

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**, № 1 (29), январь 2008

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, 2008 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.

Цветоделиение 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», 2008 г.
Все права защищены



Впереди паровоза

➔ Как ни странно это звучит, прошедший год в игровой индустрии не запомнился практически ничем. Да, появилось много хороших игр – но не больше, чем в 2006-м. Microsoft и Sony выпустили новые версии своих new-gen-консолей, но рынком по-прежнему правит Nintendo. Все, как и десять лет назад, говорят о том, что играм нужны инновации, но никто этим всерьез не обеспокоился.

На PC-рынке ситуация не лучше: в игры с DirectX 10 сейчас могут играть совсем немногие. И даже несмотря на все усилия редмондского гиганта, в 2007 году ситуация изменилась незначительно: Windows Vista все еще сыровата, а быстрые видеокарты с полноценной поддержкой DX10 пока довольно дороги. Да, формально вышла «народная» GeForce 8800 GT, но на практике купить ее в Украине по рекомендованной цене до сих пор очень сложно.

Складывается впечатление, что игровые компании бегут впереди паровоза. PlayStation 3 вышла год назад – и где игры? Ладно игры, где обещанное обилие фильмов на Blu-ray, где доступные телевизоры с поддержкой Full HD? Next-gen, говорит? По результатам опросов, около 80% консольных геймеров используют телевизоры стандартного разрешения.

Microsoft поступила умнее, запустив сервис загрузки фильмов в HD-качестве из Xbox Live! Только в Европе, не говоря уже про нашу многострадальную родину, он по-прежнему недоступен.

Или вот одна из главных игр осени – Crysis. Отличный проект. Как ни странно, не только технически совершенный, но и интересный. Сколько же пользователей увидят его во всей красе? Разве что те 7%, у которых, по статистике, есть и DX10-совместимые видеокарты, и Windows Vista.

Никто никогда не пытался узнать у игроков, что им, собственно, нужно? Ах да, интересные игры. Это же так банально и одновременно так сложно. Чтобы сделать хороший геймплей, надо затратить невероятное количество человеко-часов на планирование, прототипирование и плей-тесты. Надо нанимать не только умных и опытных, но еще и талантливых специалистов. В общем, надо приложить много усилий. Как Nintendo, например.

Легче в очередной раз подать на стол заплесневевший (или, как пишут в пресс-релизах, проверенный годами) геймплей в новой обертке. Геймеры же обожают модные словосочетания вроде HD Ready, Full HD, Blu-ray, DX10, Shader Model 4.0, Wi-Fi. Именно в них они и играют, ведь правда?

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галёнкин,
segal@itc.ua

Квесты LucasArts

Приключенческие игры и фильмы золотой эпохи неразрывно связаны с именем Джорджа Лукаса. Именно ему мы обязаны кино и играми об Индиане Джонсе, именно его компания подарила нам сериал об острове Обезьян.

20



Содержание

№ 1 (29) январь 2008

рецензии

70 Gears of War

Даже самые лучшие проекты при портировании нередко превращаются в неиграбельный ужас. И хотя Gears of War изначально делалась для PC, у нас были все основания опасаться за ее судьбу при переносе с Xbox 360.



Новости

- 6 Кратко
- 12 Обратная связь
- 14 Новости киберспорта
- 16 Gameland Developers Conference 2007
- 18 О разной рознице

Тема

- 20 Квесты LucasArts

Превью

- 32 The Club
- 38 Viking: Battle for Asgard
- 42 Splinter Cell: Conviction
- 46 Игры против железа: Crysis

Рецензии

- 54 Mass Effect
- 58 Crysis
- 62 The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
- 66 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 70 Gears of War
- 72 Assassin's Creed

- 74 Beautiful Katamari
- 76 Super Mario Galaxy
- 78 F.E.A.R. Perseus Mandate
- 79 Soul Nomad & The World Eaters
- 80 Rayman Raving Rabbids 2
- 82 Guitar Hero III
- 84 Naruto: Rise of a Ninja
- 86 Hellgate: London
- 88 Красный космос
- 89 Он – робот
- 90 The Simpsons Game
- 92 Обитаемый остров: Чужой среди чужих
- 94 Глюк'Oza: Зубастая ферма
- 96 Ониблэйд
- 98 XIII век. Слава или смерть
- 100 TimeShift
- 102 Как достать соседа: На отдыхе
- 103 Heroes of Might and Magic V: Повелители Орд
- 104 Silent Hill Origins
- 106 Eternal Sonata
- 108 Painkiller: Overdose
- 109 Drawn to Life

- 109 Geometry Wars: Galaxies
- 110 Halo 3 (мультиплеер)

- 112 Галерея

Гид покупателя

- 116 Компьютер месяца
- 118 Железо
- 122 Локализации
- 124 Игры

- 128 Top 5 боссов



превью



The Club

Мало нам Unreal Tournament, Halo и Team Fortress – грянет еще один брутальный боевик, ориентированный на несколько игроков. Личности с темным прошлым, преступники и подонки всех мастей – добро пожаловать в клуб!

игры в номере

Advance Wars: Days of Ruin 115	Heroes of Might and Magic V: Повелители Орды 103	The Club 32
Arx Fatalis Limited Edition 123	Iridium Runners 113	The Guild 2: Pirates of the European Seas . . 123
Assassin's Creed 72	Iron Man 115	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass 62
Battlefield: Bad Company 112	Loki 122	The Settlers II: 10 th Anniversary 123
Beautiful Katamari 74	Mass Effect 54	The Simpsons Game 90
BioShock 122	Naruto: Rise of a Ninja 84	TimeShift 100
Bomberman Land 114	Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide 122	Viking: Battle for Asgard 38
Call of Duty 4: Modern Warfare 66	No More Heroes 112	Voltage 114
Crysis 58	Painkiller: Overdose 108	XIII век. Слава или смерть . . . 98
Drawn to Life 109	Penumbra: Black Plague 112	Глюк'Oza: Зубастая ферма . . . 94
Eternal Sonata 106	Pirates of the Caribbean: At World's End 123	Как достать соседа: На отдыхе 102
F.E.A.R. Perseus Mandate 78	Rayman Raving Rabbids 2 80	Красный космос 88
Far Cry 2 115	SEGA Superstars Tennis 114	Обитаемый остров: Чужой среди чужих 92
FIFA Street 3 113	Sid Meier's Civilization: Revolution 113	Он – робот 89
Gears of War 70	Silent Hill Origins 104	Ониблэйд 96
Geometry Wars: Galaxies 109	Soul Nomad & The World Eaters . 79	
Guitar Hero III 82	SpellForce 2: Dragon Storm . . . 122	
Halo 3 110	Splinter Cell: Conviction 42	
Hellgate: London 86	Super Mario Galaxy 76	

рецензии

рецензии



Super Mario Galaxy

Неунывающий итальянский водопроводчик в красных штанах на подтяжках в очередной раз спасает свою любимую принцессу из лап злобного Боузера. И несмотря на банальный сюжет, перед нами самый инновационный платформер года.

54 Mass Effect

Научная фантастика – жанр, незаслуженно забытый разработчиками игр. Что ни RPG, то обязательно про драконов, гномов, эльфов и подземелья. Поэтому Mass Effect, космическая опера эпических масштабов, заслуживает самого пристального внимания.



Содержание →

Gameplay
DVD#1 (29)

Игры

Полные версии

Sam & Max: Episode 4 –
Abe Lincoln Must Die!

Shareware-игры

Герои Эллады
Земля рун
Модная лихорадка
Смайлики.

Охотники за
сокровищами!

Abra Academy:

Returning Cast

Amazing Adventures:

The Lost Tomb

Baby Luv

Cave Days

Cindy's Sundaes

Diner Dash:

Hometown Hero

Dr. Daisy Pet Vet

Elf Bowling 7 1/7:

The Last Insult

Fashion Fits

Hidden Relics

Holiday Gift

Mahjongg Investigations:

Under Suspicion

Neptune's Secret

Taskforce: The Mutants

of October Morgane

Venture Arctic

Демонстрационные
версии

TimeShift

Universe at War:

Earth Assault

Патчи

Русские версии

7.62 1.10

(неофициальный)

Гильдия 2 1.3

Исход с Земли 1.3

Стальные монстры 1.6

Company of Heroes:

Opposing Fronts 2.103

MotoGP '07 1.1

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow

of Chernobyl 1.0005

Английские версии

Beowulf: The Game 1.0.1

BlackSite: Area 51 1.2

Call of Duty 4: Modern

Warfare 1.2

Company of Heroes:

Opposing Fronts 2.103

Culpa Innata 1.02

Escape from Paradise

City 1.0.0.1 Beta

Loki 1.0.8.1

Pacific Storm 1.6

Pro Evolution Soccer

2008 1.1

SimCity Societies #1

Soldier of Fortune:

Payback 1.1

Space Empires 5 1.63

Stranger #1

The Settlers: Rise of
an Empire 1.2
TimeShift 1.2

Видеоролики

Видео Gameplay

Итоги Первого
сезона НЛКИ «Intel
Challenge»

Видеорепортаж
с «Территории
игр 2007»

Мультиплатформа

Assassin's Creed

Beowulf: The Game

Call of Duty 4:

Modern Warfare

Dead Island

Deus Ex 3

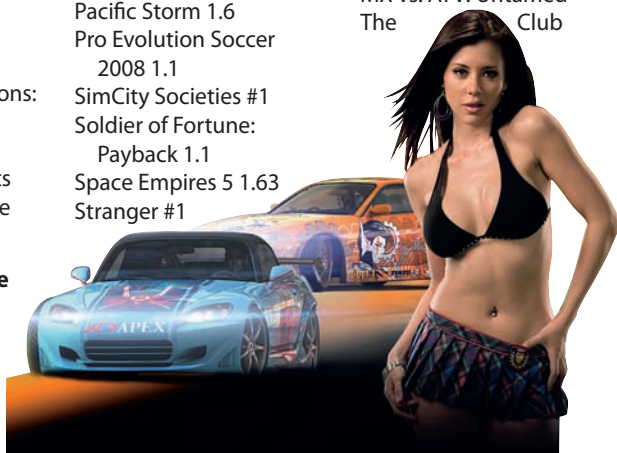
Frontlines: Fuel of War

Legendary: The Box

Mass Effect

MX vs. ATV: Untamed

The Club



Turning Point: Fall
of Liberty
Turok

PC

Ониблэйд

EVE Online: Trinity

Sins of a Solar Empire

Warhammer

40 000: Dawn of

War – Soulstorm

Warhammer Online:

Age of Reckoning

PS3

Haze

Uncharted: Drake's

Fortune

Wii

Rayman Raving

Rabbids 2

PSP

Fading Shadows

Обои для Рабочего
стола

Alien Shooter:

Vengeance

Attack on Pearl Harbor

Beowulf: The Game

Black Shark

DarkStar One

Escape from

Paradise City

Fading Shadows

Juiced 2: Hot

Import Nights

Rayman Raving

Rabbids 2

Runaway 2: The Dream
of the Turtle

Sherlock Holmes:

The Awakened

Sins of a Solar Empire

Stranger

Sudden Strike 3:

Arms for Victory

Tarr Chronicles

Tortuga – Two Treasures

Turok

UberSoldier

Universe at War:

Earth Assault

Warhammer Online:

Age of Reckoning

Xenus. Легенда Жива

Обои от

GameWallpapers.com

Саундтреки к играм

7.62

Darkness Within: In

Pursuit of Loath Nolder

Tortuga – Two Treasures

Xenus 2. Белое золото

Дополнения

ScummVM 0.10.0

Демо-версии игр

LucasArts

Прочие дополнения

Xenus. Легенда

Жива – Citizen

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, январь 2008» является
неотъемлемой составляющей журнала
Gameplay, № 1 (29), 2008 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

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)



www.stranger-game.com
www.fireglowgames.com

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



Кратко

Подробнее на gameplay.com.ua

PSP: Перезагрузка

→ Компания Sony рапортует о том, что за два месяца, прошедшие с начала продаж в Японии новой (более тонкой, легкой, стильной) версии PSP, в торговые точки было отгружено более миллиона устройств. И это без учета консолей, поставляющихся в специальном наборе Crisis Core: Final Fantasy VII.



DS Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo	Nintendo
2	More Brain Training from Dr. Kawashima	Nintendo	Nintendo
3	Cooking Mama	SOS Games	Taito
4	Deal or No Deal	Koch Media	Gravity I
5	The Simpsons Game	Electronic Arts	EA Redwood Shores
6	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
7	MySims	Electronic Arts	EA Redwood Shores
8	Ratatouille	THQ	Helix
9	LEGO Star Wars: The Complete Saga	LucasArts	Traveller's Tales
10	Big Brain Academy	Nintendo	Nintendo

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

Wii Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Super Mario Galaxy	Nintendo	Nintendo
2	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA
3	Wii Play	Nintendo	Nintendo
4	Big Brain Academy: Wii Degree	Nintendo	Nintendo
5	High School Musical: Sing It!	Disney	A2M
6	LEGO Star Wars: The Complete Saga	LucasArts	Traveller's Tales
7	WWE SmackDown vs. Raw 2008	THQ	Yuke's
8	Mario Party 8	Nintendo	Hudson Soft
9	The Simpsons Game	Electronic Arts	EA Redwood Shores
10	Ratatouille	THQ	Asobo Studio

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

Xbox 360 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Assassin's Creed	Ubisoft	Ubisoft Montreal
2	Mass Effect	Microsoft	Bioware
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Infinity Ward
4	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	EA Canada
5	Halo 3	Microsoft	Bungie
6	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision	Neversoft
7	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Konami
8	Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	IO Interactive
9	FIFA 08	Electronic Arts	EA Canada
10	Forza Motorsport 2	Microsoft	Microsoft

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

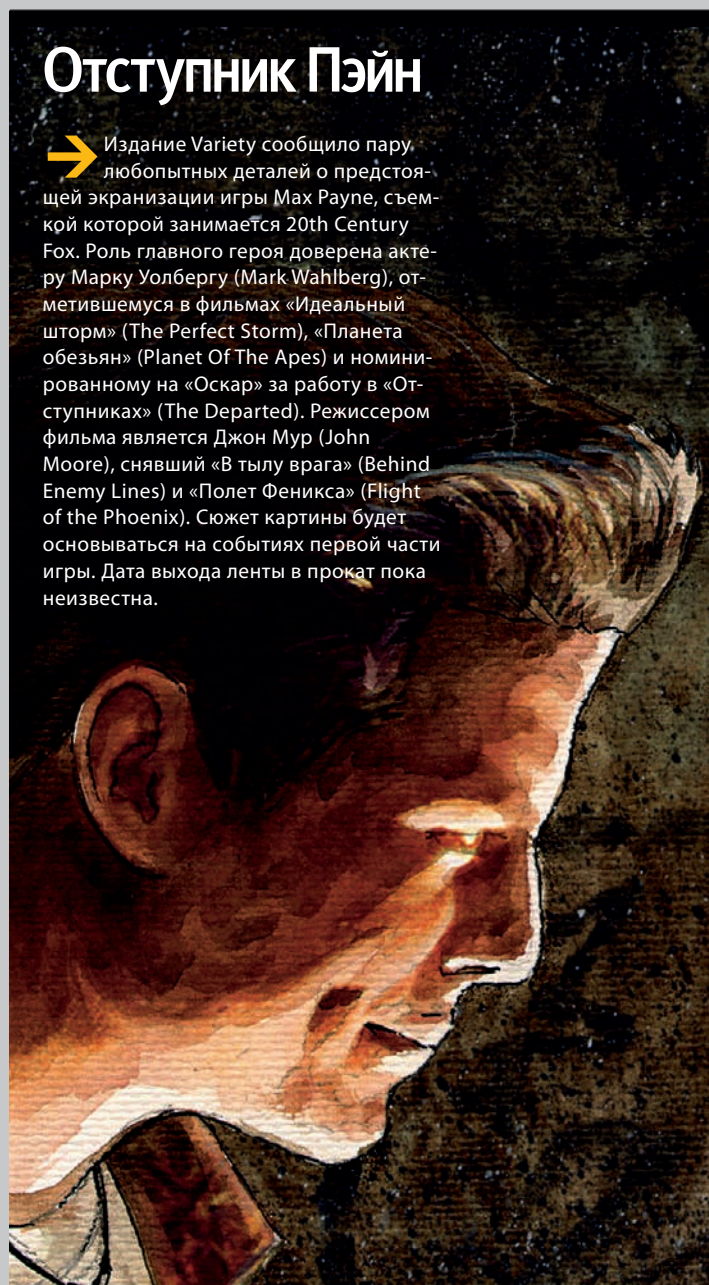
PS3 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Assassin's Creed	Ubisoft	Ubisoft Montreal
2	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	EA Canada
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Infinity Ward
4	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Konami
5	Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	IO Interactive
6	FIFA 08	Electronic Arts	EA Canada
7	WWE SmackDown vs. Raw 2008	THQ	Yuke's
8	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision	Neversoft
9	Ratchet & Clank: Tools of Destruction	Sony	Insomniac
10	Resistance: Fall of Man	Sony	Insomniac

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

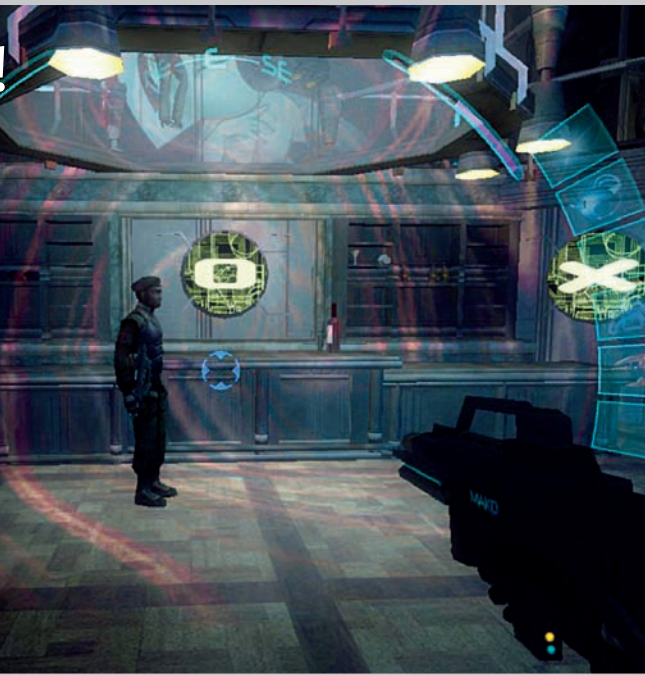
Отступник Пэйн

→ Издание Variety сообщило пару любопытных деталей о предстоящей экранизации игры Max Payne, съемкой которой занимается 20th Century Fox. Роль главного героя доверена актеру Марку Уолбергу (Mark Wahlberg), отметившемуся в фильмах «Идеальный шторм» (The Perfect Storm), «Планета обезьян» (Planet Of The Apes) и номинированному на «Оскар» за работу в «Отступниках» (The Departed). Режиссером фильма является Джон Мур (John Moore), снявший «В тылу врага» (Behind Enemy Lines) и «Полет Феникса» (Flight of the Phoenix). Сюжет картины будет основываться на событиях первой части игры. Дата выхода ленты в прокат пока неизвестна.



Киберпанки, хой!

→ Совсем недавно британский издатель Eidos Interactive официально объявил об открытии своей новой внутренней студии в Монреале (Канада). Сотрудники Eidos Montreal займутся разработкой исключительно высокобюджетных и высококачественных проектов для next-gen-консолей и PC, а их первым детищем станет... продолжение киберпанковской дилогии Deus Ex. К сожалению, какие-либо подробности не сообщаются, а небольшой тизер, появившийся в Сети, лишь вызывает дополнительные вопросы. Впрочем, одна, и вероятно, главная деталь о триквеле известна уже сейчас: Уоррен Спектор (Warren Spector), отец оригинальной Deus Ex, не имеет ровным счетом никакого отношения к данному проекту.



Парой строк

Warhammer Online, по заявлению EA Mythic, должна выйти во втором квартале этого года.

Шутер Haze появится на прилавках не раньше конца зимы 2008 г.

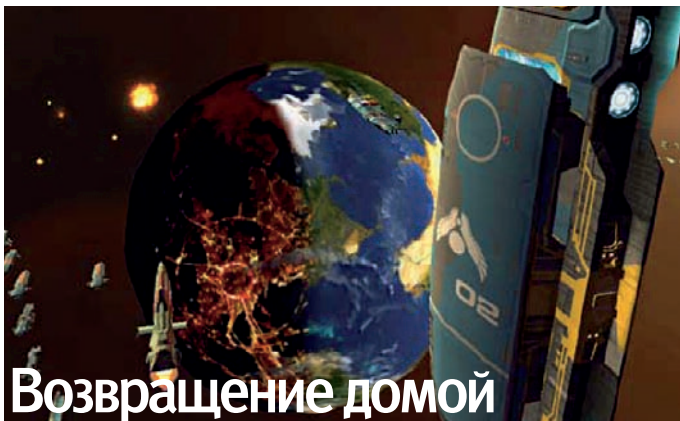
JoWood Productions анонсировала action/RPG Dungeon Lords 2, которую компания планирует выпустить на next-gen-консолях и PC.

Nintendo DS установила новый рекорд: в течение недели в Великобритании было реализовано 191 000 устройств – это самый лучший показатель за всю историю продаж игровых консолей в Европе.

Ubisoft Montreal официально объявила о том, что Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2 находится в разработке. Игра должна порадовать нас еще более впечатляющим геймплеем и новыми онлайн-режимами.

Комедийный актер Арти Лэнж (Artie Lange) в одном из интервью обмолвился о том, что он недавно принимал участие в записи диалогов для новой игры серии Leisure Suit Larry. Выводы делайте сами.

Eternal Sonata в версии для PS3 обзаведется новыми игровыми персонажами: геймерам предложат опробовать роли Serenade и Prince Crescendo, а в сюжетную линию обещают добавить пару неожиданных поворотов. Выход этой великолепной JRPG на консоли Sony запланирован на весну 2008 года.



Возвращение домой

→ Компания THQ, в 2004 году купившая студию Relic Entertainment, не позаботилась о своевременном приобретении авторских прав на созданную канадскими разработчиками стратегию Homeworld. Спустя три года издатель наконец-то исправил свою ошибку и купил соответствующую лицензию у Sierra Entertainment. А вплотную заняться созданием триквела Relic, вероятно, сможет не раньше, чем закончит очередной аддон к Warhammer 40K – Warhammer 40K: Dawn of War – Soulstorm, выход которого намечен на весну 2008 года.

Мобильная id

→ Не нуждающаяся в представлении id Software объявила о создании подразделения id Mobile, которое совместно с компанией Fountainhead Entertainment займется разработкой игр для портативных консолей и мобильных телефонов. Первыми проектами от новообразованной студии должны стать ремейк классического шутера Wolfenstein и версия Quake Arena для Nintendo DS. Кроме того, в планах id Software выпуск продолжения DOOM RPG.



I'll be back

→ Компания The Halcyon, в мае прошлого года купившая права на торговую марку Terminator, объявила о разработке игры, которая выйдет в свет одновременно с началом проката в кинотеатрах Terminator Salvation: The Future – четвертой части фантастического сериала. Это знаменательное событие должно состояться летом 2009-го. Если верить The Halcyon, проект будет разительно отличаться от большинства продуктов, созданных по лицензиям. Он станет не насмешливым дополнением к кинокартине, а полноценной и неотъемлемой частью нового «Терминатора». Поверим на слово?



PC Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Infinity Ward
2	Football Manager 2008	SEGA	Sports Interactive
3	Crysis	Electronic Arts	Crytek
4	Unreal Tournament III	Midway	Epic Games
5	The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts	Maxis
6	SimCity Societies	Electronic Arts	Tilted Mill
7	Final Fantasy XI: Wings of the Goddess	Square Enix	Square Enix
8	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	EA Canada
9	Championship Manager 2008	Eidos	Beautiful Game
10	The Orange Box	Electronic Arts	Valve Software

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

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Infinity Ward
2	The Orange Box	Electronic Arts	Valve Software
3	Crysis	Electronic Arts	Crytek
4	Nancy Drew: The Legend of the Crystal Skull	Her Interactive	Her Interactive
5	The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts	Maxis
6	The Sims 2: Teen Style Stuff	Electronic Arts	Maxis
7	The Sims 2 Deluxe	Electronic Arts	Maxis
8	The Sims 2: Seasons	Electronic Arts	Maxis
9	Crazy Machines	Viva Media	Novitas
10	SimCity 4 Deluxe	Electronic Arts	Maxis

PC Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	Call of Duty 4: Modern Warfare	«Новый Диск»	Infinity Ward
2	Unreal Tournament III	«Новый Диск»	Epic Games
3	«Ведьмак»	«Новый Диск»	CD Project
4	«Heroes of Might and Magic V: Повелители Орд»	«ТС»	Ubisoft
5	Half-Life 2: Episode Two	«Бука»	Valve Software
6	«Нэнси Дрю: Тайна алой руки»	«Новый Диск»	Her Interactive
7	«Танки Второй мировой: Т-34 против Тигра»	ИДДК	G5 Software
8	«Не время для драконов»	«ТС»	Arise/KranX
9	BioShock	«ТС»	2K Boston/2K Australia
10	«Need for Russia: Сделано в СССР»	«Новый Диск»	K-Tech

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

PS2 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	High School Musical: Sing It!	Disney	A2M
2	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	EA Canada
3	The Simpsons Game	Electronic Arts	EA Redwood Shores
4	WWE SmackDown vs. Raw 2008	THQ	Yuke's
5	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Konami
6	FIFA 08	Electronic Arts	EA Canada
7	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision	Budcat Creations
8	The Sims 2: Castaway	Electronic Arts	Maxis
9	SingStar R&B	Sony	SCE London Studio
10	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney	Eurocom

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

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision	RedOctane
2	Guitar Hero III: Legends of Rock Bundle	Activision	RedOctane
3	Madden NFL '08	Electronic Arts	Tiburon
4	Guitar Hero Encore: Rocks the 80's	RedOctane	Harmonix
5	Guitar Hero II Bundle	Activision	RedOctane
6	Lego Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	Traveller's Tales
7	High School Musical: Sing It! Bundle	Disney	A2M
8	DDR SuperNOVA 2 Bundle	Konami	Konami
9	Guitar Hero II	Activision	RedOctane
10	Ben 10: Protector of Earth	D3 Publisher	High Voltage

PS2 Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	FIFA 08	SoftClub	EA Canada
2	Tekken 5	SoftClub	Namco Bandai
3	«Крэш: Битва титанов»	SoftClub	Radical
4	Pro Evolution Soccer 2008	SoftClub	Konami
5	NHL 08	SoftClub	EA Canada
6	Call of Duty 3	SoftClub	Treyarch
7	Gran Turismo 4	SoftClub	Polyphony Digital
8	God of War II	SoftClub	SCE Santa Monica
9	Spider-Man 3	SoftClub	Vicarious Visions
10	God of War	SoftClub	SCE Santa Monica

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

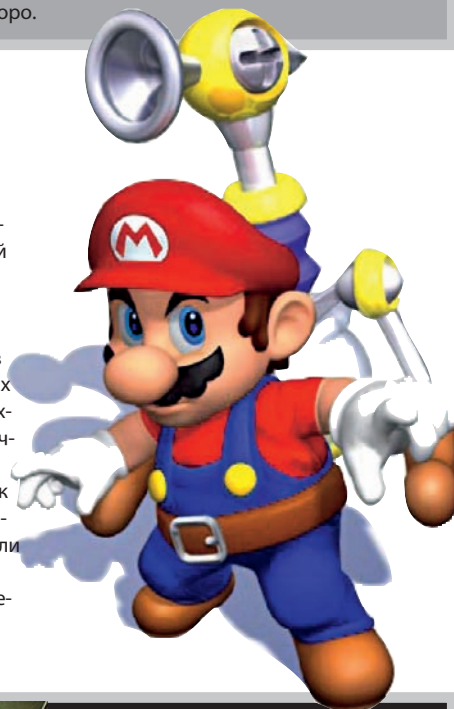


Тайна Nintendo

➔ Некто Эван Уилсон (Evan Wilson), сотрудник аналитической компании Pacific Crest Securities, заявил, что по данным неназванных, но вполне достоверных источников, Nintendo уже завершила работу над редизайном портативной консоли DS. Новая модель стала тоньше, чем DS Lite, правда вы не найдете в ней слота для картриджей Game Boy Advance. Зато устройство обзавелось встроенной памятью и увеличенными в размерах экранами. Уилсон предполагает, что Nintendo сделает официальный анонс не раньше, чем упадут продажи «старой» версии DS – иными словами, не скоро.

Марио, мой Марио

➔ Согласно опросу, проведенному компанией Nintendo перед выходом Super Mario Galaxy в Европе, усатого итальянского водопроводчика Марио узнают в лицо чаще, чем современных знаменитостей вроде верховности Пэрис Хилтон или вечно молодого Джастина Тимберлейка. Из тысячи человек (причем все они были совершеннолетними) 69% опознали легендарного сантехника, наследника отельного бизнеса узнали 53%, а Джастина – 51% опрошенных.



Виртуальный вор

➔ Доблестная голландская полиция задержала 17-летнего юношу, обвинив того в краже виртуальной мебели. Арестованный промышлял в онлайн-сервисе Habbo Hotel, одной из ключевых особенностей которого является возможность покупки и обустройства собственной виртуальной комнаты за совершенно реальные деньги. Хитрый паренек сумел обставить доверчивых пользователей на сумму в четыре тысячи евро. Какое наказание придумали судебные органы пойманному на горячем «киберпреступнику», не сообщается.

НЕСТРИМНИЙ НОВИЙ РІК З НЕСТРИМНИМИ ВРАЖЕННЯМИ



Придбай комп'ютер
на базі процесора Intel® Core™ 2 Quad та отримай
подарунковий сертифікат в кінотеатр!



Подорообиці на сайті www.day-x.com



www.comfy.com.ua
Тел.: 8 (0562) 38-59-12, 34-26-58



www.gb.ua
Тел.: 8 (800) 501-1000



www.diawest.com
Тел.: 8 (800) 302-302-0



www.mks.ua
Тел.: 8 (800) 50-20-100

* Акція проходить з 01.12.2007 до 13.01.2008 в містах: Київ, Одеса, Донецьк, Дніпропетровськ, Харків, Львів, Івано-Франківськ, Запоріжжя, Маріуполь, Сімферополь, Кривий Ріг, Полтава, Кременчук в магазинах мереж: «COMFY», «ГігаБайт», «Diawest», «МКС». Подарунковий сертифікат дає право на отримання двох квитків на будь-який сеанс в кращий кінотеатр твого міста 30.01.2008.

Парой строк

Забавная Lumines, музыкальная головоломка от Q Entertainment, ставшая хитом на PSP, появится на PC.

Корпорация Sony получила инвестиции в размере 500 миллионов долларов США от компании Dubai International Capital, которой владеет дубайский шейх Мохаммед бин Рашид Аль Мактум (Mohammed bin Rashid Al Maktoum).

Крис Тейлор (Chris Taylor), глава студии Gas Powered Games, подтвердил сведения о разработке стратегии Supreme Commander в версии для Xbox 360 и пообещал в скором времени удивить всех нас анонсом нового, эксклюзивного для PC, проекта.

StarCraft II выйдет 31 августа этого года. По крайней мере, так считают представители канадской сети супермаркетов электроники Future Store.

Dead Rising, знаменитый зомби-эксклюзив для Xbox 360, может появиться на PC. Перечитываем The Zombie Survival Guide и верим, что слухи, распространяемые итальянским дистрибьютором Scarso, окажутся правдой.

Акира Ямаока (Akira Yamaoka), неизменный композитор Silent Hill, отныне не только пишет музыку, но и продюсирует новый проект компании Konami. Что это за игра, Акира, увы, не сообщил.

Новый Turok, изначально разрабатываемый для PlayStation 3 и Xbox 360, все-таки порадует и PC-геймеров. Им стоит поблагодарить компанию Aspyr, которая ответственна за портирование проекта.

Привидения на прицеле

➔ Журнал Game Informer радостно сообщает о том, что мифическая Ghostbusters – игра по мотивам знаменитой кинодилогии, все-таки находится в разработке. Причем в ее создании участвуют актеры, снимавшиеся в «Охотниках за привидениями»: Дэн Эйкройд (Dan Aykroyd), Харольд Рэмис (Harold Ramis) и даже сам Билл Мюррей (Bill Murray). Сценарий проекта логично продолжит события фильмов. За версию для Xbox 360, PlayStation 3 и PC отвечает Terminal Reality, известная благодаря серии Blair Witch, BloodRayne и Nocturne. А команда Red Fly Studio (создатель Mushroom Men) готовит «Охотников» для PlayStation 2, Wii и DS. Игра должна появиться на прилавках в конце 2008 года.

Плюшевый кубик

➔ Великолепная Portal очень быстро завоевала сердца тысяч геймеров. А сколько крокодилийх слез было пролито после смерти нашего любимого кубика-компаньона! Valve чтит память верного друга, без помощи которого мы бы не смогли пройти эту замечательную игру. Скоро в онлайн-магазине Valve Store (store.valvesoftware.com) появится плюшевая версия Weighted Companion Cube. Представлена она будет в двух вариантах: парочку миниатюрных кубиков можно разместить в любом удобном месте, а внушительный полноразмерный куб послужит в качестве пуфика. Цена на игрушки не сообщается.

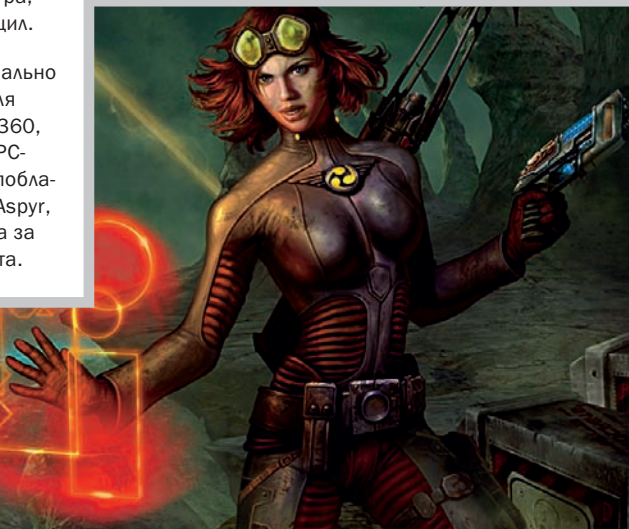


Interplay жив!

➔ В прошлом великая, а ныне влачащая жалкое существование компания Interplay Entertainment удивила всех новостью о начале работ над некой онлайн-многопользовательской игрой. Ее креативным директором стал Джейсон Андерсон (Jason Anderson), участвовавший в создании Fallout, Arcanum и Vampire: The Masquerade – Bloodlines. Кроме этого, Interplay все еще не оставляет мыслей о Fallout Online, намереваясь заставить потенциальных инвесторов данного проекта раскошелиться на 75 млн долл. Вдобавок компания планирует выпустить сиквелы Earthworm Jim, Baldur's Gate, Descent и MDK. Правда, желающие спонсировать эти благие начинания пока не нашлись.

NCsoft устала от игр?

➔ Издание The Korea Times пессимистично предполагает, что в обозримом будущем известная всем поклонникам онлайн-ролевых игр компания NCsoft может полностью сменить профиль своей деятельности и заняться созданием виртуальных социальных сетей. Последние становятся все популярнее в свете стремительно набирающего обороты Web 2.0, а первые попытки NCsoft на новом поприще оказались на удивление удачными – прошлогодний запуск нескольких подобных сервисов самым благоприятным образом сказался на котировке акций крупнейшего корейского издателя (их стоимость увеличилась на 50 процентов). Представители же NCsoft пока успокаивают игровую общественность заявлениями о том, что компания всего лишь осваивает новые сферы бизнеса.



Blackster

представляє

Аматорський чемпіонат

СТАЛКЕР

Відвоюй комп'ютер Blackster!



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

Докладніша інформація на сайтах:

www.blackster.com.ua

www.day-x.com.ua



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

Обратная связь

Голосования

ИГРА НОЯБРЯ

1. Crysis – 44%
2. Call of Duty 4: Modern Warfare – 37%
3. Assassin's Creed – 34%
4. Unreal Tournament III – 28%
5. Gears of War (PC) – 22%
6. Mass Effect – 21%
7. Need for Speed ProStreet – 14%
8. Rayman Raving Rabbids 2 – 10%
9. Super Mario Galaxy – 5%
10. Dragon Quest Monsters: Joker – 5%

Всего в опросе принял участие 201 человек. Разрешено было выбрать три игры. Опубликованы названия только тех игр, которые заняли первые десять мест.

КАКАЯ СКОРОСТЬ У ВАШЕГО ИНТЕРНЕТ-СОЕДИНЕНИЯ?

1. Выше 10 Мбит/с – 18%
2. До 512 Кбит/с – 15%
3. До 256 Кбит/с – 12%
4. До 128 Кбит/с – 12%
5. До 56 Кбит/с – 11%
6. До 10 Мбит/с – 10%
7. До 1 Мбит/с – 9%
8. До 2 Мбит/с – 7%
9. До 64 Кбит/с – 3%
10. Не знаю – 2%

Всего в опросе приняло участие 257 человек.

КАК ЧАСТО ВЫ ДЕЛАЕТЕ СЕРЬЕЗНЫЙ АПГРЕЙД ДОМАШНЕГО ПК?

1. Раз в два года – 36%
2. Раз в год – 23%
3. Никогда – покупаю новый компьютер – 18%
4. Раз в пять лет – 11%
5. Раз в полгода – 8%
6. Постоянно – апгрейд это состояние души – 5%
7. Раз в квартал – 1%

Всего в опросе приняло участие 200 человек.

СКОЛЬКО ВАМ ЛЕТ?

1. 12–18 – 42%
2. 19–24 – 38%
3. 25–44 – 18%
4. 45–65 – 1%
5. 66 и старше – 1%
6. До 12 – 1%

Всего в опросе приняло участие 275 человек.



Наши читатели пишут

Gameplay на Steam

С момента появления Team Fortress 2 в официальной продаже в Украине существует комьюнити читателей Gameplay в сервисе Steam (steamcommunity.com/groups/gameplay), собравшееся вокруг нашего игрового сервера Fairplay. В данный момент в этой группе состоит свыше ста человек, так что каждый вечер, где-то после 19:00 на нашем (единственном в Украине!) легальном сервере Team Fortress 2 начинается форменное безумие.

Мы попросили участников комьюнити рассказать о своих впечатлениях.

Fairplay – отличный сервер, где можно хорошо поиграть с друзьями и единомышленниками

(а также побить буржуев, что заходят туда), еще у него низкий пинг, поэтому можно играть «без тормозов». Сам Steam и группа – отличное средство связи для приглашения в игру, единственное, что жаль, – немного игр. Хотя это может заменить Xfire.

4yvak

Единственное, что могу сказать, – очень приятно играть с геймплеевцами. Приятно слышать родную речь в наушниках. Особо приятно, когда у многих микрофоны и все действия тщательно планируются заранее.

Но это всё фигня по сравнению с тем, как приятно надирать зад редакторам журналов :)

raider

Был безумно рад появлению группы Gameplay в онлайн-сервисе Steam, ведь это возможность «пообщаться» со всеми, кого я давно знаю и уважаю. Здесь всегда можно найти оппонента своего уровня и расслабиться (расслабиться?) за хорошей и любимой игрой. К тому же у нас



ДОПУСТИМО ЛИ ИЗОБРАЖЕНИЕ АЛКОГОЛЯ В ИГРАХ СО ВЗРОСЛЫМ РЕЙТИНГОМ?

1. Да, по сравнению с убийствами, это – мелочь – 59%
2. Да, если это улучшает геймплей – 28%
3. Нет, дети все равно его увидят и сопьются – 5%
4. Нет, это только испортит игру – 4%
5. Не определился – 3%

Всего в опросе приняло участие 214 человек.

ЛУЧШИЙ СЕТЕВОЙ ШУТЕР ГОДА

1. Team Fortress 2 – 41%
2. Unreal Tournament III – 27%
3. Call of Duty 4: Modern Warfare – 18%
4. Enemy Territory: Quake Wars – 7%
5. Halo 3 – 6%

Всего в опросе приняло участие 222 человека.

КАКИЕ ТРИ ИГРЫ ВЫ ЖДЕТЕ БОЛЬШЕ ВСЕГО?

1. Grand Theft Auto IV – 42%
2. Fallout 3 – 33%
3. S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо – 24%
4. StarCraft II – 18%
5. Fable 2 – 16%
6. Disciples III – 12%
7. Far Cry 2 – 12%
8. Resident Evil 5 – 11%
9. Spore – 10%
10. Devil May Cry 4 – 9%
11. Postal III – 9%
12. Deus Ex 3 – 8%
13. King's Bounty: Легенда о рыцаре – 8%
14. Metal Gear Solid 4 – 8%
15. Burnout Paradise – 8%

Всего в опросе приняло участие 235 человек. Разрешено было выбрать три игры. Опубликованы названия только тех игр, которые заняли первые десять мест.

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

«Тема вдовцов WoW плавно утратила актуальность, передав палыму первенства теме вдов Team Fortress 2»

 $4\ln 4$

Работа, присланная на конкурс
пользователем Leha



появилась довольно-таки сыгранная команда.

P.S. А ведь действительно приятно начищать авторам мягкие места :)

Onyxar

Не буду много говорить, так как присоединился к играющим совсем-совсем недавно, т. е. купил лицензию TF2. За плечами всего несколько игр, и если первая, на немецком сервере, разочаровала (аж пожалел, что купил), то вторая и третья на Fairplay несомненно порадовали... Понравилась атмосфера, и очень приятно играть с тимспиком. И невероятно весело, когда мой главред-медик лечит меня, когда я играю за хевику! Хотя еще опыта в TF2 мало, часто тормозил, но исправлюсь, обещаю :)

raven

Классно то, что у **Gameplay** появилась своя группа и свой сервер. Очень приятно играть с игроками, с которыми ты знаком по сайту **Gameplay**. Очень интересно также играть против редакторов **Gameplay**, посмотреть, на что они способны. После первого убийства редактора звонишь другу и громко кричишь: «Я только что убил редактора **Gameplay**!» Реакция бывает самой разной :)

Twister

До того как поиграл в TF2 на Fairplay, думал, что потратил деньги зря, но после игры на Fairplay ощутил все прелести командной игры в TF2, да и вообще научился играть на уровне. Очень радует, что игроки поддерживают связь во время игры и разговари-
вают.

Aus

Тема вдовцов WoW плавно утратила актуальность, передав пальму первенства теме вдов Team Fortress 2... Ну напечатайте это в «Обратной связи», пожа-алуйста :)

4lin4

Допустимо ли изображение алкоголя в играх со взрослым рейтингом?

Выбрал вариант «Да, если это улучшает геймплей», потому что 1 «Да, по сравнению с убийствами, это – мелочь» – это само собой разумеющееся и явно слабее варианта 2,

Вспомним тот же Fallout – и наркотики, и алкоголь там влияли на игровой процесс. Но не только активно, давая что-то игроку в его отыгрыше роли, но и пассивно, делая игровой мир более цельным, реалистичным, насыщая его деталями.

Спиртное, как ни крути, – часть нашей жизни, присутствует и в книгах, и в кино, иногда выступает активной частью какой-то сцены. Так почему же грамотно не внедрить эти жизненные аспекты в игровой процесс? Не как пропаганду, а как часть геймплея.

И, кстати, веско звучит тот аргумент, что при нашей перегруженности СМИ рекламой алкоголя product placement в играх будет выглядеть откровенно серовато и мало как может повлиять на текущую ситуацию, тем более негативно. Скорее даже позитивно, если с головой подойти к этому вопросу – сделать, например, какого-нибудь нелепца/неудачника и неуспешного персонажа-алкаша.

Hius

Гм... Одно дело – просто присутствие алкоголя в игре, и совсем другое – product placement, реаль-

Они познакомились на Fairplay



ная реклама реальной водки. Лично я против всякой публичной рекламы алкоголя вообще. Разве только в местах, где его продают, или в мужских журналах. Только не в играх. Дети все равно будут играть, несмотря ни на какие рейтинги и запреты.

the10or

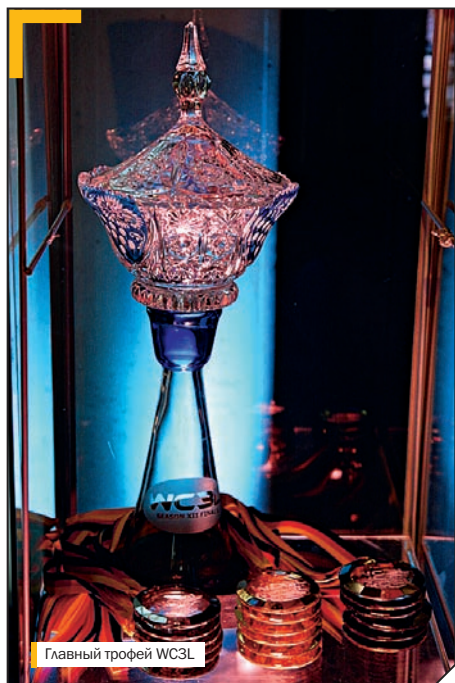
Нас – миллион!

Прошло чуть больше года с момента запуска блога (теперь

уже сайта) gameplay.com.ua, как его посетило свыше миллиона человек! В честь такого события тридцати случайно выбранных пользователям сайта достались замечательные гарнитуры, любезно предоставленные компанией Edifier, брендом номер один на мультимедийном рынке Юго-Восточной Азии и Китая. Поздравляем счастливых!



Новости киберспорта



Главный трофей WC3L



Cooler завален призовыми чеками



Фобос, один из лучших украинских игроков в Dota, прикован к игре золотыми кандалами

ASUS AUTUMN 2007

Проводящийся в Москве Asus Cup был и остается самым значимым турниром по компьютерным играм в СНГ, раз в три месяца четко проясняющим расстановку сил в киберспорте на территории постсоветского пространства и ближнего зарубежья. Сюда приезжают очень и очень многие, но уезжают с наградами лишь избранные.

Дисциплина Counter-Strike 1.6 интриговала зрителей своей непредсказуемостью, ведь в числе фаворитов были как россияне, так и украинцы, и даже финны, с завидным постоянством посещающие Москву и наводящие ужас на окрестные CS-команды.

В составе украинской делегации были замечены команды HR и A-Gaming, однако и те и другие, без проблем пройдя первый групповой этап, крепко завязли на втором. Днепрчане попали в группу к Virtus.Pro и двум финским командам, в итоге не выиграв ни разу, а киевляне уступили команде TRAP второе место в дополнительном матче, который решено было провести в связи с равным количеством очков у обоих коллективов.

Победителями стали финны из Cmax.gg – весьма неожиданно, ведь большинство прогнозов сводилось

ASUS AUTUMN CUP 2007		
Место	Команда / Игрок	Приз, долл.
Counter-Strike 5x5 Masters		
1	Cmax.gg	6200
2	Virtus.Pro	4100
3	BEGRIIP	2500
4	TRAP	1700
FIFA 08		
1	D_Cnam	800
2	Mel	400
3	CR7	250
4	Mascherano	160
StarCraft		
1	Advocate	800
2	MYM.White_Ra	400
3	3D.Notforu	250
4	Lyra.Pro7ect_kr	160
WarCraft III: TFT		
1	Gravitas.XyLiGaN	800
2	SK.HoT	400
3	srs.Neytpoh	250
4	Lyra.KemPeR	160
WarCraft III: Dota		
1	sP[alit]	2500
2	Virtus.Pro	1600
3	FF4LL	800
4	Exl	400
Quake 3 1x1		
1	mouz.wazap.Cooler	800
2	B-Style.Cypher[fnatic]	400
3	Killmaster	250
4	RazerJibo	160

к тому, что в суперфинале нас ждет поединок A-Gaming и Virtus.Pro. Однако зарубежные гости, видимо,

прогнозы не читали и просто хорошо потренировались перед турниром.

XyLiGaN, известный российский геймер расы human, в финале номинации WarCraft III обыграл именитого украинца SK.HoT, причем сделал это несколько раз и очень уверенно. Последний, видимо, еще не восстановился после победы в финалах WC3L Season 12.

В номинации DotA Allstars лучшей из пяти десятков команд оказалась sP[alit], в финале взявшая верх над своими кровными врагами из Virtus.Pro, отомстив тем самым за обидное поражение на летнем Asus Cup.

А в остальном – все как обычно. Главный приз по StarCraft третий раз подряд берет Advocate, в старый добрый Quake 3 по-прежнему лучше всех играет Cooler, как один на один, так и два на два и даже четыре на четыре, а девушки из женского состава Virtus.Pro все так же «светятся» на каждой второй фотографии с турнира. Даром что все уже давно забыли, во что они там играют.

ФИНАЛЫ WC3L SEASON 12

Двенадцатый сезон престижной европейской онлайн-лиги WC3L подошел к концу, в связи с чем четверка лучших команд по итогам группового тура, длящегося

Финал 12-го сезона лиги WC3L		
Место	Команда	Приз, евро
1	SK-Gaming	5000
2	Meet Your Makers	3000
3	World Elite	1500

ровно полгода, встретились очно в рамках LAN-финалов. Последние, как обычно, оказались тем еще шоу. Команда SK-Gaming довольно быстро пробралась в суперфинал, силы World Elite и Meet Your Makers были равны, и командам пришлось играть в буквальном смысле слова до упаду, а коллектив Beijing Esports Team показал слабые результаты и достойного отпора остальным «отцам» дать не смог.

Суперфинал выдался просто потрясающим. Со стороны MYM выступали пятеро корейцев, отников которых начинают дрожать колени любого варкрафтера на планете, а на стороне SK – четверо корейцев и один украинец. Михаил «SK.HoT» Новопащин, несмотря на огромную конкуренцию в команде, получил место в стартовом составе на суперфинал и одержал очень важную победу над корейским «любителем мертвечины» Susiria, обыграв его со счетом 2:0 и внеся тем самым серьезную лепту в дело общей победы SK.Gaming.

Ну и конечно же, состоялось традиционное награждение лучших геймеров сезона: самым ценным игроком был признан SK.Lyn, самым прогрессирующим – MYM]Focus, а новичком сезона окрестили корейца Who, новобранца команды BET.

НОВОСТИ С ПОЛЕЙ ЛИГИ VCL

А между тем украинская лига Vault Cybersport League продолжает собирать любителей электронных видов спорта. За отчетный период в рамках VCL состоялись несколько чемпионатов по DotA Allstars и FIFA 08, которые преподнесли немало сюрпризов как игрокам, так и организаторам.

DotA собрала в киевском компьютерном клубе Vault City более 40 кланов, что является новым всеукраинским рекордом. Эта командная дисциплина догоняет по популярности Counter-Strike и, несмотря на многочисленные пессимистические прогнозы, появляется в качестве номинации на все большем количестве зарубежных турниров.

Очень порадовал тот факт, что встречи лучших команд Украины в

рамках VCL:DotA пристально изучаются на многих крупнейших иностранных профильных порталах – настолько высок уровень игры наших прогеймеров.

Опробовав FIFA 08 в качестве нового киберспортивного «снаряда», все участники чемпионата отметили хорошее качество продукта EA, а как следствие – практически полное отсутствие падений, зависаний и досадных глюков, которыми были знамениты предыдущие версии данного футбольного симулятора. «FIFA 08 – быть!» – дружно проголосовало комьюнити, и финал сезона в этой номинации состоится именно по 2008-й версии игры.

ESWC 2008 ПРОЙДЕТ В США

Организационный комитет Кубка мира по электронному спорту (ESWC) после многочисленных домыслов и слухов о закрытии подопечной ему лиги все же подписал контракт с новым генеральным спонсором – компанией NVIDIA. Та будет всячески помогать киберспорту как железом, так и деньгами, что несомненно должно способствовать росту призовых на

ESWC, а значит, и интереса к турниру со стороны игроков. Однако у медали есть и обратная сторона. Комитет также объявил о масштабном переезде. Париж, бывший на протяжении многих лет местом проведения гранд-финала лиги, будет покинут. ESWC перемещается в Калифорнию. Все функционеры лиги в один голос утверждают об исключительной пользе переезда, мол, там и условия лучше, и простора для развития больше, но рядовые игроки почему-то не прыгают от радости. Ведь если получить визу во Францию было более менее посильной задачей, то про американские посольства ходят прямо-таки легенды.

Да и в свете просто кошмарной организации (а также судейства, трансляций и пр.) последнего WCG, проходившего в Сиэтле, решение перенести в США второй по значимости международный турнир по киберспорту выглядит очень и очень странным. NVIDIA будет поддерживать отборочные соревнования в 50 странах, у игроков которых и стоило бы спросить о том, где лучше провести гранд-финал.

«БОЛЬШАЯ СЕМЕРКА» БУНТУЕТ

Культовая американская киберспортивная лига CPL попала в неприятную ситуацию. Организация G7, включающая семь сильнейших мультигейминговых кланов планеты (это у них нечто вроде профсоюза), сделала официальное заявление, в котором говорится, что все команды, входящие в состав организации, объявляют зимнему CPL бойкот. Другими словами, такие известные Counter-Strike-коллективы, как 4Kings, Fnatic, mibr, mousesport, NiP, SK-Gaming, Team 3D, MYM, wNv и PGS, в Даллас просто не поедут. Мотивируют это кошмарными задержками с выплатой призовых со стороны CPL. Дошло до того, что некоторые игроки и команды не получили обещанных денег еще с прошлого года! В связи с чем у них и возник вопрос: а зачем тратить столько времени и сил на путешествие через океан и обратно, если (кроме опыта и уважения комьюнити, естественно) тебе больше ничего не светит? Лига CPL, десять лет назад бывшая мечтой любого геймера, сейчас стала никому не нужна...



**ПОЧУВАЙСЯ
НАДІЙНО
У ВІРТУАЛЬНІЙ РЕАЛЬНОСТІ**

Шукайте у супермаркетах електроніки
ігрові ПК IQ® iXterra на базі процесора Intel® Core™ 2 Duo E6850



www.iq.ua



Celeron, Celeron Inside, Centrino, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel Inside, Intel Core Inside, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, та Xeon Inside є товарними знаками, права на які належать корпорації Intel на території США та інших країн.



БІЗНЕС
ФУНКЦІЇ



ІНТЕРНЕТ
ТА E-MAIL



МУЛЬТИМЕДІА



ІГРИ



3D
READY
EXTRA
GRAPHICS!

Gameland Developers



Фото: Олег Данилев

Юрий Мирошников, «1С», модератор круглого стола о проблемах индустрии

Вторая конференция GDC Russia, которая опять проходила в Санкт-Петербурге, началась с небольшого скандала. В 2006-м она проходила под названием Game Developers Conference Russia по лицензии компании CMP, проводящей мероприятия под брендом GDC по всему миру. Сейчас же Gameland (компания-организатор конференции) «поссорилась» с CMP, так что название было изменено на Gameland Developers Conference. CMP даже разослала официальный пресс-релиз, в котором сообщили: к новой конференции она не имеет никакого отношения.

→ Не помог мероприятию и перенос даты проведения. Причем о нем многих уведомить позабыли – некоторые западные гости просто не успели открыть визы, чтобы посетить GDC, да и россияне приехали не все.

Но, несмотря на эти организационные проблемы, на GDC было довольно много интересного. Gameland Developers Conference позиционируется как встреча топ-менеджеров, соответственно, небольшое число посетителей (около ста человек) компенсировалось их влиянием в игровой индустрии. А высокая стоимость участия и место проведения (отель «Амбассадор») только подчеркивали, что GDC –

не конкурент КРИ, а логичное ее дополнение.

Традиционные круглые столы отличались от проводимых на КРИ встреч. Тут участники больше внимания уделяли цифрам и делали упор на финансовые показатели. В частности, российские издатели оценивают оборот PC-игрового рынка СНГ в 300 миллионов долларов (аналитики говорят о 450 миллионах, разница, очевидно, приходится на онлайн и консоли) и планируют, что в 2008 году объем вырастет до 400 миллионов долларов.

Интересны также озвученные данные по бюджетам. Средний продукт AAA-класса собирает в СНГ один миллион долларов. Большинство таких проектов – западные игры,

купленные у западных же издателей. Но, что парадоксально, наилучшие показатели и в последние два года у игр, разработанных в России и Украине. В 2006-ом это была Heroes of Might & Magic V (Nival Interactive, Москва), а в 2007-ом – S.T.A.L.K.E.R. (GSC Game World, Киев), каждая собрала на территории СНГ около 5 миллионов долларов.

На маркетинг среднего AAA-тайтла в СНГ в данный момент тратится 20% от суммы его предполагаемых продаж – примерно 200 тысяч долларов. Все издатели отмечают, что раскручивать западные игры при этом гораздо легче, ведь средства в основном идут на локализацию и размещение уже готовых маркетинговых материалов, предо-



Игорь Карев, Action Forms



Conference 2007

Сергей Галёнкин



Сергей Орловский, Nival,
Дмитрий Бурковский, «Новый
Диск» и Иван Бунаков, «Бука»

«Издатели все активнее рекламируют игры на телевидении»

ставляемых западным издателем, в то время как при продвижении проекта отечественного нужно заложить в бюджет расходы на их производство. Учитывая традиционные проблемы российской и украинской игровой индустрии (низкое качество продукта, срыв сроков разработки), издатели полагают, что AAA-тайтлы выгоднее закупать на Западе. А местному разработчику остается или переориентироваться на тамошний рынок, или делать небольшие игры для рынка локального, не замахиваясь

на масштабные проекты. И даже два исключения, названных выше (HOMM V и S.T.A.L.K.E.R.), это только подтверждают, ведь оба продукта изначально создавались с прицелом на продажу на мировом рынке.

Кстати, если говорить о маркетинге, то многие российские и западные издатели постепенно начинают размещать рекламу на телевидении. В частности, Microsoft и Nintendo Russia активно продвигают свои консоли и игры для них на «Муз-ТВ». Дмитрий Бурковский, глава «ND Видеоигры» (Nintendo Russia), так

сказал о целях этой компании: «Мы хотим обратиться к аудитории неигроков, которые потенциально могли бы играть в игры, но не знают, что им это интересно. Аудитория, до которой мы пытаемся достучаться, – семейные пары старше 28 лет с детьми до 12 лет. Остальную аудиторию нам проще получить через традиционную для игровой индустрии рекламу в специализированной прессе и Интернете».

Третий участник консольной гонки, компания Sony, значительное внимание уделяет наружной рекламе, а не роликам на ТВ. Лайтбоксов PlayStation 3 в Санкт-Петербурге едва ли не больше, чем политической рекламы. Впрочем, все игроки рынка сходятся во мнении, что, не-

смотря на сильные позиции PS2 и PSP в России, PS3 в данный момент занимает третье место среди new-gen-консолей, уступая и Xbox 360 (Microsoft), и Wii (Nintendo).

Но вернемся к Gameland Developers Conference. Мероприятие длилось три дня, и большинство специалистов использовали это время не столько для участия в круглых столах и посещения докладов, сколько для делового общения в ресторане гостиницы. Многие сошлись во мнении, что в следующем году стоит отдельный день посвятить именно networking, дабы не упускать возможности послушать интересные выступления, не разрываясь между бизнес-встречами и круглыми столами.



Такая разная розница



Павел Жданович

В центре Москвы сегодня все увешано рекламой продукции Sony, причем не модных ноутбуков VAIO, которые там разлетаются как горячие пирожки, и не мобильных телефонов (все еще имеющих в названии приставку от скандинавского партнера). Как вы думаете, что так массированно продвигает гигант мировой индустрии в мировом мегаполисе? ЖК-телевизоры? Нет. MP3-плееры? Снова неверно.

➔ Если вы следите за ситуацией на рынке Украины, вас наверняка удивит информация о том, на что именно корпорация Sony в России сейчас делает ставку. На московских билбордах сплошь и рядом красуется новая версия консоли PlayStation Portable. Кстати, по некоторым данным, в нашей стране в ближайшее время будет объявлено о заключении Sony уже второго контракта по поводу PSP и игр для нее, причем одним из партнеров станет крупнейшая розничная сеть по продаже мобильных телефонов. Впрочем, это как раз и неудивительно. В России скоро именно консоли и игры к ним появ-

просто нереально. Поэтому никаких изменений в ситуации с доступностью лицензионных игр пока у нас, к сожалению, не предвидится.

Однако рынок оказывает свое влияние, и, думаю, через месяц стоит ожидать резкого скачка цен на DVD и другие медиапродукты. Причина банальна – салоны, где можно купить дешевые аудио/видеодиски, оказываются на грани рентабельности ввиду увеличения расходов: платы за аренду, зарплат и пр. Растущий спрос не компенсирует затрат, и решение пытаются искать в примитивном увеличении торговой наценки на все те же продукты

что связанное с особенностями носителей отсутствие пиратских копий игр для консолей PSP и PS3 делает такие игры уникальным продуктом для розницы с колоссальной прибылью. Мы наблюдаем 200%-ный рост в рознице игрового ПО при падении продаж бюджетных jewel box, и это никого ничему не учит. Все понимают: вывести в один уикенд больше двух новых игр принципиально невозможно, и, тем не менее, мы видим по 200 наименований второсортных проектов на дорожающей арендуемой площади. Рост бизнеса проката кинофильмов при неснижающемся уровне пиратства также ничему не учит нашу розницу. Ситуация на рынке меняется, вот только цена на продукт по-прежнему является важным параметром, но теперь это не единственный определяющий фактор, как раньше. Сегодня, скажем, те же 150 грн (стоимость игры) для домашнего бюджета многих семей больше не считаются чем-то заоблачным, такая сумма вполне может быть потрачена и на развлечения. Остается лишь правильно подгадать время и поставить мировой хит на правильную полку, известив об этом покупателя.

Признаюсь, в последнее время меня очень и очень удивляет вся эта ситуация. Компании, вовлеченные в розничный бизнес, постоянно находятся в поиске новых услуг и продуктов, а то, что лежит на поверхности, никто не хочет замечать.

Может быть, они ждут западных продавцов, которые вот-вот придут в Украину и покажут им, что и как нужно делать? Не исключено. Но это уже другая история.

«Продавать и издавать легальное ПО никто упорно не хочет»

вляться в «Евросети», о партнерстве с которой безнадежно мечтают многие солидные вендоры.

На российском рынке сегодня наблюдается бум ретейл-продаж игр, и этот сегмент ежегодно как минимум удваивается, а то и утраивается. Прогнозируют, что к 2010 г. его объем превысит 500 млн долл. Но это у северного соседа, а у нас, увы, по-прежнему ничего не меняется. Как и ранее, пиратская продукция доступна не только на лотках «в подземельях», но и на полках вполне уважаемых магазинов. Представители розничных сетей до сих пор не желают даже смотреть в сторону дорогих лицензионных игр, повторяя одно и то же вот уже десять лет подряд: нелегальные продукты можно совершенно спокойно в большом ассортименте купить на рынке «Петровка», а значит, продавать что-либо дороже 30 грн

нижней ценовой категории. Интересно и то, что в Украине само производство DVD в несколько раз дороже, чем в России, и несмотря на это заводы продолжают повышать стоимость своих услуг. То есть продавать и издавать легальное ПО никто упорно не хочет и, жалуюсь на жизнь, лишь взвинчивает цену на пиратское.

На Западе в рознице, кроме оборачиваемости, о которой постоянно твердят наши ретейлеры, уже давно всех интересует такой параметр, как абсолютная маржа с квадратного метра. Ведь зарабатывать с диска 30 грн гораздо выгоднее, чем 10 грн, даже если это будет не 60%. Я уже не говорю о том,

«Ситуация на рынке меняется, но цена по-прежнему является важным параметром»

* Павел Жданович – президент компании «Софтпром», занимающейся дистрибуцией программного обеспечения на территории Украины, в частности игр от Electronic Arts, Vivendi Games и SEGA.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

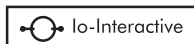


ПОДВІЙНИЙ УДАР
ВІД ТВОРЦІВ НІТМАН

KANE & LYNCH

СМЕРТНИКИ™

WWW.KANEANDLYNCH.COM



© 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead Men™ Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved.
© 2007 3AT «1С». Всі права захищено. Виробництво в Україні «ДП Єврософтпро»



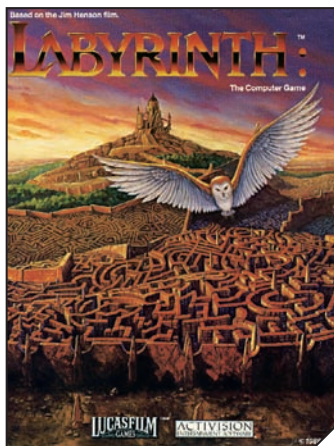
Алина Жигунова,
Кирилл Новотарский

АДВЕНТЮРЫ LucasArts



Визажист: Эка Колдобаева. Модели: Ирина Френкель, Руслан Двойничков,
Олег Переверзов. Фото: Александр Макаренко

Labyrinth: The Computer Game (1986)



Первая адвентюра от компании Джорджа Лукаса, тогда называвшейся Lucasfilm Games, – легендарная Labyrinth по мотивам одноименной кинокартины Джима Хенсона (между прочим, отца «Мuppet-шоу»), продюсером которой выступил... ну конечно же, сам Лукас. Сюжет игры не повторял сценарий фильма, однако завязка была сходной. Если в кино рассказывалась история о девочке, отправившейся в мир фэнтези-книжки «Лабиринт», чтобы спасти брата, то в игре героя затащило вовнутрь самого фильма. Впрочем, в обоих случаях виноват во всем был главный злодей – король гоблинов Джарет, а пройти пресловутый лабиринт следовало за 13 часов.

Удачная фабула – это уже немало для представителей данного жанра, а если учесть еще и тот факт, что разработчикам помогал Дуглас Адамс, автор серии романов «Автостопом по галактике», становится ясно, почему даже обширный текстовый пролог не отпугнул игроков. Да-да, начиналось все как текстовый квест – в те времена в этом не было ничего необычного. Но вот когда персонаж приходил в кинотеатр, чтобы посмотреть фильм «Лабиринт», адвентюра превращалась в графическую. Согласитесь, довольно интересный ход.

Управление главным героем выглядело так: сперва из одной колонки выбиралось название нужного предмета, а затем из второй – действие, которое необходимо с ним совершить. В общем, это был еще не SCUMM (см. врезку), чьими модификациями LucasArts пользовалась целых десять лет, но уже его прообраз.

Maniac Mansion (1987)

Эта адвентюра – пародия на низкопробные молодежные ужастики: тут и злой гений (он же сумасшедший профессор), и его мрачный замок, и юные, но подающие надежды отважные спасатели... Да и вообще Maniac Mansion – просто кладез новаторских идей! Здесь впервые использовался вышеупомянутый SCUMM, предусматривалось несколько концовок, а также имелась возможность выбора персонажей. Главный герой Дэйв участвовал в забаве обязательно, а двух товарищей для него позволялось выбирать из шести доступных вариантов, причем каждый студент обладал собственными умениями. В ходе игры можно было переключаться между тремя действующими лицами, мало того – пазлы решались различными способами в зависимости от того, кто именно прикладывал к этому руку. Обратите внимание: Maniac Mansion вышла еще двадцать лет назад! Если же один из хитроумной троицы попадал в ловушку злого гения, остальные должны были отправляться в подземелье замка, дабы освободить захваченного в плен товарища.

И пока хоть кто-то из друзей-спасателей способен продолжать расследование, надписи «Game over» вы не увидите. Именно так формировалась политика LucasArts в отношении смерти игровых персонажей: геймер должен иметь возможность расслабиться и получать удовольствие. В общем, Maniac Mansion дала ощутимый толчок развитию жанра адвентюр, в частности, конечно, благодаря мастерству гейм-дизайнера Рона Гилберта (Ron Gilbert).

Позднее, как и многие другие игры от LucasArts, она была переиздана с обновленной графикой и несколькими забавными easter eggs от разработчиков.



Zak McKracken and the Alien Mindbenders (1988)

Изначально Дэвид Фокс (David Fox), главный гейм-дизайнер и программист проекта, планировал сделать серьезную адвентюру. К счастью, после встречи с Роном Гилбертом было решено усилить комедийную составляющую. Впоследствии подобный стиль повествования стал визитной карточкой игр LucasArts.

Вообще история в стиле The X-Files о враждебно настроенных пришельцах, маскирующихся под людей и тайно влияющих на мозг землян, сама по себе хороша. Создатели игры вдохновлялись популярными в то время теориями о таинственных цивилизациях, а потому загадки, которые нам приходилось разгадывать, оказались под стать подобным выкладкам – непонятные и совершенно нелогичные. Без небольшого красочного буклета, поставившегося в комплекте с игрой, пройти адвентюру было очень трудно.

Как и во многих последующих продуктах LucasArts, в Zak McKracken and the Alien Mindbenders использовался пресловутый SCUMM. Некоторые ценители считают этот проект одним из лучших на базе данного движка, хотя история про неудачника-репортера Зака и его напарницу – ученую Энни – не стала революцией в жанре.

→ Тема адвентюр сейчас особенно актуальна: еще недавно все говорили о скорой смерти жанра, а жанр-то открыл глаза, поднялся со смертного одра и пошел вперед, вызывая невольные ассоциации с воскрешением Лазаря.

Но два десятка лет назад, когда адвентюры только зарождались, почему-то ярких, оригинальных проектов выходило побольше, хотя, конечно, по сравнению с нынешними красавцами внешне они были просто гадкими утятами. А вот рассказанные тогда истории, придуманные тогда персонажи, загаданные тогда загадки ветераны адвентюр до сих пор вспоминают с теплой ностальгической улыбкой. И LucasArts мы благодарны по сей день за то, что ее команда стояла у истоков, определяя сами принципы, правила, каноны жанра. Потому данный материал посвящен именно адвентюрам от LucasArts – они достойны того, чтобы о них написали отдельно.

Labyrinth: The Computer Game



«Необычная, красивая, изящная, захватывающая и лирическая фэнтезийная Loom не отпускала игрока ни на секунду»

Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure (1989)

Это уже не просто адвентюра, а игра по фильму. Как вы догадались, основой для Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure послужил шедевр Стивена Спилберга «Индиана Джонс и последний Крестовый поход». Возможно, именно этим было обусловлено некоторое отхождение от только начинавших формироваться в то время «канонов жанра адвентюр от LucasArts». Сюжет игры соответствовал рассказанной в фильме истории об Индиане и его отце, отправившихся на поиски святого Грааля. Хотя, конечно, эпизоды, требующие кооперативных действий, были переделаны, а колоритных сцен, связанных с использованием транспортных средств, стало меньше. Однако лицензированный саундтрек и увлекательная фабула компенсировали это в полной мере.

В геймплее Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure четко просматривается разделение на две части: логические головоломки и action-сцены. Первые были не слишком сложными, зато решались множеством различных способов, что подчас вводило игроков в заблуждение. Ну а боевка хотя и не отличалась особой оригинальностью (Индиана

на владел лишь несколькими приемами, эффективность которых определялась в основном силой удара), сама по себе являлась инновационным элементом для жанра. Кроме того, теоретически можно было пройти игру вообще без драк, вовремя применив необходимый предмет или проведя душевную беседу с NPC, однако на практике сделать это оказалось чрезвычайно сложно. И еще один нетипичный для LucasArts момент: в данной достаточно хардкорной адвентюре герой мог умереть.

Новшеством стала и система IQ (Indy Quotient). В соответствии с ней за обнаружение специальных предметов, которые не обязательно нужны для отгадывания загадок, а также за альтернативные решения начислялись дополнительные очки. Впервые LucasArts ввела в игру довольно примитивную диалоговую систему, модификации которой позже неоднократно использовались в адвентюрах.

Кстати, в 1992 году студией Tiertex Design была разработана еще одна игра по фильму: Indiana Jones and the Last Crusade: The Action Game. Впрочем, она и близко не подошла к творению LucasArts – ни по продажам, ни по отзывам критиков.



Loom (1990)

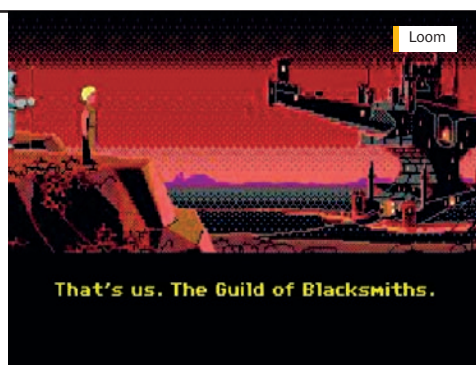
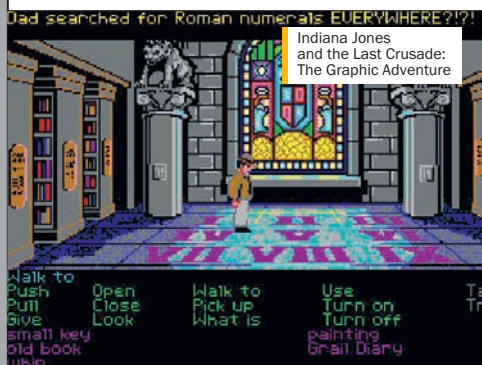
Творение Брайана Мориарти (Brian Moriarty), бывшего сотрудника компании Infocom и создателя нескольких текстовых квестов, – необычная, красивая, изящная, захватывающая и лирическая фэнтезийная адвентюра. Loom (в переводе с англ. – «ткацкий станок»), во многом благодаря продуманному и оригинальному сюжету, не отпускала ни на секунду, заставляла сопереживать главному герою Бобину (bobbin – с англ. «катушка») всем сердцем.

Эта игра отличалась необычным геймплеем: все здесь оказалось завязано на музыке. Даже инвентаря в классическом понимании данного термина тут не было, а значит, не было возможности (и необходимости) собирать предметы. Протагонист творит магию с помощью своего посоха, составляя мелодии заклинаний из отдельных нот. Учит его сама природа: увидев, например, как лебедь открывает



клюв, Бобин освоит заклинание «Открыть», которое, будучи сыгранным задом наперед, превратится в «Заккрыть». Взаимодействие с окружающими объектами осуществляется за счет накладывания на них нужных узоров-заклинаний, которые выполняют свое предназначение независимо от вида предмета. А еще именно в Loom разработчики впервые в полной мере реализовали идею о том, что главный герой никогда не должен умереть окончательно.

Гениальные мелодии из «Лебединого озера» Чайковского создают неповторимую атмосферу светлой грусти, царящую в Loom. Данная игра, кстати, задумывалась как первая часть трилогии, что заметно по сюжету. Следующие два эпизода – Forge и The Fold – так и не увидели свет, хотя оригинал разошелся очень неплохим даже на сегодняшний день тиражом (около полумиллиона копий в различных форматах). Авторы просто захотели заняться другими проектами. А жаль!



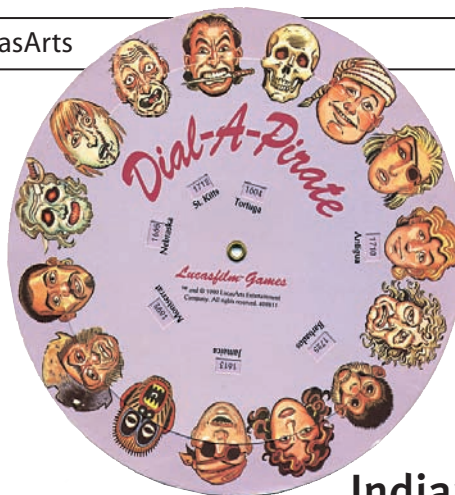
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991)

Именно выпустив LeChuck's Revenge, LucasArts доказала, что сиквелы у нее получаются не менее увлекательными, чем оригиналы. Но одной интересной фактурой для привлечения фанатов мало, и потому (хотя продолжение и появилось на прилавках магазинов всего лишь год спустя после выхода первой части) в игре было несколько серьезных нововведений.

Например, четыре сюжетно важных куска древней карты позволялось собирать в произвольном порядке, что обуславливало несравнимо большую свободу действий. Картина тоже радовала глаз – 256 цветов против ранее использовавшихся 16.

А еще в этой игре дебютировала система iMUSE (Interactive Music Streaming Engine), благодаря которой фоновая музыка менялась в зависимости от происходящего на экране, а переход от одной мелодии к другой был более плавным. Данная технология, ставшая частью SCUMM, впоследствии использовалась как в адвентюрах от Лукаса, так и в иных продуктах.

В придачу игра была дружелюбнее к неофитам, чем предшественницы: предусматривалось два уровня сложности – голубомом на выбор. Lite-версия, по



Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992)

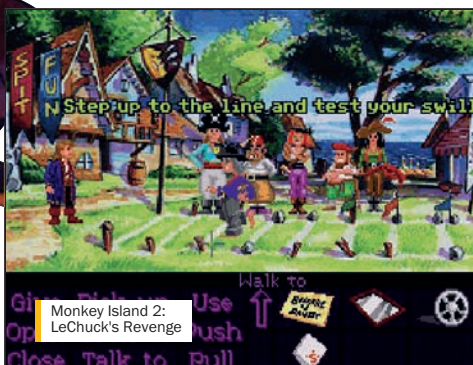
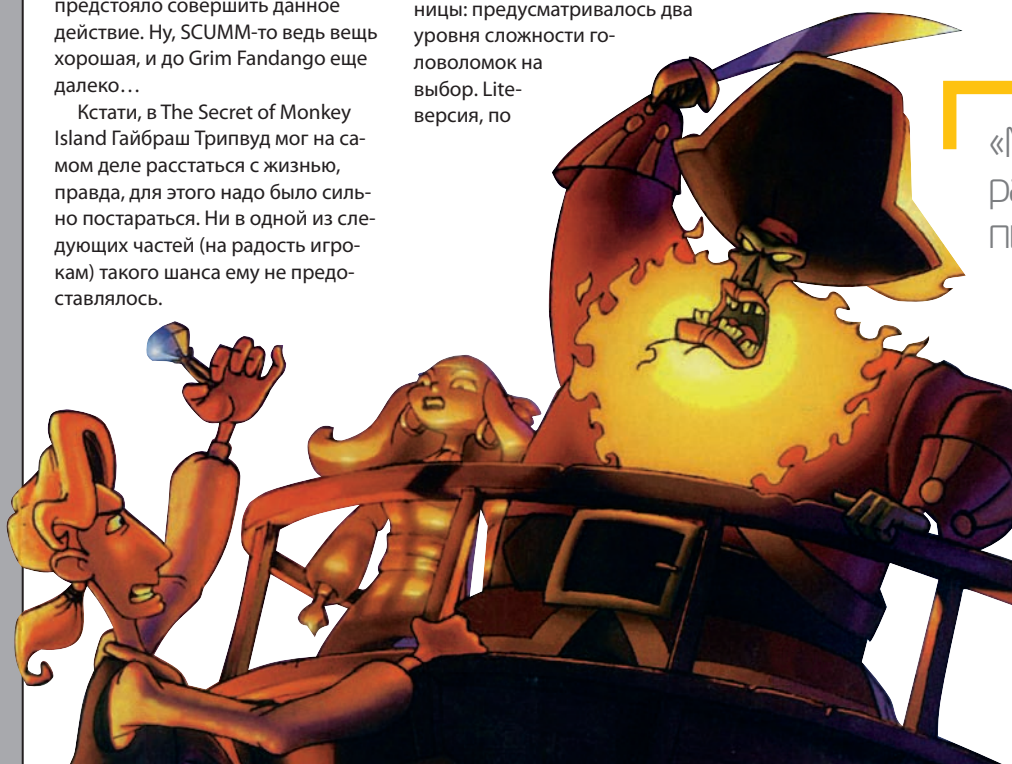
Первая адвентюра про Инди продавалась замечательно, геймеры просто пицкали от восторга, а значит, для этой игры тоже обязательно нужно было выпустить продолжение. Правда, очередного фильма о харизматичном профессоре археологии на то время не предвиделось, потому Indiana Jones and the Fate of Atlantis могла похвастаться абсолютно оригинальным сюжетом о затерянной Атлантиде и происках коварных нацистов.

Главной фишкой данного проекта стала возможность выбирать манеру прохождения не в процессе решения очередной возникшей задачи, а сразу и навсегда. В одном из диалогов Инди предстояло определиться: желает ли он задействовать свой могучий интеллект (Wits Path предполагал много слож-

иронии авторов, описывалась как предназначенная для игровых гейм-журналистов.

Да и умереть в LeChuck's Revenge на самом деле было нельзя, что вселяло в новичков еще больший оптимизм, причем оформлена эта фишка была очень остроумно. Начиналась игра с того, что Гайбраш, висая над пропастью, рассказывал о своих злоключениях Элейн. Так вот, если ближе к концу его повествования возникала ситуация, когда Гайбраш «погибал» в чане с кислотой, то Элейн сразу же говорила, что если бы это случилось, его бы здесь не было. Затем герою предстояло снова попробовать найти выход из ситуации.

«Monkey Island – это развеселый стеб над всеми пиратскими ценностями»



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

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 KРАНХ PRODUCTIONS.
СЮЖЕТ І ПЕРСОНАЖІ © ЛУК'ЯНЕНКО, ПЕРУМОВ 2004
ВИРОБНИЦТВО В УКРАЇНІ «ДП ЄВРОСОФТПРОМ».



«Игра о том, как Фиолетовое Щупальце хочет захватить мир...»

Maniac Mansion: Day of the Tentacle (1993)

→ ных пазлов, зато мало драк) либо не менее могучие кулаки (Fists Path являлся противоположностью Wits Path) или же, вспомнив, что один в поле не воин, позвать в напарники очаровательную Софию (Team Path). В зависимости от нашего выбора менялись объекты, локация, персонажи, диалоги, загадки – по сути, это были три игры в одной. Наиболее увлекательным считалось, конечно же, путешествие в компании с рыжеволосой ассистенткой (благодаря кооперативному решению пазлов). Никуда не делась система подсчета очков, побуждавшая игроков проходить адвентюру многократно: максимальное IQ (в смысле, Indy Quotient) можно было получить, лишь решив все головоломки во всех трех разветвлениях сюжета. Ах да, еще имелась альтернативная концовка!

Кроме того, в Indiana Jones and the Fate of Atlantis позволялось пользоваться транспортными средствами – воздушным шаром, подводной лодкой, автомобилем, что тоже пришлось по вкусу почитателям адвентюр.

Как вы, наверное, догадались, взаимодействие с окружением происходило по старому добромu SCUMM-принципу, а iMUSE, ставшая частью SCUMM, по-прежнему радовала слух. Графика с момента выхода первой части несказанно похорошела, утратив некоторую мультяшность и став более реалистичной. В общем, не игра – конфетка!

К 1993-му пути Рона Гилберта и студии LucasArts разошлись, так что за продолжение стебного ужастика взялись Тим Шафер и Дэйв Гроссман. И у них получилось замечательно! Хотя каких-либо революционных нововведений в игре не было, именно ее некоторые ценители считают эталоном жанра adventure.

Как и в оригинальной Maniac Mansion, тут имелись несколько главных героев: между ними позволялось переключаться в любой момент. Самое интересное, что в результате аварии три протагониста оказались разбросаны во времени: одного закинуло на двести лет в прошлое, другой остался в настоящем, а третий попал в XXII век. Герои могли обмениваться найденными предметами (на этом, собственно, было завязано множество головоломок) через транспортные кабины машины времени.

Веселый, необычный, совершенно безумный сюжет (Фиолетовое Щупальце хочет захватить мир!), смешные диалоги, колоритные персонажи, стильная графика и не чрезмерно сложные загадки... А еще во второй части Maniac Mansion, в отличие от первой, герои не умирали. Пожалуй, перед нами одна из лучших игр всех времен! Впрочем, кажется, нечто подобное говорили и о предыдущих адвентюрах от Лукаса?



Sam & Max: Hit the Road (1993)

Не успели фанаты адвентюр и профильная пресса сполна насладиться сиквелом Maniac Mansion, как LucasArts поторопилась порадовать их еще одной замечательной игрой. Частные сыщики – огромный пес Сэм, скромный и рассудительный, и длинноухий кролик Макс, дебошир, каких еще поискать, – стали поистине культовыми персонажами. A Sam & Max: Hit the Road стала одной из самых забавных и стильных адвентюр в истории жанра. Впрочем, шарма было не занимать и комиксу Стива Перселла Sam & Max: Freelance Police, который лег в основу проекта.

В данной игре использовалась модифицированная версия движка SCUMM: список доступных действий прокручивался правой кнопкой мыши, а инвентарь вызывался

в отдельном окне. Это было удобное нововведение – если помните, раньше перечень глаголов и предметов располагался внизу экрана и занимал немалую его часть.

Что еще интересно, Sam & Max: Hit the Road вышла одновременно в двух вариантах: на дискете и компакт-диске, причем счастливицы, которые могли воспользоваться вторым, получали версию с полной озвучкой всех персонажей. Для того времени это довольно прогрессивный ход.

Игра была тепло принята комьюнити, и LucasArts по традиции планировала попозже сделать и продолжение, однако, подразнив фанатов, в 2004-м публично отказалась от выпуска сиквела Sam & Max: Freelance Police по экономическим соображениям. В результате обиженные разработчики, задействованные в создании Sam & Max, покинули стройные ряды LucasArts, сформировав собственную студию Telltale Games. При участии Стива Перселла эта команда в 2006-м возродила сериал, представив на суд общественности абсурдно-развеселый первый эпизод Sam & Max: Season One, а затем... Впрочем, это уже совсем другая история.



«В третьей части
Элейн и Гайбраш
буквально
"обрели лицо"»

Full Throttle (1995)

Игра о крутом качке по имени Бен, вожак банды байкеров, стала популярной благодаря сногшибательному сюжету, стильному графическому оформлению и еще не слишком заезженному на то время постапокалиптическому сеттингу. Тим Шафер постарался на славу!

Кроме того, как и в адвентюрах об Индиане Джонсе, геймплей Full Throttle был очень динамичным: здесь и action-сцены с непременным мордобоем, и аркадные гонки на пафосном мотоцикле, и не слишком трудные головоломки.

Однако почему-то ребята из LucasArts отошли от традиционной уже поливариантности: игра стала линейной, довольно короткой, а потому replayability оказалась весьма и весьма низкой. Кроме того, в Full Throttle протагонист мог умереть (геймеры уже успели от этого отвыкнуть), однако ему предстояло предпринять еще одну попытку справиться с ситуацией.

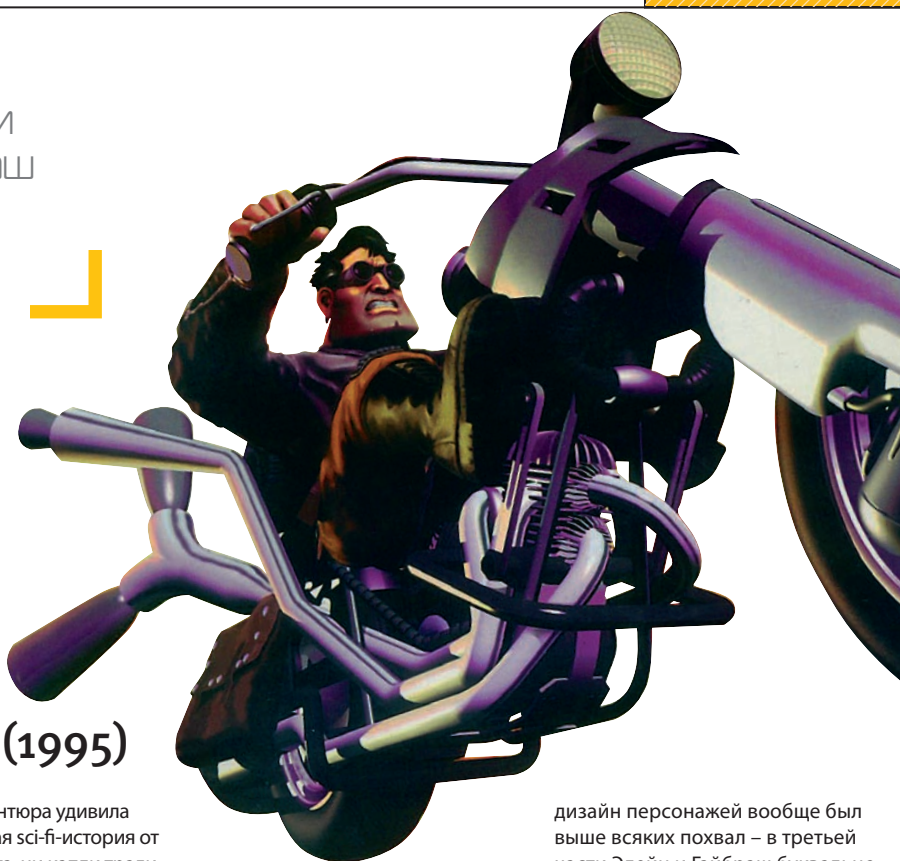
А вот что оказалось действительно инновационным, так это значительно модифицированный интерфейс. Вместо того чтобы вчитываться в длинный список глаголов, игрок просто наводил курсор на объект, и тогда автоматически появлялись иконки доступных действий. Именно такой интерфейс и стал привычным для современных почитателей адвентюр.

The Dig (1995)

А вот данная адвентюра удивила фанатов. Серьезная sci-fi-история от Стивена Спилберга, ни капли традиционного для игр от LucasArts юмора, гнетущая атмосфера. Вдобавок загадки чрезвычайно сложные и зачастую нелогичные – исследовать неизвестную планету становилось просто скучно. И это результат шестилетних трудов разработчиков?

Патетический сюжет сам по себе настораживал: в сторону нашей планеты движется огромный астероид, и если он упадет на Землю, последствия окажутся ужасными. Пятеро отважных астронавтов должны установить на астероиде ядерную бомбу и взорвать ее – тогда небесное тело изменит траекторию и человечество будет спасено.

В общем, несмотря на красивый дизайн и эпическую музыку, The Dig не оправдала надежд игроков. В целом это была неплохая адвентюра для любителей sci-fi, но от LucasArts, после искрометного юмора Monkey



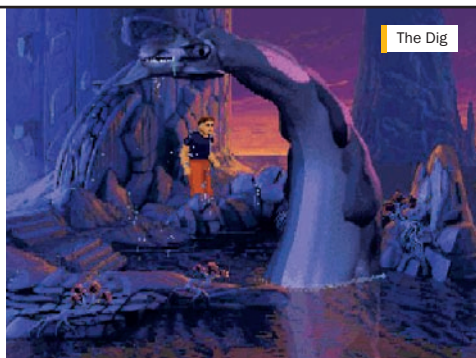
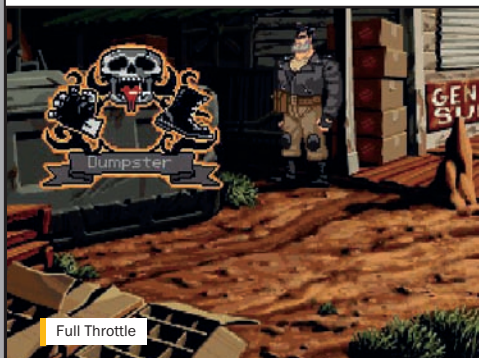
Island, слегка сумасшедшего веселья Sam & Max и динамичных action/adventure про Индиану, ждали большего.

The Curse of Monkey Island (1997)

Многие думали, что без Рона Гилберта цикл Monkey Island зайдет в тупик. К счастью, разработчики не стали экспериментировать и в The Curse of Monkey Island бережно сохранили дух серии, следуя традициям old-skool. Третий эпизод получился не менее веселым, чем два предыдущих. Мультиязыный

дизайн персонажей вообще был выше всяких похвал – в третьей части Элейн и Гайбраш буквально «обрели лицо»: ранее невыразительная шевелюра Трипвуда сменилась задорным чубом, а «роковая красавица» Марли стала кокетливой и забавной. В одном из интервью даже сам Рон Гилберт признал, что третья часть в итоге вышла неплохой, хотя лично он не позволил бы Элейн и Гайбрашу влюбиться друг в друга.

Да и более простой и удобный интерфейс сыграл свою роль – продавалась The Curse of Monkey Island хорошо и в итоге вернула игрокам веру в LucasArts. Кстати, как и в LeChuck's Revenge, тут предусматривалось два уровня сложности. Только на сей раз фанатам предлагался в дополнение к стандартному не облегченный вариант, а, наоборот, хардкорный Mega-Monkey с дополнительными головоломками, диалогами и предметами.



→ Grim Fandango (1998)

А вот и еще один претендент на титул «Лучшей адвентюры всех времен и народов». Более пятидесяти наград «Игра года», пятнадцатое место в Топ 25 лучших PC-игр по мнению портала IGN – это, согласитесь, показательно. Подобного результата удалось достичь благодаря сочетанию традиционных для адвентюр от LucasArts легкой иронии и увлекательного сюжета с неимоверно стильным дизайном персонажей и графикой высокого качества.

SCUMM, рассчитанный на работу с двухмерными объектами, к тому времени устарел, несмотря на постоянные переделки. Потому в данной игре использовался новый движок GrimE, созданный LucasArts на основе еще одного собственного движка – Sith, в свою очередь применявшегося в Jedi Knight: Dark Forces II. Именно благодаря GrimE действующие лица истории о Мэнни Калавере, который даже после смерти ищет свою судьбу, а находит бесценное сокровище – любовь, обрели трехмерность (революционный момент для адвентюр LucasArts).

В качестве саундтрека предлагались приятный джаз и зажигательные ритмы латиноса, чего только стоят композиции «Hi-Tone Fandango», «Bone Wagon» и «Companeros»!

Правда, обновленное управление понравилось далеко не всем: тут вообще не использовалась мышка, только клавиатура либо джойстик. Да и предметы из инвентаря не разрешалось совмещать практически никогда. Непривычно для ветеранов, но даже это не мешает почитателям адвентюр до сих пор перепроходить эту без преувеличения гениальную игру.

Escape from Monkey Island (2000)

Да, с такого «Острова Обезьян» уже пора спасаться. Все поменялось: вместо романтики колониаторской эпохи нас ждет цинизм эры фастфудов, вместо доброй иронии – злободневные пародии... Вроде бы и по сюжету так положено, но возникает ощущение, будто что-то важное утрачено, исчез сам дух серии Monkey Island.

Да и неудачное управление исключительно с клавиатуры игроки больше не готовы были прощать – что позволено стильной и яркой Grim Fandango, то не позволено четвертой, явно не самой удачной части цикла про пиратов. Неудовольствие фанатов вызвала и замена на непереносимого для серии фехтования на мини-игру Monkey Combat (пародия на Mortal Kombat), весь смысл которой сводился к переходу из одной боевой позиции в другую. Затем вступал в действие принцип «камень-ножницы-бумага»: с его помощью и определялся победитель.

Трехмерные персонажи на пререндеренных задниках также вызвали неоднозначную реакцию. Некоторые ветераны считают, что эта фишка полностью убила все очарование Monkey Island. И ни качественный саундтрек, ни хорошая работа актеров озвучки не компенсировали упомянутых недостатков. Впрочем, The Curse of Monkey Island нельзя назвать плохой игрой, она просто недостаточно хороша для создателей описанных выше шедевров. Пожалуй, данный факт осознали и в LucasArts – в новом тысячелетии компания не выпустила ни одной адвентюры. Но это же не мешает нам надеяться, правда?



Как запустить квесты LucasArts на современных PC и приставках

→ Старые игры – мертвые игры. В большинстве случаев запустить проекты для старых операционных систем можно исключительно под эмуляторами этих самых операционных систем. Что сложно, неприятно и неудобно – вы, к примеру, помните, как настраивать драйверы мыши под DOS?

На наше счастье, практически все квесты LucasArts были написаны на движке SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion), а значит, поклонникам этих проектов было достаточно создать эмулятор движка. Что они и сделали.

Называется эмулятор Scumm VM (VM – Virtual Machine), распространяется бесплатно (его можно найти на Gameplay-DVD вместе с демо-версиями некоторых игр LucasArts) и существует в вариантах для многих современных платформ, включая *nix-системы, PS2, DS и PSP. Эти версии эмулятора можно загрузить с домашней страницы проекта (www.scummvm.org) или найти в Интернете – кроме «официальных» релизов Scumm VM, существует несколько «неофициальных» и «полуофициальных» для редких платформ.

Что примечательно, помимо игр от LucasArts, Scumm VM позволяет запускать некоторые квесты других разработчиков вроде замечательной киберпанковской Beneath a Steel Sky, ставшей теперь полностью бесплатной.



Grim Fandango



Escape from Monkey Island

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





GAMEPLAY.COM.UA

Превью

Путешествия в будущее и материализация духов

В этом разделе

- 32 The Club
- 38 Viking: Battle for Asgard
- 42 Splinter Cell: Conviction

Splinter Cell: Conviction

Бесстрашный Сэм Фишер отныне не правительственный агент, а самый настоящий беглый преступник. Поэтому в новой (уже пятой) части сериала Splinter Cell он вынужден будет обходиться без привычных футуристических гаджетов. Справится ли наш герой с задачей?

с. 42

Viking: Battle for Asgard

с. 38



The Club

Сотрудники Criterion Games в свободное от разработки очередной Burnout время сделали отличный шутер Black. Ребята из Bizarre Creations, выпустив великолепную Project Gotham Racing 4, пробуют повторить удачный опыт своих коллег.

с. 32



The Club

Ярослав Сингаевский



Кровавый спорт

Разработчики из Bizarre Creations выбрали путь, однажды пройденный их коллегами из Criterion Games. Те тоже долго делали аркадные автогонки, а потом вдруг решили попробовать себя в совершенно ином жанре.



➔ Фабула The Club наверняка напомнит вам сюжеты нескольких знаменитых кинокартин. Компания толстосумов, жадных до эффектных и брутальных зрелищ, устраивает своеобразные гладиаторские бои современности. Данные состязания, естественно, незаконны и проходят под тщательным прикрытием. Участвуют в них (кстати говоря, не всегда по собственной воле) личности исключительно неординарные, зачастую с подозрительно темным прошлым. У каждого своя история, мотивация и веселая компания скелетов в шкафу. Выбирайте персонажа по душе и вперед за главным призом.

«Компания толстосумов, жадных до эффектных и brutальных зрелищ, устраивает своеобразные гладиаторские бои современности»



Паспорт

Жанр third person shooter
Разработчик Bizarre Creations
Издатель SEGA
Дата выхода февраль 2008
Сайт www.bizarrecreations.com

О разработчике

Bizarre Creations

Игры Fur Fighters, Metropolis Street Racer, Wiz'n'Liz, Treasure Planet, Boom Boom Rocket, серии Formula 1, Geometry Wars и Project Gotham Racing
Сайт www.bizarrecreations.com

Основанная в 1995 году английская студия Bizarre Creations широко известна игровой общественности как создатель замечательной серии аркадных автосимуляторов Project Gotham Racing.



В общем, такой себе микс из знаменитого «Бегущего человека» (The Running Man), культового «Бойцовского клуба» (Fight Club) и лихой «Трудной мишени» (Hard Target).

Кроме того, напрашивается сравнение нового проекта Bizarre Creations с имеющим дурную славу Manhunt. Сами разработчики не отрицают некоторую идейную схожесть своего детища с творением Rockstar, однако при этом не забывают сказать, что в их игре не будет такого беспрецедентного уровня насилия. Последнее заявление направлено, по всей видимости, в сторону строгих рейтинговых комиссий: рейтинг «Adults Only» никого не вдохновляет.

«Разработчики не отрицают некоторую идейную схожесть с творением Rockstar»

Впрочем, The Club отнюдь не нуждается в приобретении дополнительной популярности путем скандала, у нее и без того достаточно интересных особенностей. Возьмем, к примеру, замечательную компанию главных героев. Типажи как на подбор – яркие и запоминающиеся. Вот отъявленный, вечно трясуший своими дредами Seager, который ходит по лезвию бритвы и пребывает в вечном поиске новых способов получения адреналина. А

вот Renwick – собирательный образ жутко принципиального американского копа. Такой костью ляжет, но доведет дело до конца. А вот персональный фаворит разработчиков – сибирский браконьер Dragonov. Усы, дикий взгляд, шапка-ушанка с красной звездой, валенки и ватник. Настоящий русский! Разве что без ручного медведя и балалайки в качестве оружия ближнего боя.

Бойцы отличаются не только внешностью, но и характеристика-

ми. Один умеет очень быстро перемещаться (speed), второй способен, не поперхнувшись, принять на грудь убийственную для кого-нибудь более щедрую порцию свинца (strength), третий может без остановки пробежать марафонскую дистанцию (stamina).

Действие разворачивается в восьми тематических локациях. Заброшенный советский бункер времен холодной войны, старый сталелитейный завод в Германии,



Разрешите снять
скальп...

«Чем изощреннее вы убиваете
противника, тем большую
получаете премию»



Фор мазер Раша!

опустевшие склады, громадный английский особняк, американская федеральная тюрьма, океанский лайнер. Обещают даже возможность похулиганить в одном из кварталов Венеции. Интересно, что уровни создаются на основе реально существующих объектов. Разработчики специально выезжали в командировки для сбора всех необходимых фото- и видеоматериалов.

Каждая из присутствующих в The Club локаций будет разбита на шесть арен. Цель у «гладиаторов» всегда одна – набрать как можно больше очков. А то, как они будут это делать, зависит от игрового режима. Например, при *Osade* (Siege) вам надо защищать определенную точку, отбивая постоянные атаки противников. *Survival* предложит принять участие в сумасшедшем забеге к спасительному выходу с уровня (смерть означает проигрыш). *Time Attack* – своеобразная гонка на время. Тут вы должны успеть пробежать несколько кругов по карте до того, как остановится таймер. При этом дополнительные секунды разрешено зарабатывать убийством подвернувшихся под горячую руку оппонентов.

Собственно однопользовательская компания (*Tournament*) как раз и будет состоять из наборов подобных состязаний. Авторы

предпочитают проводить аналогии со своей любимой Project Gotham Racing – тамешние чемпионаты включали в себя несколько разнообразных соревнований (гонка на вылет, заезд на время и т. д.). В The Club применяется похожая схема.

Геймплей должен быть очень динамичным. Дело в том, что на завершение любого этапа отводится в среднем три-четыре минуты. При этом шанс заработать требуемое для успешного прохождения количество очков появляется только в том случае, если вы связываете все ваши действия в комбо. Прикончили негодяя очередью из автомата, развернулись, тут же скосили еще одного, затем бросили гранату в сторону подльца с ручным пулеметом, а после, переключившись на снайперскую винтовку, метким выстрелом сняли врага на крыше... Нет, это не описание сцены из гонконгского боевика, это типичная для The Club игровая ситуация.

Растеряться, замешкаться, прервать цепочку действий означает потерять бонус, прибавляемый к набираемым очкам. При этом чем изощреннее вы убиваете противника, тем большую получаете «премию». Headshot из пистолета, да еще на бегу или в прыжке, да и еще последней пулей в обойме даст вам шанс сорвать джекпот.



Мой кумир – Heavy!

«Дополнительные очки принесет и правильное использование оружия»

Приветствуются также смертельные рикошеты, применение взрывчатых веществ и прочие милые шалости.

Дополнительные очки принесет и правильное использование оружия. Разрядить дробовик в находящегося рядом с вами противника – намного «прибыльнее», чем из того же самого дробовика неуклюже пытаться попасть в живую мишень, бегущую где-то вдалеке. А при использовании стволов, оснащенных оптическим прицелом, бонус рассчитывается в зависимости от расстояния до цели. Чем дальше она находится, тем больше баллов вы получите.

К слову, в образцах местного арсенала, несмотря на их вымышленные названия вроде Titan или Hammerhead, легко узнаются реальные M60, MP-5, SPAS-12 и прочие Steyr Aug. Оружия много: различные пистолеты, несколько вариантов дробовиков и штурмовых винтовок, обычный и шестиствольный пулеметы, РПГ – всего семнадцать видов. Разумеется, присутствуют и гранаты: годящаяся на все случаи жизни – осколочная, для маскировки – дымовая, ну и традиционная «флэшка».

В последнее время шутеры все чаще пытаются удивить нас инте-

ресным сценарием, согласно которому разворачиваются события игры. Crisis интригует историями о злобных инопланетянах, Clive Barker's Jericho рассказывает страшилки и пугает кровавыми монстрами. А разработчики The Club считают, что сюжет их проекту будет только мешать. Действительно, кому нужны эти нелепые басни? Онлайн-таблица High Score, куда заносятся лучшие в мире результаты прохождения различных этапов, – вот что должно удерживать вас у экранов.

Как тут не вспомнить old-skool-проекты, главной целью которых было попадание на верхние строчки местных табелей о рангах. Кстати, Марко Мелаи (Marco Melai), один из нынешних директоров Buena Vista Games, в детстве чуть ли не каждый день обходил игровые заведения Милана, по очереди проверяя все пинбольные автоматы – не побил ли кто установленные им рекорды. Думаем, такой фанат сидит внутри каждого из нас. Вернее, даже не сидит, а, скорее, пребывает в приятной казуальной дреме. Вывести его из спячки как раз и призвана The Club.

Для тренировки, совершенствования навыков или просто отдыха

после напряженного трудового дня предусмотрен специальный *Gunplay Mode*, позволяющий переигрывать уровни в любой последовательности и даже составлять из них чемпионаты на свой вкус. При этом вы определяете сложность того или иного этапа, используемое на нем оружие, устанавливаете лимит очков, необходимый для победы, и т. д. Придуманными вариантами состязаний можно будет обмениваться с друзьями по Сети. Обещают предусмотреть также и своеобразный аналог *hot seat*. До восьми участников смогут по очереди проходить карты, пытаясь показать максимальный результат.

Звучит заманчиво, согласитесь. Но возникает справедливое опасение: а не надоеет ли эта игра слишком быстро? Локации и игровые режимы остаются неизменными, оружие разложено в уже известных точках, противники появляются в тех же самых местах и т. д. Что будет, когда вы выучите уровни наизусть? Только мультиплеер



Я в домике



«Графическое оформление The Club выполнено неплохо»

Гламур атакует!

способен спасти The Club от забвения.

К сожалению, об этом разработчики стараются не распространяться. Известно, что потасовки (каждый за себя или команда против команды) рассчитаны максимум на шестнадцать человек. Нам предложат: *Kill Match* – охоту на определенного игрока, *Score Match* – забег с целью набрать как можно больше очков, *Siege* – захват и удержание территорий. Официальный сайт проекта упоминает также некие *Hunter Haunted* и *Team Fox Hunt*. Но подробности о них пока неизвестны.

Графическое оформление The Club не сказать что впечатляет, но выполнено неплохо. Атмосферные локации, качественные моде-

ли персонажей, хорошие спецэффекты. Правда, уровням остро не хватает детализации. Хочется верить, к моменту выхода игры дизайнеры успеют немного приукрасить свое чадо. Хотя у нас есть подозрение, что даже если они этого не сделают, вы вряд ли обратите внимание на недостатки картинки после того, как таймер начнет свой неумолимый отсчет. Кстати говоря, за музыкальное сопровождение действия отвечает не кто иной, как Джеспер Кид (Jesper Kyd), автор саундтреков к множеству кинокартин и игр. В частности, *Assassin's Creed*, *Kane & Lynch: Dead Men*, *Unreal Tournament III*.

The Club – очень интересный проект с оригинальными, не лишены специфической харизмы персонажами, с веселым, динамичным, соревновательным геймплеем, сочетающим элементы классических аркад и шутеров от третьего лица. Потенциальный мультиплеерный хит. Удастся ли разработчикам найти верный баланс всех составляющих? Мы узнаем об этом совсем скоро.

«За музыкальное сопровождение действия отвечает не кто иной, как Джеспер Кид»

D FOTU

Эротика
в моде

ТВОРЧЕСТВО ЛАДО АЛЕКСИ
с. 60

Мегазум

ТЕСТИРУЕМ НОВЫЕ КАМЕРЫ
С 18-КРАТНОЙ ОПТИКОЙ
с. 34

Trierenberg
Super Circuit

УДИВИ МИР СВОИМ СНИМКОМ!
с. 54

Canon
EOS 40D



СЕНСАЦИЯ ИЛИ
ОЧЕРЕДНОЕ
ОБНОВЛЕНИЕ?
с. 46

№12
декабрь
2007

difoto.com.ua
ежемесячное
издание

Практикум
ЭФФЕКТ
ПРИЕМ

Журнал о ФОТОтехнике
Журнал о ФОТОмастерстве
Журнал ФОТОпокупателя



Viking: Battle for Asgard

Анна Зинченко

Оцените размах местных архитекторов



Светлой памяти Снорри Стурлусона

После того, что сценаристы God of War сделали с богами-олимпийцами и другими действующими лицами греческих мифов, им должно быть как минимум стыдно. Особенно за Афины, я так считаю.

➔ Однако критики аплодируют, геймеры неистовствуют, продажи ну просто загляденье, а вольное обращение с первоисточником, да Кербер с ним – мифам не больно, они же выдуманные. Подобный пример, как вы, наверное, знаете, заразителен. И вот разработчики из Creative Assembly, славящиеся достаточно щепетильным подходом к

историческим и прочим реалиям, подхватили этот вирус. Но вроде бы они собираются обойтись с асами, ванами и ётунами в Viking: Battle for Asgard более гуманно. Хель, дочь хитрюги Локи и великанши Ангрбоды, признана богиней. Хотя, казалось бы, с какой радости: у нее и папа, и мама – чистокровные великаны. Ну, не важно. И так, новоиспе-

«В общем, родина, то бишь Мидгард, в опасности, пора воевать»



Паспорт

Жанр action
Разработчик Creative Assembly
Издатель SEGA
Дата выхода I квартал 2008
Сайт нет данных

О разработчике

Creative Assembly
Игры Rugby 2001, Spartan: Total Warrior, серия Total War
Сайт www.creative-assembly.co.uk

Британская студия, подарившая нам гениальную серию стратегий, основана в 1987 году, а в 2005-м она была выкуплена компанией SEGA.



ченная богиня отказалась признать старшинство Одина, за что была мощным пинком изгнана из Асгарда. Возмущенная Хель решила показать всаднику Слейпнира кузькину мать и собрала войско мертвых, чтобы стереть потомков Аяска и Эмблы с лица Мидгарда и приблизить Рагнарек. Кстати, она еще планирует спустить Фенрира с цепи, сделанной из шума кошачьих шагов, корней гор, женских бород, медвежьих жил, рыбьего дыхания и птичьей слюны. Дальнейшие события достаточно точно изложены в эсхатологических мифах древних скандинавов. Так вот, дабы не допустить того, что было предначерта-

но, прекрасная Фрейя, по версии разработчиков, дочь Одина (на самом деле она даже не принадлежит к асам) поручает юному воину Скарину (Skarin) остановить Рагнарек. В случае успеха отблагодарит героя прекрасная богиня, наверное, как цвергов за Брисингамен, – натурой.

В общем, родина, то бишь Мидгард, в опасности, пора воевать. А войну нам обещают на славу, потому как создатели гениальной серии Total War не мыслят игры без масштабных побоищ, даже если работают над action от третьего лица. Итак, полчища викингов, умерших отнюдь не славной смертью (а дру-

«Мы выступаем в роли не только посланца богов, но и воина-освободителя»

гие к Хель не попадали), шествуют по земле, вспоминая те веселые деньки, когда они были живы, относительно здоровы и чинили разбой где ни попадя, одним словом, веселились от души. Когда славный Скарин решает вмешаться, часть Мидгарда уже захвачена, народ страдает, в общем, если разобраться, мы выступаем в роли не только посланца богов, но и воина-освобо-

дителя, что, согласитесь, приятнее. А дабы провести успешную кампанию по зачистке родины от толп неупокоенных викингов, нам понадобится армия. Ее-то мы и будем набирать, выполняя разнообразные квесты. Освободим мужчин, охраняемых слугами Хель, – и бойцы присоединятся к чемпиону Фрейи, поможем на лесопилке – получим таран, за успешное выполне-



Противники все как на подбор синенькие, потому что мертвенькие

«И главное, даже сейчас можно сказать: откровенно слабой игра не будет»



ние другой миссии нам выдадут катапульту, и так по амбарам да по сусекам соберем себе колобка, т. е. дружину освободителей. Тренировать ее нам разрешат в специально отведенном вольере (его функции выполняет деревня).

Помните Золушку, которая за все ее труды и невзгоды получила поездку на бал? Вот и Скарина ожидает праздник души – кровавая сеча. Причем решающие битвы обещают воистину грандиозных масштабов с участием до тысячи воинов и авиаударами в исполнении драконов (!). Ну разве не прелесть? Причем протагонист будет принимать в этом самое непосредственное участие, ведь на поле брани так много дел. Начнем с того, что само присутствие Скарина рядом с его подчиненными влияет на них весьма благоприятно (герой как-никак). А ведь еще можно пострелять по стенам городка, захваченного врагами, из катапульт; уничтожить неприятельских шаманов, дабы не воскрешали свежесбитых нами бойцов; и (тут нам полагается кровожадно засмеяться) мощными руками Скарина отправить в небытие самых злобных, самых мощных и просто самых больших солдат армии Хель.

Вы ведь помните поединки, в которых гейм-дизайнеры заставляют нас пристально вглядываться в экран, ждать, когда на нем появятся символы, и нажимать на геймпаде соответствующие кнопки? Вот и в Viking: Battle for Asgard мы увидим нечто похожее. И это хорошо – подобная система обещает нам захватывающие, кинематографические

сцены убийства всяких гадких существ. Кстати, за уничтожение особо крупных поганцев мы будем получать специальные tokens, которые можно потратить на разные полезные вещи, например на упомянутый выше авиаудар. Правда, откровенно говоря, представить себе родичей Фафнира, которые, повинаясь щелчку пальцев белобрысого здоровяка-викинга, летят поливать огнем толпу мертвых... тоже викингов, мне тяжело. Наверное, поэтому я не гейм-дизайнер, фантазии не хватает.

Хотя если сложить все кусочки этой местами весьма абсурдной мозаики, вырисовывается более чем занятный проект. Во-первых, красивый. Смотрится игра действительно хорошо: глядя на суровые скандинавские пейзажи, прямо-таки чувствуешь дыхание северного ветра и запах настоящих викингов. Во-вторых, динамичный. Скушать нам определенно не дадут – этих спаси, тем помоги, врагу по шлему постучи (разумеется, с летальным исходом). Да и поединки со здоровыми образинами – наше любимое времяпрепровождение, особенно вечером после поездки в маршрутном такси в час пик. И главное, даже сейчас можно сказать: откровенно слабой игра не будет. Ребята из Creative Assembly уже потренировались на Spartan: Total Warrior. Но чтобы в полной мере оценить сказочный креатив фантазеров-разработчиков, перечитайте Старшую и Младшую Эдды. Тогда вы полюбите этот проект так же, как полюбила его я.

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)

Створи свою легенду!

King's Bounty™ ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ



Казково-фентезійна сага в кращих традиціях легендарної «King's Bounty»
від творців серії «Космічні рейнджери».

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



Splinter Cell: Conviction



Герой против системы

Все пять лет (и пять игр) своего существования серия Splinter Cell усиленно пыталась не превратиться в заштампованную поделку, в шпионский аналог бренда FIFA. Авторы выдумывали оригинальные приемы, добавляли гаджеты и вертели сюжет... Но хватит перекрашивать стены, это уже не поможет. Пора построить новый просторный дом.



→ Ласковый климат Средиземноморья – естественный выбор для человека, которому пора на пенсию. Можно сколько угодно блистать сарказмом в тени террористических баз, но когда мужчине за пятьдесят, мысли о заслуженном отдыхе появляются все чаще. Double Agent не прошла для Сэма Фишера бесследно: первое, что делают авторы Conviction, – отправляют агента на покой. Сэм прячет в шкаф волшебную винтовку, вешает на гвоздь фирменные флюоресцирующие очки и покидает США. Теперь он наверняка попивает мате, особо не задумываясь о дальнейшем буду-

щем человечества. Но глупо надеяться, что о нем забудут. Спустя два года всемогущая рука сценариста выхватывает Фишера из уютного кресла-качалки: старому соратнику по Третьему Эшелону, Анне Гримсдотир, грозит неизвестная опасность. Чтобы помочь другу, Сэм вынужден завязать с мате и вернуться в Америку.

Первые миссии игры привычно выполняют функцию обучающих. Осваивая азы управления, мы параллельно с удивлением узнаем, что Третий Эшелон сильно изменился. Организация погрязла в бюрократии и работает едва-едва, громко скрипя делопроизводс-

«Double Agent не прошла для Сэма Фишера бесследно: первое, что делают авторы Conviction, – отправляют агента на покой»



Новый имидж Сэма Фишера

Паспорт

Жанр TPS/stealth
Разработчик Ubisoft Montreal
Издатель Ubisoft
Дата выхода начало 2008
Сайт splintercell.us.ubi.com

О разработчике

Ubisoft Montreal
Игры цикл Splinter Cell, Peter Jackson's King Kong, серия Prince of Persia, Assassin's Creed
Сайт www.ubi.com

С 1997 года эта канадская студия с офисом в Монреале радует нас проектами сериала Splinter Cell и многими другими хорошими играми.



Кто все эти люди?

твенными шестеренками. Когда Сэм разбирается со своими новыми возможностями, а мы только-только вникаем в завязку сюжета, тот неожиданно делает резкий поворот. Поступает свежая информация: угроза Анне исходит не абы откуда, а из верхних кругов родного Эшелона. Так что Сэму ничего не остается, кроме как пойти на конфликт с бывшим начальством. И теперь за нашим героем охотятся все правоохранительные органы страны, ему не на кого (ну, почти не на кого) надеяться, и он по-прежнему должен спасти мисс Гримсдотир. А попутно восстановить под-

моченную репутацию, если получится.

Так как отныне протагонист не правительственный агент, а обыкновенный беглый преступник, забудьте о черном стилижном трико и ассортименте верных гаджетов. Даже те самые зеленые очки пришлось оставить висеть на гвоздике. Очень сильно изменился и геймплей. Новые фишки Splinter Cell: Conviction во многом пересекаются с идеями Assassin's Creed,

которая в свою очередь является духовным наследником серии Hitman. Теперь тень не станет нашей защитой от врагов. Хватит прятаться по углам, немало миссий проходит в людных местах, и единственное, что остается Сэму, – смешаться с толпой. И если темнота в большинстве случаев была пассивной и неподвижной союзницей, то люди не стоят на месте, а постоянно бродят по уровню. Игроку придется прятаться за спина-

ми, склонив голову и стараясь не вызывать подозрений. И помните – толпа разумна, ею можно управлять. Видевшие игру вживую описывали забавный эпизод: чтобы просочиться мимо поста полиции в людном месте, Сэм отнял ноутбук у одного из прохожих. Статист поднял хай, собрались зеваки, и наконец происходящим заинтересовался полисмен. Как только он покинул свой пост, Сэм бросил ноутбук и тихо прокрался мимо

«Хватит прятаться по углам, немало миссий проходит в людных местах»



Гастарбайтер атакует



→ стража закона за спинами гражданских.

Дэнни Ле Пэйдж, продюсер игры, рассказывает: «Если в предыдущих частях серии игроку следовало не беспокоить AI, чтобы пройти незамеченным, в Conviction вам придется тревожить охрану, чтобы избежать ее внимания, провоцировать беспорядки».

Это замечательная возможность, но помните, что толпа бывает как союзником, так и врагом. Народ вокруг не появляется из воздуха и не исчезает в никуда, NPC все время просчитываются на карте. А их может быть очень много – на уровне, который Ubisoft показывала прессе, на 30 врагов

«В Conviction абсолютно все динамично. Все можно перевернуть, толкнуть или сломать»

приходилось 250 гражданских. Каждый статист обладает собственным AI, и как только мы совершим на его глазах что-то подозрительное, он моментально наступит полиции. А поэтому, кроме искусства управлять толпой, нам придется разучить еще пару трюков.

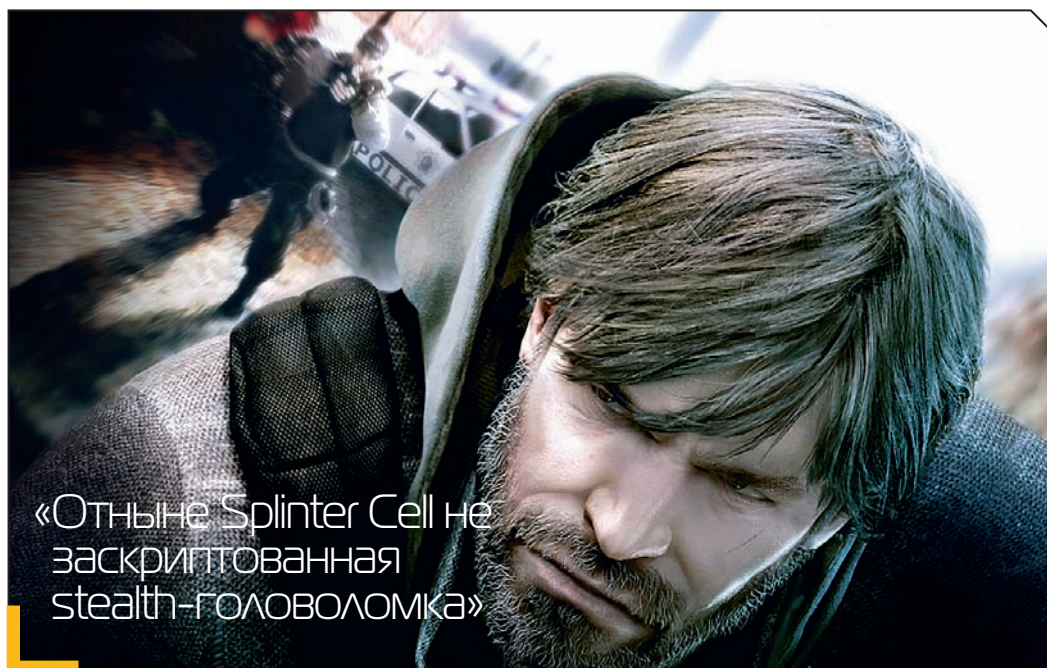
Например, присмотритесь к лежащим вокруг предметам. Видите, насколько их много? Теперь все их разрешается задействовать в своих целях: простую пачку бумаг швырнуть в лицо врагу, стол пере-

вернуть и спрятаться за ним, стулом врезать по физиономии, а шкафом забаррикадировать дверь. Все, что окружает нас, может и будет применяться с пользой. И не думайте, будто это сведется к банальной дюжине табуреток в комнате. Дэниел Рой, еще один продюсер игры, заверяет: «В Conviction все, то есть абсолютно все динамично. Все можно перевернуть, толкнуть или сломать. Не просто десяток предметов, а все, от стеллеров на столах до самих столов».

Распространенное разработчиками видео подтверждает это заявление: Сэм хватается за то, что плохо лежит, и швыряет в нападающих. Точным ударом можно выбить оружие, мощным – отправить самого агрессора в полет. Реакция врагов зависит от массы и размеров объекта, причем данная зависимость действует и в противоположном направлении: если схватить полисмена и швырнуть его в витрину, ее алюминиевая рамка согнется, посыплются осколки стекла. Интерактивность там правит бал! Однако предметы окружения в игре не только для того, чтобы ими драться, никто не запрещает, например, забраться под стол и спрятаться там от преследователей.

Мэтью Фэрланд, главный продюсер Conviction, говорит об этом так: «Вам отдавали приказы, говорили, что делать, – это было клево, но в итоге игры мало отличались одна от другой. Нам показалось, что геймплей повторяется. И мы решили изменить, обновить бренд. В первый раз со времен оригинальной Splinter Cell мы меняем основную механику, суть геймплея».

Отныне Splinter Cell не знакомая нам заскриптованная stealth-головоломка, в которой игрок движется по рельсам с редкими развилками от старта и до финиша. На опыте четырех серий в Ubisoft поставили крест, в пятой



«Отныне Splinter Cell не заскриптованная stealth-головоломка»



формула Splinter Cell выводится заново. И сюда добралась идея свободного геймплея. Возвратимся к тому самому уровню, продемонстрированному разработчиками. Действие происходит в Мемориальном парке Вашингтона, где перед Сэмом стоят две задачи: агенту необходимо стереть запись на кассете, спрятанной в глубине замаскированного информационного центра, и подложить поддельную бомбу в машину, чтобы инсценировать покушение. Итак, мы начинаем у одного из входов в парк, который набит как обычными людьми, так и полицейскими. Что дальше? Да что угодно.

Мэтью Фэрланд объясняет: *«Импровизация – та идея, которую мы хотим подать игрокам. Мы чувствовали, что именно это – самое большое преимущество всех настоящих шпионов-одиночек. Они могут справиться с чем угодно, где угодно и когда угодно быстро и эффективно».*

Так что решения принимать вам. Нам объясняют правила игры, дают пару полезных устройств и огнестрельное оружие. Все, вперед! Только постарайтесь никого лишнего не угробить – Сэм ведь остался хорошим парнем, правда? В качестве источников вдохновения для новой концепции Splinter Cell разработчики называют известные фильмы:

«Идентификация Борна», «Крепкий орешек», «Беглец», телесериал «24». Хорошие примеры для подражания, скажем сразу.

И простой свободой действий дело не ограничится. В своей студии в Монреале авторы также трудятся над любопытными условиями задач. Например, в одной из миссий Сэму придется пробраться в офис, чтобы взломать там несколько серверов в разных комнатах, один за другим. Чем больше станций он обработает, тем точнее враги будут знать, где в данный момент находится агент. Прятаться в офисе сложно, поэтому готовьтесь к сценкам агрессивных переговоров.

Но не беспокойтесь о демаскировке: теперь за нашими спинами нет наблюдателей, так что правила инфильтрации мы устанавливаем сами. Если Сэма раскроют и начнется бой, это не будет означать автоматического поражения – мы просто сломаем противникам пару костей, затеряемся в толпе прохожих и попробуем просочиться с другого входа. А насчет драки... Фишер уже не молод, по сюжету ему около 53 лет, но он по-прежнему способен на многое. В видеоролике Сэм демонстрирует впечатляющий уровень владения боевыми искусствами, которые никто не запрещает практиковать на подвернувшихся служителях закона.

Однако с пропажей знаменитых очков исчез холодный вояка, бросающий ехидные фразы из темных углов. Обновленный диверсант зарос окладистой бородой, поменял спецкостюм на джинсы и свитер и уже совсем не похож на бравого солдата. Меняя стиль, Сэм также корректирует поведение. Conviction не будет ограничивать его строчками забавных комментариев, в пятой части наш герой становится полноценным актером на сцене. В отличие от предыдущих игр серии, когда агентом управляли голоса за кадром («Иди туда, Сэм», «Сделай это, Сэм», «Два кофе без сахара, Сэм»), в этот раз сюжет вынуждает его делать выбор и самостоятельно искать выход из тяжелого положения.

К счастью, даже в такой сложной ситуации найдется те, кто придет Фишеру на помощь. Естественно, если мы сможем ее оплатить. Все правительственные гаджеты нам больше недоступны, но черный рынок существует еще с древних времен. Там мы обзаведемся несколькими не столь высокотехнологичными, но все-таки эффективными вариантами их замены. А еще в Conviction вводят такую интересную штуку, как Focus Vision: расчет и интуиция Сэма позволяют нам увидеть, что делают враги, даже если они находятся за стеной в другом помещении. Смахивает на магический третий глаз, но на самом деле тут работает опыт нашего героя, ведь тренированный солдат может предвидеть передвижения противника и не забудет, где расположились враги. В отличие, кстати, от невнимательного игрока.

В техническом плане игра тоже шагнула вперед. Предыдущие эпизоды запомнились великолепной работой с освещением, но в Conviction планку пытаются поднять еще выше. Движок играет мягкими тенями и отраженным светом – луч, упавший на алую стенку, отражаясь от нее, краснеет. Технология из всех сил работает на атмосферу осенних уровней Conviction. А кроме того, если раньше наш диверсант рассчитывался движком, как отдельно освещаемый объект, то теперь ради целостности картинки на него действуют абсолютно те же фотоны, что и на стоящий рядом стул.

А от мультимедиа, который шифовали от серии к серии (т. е. от схваток между шпионами и наемниками), разработчики отказались. В новой Splinter Cell этот конфликт утрачивает актуальность, и потому его безжалостно вырезали. Каков будет следующий вариант, пока неизвестно – канадцы молчат. Известно только, что он обязательно будет, а «фактор толпы» авторы собираются использовать по полной. Игроков замаскируют под обычных прохожих, поэтому готовьтесь – прятки за спинами статистов могут иметь неожиданный финал.

Еще авторы рассказывали, что первый вариант Conviction, который у них получился, оказался слишком сложен для прохождения. Потому дата релиза была перенесена, а разработчики занялись за напильники. А пока в Монреале обтачивают игру нашей мечты, мы скрестим пальцы и пожелаем, чтобы исполнение всех этих замечательных идей оказалось на достойном уровне. Серии Splinter Cell давно необходима хорошая встряска.

«И простой свободой действий
дело не ограничится»

Игры против железа: Crysis

Евгений Пугач



Качество графики в различных режимах

- 1. DirectX 9, Low – низкий режим
- 2. DirectX 9–10, Medium – средний режим
- 3. DirectX 9–10, High – высокий режим
- 4. DirectX 10, Very High – максимальный режим

Производители игр и железа стараются работать в унисон, чтобы, с одной стороны, можно было нормально играть в свежие игры, а с другой, – появлялся стимул покупать дорогие комплектующие. Однако это не всегда удается. 16 ноября гейм-индустрия предприняла очередной маневр в войне игровых движков против компьютерного железа: Crytek выпустила Crysis. За кинематографичные пейзажи и великолепную детализацию в данном проекте приходится платить производительностью. В рамках рубрики «Игры против железа» мы постараемся узнать, какова же цена красоты.

➔ Crysis, наверное, был самым ожидаемым FPS-проектом с поддержкой DirectX 10. Впрочем, отметим, что радикальных отличий в качестве картинки между девятой и десятой версиями DirectX при равных настройках нет. Однако Crytek сделала хитрый ход: максимальный режим качества (*Very High*) доступен только на DirectX 10 под Windows Vista. Практически полная идентичность сцены в DirectX 9 и 10 подтверждается и результатами тестирования: разница в 2–3 кадра в секунду говорит о том, что никаких значительных изменений использование нового стандарта не приносит. Впрочем, некоторые отличия в графике все же есть, в первую очередь в освещении: DirectX 10 обеспечивает очень реалистичные эффекты рефракции под водой, видны лучи солнца при взгляде на небо.



«Никаких значительных изменений использование DirectX 10 не приносит»

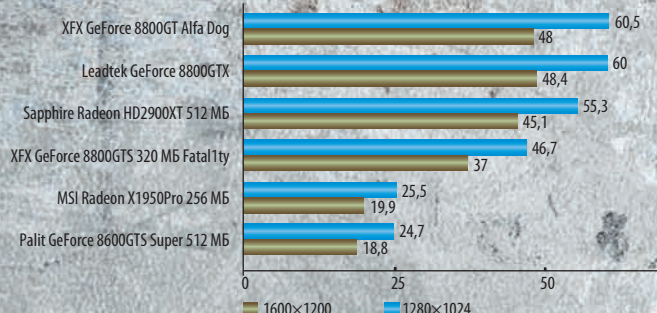
Выпуск игры заставил разработчиков драйверов для видеокарт усердно трудиться над оптимизацией кода. К примеру, последняя стабильная версия NVIDIA ForceWare 169.02 датируется 31 октября, однако тогда же был выпущен пакет под номером 169.04, рекомендованный как раз для Crysis. А 14 ноября появился ForceWare 169.09, содержащий исправления и оптимизации для данной игры. Разработчики ПО ATI, к сожалению, не так расторопны в этом плане. Впрочем, можно констатировать – движок CryENGINE 2 вполне адекватно функционирует на видеокартах обоих производителей, не показывая каких-либо неожиданностей в результатах, несмотря на тот факт, что он создан в рамках инициативы NVIDIA The Way It's Meant To Be Played.

Игра содержит встроенные тестовые сценарии для оценки быст-

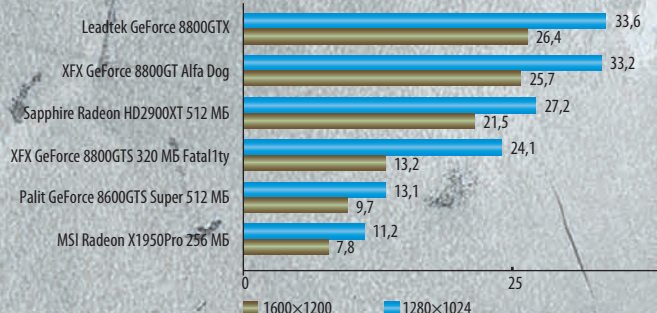
родействия видеокарты и центрального процессора, являющиеся фактически пакетными исполняемыми файлами, запускающими демонстрационный ролик в режиме отладки. Это позволяет записывать показатели производительности в log-файл. К сожалению, встроенное демо является «пролетом» над первым уровнем, что довольно слабо коррелирует с реальным геймплеем, так как оно в основном насыщено пейзажами и видом на карту сверху. Ландшафт в большинстве случаев скрыт растительностью, а главное, не видно потрясающих теней от деревьев и кустов. Поэтому для тестирования мы использовали специально модифицированную обновленную утилиту SmartFPS.com 1.6, которая уже научилась поддержке Crysis. В состав приложения входит демо с реальным геймплеем на первом уровне игры, демонстрирующее



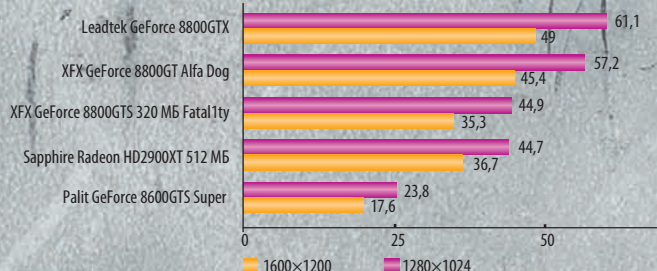
Direct X 9, Medium, кадров/с



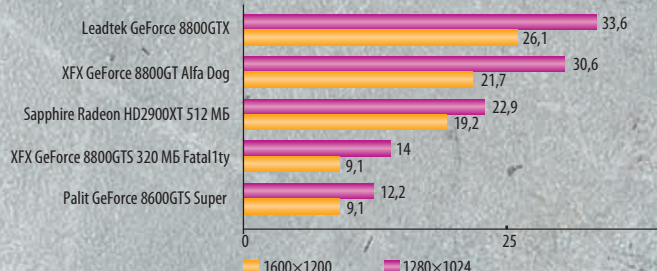
DirectX 9, High, кадров/с



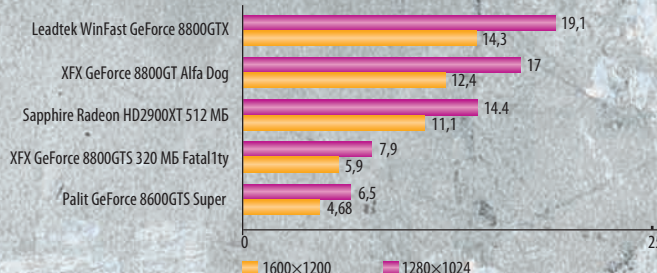
DirectX 10, Medium, кадров/с



DirectX 10, High, кадров/с



DirectX 10, Very High, кадров/с



«В режиме Low качество графики падает до неприемлемого уровня»

как сцены на берегу, воду и детализированный песок, так и сами джунгли с растениями, тенями, небом с HDR и т. п. Кроме того, настройки интегрированного теста заставляют игру заменять hi-res-текстуры на спрайты даже на близком расстоянии, что снижает нагрузку на видеокарту, но делает результаты неадекватными реальной игре.

Методика тестирования заключалась в воспроизведении геймплейного демо в наиболее по-

пулярных разрешениях 1280×1024 и 1600×1200 с использованием как DirectX 9, так и DirectX 10 в профилях *Medium*, *High* и *Very High* (для DirectX 10). Во всех режимах в игре активен HDR. Полноэкранный сглаживание и фильтрация текстур не включались, так как это приводит к радикальному снижению производительности, а ведь нас интересует возможность поиграть с удовольствием. В тестах DX10 видеокарта Radeon X1950 Pro не участвовала, из-за несовместимости с новой версией API. Заметим, что мы специально не тестировали Crysis в режиме *Low*, поскольку, несмотря на отличную производительность, качество графики падает до неприемлемого на сегодняшний день уровня. Это естественно, потому как современные игры создаются в расчете на сложную постобработку относительно недетализированных объектов, а не на воспроизведение сцен с огромным числом полигонов. Поэтому отключение большинства возможностей движка в режиме *Low* делает графику хуже, чем была в *Far Cry*.

Итак, в режиме 1280×1024 *Medium* все графические адаптеры позволяют поиграть в Crysis. В целом при примерно равных характеристиках GPU игра намного более



чувствительна к объему и производительности видеопамяти (ее частоте и шине), что отчетливо продемонстрировано на примере GeForce 8800GT, GTS и GTX. Фактически без видеокарты с 512 мегабайтами памяти все режимы, кроме *Medium* и *Low*, становятся невыносимым слайд-шоу (напомним, что тест выводит средние показатели, а минимум может составлять и 2–3 кадра в секунду). Однако, как видно на примере GeForce 8600GTS от Palit, оборудованной 512 МБ памяти, мощный графический процессор также всячески приветствуется. Обратите внимание на результаты Radeon HD2900XT: 512 МБ памяти и шина в 512 бит приводят к тому, что падение производительности при переходе на высокие разрешения не так значительно, а в DirectX 10 карта соперничает с GeForce 8800GT, вдвое превосходя традиционного конкурента GeForce 8800GTS. Вполне возможно, после выхода оптимизированных для Crysis драйверов Catalyst ситуация еще улучшится.

Довольно интересные результаты показал тест процессорозависимости игры: мы проверили пока-

затели на GeForce 8800GTX с процессором Intel Core 2 Quad Q6600 на частотах 2,4 и 3,6 ГГц. При разнице в частоте CPU в полтора раза разница в производительности составляет максимум 5,5 кадров в секунду (1280×1024 *Medium*), а в *Very High* она вовсе может быть погрешностью измерений. При этом загрузка всех ядер CPU оказывалась довольно низкой. Очевидно, возвращаются старые добрые времена, когда быстродействие в играх зависело лишь от видеокарты.

Бесспорно, на некоторое время Crysis будет эталоном красивого и требовательного проекта и станет отличным подспорьем для тестирования видеокарт: в режимах *High* даже топовые графические адаптеры балансируют на пороге играбельности, а *Very High* ставит на колени абсолютно все современные видеокарты, и это при том, что FSAA, который иногда так необходим, отключен. Будем надеяться, появление подобных игр подстегнет производителей железа к скорейшему выпуску более быстрых моделей или хотя бы к снижению цен на существующие.



Конфигурация тестового стенда

Материнская плата	ASUS P5K Deluxe/WiFi AP (Intel P35)
Процессор, кулер	Intel Core 2 Quad Q6600 3,6 ГГц, Zalman CNPS-9700LED
Оперативная память	2 Гб (2×1 Гб) OCZ Platinum Series OC2P800R22GK (DDR2-800, 4-4-4-15)
Видеокарты	Leadtek WinFast GeForce 8800GTX XFX GeForce 8800GT Alpha Dog Edition XFX GeForce 8800GTS 320 MB Fatal1ty @ 512/1600 МГц Palit GeForce 8600GTS Super 512 МБ @ 675/2000 МГц Sapphire Radeon HD2900XT 512 МБ MSI RX1950Pro-T2D256E Radeon X1950 Pro 256 МБ
Жесткий диск	Samsung HD501LJ (500 Гб, SATA II, режим SATA-AHCI)
Блок питания	be quiet! Dark Power Pro 1000 W
Монитор	Samsung SyncMaster 275T
ОС и драйверы	Операционная система Microsoft Windows Vista Ultimate, драйверы: ATI Catalyst 7.10, Intel INF Update 8.3.0.1013, NVIDIA ForceWare 106.09b

Продукты предоставлены

ASUS	MDM, www.mdm.ua
be quiet!	Revoltex, www.revoltex.com.ua
Intel	ASBIS, www.asbis.ua
Leadtek	«Евро Плюс», www.eplus.kiev.ua
MSI	Представительство Microstar в Украине, www.msi-ukraine.com
Palit	Compass, www.compass.ua
Samsung	Представительство Samsung в Украине, www.samsung.ua
Sapphire	«Квазар-Микро», www.kvazar-micro.com
XFX	«Евро Плюс», www.eplus.kiev.ua

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)



DEATH TRACK

В О З Р О Ж Д Е Н Н Е



© 2007 3AT «1C». Усі права захищено. © 2007 Sky Fallen Entertainment. Усі права захищено.

Випущено в Україні «ДТ Софтпро»

SKY FALLEN

ПОДПИСКА



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

ежемесячник



Акция! **

www.dpk.com.ua

индекс 22615

*15,40 грн/мес с DVD

индекс 23679

*9,60 грн/мес без DVD

ежемесячник

www.gameplay.com.ua

индекс 92493

*14,20 грн/мес с DVD

индекс 92494

*8,90 грн/мес без DVD

ежемесячник

www.dfoto.com.ua

индекс 08433

*15,50 грн/мес с DVD

индекс 91406

*10,70 грн/мес без DVD

ежемесячник

www.mobility.ua

индекс 91101

*7,50 грн/мес

ежемесячник

www.whathifi.com.ua

индекс 23680

*10,70 грн/мес

ежемесячник

www.autocar.ua

индекс 94525

*14,80 грн/мес

2008

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

еженедельник



www.ko.itc.ua

индекс 33905

*16,60 грн/мес

2 раза в месяц



www.printweek.com.ua

индекс 91100

*14,60 грн/мес

ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО 10 месяцев из 12

скидка
15%

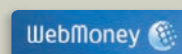
При оформлении подписки через издательство.
3 и более изданий.

Где оформить подписку?

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



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



Или через систему интернет-платежей
Webmoney

www.itcpublishing.com/podpiska

Нужны ~~ф~~ враги?



fairplay.com.ua

Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны

Mass Effect

Говорим BioWare – подразумеваем «качественная ролевая игра». Создатели Baldur's Gate, Star Wars: KOTOR и Jade Empire в очередной раз дарят геймерам лучшую RPG года.

с. 54

Crysis

Crysis – это, несомненно, невероятно красивая и невероятно требовательная к железу игра. Но к нашему удивлению, Crysis еще и невероятно интересный и разнообразный шутер.

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.

Наши оценки не влияют ни разработчики, ни издатели игр.

5. Наш средний балл – 2,5.

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

ВЫБОР РЕДАКЦИИ



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

с. 58

В этом разделе

- 54 Mass Effect
- 58 Crysis
- 62 The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
- 66 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 70 Gears of War
- 72 Assassin's Creed
- 74 Beautiful Katamari
- 76 Super Mario Galaxy
- 78 F.E.A.R. Perseus Mandate
- 79 Soul Nomad & The World Eaters
- 80 Rayman Raving Rabbids 2
- 82 Guitar Hero III
- 84 Naruto: Rise of a Ninja
- 86 Hellgate: London
- 88 Красный космос
- 89 Он – робот
- 90 The Simpsons Game
- 92 Обитаемый остров: Чужой среди чужих
- 94 Глюк'Oза: Зубастая ферма
- 96 Ониблэйд
- 98 XIII век. Слава или смерть
- 100 TimeShift
- 102 Как достать соседа: На отдыхе
- 103 Heroes of Might and Magic V: Повелители Орды
- 104 Silent Hill Origins
- 106 Eternal Sonata
- 108 Painkiller: Overdose
- 109 Drawn to Life
- 109 Geometry Wars: Galaxies
- 110 Halo 3 (мультиплеер)



Mass Effect

Ярослав Сингаевский



ВЫБОР РЕДАКЦИИ



Gameplay



Мы – дети галактики

Разработчикам из BioWare ничто человеческое не чуждо. В том числе и необъяснимое желание дотянуться до звезд. И вы знаете, может быть, это прозвучит невероятно, но у них получилось.



Начнем с плохой новости. Все те, кто ожидал, что

Mass Effect совершит переворот в ролевом жанре, вынуждены будут найти себе нового мессию. С точки зрения игровой механики очередное творение BioWare – это, по сути, улучшенный вариант старой доброй Knights of the Old Republic, действие которой перенесено из любимого, но основательно приевшегося сеттинга Star Wars, в совершенно новую вселенную. Впрочем, назвать это недостатком язык не поворачивается. Не тратя времени на изобретение велосипеда, используя уже привычные схемы и решения, разработчики отшлифовали игровую механику до блеска. Все продумано до мелочей. Mass Effect – тот редкий проект, составляющие которого – геймплей, сюжет, графика, звуковое оформление – находятся на необычайно высо-

ком уровне. Но обо всем по порядку.

2148 год. Человечество, уже начавшее колонизацию Солнечной системы, раскапывает на Марсе корабль древней расы prothean. Эта находка становится первым абсолютно неоспоримым доказательством существования в галактике иных разумных существ. Изучение архивов разбившегося на красной планете звездолета позволяет совершить гигантский технологический скачок. Но самым главным открытием становятся так называемые Mass Relays – огромные, даже по космическим меркам, устройства, соединенные в своеобразную систему и позволяющие перемещаться между ее ключевыми точками быстрее скорости света. После серии политических и религиозных потрясений люди наконец-то забывают свои извечные предрассудки, прекращают

распри и войны и объединяются для достижения новой цели, о которой они так давно мечтали, – путешествия к чужим, но столь манящим звездам.

В 2157 году земляне едва не начали войну с расой turian: несколько кораблей, отправленных с разведывательной миссией в неисследованный сектор, неожиданно атаковали чужаки. Наш ответ был быстрым и решительным. Незвестно, чем бы закончился данный конфликт, если бы в ситуацию не вмешался Citadel Council – руководящий орган галактики. Инцидент, названный впоследствии First Contact War, был исчерпан, а человечество вошло в союз рас, населяющих Млечный Путь.

Нельзя сказать, что братья по разуму встретили нас с распростертыми объятиями. К людям относились с подозрением, недоверием, иногда со скепсисом или открытой агрессией. Многие вполне обоснованно считали, что наша сравнительно молодая раса развивается слишком быстро, а жажда власти, стремление к превосходству над остальными при этом чересчур велики. Но отношение чу-



Жанр RPG
Разработчик BioWare
Издатель Microsoft
Сайт masseffect.bioware.com
Возраст 18+

BioWare Знаменитая канадская компания, уже давно и успешно разрабатывающая великолепные ролевые игры. В октябре 2007 года BioWare была приобретена издателем Electronic Arts. **Игры** Shattered Steel, MDK 2, дилогия Baldur's Gate плюс аддоны, Neverwinter Nights плюс аддоны, KOTOR, Jade Empire **Сайт** www.bioware.com

Идея Через тернии к звездам
Графика Кинематографическая

Звук Хорошая актерская работа, замечательный саундтрек
Игра Пожалуй, лучшая на данный момент sci-fi RPG

4.5/5

Gameplay



→ жаков к землянам разительно переменится после событий, начало которым положит неожиданная находка еще одного артефакта демиургов – послания, предупреждающего о надвигающейся опасности уничтожения всех живых существ в галактике. И по капризу судьбы именно Человек встанет на их защиту.

Не смею портить вам впечатление от игры дальнейшим пересказом сюжета, замечу лишь, что такой интересной, цельной, логичной истории я не встречал уже давно. Поклонники серьезной фантастики наверняка останутся довольны. Сеттинг действительно оригинален. Каждая раса имеет свои особенности, каждый герой – понятную, хорошо обоснованную мотивацию, у каждого события есть очевидные причины и совершенно определенные последствия. Регулярное чтение внутриигровой энциклопедии (так называемая Codex) поможет узнать массу деталей о персонажах, об общей подоплеке происходящего. А тем, кто хочет подробнее познакомиться с вселенной Mass Effect, советуем прочитать роман Mass Effect: Revelation, в котором рассказывается предыстория игры.

Правда, есть один нюанс. Вы, наверное, помните, что компания BioWare задумывала данный проект как трилогию, поэтому в первой части нас знакомят лишь с началом истории. Но будьте спокойны: в отличие от эпизодов Half-Life 2, внезапно заканчивающихся на самом интересном месте, феерический финал Mass Effect не разочаровывает. Все вопросы будут сняты, каждый герой получит то, что заслуживает.



Не волнуйся, сестренка, я тебя прикрою

Перед тем как отправиться на встречу приключениям, вы должны определиться с прошлым нашего протагониста и его психологическим портретом. Вариантов немного, но они некоторым образом влияют на реакцию окружающих. Сироту, выросшего в одном из приютов Земли и ставшего военным героем, и безжалостного принципиального колониста, естественно, встретят по-разному.

После разрешения вопросов биографии следует выбор класса. Soldier, как не трудно догадаться, лучше всего подготовлен физически и мастерски обращается с любым оружием. Engineer с помощью специального omni-tool умеет взламывать и ремонтировать электронные системы, открывать за-

мки, а также выполняет функции лекаря. Adept в совершенстве владеет biotic skills – своеобразными sci-fi-аналогами заклинаний (преимущественно атакующими). Имеются также мультиклассы: infiltrator, sentinel и vanguard, сочетающие те или иные профессиональные особенности.

Геймплей, как уже упоминалось выше, очень похож на KOTOR. У вас есть корабль со звучным названием Normandy. На нем можно перемещаться между различными звездными системами, выполняя полученные миссии в любой последовательности. Есть пестрая команда, состоящая из представителей разных космических рас. Разумеется, каждый из них имеет собственную специализацию и каждый в промежутках между заданиями не прочь поделиться с командиром кое-какими подробностями своей жизни. Главному герою разрешается даже покрутить амуры с парочкой находящихся на борту барышень. Только, решив приударить за обеими одновременно, не удивляйтесь, когда девушки устроят вам скандал с выяснением отношений.

К слову, новая система диалогов, которой так гордится BioWare, действительно очень удобна, хотя ничего революционного в ней нет. С помощью радиального меню вы выбираете не конкретную реплику, а дальнейшее направление разговора. Зачастую отвечать разрешается до того, как собеседник выскажется до конца, – таким обра-

зом, разговор проходит без неловких пауз. Линии поведения классические: всегда готовый помочь альтруист, эгоистичный грубиян и нейтральный герой, старающийся примирить всех вокруг.

Главных, сюжетных, квестов в игре немного. Однако, даже выбрав самый легкий уровень сложности, вы потратите на них не менее 12–15 часов. Разработчики не дают добраться до цели короткой дорогой, изящно ставя палки в колеса. То Normandy оказывается в ловушке на одной из планет. То руководство крупной корпорации, беспокоящееся о сохранности своих секретов, не желает пускать протагониста дальше космопорта, вынуждая тем самым искать хитрые обходные пути. То вы сталкиваетесь с загадочным существом, фактически поработившим небольшую колонию. Миссии действительно увлекательны.

А вот побочные задания далеко не всегда могут похвастаться оригинальностью. Как правило, они сводятся к банальному «найди и уничтожь». Причем со временем стимулы к выполнению подобных поручений пропадают полностью: персонажи и без того прокачиваются довольно быстро. «А деньги?» – спросят наиболее меркантильные игроки. А деньги в Mass Effect практически не имеют ценности. Все необходимое – броню, оружие, снаряжение – вы без труда найдете в разнообразных ящиках, коробках и контейнерах, щедро расставленных по локациям. Впрочем, если



Это ты кого жабой назвал?!



стилизация, замечательный дизайн локаций и персонажей, удивительно эмоциональная анимация. А какие тут спецэффекты! Когда в дело вступает боец, владеющий biotic skills, творящееся на экране начинает напоминать экшен-сцену из дорогого фантастического боевика: вот adept создает вокруг себя энергетический щит, заключает одного из противников в силовое поле, затем подбрасывает в воздух другого – и тот беспомощно летит куда-то, ударяясь о стены. Правда, за эту красоту приходится расплачиваться периодическим падением fps. Хотя справедливости ради заметим, что частота кадров в RPG отнюдь не так важна.

Разговоры о том, что современные игры все больше начинают походить на творения Голливуда, ведутся уже давно. Но за все это время я видел совсем немного действительно кинематографичных проектов. Детище BioWare – редкое исключение из правил. Каждый диалог, каждый ключевой эпизод игры выглядит, воспринимается как настоящий фильм. Интерактивный фильм. Mass Effect на данный момент – одна из лучших RPG в sci-fi-сеттинге. У нее есть определенные объективные недостатки, но они меркнут на фоне впечатляющих достоинств.

P.S. Думаю, многих волнует вопрос появления Mass Effect на PC. Скорее всего, ориентировочная дата выхода будет объявлена после завершения BioWare работы над дополнениями (Downloadable Content) к версии для Xbox 360. И PC-геймеры получат некую включающую все бонусы Special Edition, как это уже было в случае с Jade Empire.

«Каждый диалог, каждый ключевой эпизод игры выглядит, воспринимается как настоящий фильм»

спортивного интереса ради вы так захотите разобраться со всеми дополнительными квестами, будьте готовы выделить для этого не менее 10 часов драгоценного времени.

Боевая составляющая Mass Effect больше всего напоминает неторопливый вариант Gears of War. Знакомое положение камеры, аналогичная система использования укрытий, даже функция бега привычно назначена на кнопку A. Зажимая шифты, вы переключаете оружие и используете biotic skills. Эффективность действий зависит в первую очередь от характеристик персонажей, а не от точности прицеливания (возможные проблемы с последним пунктом легко решаются включением опции *auto-aim*). С помощью *D-pad* отдаются указания двум героям, которых вы выбрали перед началом миссии на роль своих напарников. Команд немного: стоять/следовать за лидером, идти в указанную точку, атаковать выбранную цель. Надо сказать, действуют подчиненные достаточно умело, таскать их за ручку и тыкать носом в каждого противника не придется.

Арсенал состоит из пистолетов, дробовиков, снайперских и штурмовых винтовок. Все они не нуждаются в патронах, но склонны к очень быстрому перегреву. Так что зажать гашетку и скосить толпу

нападающих одной длинной очередью не выйдет. Стволы можно апгрейдить, причем заниматься модификациями разрешено в любое время, надо только зайти в соответствующее меню. Холодного оружия в Mass Effect нет, зато имеются гранаты.

Приятное разнообразие в игровой процесс вносят поездки на Мако. Этот скоростной шестиколесный бронетранспортер, вооруженный пушкой и пулеметом и оснащенный энергетическим щитом и прыжковыми реактивными двигателями, используется для

исследования планет. Также во время выполнения миссий вездеход способен быстро и относительно безопасно доставить вас из одной ключевой локации в другую. Правда, управление им реализовано не самым лучшим образом. Порой машина едет совсем не туда, куда вы желаете.

К графическому оформлению ролевых проектов принято относиться снисходительно. Однако картинку Mass Effect можно без всяких скидок назвать великолепной. Такому качеству позавидует иной современный шутер. Тонкая



Crysis

Ростислав Панчук

«Ожидая Crysis, многие опасались, что эффектной визуальной части уделят куда больше внимания, чем собственно геймплею»



Возвращение в рай

Быть лидером в любой области – политике, науке или игровой индустрии – легко только на первый взгляд. Завоевав признание аудитории, новоиспеченным звездам надо постоянно совершенствоваться, чтобы всегда на два шага опережать конкурентов. Превзойти самого себя – высший пилотаж. Но от Crytek мы другого и не ждали.

➔ Far Cry, дебютный проект небольшой немецкой студии, как говорится, выстрелил. Crytek сразила игроков не только потрясающей графикой, но и совершенно новой концепцией жанра first person shooter. Вместо скучных коридоров мы получили огромный остров, а каждую поставленную разработчиками задачу в теории можно было решить массой способов. К сожалению, реализация блестящей идеи оказалась весьма далекой от идеала, поэтому требовательные эстеты восприняли игру скорее как

бенчмарк для сверхмощных компьютеров того времени и вспомнили о ней лишь после очередного апгрейда. Неудивительно, что, ожидая Crysis, многие опасались, будто эффектной визуальной части уделят куда больше внимания, чем собственно геймплею. Однако опытная команда Crytek снова сумела нас удивить.

Пожалуй, начну обзор столь неординарного проекта с описания его недостатков, тем более что в Crysis их почти нет. Самым слабым звеном игры традиционно является сюжет, хотя по эмоциональной

насыщенности он вполне способен дать фору сценариям всех без исключения PC-шутеров 2007 года. Итак, на дворе 2019 год. Группа американских археологов проводит исследование обломков огромного метеорита, упавшего на один из многочисленных безымянных островков Тихого океана. По законам жанра связь с учеными обрывается в самый интересный момент, а руководство КНДР отправляет десант на место раскопок. В свою очередь, Пентагон намерен решить проблему силами пятерки спецназовцев, экипированных по

Жанр first person shooter **Разработчик** Crytek
Издатель Electronic Arts
Издатель в Украине «Софтпро» **Локализатор** SoftClub
Сайт www.ea.com/crysis
Возраст 16+

Crytek Созданная в 1999 г. тремя братьями Йерли, из маленькой студии в Кобурге (Германия) она быстро превратилась в большую международную компанию с филиалами в Киеве и Будапеште. Все отделения Crytek трудятся над новым движком CryEngine 2 и над играми на его основе.
Игры Far Cry Сайт www.crytek.com

Идея Far Cry на новом технологическом уровне
Графика Кинематографическая, стандарт для жанра FPS на ближайшие пару лет

Звук Отличный
Игра Лучший шутер этого года для PC, но авторам еще есть над чем работать

4.5/5

Gameplay

«По геймплею Crysis, особенно вначале, больше всего напоминает... верно, Far Cry»



последнему слову техники. Им приказано максимально быстро очистить территорию от коммунистов, спасти «ботаников», а заодно выполнить некое секретное задание правительства, которое неспроста заинтересовало этим райским уголком. Пересказ дальнейших событий с легкостью умещается в несколько строк: активная демократизация острова, появление инопланетян, объединение идеологических противников для совместной борьбы с пришельцами, неудачная ядерная атака. Но подан сюжет настолько эффектно,

что обвинять разработчиков во вторичности было бы по крайней мере глупо. Ведь таковы каноны жанра.

По геймплею Crysis, особенно вначале, больше всего напоминает... верно, Far Cry. Проще говоря, перед нами шутер обыкновенный, но с простором для маневра. От точки А к точке Б можно добраться массой способов и по различным маршрутам, так что поливариантность прохождения каждой миссии вам гарантирована. Однако выполнить задание все равно придется, потому ни о какой нелиней-

ности однопользовательского режима речь не идет, но это скорее хорошо, чем плохо. Ведь согласитесь, гораздо приятнее наслаждаться отшлифованными до блеска сюжетными миссиями (а именно такие мы видим в Crysis), нежели постоянно метаться между дюжиной NPC, выполняя однотипные задания, зато радуясь мнимой нелинейности.

Как и в Far Cry, первую половину Crysis мы сражаемся с агрессивно настроенными представителями homo sapiens, только место наемников из оригинала заняли солда-

ты армии КНДР, а вторую половину игры с не меньшим рвением истребляем пришельцев в их собственном логове. Здесь стиль прохождения меняется, и Crysis больше похож на классический коридорный шутер. Особенно впечатляет миссия на космическом корабле с нулевой гравитацией, да и инопланетные незваные гости хороши. Они до боли напоминают разумные машины а-ля осьминог из «Матрицы», так что шанс ощутить себя Нео у вас будет. Игровой процесс Crysis иначе как ураганным не назовешь: опасность под-

→ стерегает на каждом шагу, противники коварны – скучать не позволяют. После перестрелки с патрульными идет операция по спасению заложников, чуть позже мы уже должны помочь регулярной армии США занять хорошо охраняемую гавань, а великолепно срежиссированная танковая атака на базу КНДР вызывает неподдельный восторг.

Первое впечатление после получаса знакомства с Crysis – ба, да в эту игру действительно сложно играть! Причем в отличие от MoH: Airborne, где подобный эффект достигался непрекращающимся респауном вражеских солдат, или, не дай бог, Lost Planet с ее вечной гонкой за thermal energy, здесь попотеть заставляет необычайно сильный AI оппонентов. Солдаты умело используют укрытия, метко бросают гранаты и при каждом удобном случае пытаются взять нас в клещи, так что если бы не спецвозможности героя, его жизнь оборвалась бы уже после второй автоматной очереди.

Разработчикам удалось весьма виртуозно объединить реальность и фантастику, и все благодаря главному крепежному элементу – нанокостюму. Это, не побоюсь сказать, гениальное изобретение. Больше не надо выкручиваться, объясняя нечеловеческую способность героя регенерировать, его невероятную физическую силу и даже умение становиться невидимым, – все это обеспечивает «умное» снаряжение. Но не спешите считать нанокостюм подарком для читателей: задачи, которые ставит перед нами игра, находятся как раз на пределе его возможностей. Незримым проникнуть на укрепленную огневую точку, перепрыгнуть через непреодолимое, казалось бы, препятствие, по максимуму защитить себя в особо жаркой перестрелке – все это под силу герою, только если он облачен в нанокостюм. Порой, по очереди убивая растерянных охранников, со снисходительной улыбкой смотришь на их попытки обнаружить протагониста и чувствуешь себя знаменитым Хищником (тем, который изводил соратников Шварценеггера в джунглях). Впрочем, расслабляться все равно не рекомендуется – энергия в stealth-режиме расходуется катастрофически быстро, да и солдаты, ни секунды не раздумывая, забрасывают гранатами любой подозритель-



А я не поехал.
Я пошел на рыбалку

«Необычайно сильный AI оппонентов заставляет попотеть игрока»

ный участок. Crysis уважает умных и быстрых, и это нельзя забывать. Еще интереснее становится, когда проходишь игру в режиме Delta. Здесь радиус обзора и функциональность бинокля серьезно ограничены, прицела нет, а враги говорят по-корейски, так что понять их намерения на порядок сложнее.

Точки сохранения в игре расставлены именно там, где они и должны быть, не забыт и quicksave (о, как его не хватает в мультиплатформенных шутерах!), поэтому процесс отстрела противников в Crysis получился плавным и в то же время очень динамичным. Да, кое-какие эпизоды игры придется брать штурмом после нескольких попыток, но способность регенерировать и отсутствие необходимости носить с собой вынутый язык в поисках очередной аптечки в корне меняют геймплей. Впрочем, побегать все же придется, только за боеприпасами. Скажу сразу, рыскать по полю брани, подбирая магазины, – то еще удовольствие.

Хроническая нехватка патронов – еще один фактор, делающий геймплей Crysis более достоверным. На перестрелку с полудюжиной корейцев может уйти весь боезапас, а если противники перед смертью опустошили свои обоймы, даже не рассчитывайте разжиться патронами. Вот почему здесь поощряются точные попадания в голову и активное использование stealth. Убить врага и заполнить полнехонькую обойму – именно так действует герой. Создавая арсенал, разработчики тоже придерживались сурового реализма. Пара пистолетов для стрельбы по-македонски, автомат, дробовик да РПГ для конструктивного диалога с бронетехникой и вертолетами – вот и все наше снаряжение. По мере продвижения по сюжету мы получим и футуристическую винтовку Гаусса (поклонники цикла Гарри Гаррисона «Стальная крыса» меня поймут), и совершенно невообразимые образцы технологий Чужих, но это будет потом. Так что

трофейный FY71 верно прослужит до самого конца игры. Кстати, вовсе необязательно тратить драгоценные патроны, всегда можно немного схитрить и воспользоваться стационарным оружием, установленным на различных видах боевой техники, которая в изобилии разбросана почти на каждом уровне. Правда, любители пострелять на ходу будут разочарованы: либо вы управляете машиной, либо превращаете противника в решето (предварительно нужно остановиться и занять место стрелка).

А теперь, пожалуй, можно переходить к еще одному важному аспекту игры, ради которого ее ждали 90% геймеров, – невероятно красивой и реалистичной графике. Сразу хочу успокоить особо впечатлительных читателей: никакие четырехъядерные процессоры и Quad SLI, о которых вы уже начитались на форумах, для комфортной игры в Crysis не нужны. Конечно, для получения максимального эстетического удовольствия понадобится система с топовым двухъядерным процессором и видеокартой уровня GeForce 8800 Ultra. Но без FSAA и прочих ресурсоемких, но визуально не слишком заметных плюшек вполне реально играть в разрешении



1280×1024 при режиме настроек графики *Medium* даже на PC уровня Athlon 64 X2 5600+/2 Гб RAM/ GeForce 7900 GS 256 Мб. Что до необходимости Windows Vista, то энтузиасты сумели активировать все прелести режима DX10 и в Windows XP – ищите «заплатку» в Сети и наслаждайтесь.

Но буду откровенным, игра действительно заслуживает дорогого железа. Атмосфера настоящего, живого острова передана авторами великолепно: фотореалистичная графика, феноменальное освещение (обычная прогулка по лесу принесет массу позитивных эмоций), модный bloom, интерактивное окружение – чего еще хотеть? Разве только более тщательной работы над lip synch в межмиссионных роликах. То, что мы видим в игре на данный момент, смотрится дико, особенно в проекте уровня Crysis. А еще любой объект, будь то палка, курица или пробежавший по пляжу краб, можно и нужно использовать против своих врагов в качестве либо отвлекающего фактора, либо оружия. Отдельно стоит упо-

мянуть о физике – в мире Crysis уничтожается практически все. Очередь из М60 запросто скашивает пальмы и разносит легкие строения, а снаряды крупного калибра и противотанковые гранаты превратят в пыль то, что не поддалось пулям. Сталь и бетон, конечно, как и прежде, обладают повышенной износостойкостью.

Поведение оружия и баллистика тоже весьма достоверны. Поразить цель с большого расстояния, даже из винтовки с высокоточным оптическим прицелом, очень просто, а обойма, выпущенная во врага, облаченного в кевларовый бронежилет, будет ему как слону дробина. В свою очередь, за бонусы от разнообразных модификаций оружия (глушитель, лазерный прицел, фонарик) приходится расплачиваться: уменьшается убийственная сила, увеличиваются шансы быть обнаруженным и т. д.

Рассказывая об идеальной визуальной компоненте Crysis, мы как-то упустили из виду не менее важную аудиодорожку. К чести Crytek, она получилась ничуть не хуже. Голоса персонажей подоб-

раны отлично, звуковые эффекты выше всех похвал, а эпическая музыка от Инона Зюра (Inon Zur) заставляет вспомнить лучшие фильмы жанра action. Все это и превращает игру в очень дорогой киноблокбастер, только-только сошедший со ступеней Голливуда, в котором главная роль отведена нам и только нам.

Огорчает в Crysis одно – малая продолжительность игры. Переполненный адреналином финальный эпизод завершается столь неожиданно, что даже не успеваешь опомниться. «Как, неужели все?!» – спрашиваешь себя. По слухам, Crysis – лишь первая часть трилогии, но

время покажет, так ли это на самом деле.

Скрасить впечатление от удручающе короткого сингла поможет мультиплеер. Главное его нововведение – интересный режим *Power Struggle*, напоминающий микс геймплея *Onslaught* из UT 2004 и *Battlefield*. Команда должна уничтожить исследовательскую лабораторию оппонентов, для чего ей понадобится удерживать электростанции, разбросанные по карте, и изучать технологии Чужих (без этого разрушить оборонительные сооружения базы будет очень непросто). Кроме того, вы можете захватывать бункеры и фабрики, что позволит вам смещать точки респауна ближе к цели, а также заказывать боевую технику. За каждую помощь команде, будь то уничтожение оппонентов или захват ключевой точки, игрок получает очки, которые можно потратить на новое снаряжение, улучшенное оружие и т. д. Да и враги здесь – не просто солдаты, пусть и в бронежилетах, а такие же невидимые и неуязвимые спецназовцы в нанокостюмах.

В последнее время наблюдается очень интересная тенденция – всеобщее признание аудитории и финансовый успех получают не якобы инновационные проекты, а игры, в которых доведены до блеска ключевые для жанра элементы. *Company of Heroes*, *Command & Conquer 3*, *Call of Duty 4*, а теперь и Crysis – яркие тому примеры. Тем не менее команде разработчиков есть еще куда расти, и я не сомневаюсь – следующее детище Crytek удивит нас не меньше, чем Crysis.

Сейчас Crysis – основная причина для апгрейда PC и по совместительству главный претендент на звание лучшего шутера и лучшей PC-игры года.



«Поведение оружия и баллистика весьма достоверны»

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

Олег Овсиенко



Наперегонки со временем

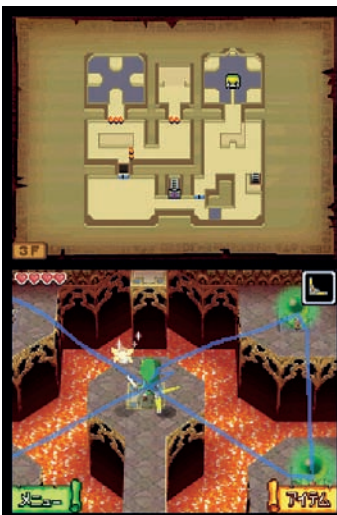
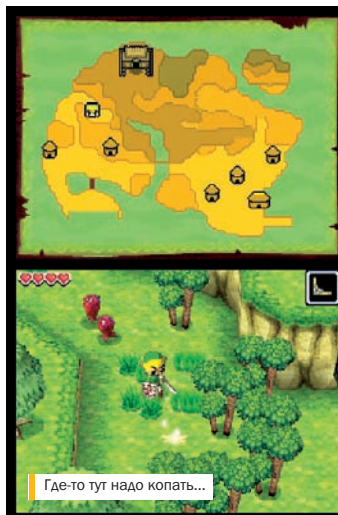
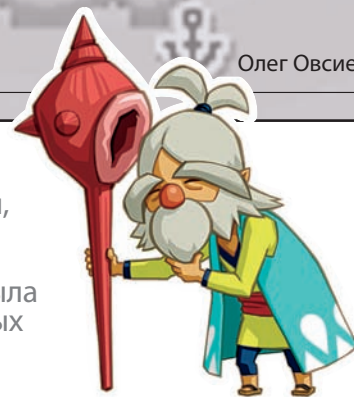
Не претендуя на истину в последней инстанции, заявляю: все эпизоды серии о приключениях Линка можно без преувеличения назвать гениальными! Мало того, The Legend of Zelda была и остается полигоном для испытания новых идей Nintendo.



➔ Если, скажем, в Need for Speed или же Final Fantasy III для Nintendo DS использование всех преимуществ портативного двусторчатого малыша внедрялось скорее для галочки, то личные творения внутренних студий Nintendo получают максимум позитива от предложенного им железа. Объект нашего нынешнего обзора, как и игры про Марио, может, и не обладает сюжетом, достойным премии им. Т. Г. Шев-

ченко, или невероятно прогрессивным графическим исполнением. Тем не менее The Legend of Zelda удается удерживаться на плаву уже десятки эпизодов. Собственные проекты Nintendo не спекулируют голливудскими спецэффектами и голливудскими же сопливыми историями о несчастной любви, они выжимают все соки из аппаратного обеспечения и делают упор на геймплей, что в свое время было продемонстрировано на примере тех же Mario Sunshine или The Wind Waker.

Cel-shaded творение для GameCube здесь упомянуто совершенно не случайно, ведь Phantom Hourglass является прямым продолжением «водной саги», сюжет которой будет вкратце изложен в журнальном стиле уже в самом начале игры. Фабула очередного эпизода не блещет оригинальностью. После успешного завершения крестового похода WW нашему подопечному и его боевой подруге Тетре стоило бы мирно пожить пару годиков на какой-то загородной ферме, отдохнув после смерти (надолго ли?) главного супостата. Но вместо этого они отправляются на поиски новых приключений. Само собой, подобные начинания ничем хорошим завершиться не могли, если вспомнить о чудесной способности всех знакомых Линка встречать в самые разные истории. В результате Тетра в очередной раз похищена, корабль пропал, а сам Линк приходит в себя на необитаемом (на первый взгляд) острове. История определенно поахивает A Link to the Past (не хватает только поющей рыбы в небе), а ее концовку вы сможете с легкостью предугадать, но это ли главное?



Где-то тут надо копать...

Жанр action/adventure/RPG
Разработчик Nintendo EAD
Издатель Nintendo
Сайт zelda.com/phantomhourglass
Возраст 7+

Nintendo EAD Подразделение с Сирею Миямото во главе, которое считается «игровым сердцем» корпорации Nintendo. Без непосредственного участия Nintendo EAD на этот свет не появляется ни один из брендовых проектов компании, а персонажи ее игр давно стали mascot. **Игры** серия The Legend of Zelda, цикл про Mario и многие другие **Сайт** www.nintendo.com

Идея Это «Зельда», граждане присяжные заседатели
Графика Wind Waker в миниатюре

Звук Неплох для возможностей портатива
Игра Один из лучших проектов на Nintendo DS

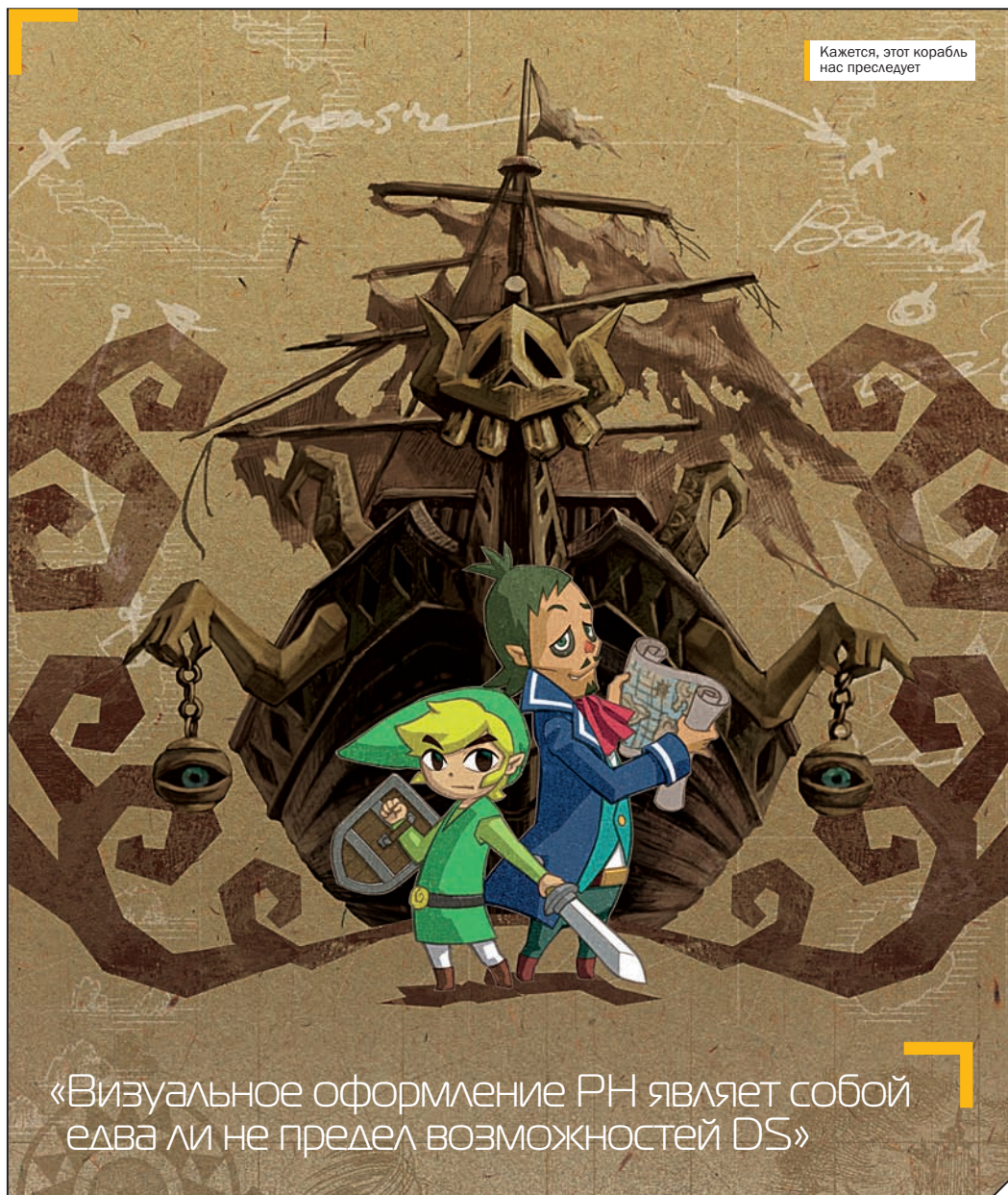
4.5/5

Gameplay

«Герои прописаны просто гениально»

Герои в очередной раз прописаны просто гениально, и если белообрый хирулианец владельцам GC скорее всего знаком, его попутчики в лице феи Ciela и моряка Linebeck привносят свою долю шарма в игру. Второстепенных персонажей также хватает, и пусть помощи от них теперь практически никакой (за исключением разве что Оракула), зато бездушных клонов стало гораздо меньше. Да и нужна ли помощь доблестным покорителям подземелий? Данный эпизод настолько несложен, что это может одновременно отпугнуть ветеранов и привлечь неофитов. Продолжительность игры также сократилась (и это несказанно огорчило вашего покорного слугу), так что 15 часов вам вполне хватит на основные сюжетные баталии – главное не забыть выйти на конечной станции метро.

Визуальное оформление PH являет собой едва ли не предел возможностей графической составляющей «батончика» (или «пудреницы» – в зависимости от того, какая версия DS у вас на руках). Phantom Hourglass выглядит изумительно и легко затывает за пояс ту же FF3. Пусть приближение к объектам и вскрывает ненужные пиксели да угловатые текстуры, в целом картинка практически идеальна. Музыку по традиции постарались выполнить в классическом духе. Я не нашел особых отличий от прошлых эпических композиций серии, а Линк так и остался немой (за исключением скриптовых фраз, напрямую взятых из WW), но у музыки LoZ есть одно замечательное свойство: она никоим образом не отвлекает от игры. Динамики Nintendo DS ни-



Кажется, этот корабль нас преследует

«Визуальное оформление PH являет собой едва ли не предел возможностей DS»

когда не отличались особой чистотой звукового спектра, так что я сразу бы порекомендовал вставить в портатив свои любимые наушники – это несколько исправляет ситуацию.

А теперь перейдем к главному, к тому, что возносит данную серию на пьедестал, – к геймплею. Долгая дорога Линка в дюнах мог-

ла бы с легкостью заставить вас забросить игру из-за отсутствия достаточно мощного сюжетного ротора, толкающего его вперед, если бы не феноменальный креатив гейм-дизайнеров из Nintendo. Они уже не раз доказывали, что из банального спасения очередной принцессы реально создать захватывающее приключение. Забегая

наперед, скажу: так получилось и на этот раз.

С одной стороны, по сути, геймплей практически не изменился. Мы все так же бегаем по карте, собирая рупии (местную валюту), помахиывая волшебным клинком и прикрываясь щитом от надоедливых супостатов, изредка отвлекаясь на простые fetch-квесты или



«Каждое подземелье на нашем пути является собой цельную головоломку»

мини-игры, приберегая энергию на многоуровневые dungeon. Каждое подземелье на нашем пути является собой цельную головоломку, умелое использование отдельных элементов которой и приводит нас к победному концу. Хотя нет, погодите, предварительно еще придется уничтожить локальное зло, поселившееся тут. Исключением станет лишь Temple of the Ocean King со своими stealth-элементами. Нет, это никакая не опечатка – некоторое время нас вынудят отыгрывать роль местного Снейка. Все дело в том, что здесь обитают весьма сильные противники, победить которых сразу просто нереально. Единственный способ пробираться вниз – оставаться незамеченным, лишний раз не шуметь и умело использовать специальные зоны, где стражи храма вас не достанут. Более того, это ужасное место заполнено некой отравленной

субстанцией, медленно пожирающей жизнь нашего протагониста. И тут в игру вступает предмет, который и значится в ее названии. Часы Phantom Hourglass способны на определенный достаточно короткий период времени нейтрализовать яды подземелья. Попозже этот срок позволят продлевать, так что добраться до дна нам все же удастся. Помогать протагонисту в его мытарствах будет стандартный набор инструментов. Ни лопата, ни бумеранг, ни бомбы открытием для ветеранов не станут, но метод их применения кардинально отличается от того, что мы видели раньше.

Вся прелесть (и одновременно кошмар) PH заключается в управлении. Дело в том, что творцы из Nintendo оставили неизменными (на первый взгляд) основные элементы серии, но при этом создали метод взаимодействия персонажа с окружением практически с нуля. Забудьте о крестике и

круглых кнопочках – практически все действия активируются с помощью стилуса. Одним из наиболее полезных нововведений стала возможность ставить отметки на карте, которая с легкостью перетаскивается на нижний экран. Боевая система таким образом превращает Линка в героя Diablo (point'n'click в действии), а метание бумеранга или бомб теперь требует тщательного прицеливания. У меня сложилось впечатление, что управление не было доведено до стопроцентной готовности, и овладение им требует определенной усидчивости и терпения (если бы не защитная наклейка, мой сенсорный экран уже приказал бы долго жить). К затяжной ходьбе героя за стилусом (здесь мне определенно пригодился опыт игры в Magical Starsign), во время которой герой иногда неуклюже врывается в очередного врага, вместо того чтобы поднять рядом стоящий горшок, можно привыкнуть. А вот разнообразные прыжки и пируэты в бою превращаются в откровенную лотерею. Это иногда раздражает при решении особо сложных головоломок. Но в целом вам следу-

ет помнить: вы играете на DS – ассимилируйтесь. Любители же традиционных подходов пусть вставят картридж с Minish Cap в слот для GBA-игр.

Не стоит также забывать, какая игра служила источником вдохновения для авторов PH. Огромные морские просторы никуда не делись, и плавание по ним может превратиться в отдельное приключение. Мир PH включает множество островов, и добираться до большинства dungeon приходится именно вплавь. И не думайте, что станете неделями греть пузо на палубе, изредка развлекаясь вылазками на берег. Нам придется регулярно отстреливать водоплавающих представителей местного bestiaria, прыгать через барьеры, искать сокровища или же общаться со встреченными мореходами (корабль ведь есть не только у вас). Свое суденышко нам нужно холить и лелеять, докупая новые детали.

Итак, перед нами один из главных претендентов на звание «Игра года для NDS», пусть понять это можно далеко не сразу (как и произошло с вашим покорным слугой). Банальное повторение пройденного материала на двухэкранной консоли от Nintendo становится очередным пожирателем времени, способным урвать солидный кусок вашего досуга. И пусть PH объективно недотягивает до уровня Twilight Princess из-за неидеального управления и небольшой продолжительности, но комплексное использование всех возможностей портативной консоли (порой воистину гениальным образом!) и неповторимый игровой баланс позволяют по праву выдать ей «Выбор редакции». All hands aho, matey!



«Один из главных претендентов на звание "Игра года для DS"»

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

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

XIII ВЕК

Слава или смерть



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



Call of Duty 4: Modern Warfare

Марат Баширов



ВЫБОР РЕДАКЦИИ



Gameplay



60 трупов в секунду

Call of Duty 4: Modern Warfare состоит из одних противоречий. Вроде бы и не слишком красивая, и не оригинальная, но оторваться от нее сложно. Хочется играть, пробовать аркадные режимы и мультиплеер, ставить рекорды, сражаться с неистребимыми, как тараканы, злодеями.

➔ Причина столь удивительного феномена, на наш взгляд, кроется в том, что это действительно качественный продукт. Мы не откроем ни для кого Америку, сказав, что для успеха любой игры качество исполнения имеет огромное значение. Так вот, в Call of Duty 4 все аспекты геймплея тщательно проработаны и вылизаны до блеска. И дело тут не в нововведениях или зрелищности, а именно в том, что это просто очень хорошо просчитанное раз-

влечение, способное доставить массу удовольствия.

Call of Duty 4 – нетехнологичная игра. Видно, что Infinity Ward действительно много трудилась над визуальным оформлением, однако какого-то серьезного скачка в плане графики, как в случае с Crysis или Gears of War, не произошло. Текстуры детализированные, оружие красивое, взрывы яркие, дыма много, анимация на высоте, но нет ничего такого, чего бы мы раньше не видели. Отнюдь

Жанр first person shooter
Разработчик Infinity Ward
Издатель Activision **Издатель в СНГ** «Новый Диск»
Сайт www.callofduty.com
Возраст 16+

Infinity Ward Создатели Medal of Honor: Allied Assault ушли из «2015» и основали собственную компанию Infinity Ward, которая в 2003-м была выкуплена Activision. За все время своего существования студия выпустила три игры в серии Call of Duty. **Игры** Call of Duty, Call of Duty 2
Сайт www.infinityward.com

Идея Меняем Вторую мировую на Третью
Графика Реалистичная

Звук Пафосная музыка, смешная озвучка русских и убедительные эффекты
Игра Короткая и затягивающая

4.5/5

Gameplay



Что-то на заседании клуба анонимных токсикоманов пошло не так

не революционная технология притом дает возможность повторить все красоты высокобюджетного голливудского блокбастера. Забудьте об Operation Flashpoint с ее нарочитой правдивостью, Call of Duty 4 совсем другая. Подобные шутеры принято обычно крутить на огромных мониторах в магазинах видеоигр, заставляя прогуливающих клиентов останавливаться и, разинув рты, таращиться на экраны. Вокруг все время что-то происходит. Рядом с головой героя проносятся ракеты, пули, с неба валяются подбитые вертолеты. По захламленным дорогам едут танки и бронетранспортеры. Автомобили взрываются. Отовсюду летят гранаты. И это при стабильных 60 кадрах в секунду на Xbox 360! Создается ощущение, что окружающий мир задался одной единственной це-

«Рядом с головой героя проносятся ракеты, пули, с неба валяются подбитые вертолеты»

лю – поскорее прикончить главных героев.

Это предположение не так уж далеко от истины: вам ведь известна история, эксплуатирующая две популярные на Западе темы – конфликты на Ближнем Востоке и Россия back in USSR. В пустынных краях, славящихся обилием нефти, начинается свою антидемократическую деятельность диктатор Аль Асад (Al-Asad). Он балуется с ядерной бомбой, устраивает публичные казни (в одной нам, кстати, предстоит поучаствовать), отстреливает большое количество американских пехотинцев. В то время как этот колоритный злодей в чер-



→ ных очках отвлекает внимание администрации США, на родине балалаек и сигарет «Сталь» готовится государственный переворот, организуемый неким Имраном Закаевым (Imran Zakhaev), внешне напоминающим одновременно Распутина и Битореса Мендеса (Bitores Mendez) из Resident Evil 4. Классический типаж нехорошего парня с бородой и неизменным сыном-приспешником.

Не будем раскрывать сюжетные тайны. Скажем лишь, что история носит абсолютно опциональный характер, а потому вникать во все эти события, о которых рассказывается во время шустрых загрузок уровней, отнюдь не обязательно. Серьезное влияние сюжет оказывает на геймплей только в плане разделения миссий. В Call of Duty 4 нам предлагается поиграть за нескольких персонажей, которые сражаются в разных горячих точках. Американцы в ходе преследования коварного Аль Асада в основном берут на себя грязную работу по захвату телевизионных центров и кварталов в неизвестном городе. Армия США действует с размахом, используя танки, авиацию и большое количество пушечного мяса. В свою очередь отряд британских десантников во главе с нестареющим капитаном Прайсом (Price) воюет в России скрытно и аккуратно. Вначале англичане редко прибегают к мощной огневой поддержке, предпочитая выполнять задания быстро и тихо.

Сложно сравнивать две эти неразрывные части однопользовательского режима, однако наши симпатии в данном случае больше на стороне гостей из туманного



Посмотри, это не Осамы в кустах с гранатометом?

Альбиона. Играя за британцев, нам предлагается пройти несколько самых интересных миссий в Call of Duty 4. Во-первых, прикрывая своих с воздуха, мы сможем наслаждаться управлением AC-130 – огромной летающей крепостью, которая позволяет буквально поливать огнем все вокруг. Дело происходит ночью, мы смотрим на мир через черно-белый прицел. Понять, кто свой, а кто чужой, чрезвычайно сложно, а взрывы

кажутся еще более ужасающими, чем в цвете.

Истинный подарок, спрятанный в середине второго акта, – миссия-флэшбеки, во время которых еще молодой капитан Прайс в компании с мудрым наставником Макмилланом (McMillan) ползком проникают в Припять с целью ликвидации Закаева. Без всякого преувеличения можно сказать, что это самые захватывающие задания в игре. Даже финальная погоня на

грузовиках с ними не сравнится. Пробираясь по заросшему полю под ногами у вражеских солдат; присев, скрытно передвигаясь по заброшенному городу, а потом убегать, отстреливаясь от противников с помощью снайперской винтовки, – это какой-то особенный уровень игрового удовольствия. Без сомнения, если Infinity Ward когда-нибудь надоеет делать военные шутеры, студия спокойно может произвести на свет достойного конкурента Splinter Cell или S.T.A.L.K.E.R.

Американские миссии куда менее интересны и значительно более стандартны. Именно во время прохождения этих уровней понимаешь, что геймплей в Call of Duty 4 по сути остался таким же, как и в предыдущих частях. Смена сеттинга, конечно, помогла изрядно освежить жанр, но серьезных изменений в игровом процессе ожидать не стоит. Пользователей, знакомых с предыдущими эпизодами серии, наверняка порадует вернувшаяся кинематографическая постановка действия. Драматические моменты, которыми игра просто напичкана, надолго запомнятся поклонникам жанра. Иногда удовольствие от прохождения могут испортить сложности с навигацией и непреднамеренные расстрелы активных союзников, обычно рвущихся в самое пекло. С одной стороны, это даже хорошо, так как позволяет

«Англичане редко прибегают к мощной огневой поддержке»



«Бешеный экшен, непрекращающиеся перестрелки»

лучше прочувствовать все «преlestи» войны, но с другой – Call of Duty 4: Modern Warfare отнюдь не претендует на объективное отражение реалий современных вооруженных конфликтов, поэтому компас можно было сделать и подружельнее.

Главным минусом четвертой части знаменитого сериала стала ее скоротечность. Разработчикам явно стоило продлить историю – слишком короткими оказываются наши приключения. К счастью, Infinity Ward снабдила Modern Warfare достойным многопользовательским режимом, который заставляет любителей мультиплеерных баталий с азартом отстреливать друг друга во множестве режимов (deathmatch, выполнение заданий, захват и защита территорий и др.). Есть даже специальные развлечения для ценителей хардкора с массой древних сетевых приемов. На одной карте может

поместиться до 16 человек, имеет система классов и ролевые элементы, позволяющие получать более высокий ранг и всякие полезные бонусы.

От Call of Duty 4: Modern Warfare остаются почти такие же ощущения, как от просмотра киноблокбастера, снятого Майклом Бэем. Бешеный экшен, непрекращающиеся перестрелки, спасение женщины-пилота, ядерный взрыв, погоня на автомобилях и рэп в финальных титрах. Однако вам вряд ли придет в голову перепроходить этот безусловно качественный продукт снова и снова. Во многом из-за того, что в конце 2007-го на геймеров навалилась целая лавина интересных проектов, но еще и потому, что, по сути, Modern Warfare так и не сумела стать чем-то кардинально новым. Революции не произошло, но смена декораций явно пошла серии на пользу.



«Главным минусом четвертой части знаменитого сериала стала ее скоротечность»



УКРАЇНСЬКИЙ ВІДКРИТИЙ КІБЕР КУБОК

www.ucpl.com.ua

ОГО!

**ТЕХНІЧНИЙ
ПАРТНЕР
КІБЕРСПОРТУ
В УКРАЇНІ**

Організатор:
UCPL при підтримці
Федерації комп'ютерного
спорту України

**ГЕНЕРАЛЬНИЙ
ТВ-ПАРТНЕР**

**ГЕНЕРАЛЬНИЙ
РАДІО-ПАРТНЕР**

**ГЕНЕРАЛЬНИЙ
ІНФОРМАЦІЙНИЙ ПАРТНЕР**

**ГЕНЕРАЛЬНИЙ
ПРОГНОЗ ПАРТНЕР**

МЕДІА-ПАРТНЕРИ







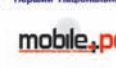

















Gears of War

Сергей Галёнкин

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ



Gameplay



Старый завет

Когда год назад я писал о тогда еще эксклюзивном для Xbox 360 Gears of War (Gameplay, № 1, 2007), то упомянул о неизбежном переносе этой замечательной игры на PC. И он случился даже раньше, чем мы могли предположить, — уже в июле Microsoft объявила о скором выходе версии для персональных компьютеров.

→ Что же изменилось за прошедший год? В самой игре не так уж и много. Поэтому тем, кто не читал нашу рецензию на консольную версию Gears of War, советую сначала ознакомиться с ней (это можно сделать в Интернете на нашем сайте по адресу gameplay.com.ua/node/1002295). И пусть игра изменилась несильно, зато изменилась ситуация. В 2007 году вышли BioShock, Crysis, Call of Duty 4, The Darkness и другие замечательные проекты, поэтому сейчас Gears of War не вызывает прежнего восторга. Что, впрочем, не делает ее хуже.

Портирование на PC компания Epic осуществила малой кровью. Графика практически осталась на прежнем высоком уровне (разве что текстуры стали чуточку четче), добавились несколько новых локаций, дополнительный режим многопользовательской игры, да управление подкорректировали с расчетом на мышь и клавиатуру. Ну и, естественно, PC-вариант не смог обойтись без глюков: лично у меня Gears of War вылетала с ошибкой до тех пор, пока я принудительно не отключил порт FireWire. Через него сервис Games for Windows Live, без которого игра не работает, пытался

загрузить обновления. Патча, увы, на момент написания статьи еще не было.

Самое заметное изменение PC-версии касается, несомненно, геймплея. Связка мышь и клавиатура гораздо удобнее для ведения прицельного огня, но хуже для перемещений. Поэтому Gears of War стала менее динамичной и более легкой. Если играя на консоли на уровне *Casual*, геймер был вынужден использовать все доступные укрытия и лишний раз не высовываться, то на PC любой поклонник шутеров сможет играть, стреляя от бедра. И даже добавившаяся отдача от оружия ему не помешает.

Поэтому если на Xbox 360 при одиночном прохождении

вряд ли кто-то из противников успеет подобраться к вам близко. Впрочем, если есть геймпад от Xbox 360 и переходник для подключения его к PC, вы можете попробовать свои силы в классическом, так сказать, режиме — тогда игра получается интереснее.

Графика Gears of War за год не изменилась. Текстуры стали четче, но вы это вряд ли заметите, ведь большинство владельцев Xbox 360 играют, находясь от экрана на достаточном расстоянии. Однако системные требования оказались очень щадящими — даже с 1 Гб памяти и видеокартой уровня GeForce 6600 вы вполне сможете насладиться проектом (правда на средних настройках графики).

Еще одно новшество PC-варианта — поддержка Games for Windows Live. Напомним, на Xbox 360 использовалась сеть Xbox Live, через

«Портирование Gears of War на PC компания Epic осуществила малой кровью»

начинать стоило именно с легкого уровня сложности, то на PC лучше стартовать на *Hardcore*, иначе Gears of War превратится из brutalного боевика в тир: зашли в очередную комнату, встали за бетонным блоком, расстреляли всех издалека, отправились дальше. Скажем, раньше неприятель, захвативший пулеметную установку, превращался в невероятно серьезного противника. Идти в лобовую было бесполезно, следовало аккуратно подобраться к нему с тыла, чтобы не попасть под пули. Теперь же его легко можно снять выстрелом в голову из обычного пистолета — быстро, безболезненно, но не так интересно.

Еще одна проблема портирования — фактически бесполезная бензопила. В версии для Xbox 360 она была жизненно необходима, потому что патронов постоянно не хватало. Но более удобное прицеливание на PC делает ее ненужной —

которую работает мультиплеер абсолютно всех игр для этой платформы. Но на PC таких проектов пока очень мало, поэтому перспектива ежемесячно платить за подобный базовый функционал совершенно не вдохновляет. Бесплатный же сетевой режим есть, однако его возможности невероятно ограничены — в списке матчей даже пинг не указывается! Радует одно — если у вас имеется подписка на Xbox Live Gold, платить дополнительно ничего не надо, ваш аккаунт заработает и здесь. Но если дело обстоит именно так, то зачем вам вообще возиться с Gears of War для PC, ведь вы прошли эту игру еще год назад.

Ну и немного о главном новшестве компьютерной версии Gears of War — о дополнительных уровнях. Как помнят все владельцы консольного варианта, пятый эпизод игры был заметно короче остальных. На PC он стал длиннее — в его начало добавили аж пять уровней, которые

Жанр action**Разработчик** Epic Games **Издатель** Microsoft**Издатель в Украине** «1С»**Сайт** www.gearsowar.com**Возраст** 16+

Epic Games Компания, знаменитая в основном благодаря своему движку Unreal Engine, на котором создается огромное количество игр. Тем не менее, разработчики не почивают на лаврах, а продолжают делать оригинальные проекты. **Игры** серии Unreal, Unreal Tournament

Сайт www.epicgames.com

Идея Малой кровью портировать на PC лучший боевик прошлого года

Графика Все так же хороша

Звук Замечательная озвучка, особенно голоса персонажей

Игра По-прежнему отличная

4.5/5

Gameplay

«Чуть больше коридоров и уровни не настолько масштабные»

создала купленная компанией Epic команда People Can Fly, известная нашим читателям по замечательному шутеру Painkiller. Ее локации от оригинальных практически не отличаются. Чуть больше коридоров и они не настолько масштабны. Зато имеется целый новый босс – Brumak. В принципе, его мы видели и в варианте для Xbox 360, но только теперь придется с ним сразиться. Битва с Brumak – лучший момент PC-версии. Пусть, несмотря на наши ожидания, это не самый интересный противник (берсеркеры по-прежнему вне конкуренции), но он явно один из самых больших. В целом же новые уровни займут вас всего на пару часов. К счастью, вы можете запустить их, даже не проходя Gears of War по второму разу, это понравится тем, кто играл в версию для Xbox 360. А те, кто не прочь что-либо усовершенствовать, найдут в комплекте довольно удобный редактор, но, положив руку на сердце, им лучше все-таки купить Unreal Tournament III, модификации для которого неизменно пользуются большой популярностью.

Вывод же после прохождения (четвертого по счету) неоднозначен. Если вы, как и я, неоднократно прошли Gears of War на Xbox 360, то особого смысла покупать версию для PC нет – несмотря на новые уровни и редактор, игра стала чуть хуже. Но если у вас нет Xbox 360 и вы любите боевики, то ознакомиться с Gears of War просто обязаны. Это все еще один из лучших шутеров современности.



На улицах пусто – по телевизору идет «Дом-2»



Носорог и танк в одном лице



Ты опять разбил банку с клубничным вареньем!

Assassin's Creed

Владимир Куценко



Смерть под солнцем

Уже с момента анонса Assassin's Creed намертво приковала к себе внимание геймеров и профильной прессы. Завораживало все: и таинственная фигура главного героя Альтаира, и город невообразимой красоты, и возможность побыть наемным убийцей, и, разумеется, ослепительная улыбка лапочки Джейд Реймонд (Jade Raymond).

➔ Стало очевидно, что на данный проект Ubisoft возлагает очень большие надежды. И хотя игра во многом получилась не совсем такой, как мы ждали, забросать ее тухлыми яйцами, голоса при этом о подлом обмане и лживых разработчиках, рука не поднимается.

Ведь игра действительно красива, ослепительно красива. И дело даже не в уровне графических технологий. Мы же хорошо знаем: бездумная гонка за количеством полигонов и четкостью текстур порой порождает высокотехнологичных уродцев без души. К счастью, Assassin's Creed избежала подобной участи. Города (здесь представлены Акра, Иерусалим и Дамаск) дышат атмосферой Средневековья: по улицам бродят бандиты, ковыляют нищие, прогуливаются достойные мастера и купцы, а за всем этим наблюдают стражники, контролирурующие общественный порядок. Причем экран загрузки появляется лишь при переходе в город и обратно, а мегаполисы можно рассматривать хоть до самого горизонта, стоит только забраться повыше. Однако это лишь декорации: заговорить с первым встречным не получится, торговцы не продадут даже сухое сморщенное яблочко, а окна и двери всех зданий намертво заколочены. Для потерявшего голову от местных красот туриста, т. е. нас, подобное отношение как ушат холодной воды. Надежда на исследование живого мира увядает, словно нежный цветок под палящим солнцем. Все, что нам остается, — носиться без остановки по улицам да по крышам, от одного сюжетного персонажа к другому. Больше в Assassin's Creed заняться в общем-то и нечем. Для перфекционистов разработчики раскидали по

игровому миру сотни флагов и несколько десятков тамплиеров. За сбор первых и убийство вторых открываются achievements, однако это сомнительный стимул для намазывания бесчисленных километров в поисках секретов.

Тайна эффектов а-ля «Матрица», которую разработчики хранили до конца и которую наблюдательные игроки разгадали после самого первого рекламного ролика, на деле не стоит той шумихи, что вокруг нее подняли. Уже через десять минут после старта все подробно объяснят. Оригинальная сюжетная задумка (в нее мы вас посвящать не будем, дабы не испортить удовольствие) позволила разделить геймплей на две составляющие, и в перерыве между основными миссиями игра превращается чуть ли не в квест. Читая письма и общаясь с NPC, герой все глубже увязает в конфликте двух могущественных организаций. Кстати, эта часть Assassin's Creed абсолютно факультативна, и невнимательный или ленивый игрок вполне может пройти мимо, так и не узнав, насколько захватывающую историю подготовили сценаристы Ubisoft. Они свой хлеб не зря едят — интрига закручивается столь мастерски, что ближе к финалу вы будете изнывать от нетерпения в ожидании очередной порции информации. Единственное, в чем можно их упрекнуть, — настолько непредвиденной и недосказанной концовки мы давно уже не встречали. Это как эпизод сериала, оборвавшийся в самый интересный момент, а следующий мы получим уж никак не через неделю. Для полного эффекта не хватает лишь издательской надписи «to be continued» в титрах.

Жанр action/adventure **Разработчик** Ubisoft Montreal
Издатель Ubisoft **Издатель в Украине** «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Сайт www.assassinscreed.com
Возраст 18+

Ubisoft Montreal Крупнейшее подразделение Ubisoft, в котором работает более 1000 сотрудников. Именно монреальская студия создала самые громкие хиты компании.
Игры Peter Jackson's King Kong, серии Splinter Cell, Prince of Persia
Сайт www.ubi.com

Идея Попробовать себя в роли асассина
Графика Великолепна

Звук Приятные и ненавязчивые восточные мелодии
Игра Не оправдала всех ожиданий, но все равно очень хороша

3.5/5

Gameplay

«Для выполнения трюков не нужно выбивать на геймпаде чечетку»

До выхода игры разработчики рассказывали, что планируют порадовать нас сложной боевой системой, в которой за каждую часть тела будет отвечать своя кнопка. В итоге получилось не совсем так, но управление в любом случае сделано на высшем уровне. Assassin's Creed лишена основной проблемы большинства слэшеров и платформеров: здесь для выполнения всех головокружительных трюков не нужно пальцами выбивать на геймпаде чечетку. В бою главное – своевременно нажимать кнопки атаки, контратаки, блока. А спецприемы асассина гарантируют жестокие и кровавые проводы врага на тот свет, что демонстрируется в особо зрелищных ракурсах. Интуитивным оказалось и управление перемещением героя. По большому счету мы лишь указываем направление движения, остальное Альтаир делает сам, причем именно так как мы планировали. Немаловажно, что асассину присуща смертоносная, прямо-таки запредельная грация, и наблюдать за тем, как он шинкует врагов, порхает по крышам или прокладывает себе дорогу через толпу городских зевак одно удовольствие.

К сожалению, разработчики спустя рукава потрудились над балансом. Стражникам нечего противопоставить боевому искусству Альтаира, умереть он может только случайно или если мы совсем уж расслабимся. Пока асассин похода вырезает гарнизоны крепостей, игрок начинает задумываться, зачем собственно нужен stealth? Зачем скрываться, проникать в города, затерявшись среди группы монахов, если можно просто перебить всю стражу? По большому счету осторожным нужно быть во время выполнения сю-

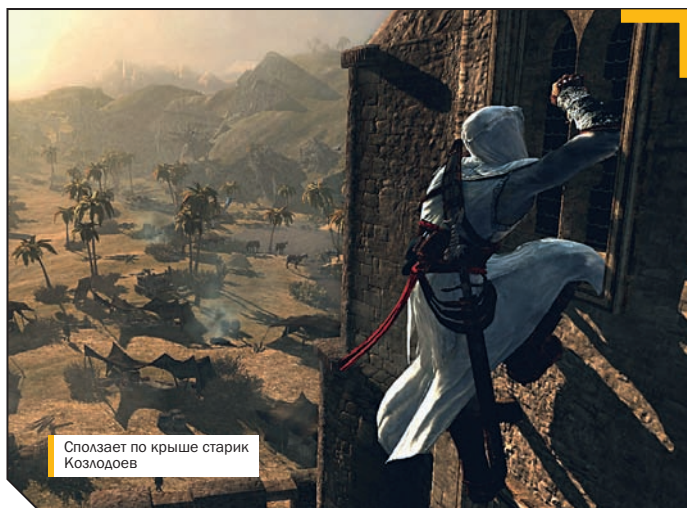
жетных миссий. Ведь устранить встревоженную цель гораздо сложнее, и есть риск, что жертва успеет сбежать, укрыться где-нибудь в укромном месте, и покушение сорвется.

Поэтому приходится тщательно готовиться к каждому заданию и тщательно прорабатывать план действий. Перед тем как отправиться на дело, можно выполнить до шести миссий, в каждой из них мы получим сведения о будущей операции (позиции охранников, маршрут отхода и т. д.). Вот только миссии эти повторяются, и ближе к концу игры ничего, кроме раздражения, не вызывают.

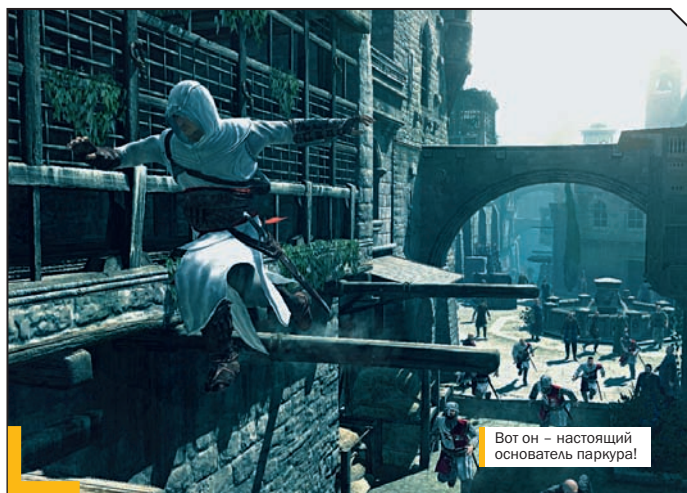
Если оценивать Assassin's Creed трезво и без эмоций, то на ум сразу приходят однообразные задания и огромные пустые территории, где нечем заняться, stealth, сделанный для галочки, и отсутствие баланса. Но когда окунаешься в атмосферу средневекового города, наблюдаешь, как Альтаир с невероятной грацией перепрыгивает с крыши на крышу или исполняет танец смерти с противниками, категорически не хочется обращать внимание на недостатки. А великолепный сюжет заставил меня смириться с однообразием миссий.

Assassin's Creed может как пленить своим великолепием и приковать к экрану телевизора, так и разочаровать и вызвать раздражение, но одно ясно точно – равнодушными вы не останетесь. Больше всего, конечно, расстраивает загубленный потенциал. Разработчики создали великолепную оболочку, но не смогли

или не успели заполнить ее. Впрочем, уже в следующем году выходит продолжение, в котором, будем надеяться, авторы учтут все замечания игроков.



Сползает по крыше старик Козлодобов



Вот он – настоящий основатель паркура!



Купаться запрещено, оазис охраняет конная полиция

Beautiful Katamari

Алина Жигунова



New levels, new cousins...

Скажите, имеет ли право автор статьи на маленький пунктик? А на дюжину маленьких пунктиков? Если вы полагаете, что да – отправляйтесь в пункт 1, если считаете, что нет и место женщины на кухне – идите в пункт 11.



Пункт 1. Всех людей можно разделить на две категории: те, которые играли хоть в одну часть Katamari, и те, кто никогда не занимался подобными извращениями и вообще стесняется говорить об этом прилюдно. Если вы относитесь к первой, переходите сразу к пункту 3. Если ко второй – продолжим общение в пункте 9.

Пункт 2. Уровней тут с трудом десяток наберется: на сей раз в результате монарших деяний пострадал не весь космос, а только Солнечная система. Потому и накатывать предстоит только ее планеты, зато для каждой Король



выдвинет особое условие. Если вы хотите узнать об этом подробнее – читайте пункт 5, а если не хотите портить себе сюрприз – идите сразу в пункт 7.

Пункт 3. Мы не обманули вас, дорогие читатели, когда придумывали заголовок для данной статьи. В Beautiful Katamari действительно есть новые уровни, новые родственнички и еще в придачу новые подарочки. О чем вам интересно послушать? Если об уровнях – вернитесь в пункт 2, если о родственничках – в пункт 10. А если вам все это безразлично, почитайте хоть про взаимоотношения отцов и детей в пункте 6.

Пункт 4. Когда Принц не справляется с задачей, Король по традиции обхаивает и унижает его, а затем... ставит на огромный бильярдный стол и начинает пулять в малыша шарами! Мы уворачиваемся из всех сил (попутно зарабатывая очки в этой странной мини-игре), прилипаем к шарам и вылетаем в лузу... Ой, да ладно, не будем о плохом, посмотрите лучше в пункте 6, как мы сможем отыгаться. Вы только что откуда? Ну тогда, не задерживаясь, отправляйтесь в пункт 8.

Пункт 5. Каждую планету Солнечной системы маленький жалобный Принц с ювенильным хлорозом должен накатать не только определенного диаметра за отве-

денное время, но при этом еще и попытаться собрать побольше именно тех предметов, на которые укажет Big Daddy. Например, для Венеры желательно накатать гламурных вещей: перстеньков с драгоценными камнями, парфюмерии, косметики и пр. Это, между прочим, нелегко! Если хотите узнать, когда Принц сможет отыгаться за издевательства, обратите внимание на пункт 6. Если предпочитаете послушать как раз об издевательствах – вас ждет пункт 4.

Пункт 6. Бонусный уровень, открывающийся после возрождения Солнечной системы, призван вселить в Принца уверенность в собственных силах. Вместо шарика-ката-



Жанр аркада

Разработчик Namco Bandai

Издатель Namco Bandai

Сайт katamari.namco.com

Возраст 3+

Namco Bandai

Холдинг, образованный в 2005-м путем слияния двух известных компаний, по-прежнему успешен в деле издания и разработки видеоигр.

Игры Dragon Ball Z 2 и 3, Ridge Racer 7, Tekken 5: Dark Resurrection

Сайт www.bandainamco.co.jp/en

Идея Выразить идею катамари словами? Вы шутите?
Графика Замечательно угловатое next-gen

Звук Еще одна порция великолепных треков — готовы плеер
Игра На-а, на-на-на, на-на-на-а...

4.5/5

Gameplay

мари он получает завернутого в пленку малыша — своего папу в младенчестве. Типа inner child. По мере того как Принц накатывает те предметы, о которых просит отец, Король космоса растет, проходит через детство, пубертат и юность, а затем взрослеет. Что примечательно, здесь Король старается не обижать сыночка и даже заявляет, что считает его симпатичным. Кстати, если Король наткнется на преграды, он басовито орет: «Ya-a!», а мы в это время чувствуем себя отмщенными. За что? Читайте в пункте 4. А если вы уже там были, направляйтесь в пункт 8.

Пункт 7. Геймплей не изменился. Он просто не может измениться — должны же быть какие-то вечные ценности? Поэтому без проволочек переходите к пункту 10.

Пункт 8. На new-gen игра сильно похорошела, к счастью, оставшись такой же мило-угловатой. Это, между прочим, тоже непростое — с переходом на более прогрессивную платформу сохранить нарочито примитивистский стиль графики, окультутив его до такого состояния, чтобы перед соседками по консоли стыдно не было. А какие милые композиции в саундтреке! Честно, не хуже, чем в предыдущих частях. Пока будете готовить плеер, дочитывайте наши рекомендации в пункте 12.

Пункт 9. Ну хорошо, тогда давайте подробнее. Беспрецедентный, оригинальный, неподражаемый геймплей Katamari не сложен: игроку выдается липкий шар (различного диаметра) и подопечный — крохотный странноголовый Принц космоса. Он и будет этот самый

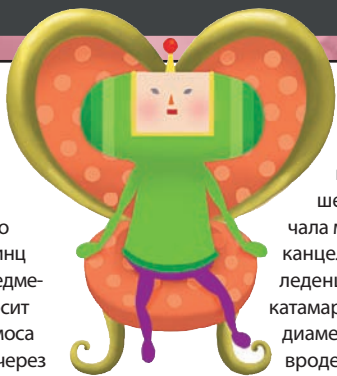
шар катать, пытаясь сделать так, чтобы к нему приклеилось побольше предметов — сначала маленьких, вроде канцелярских кнопок и леденцов, а затем, когда катамари увеличится в диаметре, огромных, вроде небоскребов, островов, а затем и целых планет. Уяснили? Все просто, да? Ну прочитайте еще для отмазки пару пунктов, перед тем как кинетесь искать игру, например пункт 3.

Пункт 10. Мультиплеер подросток и несказанно похорошел. Помимо возможности состязаться по сети, радуют и поединки (а также «кооперативные» уровни). Тут разгораются настоящие битвы между Принцем и его родственниками, особенно когда накатывать большее, чем у противника, число заданных предметов предлагается на маленьком поле и запас нужных объектов быстро исчерпывается. Тогда остается только применять спецприемы и отбирать у коварного кузена вожделенные фигурки! А вот в single так не получится, о чем и рассказывается в пункте 2.

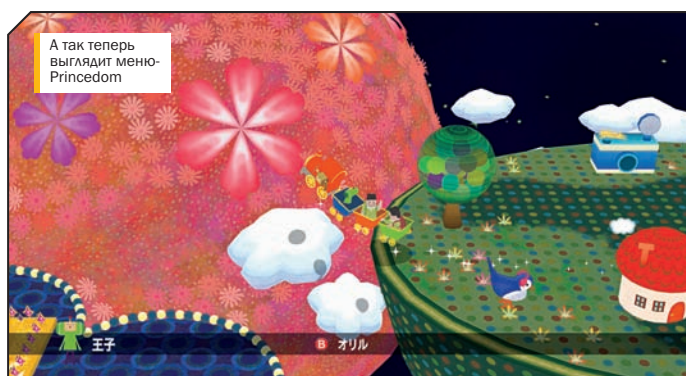
Пункт 11. Нет, я не верю, наверное, это вы пошутили? Вернитесь лучше в пункт 1.

Пункт 12. В общем, аркада, конечно, замечательная, тут и думать не о чем. Не настолько разнообразная, как We love Katamari, да и покороче, но все же очень затягивает. Включайте-ка вы лучше Xbox 360 (да-да, это же эксклюзив!) и начинайте играть, хватит портить зрение мелкими буквами!

«...есть новые уровни, новые родственнички и еще новые подарочки»



Накатанные кузены становятся добрыми, послушными и хорошо танцуют



А так теперь выглядит меню Princedom



Накатывай побольше колес, пупсик, не прогадаешь



Ah! He took mah bucket!!!

Super Mario Galaxy

Сергей Галёнкин



Зря я столько удобрений весной закопал



Уголок ностальгии



Водопроводчик и пустота

Буквально шесть месяцев назад я писал об очередной игре основного сериала о Марио. Удивительно, что такая расчетливая компания, как Nintendo, умудрилась в течение 2007 года выпустить два лучших платформера в мире – один в 2D, другой в 3D.

➔ Нам даже удалось избежать традиционной волны спин-оффов а-ля «Марио и что-нибудь». Хотя нет, богомерзкие Mario Party 8 и Mario Strikers: Charged! все-таки успели испортить настроение игрокам, но в целом 2007 год для поклонников усатого водопроводчика выдался удачным.

Если помните, главный недостаток Super Paper Mario – сюжет. Точнее его подача. Создавая массу роликов с диалогами, разработчики, видимо, всерьез думали, что у них получится рассказать нам какую-то историю. На наше счастье, создатели Super Mario Galaxy от этого отказались. Здесь Боузер похищает Принцессу, Марио ее спасает. Все как двадцать пять лет назад. Спасибо, много нам и не надо.

Самое удивительное в Super Mario Galaxy – это обилие новшеств. Видно, что разработчики не просто учитывают пожелания фанатов, они предугадывают их. Признайтесь честно, ведь прыжки в 3D-пространстве вас всегда раздражали? А можно ли сделать интересный 3D-платформер, основанный на прыжках, так, чтобы игроку не хотелось ежеминутно разбить контроллер о голову гейм-дизайнера? Не так это и сложно, как оказалось. От игрока

здесь требуют не столько точности прыжков, сколько их своевременности.

Большинство монстров в Super Mario Galaxy уничтожаются не классическим для серии прыганием на голову, а исполнением финта с вращением персонажа в непосредственной близости от врага. Предварительно можно выстрелить в неприятеля кристаллом (Wiimote работает как пистолет в световом типе). Кстати, они подбираются так же – наведением Wiimote, бегать и собирать все вручную не нужно.

Каждый уровень Super Mario Galaxy не похож на предыдущий. Даже в пределах одной галактики они заметно различаются. Не бывает двух одинаковых задач! То вам нужно аккуратно пробежать по вращающейся платформе, стараясь не провалиться в дырки, то найти кусочки звезды, спрятанные на пчелиной королеве, то пробраться по уровню, запечатанному в колбу, где постоянно меняется гравитация.

Залог успеха Super Mario Galaxy (да и большинства последних игр от Nintendo) – динамичность. Игроку некогда скучать! Каждые пятнадцать минут – новая галактика, каждые пять – новое задание, каждую минуту – новая задача. При этом вас не заставляют идти заранее намеченным путем (в отличие, кстати, от многих других игр цикла о Марио). Вы выполняете миссии в любом порядке, причем полови-

«Залог успеха Super Mario Galaxy – динамичность. Игроку некогда скучать!»

Жанр аркада**Разработчик** Nintendo EAD Tokyo**Издатель** Nintendo**Сайт** www.supermariogalaxy.com**Возраст** 3+

Nintendo EAD Tokyo основана в 2003 году и является внутренним подразделением корпорации Nintendo. Студия находится в Токио (сама Nintendo – в Киото), поэтому решение передать разработку игры о Марио команде, ранее сделавшей лишь один проект, вызвало множество опасений. К счастью, напрасных. **Игры** Donkey Kong Jungle Beat **Сайт** www.nintendo.com

Идея Марио!**Графика** Технически не далеко ушла от Sunshine, но «плюшевый» эффект делает игру заметно краше**Звук** Музыка – как в хорошей космической опере. Звук привычный для серии **Игра** Очередной лучший трехмерный платформер. И как у них это получается?

5/5

Gameplay

ну из них можно пропустить, если они вам по каким-то причинам не понравились, а для завершения игры достаточно остальных шестидесяти. Да и сами уровни зачастую нелинейны, а еще на них полным-полно тайников, где разработчики спрятали не только призы, но и другие, планеты и даже галактики. А дополнительные задания вроде «победи босса, имея лишь одну жизнь» или «пробеги уровень за 60 секунд» – отличное развлечение для тех, кто уже прошел игру и хочет большего.

Даже геймплей в Super Mario Galaxy постоянно меняется. Играли в платформер пятнадцать минут – можете передохнуть: полетать пчелой, поучаствовать в головокружительных гонках по водным американским горкам или даже поуправлять собственным космическим кораблем. Ключевое слово – «можете». Вас никто не заставляет это делать, Super Mario Galaxy по-прежнему – платформер. Но если хотите заработать несколько лишних звезд необычным способом – вперед.

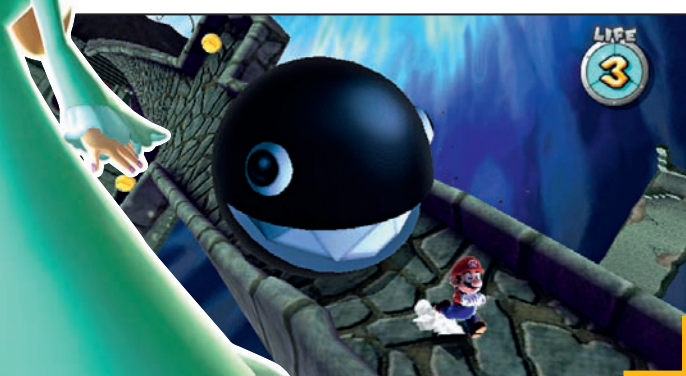
Многие говорят, что Nintendo, продавая игры о Марио, торгует ностальгией. Это не так – на одной ностальгии не сделаешь продажи в полмиллиона экземпляров за неделю. Nintendo торгует весельем в его чистом, первозданном виде. До того как игры стали серьезными и «взрослыми» (судьбы мира, мутанты, нуар, все дела), они всегда были именно развлечением. Кто-то в детстве играл в салочки серьезно? То-то же.

Кстати, в Super Mario Galaxy самый правильный кооперативный режим в платформерах. Вас уже не будет злить товарищ-неумеха, погибающий не вовремя. Более того, вы можете смело

играть с женой (подругой, мамой, бабушкой) – от напарника требуется собирать кристаллы с помощью Wiimote, просто наводя на них контроллер.

Графику Super Mario Galaxy многие восторженные рецензенты называют «революционной» и «прорывом для Wii». Но, если честно, революцией здесь и не пахнет. Сравнительный анализ видео из Super Mario Sunshine для GameCube и Super Mario Galaxy для Wii показывает, что в плане количества полигонов и качества текстур игра недалеко ушла от своей предшественницы. Единственное серьезное новшество – «плюшевый» эффект, достигаемый за счет подсветки краев объектов. Все в мире Super Mario Galaxy выглядит игрушечным, это и делает графику милее. Но говорить о революции я бы не стал. Истинно новаторских решений здесь не больше, чем в Halo 3. Однако это не опровергает тот факт, что Super Mario Galaxy – самая красивая игра для Wii. Ведь красивая не обязательно значит технологичная.

В данный момент средняя оценка Super Mario Galaxy, согласно www.gamerankings.com, составляет 97%. Неужели перед нами лучшая игра всех времен? С этим, конечно, можно поспорить, но Super Mario Galaxy в любом случае – лучший трехмерный платформер в мире и лучший проект для Wii на данный момент. Если у вас уже есть домашняя консоль от Nintendo – играть в обязательном порядке.



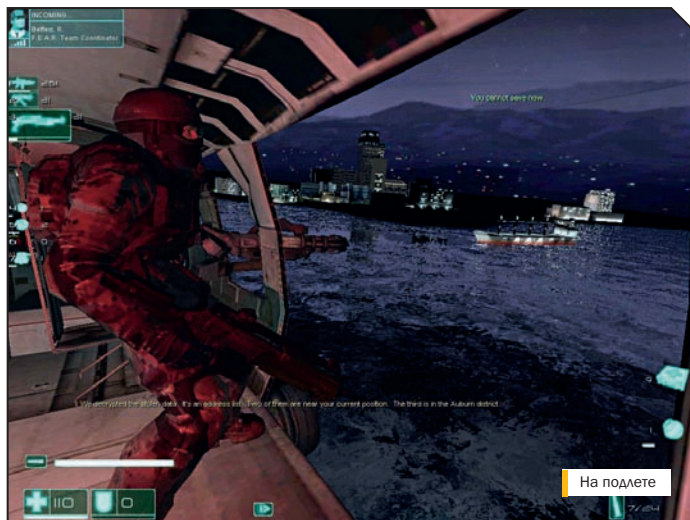
«Говорят, что Nintendo, продавая игры о Марио, торгует ностальгией»

F.E.A.R. Perseus Mandate

Дмитрий Веселов

Серейшие оттенки серого

А вы знали, что в языках северных народов есть десятки слов, которыми они называют разные типы снега? Играя в Perseus Mandate, впору придумывать отдельные названия для каждого оттенка серого.



→ События F.E.A.R. Perseus Mandate начинаются где-то посередине истории первой части. Безымянный герой оригинала зачищает комнату за комнатой, армия клонов Пакстона Феттеля (Paxton Fettel) успела устроить геноцид корпорации «Армахам» (Armacham), а таинственный отряд красноглазых наемников пытается наложить лапу на неизвестный проект корпорации под названием Perseus Mandate. Именно с ними придется столкнуться очередному оперативнику F.E.A.R., тапочки и шкуру которого услужливо выдает свежий аддон. В новой роли мы прыгаем с парашютом в охваченный войной город, где и должны (просто обязаны) разобраться в происходящем.

По многим мелочам заметно, что авторам явно тесны рамки киберпанк-хоррора оригинальной F.E.A.R. На первом же уровне нам выдают в подкрепление двух напарников, которые, правда, не пробегает с нами всю игру. Еще авторы порадуют нас парой масштабных битв и даже позволяют пострелять из пушки. Изображая командный шутер, Perseus Mandate тем не менее регулярно вспоминает о своем происхождении и пытается испугать игрока, но получается плохо. Новые страшилки – дурацкие и обычно не к месту. Сюжетом, который потихонечку докатился до маразма еще в Extraction Point, теперь стараются не удивить пользователей, а лишь худо-бедно объяснить вереницу наших приключений.

Получается не всегда. А в одном случае, например, авторы решили просто не напрягаться по поводу объяснений. Как известно, главный герой F.E.A.R. и F.E.A.R. Extraction Point выжил в сложных условиях оригинала и продолжения благодаря феноменальным рефлексам. Его необычные умения получали объяснение ближе к концу первой части, когда игрок выяснял, что протагонист является сыном Альмы, обладающей паранормальными способностями невероятной силы. Именно благодаря такому родству герой мог движением брови остановить время, что очень помогало в отстреле врагов. Спустя два года авторы Perseus Mandate закрывают глаза на все вышесказанное и предоставляют в наше пользование безымянного сержанта с тем же «скоростным» талантом. Про интриги генетических линий предложено забыть, и это пахнет халтурой.

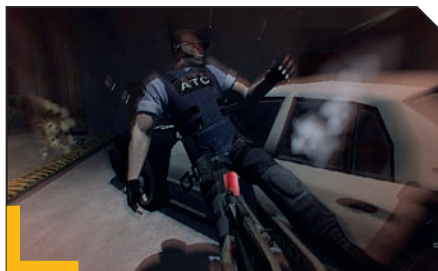
Многие ругали F.E.A.R. за монотонные, невыразительные уровни, но Perseus Mandate ставит в этом бесславном деле новые рекорды. Единственное, что выделяется на фоне местных коридоров, – чей-то труп, аккуратно сложенный в углу. А единственное цветное пятно, которое вы увидите на экране своего монитора, – литр крови, разлитой возле того самого трупа. Картинка выглядит как серое на сером с редкими вкраплениями серого. Все приемы, с помощью которых можно было бы разнообразить местные

уровни, дизайнеры TimeGate либо не приняли во внимание, либо использовали, но как-то скучно, без фантазии.

Хорошо хотя бы, что они по-прежнему могут спроектировать интересные для битвы площадки. Как и раньше, комнаты связаны несколькими коридорами, а боты хитро используют все входы и выходы, чтобы обойти игрока со спины. В процессе разработки нового аддона боевка F.E.A.R., к счастью, не пострадала. Единственное, что смущает, – вопрос эволюции. Казалось, в Extraction Point авторы уже нашли путь для развития серии: тамошние сражения были масштабнее и продолжительнее, нежели в оригинале. Боты могли гонять нас по комнатам несколько минут, а поле боя расплзалось на десятки квадратных метров. В Perseus Mandate на этом поставили крест: перестрелки, как и в старушке F.E.A.R., обычно не выходят за пределы одной-двух комнат.

То ли дизайнеры не особо старались, то ли движок Jupiter EX стареет с отчаянной скоростью, но графика выглядит совсем несовершенно (хотя игра теней и освещение по-прежнему на высоте). Модельки напарников страшноваты, а окружение совсем не радует детализацией. Что до музыки, то она спокойно и без лишних изысков заимствована у предшественников. В общем, хотя геймплей F.E.A.R. и не пострадал, те, кто пропустит эту игру, не станут особо расстраиваться.

«Картинка выглядит как серое на сером с редкими вкраплениями серого»



Жанр FPS Разработчик TimeGate Studios Издатель Sierra Entertainment
Издатель в Украине «Софтпро» Локализатор SoftClub
Сайт www.whatisfear.com Возраст 18+

Идея Ну еще немножко денежек, ну еще немножечко...
Графика Кусок серого бетона Звук Хороший. Знакомый
Игра Обыкновенный набор уровней, который развлечет нас до «правильного» продолжения от Monolith

2.5/5

Gameplay

Soul Nomad

& The World Eaters

Олег Овсиенко

Это не Disgaea

Признаюсь, что хоть я и пытаюсь сохранять нейтралитет по отношению ко всем игровым студиям, кропотливая и длительная работа некоторых заставляет с трепетом ждать каждого нового проекта.



→ В свое время NIS могла и удивить, и обрадовать, а к ее локализациям нельзя относиться без уважения. Но капля камень точит: длительная эксплуатация приевшихся героев, сеттинга и геймплея способна вывести из себя даже удава. Затянутая история Лахарля со всеми ее производными в духе Phantom Brave или Makai Kingdom, неоригинальных и отличавшихся неважным визуальным оформлением, создали у комьюнити предвзятое отношение к продуктам NIS. Но теперь перед нами новый проект, который, во-первых, не имеет почти ничего общего с вышеуказанными подделками, а во-вторых, в это действительно можно играть. И не без удовольствия, надо сказать!

Сразу заметен новый сеттинг, причем, соответствующий классическим канонам: очередное спасение (или завоевание) мира, мечи, магия и куча анимешных героев. Не

знаю, почему, но больше всего SN напомнила мне не вышедшую на Западе Elvandia Story с изрядной долей детсадовского и натянутого (да простят меня фанаты) юмора Disgaea. Это чистая героическая фантазия, и графика полностью соответствует жанру. Забудьте о корявых трехмерных задниках, ужасных моделях персонажей и тупой камере. Нет, NIS не изменила себе, вы не увидите сочных кадров, как в Venus and Braves или творениях Vanillaware, картинки все также разезжаются, словно плохо поклеенные обои, им может банально не хватать детализации, но очищение от ненужного 3D наконец-то произошло!

Что касается музыки, она отлично вписывается в общий стиль. Пасторально-кельтские мотивы Темпея Сато мало напоминают Disgaea, больше походя на мелодии из достопамятной Elvandia Story. Замечательно! Английская озвучка несколько

портит общую картину (ну не умеют американцы правильно озвучивать японских девочек), зато, как и ожидалось, NIS оставила возможность выбора японского аналога – эстеты будут рады.

Сюжет игры довольно мрачен, однако увлекателен. История охватывает несколько веков не слишком спокойной жизни континента Provento, который много раз находился на грани полного уничтожения. В последний раз это случилось по вине повелителя смерти Gig: он при помощи трех огромных демонических существ, именуемых World Eaters, практически стирал одну страну за другой с лица земли, пока не был остановлен. В руки нашего безымянного protagonista (пол и имя мы выбираем сами) попадает старинный меч, который и поможет ему победить вновь ожившую триаду «джаггернаутов». Все бы хорошо, если бы в этом мече не оказалась душа их вышеупомянутого темного лидера. Жаль, но герои не были так же хорошо проработаны. Главных персонажей здесь достаточно много, вот только достойную историю имеет лишь небольшая их часть, так что после финальных титров остается немало вопросов.

Теперь о главном, а именно – о геймплее. SN – тактическая ролевая игра, причем слово «тактическая» можно было бы выделить жирными буквами, но от привычной тактики (Final Fantasy Tactics) она сильно отличается. Скорее, это напоминает культовые серии Ogre Battle, Heroes of Might and Magic или более новую Venus and Braves. Все бои в Soul Nomad проводятся непосредственно на карте, причем от стандартных поединков разработчики полностью отказались. Игроков ожидают битвы в расчете отряд на отряд.



Каждый юнит в SN представляет собой комплект из боевых единиц во главе с одним из основных персонажей. Такой юнит действует до тех пор, пока жив его лидер: отряд работает как единый организм. Расположенных в своеобразном боксе (room) бойцов разрешается выстраивать в разные формации, менять их атрибуты и прокачивать. К слову, о прокачке: случайных сражений здесь нет, и между миссиями вы просто передвигаетесь по карте, а возвращаться в пройденные локации не позволено. Что же делать? Выход прост: каждый отряд можно повысить в классе и наградить опытом через отыгрыш бонусного dungeon после включения режима *Inspection*. А вот в мирное время, к сожалению, заняться нам практически нечем.

Зато здесь есть несколько концовок и вариантов развития сюжета, а также приятное easter egg по прохождении основной игры. В общем, если вы фанат Disgaea, то все равно не станете играть в Soul Nomad, а всем остальным рекомендуется попробовать.



Жанр tactical JRP **Разработчик** Nippon Ichi Software
Издатель NIS America
Сайт www.thesoulnomad.com **Возраст** 13+

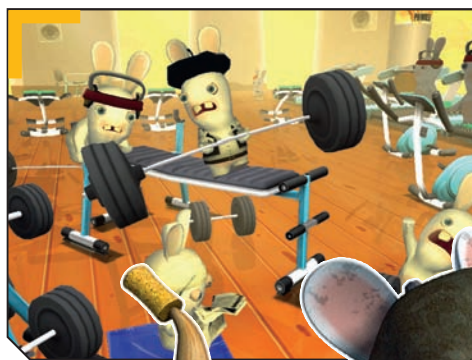
Идея Очередная попытка создать ноу-хау в жанре тактики
Графика Посредственная, но стильная
Звук Отличный
Игра Первый играбельный проект NIS за последнее время

3.5/5

Gameplay

Rayman Raving Rabbids 2

Сергей Галёнкин



Эти кролики буквально пустили Ктулху на бутерброды



Ценный мех

Безумные инопланетные кролики в прошлом году штурмом взяли планету Земля: их знаменитый вопль более известен, чем крик Вильгельма, а образ сумасшедших зверушек не стесняются копировать даже транснациональные корпорации, производящие кофе и шоколад.

→ Первая часть установила планку качества невероятно высоко. За прошедший с момента выхода Rayman Raving Rabbids год толковых сборников мини-игр появилось всего два – Wario Ware Touched! и Wario Ware: Smooth Moves.

К сожалению, свое собственное достижение парижские разработчики превзойти не смогли. Вторая часть приключений кроликов (или «кролегов», как их окрестили в Интернете) получилась очень хорошей, но, тем не менее, слабее оригинала. В чем же причина?

Главное новшество сиквела на Wii – отход от однопользовательской игры. В RRR2 нет сюжета,

просто набор тематических миссий, связанных лишь антуражем (дело происходит в США, Европе, Азии и Южной Америке). И если вы соберетесь играть в одиночку, то в качестве соперников вам предложат ботов, управляемых искусственным интеллектом. Вспомните bot-match (или skirmish) в своем любимом шутере (или стратегии), и вы поймете, что как бы веселы, забавны и умны ни были компьютерные противники, заменить живых людей они не в состоянии.

К тому же одиночная часть RRR2 на Wii проходится за четыре с половиной часа – этого с головой достаточно, чтобы открыть все задания, пройти все бонусные мис-

сии и заполучить большинство костюмчиков для своего героя.

Кстати, о бонусных миссиях – это одна из составляющих второго эпизода, сделанных гораздо лучше, чем в первом. Помните задания со стрельбой? В RRR2 они играют примерно так же (но нет механической руки, а оружие перезаряжается кнопкой), однако теперь все происходит на фоне настоящих городов Франции, США и Японии вместо компьютерных задников. Естественно, поверх отснятого видео носятся безумные кролики, которых, собственно, и предстоит отстреливать. Интегрированы они в видео очень органично (хотя в паре мест картинка дергается, выдавая ее искусственное происхождение). Фанаты классики несомненно оценят эту изящную отсылку к старым световым шутерам, а остальным наверняка

придется по вкусу «невероятно реалистичная графика».

Если вы любите вечеринки, то Rayman Raving Rabbids 2 гарантированно отберет и у своей предшественницы, и у Wario Ware: Smooth Moves, и даже у бесценной Wii Sports звание главного развлечения для веселой компании. Прелесть большинства новых миссий заключается в том, что вам необходимо состязаться с друзьями не по очереди, а в реальном времени (не забудьте обзавестись дополнительными комплектами Wiimote + Nunchuck). Так что банальное в single задание завладеть спайдерменским костюмом в многопользовательской игре превращается в форменное безумие – пока один счастливчик летит с помощью бесстыдно украденной у Питера Паркера паутины, остальные дружной толпой несутся по

«RRR2 очень хорошая, но тем не менее слабее оригинала»

Жанр сборник мини-игр
Разработчик Ubisoft
Издатель Ubisoft
Сайт raymanzone.uk.ubi.com
Возраст 3+

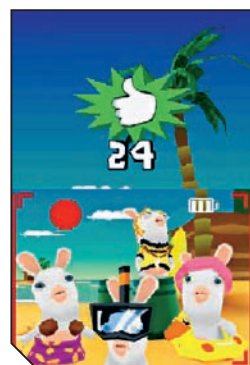
Ubisoft Paris Парижское отделение занимается многими проектами корпорации Ubisoft. За RRR2 отвечала студия Мишеля Анселя, который помимо Рэймена подарил нам замечательную *Beyond Good & Evil*.
Игры серия Rayman, *Beyond Good & Evil*, XIII, *Red Steel* и др.
Сайт www.ubisoft.com

Идея Еще один сборник мини-игр про кроликов
Графика Все так же стильно

Звук По-прежнему смешные кроличьи голоса, а вот музыка стала хуже
Игра На Wii – только для вечеринок!

Wii **3.5/5**
4.5/5 DS

Gameplay



улице, стараясь сбить его, чтобы в свою очередь полетать – ведь очки на земле не зарабатываются!

Или, например (уберите детей от журнала!), швыряние жеваной бумагой в учителя: мало попасть в преподавателя, пока он рисует что-то на доске, надо еще и заложить своего товарища, когда цербер повернется в поисках обидчика. На кого из игроков укажет больше «доброжелателей», тот и будет наказан. Сами понимаете, во что превращается любой матч с участием близких друзей и родственников.

Финальная же миссия в каждом из путешествий, наоборот, призвана подружить бывших соперников – вам необходимо будет исполнить музыкальную композицию, используя пульта в качестве инструментов – примерно как в *Rock Band*. Увы, на практике это превра-

щается в аналог танцевальной игры из первой части – машем по очереди Wiimote и Nunchuck, иногда повторяем нарисованные движения.

Еще один (кроме упора на мультиплеер) недостаток варианта игры для Wii – заметно сниженная сложность. Да, режим *Easy* теперь подходит для всех, включая самых маленьких детей, но режим *Normal*, который предназначен для обычных игроков, также невероятно легок. Очень не помешал бы следующий режим для тех, кто играл в предыдущую часть, но, увы, его нет.

С DS-версией ситуация куда лучше. Во-первых, по вполне понятным причинам здесь основной упор сделан на однопользовательский режим. Соответственно, игра занимает больше времени – на полное прохождение у вас

уйдет не менее 10 часов. Во-вторых, как ни странно, мини-игры на DS гораздо разнообразнее, чем на Wii, и даже те задания, что имеются в обеих версиях, на DS почему-то кажутся веселее. В-третьих, у вас вряд ли получится набрать максимальное число очков с первого раза, а некоторые миссии придется переигрывать неоднократно (хоть это и не обязательно, игру можно завершить, не проходя все задания). Ну и в-четвертых, первая часть *Rayman Raving Rabbids* на DS представляла собой обычный платформер, так что вторую нам банально не с чем сравнивать.

Графика на Wii не претерпела особых изменений – тот же движок, такие же модели персонажей, разве что окружение теперь более разнообразно да костюмчиков нарисовали просто невероятное количество.

На DS же *Rayman Raving Rabbids 2* выглядит весьма технологично. Полное 3D на одном экране сделано в духе серии, текстуры очень

четкие, модели как для портативной консоли высокополигональные.

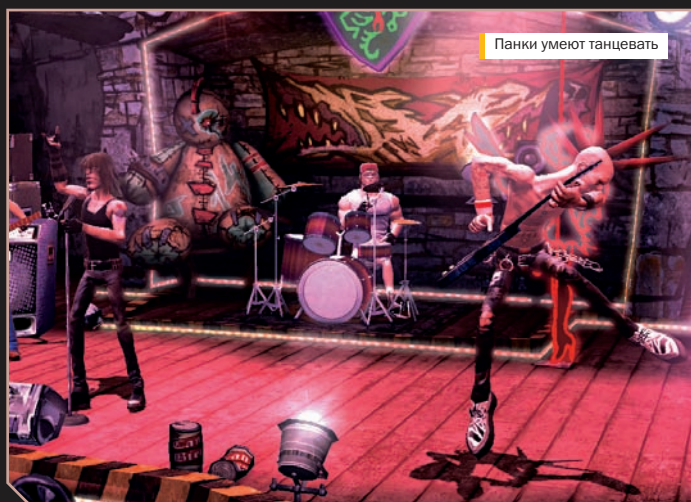
Если вы любите «кролегов», то обязательно ознакомьтесь с RRR2: DS-версия подойдет тем, кто любит играть в одиночку, а Wii-вариант годится только для вечеринок в веселой компании. Да, это не прорыв, продолжение не смогло превзойти первую часть, но *Rayman Raving Rabbids 2* все равно замечательное развлечение.



«DS-версия оказалась куда лучше игры для Wii»

Guitar Hero III: Legends of Rock

Ярослав Сингаевский



Рок-н-ролл жив!

Компания Harmonix, создательница Guitar Hero, передала разработку третьей части сериала студии Neversoft. Сумели ли фанаты виртуального скейтбординга оправдать возложенную на них высокую ответственность?

➔ Кажется, выход очередной части Guitar Hero мы начинаем воспринимать как нечто само собой разумеющееся. Как и ситуацию с «сезонными» обновлениями футбольных симуляторов. Но в отличие от последних данный музыкальный сериал действительно развивается, с каждым разом радуя нас все больше.

Базовый геймплей совсем не изменился. По экрану плывет уже знакомая Fret Line, показывающая, какие ноты или аккорды (сочетания нот) надо проиграть в текущий момент. У вас в руках – оригинальный контроллер в виде гитары, на грифе которой расположены разноцветные Fret Buttons. Жажимаем их, и с помощью специального Strum Bar, находящегося на деке, имитируем удар по струнам. Безошибочную игру виртуальная публика воспринимает с воодушевлением – индикатор в углу экрана подскажет настроение аудитории. Пропуск нот толпа встречает недовольным гулом. Если вы разочаровали слушателей окончательно, придется исполнить текущую композицию еще раз, с самого начала. Хотя спасти вас от народного гнева может особый режим Star Power, удваивающий получаемые за точную игру очки.

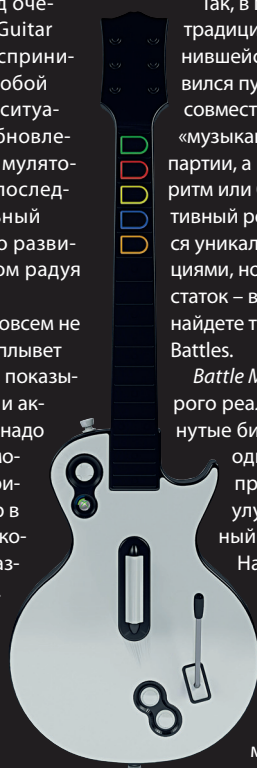
Разработчики из Neversoft совершенно верно рассудили: не стоит пытаться улучшить то, что и так работает безупречно. Зато они дополнили отшлифованную еще в Guitar Hero II игровую механику некоторыми интересными нововведениями.

Так, в главном меню, помимо традиционной и почти неизменявшейся Карьеры (Career), появился пункт Co-op Career. При совместном прохождении один «музыкант» исполняет соло-партии, а второй берет на себя ритм или басс-секции. Кооперативный режим может похвастаться уникальными epsoge-композициями, но у него есть один недостаток – в Co-op Career вы не найдете так называемых Boss Battles.

Battle Mode, с помощью которого реализованы вышеупомянутые битвы с боссами, – еще одно новшество данного проекта. Фактически это улучшенный и доведенный до ума Face-off из GHII. Наконец-то нам дали возможность устроить настоящую дуэль двух гитаристов. Соперники по очереди исполняют фрагменты какого-то конкретного музыкального трека, стараясь при этом не упустить возможности заработать пару-другую атакующих бонусов.

Последние в меру разнообразны: Difficulty Up, как не трудно догадаться, увеличивает для противника сложность композиции, Broken String заставит его «заменить» лопнувшую струну многократным нажатием соответствующей Fret Button, Amp Overload сводит с ума вражескую Fret Line, ноты на которой начинают бешено мигать, и т. д.

К слову, в качестве боссов в Guitar Hero III выступают такие знаменитости, как Том Морелло (Tom Morello), отметившийся в группах Rage Against the Machine и Audioslave, и легендарный Slash, бывший соло-гитарист Guns N'



Жанр музыкальная игра **Разработчик** Neversoft
Издатель RedOctane
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Сайт www.guitarhero.com
Возраст 12+

Neversoft Компания Neversoft пришла в индустрию более десяти лет назад. Сегодня она широко известна благодаря серии аркадных симуляторов скейт-борда Tony Hawk's. Впрочем, в последнее время студия успешно экспериментирует и с проектами других жанров. **Игры** Skeleton Warriors, Spider-Man, Apocalypse, Gun, сериал Tony Hawk's **Сайт** www.neversoft.com

Идея Рок-гитаристом может быть каждый
Графика Замечательная

Звук Образцовый
Игра Лучшая в серии

4.5/5

Gameplay

Roses, а ныне – один из участников Velvet Revolver.

Под стать персонажам и саундтрек, являющийся одним из главных достоинств Guitar Hero III. Посудите сами, тут и лихая «Barracuda» (Heart), и яростная «Bulls on Parade» (Rage Against the Machine), и знаменитая «Paint It, Black» (The Rolling Stones), и заводная «Rock You Like a Hurricane» (Scorpions), и психоделическая «Black Magic Woman» (Santana). Есть даже «Knights of Cydonia» (Muse), «The Number of the Beast» (Iron Maiden) и «One» (Metallica). Можно с уверенностью сказать: это лучшая подборка композиций во всей серии. Практически все треки расписаны великолепно. Правда, как и в большинстве музыкальных игр, на легком уровне сложности степы расставлены не самым лучшим образом.

Как вы понимаете, графическое оформление в такого рода проектах играет вспомогательную роль. Тем не менее картинка Guitar Hero III очень хороша. Дизайнеры украсили сцены совершенно оригинальными декорациями, позаботились о различных спецэффектах, обновили гардероб персонажей и улучшили их анимацию. Каждый этап *Карьеры* предвращается забавным роликом, рассказывающим небольшую историю из жизни группы, которую вы ведете к вершине местного музыкального Олимпа. Конечно, на Wii и PS2 игра выглядит попроче, чем в версиях для PS3 и Xbox 360, но на геймплей это не влияет совершенно.

Разработчики из Neversoft справились со своей задачей блестяще. По сравнению с предыдущими частями сериала триквел выигрывает по всем показателям. Отличный сбалансированный проект. Он одинаково интересен как для настоящих фанатов Guitar Hero, с закрытыми глазами исполняющих любой трек, так и для новичков, впервые взявших фирменный контроллер в руки. Почувствовать себя настоящим рок-гитаристом – это здорово!



А ну-ка, девушки!



Соло!

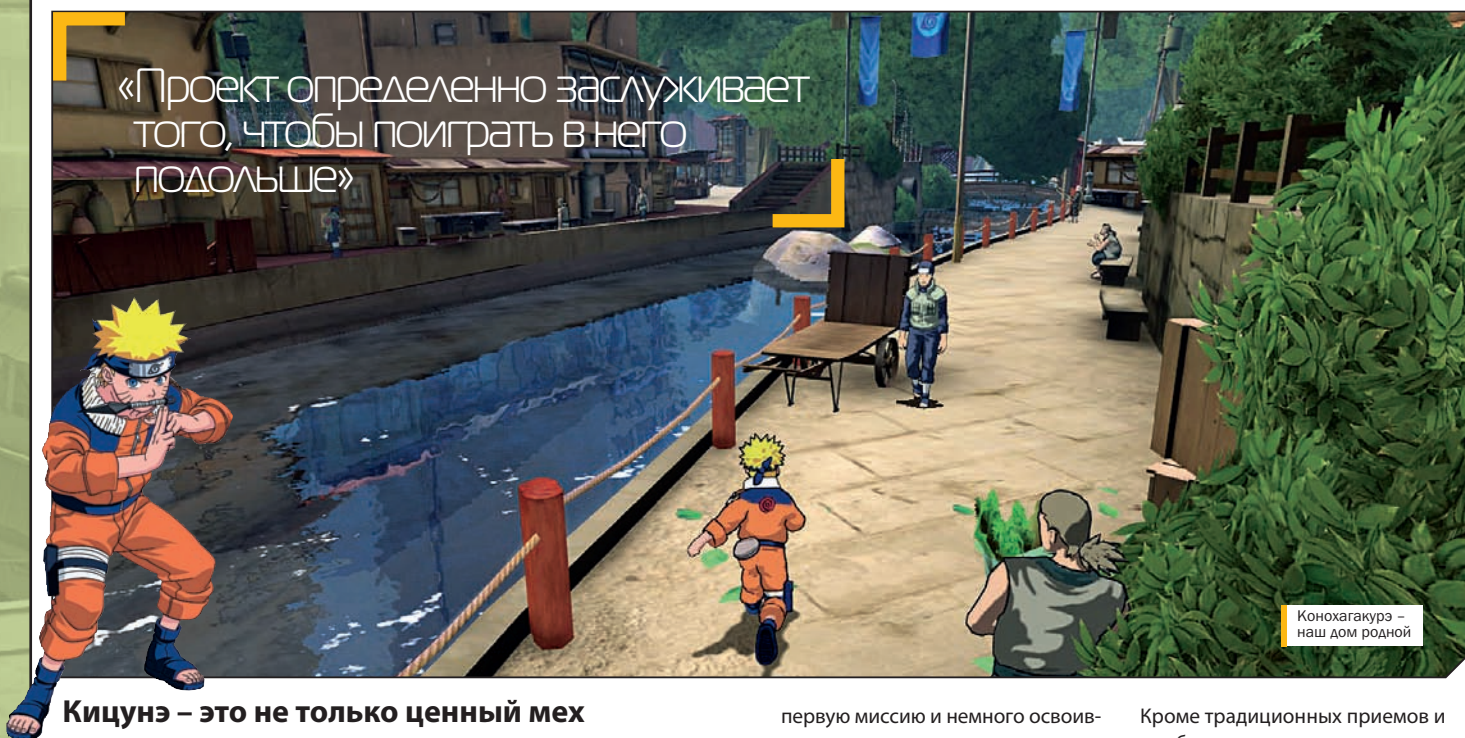


И в завершение он съест свою гитару

Naruto: Rise of a Ninja

Марат Баширов

«Проект определенно заслуживает того, чтобы поиграть в него подольше»



Кицунэ – это не только ценный мех

Зачастую, как и в случае с многочисленными проектами по кинолицензиям, разработчики не слишком ломают голову над геймплеем и графическим оформлением игры по аниме-лицензии, справедливо полагая, что фанаты купят любую поделку, лишь бы в ней присутствовали любимые персонажи.

→ К счастью, Ubisoft сумела разрушить этот стереотип. Naruto: Rise of a Ninja оказался на голову выше некоторых предыдущих проектов с участием энергичного молодого ниндзя.

В основу сюжета игры положены первые 80 эпизодов (всего их аж 220) аниме-сериала, стартовавшего в Японии еще в октябре 2002 года и демонстрировавшегося по телевидению до февраля 2007-го. Герой этой эпопеи – юный Наруто Узумаки (Naruto Uzumaki) – очень амбициозен, чрезвычайно вспыльчив, любит дерзить и драться. Он обитает в секретной деревне Конохагакурэ (Konohagakure), где живут и тренируются ниндзя, и в будущем хочет стать hokage – главой общины. Однако прежде чем мечта Наруто осуществится, ему предстоит

многому научиться. И идя к заветной цели, герой набьет немало шишек, встретит настоящих друзей, приобретет врагов, влюбится и, конечно же, поучаствует в огромном количестве драк. Эту длинную историю, разбитую на множество сюжетных арок, Ubisoft с успехом воплела в интерактивное развлечение. Скажу сразу: Rise of a Ninja достаточно короткая и сравнительно легкая. Потому советую не спешить в процессе прохождения и посвящать как можно больше времени поиску всяких секретов, пряткам, гонкам и выполнению вспомогательных заданий. Проект определенно заслуживает того, чтобы поиграть в него подольше.

Посмотрев вступительные ролики (а в Rise of a Ninja используются фрагменты из аниме), завершив

первую миссию и немного освоившись с управлением, мы попадаем в знакомую деревню. Причем по своим размерам это пристанище истинных ниндзя может соперничать с небольшим городом. Первые несколько часов вы посвятите поиску специальных монеток, необходимых для выполнения простых заданий, которые выдают владельцы лавок. А разобравшись с этой самой скучной частью игры, получите возможность браться за миссии посерьезнее. Квесты в основном включают в себя комплекс несложных платформерных заданий, гонок на время и сражений. Выполняя одни задания, вы увеличиваете чакры (местный аналог маны) героя, а делая вторые – наращиваете жизненную силу. А еще помощь обитателям деревни самым лучшим образом скажется на репутации протагониста. Ведь поначалу односельчане не слишком жалуют Наруто, чуть ли не каждый прохожий считает своим долгом прочитать парню нотации. Зато потом вы чаще будете видеть на улицах улыбающиеся вам лица.

Поединки – один из самых примечательных элементов проекта.

Кроме традиционных приемов и комбо, игроки могут использовать сверхмощные атаки дзюцу (для их выполнения необходимо задействовать чакры). Конечно, это не просто. Вначале придется произвести серию манипуляций с триггерами и стиками, и, если все проделано правильно, на экране появится индикатор с несколькими уровнями. Тут очень важно в нужный момент отпустить «курок», чтобы начать выполнение суперудара, но даже если все удалось, это еще не конец. После этих мучений запускается мини-игра, во время которой необходимо своевременно нажимать определенные кнопки. Не успели – упустили шанс и подставили героя под удар оппонента. На первых порах такие сложности делают дзюцу абсолютно неэффективными, но потом, в затяжных боях с действительно крутыми противниками, они ой как пригодятся. Еще одна интересная особенность поединков в Naruto: Rise of a Ninja – флэшбеки, во время которых можно восполнять потерянное здоровье, судорожно нажимая на одну-единственную кнопку. С учетом удивительной

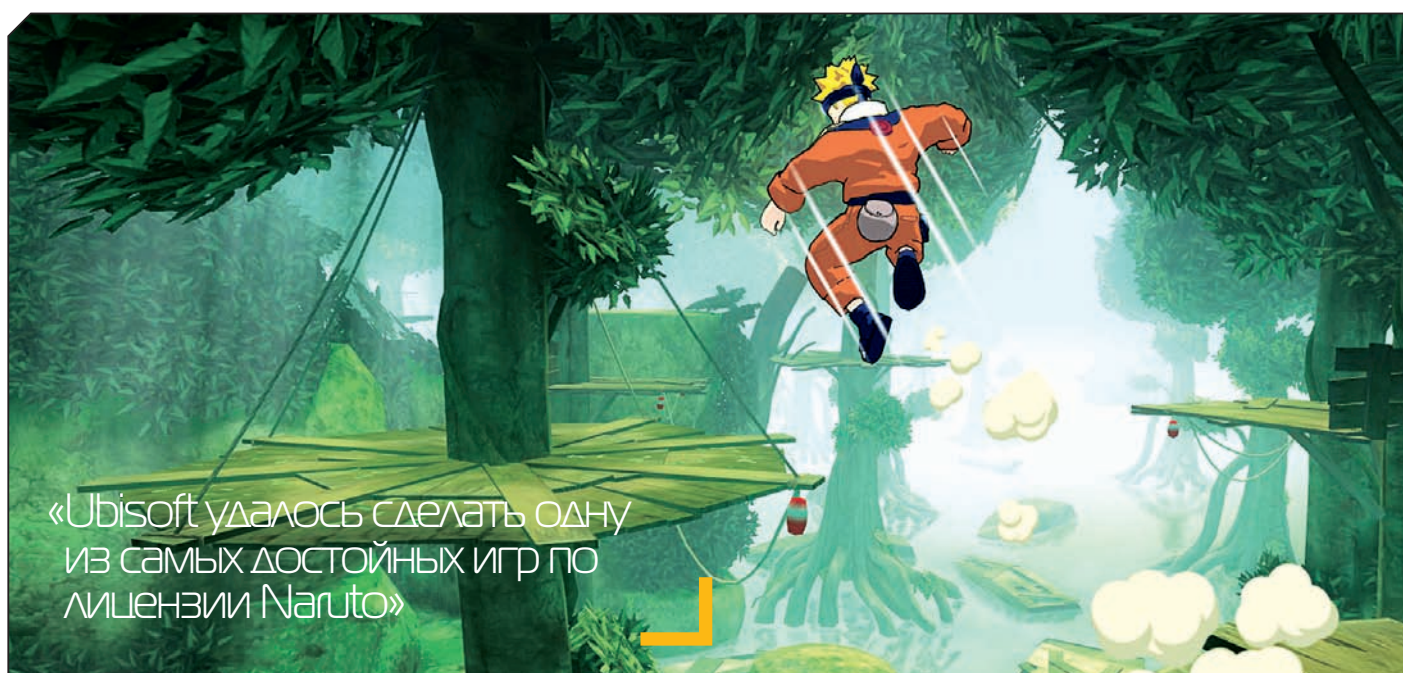
Жанр экшен-платформер**Разработчик** Ubisoft Montreal**Издатель** Ubisoft**Сайт** www.narutoriseofaninja.com**Возраст** 12+

Ubisoft Montreal В канадском подразделении Ubisoft, основанном в 1997 г., работает более тысячи человек. Специалисты этой компании занимались созданием множества интереснейших проектов, включая игры из серий Tom Clancy's Splinter Cell и Prince of Persia. **Игры** Far Cry: Instincts, Myst IV: Revelation, Peter Jackson's King Kong и др. **Сайт** www.ubi.com

Идея Сделать отличную игру по аниме**Графика** Летняя, яркая и сочная**Звук** Английская озвучка и невыразительная музыка**Игра** Неожиданный подарок для любителей сериала и ценителей жанра

4/5

Gameplay



проработанности (и даже, пожалуй, перегруженности) боевой системы, вполне логично, что потасовки вынесены в отдельный режим, причем он доступен в главном меню сразу же. Хотите – участвуйте в сетевом турнире, отстаивая честь любимого персонажа, хотите – устраивайте поединки дома с AI или приятелем. Конечно, этот мини-файтинг не может тягаться с Virtua Fighter, но в качестве ненавязчивого развлечения подходит практически идеально.

По сравнению с яркими и очень веселыми боями остальные элементы геймплея Naruto: Rise of a Ninja кажутся несколько менее интересными. Миссии, в которых нужно сломя голову носиться по городу и переполненным ловушками лесным чащам, проходятся со скрипом: управлять персонажем, бегущим со скоростью гоночного автомобиля, не так просто. Прыжки с платформы на платформу стандартны и не могут соперничать с отточенными акробатическими этюдами из Tomb Raider Anniversary. Не добавляют разнообразия и скучноватые дополни-

тельные задания, не связанные с сюжетными перипетиями сериала. Спасает ситуацию увеличивающийся со временем набор спецтехник, благодаря которым НарUTO может бегать по стенам, пробивать преграды, ходить по воде, добираться до скрытых в ранее недоступных уголках бонусов. Их следует трогать на усовершенствование оружия, свитков и порции лапши (местный аналог аптечек).

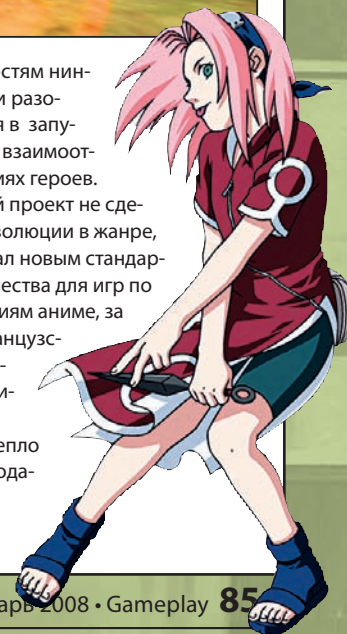
А вообще Naruto: Rise of a Ninja – одна из самых привлекательных игр на Xbox 360 и однозначно самая красивая за все время существования серии. Художники сумели создать заполненный летним теплым светом мир, гулять по которому одно удовольствие. Листья тихо падают с деревьев, трава колышется на ветру, солнечные зайчики танцуют на водной глади. Жаль только, персонажи на фоне этого великолепия выглядят как бы слегка пластмассовыми. Но во время сражений, обильно сдобренных спецэффектами, вы упомянутого недостатка не заметите. И еще один момент: поклонники сериала наверняка обратят внимание на то, что музыка, в отличие от графики, в



Rise of a Ninja слишком пресная. Парочка забойных рок-хитов от японских групп Orange Range, Asian Kung-Fu Generation и nobodyknows+, а также лирическая «Harmonia» от RYTHEM игре явно не помешали бы.

Несмотря на ряд неточностей и вольное обращение с сюжетом, специалистам из Ubisoft удалось сделать одну из самых достойных игр по лицензии Naruto. Здесь чувствуются дух и настроение сериала, однако при этом Rise of a Ninja можно смело рекомендовать геймерам, которым не удалось в свое время проникнуться любовью

к тонкостям ниндзюу и разобрататься в запутанных взаимоотношениях героев. Данный проект не сделал революции в жанре, зато стал новым стандартом качества для игр по лицензиям аниме, за что французских разработчиков хочется тепло поблагодарить.



Hellgate: London

Дмитрий Курятник

А так дышал...

В свое время грандиозный успех Diablo породил множество подражаний, чаще всего довольно низкого качества. Даже сейчас, десять лет спустя, различные «Diablo-киллеры» продолжают выходить с завидной регулярностью, но приблизиться к гениальному творению Blizzard не удалось никому.



«Уровни похожи друг на друга как две капли воды, а большая часть из них откровенно скучна»



➔ Впрочем, предмет нашего сегодняшнего разговора к убийцам Diablo никогда не относился, Hellgate: London задумывалась скорее как развитие концепции Diablo II. Оно и понятно – недаром же генеральный директор Flagship Studios Билл Роупер был вице-президентом Blizzard North да еще и десять лет отрубил на посту директора Blizzard. Именно данный факт и внушал нам надежду!

У всего, что демонстрировалось игроку в преддверии выхода Hellgate: London, была общая отличительная черта – пафос. Пафосный сюжет, пафосные ролики и даже скриншоты с налетом пафоса. Да и сама история располагала: наш мир практически поставлен на колени древним злом, и только горстка героев пытается ему противостоять. Последним оплотом человечества стали станции лондонского метрополитена. Декорации создатели игры выбрали подходящие: разрушенный Лондон на скриншотах и концепт-артах производил на европейцев почти такое же угнетающее впечатление, как на нас – фотографии четвертого энергоблока ЧАЭС. Первый же ролик вызвал у автора данного материала скупую слезу умиления, и Hellgate: London заняла свое место в личном списке среди самых ожидаемых проектов этого года.

Игра вышла, и теперь можно трезво оценить ситуацию и выяснить, что же мы получили. А получили мы идейного наследника Diablo (именно так позиционировали проект разработчики, и именно таким он кажется на первый взгляд), чистый, незамутненный лишними россказнями hack'n'slash с сонмами врагов, горсткой нейтральных персонажей, подземельями, сокровищницами и тоннами лута и классической ролевой системой.

Игровой мир, по словам разработчиков, каждый раз генерируется заново, что по идее увеличивает replayability по крайней мере на

порядок. На практике же уровни похожи друг на друга как две капли воды, а большая часть из них откровенно скучна. Хорошо еще, что врагов действительно много и времени на изучение местных достопримечательностей практически не остается. Монстры же производят двойственное впечатление. Рядом с пристойно выполненными зомби и некоторыми оригинальными чудиками вроде телепортирующихся сквозь игрока горящих тварей бесконечные рогатые демоны с покрытой темными письменами шкурой, сжимающие в лапах бластеры, выглядят в высшей степени нелепо. Задания не представляют собой абсолютно ничего нового – пойдти туда, убей этого, принеси того десять штук, да побыстрее! Необычным оказался только квест, в котором нужно было, вселившись в сознание персонажа, уничтожить его Суперэго, Эго и Ид.

Стандартный point'n'click-стиль геймплея ни капли не изменился: именно этим мы будем заниматься основную часть времени, изредка отвлекаясь на мини-игры в стиле «убей огромного летающего монстра из здоровой пушки» или «проведи отряд безмозглых болванчиков через три заставы демонов и обратно». Что характерно, с переходом в 3D и применением вида от первого лица элементов шутера как бы и не прибавилось. Абсолютно не важно, насколько хорошо вы умеете стрелять, когда нужно только навести прицел в сторону монстров – в кого-то да попадете. При желании, кстати, вид от первого лица можно вообще не использовать. Касательно огнестрельного оружия: самые простые пушки, естественно, доступны всем и каждому, но действительно толковые экземпляры – это прерогатива фракции Охотников. В то же время Тамплиеры-храмовники лучше всех обращаются с холодным оружием, а Каббалисты являются знатоками всевозможных заклинаний.

«Монстры же производят двойственное впечатление»

Жанр action/RPG

Разработчик Flagship Studios Издатель Electronic Arts

Издатель в Украине «Софтпром»

Сайт www.hellgate.london.com

Возраст 18+

Flagship Studios Студия сформировалась в 2003 году, когда результатом разногласий с Vivendi стало увольнение Билла Роупера (Bill Roper) и фактически всего костяка Blizzard North. Новоиспеченная Flagship Studios выбрала PC в качестве основной платформы и принялась делать следующую Diablo.

Игры Mythos Сайт www.flagshipstudios.com

Идея Diablo со стволом наперевес
Графика Опоздала года на два

Звук Эффекты хороши, а вот игра актеров отвратительна
Игра Мы ожидали большего

2.5/5

Gameplay

Ролевая система далеко от «идейного первоисточника» не ушла, благо это и не нужно. Развитие персонажа проходит по знакомой схеме: мы набираем уровни, получаем для распределения очки параметров и умений – вот и все. Умений, к слову, хотелось бы видеть больше, хотя в ограничении ассортимента тоже есть свои плюсы – бесполезных навыков в игре почти нет. Естественно, классы сбалансированы так, чтобы угодить практически каждому. Здесь вы найдете и слабого, но больно бьющего из винтовки с оптическим прицелом охотника, и палатина-танка, способности которого только возрастают в окружении врагов.

Лут всегда являлся неотъемлемой составляющей hack'n'slash. В Hellgate: London разработчики использовали ставшую уже классической систему разделения предметов на категории в зависимости от их качеств, начиная с обычных (читай: бесполезных) вещей и заканчивая легендарными артефактами. За разнообразие этих качеств отвечает специальный генератор, который, как и генератор уровней, способен удивить игрока. Так, практически в самом начале мне выпал «легендарный» шлем, по параметрам гораздо худший, чем обычная «зеленая» шапка. Практически каждую вещь можно разобрать на составляющие, которые используются для произведения всяческих апгрейдов. Последние, кстати, – большой плюс игры, ведь предмет позволяет улучшить минимум тремя способами: с помощью уже упоминавшихся запчастей, особых аугментаций (процесс обратим) или путем модификации в специальной машине (за это придется уже доплатить).

Население лондонской подземки не вызывает симпатии по той

простой причине, что NPC старательно уничтожают атмосферу игры. Как можно проникнуться серьезностью происходящих событий, когда у каждого из неигровых персонажей в запасе найдется парочка плоских шуток, касающихся внешнего вида главного героя, которые они с удовольствием произнесут, попутно делясь грустной историей об уничтоженном демонами отряде тамплиеров? Нет, диалоги Технокузнеца 314 (Techsmith 314) и Люциуса Олдена (Lucious Aldin) весьма забавны, да только юмор в стиле «а сейчас у тебя лопнет голова» не слишком уместен, когда на карту поставлена судьба человечества. Видимо, разработчики тоже поняли, что такое положение вещей идет игре не на пользу, и в первом патче была сделана попытка исправить ситуацию, сделав реплики NPC более соответствующими ситуации. Второй неприятный момент, связанный с NPC, заключается в том, что некоторые из дающих задания персонажей кочуют вслед за вами, однако само задание можно сдать исключительно на той станции, где вы его получали. Так что если вы безуспешно пытаетесь поговорить с бегущим рядом человеком, над головой которого светится яркий вопросительный знак, значит, придется вспоминать, где именно вы брали квест.

Одним словом, Hellgate: London – игра с огромным, но, к сожалению, нереализованным потенциалом. Однообразный геймплей, слабоватая графика, скучные уровни. Смогут ли толпы монстров и богатые возможности по улучшению экипировки компенсировать все недостатки? С сожалением вынужден констатировать, что на фоне водопада хитов этого рождественского сезона Hellgate: London выглядит весьма и весьма посредственно.



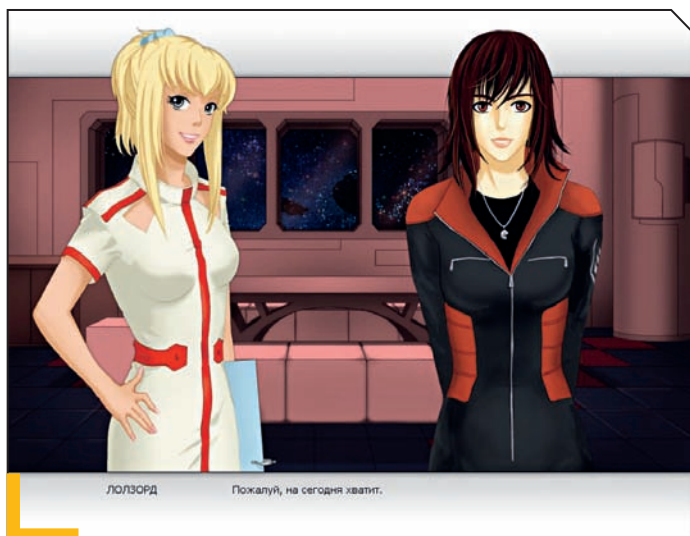
«Hellgate: London – игра с огромным, но, к сожалению, нереализованным потенциалом.»

Красный космос

Георгий Чекан

Аригато товарищу Сталину за наше счастливое детство

За то, что программные продукты вроде «Красного космоса» не заканчивают свою жизнь в папке Projects на Рабочем столе начинающих гейм-дизайнеров, кто-то должен нести ответственность. И этот кто-то – точно не потребитель.



➔ Говорить, что игра – ужас, каких свет не видывал, по моему, излишне, наблюдательный читатель скорее всего уже заметил оценку. Впрочем, просто нуля продукту студии Dreamlore явно много, «Красный космос» заслуживает даже отрицательных чисел: он не только не приносит пользы, а даже причиняет вред. Различные громкие (в плохом смысле этого слова) проекты по мотивам российского кино отстают от творения Dreamlore на два корпуса по трэшевости и неуважению к игроку.

«Красный космос» заявлен как игра в жанре interactive fiction, то есть, говоря попросту, состоит из

задников, статических фигурок персонажей и окошка с текстом. Ничего плохого в этом нет – по такому принципу сделано невярооятное множество довольно популярных игр, имеющих широкую аудиторию. Наверное, вы догадались, что речь идет о так называемых «хентайных квестах», которые носят эротический характер, содержат массу соответствующих картинок и режим *Hands free* для правильного их использования. Иногда попадаются и действительно достойные экземпляры, обладающие настолько мощным сюжетом, что даже пышногрудые школьницы и похотливые медсестры отходят на второй

план. Чего стоят только DiviDead и Kana Imouto.

Жаль, но к «Красному космосу» вышесказанное никакого отношения не имеет. Мощным сюжетом тут не пахнет, на взрослый контент (несмотря на провокационные слоганы по поводу орбиты) рассчитывать не приходится. Впрочем, вам все равно не захочется его видеть, при таком-то качестве графики. В самом простом случае фигуры персонажей выглядят так, как будто они растут из передвижных цветочных горшков, причем нижняя половина созреть еще не успела. А более сложные варианты, например когда герой держит в руке какой-нибудь предмет, и особенно групповые планы неподготовленного зрителя заставят плакать кровавыми слезами.

Последнее, кстати, относится и ко всем остальным аспектам игры. Это горе, состоящее из нескольких десятков статичных картинок, нечеловечески тормозит и постоянно насилует CD-привод. В качестве бонуса идут совершенно чудовищные глюки вроде невозможности загрузки игры при наличии одной «сохраненки» или переноса переменных состояния при загрузке.

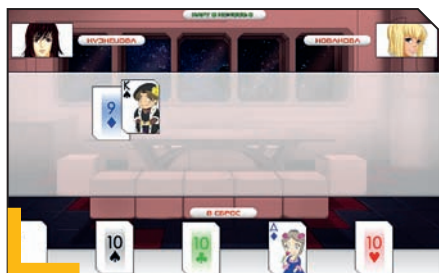
Что у нас осталось? Текст, притворяющийся сюжетом и диалогами. Тут тоже много интересного, начиная от вымученных реплик и вселяющихся в тела людей пришельцев и заканчивая кусками, полученными неистребимым методом *Copy/Paste*.

Но наибольший интерес представляет, наверное, сайт разработчиков, где можно прочитать различные высказывания авторов по поводу своего проекта. Жалкие попытки стеба и эпатажа – непечатная лексика, хамский тон и откровенно провокационные заявления – это неправильный способ привлечь к себе внимание. Разве что Ксюша Собчак оценила бы.

Создается впечатление, что некоторые русские разработчики соревнуются в умении создавать как можно более неиграбельный шлак, а «Красный космос» поднимает планку «качества» до новых высот. Впрочем, на экранах «Бой с тенью 2», а значит, серьезный конкурент в этой позорной дисциплине уже не за горами. Ситуация напоминает тупую школьную игру, где все участники должны по очереди говорить какое-нибудь неприличное слово громче предыдущего «оратора», и так до тех пор, пока кто-то не заботится или зазвуч не нагрянет.

Выводы неутешительные. Создателям «Красного космоса» просто необходимо решением суда запретить приближаться к устройствам ввода менее чем на два метра. Так лучше для всех, даже для пришельцев, наблюдающих за человечеством из космоса. Если, глядя фасеточными полусферами на этот продукт цивилизации, они не удержат щупальце от нажатия на красную кнопку, их можно будет понять. Если будет кому.

«Нуля игре явно много, "Красный космос" заслуживает даже отрицательных чисел»



Жанр interactive fiction
Разработчик Dreamlore Издатель «Акелла»
Сайт www.dreamloregames.com/cosmos Возраст 13+

Идея Русский хентайный квест без хентая **Графика** Ужасные бездарные спрайты на таких же задниках **Звук** Логопеды-дефектологи фальшивыми голосами читают текст, хо-ро-шо ар-ти-ку-ли-ру-я **Игра** Лишний раз доказывает, что свобода выбора профессии, затесавшаяся среди прав человека, явно вредна

0/5

Gameplay

Он – робот/Mr. Robot

Ярослав Сингаевский

Отважный маленький тостер

Он никогда не обидится, не предаст. Он защитит вас ценой своей жизни. Кто он? Верный пес, приветливо машущий хвостом? Отнюдь. Это надраенный до блеска металлический робот – лучший друг человека!

➔ Громадный космический корабль «Рей Брэдбери» под управлением новейшей системы искусственного интеллекта ХЕЛ-9000 несется к далекой планете Прайм. А пока экипаж звездолета смотрит сны в криокамерах, за порядком на борту следят не знающие усталости роботы. Все бы хорошо, вот только ХЕЛ-9000, кажется, решила уничтожить людей, а остановить ее может лишь отчаянный ремонтный бот Азимов.

Как вы уже поняли, с чувством юмора у авторов этого проекта все в полном порядке. Фразочки типа «Тебе что, тактовую частоту понизили?» будут радовать вас до самого финала. Помимо специфических шуточек, есть и отсылки к некото-

сферы на полезные предметы, облегчающие прохождение.

Корабль разбит на отдельные помещения, и практически каждое из них представляет собой очередное препятствие на пути отважного Азимова. Вот вы убегаєте от сошедшей с ума охранной системы. Вот по приказу больших роботов-погрузчиков, решивших подшутить над своим «младшим братом», составляете лестницу из ящиков. А вот перепрограммируете важный терминал, чтобы открыть заблокированную дверь. Локации спроектированы довольно интересно. Они, может быть, не особо оригинальны (как тут не вспомнить великолепную The Legend of Zelda: Phantom Hourglass?), зато достаточно разнообразны.

«Выглядит игра скромно, но симпатично»

рым известным играм. Скажем, компаньонку главного героя зовут Зельда. Надо отдать должное локализаторам, которые выполнили свою роботу достойно, хотя и не избежали грамматических ошибок.

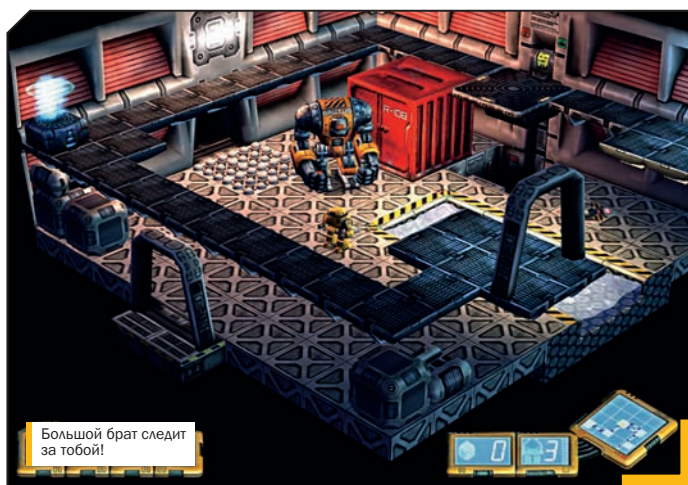
Геймплей представляет собой горючую смесь из аркадных задачек наподобие «запрыгни повыше», простеньких головоломок и... пошаговых боев в стиле JRPG. С помощью последних реализован взлом различных систем, причем в наличии все необходимые атрибуты: напарники, прокачка, апгрейд оружия и т. д. Кроме того, вы можете обменивать найденные в отсеках «Рея Брэдбери» энергетические

Надо сказать, что наставников Азимова, сидящих по эту сторону экрана, помимо коварной ХЕЛ-9000, ждет еще один подлый враг – управление, отличающееся неприятной инерционностью. Какой бы вариант вы ни выбрали: клавиатура, мышь или геймпад, обязательно понадобится некоторое время на привыкание. Есть претензии и к дизайну внутриигровых меню – они могли бы быть лаконичнее.

Выглядит проект скромно, но симпатично. Правда, картинка в изометрической проекции порой способна серьезно дезориентировать вас, превратив решение, казалось бы, элементарной задачи в



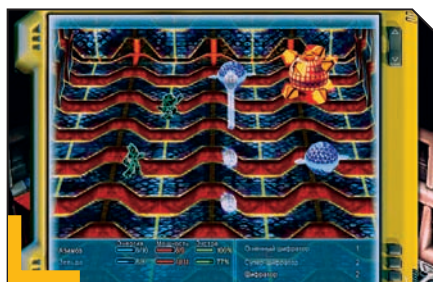
«С чувством юмора у авторов этого проекта все в порядке»



сущее мучение. Благо подобное встречается нечасто, а расстояние между чекпоинтами невелико. Так что в случае неудачи вам не придется перепроходить серию комнат заново.

«Он – робот» – веселая, интересная игра. Поначалу она отпугивает

несовременным оформлением и странностями управления, но не спешите с выводами. Если вам придется по душе геймплей, являющийся необычайно удачным миксом различных жанров, вы точно не бросите Азимова на полпути к победе.



Жанр action/adventure Разработчик MoonPod Издатель «1С»
Издатель в Украине «1С» Локализатор snowball.ru
Сайт www.snowball.ru/robot Возраст 3+

Идея Робот – лучший друг человека Графика Незатейливая, но симпатичная Звук Скудный Перевод В целом неплох, хотя имеются грамматические ошибки Игра Забавный микс из экшена, RPG и головоломок

3.5/5

Gameplay

The Simpsons Game



My Sims'psons

Для затравки вспомните прелестно-кустарный экшен The Matrix: Path of Neo. Перед его выходом Дэйв Перри (глава Shiny) заявил примерно следующее: «Здесь будет схватка Neo с сотней агентов Смитов!» Игроки, естественно, возвели в своем воображении воздушный замок и принялись ждать феерию кунг-фу.

→ А когда она вышла, то оказалось, что агенты атакуют Neo не всем скопом, а лишь по двое-трое. То есть в целом их, конечно, набралось немало, не исключено, что и сотня, но все же... Многие тогда крикнули: «Обманули!» и деинсталировали игру. Которая, несмотря на грешки вроде затертой до дыр графики и невнятного сюжета, оказалась на деле весьма увлекательной и с изрядной долей юмора. Просто фанаты ожидали, что будет «круто, как в кино», а именно этого и не получили.

ленной игре (какой именно – становится понятно из его названия). Например, была эпическая Shadow of Colossus – стал брутально-пончиковый Shadow of Colossus Donut. Была занудно-эпическая Medal of Honor – стал бодрый Medal of Homer. Еще высмеиваются Katamari Damacy, Enter the Matrix, EverQuest... Да уйма чего. Даже классике досталось: вот поскакал безумный Donkey Kong, а мы, словно Марио, входим в толстую зеленую трубу и восхитительно выходим из нее. А еще игра под завязку забита всякими старыми знакомы-

«Пародируют в The Simpsons Game видеоигры»

С The Simpsons Game сложилась примерно та же ситуация. Игру пинают за скучный геймплей, нераскрытый пародийный потенциал и еще за что-нибудь. Граждане разочарованы. Они ждали мессию с пончиком в руке, а получили – не поверите! – просто классическую аркаду про Симпсонов. Как и ожидалось, с изрядной долей юмора. Однако юмора не остро, как соусили или фильм «Голый пистолет», а легкого и, извините, симпсоновского.

The Simpsons Game – игра специфическая. Созданная для тех, кому Спрингфилд – город родной. Для фанатов мультсериала. Для тех, кто знает содержание всех серий «Щекотки и Царапки». А если они при этом еще и фанаты других интерактивных развлечений, то вообще шикарно, так как пародируют в The Simpsons Game видеоигры. Причем пародируют постоянно. Каждый уровень является отсылкой к какой-то опреде-

ми из Спрингфилда, да и отсылки на различные эпизоды сериала – целый супермаркет. Сказка для знающего, успевшего пожелать человеку.

А вообще The Simpsons Game очень похожа на интерактивную версию клюквенного мультсериала Family Guy. То есть сюжет и ролики здесь классные, а вот геймплей стар... как сериал «Симпсоны». Бегаем, прыгаем, деремся. Иногда нажимаем кнопки. Протапываем дорожку по уровню вместе с кем-нибудь из домочадцев. Между ними порой нужно переключаться – каждый герой традиционно хорош лишь в чем-то одном: Лиза с помощью специального устройства входит в волшебный транс, а Барт резво дергает за рычаги. Есть даже «сложнейший» командный элемент – встать вместе с напарником на две плиты, чтобы двери, представьте себе, открылись. Правда, железные мозги наших Гомеров просят смазки: герои то

Жанр аркада**Разработчик** EA Redwood Shores**Издатель** Electronic Arts**Сайт** www.ea.com/simpsons**Возраст** 12+

EA Redwood Shores Большая белая акула игрового бизнеса, крупнейший в мире издатель и разработчик, на рынке уже четверть века. Отделения EA раскиданы по всему свету. Ах да, Redwood – это город, где расположен ее центральный офис. **Игры** The Godfather, The Lord of the Rings: The Third Age, Tiger Woods PGA Tour 07, пара частей The Sims 2 **Сайт** www.ea.com

Идея «Симпсоны» + пародия на олимпийские видеоигры
Графика Пожухлый cel-shaded

Звук Мультишный, отличная озвучка персонажей
Игра Смех сквозь скуку

2.5/5

Gameplay

падают в кипящую жижу, то думают о вечном, отбиваясь от врагов, как от назойливых мух. Хорошо хотя бы, что через пару секунд они всегда возрождаются. Деремся мы очень примитивно. Плюх ногой, хлоп рукой – и вот противник шлепнулся на пенопластовую землю. Все, конец драке, при необходимости (а она возникает постоянно) повторить. Очень напоминает боевку из файтинга The Simpsons Wrestling 2001 года выпуска. А прыжки порой приветливо помахивают ногами «коллегам» из «Лары Крофт» – это когда нужно встать на самый кончик платформы и сигануть. Раз за десятого получается. Но такого безумия, к счастью, немного.

А наши герои (мы сможем влезть в шкуру каждого члена семейства), кстати, не так уж просты. Гомер после пожирания нескольких плюшек-бубликов умеет превращаться в здорового коlobberа, который отлично пробивает разные препятствия и раскидывает в стороны попавших под его живот жителей. Барт становится Бартоменом (между прочим, героем древней аркады про тех же Симпсонов), способным парить на плаще, ездить по тросам и окутывать врагов стаями летучих мышей. Лиза, если входит в транс, огромной божественной рукой хватается и передвигает объекты (это нужно для решения некоторых головоломок).

Чудесен эпизод с Мардж, когда она с религиозным фанати-

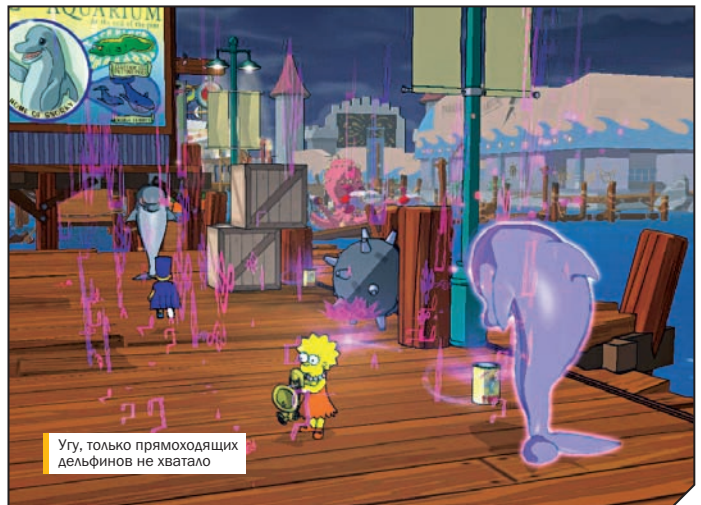
ком Фландерсом и кучей самых отчаянных ханжей Спрингфилда идет долбить вывески, рекламирующие мочилово с понятным простому геймеру названием Grand Theft Scratchy. Причем все творящееся безобразие здорово напоминает цензурный вариант Postal. Мадонна со товарищи в ходе действия лупит детей (ну не карлики же это?) в масках кота Царапки, выкрикивает воинственные лозунги в громкоговоритель и запускает малышку Мэгги в вентиляционное отверстие, нажимать кнопки и подглядывать за «большими боссами».

К слову, сейчас многие возмущаются и страдают по поводу того, что The Simpsons Game не выйдет на PC. Наш вердикт: с таким архаичным игровым процессом особого смысла выпустить ее на компьютерах нет. Все равно не полюбят. PC-однолюбам остается довольствоваться комическим автомобильным экшеном «по мотивам GTA» The Simpsons: Hit & Run 2003 года выпуска и музейным квестом The Simpsons: Virtual Springfield.

Между прочим, хотя Hit & Run была сделана в настоящем 3D, новые «Симпсоны» получили шершавую cel-shaded обертку: герои из папье-маше бегают по симпатичным мультишным полянкам. Весьма стильно, но особо не цепляет.

И все-таки это очень специфический... шедевр. Да, в The Simpsons Game дурацкая камера, которая обожает выбирать самые неудобные ракурсы и устраивать чудеса на виражах. Да, и геймплей зевотный. Но аркадка переполнена приятным юмором, и это главное. Собственно, ради смеха и стоит в нее играть.

«Аркадка переполнена приятным юмором, и это главное. Ради смеха и стоит в нее играть»

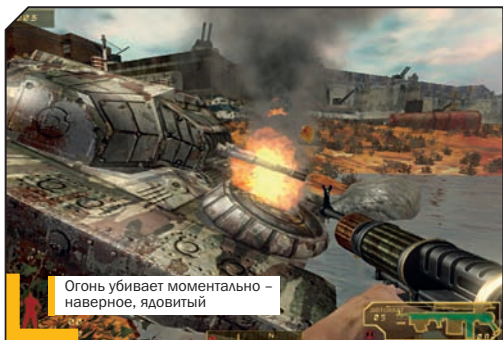


Обитаемый остров: Чужой среди чужих

Дмитрий Веселов



Спит стоя



Огонь убивает моментально – наверное, ядовитый



Собаки Баскервилей не будет

Книжку жалко

Игроков, которые уже успели познакомиться с другими поделками команды Orion, шутером «Обитаемый остров» не удивишь. Остальным говорим сразу – трэш. Суровый и беспощадный мусор.



→ История начинается в бараках тюремной колонии на планете Саракш. Заключенный – главный герой Максим Камеррер – очень кратко пересказывает содержание книги Стругацких, комкая сюжет и прерывая его на середине, выдавая в конце концов удивительную по своей наивности фразу: «И вот теперь я здесь». Предполагается, очевидно, что данного аргумента неприятательным игрокам, никогда не слышавшим о прогрессорах, хватит с головой – ну конечно, это ж фантастика, тут все и должно быть загадочно и необъяснимо. Впрочем, здесь навалена такая куча всяческих недостатков, что такой пустяк, как несоответствие литературному первоисточнику, и во внимание принимать не стоит.

Ну а затем начинается рутинка: каждое утро Максим покупает в местном ларьке пару обойм, аптечку, связку гранат и отправляется в лес на охоту. На территории, где сейчас размещена колония, когда-то давным-давно гремели жестокие бои. Пылали

рощи, взрывались бомбы, плавилась бронированная корпус тяжелые танков. Сегодня тут не осталось ничего живого, кроме стаи кровожадных мутантов, а каждый квадратный метр хранит память о минувшей войне – мины, еще действующие автоматические пушки. Перед заключенными колонии поставлена задача очистить землю от искадий радиационного ада. Вот и Максим, тщательно выверяя маршрут, идет на службу, которая, как водится, и опасна, и трудна...

Примерно такой, наверняка, и задумывали игру разработчики. По крайней мере пока не начали ее делать. Жаль, но суровая действительность быстро втоптала авторскую фантазию в грязь. Перед тем как угодить на диск, «Остров» прошел через руки программистов, художников и гейм-дизайнеров. И каждый, так

сказать, внес в изначальное видение проекта свои коррективы.

У программистов был на руках средненький, зато вполне рабочий движок. Сверившись со списком последних тенденций в шутеростроении, они наспех привинтили к «моторчику» парочку модных спецэффектов. В результате заключенные стали светиться блумом, у горизонта глючит поверхность воды, а физика игры на фоне всего этого упорно делает вид, что она есть. Получается плохо. Спасибо авторам, «Обитаемый остров» хотя бы не тормозит. Пожалуй, именно программисты – единственное звено команды Orion, которое выполнило свои функции не то чтобы хорошо, но вполне удовлетворительно.

А вот дизайнеров давно ждут вакансии на сибирских лесопилках – настолько топорно они

«Суровая действительность быстро втоптала авторскую фантазию в грязь»

Жанр first person shooter
Разработчик Orion
Издатель «Акелла»
Сайт ru.akella.com
Возраст нет данных

Orion
 Разработчики из города Воронежа, которые пытаются делать шутеры.
 Выходит плохо.
Игры «Чистильщик», «Метро-2»
Сайт www.orion-mm.ru

Идея Бюджетный постапокалипсис
Графика Выдает глаза и уничтожает чувство прекрасного

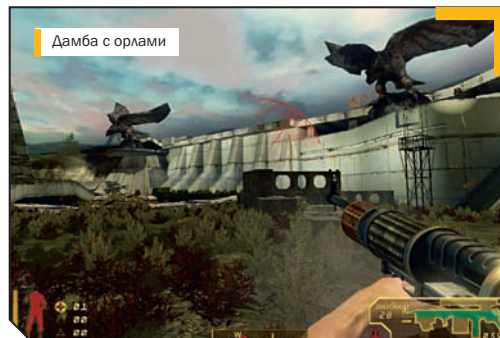
Звук Лучше отключить сразу
Игра Бюджетный шутер, который не имеет никакого отношения к книге, кроме нескольких имен и названий

1/5

Gameplay



Облака бегут по небу в разные стороны одновременно. Кроме шуток



Дамба с орлами

работают. Благодаря им игра выглядит, будто подошва армейского сапога, которым вляпались во всю RGB-палитру сразу. Мир окрашен исключительно в кислотные цвета: небо отливает зеленой и пурпуром, а сочно-оранжевые и ярко-желтые текстуры напоминают содержимое чьего-то желудка (меняется только полупереваренный продукт: то, что раньше было спягге-

ти, изображает траву, а бывшее пюре с котлетами – оплавленную почву). Надо отдать должное, модели персонажей неплохи, но почему местные заключенные носят пижамы в разноцветный квадратик? В концепт-художнике внезапно проснулись Дольче и Габбана и, не тратя времени даром, принялись за дело? А машины, оборудование, автоматические пушки сражают не столь-

ко пулями, сколько своей угловатостью и невыразительностью. В общем, графика «Обитаемого острова» на корню губит весь потенциал движка и просто вызывает отвращение.

Гейм-дизайнер тоже не справился с заданием. Идея исключительно враждебного окружения, может быть, привлекательно смотрится на бумаге, но в игре работает странно. Героя моментально убивает все, пожалуй, кроме стен: мины, обвалы, ловушки, огонь и вода. При этом вести себя осторожно, стараясь избегать опасностей, не выходит – ловушки почти невидимы, мины спрятаны в траве, а обвал не заметен до тех пор, пока камни не посыплются Максиму на голову. Сеанс игры в итоге выглядит так: протагонист начинает свой путь, шагает где-то пять метров и под громкое «ба-бах» умирает.

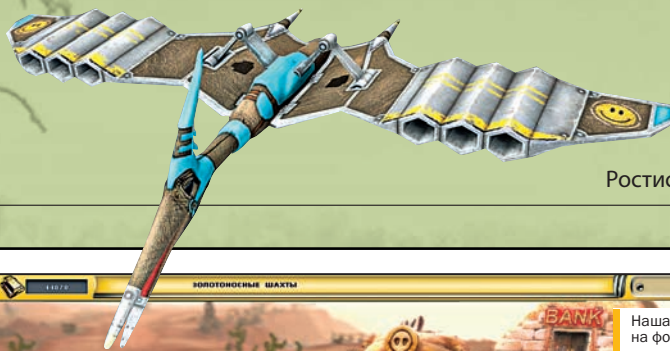
Загружается, шагает, умирает, загружается, шагает, умирает, за... И так пока мы наконец не заметим, что же именно послужило причиной смерти. Еще раз три-четыре придется повторять вышеописанный паттерн, пытаясь устранить источник опасности. Тяжело языком Пушкина и Чехова (хотя нет, вот Александр Сергеевич моралистом-то и не был) передать, какие эмоции вызывает у ценителей шутеров данный процесс. Вкратце об остальном: звук чудовищный, AI отсутствует напрочь, перестрелки скучные. Как ни больно нам это осознавать, «Обитаемый остров: Чужой среди чужих» – вялый трэш, неинтересный даже для любителей трэша. Не спасает положение и поистине гениальный оригинал. Вот его лучше и перечитайте, а от «руссосхутера» держитесь подальше.



Однотайцевые близнецы. Они даже родились в одинаковых респираторах

«Игра – вялый трэш, неинтересный даже для любителей трэша»

Глюк'Oza: Зубастая ферма

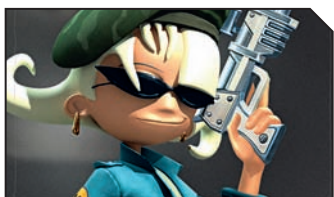


Ростислав Панчук



Наследница S.W.I.N.E.

Юмористические стратегии, где наши враги скорее смешны, чем страшны, а главный герой ну никак не тянет на воплощение вселенского зла, выходят не так уж и часто. Из RTS вспоминается разве что великолепная S.W.I.N.E. от венгерской студии Stormregion, в которой разработчики совместили внешне несерьезную историю о противостоянии свиней-немцев и кроликов-французов и глубокую тактическую составляющую.



➔ Жаль, но Stormregion уже давно не разменивается на подобные проекты, отдав предпочтение более серьезным стратегиям серии Codename Panzers. Но, как говорит известная поговорка, свято место пусто не бывает. Веселую эстафету подхватили сотрудники студии GFI UA. Концепцией игра «Глюк'Oza: Зубастая ферма» как две капли воды похожа на S.W.I.N.E., разве что масштабы у киевлян скромнее. Вместо войны двух стран Свинландии и Морковки нам предлагают события, которые разворачиваются в одном ну очень большом приусадебном хозяйстве. Поросянок Свиноза, выдворенный из дома за нехорошее поведение, вдруг возмнил себя фюрером и решил во что бы то ни стало отомстить обитателям фермы за неуважительное отношение к своей персоне. И вот, тайно создав военизированные отряды, свиньи в один прекрасный день захватили ключевые строения, а все неудобные вынуждены были податься в партизанские бег. А певица Глюк'Oza со товарищи, случайно проезжавшая мимо, оказалась втянутой в эти

сельхозразборки. Теперь задача нашей героини хорошенько проучить обнаглевшего Свинозу.

Геймплей «Зубастой фермы» можно описать как микс игровых механик Warhammer 40 000: Dawn of War и собственно S.W.I.N.E. Перед нами классическая тактическая стратегия, только упрощенная. Здесь вы можете между миссиями нанимать войска, улучшать их характеристики и т. д. У W40K позаимствовали идею отрядов и захвата контрольных точек (эту функцию выполняют золотые шахты). Презренный металл в игре нужен для пополнения отрядов, апгрейдов, а также закупок новых юнитов. Ну, а разнообразные артефакты, щедрою рукою гейм-дизайнеров разбросанные на картах, помогут усовершенствовать ваших подчиненных, например, увеличат силу атаки или обеспечат автоматическое восстановление очков здоровья. Правда, дабы соблюсти баланс, одновременно разрешено использовать только пять артефактов, так что вам придется принимать непростые реше-

ния – каким именно бонусом отдать предпочтение в следующей миссии.

Существенным недостатком S.W.I.N.E. был весьма бедный ассортимент юнитов: легкий танк, тяжелый танк, артиллерия, миномет... и все! Ни тебе пехоты, ни авиации, даже для несерьезной RTS как-то несолидно. И вдвойне приятно, что разработчики «Зубастой фермы» это прекрасно понимают и, ко всему прочему, на скудность фантазии не жалуются. Глядя на наших подчиненных, нельзя не улыбнуться. Козлы-автоматчики, обстреливающие врага кукурузными початками, лисички-медсестры со шприцами внушительных размеров,



Жанр стратегия реального времени
Разработчик GFI UA
Издатели GFI/«Руссобит-М»
Сайт нет данных
Возраст нет данных

GFI UA Бывшая 3A Games, а теперь украинский филиал российского издателя Game Factory Interactive уже успела отметить масштабной, но недоработанной стратегией «Офицеры». Как показывает опыт «Глюк'Oza: Зубастая ферма», небольшие проекты получаются у GFI UA куда успешнее.
Игры «Офицеры» Сайт www.gfi.ru

Идея Ремейк S.W.I.N.E. шесть лет спустя
Графика Симпатичная

Звук Ненавязчивый, неплохо вписывается в геймплей
Игра Интересное развитие идей S.W.I.N.E. Но игра слишком короткая, да и чуть больше оригинальности ей бы явно не помешало

3/5

Gameplay



могучие медведи-гранатометчики, пингвины с холодильниками за спиной и несомненный хит сезона – страус с дюжиной ракетных установок на крыльях, эдакий аналог «катюши» в мире животных. Есть здесь и слоны, и танки, и пикирующие бомбардировщики-птеродактили, так что веселое времяпрепровождение полководцу обеспечено. Ну, а сама Глюк'Oza и ее команда не раз помогут вам при

штурме особо укрепленных позиций противника.

Под стать нашей армии и многочисленные оппоненты: от хряков обыкновенных и эффектной фрау-свиноматки до совершенно невообразимых и опасных монстров вроде вепрей-терминаторов (пламенный привет Return to Castle Wolfenstein), свиньи-колдуньи и даже... свино-дракона! Техника в виде невероятно аутентич-

ных танков, цеппелинов и самолетиков-этажерок прилагается. Вот только немного обидно, что сыграть за колоритную свинячью команду в «Зубастой ферме» не получится: в кампании и skirmish нам доступны лишь войска Глюк'Oзы. И это, несомненно, серьезный просчет разработчиков. Сетевого режима тоже нет, но с данной фицей большинства отечественных проектов мы уже давно смирились.

Графика игры звезд с неба не хватает, но выглядит приятно: пасторальные поля, симпатичные домики и не менее забавные юниты заслуживают только теплых отзывов, а легкий саундтрек в стиле кантри-рок как нельзя лучше дополняет действие. Но самое главное – играть в «Зубастую ферму» интересно. Миссии весьма разнообразны: нам предлагают и удерживать позиции определенное время под безжалостными атаками превосходящих сил агрессивных

пятачков, и проводить разведывательно-диверсионные операции в тылу противника (герой при поддержке трех отрядов храбрых боевых козлов должен захватить хорошо охраняемую радиостанцию). А то и просто участвовать в эффектных побоищах, когда под вашим руководством оказывается весьма внушительная армия. Некоторым разочарованием для хардкорных поклонников S.W.I.N.E. может стать нарочитая аркадность «Зубастой фермы», да и компьютерный оппонент предпочитает проверенную годами «тактику» задавить нас живой силой, но динамичность геймплея с лихвой компенсирует эти недостатки.

GFI UA доказала, что несерьезная игра, да еще и с неоднозначно воспринимаемой геймерами главной героиней, может надолго увлечь даже весьма серьезную аудиторию поклонников стратегий реального времени. Пожалуй, единственное, чего по-настоящему не хватает проекту, – оригинальность, но если для вас это не главное, не пропустите столь забавную и неординарную игру.



Ониблэйд

Сергей Галёнкин



Мелко нашинковать

Японские слэшеры – жанр в себе. В то время как другие разработчики стараются сделать что-то кардинально новое, выдумывают gravity gun, порталы и bullet-time, создатели слэшеров соревнуются в том, кто нарисует протагонисту меч побольше.

→ И «Ониблэйд», даром что слэшер не японский, а русский, сделана в полном соответствии с канонами жанра. Игровой процесс традиционно выглядит так: наша несущая возмездие красавица в стрингах заходит в очередную комнату (зал, корridor, замок), двери за нею закрываются, откуда ни возьмись появляется неисчислимое количество монстров, которые тут же атакуют. Убей их всех – получи надпись «Победа» и возможность пройти в следующее помещение. Естественно, сами комнаты почти не повторяются (только пару раз по сюжету придется оказаться в одном и том же месте), но это совсем не важно, ведь игровой процесс от конфигурации поля брани практически не меня-

ется. Иногда для разнообразия вместо обычных неприятелей нам подсовывают боссов, окруженных стайкой мелких тварей. Пока не убьем большого противника, маленькие будут воскресать бесконечно – не столько чтобы напакостить, сколько чтобы обеспечивать героиню очками опыта, которые, кроме покупки новых заклинаний, тратятся еще и на лечение.

При этом, как ни странно, оторваться от «Ониблэйда» невероятно сложно. Вроде умом понимаешь, что занимаешься чем-то не сильно творческим, но каждый раз, когда зачищаешь очередную комнатку от очередной полутысячи монстров, почему-то хочется непременно заглянуть в следующую. Синдром «еще одно подземелье – и

спать» из Diablo во всей своей красе.

Шинковка монстров сводится к постоянному щелканью левой кнопкой мыши (по умолчанию она отвечает за обычный удар) с тем, дабы заработать энергии на какое-нибудь из магических заклинаний помощнее. Самое базовое «землетрясение» настолько эффективно против ходячих тварей, что мараить о них руки, простите, ганблэйд, вы, скорее всего, лишний раз не будете – мышку жалко. Следовательно, поначалу тактика сводится к убийству отбившихся от коллектива мелких монстров, прыжку (телепорт – полезная штука!) в толпу, использованию «землетрясения» (в дальнейшем появятся и другие заклинания: заморозка, удар тьмой или огнем), добиванию уцелевших и прыжку подальше, чтобы не огрести по

сусалам от свежевзникших из ниоткуда тварей.

В случае с боссами тактика не так проста, но и не слишком сложна. На гигантских черепахах при некоторой сноровке можно ездить верхом, расстреливая неповоротливого «скакуна» и его приспешников из пистолетов (лучше перед этим использовать заклинание, добавляющее пулям убойной силы), гигантского паука безопаснее разить молнией издалека, а не в меру прыткого главзлодея бить заморозкой. В ледяные шары стреляем огнем, в огненные – холодом. В общем, все довольно очевидно.

Немного о сюжете. Теоретически в «Ониблэйд» он есть, имеется также некоторое число роликов и даже две концовки. На практике сюжет сводится к «А теперь мы деремся с этим негодяем» – без объяснения причин, без мотива-

«Оторваться от "Ониблэйда" невероятно сложно»

Жанр action
Разработчик Gaijin Entertainment
Издатель «1С»
Сайт oniblade.ru
Возраст нет данных

Gaijin Entertainment Российская компания, начавшая с замечательной, но, увы, так и не вышедшей в свет игры «Полет дракона», позже переключившаяся на чисто коммерческие проекты, в том числе и по лицензии.
Игры «Адреналин-шоу», «Адреналин-2: Час пик», «Братва и кольцо», «Параграф 78» **Сайт** www.gaijin.ru

Идея Слэшер в лучших японских традициях.
 И в худших тоже **Графика** Очень здорово, хотя со спецэффектами и переборщили

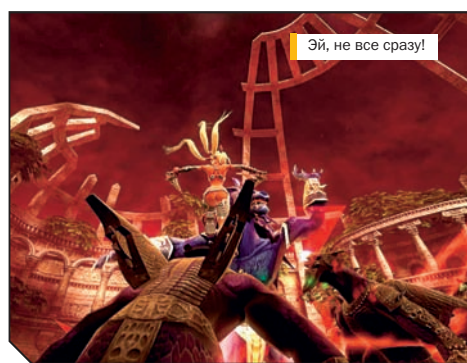
Звук Отличная музыка и озвучка в игре, а вот ролики так себе **Игра** Фанатам слэшеров, несомненно, понравится, остальным – по желанию

3.5/5

Gameplay



Задолбали эти фут-фетишисты



Эй, не все сразу!



ции. А зачем? Единственный положительный персонаж второго плана настолько невыразителен, что когда он умирает (спойлер, спойлер!), чувствуешь облегчение от того, что больше не придется смотреть на его кислую рожу.

Сама же Ониблэйд прописана очень хорошо. Речь идет, разумеется, не о психологической глубине,

а о, так сказать, внешней стороне. Персонаж смоделирован с любовью к деталям – чего стоят только забавно развевающиеся при каждом движении косички или красные армейские ботинки! А озвучка – это песня! Не знаю, где Gaijin взяли такую актрису, но девичье уханье в процессе нарезания противника записано весело и звучит неверо-

ятно задорно. В комплекте с динамичной музыкой и рычанием монстров получается отменный звук.

Графика «Ониблэйд» выглядит достойно. Дизайн локаций очень хорош, но полигонов на монстрах маловато (неудивительно, учитывая их количество), плюс со спецэффектами переборщили. Любое движение мышью приводит к смазыванию картинки, а в процессе боя зачастую вообще непонятно, что происходит, – столько всего горит, летает, дымит и заливают экран. Поэтому скриншоты внешнего вида «Ониблэйд» не передают совершенно, лучше смотреть игру в динамике.

Сюжетное видео сделано в тех же локациях, но не на движке и выглядит иначе – вместо обычной графики мы видим стилизацию под мультфильм. Если честно, это один из немногих случаев, когда пререн-

деренные ролики смотрятся хуже игры – вылезают все полигоны персонажей, многие недостатки которых были скрыты спецэффектами. Да и некий диссонанс с игрой имеется. Впрочем, хотя ролики и длинные, встречаются они не так часто, чтобы раздражать, да и проматываются простым нажатием Esc.

«Ониблэйд» получилась на удивление хорошей игрой. Конечно, если сравнивать с лучшими образцами жанра на консолях, то выглядит она не настолько привлекательно, но на PC у нее мало достойных конкурентов. Вряд ли вы сможете выдержать несколько часов безумной шинковки монстров подряд, но в качестве небольшой разрядки между более спокойными играми «Ониблэйд» работает замечательно – лично я использовал ее для отдыха в перерывах Mass Effect.



Всех убила, одна осталась

«Дизайн локаций хорош, но полигонов на монстрах маловато»

XIII век. Слава или смерть

Роман Лупашевский

История не терпит сослагательного наклонения

Когда оцениваешь отечественный проект, утомляют и наводят тоску все эти неперенные сравнения: «А вот в Medieval II и юнитов побольше, и картинка получше...» Для чистоты эксперимента в случае с «XIII век. Слава или смерть» автор данного материала принял волевое решение: с первого и до последнего сеанса игры полностью забыть про серию Medieval. Играть так, словно не было никакой Total War.



Смешались в кучу кони, люди

«Солнце блестит на шлемах, бликует оружие...»



Теплая встреча

➔ Потому мы просто непредвзято и по возможности объективно (проект-то все-таки наш, украинский) расскажем об этой долгожданной почитателями жанра RTS игре. По названию не то что нетрудно, а совсем легко догадаться, о каком времени пойдет речь в стратегии «XIII век». Примечательно, что авторы ее обратили внимание на сражения как монументальные вроде Ледового побоища и битвы на Калке, так и не слишком широко известные: о битве при Тайлебурге и обороне Сальватьерры знают, пожалуй, только специалисты. Подобный выбор бесконечно радует фанатов: об Омахе-бич, честно говоря, уже и слышать не хочется, душа просит чего-то свеже-ного, оригинального...

Никакого общего сюжета, который объединял бы все сражения в цельное эпическое полотно, нет; единственное, что связывает эти эпизоды, – все они имели место в XIII веке. Игрок волен выбрать одну из пяти противоборствующих сторон и опробовать свои навыки полководца в трех десятках различных батальи (с четко заданной численностью войск и конкретной тактической ситуацией каждое – все максимально исторически достоверно). Карты местности, естественно, с учетом масштаба, и впрямь воссозданы довольно реалистично (насколько может судить автор статьи, почитатель жанра стратегий и в прошлом член военно-исторических клубов реконструкции, но все же не историк).

Но вот началось сражение! Солнце блестит на шлемах, бликует оружие... Однако опытному военачальнику не до графических изысков, камера взлетает вверх, и становится видно: аккуратными квадратами, кругами и клиньями разбросаны войска по полю грядущей битвы. Ярлычки подразделений просты и сразу дают понять, какой спецификации выбранный отряд. Нижняя

панель интерфейса отображает все юниты, находящиеся на поле боя. Значение микропиктограмм на панели юнита становится понятным после прохождения, и особой трудности данный пункт не вызывает.

Однако затем все усложняется, причем настолько, что это слегка пугает. При наведении курсора на любой отряд, свой или вражеский, в левом углу экрана над мини-картой вылезает огромное окно с таблицей, где указаны все параметры отряда. Сюда вынесены прекрасно продуманные динамические характеристики: защищенность подразделения с флангов и с тыла, мораль, усталость и даже дисциплина! А теперь представьте себе, как отряд копейщиков, находящийся в нормальном расположении духа, попадает под вражеский обстрел. С тыла его прикрывают мечники, но тут по левому флангу неожиданно проезжает командир, а навстречу бегут-отступают наши дрогнувшие войска. Представили? А теперь еще представьте, что все характеристики, как написано выше, динамически меняются в зависимости от огромного количества действующих параллельно факторов. Интересно, как изменится, например, сила атаки у тех же мечников в подобной ситуации? Вы сможете проконтролировать это для каждого отряда в реальном времени по таблице из 20 строк на 6 столбцов? Полагаю, вряд ли. Для пошагового режима это еще сгодились бы, но только не для RTS. В общем, крайне неудобное окно, но нужно отдать должное разработчикам: в опциях его разрешено убрать вовсе или сократить до более простого варианта, наглядно демонстрирующего параметры атаки, защиты и морали отряда, – этого вполне достаточно.

Теперь о том, что же умеют подвластные нам войска. Виды построений стандартны, есть неплохие шаблоны для перемещения всей армии целиком: конница с флангов, пехота сзади или конница по центру, а пехота с флангов. Однако,

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Unicorn Games Studio
Издатель «1С»
Сайт games.1c.ru/xiiiicentury
Возраст 12+

Unicorn Games Studio
 Молодая киевская команда, закончившая свой дебютный проект.
Игры нет
Сайт unicorn-games.com

Идея Создание грамотного тактического симулятора средневековой войны
Графика Достойная и аутентичная

Звук Прелестные напевы менестрелей и вагантов
Игра Довольно неплохой продукт, причем отечественный

3/5

Gameplay

«Мы получили качественную игру редкого для украинских разработчиков жанра»

Л вот незадача, пойти такой толпой решительно некуда. Маневрировать отдельными отрядами – пожалуйста, а всеармейские марш-броски не позволяют совершать размеры карт. Маневры приятны и очень полезны: когда ослабляешь и выманиваешь противника, затем его запугиваешь, а потом молниеносно наносишь удар по открывшимся позициям, испытываешь огромное моральное удовлетворение. Да и учет ландшафта и погодных условий добавляет реалистичности происходящему. Кстати, местный искусственный интеллект довольно сообразителен и также с удовольствием использует вашу оплошность при перестроении войск. А обходы и фланговые удары конницы для него вообще дело привычное – играть с таким противником действительно интересно.

Графика в «XIII веке» вполне достойная: детальные текстуры, освещение псевдо-HDR и шейдеры 3.0 радуют глаз. Заросшие зеленой травой холмики, пестрые осенние деревья в неплохо отмоделенном лесу... Правда, на этом фоне как-то бедновато смотрятся замки. Зато войска выглядят достаточно колоритно и живо, а к тому же исторически достоверно (чему авторы проекта уделяли особое внимание). Щиты и штандарты с правильными геральдическими знаками, разнообразные шлемы, соответствующие эпохе комплекты доспехов и туник (чаще всего не больше трех видов на отряд). Да, за такое разработчики достойны похвалы. А вот анимация временами хромает. Почему кони иногда бегут, как стадо обезумевших бизонов, а пыль из-под копыт при минимальном зуме

напоминает дым из выхлопной трубы? Не всегда отчетливо видна анимация боя. Впрочем, эти недостатки хоть и заметны, в целом не слишком портят впечатление от игры, движок с поставленными задачами справляется хорошо.

Звуковое оформление состоит из мелодичных средневековых напевов, переливов лютни и волынки, а в музыку вплетаются звуки боя. Последние, кстати, как-то странно слышны на расстоянии. При приближении звук есть, а при удалении камеры иногда наступают полные тишины. Нет, в этом есть, конечно, что-то интересное: будто бы вознесся на небеса – и тишина, но все же на фоне идеи максимальной достоверности кажется странным. И озвучка самих сражений подкачала – создается впечатление, будто кастрюльками гремят. А вот саундтрек идеально подходит под геймплей: молодецкий, боевой, задорный, с грохотом барабанов вдалеке.

Итак, мы получили очень неплохую игру довольно редкого для украинских разработчиков жанра, причем достаточно качественную. Позже, как заведено, ошибки исправят патчами, а недочеты – аддоном. Будет где развернуться и тактикам, и стратегам, и скриншоты эпические поснимать, и по сети самоутвердиться. Недочеты не перекрывают достоинств, но...

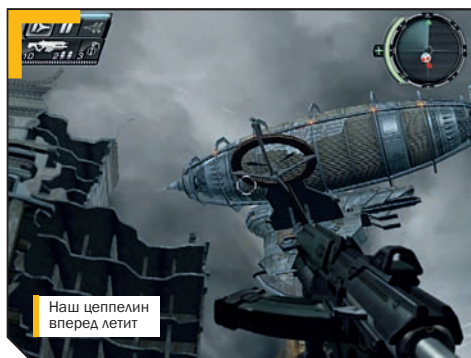
Но на самом-то деле у нас уже есть Medieval!

P.S. К сожалению, в данном материале незатронутой осталась тема мультиплеера и, как вы могли, наверное, заметить, практически не оценена пресловутая историческая достоверность. О том и о другом автор этой статьи планирует написать чуть позже в рубрике «Реализма.нет». Тогда-то вы узнаете, как это было на самом деле!



TimeShift

Дмитрий Веселов



Наш цеппелин вперед летит



Сидя стрелять ему удобнее



Призрак паропанка

Deja vu

Четыре года назад петербуржцы из Saber Interactive отправили в печать собственный шутер Will Rock, который оказался большим достижением для игровой индустрии восточного соседа. В отличие от многих российских FPS, Will Rock можно было пройти без плевков, ругательств и периодических обмороков.



➔ Несмотря на это, ни игроки, ни критики не пришли в особый восторг, а некоторые заклеили шутер как вялый клон известной Serious Sam. Однако Will Rock дала петербуржцам необходимый опыт для их следующего проекта, и тут уж они решили не ограничиваться одним Серьезным Сэмом. В этот раз Saber Interactive захотела скопировать вообще все, до чего смогла дотянуться!

За долгие и мучительные годы разработки проекта TimeShift успел поменять имя и западного издателя. Авторам также пришлось отказаться от версии для Xbox, но зато они портировали игру на Xbox 360 и PS3. И, конечно,

несколько раз переносилась дата релиза. Но однажды проекту повезло. Слабеющая Atari, которая должна была издавать TimeShift на Западе, перепродала шутер Vivendi Games (ее брендом и является Sierra). А те заявили прессе, что не станут отправлять игру на полку и подождают, пока петербуржцы доведут дело до конца.

Благодаря доброму издателю у «саблезубы» вышел на удивление крепкий продукт. Транспорт, физика, стрельба, расчлененка – все тут работает как надо. А еще игра искренне удивляет стабильностью и отсутствием значительных багов. TimeShift прекрасно справляется со сложной идеей управления

временем и при этом не подвисает и не тормозит. Свежеперепиленный движок Will Rock шустро бежит даже на средних PC, рассыпая по экрану горсти роскошных спецэффектов. В Петербурге уже успели настрочить первый патч, но, замечу, по сравнению с другими российскими FPS стабильность и оптимизация TimeShift находится на неизведанных высотах. Вот этот аспект сделан по-настоящему хорошо.

А в остальном игра представляет собой великолепный... пазл. Проект-загадку. Помните, как в Saber наваляли Will Rock? Для своей новой поделки они использовали всю ту же технологию клонирования. Игрок будто смотрит на картину и гадает: «Ага, этот кусочек из F.E.A.R., а эти двери и автоматы с газировкой совсем недавно мелькали в Bioshock. О, знакомые тру-

бы, кажется, первый раз я видел их в Star Trek: Elite Force?» Удивительным образом у TimeShift получается походить на все шутеры сразу. Кстати, главный источник вдохновения наверняка узнают многие игроки. Достаточно посмотреть на местных повстанцев или обратить внимание на телеэкраны с физиономией диктатора, висящие на каждой улице.

Все интересные моменты – снайперские задачи, поездки на транспорте, стрельбу из пушки – мы сто раз видели в других играх, и только один элемент геймплея тут относительно оригинален: манипуляция временем – ключевая особенность TimeShift. Игроку выдано аж три возможности: мы умеем останавливать время, замедлять или поворачивать его вспять. Первые две опции пригодятся в бою, а третья (да и первая

«Saber скопировала все, до чего смогла дотянуться»

Жанр first person shooter **Разработчик** Saber Interactive
Издатель Sierra Entertainment
Издатель в Украине «Софтпром» **Локализатор** SoftClub
Сайт www.timeshiftgame.com
Возраст 18+

Saber Interactive
 Польская студия, подарившая нам цикл sci-fi-стратегий и забавную рыцарскую сказку Knight Shift, решила отвлечься от привычных проектов и попробовать свои силы в сложном жанре RPG.
Игры Will Rock Сайт www.saber3d.com

Идея Тщательная работа с копиркой
Графика Красивые, но скучные банальности

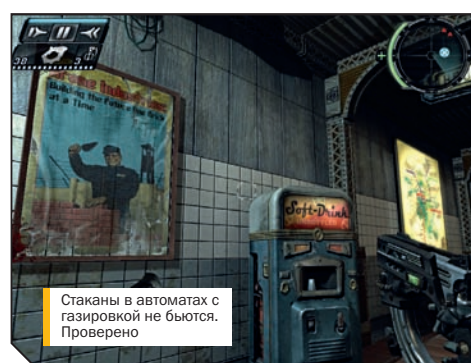
Звук На среднем уровне **Игра** Half-Life 2 + F.E.A.R. + No One Lives Forever + Killzone 2 + BioShock + Arcanum. И это совсем не так хорошо, как звучит

3/5

Gameplay



Противник медленно улетает за горизонт



Стаканы в автоматах с газировкой не бьются. Проверено



Лапы Combine с ее энергетическими полями протянулись даже в эту игру

тоже) – для решения небольших загадок. Например, чтобы пере-сечь широкий ручей, нужно оста-новить время: это ненадолго даст способность ходить по воде.

Еще забавнее фокусы с часами смотрятся в моменты перестрелок. Чтобы выжить в TimeShift, необходимо постоянно пользо-ваться замедлением времени: здешние боты меткие, будто воро-шиловские стрелки. Да, такая «матричная» формула геноцида уже встречалась в F.E.A.R. (и надо заметить, там бои были гораздо веселее), однако местное изоби-лие открывает новые перспективы для издевательств. Как вам воз-можность остановить таймер, подойти к солдату и выхватить из его рук винтовку? Когда ход вре-мени возобновится, он примется ошарашенно оглядываться по сторонам: «А кто, кто это сделал?»

Опять остановим часы и трижды врежем прикладом по вражеской голове. Смотрите, смотрите, как замечательно полетела его тушка! А еще можно швырнуть противни-ку гранату под ноги и дожидаться взрыва. Перематывать время назад. Дождаться взрыва. Повторять до полного удовлетворения. Отде-льный приз имени доктора Гильо-тена получает местный арбалет – его стрелы разрывают тело через секунду после попадания. Жаль, садизм скоро надоедает, а игра не предлагает ничего взамен.

Трэшево-фантастический сю-жет подается скомкано и бесполо-во. Он симпатично смотрится на бумаге, но в игре представляет собой лишь обрывки роликов да не слишком внятный бубнеж пер-сонажей. Разбираясь в пятисекун-дном кино, можно узнать исто-рию о двух ученых, которые рабо-

тали над созданием машины времени. Последняя выглядит как плотно обтягивающий тело кост-юм и позволяет своему владель-цу совершать все описанные вы-ше удивительные штуки. Игра начинается в тот момент, когда эти штуки стали слишком соблаз-нительны для одного из ученых. Он спер костюмчик и взорвал лабораторию. К счастью, доктора наук успели сделать еще одно волшебное трико, которое вто-рой физик натянул за секунды до неминуемой гибели. Он прыгнул в прошлое, в 1939 год, где сразу получил в лапы автомат и пару заданий. А первый ученый тем временем взлетел по карьерной лестнице до должности диктатора планеты. Конечно, мы должны будем его остановить.

Жаль, но все сценки, которые разыгрывают статисты, срежисси-рованы слабо и безтолково. Ат-мосферностью тут и не пахнет. Плохо то, что мир, нарисованный специалистами из Saber, тоже не способен ее создать. Технологи-

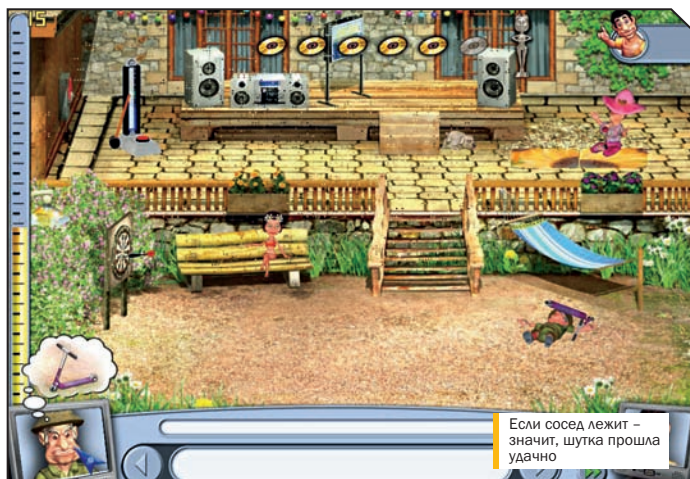
чески картинка очень и очень неплоха. Графика может похва-саться четкими текстурами, до-стойным количеством полигонов и современными спецэффектами. Но дизайн окружающего сер и невыразителен. Только любопыт-ные кусочки паропанка иногда пробиваются сквозь наслоения бампа и блюра, а в остальном мес-тные тюрьмы, заводы, комнаты напоминают технологичные, ка-чественно прорисованные боль-шие обувные коробки, заставлен-ные всякими предметами по пери-метру. Они скучны и ничем не выделяют TimeShift из сотен дру-гих FPS.

Безусловно, на данный момент это лучший шутер, сделанный в России. Он приятно выглядит, не страдает техническими глюками и вполне способен радовать игрока пару вечеров. Но до уровня лиде-ров жанра игра откровенно недо-тягивает. Может, Saber Interactive стоит задаться традиционным вопросом о творчестве и ремей-ках?

«На данный момент это лучший российский шутер»

Как достать соседа: На отдыхе

Александр Чепелев



Как достать Александра Чепелева

Питерцы из VZlab с прежним задором извращают идею забавной немецкой аркады Neighbours from Hell. Не только они, конечно, – одесситы из Jam-Games тоже поддержали эту инициативу, выпустив «33 квадратных метра: Война с соседями».

Однако питерцы на сей раз превзошли самих себя – они игру не просто передрали, но еще и ухудшили. «Как достать соседа: На отдыхе» является не просто клоном Neighbours from Hell 2: On Vacation, а клоном-квазимодо, уродливым олигофреном.

Сюжет доходчиво описан в названии: сосед в компании своей псины, двух баб и босса отправляется отдыхать на природу. А там и кафешка-деревяшка, и озеро, и концертная сцена есть. Еще вокруг бродит носатый злодей Вадя, который все это сало в шоколаде польет острым соусом чили. Что ему за это будет? Если окажется в одном помещении с соседом, то схлопочет по чайнику. А если операция пройдет успешно, то завоюет любовь телезрителей, так как творящееся тут безобразие – реали-шоу (и мы не удивимся, если тоже русское).

Геймплей не изменился и привлекательно машет заросшими мхом ручонками: наш сосед с цветной капустой вместо опилок в голове по-прежнему путешествует по одному и тому же маршруту. Ему жизненно необходимо поиграть в «города», поездить на самокате, попить лимонаду, покатайтесь на тарзанке и пофлиртовать с жутковатыми девушками. Цель Вадя – подрезать тарзанку, налить в лимонад острого соуса табаско и прочими неостроумными способами довести соседа до суицида. Шучу, конечно, он никогда не покончит с собой. Может быть, потому, что на самом деле мы строим подлянки бедняге-зомби? Он и ведет себя соответственно – двигается медленно, механически, на подколках реагирует подергиванием глаза, одним прихлопом и, если наша изобретательность превзошла его самые смелые ожидания, двумя прихлопами.

Да и отчего бы ему возбуждаться – никакого фейерверка юмора в духе оригинала здесь нет, лишь унылые телодвижения, которые не вдохновляют ни мучителя, ни жертву. Потому сосед лишь для виду помахивает руками, в то время как уровень его внутреннего напряжения подскакивает вверх. А наш Вадя чудо как... уродлив: бегаёт со скоростью объевшегося Винни-Пуха, путается в трех со снах и порой просто вертится на месте. Зато после выполнения всех подлянок он танцует роботист, и мы получаем несколько тысяч очков, нужных для открытия новых уровней – а их здесь немало, целых пятнадцать штук. Но, несмотря на это, игра явственно отдает душком халявы – тут лишь два этажа (в то время как в оригинале под конец было четыре) и нет мест, где можно спрятаться. Собственно, здесь незачем и искать укрытия – кроме соседа, нам никто не причинит вреда, даже его четвероногий друг Фунтик. Зато теперь все нужные для проказ предметы валяются на виду (минимум пиксел-хантинга), благодаря чему уровень сложности

становится настолько малым, что практически стремится к нулю.

Музыка подобрана для этого сонного шоу фриков почти идеально: тягучий эмбиент, словно написанный для какой-нибудь полтора-часовой киноленты о плетении на коклюшках. Порой звучит русская гармошка, что придает игре неповторимый национальный колорит и по ходу дела будит задремавшего пользователя – типа, эгей, чудак, просыпайся. Игрок приоткрывает глаза и сразу же их закрывает – к здешней графике еще привыкнуть надо. Потрепанные и истертые двухмерные задники, ползающие по ним механические трехмерные дауны – все это выглядит пошло и откровенно дешево. Да и вообще «Как достать соседа: На отдыхе» – унылая вещь. Вроде юмористическая игра должна была получиться, а вышло...

Со смешанными чувствами ждем следующих эпизодов серии: «Как достать тещу», «Как достать казуала» и прощального «Как достать издателя». Параллельно в реальной жизни запущены проекты «Как достать покупателя» и «Как достать игрового журналиста». Последний стопроцентно работает – проверено на себе.



Жанр логическая аркада **Разработчик** VZlab
Издатели GFI/«Руссобит-М»
Сайт www.gfi.su **Возраст** нет данных

Идея Клонировать «Соседей» выгоднее, чем замутить свежий «Ядерный титбит»

Графика Бедненько и грязненько

Звук Унылая музыка

Игра Пока что самый паршивый клон «Соседа», но все еще впереди

0.5/5

Gameplay

Heroes of Might and Magic V: Повелители Орды

Георгий Чекан

Da orky way

Все-таки жалко, что «Повелители Орды» – последний аддон к Heroes of Might and Magic V. После тележки патчей к оригиналу, каждый из которых, исправляя старые баги, тут же добавлял новые, и неоднозначной «НОММ 5: Владыки севера», практически неиграбельной по сети, Nival наконец-то удалось довести проект до нужной кондиции.

→ Особенно порадует аддон преданных фанатов сериала.

Правда, кое-какие нововведения перекочевали из предыдущих частей НОММ, но вписались они в существующий геймплей замечательно. К примеру, наборы артефактов (реверанс в сторону Heroes of Might and Magic III: Shadow of Death), или альтернативное развитие юнитов (похожее было в НОММ 4). Очень порадовала и фирменная фишка всех игр цикла: связь стратегического и ролевого сериалов. Игроки старой школы помнят, насколько тесно переплетались события предыдущих частей НОММ и Might & Magic. И хотя уже нет той RPG-эпопеи, зато есть Dark Messiah of Might & Magic, с которой и перекликается проект Nival. Но о сюжете ни слова, не буду портить вам удовольствие.

Геймплей приближается к классическому, в первую очередь за счет того, что теперь большинство скрытых умений доступны всем фракциям. Хотя хозяев некогда эксклюзивных навыков «Скорострельная баллиста», «Греческий огонь» и «Проклятая земля» данное новшество немного ослабило, зато это здорово поправило ситуацию в целом. Помните, раньше некоторым героям (в частности Лиги Теней) просто нечего было развивать, а герои-гномы не знали, за что хвататься, ведь каждое следующее умение оказывалось «вкуснее» предыдущего. Однако замки в новом

аддоне не утратили индивидуальности (навыки персонажей хоть и пересекаются, но есть достаточно уникальных). А еще в игре появилась возможность «забыть» ненужные умения – отличный шанс для ряда героев, чьи базовые навыки оставляют желать лучшего.

Второе крупное нововведение – альтернативное развитие войск. Отныне у всех юнитов есть по две улучшенные вариации, отличающиеся не столько характеристиками, сколько специальными умениями, которые открывают простор для новых тактик. Правда, ряд навыков, например «Невидимость», совершенно неприменим в *hot seat*, но и без того было достаточно причин перенести эту разновидность пятничного покера с друзьями в Интернет или хотя бы локальную сеть.

Очень органично вписался в игру и новый замок – твердыня орков. Зеленые ребята не практикуют магию, заменяя ее боевыми кличками. Мало того, врагу тоже колдовать мешают, для этого предусмотрены специальные умения, подавляющие волшбу. Приятно удивила и уникальная особенность бойцов Орды, «Гнев крови», оформленная как шкала, заполняющаяся от успешных атак. Отряд, набравший определенное количество очков ярости, впадает в раж. Всего предусмотрено три уровня «Гнева крови», причем с каждым бойцы получают различные уни-



кальные бонусы, например, трусливые гоблины, разъяренные битвой, уже не предадут героя. Кроме того, ярость позволяет юнитам поглощать определенное количество очков повреждений, что делает орков крайне опасными противниками в затяжных битвах. Тем не менее «Гнев крови» не получился неприлично сильным, вспомним рунную магию из предыдущего аддона. К слову, у гномов так и не забрали удешевленный Капитолий,

да и эффекты рун по-прежнему слишком мощны.

Игра «Heroes of Might and Magic V: Повелители Орды» однозначно удалась. Помимо всех изменений в механике, очень многообещающе выглядят отсылки к Dark Messiah of Might & Magic. Надеемся, на этом дело не закончится, мир Асхан пойдет по стопам Хеен, а мыждемся следующих эпизодов обеих серий. А пока играем в мультиплеер «Повелителей Орды». Без гномов.



Жанр пошаговая стратегия **Разработчик** Nival Interactive
Издатель Nival Interactive
Сайт www.nival.com/homm5_ru **Возраст** 12+

Идея Новая раса и новая кампания для ценителей НОММ 5
Графика Теперь модели орков выглядят куда красивее
Звук Не изменился **Игра** Отличный аддон, именно такой, каким он и должен быть

4/5

Gameplay

Silent Hill Origins

Дмитрий Веселов

Ужас в кармане

Признайтесь, когда вы раз за разом возвращались в искаженную реальность маленького курортного городка Сайлент Хилл, вам ведь хотелось прогуляться не вперед, а назад по шкале времени и узнать, с чего все начиналось.



«Нулевой эпизод предлагает экскурсию в глубины подсознания»

→ Как и самая первая игра серии, Silent Hill Origins начинается на шоссе. Наш герой – дальнбойщик Трэвис Грейди (Travis Grady) – выполняет очередной рейс, и вдруг в свете фар его грузовика мелькает фигура человека. Удар по тормозам. Машина останавливается, но пешеход-камикадзе уже исчез. Желая разобраться, почему кто-то выбрал такой травмоопасный способ, чтобы привлечь к себе внимание, Трэвис покидает кабину. Через несколько секунд его накрывает знаменитый туман, спустя каких-то пару минут герой уткнется носом в горящий дом, а пройдет еще совсем немного времени, и отважный мужчина выта-

кателен и хорош: нам предлагают еще одно путешествие в глубины подсознания. Находясь на территории легендарного города, герой никогда не будет уверен, что здесь реальность, а что оживший кошмар. Сотрудникам Climax Group удалось сделать мир игры зыбким, а атмосферу тонкой и безумной.

Графика, как для проекта для портативной консоли, великолепна. На маленьком экране PSP мы видим затянутые липким туманом улицы некогда милого курортного городка, заброшенные здания с пустыми комнатами, стены, которых покрыты остатками обоев или краски, а еще грязью и засохшей кровью. Мы по-прежнему

«Графика, как для проекта для портативной консоли, великолепна»

щит из огня маленькую девочку, тело которой покрыто страшными ожогами (личность ребенка известна любому фанату серии). Таким образом Трэвис Грейди свяжет свою судьбу с Сайлент Хиллом, и только от вас зависит, хорошо или плохо закончится эта история.

Разумеется, герой попал в чистилище города совсем не случайно. Сюжет позволит нам вдоволь покопаться в шкафу храброго дальнбойщика на предмет скелетов, страшных тайн прошлого и, конечно, самых потаенных страхов. И если вы ждали от Silent Hill Origins лишь экскурсии в историю культистов, то будете разочарованы. Синописис нулевого эпизода серии ув-

наблюдаем классическую пугающую игру света и тени. Все визуальные составляющие Silent Hill Origins выполнены на «отлично», но главное – они позволяют нам вновь почувствовать город.

Однако картинка не нагнала бы на нас такого страха, не помогал ей звук, а он удивительно хорош. У главного героя вновь есть радио, которое шипит, если поблизости находятся монстры. Путешествие Трэвиса по обратной стороне города сопровождается скрипом проржавевших дверных петель, воем ветра, inferнальными головами чудовищ и



Жанр survival horror
Разработчик Climax Group
Издатель Konami
Сайт www.konami-data.com
Возраст 18+

Climax Group
Студия, которая вот уже почти две декады делает игры по известным лицензиям и портирует проекты на различные платформы.
Игры серия MotoGP, Ghost Rider
Сайт www.climaxgroup.com

Идея Точка отсчета истории Silent Hill
Графика Замечательная, как для PSP

Звук Мрачный. Правильный
Игра В принципе удавшаяся попытка вернуть нам старую недобрую Silent Hill

4/5

Gameplay

«Silent Hill Origins можно и нужно рекомендовать неофитам для знакомства с серией»

потрясающей музыкой. Акира Ямаока – неизменный композитор серии и один из лучших в индустрии – написал для творчества Climax Group царапающие душу гитарные композиции, а так же мрачный, грубый эмбиент.

Сюжет прогонит Трэвиса Грейди по различным достопримечательностям города (включая уже знакомую фанатам серии больницу Alchemilla), причем некоторые его обитатели отнюдь не рады будут видеть героя. Так что оружия авторы припасли много. Очень-очень много. Хотя, как ни странно, каждый предмет здесь может пригодиться. Ведь палки и холодное оружие ломаются после нескольких близких контактов с противниками. Взяли в ладонь скальпель? Скоро он хрустнет в чьей-то тушке. Как и тесак, и бритва, и катана (да-да, она тут тоже есть). А если такие непрочные орудия убийства закончатся, покопайтесь в инвентаре. Представьте себе, стоит метнуть в голову врага тостер/телевизор/печатную машинку/настольную лампу, и тот сражен. Осталось лишь добить. Жаль только тостер подобрать уже не получится. Предмет этот у разработчиков вышел, что ни говори, убийственным, но, увы, одноразовым. Чуть позже нам выдадут огнестрельное оружие, правда, к тому времени даже ленивый игрок научится бегать.

Дело в том, что чаще всего добиться победы над порождениями мрака герою помогут... ноги. Левая и правая не раз вынесут его из беды – монстры в Silent Hill Origins сильные, но, к сожалению, незапоминаемые и не отличаются особой наблюдательностью. Они не погонятся за Трэвисом в другую комнату и проигнорируют протагониста, стоит

ему выключить фонарик. Серьезную опасность местные страшилища представляют только в узких коридорах, где сложно разминуться, и на улице, так как бравадный дальнбойщик неспортивен и быстро устает. Ультимативность метода «вдарить по тапкам» не позволяет в полной мере оценить старания Climax Group, которая (и это видно) пыталась освежить боевую систему серии.

А еще Silent Hill Origins удивляет своим дружелюбным отношением к игроку. Попад в большую локацию, мы сразу получим ее карту, где будут отмечаться все ключевые места, закрытые и открытые двери, точки сохранения и т. д. Сюжет подается практически на блюде: прошагать мимо какой-то ключевой записки тяжело, а головоломки не сбивают с толку. Они довольно логичны, к тому же подсказки обычно лежат буквально за углом. Смущает только странная порой расстановка точек сохранения: то авторы лепят их часто и со вкусом, а то тянут долгие напряженные минуты, прежде чем мы сможем зафиксировать прогресс.

В результате (удивительно, но факт) Silent Hill Origins, которую сделала команда не слишком известных гайдзинов, можно и нужно рекомендовать неофитам для знакомства с серией. У Climax Group получился отличный, атмосферный survival horror для PSP. И несмотря на то что он проще, короче и не столь запутанный, как игры серии для старших консолей, Silent Hill Origins так же легко вгоняет нас в холодный пот. Разработчики наверняка позаимствовали у Team Silent их фирменный артефакт – ледяную лапу ужаса, которой они мастерски сжимают сердца впечатлительных геймеров.



Не, нафиг, больше никогда не пойду с женой в преддверную



Лиза Гарланд – учиться, пока живая



Мені погано! Моро-озива-а!

«Чаще всего добиться победы над порождениями мрака герою помогут... ноги»

Eternal Sonata

Варвара Мейрис



Все в этой музыке, ты только улови!

Традиционные японские RPG на Xbox 360 довольно редкие гости. И вот подарок ценителям жанра, да еще какой! Яркий и детализированный мир, чудеснейшие персонажи, великолепная музыка, интересная и оригинальная боевая система. И все это замечательно сбалансировано и приправлено пусть и линейным, но таким захватывающим сюжетом.

➔ И если в самом начале может казаться, что перед нами всего лишь очередная вкусная конфетка в разноцветной обертке, то постепенно осваиваясь в мире Eternal Sonata, замечаешь, с какой нежностью и заботой выполнена каждая деталь игры: от дизайна локаций и моделей персонажей до оформления игрового меню.

Один из ключевых персонажей Eternal Sonata – всемирно известный композитор и пианист Фридерик Шопен. Пока утекают последние часы его жизни, гений спит и во сне путешествует по сказочному миру, который становится все четче, все реальнее. Здесь

есть люди, которые обладают магическими способностями, только плата за них чересчур высока: умеющие творить чудеса обречены на раннюю смерть. Однако юная Полька (Polka) не теряет оптимизма и стремится сделать так, чтобы ее дар исцелять помогал людям. Позже к компании присоединятся Аллегретто (Allegretto), искренне желающий спасти девушку, его друг Бит (Beat) – фотограф восьми лет от роду и немало других милых персонажей. Вместе им суждено встать на пути у вселенского зла, а еще разгадать загадки сказочного мира. Персонажей много, они оригинальны, и хочется поиграть

«Каждая деталь игры выполнена с нежностью и заботой»

всеми, что не может не радовать. А ведь в версии для PS3 их будет еще на два больше.

Боевая система отлично совмещает традиционные пошаговые элементы и свободное перемещение по арене, в результате сражения получились очень динамичными. Во время хода направляемый нами герой может бегать по полю боя, атаковать врага, использовать суперспособности и предметы. Если мы наносим обычные удары, то постепенно заполняется линейка комбо, которая называется «Эхо» (Echo). Именно от нее зависит, насколько сильной будет последующая суператака. Еще один новый и интересный элемент – наличие на арене темных и светлых участков, влияющих на то, какую способность может применить персонаж, а также на

характеристики и даже внешний вид врагов. То есть очень важно хорошо спланировать, когда использовать определенное умение, чтобы усилить его мощность, и где именно на арене при этом должен стоять герой. Во время хода противника позволено защищаться и контратаковать, для чего нужно точно подгадать момент и успеть среагировать. Позже нам разрешат объединять суператаки нескольких персонажей в цепочки, нанося огромный урон. Правильно подобрав состав команды и спланировав действия ее членов, можно особо не волноваться за исход не только обычных боев, но и битв с боссами. А еще, что немаловажно, монстры в Eternal Sonata видны на карте, и при желании их позволено обойти стороной или напасть сзади.

Жанр JRPG

Разработчик tri-Crescendo

Издатель Namco Bandai

Сайт eternalsonata.namcobandagames.com

Возраст 12+

tri-Crescendo

Пусть Eternal Sonata — первый проект студии, в ней трудятся ветераны JRPG-строения, работавшие в частности над серией Baten Kaitos.

Игры нет

Сайт www.tri-crescendo.co.jp

Идея Волшебная сказка о великом композиторе

Графика Яркая, сочная и очень приятная

Звук Потрясающая музыка и чудесная озвучка

Игра Практически идеальная JRPG. Жаль только, что такая короткая

5/5

Gameplay

Кроме развития героев, разработчики предусмотрели также шесть уровней и для команды, причем каждый следующий сложнее, но в то же время намного удобнее предыдущего. Например, персонажу дадут меньше времени на совершение действий, но при этом увеличат цепочку суператак и количество слотов для предметов.

Eternal Sonata привлекает сочностью и разнообразием красок, приятнейшей cel-shaded графикой, классической аниме-стилистикой и большим вниманием к деталям. Невероятно милые персонажи с симпатичной и живой мимикой, наряженные в костюмы, великолепные до последней пуговки. В умиротворяюще красивых локациях хочется исследовать каждый домик, дерево или кочку. Здесь на «пятерку» сделано все: и пышные буйные леса, и бескрайние солнечные равнины, и туманные болота. Даже ядовитая пустошь и молчаливое кладбище выглядят по-своему замечательно. Расстраивает лишь одно — невозможность управлять камерой вне боя. Увы, ее положение зафиксировано, а угол обзора меняется автоматически.

В этом сказочном мире все пропитано музыкой — волшебной, волнующей, захватывающей, романтической и очень эмоциональной. А какого еще звукового оформления можно было ожидать от игры о Шопене? Мелодии идеально подходят к локациям и городам, они приятны и нисколько не надоедают. Саундтрек, написанный замечательным композитором Мотои Сакурабой (Motoi Sakuraba), достоин отдельной рецензии. Кстати, один из дополнительных квестов в Eternal Sonata — поиск свыше тридцати небольших мелодий и исполне-

ние их дуэтом с некоторыми обитателями этого славного мира. Если сыграете хорошо, вам дадут уникальный предмет. Но определенные мелодии можно получить только при повторном прохождении, чем я, кстати, и собираюсь заняться в ближайшее время.

И конечно же, нельзя не отметить чудесную музыку самого Фридерика Шопена в исполнении Станислава Бунина, победителя Конкурса пианистов имени великого композитора. Вы услышите семь всемирно известных и любимых многими поколениями произведений, в честь которых и названы семь глав игры. Под эту музыку в конце каждой из частей нам предлагают небольшое, но интересное повествование о жизни Шопена с фотографиями. Эти зарисовки дают возможность немного познакомиться с биографией великого пианиста, после чего провести параллели с событиями игры.

Отмечу единственный, на мой взгляд, недостаток Eternal Sonata. Истинным ценителям жанра JRPG она может показаться легкой и даже незамысловатой, а также короткой. Не отвлекаясь на доскональное исследование мира и совсем немногочисленные побочные квесты, можно уложиться в 25–30 часов. А для полного прохождения с выполнением всех дополнительных заданий (заглядываем в каждый домик и беседуем с каждым NPC) и посещением огромного бонусного подземелья мне понадобилось около 50 часов. Кстати, «game over» я заработала всего четыре раза, причем в том самом подземелье. Не пропустите это необыкновенное и увлекательное приключение, которое пусть и длится так недолго, но оставляет после себя в душе теплый след.

«Истинным ценителям жанра игра может показаться легкой и коротковатой»

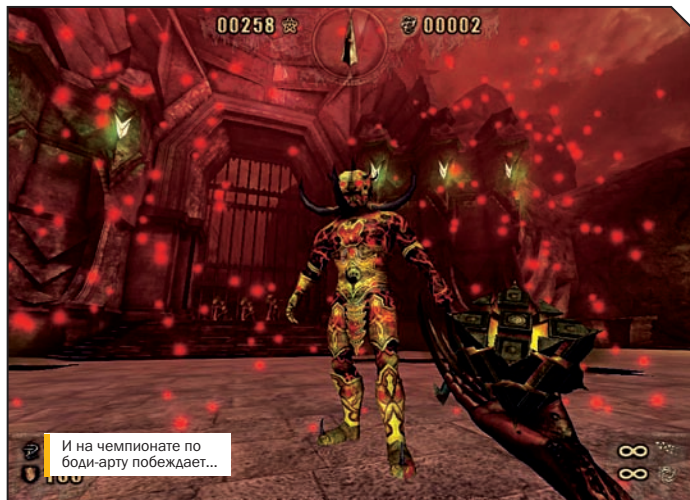


Painkiller: Overdose

Дмитрий Веселов

Белая ворона

Пока авторы первого Painkiller – команда People Can Fly – вовсю дружили с Epic Games и занимались портированием Gears of War на PC, издатель DreamCatcher Interactive размышлял, что ему делать с популярной торговой маркой. И доразмышлялся.



И на чемпионате по боди-арту побеждает...

➔ Painkiller: Overdose заставил автора этой статьи засомневаться, правдивы ли его воспоминания о первой части игры, и отправиться в Сеть в поисках скриншотов. Как оказалось, память пока не подводит – оригинал 2004-го года выпуска выглядит вполне сносно. Оружие там похоже на оружие, а монстры – на монстров и при этом не смахивают на фантазии пьяного абстракциониста. Так что причина шока, который неизбежно вызовет у игрока Overdose, вовсе не в выросших стандартах. Просто авторы сиквела поработали не слишком усердно.

Взяв великолепный мясной шутер, обеспечивший когда-то настоящий прорыв студии People Can Fly и даже (правда, ненадолго)

ставший киберспортивной площадкой, чеки произвели незамысловатые манипуляции. Во-первых, перерисовали некоторых монстров, не меняя их сущности, набросали другие винтовки, почти не изменив принципов их работы, и начертили с десяток новых карт, притом не добавив туда ничего интересного. С одной стороны, это хорошо, так как «нововведения» не поломали старой механики Painkiller. С другой, все усилия Mindware Studios по совершенствованию игры не что иное, как попытка модостроения. Кстати, заметим, моды бывают и получше!

Сюжет Overdose сперва пытается произвести хорошее впечатление. Милый CG-ролик рассказывает, как давным-давно у ангела и демона родился ребенок. Напле-

вав на трудности аутбридинга, мальчик появился на свет одновременно с рогами и крыльями, а в дальнейшем овладел мастерством создания порталов. Фенотип и таланты мальчика настолько шокировали вышестоящие силы Добра и Зла, что они объединились в борьбе со странным мутантом и заперли его в аду. И сидеть бы там нашему герою целую вечность, если бы не случайная помощь небритого мужика из первого Painkiller. Тот пристрелил Люцифера, жизнь которого удерживала полукровку Белиала в заточении. Страхнув оковы, он вышел на свободу, и теперь тем, кто его подставил, придется очень несладко.

Все, о сюжете можете забыть. Ну да ладно, это не настолько большой недостаток, народ любит Painkiller совсем не за изысканные душевные метания персонажей. Мы помним, что история первой части тоже как будто пришла напрямик со страниц черновиков свихнувшегося на религиозной почве графомана. Но главная фишка серии, ее геймплей – яростная, безумная мясорубка – в Overdose испорчена множеством авторских проколов.

Давайте оценим хотя бы пушки, которые попадают к нам в руки. Кричащая голова? Дробовик с пружинками? Кубик, спертый из Hellraiser? Неинтересно и неоригинально. Талант разработчиков очень ярко подчеркивают фразы, которые тихонько бормочет главный герой. Вот он вякает: «Another one bites the dust!», и, пока мы раз-

мышляем, каким боком тут Queen, добивает: «Kiss my shiny half-demon ass». Ну, знаете ли, цитаты из «Футурамы» тягать – это уже дурной тон. Хорошо хоть протагонист «Eat my shorts» не говорит.

Новые уровни, спроектированные для Overdose, какие-то скучные и бестолковые. Нарисованы локации неплохо, движок до сих пор кажется актуальным, но все однообразно, словно политика США в Ираке. Монстры в игре – либо хорошо зарекомендовавшие себя старые виды, либо неудачные свежие образцы. Их глупость сегодня вызывает приступы ностальгии. А оружие, которое добавлено в Overdose (неторопливо летящий кинжал, гранаты...), лучше было оставить только в фантазии дизайнера. Оно странно (в плохом смысле слова) выглядит, неочевидно работает и не слишком подходит для динамичного по идее геймплея Painkiller.

Эта беспомощная поделка смотрится белой вороной в линейке отличных боевиков. Ее появление немного проясняет родословную Overdose. С самого начала игра представляла собой обычный фанатский мод, который волей случая получил финансирование и издателя. Как видим, не в коня корм. Мод довольно неплох для любительской работы, но для полноценного продолжения этого катастрофически мало. Так что вобьем последний гвоздь в крышку гроба, удалим с винта и вынесем наконец вердикт: только для сильно скучающих фанатов Painkiller.

«Эта беспомощная поделка смотрится белой вороной в линейке отличных боевиков»



Жанр FPS Разработчик Mindware Studios Издатель DreamCatcher Interactive Издатель в Украине «Фабрика Игр» Локализаторы GFI/«Руссобит-М» Сайт www.painkilleroverdose.com Возраст 18+

Идея Угробить известную серию
Графика Все тот же Painkiller
Звук Обычный, с идиотским бормотанием главного героя на фоне
Игра Любительский мод, который почему-то продают в магазинах

2/5

Gameplay



Жанр аркада
Разработчик 5TH Cell
Издатель THQ
Сайт www.5thcell.com
Возраст 3+

Drawn to Life

Марат Баширов

Коробка с карандашами

Когда в Сети только появились демо-ролики Drawn to Life, казалось, что это абсолютно детская игра. Однако под милой аркадно-адвентурной оболочкой авторы сумели спрятать отличный old skool-геймплей и полноценный сюжет с любовной линией.

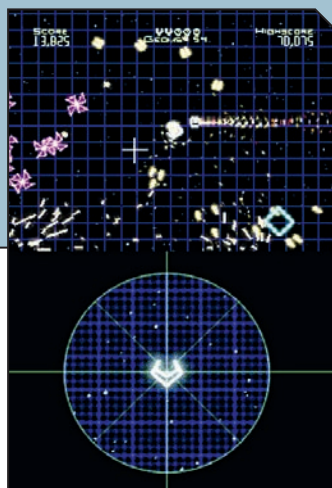
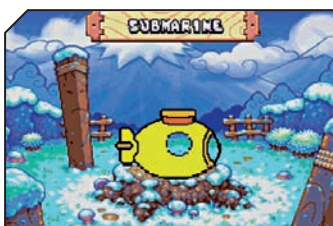
→ Как легко догадаться по названию, главной особенностью Drawn to Life стало наличие встроенного графического редактора. С его помощью можно самостоятельно нарисовать главного героя, украсить деревушку, где живут симпатичные великолепно анимированные зверьки, нарисовать луну, солнце, звездное небо, изобразить ветер, выбрать цвет дождя и много чего еще. При всей кажущейся примитивности данный инструмент обладает недюжинным потенциалом и способен разбудить талант художника даже в человеке, которому чуждо любое творчество.

Кроме того, у аркады весьма занимательный сюжет. Представьте: на маленькую деревушку надвигается тьма, и жители обращаются к своему создателю (игроку) с просьбой сотворить героя, который спас бы их мир. Нам предлагают большой полноценный рассказ на 15 уровней с обилием NPC, любовной линией, детективными элементами и даже флэшбэками.

Все локации выполнены в лучших традициях аркадных скроллеров. Проводить время за методичным собиранием монеток, бонусов,

нахождением секретов, утерянных страниц книги, попутно спасая похищенных жителей и прыгая по головам врагов, необычайно увлекательно. Вдобавок со временем герой меняет оружие, отращает крылья и обретает интересные способности.

Сочетание несложного геймплея с обилием бонусов и возможностью своими руками превратить главного героя в Дарта Вейдера или красную макаку, а также живой и чрезвычайно милый виртуальный мир делают данную игру одним из самых ярких проектов для портативных консолей этой осени. И напоследок еще одна хорошая новость: 5TH Cell уже задумывается о переносе Drawn to Life на Wii, и мы можем надеяться на то, что THQ профинансирует создание достойного сиквела.



Жанр шутер
Разработчик Kuju
Издатель Vivendi Games
Сайт geometrywarsgalaxies.com
Возраст 3+

Geometry Wars: Galaxies

Сергей Галёнкин

Як тобі до вподоби це ретро?

Начавшись как шутка программиста, встроившего мини-игру в ретростиле в гоночную аркаду, Geometry Wars породила несколько сиквелов, массу подражаний и завоевала огромное количество поклонников.



→ Суть всех частей Geometry Wars проста до безобразия – необходимо как можно дольше оставаться в живых, при этом стараясь набрать побольше очков. Потрясающе привлекательный геймплей и зубодробительная сложность вместе с необычным художественным решением сделали проект настолько популярным.

Наш кораблик сражается на арене со значительно превосходящими силами противника, представленными разноцветными геометрическими фигурами – ромбами, квадратами, кругами и т. д. Любое касание противника – минус одна жизнь. Соответственно, нужно маневрировать, стараясь увернуться от полусотни неприятелей, расстреливать самых настырных из них и не забывать собирать выпадающие из поверженных врагов желтые бонусы.

Фокус в том, что для получения медали в Geometry Wars: Galaxies обычно требуется просто невероятное количество очков, исчисляющееся миллионами. Чтобы набрать его, ловить собирать осколки противников, каждый из

которых увеличивает множитель счета на единицу, вплоть до 150. Сами понимаете, одно дело – 10 очков за сбитую фиолетовую звездочку и совсем другое – 1500 за нее же.

В Galaxies добавили еще и новые арены (раньше все происходило на одном поле), боевых дронов, которые можно покупать за заработанные в боях деньги, и даже ролевые элементы! Все это вместе превратило Geometry Wars в одну из самых опасных игр для DS – когда бешено возишь стилусом по экрану, отстреливая врагов, нет даже доли секунды, чтобы поинтересоваться, а какая, собственно, сейчас станция и сколько кругов ты уже намотал на метро. Будьте осторожны!

P.S. Обязательно зайдите в настройки и измените главный экран – с верхнего на нижний. При стандартных установках Geometry Wars Galaxies для DS совершенно неиграбельная жуть с невероятно неудобным управлением. Но перемещение действия на нижний экран превращает ее как раз в ту GW, которую мы любим еще со времен Xbox.

Halo 3 (мультиплеер)

Владимир Куценко

Король мертв, да здравствует король!

Релиз Halo 3, несомненно, стал одним из самых ожидаемых событий 2007 года в игровой индустрии, в том числе и потому, что всем было интересно, чем закончится эпическая сага с Мастером Чифом в главной роли.



➔ Серия многие годы пользуется безумной популярностью не только и не столько благодаря крепкой одиночной кампании и трудам пиарщиков Microsoft, сколько за счет великолепно продуманного и сбалансированного мультиплеерного режима. Это своего рода игра в игре, потому неудивительно, что по многопользовательской составляющей мы решили сделать отдельный материал.

Одной из отличительных черт мультиплеера Halo всегда было разнообразие вариантов игры, и Halo 3 в этом плане не исключение. Варьируя условия победы, стартовое оружие, наличие брони и невидимости, а также множество других параметров, разработчики с легкостью творят десятки непохожих друг на друга режимов. Например, в *Infection* часть

игроков выступает в роли зомби и старается заразить остальных. Зомби, вопреки канонам жанра, движутся быстрее обычных людей, но вооружены лишь лазерными мечами и вынуждены идти в ближний бой. А в *Oddball* нужно подбирать и удерживать череп; это становится особенно увлекательным, если вручить всем присутствующим по ракетнице с бесконечным запасом патронов. Всего в Halo 3 есть девять типов игры, и для каждого из них от 3 до 5 разных вариантов, что выливается аж в 35 доступных изначально режимов, описать которые, сами понимаете, на страницах журнала невозможно, да и не нужно. Гораздо интереснее, что Bungie разрешила игрокам самостоятельно создавать новые режимы на основе имеющихся и делиться своими творениями с комьюнити. Более того,

редактировать позволяет и сами карты – менять точки респауна, добавлять технику, оружие и мелкие объекты вроде бочек, контейнеров и телепортов. Площадкой для обмена плодами творчества служит сайт *bungie.net*, на котором можно просматривать каталог загруженных пользователями работ и выбирать понравившиеся для скачивания себе на консоль. Ассортимент доступного для загрузки контента не ограничивается одними лишь картами и режимами, также на сайте есть обширные галереи сделанных игроками скриншотов и записей мультиплеерных матчей.

Однако самая интересная функция ресурса – отображение подробнейшей статистики информации обо всех достижениях игрока в сетевых сражениях. У *bungie.net* найдется ответ практически на любой вопрос, который вы захотите задать по своей истории в Halo 3: сколько вы игр сыграли, сколько врагов и из какого оружия уничтожили, какие медали заработали и многое другое. Более того, в вашем профиле хранится информация по каждому матчу в отдельности. Не составляет труда узнать и время проведения боя, место в рейтинговой таблице, количество фрагов, число headshot и убийств гранатами, среднюю продолжительность жизни и даже просмотреть схематическое отображение всех смертей – на карте уровня отмечены позиции убийцы и жертвы. Вряд ли подобные данные настолько уж важны, большинство служит разве что для удовлетворения праздного любопытства, но все равно внимание к деталям поражает. Это ж какие серверы должны быть у Bungie, чтобы хранить огромный объем информации по сотням и тысячам игр миллионов пользователей!

А вот что действительно помогает в самосовершенствовании, так это режим *Theater*, в котором доступны записи последних 25 матчей. *Theater* пригодится не только для снятия скриншотов и сохранения интересных моментов, но и для анализа действий сильного игрока, который пару минут назад победил всех с

разгромным счетом, – никогда не повредит взять выигрышную тактику себе на вооружение.

Впрочем, на все это богатство функций и второстепенных возможностей никто бы и не обратил внимания, если бы подкачал главный элемент – геймплей. А с этим у Halo 3, слава богу, все в полном порядке. Солидный опыт работы над лучшими консольными многопользовательскими шутерами дает о себе знать: баланс отполирован до блеска. Буквально у каждого оружия есть сильные и слабые стороны, на любое действие найдется свое противодействие. Нет ни абсолютных аутсайдеров, ни безоговорочных лидеров, – для всех видов вооружения предусмотрена собственная тактика ведения боя. Как и в одиночной кампании, в дополнение к двум основным стволам игроку позволено нести четыре типа гранат и спецснаряжение, грамотное использование которых может переломить ход битвы в вашу пользу.

Геймплей практически во всех режимах аркадный, причем невероятно динамичный: средняя продолжительность жизни редко превышает 30 секунд, а на месте стоять категорически не получается: вокруг все время стрельба и взрывы. Благодаря практически мгновенному респауну бой не останавливается ни на мгновение. Режим же *Team Tactical* превращает игру в подобие тактического шутера. Строгий лимит в пять фрагов и очень долгое ожидание респауна заставляют дорожить каждой жизнью и действовать максимально осторожно.

За победу в матчах игрокам начисляются очки опыта, которые влияют на два показателя – воинское звание и уровень мастерства. Воинское звание дается по совокупности достижений во всех режимах, а уровень мастерства демонстрирует успешность в отдельно взятом режиме – *Deathmatch*, *CTF* или другом. Идея Bungie по введению двух показателей крутизны игрока логична и в то же время несовершенна. Звание – это повод для гордости и хвастовства перед друзьями, а уровень мастерства влияет непосредственно

Жанр first person shooter
Разработчик Bungie Software
Издатель Microsoft Game Studios
Сайт www.halo3.com
Возраст 16+

Bungie Software Компания, последние семь лет принадлежавшая Microsoft, вскоре после релиза Halo 3 ушла в свободное плавание и планирует начать работу над новыми проектами – от Мастера Чифа там все уже дико устали.
Игры Aleph One, Pathway into Darkness, Oni, серии Marathon, Myth
Сайт www.bungie.net

Идея Успешное продолжение популярной серии
Графика Довольно красивая, хотя и не последний писк технологической моды

Звук Большая часть пользователей, к сожалению, играет с отключенными микрофонами
Игра Лучший сетевой шутер на консолях

5/5

Gameplay

«Геймплей практически во всех режимах аркадный, причем невероятно динамичный»

твенно на то, каких оппонентов выдаст система при поиске соперников. По логике Bungie, человек, сыгравший не одну сотню одиночных матчей и дослуживший до звания лейтенанта, в командных сражениях будет чувствовать себя новичком, а значит, его уровень мастерства считается низким и противников ему нужно подобрать слабых. Вот только принципиальной разницы между режимами нет, и навыки, полученные в одном из них, с успехом применяются и в другом. Вследствие этого часто списки участников получают несбалансированными: лицом к лицу сталкиваются ветераны с тысячей битв за плечами и новички, только приближающиеся к своей первой сотне боев.

Еще один недостаток системы поиска случайных оппонентов –

она работает лишь для ограниченного числа режимов. Если же вы захотите запустить какой-то определенный режим на определенной карте – добро пожаловать в *Custom Games*, где можно состояться только с друзьями. По этой же причине проблематично опробовать пользовательские модификации карт и режимов – игра просто не умеет находить для вас противников, так что если никто из ваших знакомых не любит, к примеру, *Ninja Pit*, то и вам туда, получается, путь заказан.

Впрочем, я не одинок в своем мнении, на официальных форумах частенько появляются жалобы на невозможность поиска соперников во многих режимах, а значит, скорее всего Bungie примет во внимание пожелания игроков – связь с комьюнити у компании достаточно тесная, разработчики часто прислушиваются к предложениям пользователей. Так, в первые же недели после релиза Bungie выпустила патч для мультиплеера, который свел к минимуму вероятность выпадения режима *Shotty Snipers*, очень холодно встреченного подавляющим большинством фанатов. Между прочим, это был довольно интересный режим: все получали дробовики и снайперские винтовки. Теоретически это должно было порадовать любителей и ближнего, и дальнего боя, но в итоге *Shotty Snipers* просто не понравился игрокам.

В общем, Bungie в очередной раз удалось создать лучший многопользовательский шутер на консолях, в который будут играть еще не один год, как и в Halo 2 на первой Xbox. Уже сейчас крупные чемпионаты вносят Halo 3 в списки своих дисциплин и устанавливают шестизначные призовые фонды. В Xbox Live! даже под утро количество игроков в сети составляет около ста тысяч, в прайм-тайм приближаясь к миллиону. А значит, до встречи на поле боя!





Battlefield: Bad Company

Дата выхода февраль 2008

Отстрел соперников в мультиплеерном шутере – развеселая забава, и мы знаем кучу людей, которые предпочитают ее походам в кино или романтическому ужину при свечах. А если добавить еще толику юмора да зачатки сюжета... Вообще давайте относиться ко всему проще: ну дезертиры, ну хотят угнать грузовик с золотом, так ведь у врагов же! Тем более что главные герои весьма колоритные, так и ждешь, когда они заведут какой-нибудь гангста-рэп про гангста-борщ.

Xbox 360 / PS3



PC

Penumbra: Black Plague

Дата выхода I квартал 2008

Из-за проблем с издателем первого эпизода – Lexicon Entertainment – трилогия похудела до двух частей (и издатель, естественно, сменился: теперь проектом займется Paradox Interactive). Впрочем, brave шведы не сдаются и в ближайшем времени собираются предложить нам продолжение приключений бесстрашного Филиппа. Ну да, пора уже, мы заинтригованы, раскройте наконец все мрачные семейные тайны, выпустите все скелеты из шкафов и, пожалуйста, не забудьте подрихтовать картинку.

No More Heroes

Дата выхода февраль 2008

Вы всегда подозревали, что с этими отаку что-то не так, верно? Сидят себе и часами смотрят китайские порнографические мультики, а потом покупают с помощью буржуйского изобретения Интернет лазерный меч – и давай мочить всех вокруг. Небось, в играх своих бесовских пакостям-то научились! Отсюда и до рукоблудия недалеко.



Wii

FIFA Street 3

Дата выхода весна 2008

Аркадная серия Street от Electronic Arts (включающая, помимо FIFA Street, еще NFL Street и NBA Street) отличается от серьезных симуляторов-прародителей примерно так же, как «уличный» спорт от профессионального. Здесь и правила попроще, и атмосфера не настолько напряженная, и вообще все в удовольствие, но без фанатизма, плюс куча ярких финтов, которые не прокатили бы в большом киберспорте. А в FIFA Street 3 для пушкого веселья обещают еще 250 шаржей на известных футболистов – посмотрите, какие жалобные.



PS3 / Xbox 360



Sid Meier's Civilization: Revolution

Дата выхода весна 2008

А вам известно, как выглядит игра мечты Сида Мейера? Страшную тайну раскрывает тизерный ролик: оказывается, мэтр спал и видел, как бы ему сделать Civilization: Revolution, чисто консольный проект. Недоверчивых просим обратить внимание на тот самый замечательный ролик – он без преувеличения великолепен! И даже усатый Сталин с чересчур грузинским носом в паре кадров промелькнул... Если еще и геймплей не слишком упрощен – действительно игра мечты.

X360 / PS3 / DS / Wii

Iridium Runners

Дата выхода февраль 2008

Нам всегда нравились футуристические машинки, особенно на воздушной подушке и с большими огнеметами! А тут вдруг итальянская SouthPeak Games заявляет, что у автопрома нет будущего. Буквально через полсотни лет все, кого вдохновляет девиз «Бегот от инфаркта» (кстати, вы знаете, что его автор умер от инфаркта во время бега трусцой?), смогут практически без вреда для здоровья обзавестись парочкой киберимплантатов и носиться по трассам со скоростью «формульных» болидов. Гонки на своих двоих – в single или мультиплеере (до 8 игроков), с ярким геймплеем и постыдно страшенькой картинкой. И даже не пытайтесь пенять на слабое железо PS2!

PS2





SEGA Superstars Tennis

Дата выхода | квартал 2008

В 2007 году суперскоростной синий ежик уже выполнил обязательную олимпийскую программу, но ведь такие существа, как Соник, не привыкли останавливаться на достигнутом, да и вообще останавливаться. Потому в 2008-м он продолжит покорять спортивные вершины, только на этот раз с ракеткой в руке. А чтобы у суперьежа не развилась звездная болезнь, в SEGA Superstars Tennis предусмотрено еще 14 героев из игр SEGA, например милая Ulala из Space Channel 5 и Amigo из Samba De Amigo. Кстати, студия – разработчик проекта ранее сделала Virtua Tennis 3, так что не Соником единым будет брать аудиторию.

Xbox 360 / PS3 / PS2 / Wii / DS

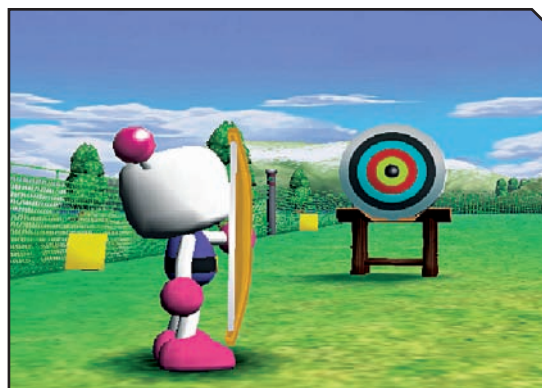
Voltage

Дата выхода | осень 2008

Сделать футуристические гонки по безумным трекам – идея, несомненно, менее избитая, чем забабахать очередные покатушки на тему стритрейсинга. И обещают ни много ни мало аутентичный антураж Марса, Земли, Венеры, Юпитера и Сатурна, 15 трасс, тачки, презревшие законы гравитации, всевозможные бонусы и, разумеется, тюнинг. Смущает сушая безделица: для чешской студии IBA Group это первый самостоятельный проект.



PC / Xbox 360 / PS3



Bomberman Land

Дата выхода | январь 2008

Нас пытаются завлечь рассказами о том, что очередная история о похождениях смешного большогоголового существа – это не просто ода деструкции, а самое настоящее приключение с пятьюдесятью мини-играми. Мол, мы вам предлагаем не только взрывать, бегать и снова взрывать, а, например, из лука пострелять или на скейте покататься. Представьте себе, имеется даже гардеробная, где можно приодеть и приобуть персонажа, а также увешать его разнообразными аксессуарами. Однако все давно знают: лучшее в играх Bomberman – сетевой режим, где нужно взрывать, бегать и снова взрывать.

Wii / PSP

Iron Man

Дата выхода 2008

Существо, далекому от страны звездно-полосатого флага, тяжело понять, чем так крута красно-золотая консервная банка, которая вот уже больше сорока лет бороздит просторы стратосферы. То есть я допускаю, что Тони Старк (Tony Stark), он же Iron Man, гений, миллионер и ловелас, не мог не податься в супергерои, но, право, по сравнению с его суперкостюмом даже кумачовые трусы Супермена выглядят изящно. Фанатов железного человека прошу не гневаться, в конце концов, женщина имеет право не разбираться в технике. Игра же будет ориентироваться на одноименный фильм по лицензии одноименного комикса.



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

Far Cry 2

Дата выхода весна 2008

После того как вождь Crysis ушел в печать, у последователей культа PC only & forever появился новый идол. И Far Cry 2 воистину достоин высокого звания, потому как этот шутер, во-первых, фантастически красив, во-вторых, наверняка потребует полной замены железа, и в-третьих, анонсирован только для той самой платформы. Если же утерять слезы умиления и присмотреться повнимательнее, можно обнаружить FPS с отличной графикой, неизбитым местом действия, открытым геймплеем и ультрадинамической растительностью. Несомненный претендент на титул «Лучший FPS 2008». Эх, видели бы вы здешний пожар в саванне.



PC

Advance Wars: Days of Ruin

Дата выхода январь 2008

Помните эти радужные войнушки: театр военных действий с жизнерадостными декорациями, кавальные персонажи, миленькие танки? Помните? А вот теперь забудьте! В новой инкарнации одной из лучших пошаговых стратегий всех времен нас ждет суровый практически постапокалиптический мир, переживший нашествие гигантских метеоритов, где уцелевшие 10% населения Земли стараются уменьшить эту цифру еще на несколько десятков тысяч.



Лучшие покупки: PC месяца

Олег Касич, Владимир Гойник

Смета «Бюджетного PC»

Компьютер, хорошо подходящий для не слишком ресурсоемких игр

«Бюджетный PC»		Процессор Intel Pentium Core Duo E2140 (1,6 ГГц, 1 МБ)	\$80
		Процессор AMD Athlon 64 X2 4000+ (2,1 ГГц, 2×512 КБ)	\$80
		Материнская плата Чипсет Intel P965 Express	\$85
		Материнская плата Чипсет NVIDIA nForce 550/560	\$70
		Память 2×1 ГБ DDR2-667	\$65
		Видеокарта Radeon HD 2600XT, 256 МБ	\$105
		Жесткий диск 250 ГБ, кэш-буфер 16 МБ	\$80
		LCD-монитор 19", TN, DVI	\$230
		Привод DVD±RW Dual Layer	\$35
		Корпус Middle Tower ATX 350 Вт	\$55
		Клавиатура USB	\$10
		Мышь Оптическая, USB	\$15
		Акустика 2.0 или наушники	\$20
Суммы для ПК на платформах			Intel \$780 AMD \$765

Смета «Оптимального PC»

Лучшее вложение денег в игровой PC. Заработает все! Правда, кое-что – на средних настройках

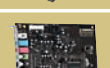
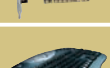
«Оптимальный PC»		Процессор Intel Core 2 Duo E4400 (2,0 ГГц, 2 МБ)	\$140
		Процессор AMD Athlon 64 X2 5200+ (2,6 ГГц, 2×1 МБ)	\$135
		Материнская плата Чипсет Intel P35 Express	\$90
		Материнская плата Чипсет NVIDIA nForce 570 Ultra/SLI	\$90
		Память 2×1 ГБ DDR2-800	\$65
		Видеокарта Radeon HD 3850, 256 МБ	\$190
		Жесткий диск 500 ГБ, кэш-буфер 16 МБ	\$125
		LCD-монитор 19", MVA, DVI	\$300
		Привод DVD±RW Dual Layer	\$35
		Корпус Middle Tower ATX 400 Вт	\$95
		Клавиатура USB	\$10
		Мышь Лазерная, USB	\$45
		Акустика 5.1	\$95
Суммы для ПК на платформах			Intel \$1190 AMD \$1185



«Свежие игры сезона требуют не только свободного времени, но и мощный компьютер»

Смета «Прогрессивного РС»

Нет такой игры, которая тормозила бы на этой конфигурации. Дорого, но оно того стоит

«Прогрессивный РС»		Процессор Intel Core 2 Duo E6750 (2,66 ГГц, 4 МБ)	\$210
		Кулер Высокоэффективный, с тепловыми трубками	\$55
		Материнская плата Чипсет Intel P35, FSB>2 ГГц	\$170
		Память 4x1024 Гб DDR2-1066	\$320
		Видеокарта GeForce 8800 GT, 512 МБ	\$300
		Жесткий диск 500 Гб, кэш-буфер 16 МБ	\$125
		LCD-монитор 21", S-PVA, DVI	\$490
		Привод DVD±RW Dual Layer	\$35
		Корпус Middle Tower	\$150
		Блок питания ATX 2.02/2.03, 500 Вт	\$80
		Аудиоплата Creative SB X-Fi XtremeGamer	\$105
		Клавиатура Мультимедийная, USB	\$30
		Мышь Лазерная, USB	\$65
		Акустика 7.1 или 5.1	\$250

Сумма для ПК на платформе

Intel \$2385

➔ В новогодний период производители комплектующих балуют пользователей анонсами новых продуктов и снижением цен на уже имеющиеся в продаже, а разработчики игр, в свою очередь, считают рождественские каникулы самым благоприятным моментом для представления собственных проектов. Crysis, Unreal Tournament III, Call of Duty 4, Need for Speed ProStreet – это далеко не полный перечень хитов из категории «must have», которые потребуют от вас не только свободного времени, но и средств на очередную модернизацию своего PC.

Не подвели в этот раз и производители комплектующих. Очень интересны новые предложения по видеокартам среднего и высокого ценовых диапазонов: снижающаяся стоимость оперативной памяти и процессоров – благоприятные условия, чтобы привести в соответствие возможности PC и требования последних игровых проектов. Указанные в сводных таблицах устройства выбирались с учетом оптимального соотношения цена/производительность. Итак, перед вами лучшие конфигурации в трех ценовых категориях: бюджетная, оптимальная и прогрессивная.

Настоящим вызовом для наших PC стал долгожданный шутер Crysis, демонстрирующий фотореалистичную картинку и потрясающие визуальные эффекты. Но чтобы по достоинству оценить графические красоты этого проекта, нужно действительно мощное железо. Режимы качества High и тем более Very High (последний только для DirectX 10) заставляют задуматься над очередным апгрейдом, даже если таковой был проведен совсем недавно. Это заговор мирового масштаба? Не иначе. Но посмотрите, какие же здесь пейзажи, а водичка... Конечно, можно снизить качество до Medium или даже Low, но тогда оценивать придется лишь особенности сюжетной линии.



hotline
IT&Consumer Electronics

популярные рубрики:

принтеры и мониторы



ЕЖЕДНЕВНО
более
600 тыс.
предложений
от **700**
магазинов!

www.hotline.ua

160 грн

Pleomax PKB-8000

➔ Pleomax является брендом компании Samsung, под ним выпускаются различные комплектующие для PC, включая клавиатуры и мыши. PKB-8000 привлекает внимание своим необычным внешним видом. Глянцевая белая поверхность и клавиши с коротким ходом понравятся многим любителям ноутбучных клавиатур. Приятно, что дизайнеры компании решили не тратить время на ненужные эксперименты и сохранили классическую раскладку, оставив без изменений навигационный блок.

Подставки под ладони нет, однако она и не нужна, поскольку толщина у PKB-8000 небольшая и неудобства при ее использовании не возникает. Функциональных клавиш немного, они управляют запуском веб-браузера, почтового клиента и мультимедийным проигрывателем.

Если учесть невысокую стоимость и качество изготовления, то эту модель можно смело рекомендовать для покупки, поскольку в своем ценовом сегменте она вряд ли уступает аналогичным устройствам других производителей.



Продукт предоставлен компанией «Фокстрот», www.foxtrot.com.ua

\$75

Lexar JumpDrive Lightning

➔ Скорость – один из важнейших параметров USB-накопителей. Именно потому большинство компаний выпускают модели с повышенной производительностью, и JumpDrive Lightning от Lexar является одной из них. Эта флэшка действительно имеет отличные показатели при копировании крупных файлов, однако с мелкими демонстрирует средние результаты. Кроме того, данная модель поддерживает систему Windows ReadyBoost. Помимо неплохих скоростных характеристик, JumpDrive Lightning имеет привлекательный дизайн. Корпус из полированного алюминия хотя и маркий, зато выглядит отлично. А дополнительную защиту обеспечивает мягкая прокладка между ним и крышкой.



Продукт предоставлен BIGIT, www.bigit.ua

\$300

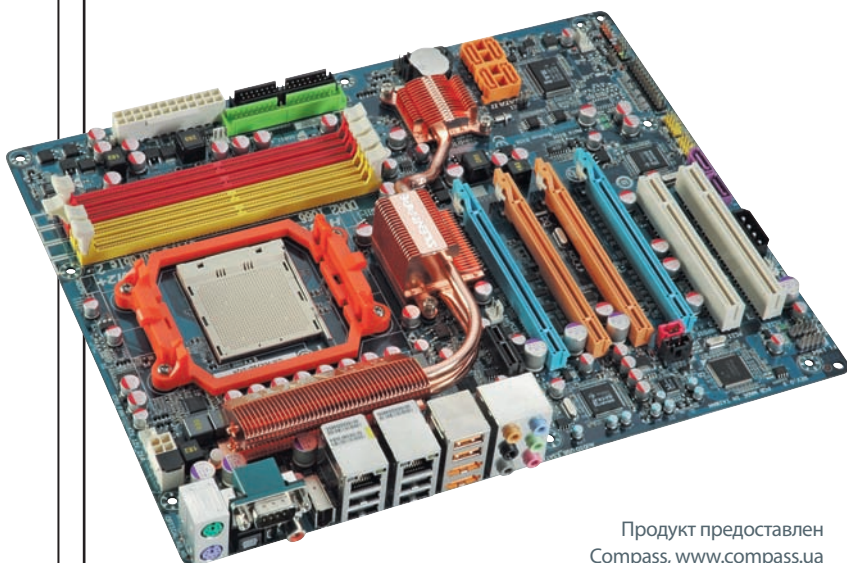
Gigabyte GA-MA-790FX-DQ6

➔ После анонса новых чипсетов AMD 790FX производители материнских плат без задержек представили свои разработки на их основе для платформы AM2+.

Топовый продукт Gigabyte GA-MA-790FX-DQ6, безусловно, привлекателен благодаря высокой функциональности. На задней панели полный набор интерфейсных разъемов. Модель позволяет установить четыре видеокарты ATi и активировать режим CrossFireX. Расстояние между разъемами PCI-E x16 очень небольшое (это основная претензия к разводке), пото-

му в такой конфигурации допустимо использование только видеокарт с односторонней системой охлаждения, например новоиспеченных Radeon HD 3850.

Возможности, предоставляемые набором логики, здесь реализованы в полной мере: поддержка процессоров AMD Phenom, шин HyperTransport 3.0 и PCI Express 2.0, а также памяти DDR2-1066. А традиционная СО с тепловыми трубками и подробная BIOS станут хорошим подспорьем для проведения оверклокерских экспериментов.



Продукт предоставлен Compass, www.compass.ua

\$100

Logitech G9



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

➔ Logitech G9 – самый совершенный и удивительный игровой манипулятор, полностью оправдывающий свою немалую стоимость.

Более того, это сразу три мыши, подходящие под любой стиль игры. Если снять внешний корпус, перед вами окажется небольшая, чуть крупнее ноутбучной, мышка, предназначенная тем, кто предпочитает держать устройство кончиками пальцев. Наденьте гладкий прорезиненный эргономичный экзоскелет – получите манипулятор для любителей охватывать мышью всей ладонью. Третий вариант корпуса из шершавого пластика – переходной, для игроков, использующих оба метода. Имеются утяжелители для тех, кто привык к массивным манипулято-

рам. О геймерской сути мыши говорят и широкие гладкие ножки, и наконец-то работающее, как кнопка, колесо прокрутки (переключатель инерционного и дискретного режима теперь на днище устройства).

Но самое главное – возможность редактировать и загружать в память манипулятора пользовательские профили (до пяти). Программируется буквально все – число градаций переключателя разрешения (от 200 до 3200 точек/дюйм с шагом в 200 и раздельно для каждой оси), скорости опроса (от 125 до 1000 в секунду), функции кнопок, макросы (клавиатурные в том числе) и даже цвет индикатора (почти RGB). Bravo, Logitech, G9 действительно лучшая на сегодня игровая мышь!

Sapphire Radeon HD 2600 Pro 512 MB AGP

➔ Несмотря на то что многие уже успели позабыть о существовании графического разъема AGP, производители по-прежнему продолжают время от времени выпускать видеокарты с использованием данной шины. Спрос на подобные решения все еще существует. Видеокарта Sapphire Radeon HD 2600 Pro оснащена 512 МБ памяти DDR2, работающей на частоте 1000 МГц, в то время как GPU

функционирует на привычных 600 МГц.

С помощью адаптера владельцы устаревших систем смогут не только поднять производительность своего PC в 3D, но и обзавестись поддержкой DirectX 10. Кроме того, и это гораздо более важно, данная видеокарта позволит значительно повысить возможности модернизируемой системы по воспроизведению видеоконтента, поскольку, как и платы для PCI Express, поддерживает технологию AVIVO HD и UVD.

\$130



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

Scythe MUGEN

➔ Компания Scythe недавно анонсировала процессорный кулер MUGEN, который представляет собой усовершенствованную версию модели INFINITY. Отличие заключается лишь в применении более скоростного вентилятора. Остальные свойства, присущие предшественнику (конструкция и габариты радиатора, универсальное безвинтовое крепление), изменений не претерпели. Впоследствии MUGEN

демонстрирует повышенную, в отличие от INFINITY, производительность, но в то же время имеет более шумный вентилятор.

Рассматриваемая модель с успехом справится с охлаждением даже сильно разогнанных процессоров. Недостатки, как и у предшественника, незначительны – внушительные габариты усложняют процесс установки, а отсутствие пластины жесткости может привести к некоторой деформации материнской платы.

\$56



Продукт предоставлен PCForsage,
www.pcforsage.com.ua

\$75



Продукт предоставлен
«Рома», www.roma.ua

Cooler Master CM 690

➔ Дизайн нового корпуса Cooler Master CM 690 понравится любителям строгого стиля. Передняя и верхняя панели выполнены из мелкой металлической сетки. Разработчики тщательно подошли к проектированию системы охлаждения. Блок питания размещается в нижней части. На левой панели имеется один 120-миллиметровый вентилятор, предусмотрено место для второго такого же. Два вентилятора аналогичного диаметра закреплены на передней и задней стенках, есть возможность установить еще один, дополнительный на верхней крышке.

В корпусе много свободного пространства. К обработке стального шасси вопросов нет. Силовые и интерфейсные кабели мож-

но аккуратно закрепить в предусмотренных фиксаторах. Корзина для винчестеров развернута в сторону пользователя, а специальные салазки еще больше облегчают их установку/изъятие. Правилom хорошего тона для корпусов такого уровня является наличие на задней стенке отверстий для шлангов жидкостной системы охлаждения. Интерфейсные разъемы расположены на верхней крышке ближе к центральной части, потому если корпус установлен на рабочем столе, пользоваться ими будет не очень удобно.

В целом CM 690 оставляет приятное впечатление. Корпус выглядит скромно, но со вкусом, а организация СО позволяет без опаски разместить в нем комплектующие с высоким тепловыделением.

\$180



Продукт предоставлен
«Нуклон»,
www.cedia.com.ua

Tannoy PSP Speaker System

➔ Tannoy – фирма очень известная любителям высококачественной акустики класса Hi-Fi. Посему появление в ее ассортименте аксессуара для портативной игровой консоли было довольно неожиданным.

Устройство выполнено в виде моноблока, в котором совмещены док-станция и два 7,5-дюймовых динамика, «упакованные» в корпус весьма стильного дизайна. Сразу же следует сказать, есть смысл использовать SP59200 только во время прослушивания аудио и просмотра видео, так как, когда консоль находится в нем, игра не представляется возможной.

Качество воспроизведения звука хорошее. Стоит отдельно отметить проработку высоких и средних частот, а также режим SRS Surround, действительно добавляющий звучанию объемности.

\$75

Pretec i-Disk Mobile Trio

➔ У производителей, продолжающих эксперименты с формой и функциональностью своих USB-флэшек, иногда получаются и довольно удачные «гибриды». Как, например, вот этот Pretec i-Disk Mobile Trio. Устройство выполнено в виде карманного светодиодного фонарика в вороненом металлическом влагозащищенном корпусе. Кроме того, насадка со светодиодом здесь сменная, а в комплекте поставляется также и другая, превращающая i-Disk Mobile Trio в лазерную указку.

Еще с помощью этого устройства можно в критических случаях «подкормить» мобильный телефон, плеер или КПК, оснащенные разъемом mini-USB, так как именно с его помощью модули фонарика и указки подключаются к основной части, где размещается собственно накопитель USB-флэш и аккумулятор, подзаряжающийся через USB-порт.



Продукт предоставлен
BIGIT, www.bigit.ua

\$290

→ Очень доступный монитор от немецкого производителя на матрице Premium MVA. Подставка радует функциональностью и большим диапазоном регулировки по высоте, а меню – лаконичностью и интуитивностью управления. Для достижения оптимальной яркости и контраста рекомендуем установить их показатели на 60–65%. Градиент равномерен вне зависимости от положения настроек. Измеренное контрастное соотношение панели составляет более 1000:1 – это неплохой результат, хотя и недотягивает до заявленных 1300:1.

Исследования цветопередачи выявляют ее легкий уклон в холодные тона во всех четырех режимах цветности. Однако даже без выполнения профилирования при визуальном просмотре тестовых фотографий это практически не заметно, телесный тон отображается очень естественно.

Благодаря применению технологии overdrive скорость реакции матрицы высокая (как для MVA), при этом артефактов не наблюдается. Правда, у данного устройства возникают проблемы с некоторыми цветовыми переходами (например, красно-синей гаммы) – за ними остаются хорошо видимые «шлейфы» малой интенсивности. В то же время в Far Cry никаких проблем отмечено не было. Равномерность панели на белой заливке удовлетворительна, на черной же оставляет желать лучшего.

Belinea 1980 S2



Продукт
предоставлен
«Рома», www.roma.ua



**МІСТО СУЧАСНОЇ
ЕЛЕКТРОНІКИ**

Служба інформації
8-800-501-5000
(безкоштовно)

WWW.CITY.COM.UA

**ЗІГРАЄМО?
НАЙШИРШИЙ ВИБІР ІГОР!**





BioShock

Жанр first person shooter
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 4.5/5
Локализация 5/5

→ BioShock – тот редкий случай, когда можно сказать: «Это больше чем просто игра». Если оценивать ее как обычный шутер, то BioShock будет удостоена хорошей оценки, и только. Да, у нее замечательные графика и геймплей, но ничего выдающегося в этом плане она предложить не может – довольно однообразные монстры, полная линейность, слабо выраженное развитие сюжета по мере прохождения игры и т. д. К счастью, создатели BioShock нам предлагают гораздо большее, нежели очередную стрелялку: целый подводный город со своей уникальной атмосферой и потрясающей по проработке историей. BioShock – не просто игра, а настоящее произведение искусства.

Локализация выполнена почти безупречно: идеально подобранные шрифты, качественный перевод и достойная озвучка, которая хоть и уступает оригиналу, однако в общую картину вписывается очень хорошо.



Loki

Жанр action/RPG
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 3/5
Локализация 4/5

→ При всей кажущейся простоте создать достойный клон Diablo очень сложно – до сих пор это смогли сделать буквально пара-тройка компаний, хотя попыток предпринималось, мягко говоря, немало. Одной из последних на сегодня (и, как водится, не совсем удачной) стала Loki – непонятно, что заставило французского разработчика Cyanide (известного прежде всего своими спортивными симуляторами) попытаться счастья в данном жанре, однако это явно было неправильным решением. Выполнен проект на уровне чуть выше среднего.

Локализация неплохая, к переводу особых претензий нет. Конечно, озвучка могла бы быть и покачественнее, да и шрифт стоило подобрать более подходящий, впрочем, такие требования к проекту подобного уровня обычно не предъявляют, потому и мы закроем глаза на эти мелкие недостатки.



SpellForce 2: Dragon Storm

Жанр role playing strategy
Издатель «Руссобит-М»
Локализаторы GFI/«Руссобит-М»
Игра 4/5
Локализация 4/5

→ Phenomic продолжает доить золотую корову. Серия SpellForce насчитывает уже пять игр, и скорее всего Dragon Storm окажется далеко не последним дополнением ко второй части. Нововведения в основном косметические: добавилась еще одна раса – собственно шайканы, у главного героя появилась новая ветка умений, опять-таки шайканских и довольно сильных. Пополнился арсенал. В аддоне больше ролевых, чем стратегических миссий, и это, наверное, правильно. Квесты весьма интересны и изобилуют неявными цитатами из всех знаменитых ролевых игр, выпущенных BioWare за последние десять лет. Графика по сегодняшним меркам уже не столь впечатляющая, но в принципе неплоха и теперь не так нагружает железо. В целом дополнение получилось качественным и достойно внимания любителей жанра RPS.

Локализация на удивление хороша. И хотя перевод иногда слишком прямолинеен, удачная озвучка компенсирует его недостатки.

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

Жанр RPG
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 4/5
Локализация 2/5

→ Один хозяин сильно любил свою кошку, и поэтому отрезал ей хвост по частям, причем очень за дорого. Именно так можно описать политику «1С» в отношении локализации ставшей уже классической первой части Neverwinter Nights и аддона к ней. Мало того что сейчас в Интернете продается Neverwinter Nights Diamond Edition, которая включает оба официальных дополнения и расширение Kingmaker, так это окажется еще и дешевле (с пересылкой \$20), чем собрать полный набор в русском варианте. К тому же дата выхода последнего аддо-

на – Hordes of the Underdark – неизвестна. Самое печальное, что непонятно, какой версии в итоге получится сет и можно ли будет установить на него пользовательские аддоны, исчисляемые уже тысячами. Ведь Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide от «1С» почему-то имеет номер 1.30, в то время как давным-давно доступен английский патч 1.68, и все пользовательские модули требуют именно его.

Собственно перевод и озвучка нареканий не вызвали. Правда, зачем было пережимать видеоролики, так и осталось загадкой.





«Гильдия 2: Пираты европейских морей»/The Guild 2: Pirates of the European Seas

Жанр микс
Издатель «Руссобит-М»
Локализаторы GFI/«Руссобит-М»
Игра 4/5
Локализация 4/5

→ У сиквела нетривиального симулятора средневековой жизни The Guild 2 была непростая судьба. Мало того что игра в момент выхода безбожно тормозила на компьютерах любой конфигурации, так еще и отличалась крайней нестабильностью, чуть ли не каждые пятнадцать минут вылетая на Рабочий стол. Многочисленные патчи слегка исправили положение, но в итоге «Гильдия» собрала далеко не лучшую прессу и вызвала недовольство игроков. Слава богу, в дополнении Pirates of the European Seas авторы убрали все недочеты, да еще и добави-

ли много нового и интересного. Три профессии – рыбак, медик и пират. Несколько приморских карт, охватывающих всю территорию Ганзы, чтобы торговым судам и джентльменам удачи было где развернуться. Появились и свежие фишки в процессе избрания на должности. Одним словом, аддон получился именно таким, каким все фанаты серии и мечтали видеть сиквел заслуженной игры.

Перевод хоть и не отличается особыми изысками, но достаточно ровный. Единственное, на что стоит посетовать, – далеко не идеальная озвучка.

«Пираты Карибского моря: На краю света»/Pirates of the Caribbean: At World's End

Жанр action/adventure
Издатель «Новый Диск»
Локализатор snowball.ru
Игра 2/5
Локализация 4/5

→ Почему все-таки большинство игр, основанных на популярных кинолицензиях, настолько халтурно сделаны? Понятно, что данная продукция выполняет роль сопутствующего кинопремьеры товара и ожидаемый уровень ее продаж будет достигнут в любом случае. Но порой становится жалко и актеров, и других членов съемочной группы фильма, когда наблюдаешь за тем, насколько уродливы «игровые отображения» персонажей или эпизодов картины. Все вышеизложенное касается и данного проекта. Кстати, напомним, что в него вошли фрагменты, основанные на событиях второго и третьего фильмов о Джеке Воробье, его друзьях и врагах.

Честно говоря, зная о мастерстве, которое не отнимешь у локализаторов из snowball.ru, мы были немножко разочарованы. Вроде бы все аккуратненько и грамотно, но не хватает какой-то изюминки.

«Arx Fatalis. Золотое издание»/Arx Fatalis Limited Edition

Жанр RPG
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 4/5
Локализация 3/5

→ Вышедшая ровно пять лет назад Arx Fatalis была хорошо принята игровыми критиками и весьма прохладно – рядовыми геймерами. Первым понравились новаторская система использования магии (рисование заклинаний с помощью курсора мыши) и отлично проработанный мир. А вторые остались недовольны высокой сложностью (причем даже не столько боев, сколько квестов – они выглядят пришедшими скорее из какой-нибудь адвенчуры). Arx Fatalis оказалась последним представителем практически вымершего к тому времени поджанра ролевых игр – dungeon crawl, мастерски перенесенным в 3D.

В локализации вышло «золотое издание» (в оригинале – limited edition), включающее в себя фильм о создании игры (на французском) и альбом авторских иллюстраций (на русском). Перевод выполнен в целом неплохо, однако качество озвучки оставляет желать лучшего – почти все голоса довольно неестественны.

«The Settlers II: Юбилейное издание»/The Settlers 2: 10th Anniversary

Жанр стратегия реального времени
Издатель «Новый Диск»
Локализатор «Новый Диск»
Игра 2.5/5
Локализация 5/5

→ The Settlers II: 10th Anniversary – это ремейк легендарного одноименного проекта десятилетней давности. Графическая часть, разумеется, была полностью изменена. Игра обзавелась 3D-картинкой, зумом и удобнейшей камерой. Модели персонажей выполнены отлично (эдакие забавные карапузы), текстуры замечательны, цветовая гамма просто шикарная. В общем, прежняя The Settlers II, только с трехмерными перламутровыми пуговицами.

В свою очередь The Settlers II: The Next Generation – The Vikings является аддоном к вышеупомянутому ремейку. Только вместо римских поселенцев игроку предлагают взять на себя управление викингами (новая кампания и квесты прилагаются).

Локализация игры и дополнения от «Нового Диска» в прямом смысле слова завораживают. Столь восхитительная озвучка всех текстов, а также их перевод на русский язык встречаются очень и очень редко.



Шутеры



1. Half-Life 2 (+ Ep. 1, Ep. 2)
PC/Xbox/PS3 • Valve/«Бука»

Half-Life 2 - лучший FPS-сериал современности. Выверенный до мелочей игровой процесс и потрясающе срежиссированные сцены.

2. Crysis
PC • Crytek/EA/«Софтпром»

3. BioShock
PC/Xbox 360 • Irrational/«1С»

4. Call of Duty 4
PC/PS3/X360/DS • Infinity Ward/«Новый Диск»

5. The Darkness
PS3/X360 • Starbreeze AB/Take-Two

Файтинги



1. Tekken 5
PS2 • Namco

Появление очередного конкурента в лице новой Virtua Fighter не смогло пошатнуть позиции Tekken 5. Великолепный баланс и динамичный геймплей – вот главные составляющие ее успеха.

2. Soul Calibur III
PS2 • Namco

3. Virtua Fighter 5
PS3/Xbox 360/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/PS3/Xbox 360 • Bethesda/«1С»

TES IV: Oblivion – ролевая игра, в которой действительно можно жить. А пользовательские моды делают эту жизнь практически бесконечной.

2. Mass Effect
Xbox 360 • BioWare/Microsoft

3. «Ведьмак»
PC • CD Project/«Новый Диск»

4. Vampires: The Masquerade – Bloodlines
PC • Troika Games/Activision

5. Neverwinter Nights 2
PC • Obsidian/«Акелла»



Адвентюры



1. Dreamfall: The Longest Journey
PC/Xbox • Funcom/«Новый Диск»

Захватывающие дух приключения, перемещения между мирами, конфликт магии и технологии, теория заговора, ссоры, дружба и любовь – все это вы найдете в великолепной Dreamfall.

2. Sam & Max Episodes
PC • TellTale/GFI/«Руссобит-М»

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
PC/Xbox 360 • Epic/«1С»

Со временем игра не стала хуже, а появившаяся PC-версия этого боевика обзавелась приятными бонусами.

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: Extreme Condition
PC/Xbox 360 • Capcom/«1С»

5. Assassin's Creed
PC/PS3/Xbox 360 • Ubisoft/«Акелла»

Action/RPG

1. The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

DS • Nintendo

Новая Zelda – это классная мультяшная графика, интересные головоломки и незабываемые битвы с боссами.

2. Titan Quest (+ Immortal Throne)

PC • Iron Lore/«Бука»

3. Marvel Ultimate Alliance

PC/Xbox/Xbox 360/PS2/PSP/

Wii • Raven/Activision

4. Dungeon Siege II

PC • Gas Powered/«1С»

5. Shining Force EXA

PS2 • SEGA



Сетевые шутеры

1. Team Fortress 2

PC/Xbox/PS3 • Valve/«Бука»

Запуск TF2 может привести к серьезным проблемам на работе и непоправимым последствиям в личной жизни. Но игра того стоит!

2. Halo 3

Xbox 360 • Bungie/Microsoft

3. Unreal Tournament III

PC/PS3/ Xbox 360 • Epic/«Новый Диск»

4. Call of Duty 4

PC/PS3/Xbox 360 • Infinity Ward/«Новый Диск»

5. Counter-Strike: Source Promod

PC • Valve/«Бука»



TBS

1. «Кодекс войны»

PC • Ino-co/«1С»

Российская компания Ino-co доказала: славяне тоже умеют делать хорошие игры. «Кодекс войны» – лучшая фэнтезийная пошаговая стратегия со времен легендарной Fantasy General.

2. Civilization IV (+ аддоны)

PC • Firaxis/«1С»

3. Galactic Civilization II

PC • Stardock/«1С»

4. Heroes of Might & Magic V

PC • Nival

5. Europa Universalis III

PC • Paradox Interactive/«1С»



ММОГ

1. World of Warcraft (+ The Burning Crusade)

PC • Blizzard/Vivendi/«Софтпром»

Образцовая MMORPG от Blizzard, кажется, никогда не утратит свою популярность.

2. Guild Wars

PC • ArenaNet/«Бука»

3. LOTR Online: Shadows of Angmar

PC • Turbine/Codemasters

4. Tabula Rasa

PC • Destination Games/NCsoft

5. Sword of the New World: Granado Espada

PC • IMC Games/Nival Online



Необычные игры

1. Portal

PC/Xbox/PS3 • Valve/«Бука»

Portal – изысканный десерт после однообразных современных шутеров. Вы даже тортик найдете. В ближайшем супермаркете – наверняка.

2. Wario Ware: Smooth Moves

Wii • Nintendo

3. We♥Katamari

PS2 • Namco

4. Rayman Raving Rabbids 2

Wii/DS • Ubisoft

5. Guitar Hero III

PC/PS3/Xbox 360/Wii/PS2 • Neversoft/«Новый Диск»



Гонки

1. Project Gotham Racing 4 Xbox 360 • Bizarre Creations/ Microsoft

PGR 4 нравится всем: взрослым и детям, поклонникам симуляторов и любителям аркадных гонок.

2. Forza Motorsport 2 Xbox 360 • Microsoft

3. Stuntman: Ignition PS3/Xbox 360/PS2/PSP • Paradigm Entertainment/THQ

4. SEGA Rally PC/PS3/Xbox 360/PSP • SEGA/ «Софтпром»

5. MotorStorm PS3 • Evolution Studios/Sony



RTS

1. Warhammer 40 000: Dawn of War – Dark Crusade PC • Relic/«Бука»

Warhammer 40K: Dawn of War (включая аддоны) лучший на сегодня проект в жанре RTS.

2. C&C3: Tiberium Wars PC/Xbox 360 • EA/ «Софтпром»

3. Medieval II: Total War PC • Creative Assembly/SEGA/ «Софтпром»

4. Company of Heroes PC • Relic/«Бука»

5. World in Conflict PC • Massive Entertainment/ Sierra/«Софтпром»



jRPG

1. Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King PS2 • Level-5/Square Enix

Потрясающее графическое оформление, огромный игровой мир, закрученный сюжет и незабываемые персонажи. Dragon Quest VIII – живая легенда жанра jRPG.

2. Eternal Sonata X360 • tri-Crescendo/Namco Bandai

3. Final Fantasy III DS • Square Enix

4. Blue Dragon Xbox 360 • Mistwalker/Microsoft

5. Etrian Odyssey DS • Atlus



Экономические

1. Sid Meier's Railroads! PC • Firaxis/«1С»

Sid Meier's Railroads! заставит вас забыть обо всем на свете и увлеченно катать паровозики ночи напролет.

2. Viva Piñata PC/Xbox 360 • Rare/Microsoft

3. The Sims 2 PC • Maxis/EA/«Софтпром»

4. The Settlers: Rise of an Empire PC • Blue Byte/«Новый Диск»

5. Rune Factory: A Fantasy Harvest Moon DS • Neverland/Natsume



МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА
НАУКИ УКРАЇНИ

ГОЛОВНЕ УПРАВЛІННЯ ОСВІТИ
ТА НАУКИ КИЇВСЬКОЇ МІСЬКОЇ
ДЕРЖАВНОЇ АДМІНІСТРАЦІЇ

КИЇВСЬКИЙ ПАЛАЦ ДІТЕЙ
ТА ЮНАЦТВА

КИЇВСЬКА МАЛА АКАДЕМІЯ
НАУК «ДОСЛІДНИК»

ЗА СПРИЯННЯ

ІНСТИТУТУ ПРИКЛАДНОГО ТА СИСТЕМНОГО АНАЛІЗУ «ІПСА»

НАЦІОНАЛЬНОГО ТЕХНІЧНОГО УНІВЕРСИТЕТУ УКРАЇНИ

«КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ»

НУЦПІ КІБЕРНЕТИЧНОГО ЦЕНТРУ НАН УКРАЇНИ

БМС консалтинг



KVAZAR-Mikro®
ЗАВЖДИ НА КРОК ПОПЕРЕДУ



ВІДКРИТИЙ КОНКУРС З ПРОГРАМУВАННЯ серед старшокласників

ДОСЛІДНИК 2007-2008

05.02.2008-07.03.2008

Подоробиці та онлайн трансляція:

<http://doslidnyk.org>



ДОСЛІДНИК
2007-2008

РОЗРОБКА ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ У 5 НОМІНАЦІЯХ:

- навчальні
- системні та прикладні
- безпека та мережі
- мультимедійні
- науково-дослідницькі
- для мобільних пристроїв

ZyXEL

В РАМКАХ КОНКУРСУ ЗМАГАННЯ ЗІ СКЛАДАННЯ ПК!

СПЕЦІАЛЬНІ ПРИЗИ
ПЕРЕМОЖЦЯМ!



МОЙ
КОМП'ЮТЕР



MOBILITY



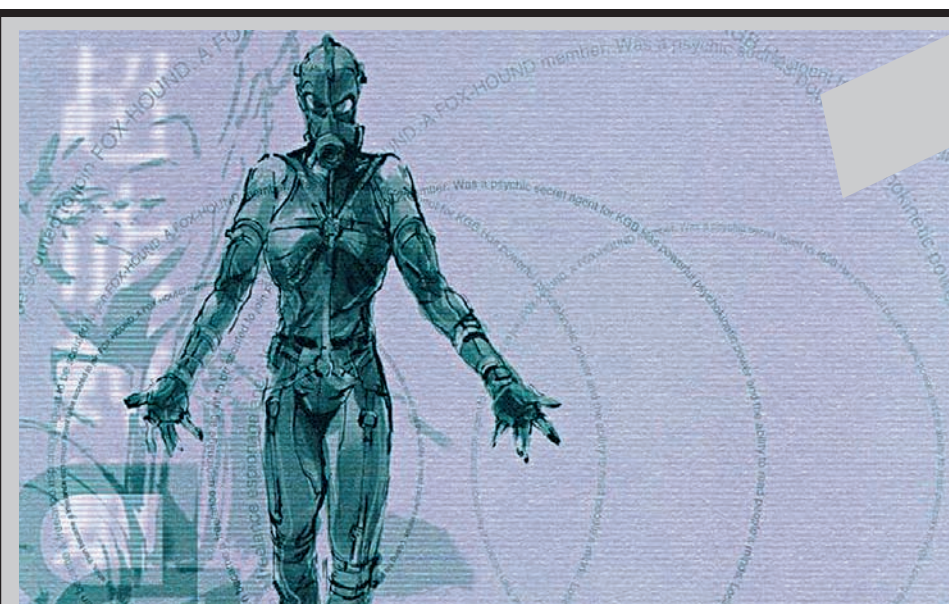
генеральні інформаційні спонсори

Топ 5

Никита Шило

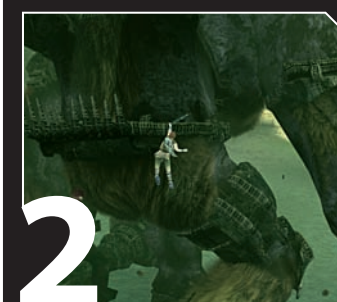
Схватки с боссами

Разбудите ночью любого old-skool-геймера, спросите код доступа к уровню с Майком Тайсоном и будьте уверены – он выдаст нужную комбинацию. Потому что некоторых боссов забыть просто невозможно. Лучших из них ищите в нашем рейтинге.



Psycho Mantis (Metal Gear Solid)

Мы, конечно, подозревали, что в КГБ обучают самым невероятным вещам, но Psycho Mantis превзошел все наши ожидания. Если уж этот парень с помощью одной только мысли может заставить геймпад вибрировать, то представьте, на что он способен в бою. Тем не менее решение все же имеется: подключите ваш Dual Shock ко второму порту, который Psycho Mantis контролирует не в состоянии.



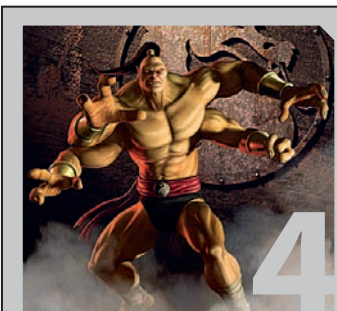
Colossi (Shadow of the Colossus)

Убить колосса – это не десяток рядовых монстров изрешетить. И не только потому, что колоссы бывают размером с небольшой город, важную роль играет моральный аспект. Когда великан умирает, испытываешь прямо-таки угрызения совести. Не верите? Попробуйте сами.



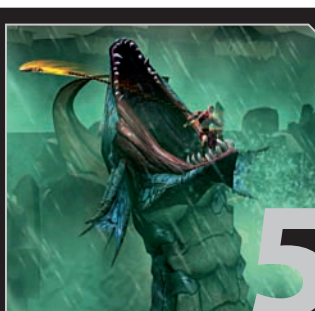
Mike Tyson (Mike Tyson's Punch-Out!!)

В финальном поединке Mike Tyson's Punch-Out!! Майк демонстрировал чудеса силы и ловкости. Целые дни, а то и недели проходили в попытках одолеть Тайсона, и лишь избранным была дарована возможность увидеть финальные титры.



Goro (Mortal Kombat)

Четыре огромные руки – как раз то, что надо, если хочешь быстро вышибить дух из очередного противника. Здоровяк Горо не зря сохранял титул Великого Чемпиона на протяжении пяти сотен лет: в схватке один на один ему на самом деле нет равных.



Hydra (God of War)

Трехголовая тварь из морских глубин набрасывается на главного героя почти сразу после начала игры. И поделом ей. Имей гидра хоть каплю ума, она знала бы, что с Кратосом шутки плохи.