из вида.

Увы, купившие игру пользователи не заметят особых усилий переводчиков: их руки дошли только до текстов, оставив многочисленные разговоры персонажей нетронутыми.

«Империя кино»/ Cinema Empire

Жанр экономическая стратегия
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Полет Навигатора»
Игра 2/5
Локализация 4/5

→ Трудно найти человека, который не любит смотреть фильмы и ни разу не был в кинотеатре. Но вот оказаться в роли руководителя хотя бы одного из них, не говоря уже о целой сети, в реальности мало кому удастся. «Империя кино» как раз предоставляет эту возможность. Но, к сожалению, разработчики так и не смогли вытянуть из идеи хоть что-нибудь приличное – геймплей скучен и однообразен. Вне зависимости от режима игры необходимо начинать с захудалого кинотеатра и завершать карьеру руководителем холдинга из восьми заведений. Графика довольно страшненькая, а о звуковом ряде и говорить не приходится.

Что касается перевода, то для проекта такого класса локализация выполнена на приличном уровне, вот только шрифт, подобранный не лучшим образом, читается плохо.



«Оружие Рейха»/ Power of Destruction

Жанр first person shooter
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Полет Навигатора»
Игра 1/5
Локализация 4/5

→ Как и другие игры этого издателя, «Оружие Рейха» (кстати, из названия неясно, какой именно рейх имеется в виду, – напомним, что Гитлер строил третий по счету) является ультранизкобюджетным проектом, за которым уважающий себя геймер проведет не более нескольких минут, после чего деинсталлирует игру и спрячет диск куда подальше. Убогая графика, отвратительный геймплей, отсутствие баланса... Об искусственном интеллекте, сюжете и т. д. речь даже не идет – их здесь попросту нет. Будем надеяться, что в конце концов такие продукты вымрут как класс и избавят нас от необходимости писать подобные разгромные рецензии.

Работы для локализаторов тут оказались, мягко говоря, немного – озвучка отсутствует, перевести надо было только меню и коротенькие, в одно-два предложения, брифинги между миссиями. С этой задачей «Полет Навигатора» справился нормально, никаких особых претензий к качеству локализации нет.



«ДНК. Биоконструктор»/ D.N.A.

Жанр головоломка
Издатели «Фабрика Игр»
Локализатор «Полет Навигатора»
Игра 3/5
Локализация 4/5

→ Мы уже не раз говорили, что под ярлыком «Полет Навигатора» выпускаются бюджетные продукты. Среди них в последнее время нередко встречаются и казуальные игры. «ДНК» из их числа, посему не удивляйтесь, что на компакт-диске содержится всего чуть больше 70 MB информации, причем лишь 12 MB приходится на долю самой игры, а практически весь остальной объем – DirectX. Место действия – лаборатория генетиков, где идут эксперименты по выращиванию прекрасных цветов. Для этого нужно создавать цепочки из протеинов разного типа, каждый из которых вносит свой вклад в будущее растение.

Тексты, сопровождающие «ДНК», переведены в целом неплохо, однако раздражает голос и интонации диктора, комментирующего действия игрока.



Шутеры



1. Half-Life 2 (+ Episode One) PC/Xbox • Valve/«Бука»

Приключения Гордона Фримена становятся все интереснее, и даже большая доза Аликс их не портит. В общем, продолжайте спасать человечество – оно этого достойно.

2. S.T.A.L.K.E.R. PC • GSC Game World

3. The Darkness PS3/Xbox 360 • Starbreeze AB/ Take-Two

4. F.E.A.R. PC/Xbox 360 • Monolith/Vivendi

5. Black PS2/Xbox • Criterion/EA

Файтинги



1. Tekken 5 PS2 • Namco

За одну только панду эта игра могла бы получить выбор редакции. Но Tekken 5 отличается еще и замечательным балансом и очень динамичным игровым процессом.

2. Soul Calibur III PS2 • Namco

3. Virtua Fighter 4 Evo PS2 • SEGA

4. Dead or Alive 4 Xbox 360 • Tecmo

5. Guilty Gear XX Slash PS2 • ARC/SEGA

RPG

1. The Elder Scrolls IV: Oblivion PC/Xbox 360 • Bethesda/«1С»

Полная свобода, масса второстепенных квестов, сюжетная линия для каждой из гильдий и уйма возможностей. Однозначно лучшая ролевая игра последних лет.

2. Vampires: The Masquerade – Bloodlines PC • Troika Games/Activision

3. Neverwinter Nights 2 PC • Obsidian/«Акелла»

4. Two Worlds PC • Reality Pump/«Акелла»

5. «Санитары подземелий» PC • «1С»



Адвентюры

1. Dreamfall: The Longest Journey PC/Xbox • Funcom/«Новый Диск»

Самое длинное путешествие превратилось в бесконечное приключение – и вторая часть сериала доказывает, что жанр адвентюр рано хоронить.

2. Sam & Max Episodes PC • TellTale

3. Fahrenheit PC/PS2/Xbox • Quantic Dream/ «Акелла»

4. Runaway 2: Dream of Turtle PC • Pendulo Studios/«Руссобит-М»

5. Fatal Frame III PS2 • Tecmo



Action

1. Gears of War Xbox 360 • Epic/Microsoft

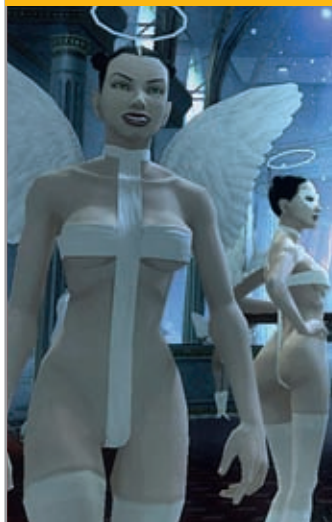
Самый динамичный боевик этого года и самая красивая игра на данный момент. От создателей серии Unreal.

2. Hitman: Blood Money PC/PS2/Xbox/Xbox 360 • IO/ «Новый Диск»

3. Tomb Raider: Anniversary PC/PS2/Xbox 360/Wii/PSP • Crystal Dynamics/«Новый Диск»

4. Lost Planet Xbox 360 • Capcom

5. The Outfit Xbox 360 • Relic/THQ



Action/RPG

1. Titan Quest (+ Immortal Throne) PC • Iron Lore/«Бука»

Много монстров, много шмоток, много способностей и много-много щелчков левой кнопкой. Перед прохождением приготовьте запасную мышку.

2. Marvel Ultimate Alliance PC/Xbox/Xbox 360/PS2/PSP/ Wii • Raven/Activision

3. Dungeon Siege II PC • Gas Powered/«1С»

4. Shining Force EXA PS2 • SEGA

5. Ex Machina PC • Nival/Targem/«Бука»



Симуляторы

1. «Ил-2» (+ аддоны) PC • Madox Games/«1С»

Несмотря на свой почтенный возраст, «Ил-2» остается лучшим боевым авиационным симулятором – спасибо сплоченному комьюнити и множеству аддонов.

2. Silent Hunter 3 PC • Ubisoft/«1С»

3. Ship Simulator 2006 PC • vStep

4. Trainz Railroad Simulator 2006 PC • Auran/«1С»

5. Microsoft Flight Simulator 2007 PC • Microsoft



TBS

1. Civilization IV: Warlords PC • Firaxis/«1С»

Вся история человечества за три-четыре часа. Или за несколько суток подряд – это зависит от настроек. От каменных топоров до космических кораблей в самой эпической стратегии всех времен.

2. Galactic Civilizations II PC • Stardock/«1С»

3. Heroes of Might & Magic V PC • Nival

4. Europa Universalis III PC • Paradox Interactive/«1С»

5. Advance Wars: Dual Strike DS • Intelligent Systems/Nintendo



ММОГ

1. World of Warcraft: The Burning Crusade PC • Blizzard/Vivendi/«Софтпром»

Дополнение к лучшей многопользовательской игре снова подтвердило, что в Blizzard работают исключительно талантливые люди.

2. Guild Wars: Nightfall PC • ArenaNet/«Бука»

3. LOTR Online: Shadows of Angmar PC • Turbine/Codemasters

4. EVE Online PC • CCP

5. EverQuest II PC • SOE/«Акелла»



Необычные игры

1. Rayman Raving Rabbids PC/PS2/Xbox/Wii • Ubisoft/«Бука»

Кролики-бездельники не умеют ничего – ни готовить, ни рисовать, ни танцевать. Но вот пожирать все свободное время – это да, на это они горазды.

2. We♥Katamari PS2 • Namco

3. Puzzle Quest: Challenge of the Warlords PSP/DS • 1st Playable Productions/D3

4. Pump It Up: Exceed PS2 • Andamiro/Mastiff

5. Singstar PS2 • Sony



Гонки

1. FlatOut: Ultimate Carnage Xbox 360 • Bugbear/Empire

Невероятно красивая и изумительно реалистичная, эта увлекательная гонка достойна быть лидером хотя бы из-за красочных катастроф, пусть теперь она и напоминает Burnout.

2. Forza Motorsport 2 PC • Microsoft

3. Colin McRae: DiRT PC/Xbox 360 • Codemasters

4. Burnout: Revenge PS2/Xbox/Xbox 360 • Criterion/EA

5. Gran Turismo 4 PS2 • Polyphony/Sony



RTS

1. Warhammer 40 000: Dawn of War – Dark Crusade PC • Relic/«Бука»

Третий эпизод саги Dawn of War позволяет нам играть практически за каждую из сторон знаменитого конфликта Warhammer 40k.

2. C&C3: Tiberium Wars PC/Xbox 360 • EA

3. Medieval II: Total War PC • Creative Assembly/SEGA

4. Company of Heroes PC • Relic/«Бука»

5. Supreme Commander PC • Gas Powered Games/«Бука»



jRPG

1. Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King PS2 • Level-5/Square Enix

Если смиритесь с необычным графическим стилем и несколько затянутым началом, то откроете для себя одну из лучших jRPG.

2. Tales of the Abyss PS2 • Namco Bandai

3. Kingdom Hearts II PS2 • Square Enix/Buena Vista

4. The Legend of Heroes Trilogy PSP • Microvision/Nihon Falcom/Bandai Namco

5. Valkyrie Profile 2: Silmeria PS2 • tri-Ace/Square Enix



Экономические

1. Sid Meier's Railroads! PC • Firaxis/«1С»

Игры Сиды Мейера регулярно забирают все первые места в наших топах. Мы уверены, даже обратиться он к другим жанрам, и там его ждал бы успех.

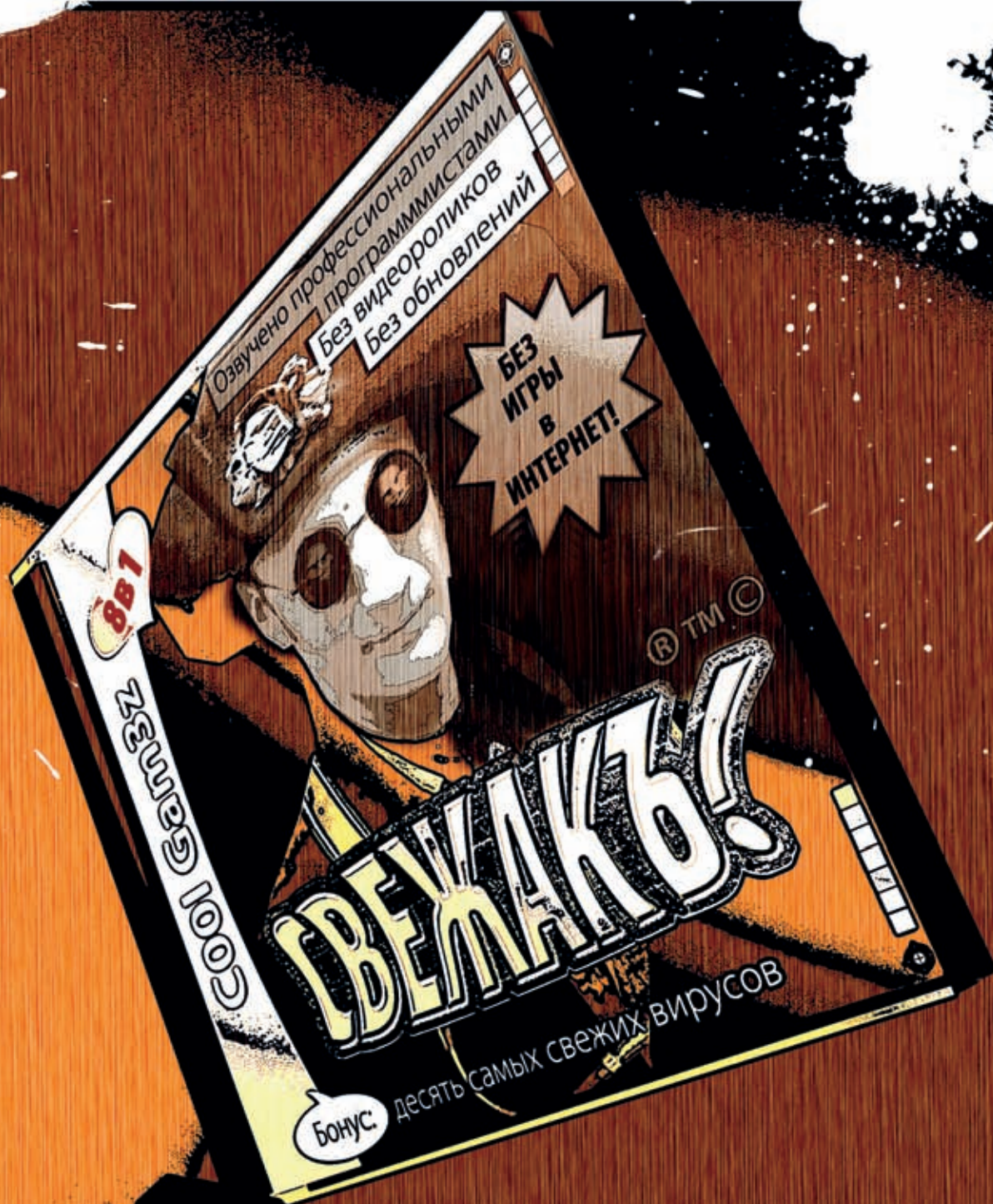
2. Viva Piñata Xbox 360 • Rare/Microsoft

3. The Sims 2 PC • Maxis/EA/«Софтпром»

4. ANNO 1701 PC • Sunflowers/«Новый Диск»

5. The Settlers DS • Blue Byte/Ubisoft





Пиратов за борт! Покупай лицензию

Gameplay
Всё о компьютерных играх

GG
GAME WORLD

G
СОФТИМ

1C

EA

SEGA

**vivendi
GAMES**

antipiracy.com.ua

Топ 5

Алина Жигунова



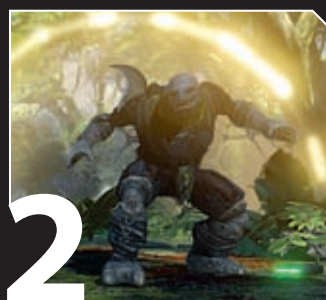
Аварии, человек без лица, военные конфликты, гонки и симсики

Разработчики вышли из традиционного летнего ступора и собираются дальше радовать игроков. Причем и серьезные любители стратегий, и домохозяйки, и виртуальные гонщики-экстремалы останутся довольны. Мы уж не говорим о многотысячной армии Halo-фанов.



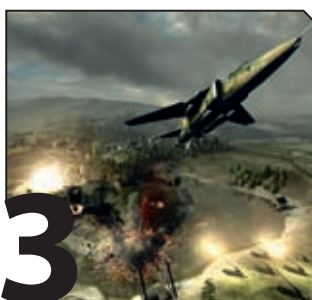
Burnout Paradise

Сентябрь – самое время прокатиться с ветерком по полностью открытому мегаполису на замечательно красивой new-gen-тачке и устроить пару-тройку десятков зрелищных ДТП.



Halo 3

Этот долгожданный идол-FPS таки окажется эксклюзивом для Xbox 360, зато со значительно улучшенным мультиплеером. Неужели история человека без лица получит свое логическое завершение?



World in Conflict

Хорошая RTS – это всегда приятно, особенно если там упоминается Советский Союз. Ну а стратегии с такой кинематографичной картинкой мы вообще еще не встречали.



Project Gotham Racing 4

И снова радуйтесь, владельцы Xbox 360, – свеженькую PGR4 с добавлением мотоциклов от Honda, Suzuki и Ducati, а также с реалистичными погодными условиями увидите только вы!



MySims

Да-да-да! Эти эмо-чибики наконец-то доберутся до наших Wii и до DS заодно! Мы даже заочно прощаем им упрощенный геймплей, глядя в огромные жалобные глаза няшечек на скриншотах.