

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
АННА ЗИНЧЕНКО

Редакторы
АЛИНА ЖИГУНОВА
АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ
ЯРОСЛАВ СИНГАЕВСКИЙ

Литературная редакция
ЕЛЕНА КУРАКСА
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

Фотографии
РУСЛАН АБСУРДОВ
ЮРИЙ АКИМОВ
АЛЕКСАНДР МАКАРЕНКО
АНДРЕЙ ШЕЛУХИН
АЛЕКСАНДР ЛОБАНОВ

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

Руководитель фотослужбы
СЕРГЕЙ ИЛЬИН

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**, № 10 (38), октябрь 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.

В журнале используются материалы британского издания **games™** с разрешения Progress Media Limited и Imagine Publishing.

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.

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

Цена свободная

Тираж 30 000 экз.

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

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

© «Издательский Дом ИТС», 2008 г.
Все права защищены



Давайте общаться

➔ Не секрет, что игра – отличный способ не только скоротать пару-тройку часов, но и организовать приятное времяпрепровождение для группы не всегда знакомых между собой людей, например друзей, собравшихся на празднование вашего дня рождения. Турнир по Soulcalibur, мини-чемпионат по виртуальному гольфу в Wii Sports, любительский концерт SingStar позволят сделать вечеринку интересной. Недавно я открыла для себя еще один способ – настольные игры. Партия в «Манчкин» подарит вам и вашим гостям и час здорового смеха, и повод собраться еще раз – нужно же отомстить товарищу, подрезавшему тебя на финальном круге. А ведь можно вспомнить всенародно любимый «Крокодил» или забытую некогда «Мафию»: за этими развлечениями когда-то проводили не одну дружескую посиделку. Однажды мы даже придумали особую геймерскую разновидность «Городов», только вместо названий населенных пунктов подбирали названия игр.

Самое главное преимущество такого времяпровождения – приятное общение с интересными вам людьми. Ведь, если подумать, то быть геймером – это хобби, которое, в свою очередь, облегчает поиск единомышленников. Обмениваясь мнениями на форумах, делая записи в блогах, даже обсуждая новый номер Gameplay, вы сталкиваетесь с десятками людей, и каждый из них потенциально может стать вашим другом. Именно здесь кроется секрет успеха MMORPG и его пытаются использовать компании, создающие социальные сети для геймеров. Даже Nival решила поучаствовать в разделе этого пирога: недавно было объявлено об основании Nival Network. Увлечение компьютерными и видеоиграми как повод для общения, игровые сайты как место знакомства, игры как способ для группы людей приятно провести несколько часов. Новые времена, новые решения. И меня радует, что Gameplay делает свой вклад в зарождение прекрасной дружбы.

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями
Анна Зинченко,
editor@gameplay.com.ua

Зинченко

тема

Репортаж с Games Convention 2008

Украинский десант в составе двух человек высадился в конце августа в немецком городе Лейпциг, чтобы лично посетить крупнейшую европейскую игровую выставку Games Convention, увидеть представленные там проекты и подробно вам о них рассказать. Читайте большой репортаж с GC 2008.

18



Содержание

№ 10 (38) октябрь 2008

тема

46

Создание BioShock: от сложного к простому

Выход BioShock вызвал небывалый ажиотаж как в профильной прессе, так и в комьюнити геймеров и даже разработчиков, обычно скупых на похвалы в адрес своих коллег. Этот проект уже успели окрестить лучшей игрой всех времен и народов. Об истории ее создания и повествует наш специальный материал.



Новости

- 8 Кратко
- 12 Новости киберспорта
- 14 Репортаж с украинского финала WCG 2008
- 16 Обратная связь

Тема

- 18 Репортаж с Games Convention 2008
- 46 Создание BioShock: от сложного к простому

Превью

- 54 Warhammer 40 000: Dawn of War II
- 60 Tomb Raider: Underworld
- 66 Симбионт
- 68 XIII век: Русич
- 70 Chronostorm: Siberian Strike

Рецензии

- 74 Yakuza 2
- 78 Bionic Commando Rearmed
- 80 The World Ends With You
- 82 Dracula: Origin
- 84 Siren: Blood Curse
- 86 Сегодня, мама!
- 87 WALL•E
- 88 Алмазный меч, Деревянный меч
- 90 Secret Agent Clank
- 91 О.С.П. Как достать квартиру
- 92 Галерея

Маленькие игры

Гид покупателя

- 98 Компьютер месяца
- 100 Железо
- 106 Локализации
- 108 Гид покупателя
- 112 Top 5 октября



Вирушай у подорож



разом з командою твоєї мрії

Цієї осені 3 рейси

Таїланд

Туніс

Єгипет



Ексклюзивний представник
AXE Jet* авіаклубу в Україні –
Світлана Лобода:

«Запрошую справжніх чоловіків оцінити переваги
подорожей з нами.

Відчуйте реактивну силу **AXE-ефекту** та дізнайтеся, як
далеко ви зможете відправитися у нашій авіакомпанії!

Кількість квитків та рейсів цього сезону обмежена.

Дізнайся, як стати нашим пасажиром, на сайті www.axe.ua.

Зручна система та надзвичайний сервіс – ось у чому
переваги нашого клубу. Крім того – гнучка цінова політика:
отримай неймовірний шанс одержати квиток...

за тарифами SMS.»

Джет*



Розваги в польоті,
що не залишать байдужим жодного чоловіка

Вартість SMS стандартна згідно з тарифним планом для
абонентів MTC, JEANS, life :), Beeline.

Вартість SMS складає 0,33 грн. з ПДВ без ПФ для абонентів
КИЇВСТАР, djuice

Акція дійсна з 24.08.08 до 30.09.08

Інтерактивний партнер акції ТОВ "Лід Найн Маркетинг", тел. служби
підтримки: 8 (044) 251-88-10, графік роботи з 9.00 до 20.00.

ЗАТ "Український мобільний зв'язок", ліц. ДЗ АА №720189 от 29.12.04;

ЗАТ "Київстар Дж. Ес. Ем.", ліц. ДЗ №009503 від 12.04.01;

ТОВ "Астеліт", ліц. НКРЗ АБ №222715 від 17.11.2005;

ЗАТ "Українські радіосистеми", ліц. ДКЗИУ № АВ 120093 від 16.05.06.

Приєднуйся та відривайся!

www.axe.ua

рецензии



Yakuza 2

Жизнь современного якудза полна опасностей, но в ней найдется место и для настоящей дружбы, и для трогательной любви. Наконец-то англоязычная аудитория получила шанс оценить вторую часть великолепной азиатской криминальной драмы, и она, поверьте, не разочаровывает.

игры в номере

101 любимчик.	Blood Trails 94
Динозаврики! 106	Siren: Blood Curse 84
Bionic Commando Rearmed 78	Tales of Symphonia:
Chronostorm: Siberian Strike . . . 70	Dawn of the New World 92
Days of Sail: Попутный ветер . . 106	The World Ends With You 80
Dead Rising: Chop Till You Drop . . 95	Tomb Raider: Underworld 60
Deer Hunter Tournament 93	WALL-E 87
Demigod 95	Warhammer 40 000:
Dracula: Origin 82	Dawn of War II 54
Eledees:	World of WarCraft 106
The Adventures	World of WarCraft:
of Kai and Zero 94	The Burning Crusade 106
Halo Wars 93	XIII век: Русич 68
Heavy Rain 92	Yakuza 2 74
Heroes over Europe 92	Алмазный меч,
Hotel Giant 2 94	Деревянный меч 88
Lost Planet:	О.С.П. Как достать квартиру . . 91
Extreme Condition –	Под парусом:
Colonies Edition 107	Балтика и Северное море . . 107
MySims 93	Сегодня, мама! 86
Ride to Hell 95	Симбионт 66
Secret Agent Clank 90	Улетный баскетбол 106
ShellShock 2:	



рецензии



Bionic Commando Rearmed

Все новое – это хорошо забытое старое. Ремейк классической Bionic Commando, вышедшей (подумать только!) двадцать лет тому назад, с первого взгляда покоряет сердца любителей настоящего old skool.

превью

54 Warhammer 40 000: Dawn of War II

Компания Relic, бесконечно уважаемая всеми ценителями стратегий реального времени, планирует сильно удивить поклонников оригинальной Warhammer 40 000: Dawn of War. В сиквеле ожидается такое количество нововведений, что данный проект хочется назвать не просто продолжением, а настоящей мини-революцией.



Your first impression will be the first*



Impression Unreal 658 V

Дисплей: 15.4" (WXGA 1280x800)
Процесор: Intel® Core® 2 Duo P7350 (2.00 GHz)
Оперативна пам'ять: DDR-III 4096 M6
Відеокарта: GeForce-Go 9800 M GTS c 512 M6
Операційна система: Windows
Додатково: гра S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky

impression.ua

Друже, знаю, тобі подобається, коли все «літає». Останні ігри на повних настройках – хіба це не те, чого ти шукаєш? Якщо так, то кращого варіанта для своїх найпотаємніших геймерських фантазій не знайти. Вдвічі більше яскравих вражень гарантовано повною версією гри S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky, яка входить у комплект поставки. Ще ніколи віртуальний світ не був настільки близьким до реального.

Intel, логотип Intel, Centrino і Centrino Inside є торговими марками Корпорації Intel в США та інших країнах.

*Твої перші враження будуть найпершими



IMPRESSION
COMPUTERS

Содержание →

Gameplay
DVD#10 (38)Бесплатная
онлайн-играполная версия
на русском
языке**Игры****MMORPG**

Perfect World

Freeware-игры

Jumper 3

GeneRally

Shareware-игры

Веселая ферма II

Бюро кладоискателей

Армада танков

Магическая

энциклопедия. Том I

Фруктовые острова

Приключения Дианы

Селинджер.

10 дней под водой

**Демонстрационные
версии**

Strong Bad's Cool Game

for Attractive People

С грузом по Европе

Таня Гроттер и

Исчезающий этаж

Патчи**Русские версии**

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

Чистое небо 1.5.03

Heroes of Might and

Magic 5: Повелители

Орды 3.1

Английские версии

Race Driver: GRID 1.2

Dimensity: Демон

войны 1.1

Wildlife Park 2 2.0

Видеоролики**Мультиплатформа**

Brothers in Arms:

Hell's Highway

Command & Conquer:

Red Alert 3

FIFA 09

Left 4 Dead

Prince of Persia

Mercenaries 2:

World in Flames

Mirror's Edge

Saints Row 2

Silent Hill: Homecoming

PC

Dragon Age: Origins

Rise of the Argonauts

Обои для

Рабочего стола

Birth of America

Brothers in Arms:

Hell's Highway

Cursed Mountain

Dragon Age: Origins

Pure

Legendary

Saint's Row 2

The Guild 2

Race Driver: GRID

Wildlife Park 2

Обои от

GameWallpapers.com

Саундтреки к играм

Grand Theft Auto IV

Just Cause

Legendary

Mercenaries 2: World

in Flames

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

Wizard

Таня Гроттер и

Исчезающий этаж

**Скринсейверы для
Рабочего стола****Утилиты,
программы и
драйверы на все
случаи жизни**

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

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

производителей этого ПО. Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО. «Gameplay-DVD, октябрь 2008» является неотъемлемой составляющей журнала Gameplay, № 10 (38), 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

ASUS рекомендує Windows Vista® Business



ASUS-LAMBORGHINI VX3

ПРИСТРАСТЬ, ПОТУЖНІСТЬ, РОЗКІШ

Розкішні речі — незамінний атрибут стильних яскравих особистостей. Для тих, хто цінує потужність, безвідмовність та ексклюзивний вигляд, інженерами ASUS, спільно з дизайнерами Lamborghini, створено безкомпромісний надпотужний ноутбук ASUS-Lamborghini VX3. Кожна деталь ноутбука, незалежно від розміру, є справжнім витвором мистецтва.

У зовнішньому оздобленні використано ексклюзивні високотехнологічні матеріали: сапфірове скло, титановий сплав та натуральну шкіру.

Неймовірна продуктивність забезпечується рекордно потужним процесором з технологією Intel® Centrino®.

Багатофункціональність та безвідмовність роботи ноутбука забезпечує інструментарій ліцензійної операційної системи Windows Vista® Business.

Технічні параметри ноутбука VX3

дисплей: 12.1" WXGA (1280x800)
процесор: Intel® Core™ 2 Duo T9300 (2.5GHz)
чіпсет: Mobile Intel® PM965 Express
оперативна пам'ять: 4096 MB/DDR2 667 MHz
відеокарта: NVIDIA GeForce 9300/256 Mb NV Turbo Cache 1024Mb
жорсткий диск: SATA HDD 300 GB
оптичний привід: 8xDVD-SuperMulti Dual Layer
комунікації: WiFi/BT v2.0/Веб-камера 0.3МПікс/модуль 3G-зв'язку
вага: 1.68 кг



DataLux (Даталюкс) тел: +38(044)490-92-70; ELKO (Елко) тел: +38(044)461-96-70; Fox trot IT (Фокстрот ІТ) тел: +38(044)247-70-36; МДМ тел: +38(044)464-77-77; МТІ тел: +38(044)458-34-34.

Comfy 8-056-233-45-54, АБВ-Техніка 8-800-50-555-80, АТ Техніка 8-062-381-36-85, ГігаБайт 8-800-501-1000, Мережа магазинів "BRAIN-Computers" (Брейн Комп'ютерс) 8-044-501-25-83, Мережа магазинів "АЛЛО" 8-800-300-1000, Мережа магазинів "Комп'ютерний Всесвіт" 8-800-502-32-30, Мережа магазинів City.com 8-800-501-50-00, Мережа магазинів DiaWest (Діавест) 8-800-302-302-0, Мережа магазинів ДКТ 8-044-286-54-33, Мережа магазинів Домотехніка 8-800-300-20-20, Мережа магазинів Ельдорадо 8-800-50-300-50, Мережа магазинів MegaMax 8-044-200-00-00, Мережа магазинів МКС 8-800-50-20-100, Мережа магазинів Юнітрейд 8-800-507-70-70, Нео-сервіс 8-032-294-81-81, ТІД Комп'ютери 8-048-346-723, ТОВ ПФ "Сервіс" 8-056-370-30-03, ФІТО 8-062-381-32-05, Фокстрот "Техніка для дому" 8-800-500-15-30.

Centrino, Centrino Inside, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo є зареєстрованими торговими марками Intel Corporation у США та в інших країнах.

Кратко

Подробнее на gameplay.com.ua

Великий комбинатор

➔ Если вы помните, когда-то Microsoft выплатила фирме Immersion, владельцу патента на технологию обратной связи (читай – вибрации) 26 млн долларов за использование данной разработки в своих геймпадах. Самое интересное в том, что тогда же между компаниями был подписан договор, согласно которому Immersion будет обязана вернуть Microsoft часть денег, если аналогичная тяжба случится с Sony. И конечно, это произошло! В итоге редмондский гигант получил от японской корпорации ни много ни мало 20,6 млн долларов. Отличная комбинация.

Даты выхода игр

Дата	Название	Платформа	Жанр
26.09.2008	Sacred 2: Fallen Angel	PC	RPG
29.09.2008	Zubo	DS	Music
29.09.2008	Wario Land: The Shake Dimension	Wii	Action
07.10.2008	NBA Live 09	PS3, Xbox 360, Wii, PS2, PSP	Sport
07.10.2008	Bratz Girlz Really Rock	Wii, PS2, DS	Music
07.10.2008	Bleach: Dark Souls	DS	Fighting
07.10.2008	NBA 09 The Inside	PS3, PSP	Sport
07.10.2008	Midnight Club: Los Angeles	PS3, Xbox 360	Racing
07.10.2008	Midnight Club: LA Remix	PSP	Racing
07.10.2008	Prey the Stars	DS	Action
14.10.2008	Avatar: The Last Airbender – Into the Inferno	Wii, DS	Action
14.10.2008	Lord of the Rings: Conquest	PC, PS3, Xbox 360, DS	Action
14.10.2008	Saint's Row 2	PC, PS3, Xbox 360	Action
14.10.2008	Rapala Fishing Frenzy	PS3, Xbox 360	Sport
14.10.2008	Rubik's Puzzle World	Wii, DS	Puzzle
14.10.2008	Pro Bull Riding: Out of the Chute	Wii, PS2	Sport
21.10.2008	Garfield Gets Real	Wii, DS	Action
21.10.2008	Legendary	PC, PS3, Xbox 360	FPS
21.10.2008	Heist	PC, PS3, Xbox 360	Action
21.10.2008	Tak and the Guardians of Gross	Wii, PS2	Action
21.10.2008	BioShock	PS3	Action
21.10.2008	Dead Space	PC, PS3, Xbox 360	Action
21.10.2008	Master of the Monster Lair	DS	RPG
21.10.2008	Neverland Card Battles	PSP	Cards
27.10.2008	Guitar Hero: World Tour	PS3, Xbox 360, Wii, PS2	Music
28.10.2008	Command & Conquer: Red Alert 3	PC, Xbox 360	Strategy
28.10.2008	Legend of Spyro: Dawn of the Dragon	PS3, Xbox 360, Wii, PS2, DS	Action
28.10.2008	SBK-08 Superbike World Championship	PC, PS3, Xbox 360, PS2, PSP	Racing
28.10.2008	Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Xbox 360, Wii, PS2, DS, PSP	Action
28.10.2008	Disney: Sing It	Wii, PS2	Music
28.10.2008	MySims	PC	Simulator
28.10.2008	Fable 2	Xbox 360	RPG
28.10.2008	Robocalypse	DS	Strategy
28.10.2008	Nancy Drew: The White Wolf of Icicle Creek	Wii	Adventure
28.10.2008	ShellShock 2: Blood Trails	PC, PS3, Xbox 360	Action
28.10.2008	Ener-G Gym Rockets	Wii, DS	Sport
28.10.2008	Quantum of Solace: The Game	PC, PS3, Xbox 360, Wii, PS2, DS	Action
28.10.2008	Fracture	PS3, Xbox 360	Action
28.10.2008	Zenses Rainforest	DS	Puzzle
28.10.2008	LittleBigPlanet	PS3	Platformer
28.10.2008	Left 4 Dead	PC, Xbox 360	FPS
28.10.2008	Fallout 3	PC, PS3, Xbox 360	RPG
28.10.2008	Transformers Animated	DS	Action
28.10.2008	Zenses Ocean	DS	Puzzle
28.10.2008	Boogie SuperStar	Wii	Music
28.10.2008	Zoo Hospital	Wii	Strategy
28.10.2008	Mushroom Men: The Spore Wars	Wii, DS	Action
28.10.2008	Spectrobes: Beyond the Portals	DS	RPG
28.10.2008	Rhiannon: Curse of the Four Branches	PC	Adventure
28.10.2008	A Witch's Tale	DS	RPG
03.11.2008	Lord of the Rings Online: Mines of Moria	PC	MMORPG
04.11.2008	WWE SmackDown vs. Raw 2009	PS3, Xbox 360, Wii, PS2, DS, PSP	Fighting
04.11.2008	Ultimate Band	Wii, DS	Music
04.11.2008	Gears of War 2	Xbox 360	Action

Темная тройца

➔ Издательство Codemasters анонсировало аж три новых проекта под торговой маркой Overlord. Так, компания Climax Group должна порадовать владельцев Nintendo Wii и DS – для этих консолей выпустят соответственно Overlord: Dark Legend и Overlord: Minions. А студия Triumph Studios, автор оригинальной игры, займется разработкой ее сиквела, который будет создан по проверенному рецепту «тех же щей да побольше влей». Нам обещают подчиненных поумнее, которые к тому же научатся разрушать дома и ездить верхом на животных. А в качестве противников выступят... легионы Римской империи. Возвращение Темного властелина намечается на 2009 год.



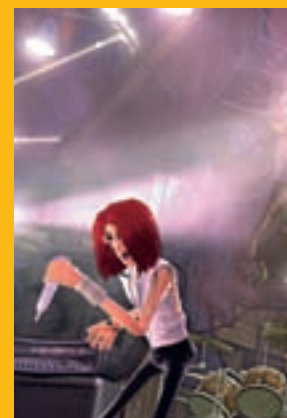
Grand Theft Pron

➔ Оказывается, игры серии Grand Theft Auto развращают молодежь сильнее, чем просмотр порнографического видео. Такой вывод можно сделать, ознакомившись с результатами социологического исследования, проведенного сотрудниками сайта What They Play. Те опросили 1600 взрослых, интересуясь, какие действия респонденты считают недопустимыми для 17-летнего подростка на вечеринке? Ответы оказались следующими: 49% назвали курение марихуаны, 19% – игру в GTA, 16% – просмотр «взрослого видео», 14% – распитие пива. Иными словами, для многих родителей GTA стоит в одном ряду с наркотиками и порно.



Не хочу учиться

➔ В то время как родители-паникеры всеми силами стараются оградить собственных чад от тлетворного влияния видеоигр, некоторые дети все-таки умудряются находить общий язык со своими предками. Так, американскому тинейджеру Блейку Пиблзу (Blake Peebles) родители разрешили не посещать школу и использовать освободившееся время для тренировок в Guitar Hero – паренек собирается стать прогеймером, он даже успел заработать на своем увлечении первую тысячу долларов. При этом, надо заметить, неучем Блейк не останется: в перерывах между джем-сессиями с ним занимаются частные преподаватели.





Парой строк

Table 2, созданная студией амбициозного Питера Молиньё (Peter Molyneux), появится в Европе 24 октября.

Electronic Arts подписала контракты с компаниями Grasshopper Manufacture (Killer 7, No More Heroes) и Epic Games (Gears of War) на издание их следующих проектов.

Компания THQ во всю ведет работу над action от третьего лица в сеттинге Warhammer 40K. Проект называется Warhammer 40K: Space Marine.

Gears of War 2 не выйдет на PC, утверждает Клифф Блэжински (Cliff Bleszinski). Мол, Epic Games и не думала работать над PC-версией игры, но это, надо сказать, не означает того, что портированием проекта не займется какая-нибудь другая студия.

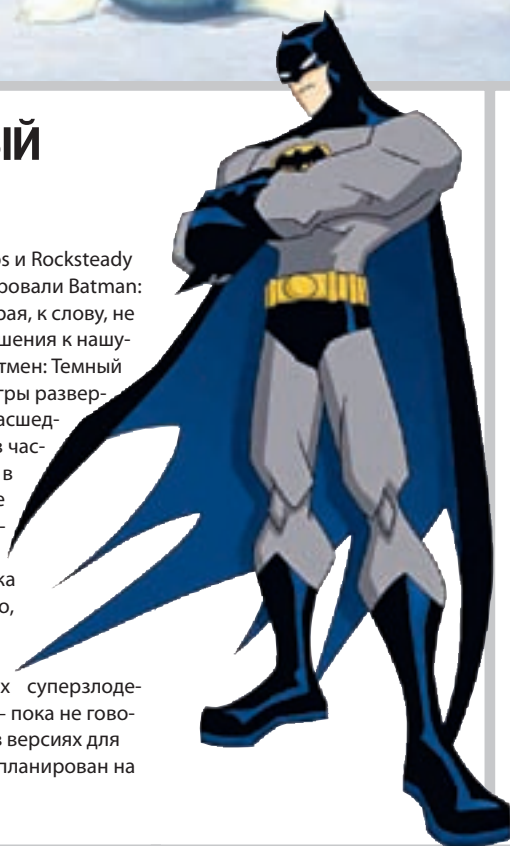
Ninja Blade – так называется новый проект, разрабатываемый компанией From Software. Представляет он ядерную смесь из Tenchu и Ninja Gaiden и должен выйти эксклюзивно для Xbox 360 в следующем году.

PSP установила важный для нее (но смехотворный для Nintendo DS) рекорд. Спустя три года после появления консоли на прилавках магазинов число проданных устройств наконец-то перевалило за 10 миллионов штук.

Renegade Kid, создательница Moon и Dementium: The Ward, по слухам, трудится над новым проектом под названием Son of the Dragon, в котором игроку придется столкнуться с самим графом Дракулой.

Безумный Бэтмен

→ Компании Eidos и Rocksteady Games анонсировали Batman: Arkham Asylum, которая, к слову, не имеет никакого отношения к нашумевшему фильму «Бэтмен: Темный рыцарь». Действие игры развернется в мрачном сумасшедшем доме, который, в частности, фигурировал в графической новелле «Возвращение Темного рыцаря» (The Dark Knight Returns) Фрэнка Миллера. Естественно, без Джокера дело не обойдется. Впрочем, нам обещают и других суперзлодеев (но каких именно – пока не говорят). Выход проекта в версиях для PC, PS3 и Xbox 360 запланирован на следующий год.



Золотые горы

→ Профессор и руководитель факультета информатики Манчестерского университета Ричард Хикс (Richard Heeks) попытался подсчитать объем индустрии фарминга – добычи для дальнейшей перепродажи виртуального золота и артефактов в различных MMOG. Оказалось, что только в Китае день и ночь трудятся около 400 тысяч «фермеров», зарабатывающих примерно 145 долларов ежемесячно, а это 696 млн долларов в год. Впечатляет! Однако сэр Хикс признается, что опубликованные им цифры очень приблизительны, и говорит о том, что теоретически мировая индустрия фарминга может «делать из воздуха» до миллиарда долларов в год.

Возвращение гоблинов

→ Игроки со стажем наверняка должны помнить трилогию Goblins, одним из авторов которой был французский художник, сценарист и аниматор Пьер Гийода (Pierre Gilhodes). И вот – неожиданная новость. Компания Snowball в начале следующего года выпустит Goblins 4, созданную Пьером и его студией. Несмотря на то что адвенчура будет выполнена в 3D, фирменный стиль ничуть не изменится. Не знаем, как вы, но мы будем ждать возвращение «Гоблинов» с нетерпением.



PC Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Spore	Electronic Arts	Maxis
2	The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts	Maxis
3	S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	Koch Media	GSC Game World
4	The Sims 2: Double Deluxe	Electronic Arts	Maxis
5	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Infinity Ward
6	World of Warcraft: Battle Chest	Activision Blizzard	Blizzard Entertainment
7	The Sims 2: Freetime	Electronic Arts	Maxis
8	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Pandemic Studios
9	Sins of a Solar Empire	Kalypso Media	Stardock
10	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	EA LA

PS3 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Pandemic Studios
2	Tiger Woods PGA Tour 09	Electronic Arts	EA Tiburon
3	Beijing 2008	SEGA	Eurocom Entertainment
4	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Infinity Ward
5	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Konami	Konami Digital Entertainment
6	Grand Theft Auto IV	Take-Two	Rockstar North
7	Soulcalibur IV	Ubisoft	Namco
8	Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	Digital Illusions
9	Race Driver: GRID	Codemasters	Codemasters
10	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision Blizzard	Neversoft

PSP Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Tiger Woods PGA Tour 09	Electronic Arts	EA Tiburon
2	Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix Europe	Square Enix
3	LEGO Indiana Jones: Original Adventures	LucasArts	Traveller's Tales
4	Wall-E	THQ	Savage Entertainment
5	God of War: Chains of Olympus	Sony Computer Ent.	Ready at Dawn Studios
6	International Athletics	Ghostlight	Code Monkeys
7	Secret Agent Clank	Sony Computer Ent.	High Impact Games
8	Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	LucasArts	Rebellion
9	SBK-08 Superbike World Championship	Black Bean	Milestone Studios
10	MX vs. ATV Untamed	THQ	Tantalus

Xbox 360 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Pandemic Studios
2	Tiger Woods PGA Tour 09	Electronic Arts	EA Tiburon
3	Too Human	Microsoft	Silicon Knights
4	Viva Piñata: Trouble in Paradise	Microsoft	Rare
5	Infinite Undiscovery	Square Enix Europe	Tri-Ace
6	Beijing 2008	SEGA	Eurocom Entertainment
7	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Infinity Ward
8	Grand Theft Auto IV	Take-Two	Rockstar North
9	Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	Digital Illusions
10	Halo 3	Microsoft	Bungie

DS Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo	Nintendo
2	Guitar Hero: On Tour	Activision Blizzard	Vicarious Visions
3	Carnival: Funfair Games	Take-Two	Cat Daddy
4	Wall-E	THQ	Helix
5	Scrabble Interactive: 2007 Edition	Ubisoft	Wizarbox
6	Imagine: Teacher	Ubisoft	Magic Pockets
7	Mario Kart DS	Nintendo	Nintendo
8	More Brain Training From Dr. Kawashima	Nintendo	Nintendo
9	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
10	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA

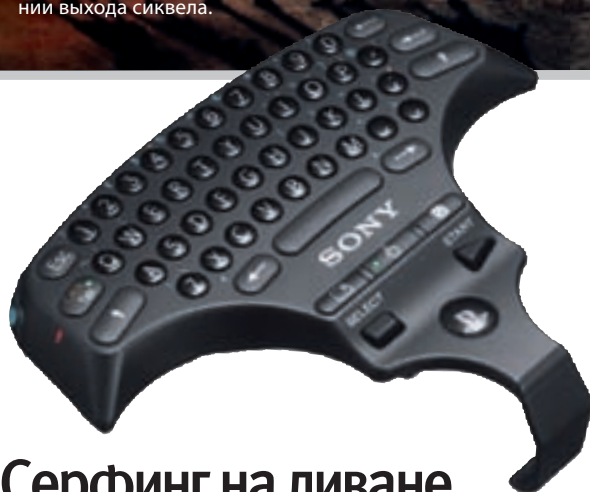
Wii Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Wii Fit	Nintendo	Nintendo
2	Mario Kart Wii	Nintendo	Nintendo
3	Wii Play	Nintendo	Nintendo
4	Tiger Woods PGA Tour 09	Electronic Arts	EA Salt Lake
5	Carnival: Funfair Games	Take-Two	Cat Daddy
6	Big Beach Sports	THQ	HB Studios
7	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA
8	Super Smash Bros. Brawl	Nintendo	Sora
9	Sports Party	Ubisoft	Digital Embryo
10	Family Ski	Nintendo	Namco

Чарты предоставлены Chart Track, ©2008 ELSA Ltd (www.elsa.com)

Бумаги гильдий

➔ Популярной MMORPG Guild Wars недавно исполнилось три года. В честь этого знаменательного события компания ArenaNet устроила на выставке Penny Arcade Expo специальное мероприятие. На нем анонсировали книжную трилогию, в которой будет красочно изложена история мира в 250-летнем промежутке между первой и второй частями игры. У фанатов Guild Wars появится новый, кроме повторных прохождений сюжетной кампании и бесконечных PvP-боев, способ скоротать время в ожидании выхода сиквела.



Серфинг на диване

➔ Sony начала выпуск специальной клавиатуры-насадки, прикрепляемой к геймпадам PS3 (подходит и для SIXAXIS, и для DualShock). Помимо традиционных клавиш, в раскладке присутствуют специальные Communication Button и Message Box Button, облегчающие связь во время игры, и особая Touch Pad Button, которая дает возможность использовать поверхность клавиатуры в качестве таппада. Так что теперь можно будет комфортно читать и бродить по Сети, не вставая с дивана и не расчехляя верный ноутбук.

Новые грехи

➔ Компания Stardock официально анонсировала Sins of a Solar Empire: Entrenchment – дополнение к отличной стратегии Sins of a Solar Empire. Разработчики добавляют в число доступных для каждой расы строений мощные оборонительные платформы, новые апгрейды для турелей, а также порадуют возможностью ставить минные поля и строить так называемые Subspace Inhibitor Platforms, замедляющие корабли, попавшие в радиус действия. Мини-аддон будет стоить \$9,95. Надо сказать, что Ironclad Games трудится еще над двумя дополнениями, одно из которых значительно расширит дипломатическую систему, а второе добавит новые технологии и корабли.





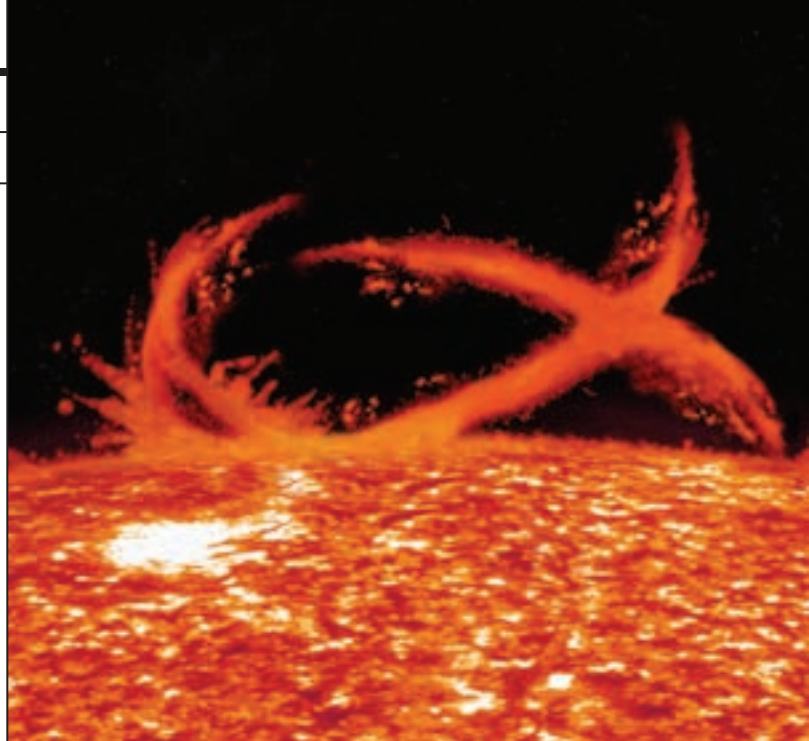
Музыкальное сумасшествие

→ Кто знал, что выход экспериментального проекта Guitar Hero, созданного компанией Harmonix, спровоцирует такой невероятный бум музыкальных игр? Аналитики из компании UBS сообщают, что, считая с начала года, 15% от всего реализованного игрового ПО составили подобные музыкальные проекты. Если посмотреть другие цифры за тот же период, то выяснится, что Guitar Hero сейчас продается на 87% лучше, чем в прошлом году, а Guitar Hero: On Tour для DS за один только июль сумел собрать 15 млн долларов. Внушительные показатели!



ММОГ для курильщиков

→ Джон Беллисс (Jon Belliss), менеджер MMORPG Perfect World, кажется, нашел истинную причину интересного отличия между европейскими/американскими и азиатскими ММОГ. Дело в том, что западные онлайн-игры управляются обычно одновременно с помощью мышки и клавиатуры, а проекты с Востока – лишь мышки. Оказалось, собака зарыта в пагубных привычках азиатских геймеров. Они заядлые курильщики, и дизайнеры специально разрабатывают схемы управления так, чтобы играть можно было только одной рукой, держа во второй сигарету.



№1 MEMORY

Неймовірна сила HyperX від Kingston Technology



Феноменальна потужність! Висока швидкість, швидкодіюча пам'ять нової генерації HyperX розроблена спеціально для геймерів та вимогливих користувачів ПК. Модулі пам'яті HyperX працюють на надвисоких частотах (1200Mhz для DDR2 та 1800Mhz для DDR3) та з наднизькими затримками (5-5-5-15 для DDR2* та 5-7-5-15 для DDR3**), що забезпечує максимальну потужність Вашому комп'ютеру. До того ж, Ви отримуєте легендарну якість та надійність пам'яті Kingston, що підтверджується довічною гарантією.

* - KHX9600D2K2/2G

** - KHX11000D3ULK2/2G

За додатковою інформацією зверніться,

будь ласка, на сайт <http://www.kingston.com/hyperx/>



Asbis

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

Kvazar Micro

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

MTI

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

TNG

+38 (057) 754-5954 • sales@tng.com.ua • www.tng.com.ua



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

Новости киберспорта



ESWC 2008: француженки радуются победе



ESWC 2008: Who становится лучшим варкрафтером

WCG UKRAINE: КИЕВСКИЕ ОТБОРОЧНЫЕ

Последним городом, где прошли отборочные на национальный финал WCG, по традиции был Киев. Считается, что именно в столице обитает львиная доля претендентов на победу, отсюда и увели-

ченное количество квот на финал. В некоторых номинациях их было даже больше, чем нужно, к примеру, столичная школа StarCraft уже давно сдала свои позиции по сравнению с другими городами, и целых четыре квоты – явный перебор. Но перейдем непосред-

ственно к результатам. Первое место по Counter-Strike заняла команда Avalanche, второе и третье – Turbo и eXplosive соответственно. Стоит отметить, что eXplosive считалась одним из конкурентов A-Gaming в борьбе за поездку в Кельн.

Целых четыре квоты были разыграны и в номинации Warcraft III – кроме GG.NoT.C-Club, зеленый свет получили его друзья Tresh.C-Club и FiX.C-Club, а также игрок с ником V3nus. Еще четыре пропуска на национальный финал у старкрафтеров St)Vasilisk(), Enemy, Alf и k7.Stels. Ну а что же FIFA? Тут три квоты разыграли киевские мастера AlexSkif, Pincho.EA|Koeman и mika.

ЭТИ ХРУСТЯЩИЕ КУПЮРЫ

Денежные рейтинги – штука нужная. Ведь большинству из нас иногда бывает весьма интересно, сколько же зарабатывают лучшие киберспортсмены современности. Такие организации, как Kespa и GosuGamers, регулярно засовывают подзорную трубу в карман к самым известным прогеймерам, а теперь этим занялся и портал GravitasGaming.net. Рейтинг составляли по результатам прошедших девяти месяцев 2008 года, а при подсчете суммы брали призовые нескольких LAN-тур-

ниров: KODE5, GameGune, DreamHack и ESWC.

На первом месте шведская CS-команда fnatic – ребята получили 90 821 долл., второе – за немцами mousesports (90 806 долл.), ну а поляки из мультиигрового клана MeetYourMakers заработали 82 734 долл. Правда, если разделить эти суммы на пятерых основных членов команды, двух запасных да еще и с менеджером поделить, цифры выглядят уже не столь впечатляюще.

А в одиночном зачете лидирует SK.Lyn – 51 207 долл. Второе место за его другом MYM.Moon – 42 221 долл. Немало зарабатывает и китаец Sky – у него в карманах завалялись 29 173 долл.

ESWC 2008

Чем знаменит город Сан-Хосе (США)? Кроме непосредственной близости к Силиконовой Долине и красивых панорам, он славен еще и тем, что в этом году там отгремел всемирный финал Electronic Sports World Cup. Соревнования с мировым именем, где собрались прогеймеры со всех уголков планеты, проводились в шести основных номинациях – Counter-Strike 1.6 (мужчины и женщины), CS: Source, Quake III, Warcraft III и DotA



ESWC 2008: «Не бейте меня больно, пожалуйста...»

«Победители получили на руки чек на 500 тыс. долларов»



ESWC 2008: женский состав SK.Gaming с волевым кубком

Allstars. В Калифорнию отправилась и украинская делегация.

На турнире по Quake III от нашей страны выступал киевлянин Hunter. Жаль, но, попав в очень сильную группу, он пропустил вперед EG.cz и RazerJ и занял в итоге четвертое место. Победителем стал восемнадцатилетний белорус Sурher, обыграть которого в финале не смог даже знаменитый немец killsen.

На соревнования по Warcraft III от нас поехали два претендента – GG.NoT.C-Club и Fix.C-Club. Надежд на них было очень много, но оба выбыли еще в самом начале соревнований. У первого в группе оказались корейцы SoJu и Lyn на пару с китайцем TeD, второй получил в компанию Moon, ToD и ReiGn. Примерно такое же чувство испытывает заядлый футбольный болельщик, когда в Лиге чемпионов в одну группу с его любимой командой попадают «Барселона», «Милан» и «Манчестер Юнайтед». Очень нехорошее чувство.

И наконец, Counter-Strike. Тут нашу страну представлял коллектив, играющий под известным названием pro100. Ребятам удалось успешно преодолеть первый групповой этап, однако уже во втором начались проблемы. Набрав одинаковое количество очков вместе с Attax и eMuLate, наши проиграли из-за меньшего числа взятых раун-

дов. Немного обидно, ведь сражались они неплохо.

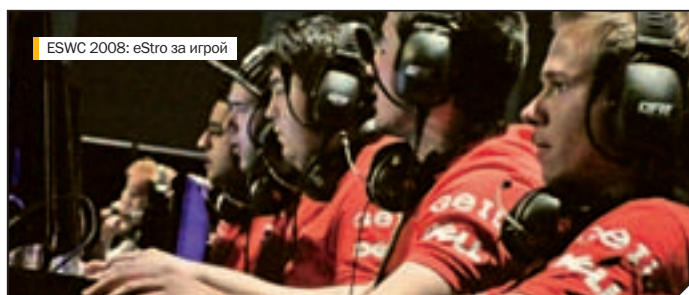
Ну и конечно, остановимся на первом в истории ESWC турнире по DotA Allstars. Исход его был более чем неожиданным – азиатская школа одержала полную победу над европейской и американской. Фаворитами на этом чемпионате справедливо считались команды SK, KS и EG, однако ни одна из них не стала победителем ESWC 2008. Первое место заняли ребята из Zenith. Стоит заметить, что это еще не повод называть сингапурцев законодателями мод, ведь неизвестно, каким был результат, если бы на турнире присутствовала хоть одна российская или украинская команда.

ЛУЧ СВЕТА В ЦАРСТВЕ PC

Это специальная новость для тех, кто читает наш журнал в Днепропетровске. Впервые среди множества компьютерных клубов города появ-

вился самый настоящий современный консольный клуб. Компания Santiago, которая может быть известна вам по киберспортивным турнирам, обустроила его в помещении клуба Bullet на ул. Гагарина, 24. Организаторы разместили в большом светлом зале несколько удобных диванов, шесть широкоформатных телевизоров и по две консоли, из тех, что мы привыкли называть new-gen, – Xbox 360, PlayStation 3 и Wii. Цены в заведении очень демократичны, с вас возьмут шесть гривен за час игры.

Кстати, эта же компания запустила еще один похожий проект. В магазинчике «Эдем», который находится в ТЦ «Новый Центр» по адресу ул. Коцюбинского, 1, они поставили еще два телевизора и две консоли. Каждый желающий может приобрести там что-нибудь для себя или просто опробовать Xbox 360 и PlayStation 3.



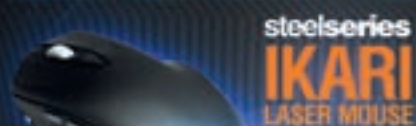
ESWC 2008: eStro за игрой

steelseries professional gaming gear

КИДАЙ ВИКЛИК



SK-GAMING



СВІТОВІ ЗІРКИ COUNTER-STRIKE НА ВИСТАВЦІ

цифроМания



eletek UA

ексклюзивний дистриб'ютор в Україні

КИЇВ, ВУЛ. В. ГЕТЬМАНА, 27,
ТЕЛ.: (044) 495-29-11, 495-29-14
WWW.ELETEK.UA

WCG Ukraine 2008 —



➔ Национальный финал WCG – знаковое событие для каждого украинского геймера. Ты можешь брать золото в огромном количестве соревнований, играть лучше всех, побеждать в Сети и на LAN-турнирах, но если ты взойшел на пьедестал WCG – тогда и только тогда твое имя будет гарантированно вписано в историю киберспорта.

В этом году попытать счастья решили почти две тысячи игроков со всей Украины. И вот после окончания отборочных в семи крупнейших городах перед нами последний этап – национальный финал в Украинском Доме. Именно здесь определились десять человек, достойных защищать честь нашей страны на гранд-финале World Cyber Games в Кельне (Германия), который пройдет в октябре. Как и в прошлом году, национальная сборная состоит из команды по Counter-Strike, двух лучших игроков в FIFA и Warcraft III, а также чемпиона по StarCraft и победителя Java-игры «Атака Рональдиньо».

Собираясь на национальный финал, я пребывал в немного скептическом настроении – слишком мало изменилось в украинском киберспорте за прошедший год, поэтому победители казались мне

более чем очевидными. Однако все мои прогнозы оказались не точнее гадания на кофейной гуще. Но обо всем по порядку.

Открытие турнира прошло в традиционном формате. После выступления танцевального ансамбля и вступительных речей организаторов на сцену пригласили игроков, каждый из которых нес флаг родного города. Затем в торжественной обстановке лучший украинский киберспортсмен по итогам 2007 года Михаил «GG. HoT.C-Club» Новопапин поднял знамя WCG и зачитал залу клятву, которую за ним повторили геймеры, сидящие в зале. Суть принятого обета следующая: участники турнира обязуются не использовать игровые баги, не подслушивать, не подсматривать и вообще. Руку на Библию класть было не обязательно, поэтому, думаю, многие из ребят держали за спиной скрещенные пальцы.

Теперь самое время перейти непосредственно к соревнованиям. Весь первый день был отведен под групповые этапы Counter-Strike, а в одиночных дисциплинах, где состязаются по правилам Double Elimination (чтобы выбыть из турнира, необходимо потерпеть поражение дважды, сначала в основной сетке, потом в сетке

проигравших), прогеймеры соревновались до полуфиналов.

Стартовые матчи по Counter-Strike не преподнесли особых сюрпризов – в каждой из четырех групп соотношение фаворитов и нефаворитов было примерно одинаковым, потому игры воспринимались скорее как тренировка перед серьезным боем. Другое дело – матчи в остальных дисциплинах. Довольно быстро пали признанные мастера FIFA Pincho, EA[Koeman и [CGS]Manyna, а также прошлогодний чемпион по StarCraft MYM.White.Ra и сильнееший киевский игрок расы undead – FiX.C-Club. Впечатляющий поворот событий, так что я стал с нетерпением ждать их развития.

По традиции самые интересные соревнования происходили на сцене. Десять компьютеров, оборудованных плазменными панелями, каждая из которых показывает зрителям, что творится на экране игрока, – за последние полтора года это стало стандартом для мероприятий подобного рода. Кроме того, на отдельный экран

комментатор выводит наиболее важную, с его точки зрения, игровую ситуацию. В нынешнем году организаторы оставили лишь один, центральный экран, зато увеличили его площадь примерно в два раза. Решение разумное – теперь понять, что именно сейчас хотят показать зрителю, стало гораздо проще.

В перерывах между трансляциями (а иногда и вместо них) все желающие могли принять участие в различных развлекательных мероприятиях, как то: конкурсы, викторины и любительские турниры. Ну разве они любительские? Каждый год не перестаю удивляться, сколько профи на них собирается, – больше похоже на альтернативный WCG.

А вот второй день соревнований подарил нам не одну сенсацию. Очень, очень драматичным вышел финал по StarCraft. Евгений «MYM.Strelak» Опарышев, занимающий первое (!) место в рейтинге старкрафтеров некорейского происхождения, в серии просто фантастических матчей уступил побе-

«В этом году попытать счастья решили почти две тысячи игроков со всей Украины»

гранд-финал

Виктор Анохин



Следующая остановка – Кельн

ду Дмитрию «RoX.Dimaga» Филиппу, представителю молодого поколения украинских прогеймеров. В решающем матче MYM. Strelok не хватило, вы не поверите, одного выстрела последнего пехотинца, чтобы разрушить Zerg Spire. В дальнейшем именно благодаря уцелевшей конструкции RoX. Dimaga смог отстроить армию муталисков, которая моментально взяла вверх над войсками терранов Евгения, сосредоточившегося на развитии пехоты. Мы рады за Дмитрия и сочувствуем Евгению – в прошлом году он тоже занял второе место, уступив в финале одесситу MYM.White.Ra. Иными словами, не дается парню WCG, хоть тресни.

Наверное, 90% почитателей киберспорта не сомневались в победе A-Gaming. А вот и нет! Не без труда дойдя до финала (что, впрочем, очень даже в их стиле – разыграться в ходе турнира), они столкнулись с крепким орешком под названием DTS. Микс киевской, харьковской и днепропетровской школ Counter-Strike оказался A-Gaming не по зубам. Неизвестно, как повлияет такой поворот событий на выступления ребят в Кельне. Практика последних лет показывает, что подобные коллективы из топовых игроков

разных команд живут недолго, а с другой стороны – DTS безоговорочно была лучшей в этот день, так пусть же попробует свои силы и в Германии.

Теперь о Warcraft III. Конечно же, всех интересовало, кто поедет в Кельн вторым номером. Им стал Алексей «nWo-Ghost» Бычков, уже четыре года штурмующий игровой олимп. И вот благодаря упорным тренировкам и неиссякаемому энтузиазму (многие на его месте давно бы уже забросили это дело), к Алексею приходит успех. Первое место традиционно за Михаилом Новопашиным.

Результаты финала по FIFA тоже оказались полны сюрпризов – прошлогодние чемпионы Chudik и mika уступили свои квоты не менее именитым LLL|Blood и Walkman.C-Club. Играют они все примерно одинаково, но вот чем виртуальный футбол похож на настоящий: кому фортуна шире улыбнется – тот и чемпион. Этим я ни в коем случае не хочу умалять заслуги победителей, ведь за пледами LLL|Blood – первенство на многочисленных онлайн-турнирах, а Walkman.C-Club неоднократно привозил медали из Европы.

И напоследок – итоги соревнований по игре «Атака Рональди-

ньо». Победителем объявлен Евгений Цимбал – он набрал 42 900 очков. Второе место за Богданом Лысенко, третье – за Евгением Братченко.

Во время награждения победителей невольно задумываешься, а как же они выступят на всемирном форуме? Прошлогодний гранд-финал, который проходил в Сиэтле, для нашей сборной был довольно успешным. A-Gaming тогда завоевала бронзовые медали по Counter-Strike, а Алексею «MYM.White.Ra» Крупнику совсем чуть-чуть не хватило до третьего места по StarCraft. Однако золота WCG у нас до сих пор еще не видели, хотя Украина вошла в

список стран – участников WCG в 2001 году. Ребята, стране нужны медали, вы уж там поднажмите, хорошо?



РЕЗУЛЬТАТЫ WCG UA 2008

Место	Команда/игрок	Приз, долл.
Counter-Strike 1.6		
1	DTS	5 ноутбуков Samsung R60
2	A-Gaming	5 мобильных телефонов Samsung G810
3	HR.Bullet	5 мониторов Samsung 19"
WarCraft III: TFT		
1	GG.HoT.C-Club	Ноутбук Samsung R60
2	nWo.Ghost	Мобильный телефон Samsung G810
3	nWo.Bly	Монитор Samsung 19"
FIFA 08		
1	LLL Blood	Ноутбук Samsung R60
2	Walkman.C-Club	Мобильный телефон Samsung G810
3	Pincho.EA.Yozhik	Монитор Samsung 19"
StarCraft		
1	RoX.Dimaga	Ноутбук Samsung R60
2	MYM.Strelok	Мобильный телефон Samsung G810
3	Nt.HanniGan	Монитор Samsung 19"

Обратная связь

Голосования

ИГРА АВГУСТА

1. S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky – 75%
2. Sublustrum – 15%
3. Space Siege – 14%
4. Too Human – 12%
5. N+ – 10%
6. Disgaea 3: Absence of Justice – 3%
7. Harvest Moon: Island of Happiness – 2%
8. Digimon World Championship – 1%

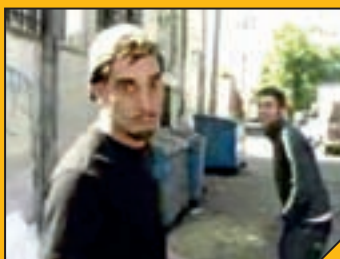
Всего в опросе приняло участие 296 человек



СМОТРИТЕ ЛИ ВЫ ВИДЕО В БЛОГЕ GAMEPLAY

1. Просматриваю выборочно – 69%
2. Тормозит, запускаю редко – 15%
3. Все, от первого до последнего ролика – 10%
4. Нет, не смотрю – 7%

Всего в опросе приняло участие 358 человек



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

Наши читатели пишут

ДАВНО ХОТЕЛ СПРОСИТЬ

...а смотрите ли вы видео в нашем блоге? Прогресс не остановить, все больше и больше информации в Вебе – это видеоконтент (кстати, тут и сейчас предлагаю, что gameplay.com.ua тоже запустит свой аналог интернет-телевидения), но успевают ли за ним разнообразнейшие укрителекомы? Протянули ли они достойный интернет-канал в ваш дом? Что скажете?

Очень редко смотрю. Пока загрузится, надоедает ждать. Да и качество плохое.

Demon_DDD

Половины мегабита вроде бы хватает для просмотра большинства роликов без тормозов, так что выборочно просматриваю.

Named

Смотрю только в ютубовском плеере. С этим «Укрителекомом» и его падениями скорости... Так хоть можно подгружать видео с любого места.

Nerzull

А я смотрю! У меня анлимтед за 150 грн/мес (шара! шара! шара!), а за 200 можно увеличить скорость в два раза, а за 250 – в три. Собственно, что я и собираюсь сделать в самое ближайшее время! Скоростной Интернет доступен как никогда. По крайней мере в Киеве. «Аналог интернет-телевидения» – это круто! Чем отечественное-игровое-интернет-сообщество (во сказал!) хуже IGN, Gamespot, Gametrailers? Будущее за видеоконтентом, оригинальным видеоконтентом!

RetroGamer

«Укрителеком» доступен по всей Украине. И тарифы у них везде одинаковые.

По теме: ролики смотрю крайне редко. В большинстве случаев про геймплей все понятно и без видео (кроме какой-нибудь левой резьбы, где разрабы придумывают что-нибудь действительно новое), а оценивать графику по ютубовской картинке – глупо.

Ну и плюс банально жаль потраченного времени.

Сергей Светличный

Если интересно – смотрю, безлимит нынче дешев.)

Klaster_1

Со скоростью 512 Кб/с HD-ролики не посмотрю особо, но в SD интересные лично меня смотрю. Если ролик действительно хорош, то и в HD скачать-заценить можно.

SidSpears

Не понял второй вариант вообще. При чем тут тормозит? Ведь можно нажать на паузу, подождать, пока загрузится ролик, и нормально его посмотреть. Или тут не это имелось в виду? Проголосовал за первый вариант. У меня мир всего 256 Кб/с.

leha

К сожалению, 3–4 минуты ожидания для некоторых – какой-то непреодолимый барьер. Уж не знаю, чем это вызвано.

rf

СЛУХИ О СМЕРТИ ОКАЗАЛИСЬ НЕМНОГО ПРЕУВЕЛИЧЕНЫ

PC Gaming Alliance, который почти год назад сформировали главные игроки рынка (Intel, AMD, NVIDIA и другие), долгое время не совершал никаких заметных телодвижений. Он не вводил стандартов, не устраивал промо-акций и вообще как-то не рвался делать то, ради чего его собрали, – не пытался «спасти PC».

Только недавно 10 месяцев молчания этой организации обернулись чем-то существенным. Оказывается, все это время в Альянсе сидели с калькуляторами и считали. И вчера распространили целую пачку статистических данных: «Наш анализ ясно показывает рост онлайн и доказывает, что наша индустрия гораздо сильнее, чем считалось раньше. Клиенты сегодня покупают там, где они живут, – в онлайн».

По их подсчетам, в 2007 году во многом благодаря деньгам из Азии прибыли игроделов на PC выросли до 10,7 миллиарда долларов. Из них два миллиарда пришлось на покупки в онлайн и 800 миллионов на внутриигровую рекламу. Интернет принес PC 4,8 миллиарда – почти в два раза больше, чем продажи «коробочных» игр.

Насколько мне известно, примерный объем игроиндустрии в 2007-м составил около 50 миллиардов. По результатам исследований Альянса, получается, что PC зарабатывает одну пятую этой суммы и, несмотря на кучу «похоронок», приносит большие деньги. Просто не теми путями, что раньше.

А хотите, я забавное скажу? 4,8 млрд – это продажи через Интернет. Сюда не включена абонплата за ММО и микроплатежи «корек»... На самом деле – доход от рынка ММО превышает общеконсольный вместе взятый.

eXtrimальный
драйв

Edifier

www.edifier.com.ua

S530



140Вт RMS

S730



300Вт RMS

S550



300Вт RMS

Но кому это надо, если рынок «коробочных» игр действительно неуклонно сокращается?
Satael3000

Продажи через Интернет – это два миллиарда. А 4,8 – интернет-рынок в сумме, с абонплатой за ММО и микроплатежами.

gregraw

PC никогда не умрет, так как игровой платформой он является лишь функционально. Легко умирают только консоли, самая существенная причина гибели которых – это отсутствие качественных игр. Про PC-аудиторию могут на время «забыть», но от этого она особо не уменьшится (хвала Интернету), а через некоторое время на нее снова обратят внимание, так как это очень большое количество потенциальных покупателей. Хотя в такое временное забвение тоже не очень верится, так как порты с консолей не переводятся. Вот, допустим, некая компания X выпустила игру на платформы Xbox 360 и PS3. Игра продалась неплохим тиражом, и после пика продаж наступает самое время предложить данный продукт другой аудитории. Портинг (особенно с Xbox 360 благодаря схожести с PC архитектурой) – дело не такое дорогое и трудоемкое, как разработка, оно, то бишь портинг, ложится на плечи какой-нибудь небольшой конторы, которая в течение нескольких месяцев работает над портом игры. Рынок PC получает абсолютно новый для него продукт, который приносит доход, ведь средства, потраченные на портинг, гораздо меньше, чем средства, потраченные на разработку.

Sinapsi

PC и игровой PC разные вещи. Современная игровая составляющая в PC больше либо равна цене консоли. Кто дурак?

public enemy

Ну вот как умирает консоль (я имею в виду Current-gen)? Начинает плохо продаваться, компания-производитель терпит убытки, разработчики перестают выпускать хитовые игры, вследствие этих причин ее снимают с производства. Это конец для консоли, так как новые проекты выходить не будут, потому что никому денег не принесут.

Теперь чем отличается игровой PC от неигрового? Начинкой. Мощным процессором, большим количеством оперативной памяти, мощной видеокартой. Ты, наверное, думаешь, что на бюджетном компе с системным блоком за 2000 грн невозможно работать с 3D-графикой? А ведь не все игры похожи на Crysis, не все игры удивляют только графикой. Есть много начинающих студий, для которых открыта только одна платформа – PC. И «начинающий» не всегда означает «плохой». Если действительно наступит затишье, то будет достаточно одного-двух хорошо продаваемых проектов, чтоб вернуть разработчиков на PC-рынок. Ведь разработка игр уже давно превратилась в индустрию, где главным

является не качество продукта, а получаемая выручка. И пока «пилл хавают», не переводятся ни FIFA, ни The Sims, ни им подобные.

Sinapsi

ИГРА АВГУСТА

Стоит ли голосовать за «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо», если к геймплею необходимо пробиваться через сонмище багов, глюков и вылетов?

«Сталкер» куплен и... лежит до лучших времен... точнее, когда создатели-криворучки удосужатся выпустить пяток патчей, а то опубликованный патч, оказывается, ломает сейвы (такого идиотизма я ждал только от индусов, видимо, программисты «Сталкера» недалеко ушли). В общем, точно не «Сталкер».

LM Studio

Каким бы кривым ни был «Сталкер», все равно большинство будет за него голосовать.

Arximus

Это и расстраивает... Скоро будут выпускать сырые, как новые MMORPG и аргументировать, что, мол, все скоро поправим патчами. На самом деле это полная фигня.

У них, конечно, может, и талантливые ребята есть, но в целом за такое нужно все причастные фирмы жестоко наказывать, чтобы другим неповадно было.

LM Studio

Боюсь, разработчикам это аукнется уже очень скоро.

Тенденция довольно устойчивая на самом деле. Если есть какой-то разработчик, выпустивший дырявый проект, то пострадает следующая выпущенная им игра.

То есть принцип какой. Выходит игра N. Оказывается хорошей, собирает армию фанатов. Выходит игра N+1. Фанаты ее тут же покупают, даже не зная, что там внутри. Игра не оправдывает ожиданий. Фанаты начинают ругаться. Выходит игра N+2 – и фанаты, помня, как их подломили с игрой N+1, еще трижды подумают, а стоит ли.

Кстати, «Чистое небо» я все еще советую брать. Вон выше по тексту его очень хорошо охарактеризовал Syder: «Косо, криво, но затягивает, как пылесос» :)

Maniac

И еще все ругают «Сталкера». Не спорю, есть за что. Да, глючит. Да, вылетает. У меня вылетает (и с патчем, и без) так часто, что я перестал в него играть (пока нормальный патч не выйдет). Но! Игра мне понравилась! Даже несмотря на все перечисленное, мне в нее интересно играть в отличие от некоторых стабильных, но пустых игр.

AL.SL.

«Сталкер» и только «Сталкер». Не знаю, у кого как, но я сразу после установки поставил патч и играю. Ни одного вылета не было. Жестких глюков тоже не замечал. Игра очень понравилась. Достойное продолжение первой части.

Клауд

Репортаж с Games Convention 2008

Анна Зинченко, Ярослав Сингаевский



Для людей постарше, выросших и живших еще не в СНГ, но в Советском Союзе, Германия зачастую является воплощением порядка, чистоты и пунктуальности. То есть всего того, за что мы так любим и ценим цивилизованную Западную Европу. Но можем вас уверить, те, кто считают родину Гете и Баха идеальной страной для проживания, никогда не видели безумных толп социал-демократических детей™, с перекошенными лицами рвущихся наперегонки к стендам лейпцигской Games Convention.

➔ Впрочем, детей-то как раз можно понять – этого праздника они ждут целый год, а потом в течение нескольких дней носятся как сумасшедшие по павильонам, собирая сувениры, фотографируясь с booth-babes и пытаясь добраться до всех без исключения стендов с играми. Драк за раздаваемые бесплатно футболки вроде бы не устраивали (по крайней мере мы не видели ни одной), а вот психическое и физическое здоровье девушек, танцевавших в клетках на одном из стендов, вызвало серьезные опасения – как только замолкала музыка и девицы прекращали вращать формами, толпа подростков с горящими глазами тут же начинала выть и кричать, требуя продолжения шоу. Никакого, понимаете, воспитания!

Сухая статистика подсказывает, что нынешнюю Games Convention посетило большее количество

человек, чем в 2007-м (203 тысячи против 185 тысяч). Судя по субъективным впечатлениям, цифры не врут: свободные места за мониторами и телевизорами находились с трудом. Даже в бизнес-дни, когда «простых смертных» на выставку не пускают, надо было подождать, чтобы, скажем, лично увидеть красоты Far Cry 2 или попробовать едва ли не самый ожидаемый PS3-эксклюзив LittleBigPlanet.

Кстати, о компании Sony. Фактически она была единственным платформодержателем, отдельно (и довольно масштабно) представленным на экспозиции, мало того – анонсировала новую модель PlayStation 3 с жестким диском на 160 Гб и новую же PlayStation Portable с более качественным экраном и встроенным микрофоном. Можно сказать, что в глазах общественности Sony в общем-то успешно

реабилитировалась после «проигранной» Е3.

Фирменный стенд Xbox 360 грохотал, сверкал огнями и пускал дым, но почему-то впечатлял гораздо меньше, чем соседствующая с ним мини-экспозиция портативных консолей. А Nintendo на GC 2008 официально не было вовсе, хотя, разумеется, стенды с проектами для Wii и DS присутствовали в большом количестве.

Всем хорошо известно – немцы очень любят музыкальные игры. И нет ничего удивительного в том, что значительную площадь вновь отдали на откуп продуктам серии Singstar. Не имеем ничего против: проорать дуэтом забойную композицию The Offspring, во-первых, полезно для здоровья (пение прочищает легкие), во-вторых, все эти караоке-сессии здорово поднимают настроение. Но в целом на музыкальном фронте никто не мог потягаться с





Guitar Hero World Tour, которая, напомним, будет продаваться в комплекте с обновленными гитарами, микрофоном и барабанной установкой. На территории выставочного центра одновременно работали сразу несколько крупных сцен, где игру демонстрировали во всей ее красе.

Разработчики с просторов бывшего СССР на Games Convention практически отсутствовали. В Германии высадили десант из Ulysses Games («Барьер миров», CryoWar, ChronoStorm), также были замечены стенды Biart Studio LTD (Diver: Deep Water Adventures, Underwater Wars) и Cats Who Play («Три богатыря»). Проект S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky представлял его соиздатель – компания Deep Silver. Впрочем, интересы многих компаний отстаивали российские издатели: «Акелла», GFI, «Новый Диск», «Бука» и, конечно же, «1С». Что при-

мечательно, несмотря на объединение двух последних фирм, их стенды были разнесены по разным павильонам. Кроме того, «1С», не дрогнув перед натиском вышеупомянутых толп алчных тинейджеров, показывала проекты и в общей зоне.

В завершение нашего вступительного слова сообщаем, что, несмотря на распространявшуюся ранее информацию о закрытии Games Convention, следующая, GC 2009, тем не менее состоится. Пройдет она также в Лейпциге, в то же время. Правда, пока неизвестно какие именно компании примут в ней участие – всех крупных «игроков» ассоциация Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware и выставочная компания Koelnmesse пытаются переманить на новое мероприятие – GamesCon, которое должно пройти в Кельне в сентябре будущего года.

P.S. Хотим заранее попросить прощения на тот случай, если в репортаже вдруг не найдется места для информации об интересующей вас игре. Возможности увидеть все представленные проекты и посетить все презентации не было в принципе, но мы старались не упустить из внимания самое лучшее.



Лучшие игры выставки

Продукты, признанные жюри Games Convention 2008 лучшими на нынешней выставке:

Лучшая игра для PC – Spore

Лучшая игра для Xbox 360 – Mirror's Edge

Лучшая игра для PSP – Resistance: Retribution

Лучшая игра для PS3 – LittleBigPlanet

Лучшая игра для Wii – Skate It

Лучшая игра для DS – Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood

Лучшая онлайн-игра – Warhammer Online: Age of Reckoning

Лучшая игра для портативных платформ – Wii Balance Board

Лучшее игровое устройство – PlayTV





Aion: Tower of Eternity

Aion: Tower of Eternity

PC
Жанр MMORPG
Разработчик NCsoft
Издатель NCsoft
Дата выхода 2009

Год за годом наблюдать, как новый проект NCsoft становится все краше и интереснее, невероятно приятно. Лично я Aion: Tower of Eternity жду с нетерпением, при том что не являюсь поклонницей корейских MMOG или кавайности в визуальном стиле. Но оторвать глаза от игры решительно невозможно, она просто неправдоподобно красива. Локации, представители местной флоры

и фауны, эффекты заклинаний и т. д. – все это заставляет буквально в ладоши хлопать от восторга. А какие здесь персонажи! С одним только редактором можно возиться несколько часов – настроек очень много, подогнать под свое видение прекрасного разрешается не только рост, цвет волос и объем бюста, но и разрез глаз, высоту скул, форму носа и прочие приятные мелочи. Причем еще в процессе создания внешнего вида героя можно посмотреть, как он будет выглядеть в пляжном наряде, начальной броне и самом дорогом обмундировании, а это, поверьте, немаловажно, ценители Guild Wars меня наверняка поймут.

Несмотря на то что проект разрабатывается в Сеуле, мы увидим скорее европейский подход к построению геймплея. Добывать драгоценные очки опыта придется не методично шинкуя виртуальных сусликов, а выполняя квесты, которые здесь будут двух типов. Первый – сюжетные миссии, разнообразные, надеюсь интересные, сдобренные заставками на движке, причем все диалоги обещают озвучить. И традиционные задания в стиле «поди-принеси, подай, не мешай».

Интересными находками в боевой системе обещают стать stigma stones, особые камни, в которых заключены умения других классов. Выдаются они за квесты, а также снимаются с тушек свежеебитых монстров. Всего персонажу позволено использовать пять различных stigma stones, причем предусмотрены определенные ограничения в зависимости от класса. Но, согласитесь, приятно, играя воином, знать, что в критический момент можешь подлечиться. А еще нас ждет весьма занятная система, позволяющая объединять удары, создавая смертоносные комбо.

Классов будет восемь: четыре базовых и возможность выбрать специализацию на десятом уровне, кстати, тогда же герой получит крылья. Велосипед в NCsoft изобретать не стали, так что я увидела стандартных танка, доктора и пачку damage dealer разных мастей. Но до чего же они все хороши! В общем, мы очень ждем приглашения в бету. [А]



Aion: Tower of Eternity



Aion: Tower of Eternity



Alpha Protocol

PC/PS3/Xbox 360

Жанр action/RPG

Разработчик Obsidian Entertainment

Издатель SEGA

Дата выхода 27 февраля 2009

Разработчики из Obsidian Entertainment (SW: KOTOR II, Neverwinter Nights 2) фактически идут нехожей тропой – они пытаются сделать RPG, главная роль в которой отведена хитрому и ловкому специальному агенту (вы были правы, если подумали о Джеймсе Бонде).

Но даже несмотря на то что над Alpha Protocol трудятся люди, когда-то создавшие Baldur's Gate и Planescape: Torment, эта игра больше напоминает action, чем RPG. Чтобы было понятнее, представьте себе Mass Effect с сильным акцентом на боевку – вид от третьего лица, уже ставшая привычной система укрытий, широкие возможности для кастомизации оружия, постоянные перестрелки.

Выбора класса персонажа в игре нет, а эффективность действий определяет уровень владения теми или иными умениями. По сути, вам предложат стать или тупым штурмовиком, или специалистом по различным гаджетам, или бесшумным, предпочитающим оставаться незамеченным, убийцей. Соответственно, для каждого задания предусмотрено три пути прохождения.

О сюжете, увы, ничего не сообщали. Известно лишь, что ключевые события будут разворачиваться в трех городах: Риме, Тайпее и (сюрприз) Москве. Мне уже интересно, как отобразят западные разработчики улицы российской столицы. Теоретически наши действия должны влиять на концовку, но как оно будет на самом деле, мы узнаем лишь после выхода игры. [A]

Anno 1404

PC

Жанр стратегия реального времени

Разработчик Ubisoft

Издатель Ubisoft

Дата выхода март 2009

Как водится во всех играх серии Anno, начинаем с маленького кораблика, пришвартовавшегося теперь уже к полностью трехмерному берегу. А дальше шаг за шагом нам предстоит построить большой, ну просто очень большой город, по словам разработчиков, где-то на 40% масштабнее, чем в предыдущей игре серии. Мегаполис, всю демонстрируемый во время презентации, и правда потрясал как размерами, так и красотой. Выглядит проект на обновленном движке восхитительно. Невероятно приятно наблюдать за цифровыми человечками, деловито снующими по улицам или суетящимися на фермах. Производство сидра – картина умилительнейшая: две пейзажки собирают в саду яблоки, а одна резво пляшет по ним в бочке. Кстати, разработчики очень гордятся физикой, а особенно физикой и анимацией ткани, в частности простыней, которые треплет бодрый, незаметный для игрока ветерок.

Но самое главное новшество – в Anno 1404 нас ждут две игровые цивилизации: средневековая Европа и Восток. Так что если вам надоели домики с коническими крышами и строгие линии готических соборов, можете отдохнуть душой, наблюдая, как растут миндальные деревья, шагают по улочкам навьюченные ослики и танцуют на куполах минаретов солнечные зайчики. Невероятно медитативное развлечение. [A]

BattleForge

PC

Жанр стратегия реального времени

Разработчик Phenomic

Издатель Electronic Arts

Дата выхода IV квартал 2008

Разработчики из студии Phenomic (серия SpellForce) очень любят стратегии реального времени и коллекционные карточные игры наподобие знаменитой Magic: The Gathering. Поэтому их новый проект представляет собой очень интересный микс из указанных компонентов.

Действие игры происходит в фэнтезийном сеттинге. На ярких и красочных локациях (мысленно представьте недавнюю King's Bounty) сходятся в бескомпромиссных схватках противоборствующие стороны. Для создания войск, как водится, нужны ресурсы, но вот сами юниты не строятся, а призываются путем активации нужных карт из составленной перед сражением колоды – в этом и состоит принципиальное отличие BattleForge от коллег по жанру.

Приобретая игру, вы получаете два «бустера» со случайным набором карт – они и станут основой

вашей коллекции. Новые карты можно будет выигрывать в сражениях или покупать/менять у других пользователей – для торговли и общения запустят специальный онлайн-сервис.

Подготовка колоды с учетом типа и количества ресурсов (читай: «земель» – если вы знакомы с MTG), необходимых для использования каждой карты, занятие само по себе очень увлекательное. Но еще интереснее проверить свои тактические таланты в бою с живым оппонентом.

Несмотря на наличие полноценного single, главной составляющей BattleForge должен стать именно многопользовательский режим. Поединки вряд ли будут длиться долго – игра очень динамична. Вызываемые юниты доставляются прямо на поле боя, а мощные заклинания способны самым непосредственным образом повлиять на исход той или иной стычки.

Говорить о балансе, о наборах карт и об определенных нюансах геймплея пока еще рано – игру только-только готовят к этапу закрытого бета-тестирования. Но в целом BattleForge выглядит очень многообещающе. Всем любителям стратегических проектов стоит взять ее на заметку. [A]





Укаждого своу демон



PLAYSTATION 3



PC DVD-ROM

©2008 ЗАО «1C» Все права защищены. ©CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED. «PLAYSTATION» and «PS3» are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Виробництво в Україні «ДП Келісофт»



DEVIL MAY CRY

CAPCOM

DEVILMAYCRY.COM



Bayonetta

→ Bayonetta

Хбоx 360/PS3
Жанр action
Разработчик PlatinumGames
Издатель SEGA
Дата выхода 2009

Мы выходили из демонстрационной комнаты Bayonetta, потирая затекшие от получасового отвисания челюсти. Передать словами всю умопомрачительную ферромоновую прелесть данной игры невозможно, смертельный танец очаровательной героини – черноволосой ведьмы Байонетты – нужно видеть. К сожалению, пока нет ни одного ролика с демонстрацией геймплея, так что вам придется поверить мне на слово – это великолепно.

Согласитесь, японцы знают толк в извращениях, и кто, как не они, мог придумать историю о хорошей ведьме, спасающей мир от плохих ангелов немислимой наружности, да еще и наградить главную героиню внешностью училки из хентайного мультфильма. Суровый взгляд, очки в черной

оправе, роковая родинка, приятно округлые формы и черный костюм, ну и в качестве аксессуара четыре пистолета – два в руках и два на ботинках, аккурат на каблучках. А теперь представьте себе бой, в котором эта чертовка использует весь доступный арсенал! Добавлю еще, что director проекта работал над Devil May Cry (только Данте не дано во время ходьбы попой рисовать такую соблазнительную восьмерку).

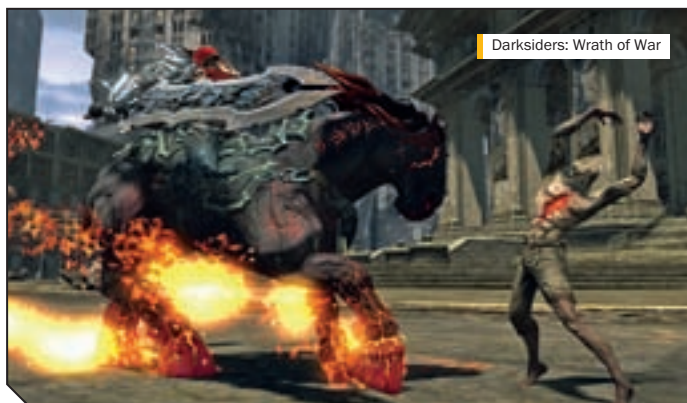
Кстати, ультимативное магическое оружие Байонетты – ее антрацитово-черные волосы. Вот вам великолепная сцена: во время исполнения героиней танца с катаной и шотганом в воздухе вдруг открывается магический портал, откуда вырывается сплетенный из ее волос дракон и перекусывает противника пополам. Зрители аплодируют! А сцена, где Байонетта на платформе, стремительно падающей в умопомрачительной красоте бездну, уничтожает летающих ангелов... Вы наверняка поняли, что Bayonetta оказалась для меня самой приятной неожиданностью на выставке. [А]

Darksiders: Wrath of War

Хбоx 360/PS3
Жанр action
Разработчик Vigil Games
Издатель THQ
Дата выхода 2009

Начну с того, что главный герой этой эпопеи – один из четырех всадников Апокалипсиса по имени Война – подозрительно похож на бывшего наследного принца Лордаерона, бывшего возлюбленного Джайны Праудмур и бывшего паладина Артаса, в народе также известного как Король-лич. Я не шучу, знакомые массивные доспехи, капюшон, надвинутый на глаза, пряди абсолютно белых волос, большой клинок и сложная судьба. Войне нужно выяснить, почему Апокалипсис не состоялся. Не сомневайтесь, на пути к разгадке он уничтожит не один десяток цифровых противников.

Некоторый диссонанс в стройный ритм action-геймплея вносят головоломки (решая их, мы открываем себе доступ к следующему участку уровня). Пока задания были в духе «возьми меч из одного зала и вложи его в руки статуи в соседнем» или «запусти в закрытую дверь липкой бомбой и сдетонируй ее», мы понимающе кивали головами, но когда из озера лавы по мановению руки демонстратора поднялись платформы, мне стало как-то неуютно. Дальше грозный витязь в тяжелых доспехах козликом прыгал по ним, сначала в один конец комнаты, потом в другой, затем, после смены высоты конструкций, обратно... Надеемся, это убийственно скучное место не доживет до финальной версии. А в остальном такой себе занятный action, жаль только, лошадку не показали. [А]



Darksiders: Wrath of War

Dead Space

PC/PS3/Xbox 360
Жанр action/horror
Разработчик Electronic Arts
Издатель Electronic Arts
Дата выхода 21 октября 2008

Сегодня Electronic Arts уверенно избавляется от имиджа закостенелой консервативной компании, подписывая контракты с Grasshopper Manufacture и Epic Games. Но не так давно анонс Dead Space сильно удивил общественность. Хоррор от издателя, занимающегося спортивными симуляторами, автогонками и симсами? Это нечто невиданное!

Лично мне Dead Space напомнила The Thing. Только вместо замерзшей во льдах арктической станции протагонист оказывается на гигантском вымершем космическом корабле. Инженера Айзека Кларка (Isaac Clarke) послали на борт «Ишимуры» (Ishimura) исправить возникшие проблемы с радиосвязью. Но вместо пайки проводов ему придется сойтись в схватке с мутировавшими членами экипажа судна.

Разработчики принципиально отказались от HUD – запас здоровья отображается в виде полоски на спине героя, а каждое оружие имеет специальный светящийся счетчик патронов. Также решено было избавиться и от любых внутриигровых пауз. Это означает, что в момент, когда вы увлеченно изучаете ассортимент местных магазинчиков («Ишимура», по сути, представляет собой громадный город) или, скажем, решили в специальном меню усовершенствовать оружие, какая-нибудь голодная тварь может запросто свалиться вам на голову.

Поединки бескомпромиссны. Монстры прут со всех сторон,



Dead Space

кто-то жадно щелкает челюстями, кто-то размахивает щупальцами, кто-то норовит подобраться поближе и взорваться, вдобавок оставив после себя тучу мелких гадов. Едва зазевался – и все – начинай с чекпоинта (благо последние расставлены весьма щедро). В боях следует полагаться не только на верный лазерный резак (отсекать им наглые вражеские конечности одно удовольствие) или, допустим, огнемет, но и на спецспособности, которые появляются после установки в костюм Айзека различных модулей. Есть тут уже вполне привычный аналог G-gun из Half-Life 2, особый «замораживатель», останавливающий нападающих. Продemonстрировали также и магнитные ботинки, позволяющие в условиях слабой гравитации гулять по потолку и стенам (они же пригодятся и во время выхода в открытый космос).

В перерывах между потасовками нам предложат заняться решением простых головоломок, отвлечься на парочку побочных заданий (да, будут и такие) или ознакомиться с перипетиями сюжета, прослушав

аудиодневники членов команды корабля, – они-то и станут главным источником информации о первопричине трагедии на «Ишимуре». Поговаривают также, что на борту удастся найти выживших. Но попытки выпытать какие-либо подробности на этот счет у Рича Бриггса (Rich Briggs), продюсера проекта, закончились ничем. Он профессионально хранил таинственное молчание.

Графика Dead Space не особо впечатляет: дизайн уровней откровенно простоват, а окружению не хватает деталей. Голливудских спецэффектов мы тоже не заметили. Но справедливости ради отметим: на любование возможными красотами у нас просто не было бы времени. Айзека то и дело окружают монстры, которых надо быстро кромсать на мелкие кусочки (кровищи и расчлененки хоть отбавляй) – тут уж не до медитативных созерцаний.

Советуем всем любителям action/horror отметить красным в календарях приближающееся 21 октября – именно в этот день Dead Space должна появиться в продаже. [Я]



Dragon Age: Origins

Dragon Age: Origins

PC

Жанр RPG

Разработчик BioWare

Издатель Electronic Arts

Дата выхода 2009

Сказать что-то о проекте уровня Dragon Age после скоротечных тридцати минут презентации невероятно трудно. Это одна из тех игр, которые необходимо прожить, как некогда Baldur's Gate, ведь именно на тот свой шедевр и равняется BioWare. Серьезная драматическая сюжетная линия, классическая диалоговая система, путешествие вместе с группой NPC, бои с управляемой паузой – вы ведь уже застыли в предвкушении, правда? Рассказывать о завязке истории смысла нет, важнее то, что для каждого из героев она развивается по-разному. Плюс своими действиями мы будем весьма сильно влиять на игровой мир. На демонстрации нам показывали в качестве примера диалог протагониста с пойманным преступником, хранящим ценный предмет. Бедняжка мается от голода и жажды и просит помощи. Мы можем принести ему еды, проигнорировать стенания подозреваемого в дезертирстве или попросту убить надоеду, забыв упомянутую вещь, и, само собой, мышкены слезки нам рано или поздно отольются. Кстати, что интересно, эльфов (а один из героев – эльфийка-маг) здесь ни в грош не ставят: народ, воспетый Толкиеном, тут считают чуть ли не низшей расой и обращаются, как с афроамериканцами до 1964 года.

Бои обещают сделать захватывающими, с множеством тактических ходов, инвариантностью убийства той или иной образины и т. д. Разумеется, истинные ролевики будут играть по старинке: поставили на паузу, покрутили камеру, оценили ситуацию, раздали указания членам группы, пронаблюдали залп, и потом повторяем действия до тех пор, пока враг не упадет бездыханным. Кстати, разработчики вместе с нами пустили слезу ностальгии по старым знакомым из Baldur's Gates II: Shadows of Amn – Минск, грозному космическому хомячку Буу, Джахейре, Коргану и другим – и заверили, что наши спутники в этом приключении будут не менее яркими личностями (мне как никогда хочется поверить). И да, выглядит Dragon Age: Origins великолепно. [А]

ГРАЙ НА МАКСИМУМ!

TEXTURE QUALITY HIGH
OBJECTS QUALITY HIGH
SHADOWS QUALITY HIGH
PHYSICS QUALITY HIGH
SHADERS QUALITY HIGH



www.ggshop.com.ua

Тел.: (044) 222-8263

(044) 222-8265

info@ggshop.com.ua

ДОСТАВКА ПО КИЄВУ ТА РЕГІОНАМ

→ Empire: Total War

PC

Жанр стратегия

Разработчик Creative Assembly

Издатель SEGA

Дата выхода 6 февраля 2009

Студия Creative Assembly продолжает планомерно развивать свой стратегический сериал Total War. Действие Empire: Total War берет начало в XVIII столетии. Помимо сухопутных операций с массовым участием стрелковых соединений, артиллерии и конницы, нам предложат принять участие и в морских боях. Последние, впрочем, «живьем» прессе не показывали – ограничились лишь демонстрацией тематического ролика. Это наводит на мысли, что с баталиями на воде пока еще не все в порядке. Зато бои на суше уже сейчас выглядят очень здорово. Локации, на которых будут сражаться войска, генерируются в зависимости от того, на каком месте глобальной, стратегической карты встретились противоборствующие армии. При этом усилено влияние погодных условий.

Так, например, в сухой погожий денек ядра, выпущенные из пушек, будут рикошетить от земли, а в дождь они, наоборот, увязнут в мокром грунте. Разработчики клялись, что искусственный интеллект наконец-то полностью переписали, он больше не должен допускать, скажем, досадных ляпов при обороне поселений. Кроме того, стратегический и тактический AI отныне взаимосвязаны. Это означает, что ваш соперник учитывает важность каждого боя для своего общего наступательного или оборонительного плана. Потому он может вымотать ваши войска, а затем неожиданно отступить. Или, напротив, до последнего солдата держать какой-нибудь небольшой провинциальный городок.

То, что AI теперь действует менее шаблонно, было заметно и во время демонстрации. Разработчики едва не провалили сражение из-за неожиданного удара с фланга. Да и в целом тактический режим стал гораздо интереснее благодаря широкому использованию огнестрельного оружия. Больше внимания придется уделять маневрам, учитывать дальность прицельной стрельбы как



Empire: Total War

своих, так и вражеских войск. Пехота, кстати, научилась баррикадироваться в зданиях, а специальные отряды могут заминировать подступы к важным позициям. Присутствующие на презентации ахнули, когда на таком вот минном поле в мгновение ока сгнули три внушительных отряда конницы.

Creative Assembly позаботилась и о тех, кто не обладает достаточным количеством свободного времени для прохождения полноценной кампании, – в игру ввели так называемую *Episodic Campaign*. Каждый ее этап стартует при определенных условиях и предлагает игрокам выполнить какую-то конкретную задачу, выбрав один из множества путей для ее решения. Упомянули и о возможности проявить талант полководца не только в Старом, но и в Новом Свете. Сражения с американскими аборигенами наверняка должны быть не менее увлекательными,

чем в Medieval II: Total War – Kingdoms.

Графическую составляющую ощутимо улучшили. Игра в целом стала намного наряднее, а модели юнитов – еще более детализированными. Приблизив камеру к войскам, можно заметить массу подробностей, невидимых сверху. Вот, например, ваши соединения перебираются через линию вражеских окопов и каждый солдат и всадник честно перепрыгивают только что отбитые траншеи, а вот два отряда пехоты сошлись в стыковую – и при этом вы можете рассмотреть все выпады, удары и обманные движения (то-сар анимации снимались со специально нанятых актеров). Нельзя не упомянуть и шикарное музыкальное сопровождение – фирменную черту игр серии.

В общем, как вы уже, наверное, поняли, сомнений в том, что перед нами будущий хит, абсолютно не возникает. [Я]

FaceBreaker

PS3/Xbox 360/Wii

Жанр файтинг

Разработчик EA Canada

Издатель Electronic Arts

Дата выхода сентябрь 2008

Самый большой недостаток данного проекта бросается в глаза сразу – здесь всего два (!) женских персонажа. Да, есть редактор, где можно собрать девушку своей мечты и отправиться покорять виртуальный ринг, но это не совсем то, согласитесь, тем более что мужики в FaceBreaker один другого краше и неформальнее. Кстати, среди собранных разработчиками бойцов был один как две капли воды похожий на Питера Мура.

Разобраться в нюансах боевой системы за пятнадцать минут демонстрации, разумеется, нереально, успеваешь отметить лишь приятный визуальный стиль, хорошую анимацию персонажей и забавные сценки, разыгрываемые ими при победе над противником. Мне удалось дважды набить лицо виртуальному противнику, а значит, играть в FaceBreaker с лету можно, что приятно. Надеемся, разработчики добавят в проект представительниц прекрасного пола, во всяком случае, я их об этом очень сильно просила. Ну согласитесь, кто играет в файтинг-ги мужчинами? [А]



FaceBreaker



Fallout 3

PC/PS3/Xbox 360

Жанр RPG

Разработчик Bethesda Softworks

Издатель Bethesda Softworks

Дата выхода 31 октября 2008

Давайте посмотрим правде в глаза: новая Fallout 3 совсем непохожа на оригинальную дилогию Fallout, столь любимую отечественными геймерами. Вроде бы тут есть и знаменитый PIPBoy, и ролевая система S.P.E.C.I.A.L., и даже возможность прицельно выстрелить супермутанту прямо в глаз (бой, происходящий в реальном времени, для этого специально ставится на паузу). Однако Fallout 3 все-таки скорее напоминает TES: Morrowind в постапокалиптическом сеттинге (ассоциации с Morrowind, а не с Oblivion вызывает специфическая серо-коричневая цветовая гамма). Но делает ли это Fallout 3 плохой игрой? Нет. Уверен, ее оценят любители RPG, включая отчаянных фанов старой Fallout, которые будут нудно ныть на форумах, но все равно пройдут новую часть серии до конца.

По обыкновению, главное задание нашего героя – поиск своего отца – это лишь предлог выгнать протагониста из застенков его родного Vault 101. Едва вы выходите в изувеченный ядерной войной мир, как предложения помочь, подзаработать, разобраться в

ситуации начинают сыпаться со всех сторон. NPC, в отличие от своих «коллег» из прошлых частей, отнюдь не выглядят страдальцами, пережившими ужасную катастрофу. Они вполне освоились в гипотетическом новом свете и уже успели погрязнуть в местных распрях и конфликтах. Угодить каждому удастся редко – чаще всего, предлагаемый выбор ставит вас на ту или иную сторону конфликта. Впрочем, строить из себя пай-мальчика отнюдь не обязательно – можете отыгрывать циничного подонка, заботящегося лишь о собственной выгоде.

К сожалению, за те сорок минут, которые нам отвели на знакомство с Fallout 3, составить цельное впечатление о столь масштабном проекте было просто невозможно. Мы лишь успели прогуляться по пустоши (ночью там страшновато), посетить разрушенные окраины Вашингтона (честно говоря, могли бы быть сделаны и получше – очень уж много однообразных домов-коробок), наведаться в городок Megaton (в центре которого лежит несдетонировавшая ядерная бомба), а еще попробовали совершить военный переворот, застрелив шерифа, но столкнулись с отчаянным сопротивлением жителей.

Можно с уверенностью сказать, что боевка в начале игры окажется нудной, – оружие слабое, выдали пистолет, ружье и бейсбольную битку, поэтому какого-нибудь громадного огненного муравья

(fire ant) надо было долго и аккуратно долбить издалека. Правда, после того как мы позаимствовали броню у одного из местных жителей (для экономии времени пришлось его цинично укокошить), дела пошли лучше – дышащие пламенем насекомые представляли уже меньшую опасность.

Зато вариантов взаимодействия с NPC и окружением достаточно уже прямо со старта: в разговоре можно соврать или пригрозить (успешность зависит от характеристик героя), стащить, что плохо лежит, или, орудия отмычкой (отдельная мини-игра), взломать заманчивый ящик, пока хозяин лавки смотрит в другую сторону.

Отличия в графике между версиями игры для PC и консолей разительны. На PS3 и Xbox 360 Fallout 3 выглядит на удивление блекло и невзрачно. Размытые текстуры, унылое освещение и тому подобные «прелести». А вот на компьютерах проект буквально преображается – но для того чтобы в полную меру насладиться постапокалиптическими красотами, придется позаботиться о мощной начинке своего PC.

То, что Fallout 3 не так уж и похожа на ее знаменитых «прародителей», не делает ее менее интересной. А благодаря традиционной поддержке моддерского комьюнити в проекте со временем наверняка появится все, о чем грезят в своих снах фанаты исследования радиоактивных пустошей. [Я]

Far Cry 2

PC/PS3/Xbox 360

Жанр first person shooter

Разработчик Ubisoft Montreal

Издатель Ubisoft

Дата выхода 28 ноября 2008

Поймите меня правильно, я уважительно отношусь к киевской компании Deep Shadows, но во время демонстрации сиквела Far Cry меня не покидала одна мысль: «Вот каким должен был быть Xenius!» Тут тоже максимальная свобода перемещения – площадь мира 50 квадратных километров. Африканские саванны, густые джунгли и никаких подзагрузок. Никто не собирается тащить вас силком по сюжетной линии. Хотите – можете колесить на старом тарантасе (или, скажем, внушительном военном джипе) от одной локации к другой, ища приключения на свою голову, или сплавляться по реке, любуясь невероятно красивым закатом. И при этом Far Cry 2 выглядит цельным, завершенным проектом.

На пути к главной цели – загадочному персонажу по кличке The Jackal, которого протагонист должен безжалостно ликвидировать, – вы вольны выстраивать отношения с двенадцатью ключевыми NPC как вашей душе угодно. Хотите – помогите им (разумеется, не просто так, а рассчитывая на взаимные услуги). Хотите – бросайте на произвол судьбы. Практически у любой задачи будет несколько вариантов решения. Это не говоря уже о том, что стиль прохождения каждый выберет сам. Можно лихо ворваться во вражеский лагерь, паля во все стороны, а можно предварительно залечь





Far Cry 2

на вершине холма со снайперской винтовкой и аккуратно снять охранников. И не забывайте про возможность поджечь траву – подгоняемое ветром пламя напугает противников, а вы тем временем проберетесь в стан врага незамеченным.

С технологической точки зрения проект Ubisoft Montreal – настоящая мечта техномана. Да, игра выйдет на консолях, но именно на PC она предстает во всей своей красе: большая дальность прорисовки, буйная растительность, четкие текстуры, масса эффектов вроде горячего воздуха, вырывающегося из стволов при стрельбе, и т. д. Разумеется, за все это визуальное пиршество придется заплатить – системные требования Far Cry 2 очень высоки.

У проекта есть определенные недостатки. Например, AI не всегда эффективно ориентируется на открытой местности (искусственный интеллект вряд ли успеет улучшить до появления коробок с дисками на прилавках). Да и стабильность пока оставляет желать лучшего – игра порой зависает или вываливается на Рабочий стол с сообщением об ошибке (а вот это точно должны исправить). Но в целом Far Cry 2 производит очень позитивное впечатление. А потрясающе функциональный редактор уровней (карту на наших глазах соорудили минут этак за десять) послужит залогом того, что интерес геймеров к творению Ubisoft Montreal угаснет отнюдь не сразу. [Я]



Fracture

Fracture

PS3/Xbox 360

Жанр first person shooter

Разработчик Day 1 Studios

Издатель LucasArts

Дата выхода 31 октября 2008

В то время как сотрудники Volition хвалятся массовыми разрушениями в своей Red Faction: Guerrilla (заметку о ней читайте ниже), разработчики из Day 1 Studios предлагают вам опробовать терраморфинг в реальном времени. Главная особенность Fracture – возможность с помощью специального оружия или гранат в мгновение ока изменить ландшафт на небольшом участке уровня. Выглядит это, ничего не скажешь, эффектно. Бабах! – и перед вами вырос невысокий холм, защищающий от вражеского огня или позволяющий забраться на крышу соседнего здания, где маячит привлекательный бонус. Шарах! – и участок земли провалился прямо под ногами противников, да еще и образовав подкоп под преграждавший проход энергетический барьер.

В общем, толку от подобных фокусов явно побольше, чем от бессмысленных массовых разрушений в новой Red Faction, но без ложки дегтя, увы, не обошлось. Дело все в том, что авторы довольно сильно ограничили игроков, побоявшись давать им слишком много свободы действий. Рыть траншеи и насыпать валы можно далеко не везде, а большая часть красивых моментов с терраморфингом (вроде того же подкопа) подготовлены и срежиссированы заранее. В помещениях же Fracture вовсе превращается в обычный action от третьего лица, ничем, по сути, не отличающийся от других игр жанра.

Смотрится проект неплохо – детализированное окружение, впечатляющие эффекты, ролики на движке, но вот стили разработки Day 1 Studios явно не хватает. Очень уж банально выглядит и оружие, и герои в футуристических бронекостюмах, и архитектура. Впрочем, спешить с выводами пока не будем. Очень может быть, что окончательный вариант Fracture произведет гораздо лучшее впечатление, чем короткая демо-версия. [Я]



House of the Dead: OVERKILL

Wii
Жанр first person shooter
Разработчик Headstrong Games
Издатель SEGA
Дата выхода I квартал 2009

Британские разработчики, производящие новую часть легендарной серии, и не скрывают, что в процессе создания игры вдохновлялись великолепным Grindhouse, и особенно «Планетой страха». Та же стилизация, приятный эффект старой пленки, ярко красные буквы и много зомби. В остальном же перед нами классический «рельсовый» шутер с выдержанным, как хороший коньяк, геймплеем.

Правда, здесь можно смотреть по сторонам (нужно лишь подвести прицел к краю экрана), но совсем немного. А если убивать зомби не промахиваясь, запускается combo score, от которого напрямую зависит, откроем ли мы новое оружие и прочие игровые приятности. Периодически в путешествии по кишасшему зомби миру будем наплеваться на уцелевших людей, находящихся в смертельной опасности. Их нужно спасать (если успеем, конечно), за это нам подбросят еще чуток combo points.

Зомби в игре невероятно милы, с нежными улыбками на безглазых лицах они слетаются к герою, как посетители игровой выставки на booth-babes, трогательно протягивают ручки и очень хотят отведать свежих мозгов. Но никакой благотворительности! Расправиться с ними, докучливыми, можно быстро (меткий выстрел в голову) или креативно – отстрелить ножки, потом ручки, а когда эта пакость таки доползет, уложить точным попаданием промеж глаз. И конечно, в игре будет кооператив, куда ж без него? [А]

Killzone 2

PS3
Жанр first person shooter
Разработчик Guerrilla
Издатель Sony
Дата выхода 27 февраля 2009

Скажу сразу: сиквел Killzone выглядит просто феерически. Насыщенность картинки в моменты перестрелок невероятная: противники тактично рассредотачиваются по укрытиям, активно суетятся ваши напарники, со всех сторон сверкают вспышки пламени из стволов. Вот кто-то кинул гранату, и взрыв раскидал стоящие неподалеку бочки, а едва вы бросаетесь в атаку, какой-то подлец жахнет из ракетной установки – зрение протагониста тут же «заблуривается» и штурмовая винтовка начинает подло гулять в руках.

Но вместе с тем (вот парадокс!) сиквел Killzone выглядит очень однообразно. Виною тому, скорее всего, монотонная цветовая гамма: серые стены и пол, серая земля и бронетехника, низкое серое небо... Только светятся ярко-красным бронемаски противников.

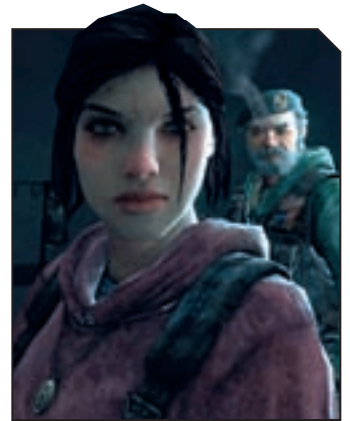
С точки зрения геймплея этот проект – типичный линейный

шутер. Вы движетесь по уровням от одной локации к другой, то и дело принимая участие в различных скриптовых сценах. Срежиссированы они хорошо, спору нет, но той проникновенности, которой так славится Half-Life 2, тут не найдете. Добро пожаловать в армию, сынок! Никто не станет ничего объяснять, трогательно заглядывая в глаза. Вот ваш отряд, вот противник, а вот цели – их необходимо уничтожить. Принимайте к исполнению, как это вы делали уже десятки раз.

Killzone 2 производит крайне неоднозначное впечатление. Если разобраться, в проекте нет ничего оригинального. Обычный (если судить по игровой механике), но просто очень красивый шутер, который всеми силами пытаются выдать за суперблокбастер. Мне же он показался проходной вещью. Несомненно, разработка студии Guerrilla стоит внимания, но вполне может случиться так, что вы довольно скоро забудете о ней, пробежав single и проведя несколько дней в Сети в многопользовательских баталиях. Да, и я верю: в финальной версии мы не увидим множества мелких огрехов, которыми игра в данный момент просто кишит. [Я]



Killzone 2



Left 4 Dead

PC/Xbox 360
Жанр MMOFPS
Разработчик Valve
Издатель Electronic Arts
Дата выхода 31 октября 2008

Открыто демонстрировать свои проекты публике (да еще к тому же давать поиграть всем желающим) до момента их появления на прилавках магазинов – не в правилах Valve. Но из каждого правила, как известно, бывают исключения. Тем более что новая разработка компании (ведется силами студии Turtle Rock Studios, приобретенной Valve) не принадлежит к раскрученному бренду Half-Life.

Left 4 Dead – это многопользовательский шутер, который предлагает игрокам взять на себя заботы о четырех героях, выживших после некоего загадочного инцидента. К их удивлению, все вокруг по неизвестной причине превратилось в кроважидных, очень агрессивных и к тому же очень быстрых зомби. Не хотите попасть к ним на обед в качестве главного блюда? Тогда поскорее следуйте к точке эвакуации.

Собственно, первостепенная задача на всех уровнях, будь то лабиринт городских кварталов, заброшенный аэродром или кукурузные поля (sic!), остается неизменной – вашему отряду кровь из носу необходимо добраться до некой спасительной локации. Препятствовать этому будут не только рядовые противники, но и мини-боссы (они могут контролироваться как AI, так и живыми соперниками). Количество же нападающих, запас оружия и припасов на чекпоинтах меняются динамически согласно решениям так называемого AI Director, который внимательно следит за вашими успехами. Если действуете исключительно удачно, «режис-

сер» начнет ставить палки в колеса, а вот неудачникам он поможет, например подкинет парочку мощных штурмовых винтовок и набор коктейлей Молотова. Так что даже если вы не знакомы с содержанием культового методического пособия The Zombie Survival Guide, шанс добраться до ждущего на крыше вертолета у вас все равно останется. Кроме того, для каждого игрока будет вестись подробная статистика – система matchmaking никогда не сформирует отряд, состоящий из новичков и профи вперемишу.

Сказать, что геймплей Left 4 Dead динамичен – ничего не сказать. Спонтанные ситуации возникают постоянно. Зомби появляются неожиданно, и их всегда много. Они выламывают двери, прыгают на головы, словно по команде высыпают на совершенно пустую еще секунду назад улицу. Как ока-

залось, в борьбе с ними важна не столько тактика (не до тактики, когда вокруг сплошная мясорубка), сколько умение не рассредотачиваться, держаться сплоченной командой. Только отстал от своих – все, пиши пропало. Хорошо, что внутри помещений силуэты напарников подсвечиваются. Вы видите их сквозь стены – иначе пришлось бы совсем туго.

Left 4 Dead получилась, прямо скажем, игрой хаотичной, но дьявольски увлекательной. Представитель Valve едва сумел оторвать нас от демонстрационных компьютеров – очень уж хотелось добежать уровень до конца. Опасения вызывает разве что небольшое количество карт-эпизодов, которые будут доступны сразу после выхода проекта. Впрочем, этот недостаток, равно как и другие возможные огрехи, наверняка исправят в уже планируемых обновлениях. [Я]



Left 4 Dead



LittleBigPlanet

PS3

Жанр платформер

Разработчик Media Molecule

Издатель Sony

Дата выхода 31 октября 2008

Sony считает LittleBigPlanet главным PS3-эксклюзивом, поэтому ее выход в свет предваряет внушительная рекламная компания. Плакаты с изображением героев игры висели по всему Лейпцигу, по дорогам колесили специальные машины с тематическими постерами, а стенд проекта был одним из самых внушительных на выставке. Платформодержатель считает, что именно LittleBigPlanet должна в ближайшее время «продавать» PlayStation 3, и, глядя на восторженную публику, буквально загнобленную миллой LBP, с этим трудно не согласиться.

Фактически творение Media Molecule представляет собой платформер с очаровательной «кукольной» графикой и сложной физической системой, благодаря которой выполняется масса забавных трюков и манипуляций. Здесь можно раскатать висющую на веревках строительную плиту (иначе вы не допрыгните до края обрыва), перемещать небольшие препятствия вроде камней или ящиков (чтобы освободить проход или добраться до заветного бонуса), соорудить из подручных средств катапульту (так быстрее попасть в нужное место) и т. д.

При этом большинство действий выполняются намного проще, если вам помогает напарник (или напарники,

LittleBigPlanet – игра исключительно компанейская). Товарищ придержит болтающуюся балку, чтобы по ней, как по пандусу, вы смогли забраться на верхотуру, в нужный момент он дернет рычаг управления краном, после того как вы затолкаете на платформу ценный груз. В конце концов он сумеет добраться до заветного чекпоинта – а это значит, что в случае смерти вы тут же появитесь рядом со своим более расторопным компаньоном.

Выполнена игра в 2,5D – т. е. за происходящим вы наблюдаете как бы сбоку, но в то же время есть возможность зайти вглубь экрана, чтобы, например, избежать встречи с катящейся навстречу горячей бочкой. И раз уж речь зашла о трудностях, упомяну несколько инерционных управлений – его нельзя назвать неудобным, но оно требует определенного привыкания.





LittleBigPlanet

MadWorld

Wii
 Жанр action
 Разработчик PlatinumGames
 Издатель SEGA
 Дата выхода I квартал 2009

Данную разработку ведет PlatinumGames (в прошлом SEEDS), основанная выходцами из знаменитой Clover Studios. MadWorld выполнена в жанре action, равно как и другой проект студии – ураганная Bayonetta. Но берет эта игра не гламуром и изящной постановкой боевых сцен, а стильным черно-бело-красным (красным – потому что море крови) оформлением в стиле Sin City.

Надо сказать, после окончания демонстрации многих присутствовавших журналистов больше всего интересовали не подробности сюжета или нюансы боевой системы, а причины беспрецедентно высокого уровня насилия в игре.

Главный герой – участник некоего телешоу на манер «Бегущего человека» – пилит нападающих бензопилой, насаживает их на клинки, поднимает вверх и разбивает на части, выломав дорожный знак, он не начинает бестолково бить им наотмашь, а целит железкой точно противнику в глаз. Окружение тут тоже соответствующее. Как вам, например, мусорный контейнер, крышка которого утыкана острыми шипами? Когда вы бросаете врага в бак, она падает и разбивает беднягу на две части. Есть и своеобразные мини-игры. В одной из них, скажем, надо за ограниченное время накопить максимальное количество

оппонентов в некий бассейн – его с определенной периодичностью прихлопывает сверху здоровенная плита с шипами. Чем больше людей она раздавила – тем больше очков вы заработаете.

Не стоит забывать, что создается MadWorld азиатами, а у них отношение к насилию, прямо скажем, иное, если сравнивать со сдержанными европейцами. Разработчики считают, что их творение на самом деле не пропагандирует зверства, а выступает против него.

Кровожадность игры действительно доведена до абсурда. Разумный человек с определенного момента начнет воспринимать происходящее на экране как некий странный гротеск. Опять же, вспомните Sin City, эпизоды фильма или графические новеллы жестики, но их нельзя назвать отталкивающими.

Да и потом, сразу видно, что MadWorld не создавалась лишь для того, чтобы шокировать публику крупными планами выпущенных кишок и оторванных конечностей. Вопреки мнению некоторых скептиков в MadWorld действительно интересно играть, местная боевая система предоставляет большой простор для фантазии, боссы в конце уровней впечатляют, а в перерывах между поединками (читай: во время путешествия от одной локации к другой) нам разрешают прокатиться по шоссе на сногшибательного вида байке.

Главное, позаботиться о том, чтобы дети не узнали, во что играет их любимый папа на милой Nintendo Wii, когда его отпрыски мирно посапывают в своих постельках. [Я]



Mirror's Edge

PC/PS3/X360
 Жанр action
 Разработчик EA DICE
 Издатель Electronic Arts
 Дата выхода IV квартал 2008

Говоря о Mirror's Edge, невольно хочется провести аналогии с Portal. Разработка EA DICE также в первую очередь привлекает стильным минималистским оформлением и оригинальным геймплеем. Главная героиня игры – крепкая девица Faith – живет в утопическом мире будущего и является Бегущим (Runner), специальным курьером, доставляющим особо важную информацию. Полагается Faith не на какие-то хитрые футуристические гаджеты или внушительный арсенал, а на свои физические возможности и способность исполнять трюки, которым позавидует любой мастер паркура.



MadWorld

Вместе с Анной (которая сетовала на то, что платформеры – отнюдь не ее жанр, но освоилась с LittleBigPlanet буквально за пять минут) мы пробежали два этапа. Один представлял собой своего рода строительную площадку, а второй оказался гонкой на время по вертикальной полосе препятствий – уровень постоянно двигался снизу вверх, нашей же задачей являлось удержание персонажей в центре экрана. Спрыгнул вниз или, замешкавшись, уехал наверх – проиграл. Кто продержался дольше всех и собрал больше всего бонусов – выиграл.

Что интересно, уровни, представленные в single (а их будет целых 50), выполнены с помощью встроенного в игру редактора – это было принципиальное решение разработчиков. Тем самым они, во-первых, успешно продемонстрировали всю мощь своего инструментария, а во-вторых, здорово подстегнули уже сформировавшееся комьюнити – мол, видите, чего мы тут наворотили? Теперь ваша очередь. Сконструированные этапы можно легко разместить в Сети, и для каждого из них будут вести отдельный рейтинг.

Сотрудники Media Molecule сознательно сделали упор на user generated content. Вопрос только в том, много ли найдется умельцев, способных создавать действительно качественные и интересные этапы. В противном случае разработчикам придется закатать рукава и с определенной периодичностью самим выдавать на-гора масштабные обновления для своего продукта. Иначе игра просто зачахнет. [Я]

UAZ 4x4 ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2



- 42 позашляхових змагання у восьми регіонах Росії.

- 4 дисципліни за реальними правилами: Джип-тріал, Трофі-рейд, Джип-Спринт, Орієнтування.

- 39 автомобілів UAZ: позашляховики в оригінальній заводській комплектації для самостійного тюнінгу, автомобілі спеціальних служб і ексклюзивні «прокачані» прототипи.

- Реалістична система тюнінгу: передні й задні бампери, багажники, шноркелі, захист фар і склол, розширювачі арок, пороги, силовий каркас, величезний вибір гуми від 38" до 40", десятки литих і кованих дисків, комплекти для боді-ліфта та ліфта підвіски, додаткове світло, чип-тюнінг двигуна та безліч іншого.

- На всіх трасах: ріки й болота, ями й канави, грязьові ванни й колії, завали з каменів і колод, інші «радіощі».

- Все необхідне для підкорення віртуального бездоріжжя: лебідки, компресори, GPS приймачі, знижена передача, хаби, блокування й багато чого іншого.



Всі подробиці на сайті



ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2 HUMMER®

EXTREME EDITION



- 15 сучасних автомобілів General Motors: HUMMER, Cadillac, Chevrolet, Saab і GMC. Всі машини створені по реальним кресленням.

- 5 прославлених американських піканів: Chevrolet Avalanche, Chevrolet Colorado, Chevrolet Silverado, GMC Canyon і GMC Sierra.

- 2 міжнародних чемпіонати, 76 трас у п'яти реалістично відтворених куточках планети: Крим, штат Невада, Ісландія, озеро Мічиган і Єгипет.

- Увесь спектр позашляхових перешкод, десятки тюнінг комплектів, сотні запчастин і багато чого іншого.

- Інтерактивний світ: агресивні суперники, зміна дня і ночі, вплив погодних умов на складність проходження траси тощо.



www.4x4game.ru

ІГРИ ПОВНІСТЮ СУМІСНІ!!

Встановивши «Повний привід 2: УАЗ» і «Повний привід 2: HUMMER, Extreme Edition», можна скористатися перевагами обох проєктів і одержати додаткові можливості. Серед них і сумісність трас: УАЗ зможе відправлятися в подорож по усьому світу, а прославлені американські джипи будуть підкорювати російське бездоріжжя.

Виробництво в Україні «ДП Єврософтпро»



ASE avilon style
entertainment



Соответственно, каждый уровень – своего рода полоса препятствий, которую и придется преодолеть. При этом создатели Mirror's Edge позаботились об альтернативных путях прохождения этапов. Надо отметить, по мере продвижения по игре никаких новых приемов Faith не изучает – ее мастерство зависит только от точности и скорости реакции геймера. Сумели освоить сложный трюк – сможете использовать его, чтобы сократить путь к своей цели. В ином случае придется бежать по более длинному маршруту.

В Mirror's Edge очень важно чувство момента. Возьмем, например, преодоление обычного забора. Если, приближаясь к препятствию, вовремя нажать кнопку *Прыжок*, героиня, не сбавляя скорость, перемахнет через преграду и помчится дальше. А если прогадаете – она прыгнет на забор, уцепится за его верхушку, перелезет на другую сторону и потеряет на все эти манипуляции порой очень драгоценные секунды.

Не менее важно умение «видеть» окружение и использовать его максимально эффективно. Скажем, на крышу невысокого здания я взбирался наиболее простым способом, карабкась по внушительным блокам вентиляционной системы, и потратил на это довольно много времени. А оказалось, что попасть наверх можно гораздо быстрее – надо было «забежать» на стену соседней постройки и, оттолкнувшись от нее, прыгнуть и уцепиться за край крыши.

Для облегчения ориентации на уровнях игрока снабдят визуальными подсказками – важные для прохождения элементы, как пра-



MotorStorm: Pacific Rift

вило, выделяют цветом или подсвечивают. Кроме того, припасена функция на манер *Point of Interest* из Gears of War. После нажатия соответствующей кнопки Faith поворачивает голову в сторону ключевого объекта, присутствующего в текущей локации.

Поскольку Бегущие в мире Mirror's Edge находятся вне закона, вам нередко придется уди- рать от погони (полиция на че- ку!), а в особо сложных ситуаци- ях даже использовать оружие. Его иногда можно найти в специ- альных местах, но чаще оно просто выбивается из рук про- тивников, которые априори мед- леннее и неповоротливее героини. После того как в обойме за- кончатся патроны, Faith выбрасывает ставший бесполез- ным ствол. К тому же с оружием в руках она не может совершать наиболее сложные трюки.

Ну и один из главных вопросов, мучивших меня последнее вре- мя, – как же все это управляется? Оказалось, что поводов для беспо-

койства нет. Все очень просто и интуитивно понятно. Фактически основная часть действий произво- дится с помощью многофункци- ональной кнопки *Прыжок*. Причем для тех, кто не может похвастаться высокой скоростью реакции, есть возможность замедлить время для более точного выполнения того или иного трюка.

Увы, но сюжетных подробнос- тей нам выяснить не удалось – разработчики наотрез отказыва- лись сообщить какую-либо ин- формацию.

Сценарий Mirror's Edge, к слову, писала Рианна Пратчетт (Rhianna Pratchett), дочь не нуждающегося в представлениях Терри Пратчет- та. Она же трудилась над Overlord и Viking: Battle for Asgard. Хочется верить, что Рианна не подведет. Ведь у новой игры EA DICE, по сути, есть уже все необходимое для успеха: оригинальный гейм- плей, интересное оформление, удачная озвучка. Не хватает толь- ко истории, которая свяжет эти составляющие воедино. [Я]

MotorStorm: Pacific Rift

PS3

Жанр аркадные автогонки

Разработчик Evolution Studios

Издатель Sony

Дата выхода 28 ноября 2008

Новая MotorStorm отнюдь не зря лишена порядковой цифры в назва- нии. По сути, это все та же игра, но перенесенная в иное окружение. Вместо пыльной пустыни нам пред- лагают колесить по цветущему тро- пическому острову, где разработчи- ки проложили головокружительные трассы с туннелями в джунглях и сумасшедшими прыжками через водопады (столь ожидаемые вулка- ны и реки лавы, увы, не показывали).

Парк средств передвижения, понятное дело, расширился – в частности, появились джипы на громадных колесах (monster trucks). Вопреки заявлениям Evolution Studios улучшений в по- ведении искусственного интеллек- та я не заметил. Все в целом по- прежнему: после старта машины и мотоциклы, ревя моторами, несут- ся вперед, толкая и подрезая друг друга. В дальнейшем давка на трас- се прекращается благодаря нали- чию развилок и объездных путей, что приятно – их на треках хоть отбавляй. Залогом победы является отнюдь не агрессивная, а акку- ратная езда – а это, по-моему, не очень-то вяжется с позициониро- ванием данного проекта как сумас- шедшей аркадной автогонки.

Выглядит Pacific Rift получше, чем предыдущая часть, но каких-либо существенных отличий (кроме, конечно, смены декораций) вы не заметите. Причем, отмечу, что на публикуемых в Сети скриншотах игра смотрится намного лучше, чем



Mirror's Edge



MySims Kingdom

в действительности. Обновленная MotorStorm наверняка придется по душе тем, кому понравился оригинальный проект. Остальным же она вполне может показаться вторичной поделкой. [Я]

MySims Kingdom

Wii/DS

Жанр аркада

Разработчик EA Redwood Shores

Издатель Electronic Arts

Дата выхода октябрь 2008

Оригинальная MySims наглядно показала, что freerplay не всегда панацея для геймплея: игра была мила и приятна, но надоедала достаточно быстро. Разработчики учли недочеты оригинала и собираются развлекать нас на полную катушку. Король Роланд выдает главному герою ответственное задание – превратить его вотчину в государство образцовой культуры быта. И чем нам только не придется заниматься: мастерить различные штуки и прикрасы (это теперь разрешается делать в любой точке карты, не нужно всякий раз мотаться в мастерскую), чинить всевозможные устройства и механизмы, а также выполнять социальные задания.

Скучать нам не дадут, ведь королевство немаленькое и состоит из нескольких островов, каждый со своим антуражем и обитателями. Разработчики избавились от подзагрузок при переходе с улицы в здание, модернизировали рыбалку и добычу полезных ископаемых, добавили девять мини-игр и отобрали у протагониста дом. Да, свой угол мы получим только успешно завершив игру, зато это будет целый остров. Согласитесь – достойная награда. [А]

Need for Speed Undercover

PC/PS3/X360/Wii/PS2/DS/PSP

Жанр аркадные автогонки

Разработчик Electronic Arts

Издатель Electronic Arts

Дата выхода 21 ноября 2008

Сюжет Need for Speed Undercover, как можно догадаться по ее названию, рассказывает историю полицейского, который работает под прикрытием, внедряясь в крупную автомобильную банду. Чтобы получить доступ к нужной информации и персонам, ему, разумеется, сперва необходимо доказать собственную крутизну, для чего и придется выигрывать множество состязаний. Путь к победе осложняется тем, что местные копы даже не подозревают, что протагонист на самом деле находится на их стороне. Поэтому, услышав вой сирен,

нужно будет вдавливать педаль газа в пол и сворачивать с центральных улиц в узкие подворотни: там легче затеряться и уйти от погони.

Жизнь игроку облегчит переработанная система управления авто. Совершать различные маневры вроде лихих разворотов на 180 градусов станет проще – это должно помочь в ситуациях, когда полицейские машины окружают вас и заблокируют путь.

Чтобы получить доступ к новым тачкам, придется позаботиться о развитии соответствующих умений (driver skills). Чем дольше вы колесите, скажем, на американских muscle cars, тем более шикарные модели со временем могут появиться в вашем гараже. Тюнинг, к сожалению, не показывали. Хотя можно смело предположить, что он будет являться логичным продолжением такого режима из прошлых частей сериала.

В игре появятся так называемые миссии – конкретные задания, которые придется выполнять на конкретных машинах. Например, угнать из автомобильного салона роскошный porsche. Продемонстрировали нам и новый режим *Highway Battle* – своеобразные дуэли на шоссе, связывающих разные части вымышленного города Tri-City, где и происходит действие Undercover. Чтобы выиграть поединки, надо или оторваться от оппонента на определенное расстояние, или оказаться впереди него в тот момент, когда на таймере высветятся нули. Трафик может как помочь (подрезая машины, разрешено устраивать заторы), так и поме-

шать вам (противники тоже умеют организовывать пробки). Кроме того, не забывайте о вездесущей полиции. Вообще как задумка *Highway Battle* выглядит интересно, но пока еще данный режим не сбалансирован и говорить о его ценности не будем.

Графическая составляющая Need for Speed Undercover, прямо скажем, не поражает и сильно проигрывает той же Burnout Paradise – в ней и окружение поубедительнее, и машины разбиваются зрелищнее (в NFS они лишь только мнут, причем повреждения на управляемость никак не влияют).

Кроме того, дизайнеры откровенно переборщили с bloom – в демонстрационной версии картинка буквально светилась, из-за чего все казалось игрушечным, пластиковым. Хорошо хоть звуковики не разочаровали – машины громко режут, звонко щелкают коробкой передач, свистят турбинами и эффектно визжат тормозами.

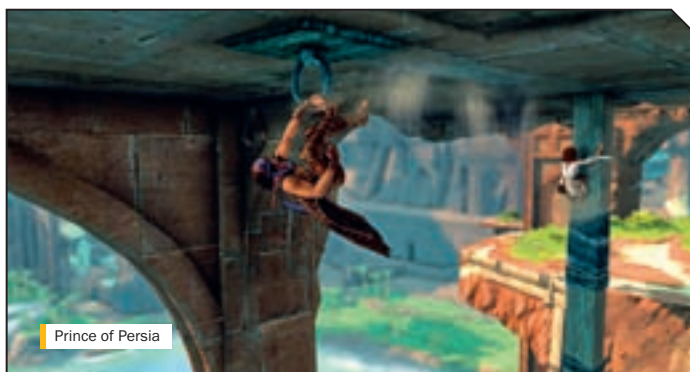
В целом же ситуацию с сериалом Need for Speed можно охарактеризовать знаменитым алисовским «все страньше и страньше...» Разработчики раз за разом боятся сделать совершенно оригинальную, отличную от прошлых частей игру, но у них все время получается по сути одна и та же жвачка, только завернутая в другую обертку. Вот и Undercover не удалось избавиться от определенной вторичности. Впрочем, я нисколько не сомневаюсь: данный проект легко найдет свою аудиторию, даже несмотря на то что в этом жанре есть игры и красивее, и интереснее. [Я]



Need for Speed Undercover



Prince of Persia



Prince of Persia



Prince of Persia



Prince of Persia

Prince of Persia

PC/PS3/Xbox 360

Жанр action

Разработчик Ubisoft Montreal

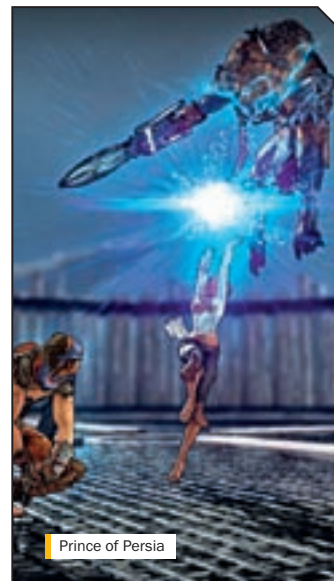
Издатель Ubisoft

Дата выхода 18 ноября 2008

Ходят слухи, что разработчики из Ubisoft Montreal очень долго утверждали со своим руководством визуальный стиль новой Prince of Persia, — шишки из Ubisoft никак не хотели соглашаться со столь революционными изменениями в оформлении игры. Благо ретрограды были побеждены, и мы увидим серию в совершенно ином обличье: мрачные, гнетущие тона уступили место ярким краскам и эффекту cel-shading, превращающему картинку в некое подобие живописного полотна.

Сюжет не имеет никакого отношения к прошлым частям сериала. Авторы создали новый, оригинальный и, как они говорят, более «сказочный» сеттинг. Разумеется, дела идут не слишком хорошо — родине Принца угрожает некая злоеущая Порча (Corruption). Бороться с ней и призван протагонист, которого сопровождает очаровательная напарница Элика (Elika). Ее магические умения позволяют вернуть к жизни некогда цветущий мирок, но без помощи нашего героя ей, понятное дело, не справиться.

Ubisoft Montreal отказалась от использования HUD, индикаторы на экране появляются, лишь когда Принц сталкивается с монстрами (запас жизни негодяев демонс-



Prince of Persia

трируется отдельной полоской). Надо сказать, рядовых противников, погибающих после двух-трех удачных ударов, в игре не будет вовсе — только своеобразные мини-боссы.

Арсенал акробатических трюков, понятное дело, пополнился. Появились эффектные двойные прыжки, бег по потолку, а еще так называемый grip fall — герой, вцепившись специальной перчаткой в отвесную поверхность, скользит вниз, сохраняя при этом способность менять направление движения. Кроме того, новые возможности будут по мере прохождения игры появляться и у Элики.

Интересно также, что Prince of Persia избавилась от линейности. На карте мира можете увидеть четыре города, соединенных маршрутами-переходами. Посетить придется каждый из них, но последовательность визитов в ту или иную локацию вы вольны выбирать сами.

Как уже упоминалось, выглядит игра блестяще. И конечно же, нельзя не отметить великолепную анимацию и самого протагониста, и его напарницы. Видели бы вы, как бережно обнимает Элику наш герой, когда ему надо разминуться с девушкой на узком карнизе, нависшем над пропастью. Разработчики намекнули нам на присутствие амурной линии, но подробности, вот досада, сообщить отказались.

Наверняка Prince of Persia положит начало новому витку развития знаменитого сериала, и это здорово. Не знаю, как вам, а нам старый, злобный, поросший щетиной герой уже изрядно поднадоел. [Я]

PURE

PC/PS3/Xbox 360

Жанр аркадные гонки

Разработчик Black Rock Studio

Издатель Disney Interactive Studios

Дата выхода 26 сентября 2008

Совершенно зря некоторые читатели зубоскалили по поводу вынесенного на обложку материала об игре PURE – аркадных гонках на квадроциклах. Мол, недостойна, не заслужила и все такое... Разработчики из Black Rock Studio (бывшая Climax Racing), базирующиеся в английском курортном городке Брайтон, на практике доказывают скептикам, что большую часть своего времени они проводят отнюдь не на соседних с офисом пляжах, – геймплей у их проекта отменный.

PURE оказалась именно такой, какой ее ожидаешь увидеть: очень быстрой, веселой и красочной. Есть несколько героев, парк квадроциклов на выбор (отличаются не только цветом, но и базовыми характеристиками вроде скорости и маневренности), набор соревнований – как отдельные гонки, так и чемпионаты, и, конечно же, многопользовательский режим.

В версии, представленной на выставке, было три типа состязаний: обычная гонка, гонка на время и фристайл. С первыми двумя, думаю, все понятно, а в последнем выигрывает тот, кто наберет как можно больше очков, выполняя различные трюки, – так что обычной скоростной ездой игровой процесс не ограничивается. Кстати сказать, местные средства пере-



движения очень послушны: четко реагируют на наклоны стиков, легко входят в управляемые заносы и цепко вгрызаются в грунт после прыжков, поэтому тратить время на освоение и привыкание к управлению не придется.

Выглядит игра отлично. Даже хваленая MotorStorm: Pacific Rift, не побоюсь этого слова, меркнет на ее фоне. Картинка яркая и сочная, трассы достаточно детализированные, квадроциклы бодро месят грязь, а их пилоты, повинувшись вашим командам, выделяют в воздухе впечатляющие пируэты. Благо со спецэффектами не переборщили – игра не слепит HDR и не светится bloom, как новая Need for Speed.

PURE уже сейчас можно смело рекомендовать всем любителям аркадных развлечений и фанатам бездорожья – они-то точно получат от нее немало удовольствия. [Я]

Rayman Raving Rabbids TV Party

Wii

Жанр набор мини-игр

Разработчик Ubisoft Paris

Издатель Ubisoft

Дата выхода ноябрь 2008

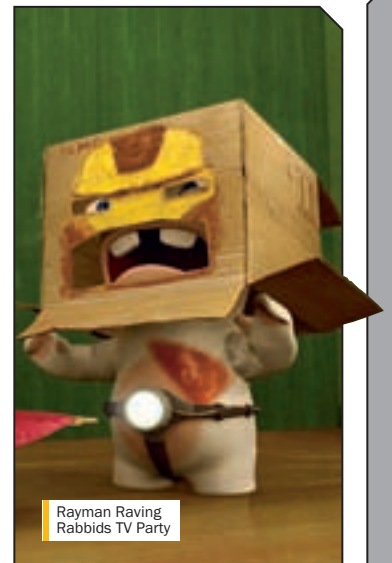
Безумные кролики верны себе. Все, за что они берутся, превращается в сумасшедший дом, даже попытка сделать телевизионный канал. Вот вам и антураж для 50 мини-игр, ожидающих нас в RRR TV Party. Новинка – использование в некоторых из них Wii Balance Board, и реализовано это весьма забавно.

Итак, кролик вызывается поучаствовать в необычном состязании – слалом на бычке. Мы садимся на контроллер и, перемещая свой вес, задаем направление движения. Вы не поверите, но это и удобно, и очень весело. Вот только понятно, что в таком случае кататься может лишь один человек, и возникает вопрос – чем же тогда занимаются остальные? Разумеется, мешают ему, нет-нет, не подумайте, никакого членовредительства, просто в определенный момент игра предложит организовать спортсмену забавный саботаж. Потрясающий контроллером, вы легко закидаете гонщика снежками, что существенно ухудшит обзор, а значит, помешает набрать больше очков. Кстати, во время спуска придется еще трюки выполнять.

Описывать другие мини-развлечения смысла нет, и так ясно, что они будут веселыми и чуточку сумасшедшими, между прочим в

RRR TV Party появятся еще и микро-игры, сделанные по принципу WarioWare. Так, во время поединка на борцовском ринге одному из участников демонстрации предложили почистить кролику зубы. Не среагировал вовремя – в следующий раз придется быть внимательнее.

Но главное, тир куда не денется. Правда, разработчики отказались от реалистичных фонов, мы же как-никак в телевизоре. Хотя это не значит, что новые стрелялки будут скучными. Например, нам предложат помочь в съемках фильма о зомби. Все шло хорошо, пока банда ушастых хулиганов не нарядилась курицами. Задача – удалить со съемочной площадки самозванных кур, но ни в коем случае не трогать зомби. Они-то нам как раз нужны. Что и говорить, фантазия у разработчиков богатая и необузданная. [А]



→ Red Faction: Guerrilla

PC/PS3/Xbox 360

Жанр action

Разработчик Volition

Издатель THQ

Дата выхода 30 января 2009

В свое время оригинальная Red Faction грозила совершить революцию в жанре шутеров от первого лица. Шутка ли – полностью разрушаемое окружение! Игроки представляли, как они будут разбирать уровни по кирпичику, но реальность оказалась намного прозаичнее: крушить и ломать позволяли лишь заранее определенные объекты или участки стен. Революции не произошло.

Новая Red Faction: Guerrilla все так же кичится массовыми разрушениями. Только действие перенесли из тесных туннелей марсианских рудников на поверхность Красной планеты (яблони на ней пока не цветут, но разгуливать без скафандра уже можно – скажутся результаты терраморфинга). И еще – теперь каждую постройку, будь то сторожевая вышка или внушительный железобетонный мост, действительно можно сломать. Правда, смысла в этом по-прежнему нет. Намного проще (и главное быстрее) метким выстрелом снять охранника на упомянутой вышке, чем лепить к ее основанию несколько зарядов с таймером или долбить по ней из ракетной установки. Вот и получается, что главная



Red Faction: Guerrilla

особенность игры на саму ее совершенно не влияет.

В остальном же Red Faction: Guerrilla представляет собой action с видом от третьего лица (так, мол, удобнее наблюдать массовые разрушения) и нелинейным прохождением миссий – нам предложат для исследования открытый, но не очень детализированный игровой мир, по которому можно будет перемещаться не только на своих двоих, но и на различных средствах передвижения: от забавных грузовичков до внушительных, неповоротливых и очень опасных для окружающих роботов.

Поскольку протагонист принадлежит к местному движению сопротивления (поднявший мятеж шахтерский профсоюз),

доступ к огнестрельному оружию ограничен. Зачастую герой использует в бою модернизированное оборудование, изначально предназначенное для добычи руды. Получается весьма эффективно.

Увы, ни одного полноценного сюжетного задания нам не продемонстрировали. Разработчики лишь бесцельно мотались по внушительных размеров «песочнице», круша все на своем пути. Выглядит поначалу эффектно, но наскучивает очень быстро.

Времени до выхода Red Faction: Guerrilla еще относительно много. Может быть, авторам и удастся превратить этот на самом деле довольно заурядный проект в нечто по-настоящему привлекательное. Хотя верится с трудом. [Я]

Rise of the Argonauts

PC/Xbox 360/PS3

Жанр action/RPG

Разработчик Liquid Entertainment

Издатель Codemasters

Дата выхода октябрь 2008

Легенды и мифы Древней Греции – неистощимый источник идей для сценаристов, ведь чего тут только нет: и масштабные войны, и истории большой и светлой любви, и выбивающие слезу драмы, и еще много чего. Только в отличие от создателей God of War (Афины я им никогда не прощу), ребята из Liquid Entertainment сделали свое повествование серьезным и драматичным, правда, оно так же близко к первоисточнику, как и похождения Кратоса. Ну да, там есть Ясон, Ахилл, Аталанта и прочие герои, а в придачу боги и чудовища, но упаси вас Гермес принять сюжет за чистую монету.

Если же абстрагироваться от знаний, приобретенных мной после прослушивания курса лекций об античной литературе, то все становится совсем хорошо. Как и положено достойной action/RPG, игра красива, в ней есть качественно смоделированные и грамотно анимированные герои, в том числе и женского пола, монстры, которых непременно хочется стукнуть, и весьма занятая боевая система. Ясон вооружен копьем, мечом и палицей, причем переключаться между видами оружия он может в процессе выполнения серии ударов,



Rise of the Argonauts

выглядит это впечатляюще. Кроме того, разработчики постарались избежать ситуаций, когда нужно пять минут тыкать в монстра острым предметом, прежде чем вражина издохнет. Здесь достаточно буквально пары ударов, кстати, стоит повредить противнику руку, он выронит оружие, задеть ногу – начнет хромать.

Ролевая система тоже вполне логична. У Ясона четыре олимпийца-покровителя: Афина, Аполлон, Гермес и Арес, и каждый предлагает свою ветку умений. Завоевывать благосклонность того или иного божества мы будем двумя способами: выбирая соответствующие ответы в диалогах и посвящая кому-то из четверки свои деяния. Игра красива и многообещающа, в общем, ждем. [А]

Silent Hill: Homecoming

PC/PS3/Xbox 360

Жанр survivor horror

Разработчик The Collective

Издатель Kōmō

Дата выхода 26 сентября 2008

Признаться, со стенда, где демонстрировалась новая Silent Hill, я вышел разочарованным. Хотя все составляющие, отличавшие проекты этой серии от других подобных игр, вроде бы на месте. Герой со сложной историей имеется – Алекс Шепард (Alex Shepherd) приехал в свой родной городишко, чтобы навести справки о внезапно пропавшем



SimCity Creator

брате, но знакомое с детства местечко, оказывается, преобразилось до неузнаваемости. Фирменный туман, понятное дело, присутствует, равно как и знаменитые медсестры (куда же без них?). Музыкальное сопровождение, конечно же, писал сам Акира Ямаока (Akira Yamaoka). Иными словами, номинально все в порядке.

Но невольно вспоминается старая шутка о китайских новогодних игрушках, которые не веселят. Silent Hill: Homecoming почему-то не вызывает щемящих чувств. Да, мы по-прежнему блуждаем в гордом одиночестве по пустым улицам и коридорам, щупаем темноту лучом фонарика, решаем головоломки, встречаем странных персонажей и не менее

странных монстров. Но исчезла какая-то внутренняя магия.

То ли дело в графическом оформлении – картинка зачастую блеклая, однообразно серая. Может, штука в том, что игру разрабатывали не японцы, а американцы из солнечной Калифорнии, и поэтому она потеряла некий трудно формулируемый азиатский колорит? Если бы данный проект назывался просто Homecoming, претензий к нему, честное слово, было бы намного меньше. Однако принадлежность к серии Silent Hill выдвигает определенные требования. Удастся ли творению The Collective удовлетворить щепетильных фанатов? Сомневаюсь. Понравится ли оно обычным любителям жанра horror? Очень может быть. [Я]

SimCity Creator

Wii/DS

Жанр градостроительный симулятор

Разработчик Maxis

Издатель Electronic Arts

Дата выхода 26 сентября 2008

SimCity Creator фактически представляет собой «оказуальный» вариант старой доброй SimCity, благо этот проект лишен бессмысленности, погубившей SimCity Societies. Нам предлагают классическую схему развития города с разделением его на жилые, коммерческие и промышленные зоны. Как это стало модно, поселения разрешено возводить в разных архитектурных стилях – Америки, Европы или, допустим, Азии. Кроме того, в игре будут доступны специальные постройки, изменяющие внешний вид соседствующих с ними домов. Если, например, вы поставите в центре квартала китайский храм, то очень скоро район вокруг него превратится в самый настоящий Чайна-таун.

В новой SimCity нам разрешат назначать председателей различных районов. А освободившееся от микроменеджмента время вы вполне потратите на любование городом, летая над ним на самолете, или на издевательство над жителями – список катастроф достаточно внушительный. Тут и торнадо, и гигантские прямоходящие роботы, и Годзилла, и даже своеобразная рука Бога, сминающая всех и вся (катастрофы управляются с помощью Wiimote).

Графическую составляющую к достоинствам проекта отнести тяжело. Все-таки начинка Nintendo Wii и DS (игра выйдет и в версии для портативной консоли) не позволяет разгуляться программистам и дизайнерам. Выглядит все достаточно скромно, хорошо хоть не особо подтормаживает.

Помимо традиционного режима «песочницы», в SimCity Creator будет и набор тематических миссий. Кроме того, разработчики планируют устраивать регулярные сетевые соревнования: игрокам предложат за определенное время выполнить поставленные задачи (например, как можно скорее построить мегаполис с населением в 10 миллионов человек) и загрузить свое творение на специальный сервер. Говорят, что количество участников таких состязаний не ограничено – правда, вот о призах умалчивают. [Я]



Silent Hill: Homecoming

→ Sonic Unleashed

PS3/X360/Wii/PS2

Жанр action

Разработчик Sonic Team

Издатель SEGA

Дата выхода 28 ноября 2008

Sonic Unleashed на Games Convention 2008 демонстрировали очень правильным образом – вас усаживали в кресло-подушку перед громадным телевизором и давали в руки геймпад. Спустя несколько секунд вы были уже полностью ошалевшим, с квадратными глазами и открытым ртом – чтобы не закладывало уши от сверхзвукового геймплея.

И только придя в себя после окончания уровня, вы понимали, что в происходящем вы, если честно, принимали не такое уж большое участие. Значительные куски этапа Соник пролетал на «автопилоте» – а вам оставалось лишь наслаждаться великолепной картинкой и иногда нажимать нужную кнопку, чтобы, например, уклониться от препятствия или перемахнуть через пропасть.

Если в финальной версии большая часть уровней будет выполнена по такой же схеме, то Sonic Unleashed сможет надоесть вам очень быстро. Зато игра отлично подойдет для «пятиминутки отдыха» по возвращении домой после очередного трудового дня. [Я]



Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood

Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood

DS

Жанр RPG

Разработчик BioWare

Издатель SEGA

Дата выхода 26 сентября 2008

Компания BioWare в принципе не может делать плохих ролевых игр. И мне кажется, что в Sonic Chronicles заинтересуются даже те любители RPG, которые раньше довольно прохладно относились и к самому сверхзвуковому ежу, и к его многочисленным компаньонам.

Качество исполнения проекта на самом высоком уровне. Отличное оформление в приятном мультяш-



Sonic Unleashed

ном стиле, множество квестов, оригинальная динамичная боевая система на манер сражений в JRPG. Есть тут и возможность подбирать себе партию (особенности тех или иных персонажей используются для прохождения определенных этапов игры), и даже обмен артефактами с друзьями (с помощью Wi-Fi-соединения).

В игре будет двадцать тематических локаций, причем интуиция мне подсказывает, что, выполняя задания, нам придется здорово помогать по ним туда-сюда. Детали сюжета пока держатся в тайне, известно лишь, что Соник и его друзьям придется раскрыть источник некоей страшной угрозы, нависшей над их цветущим и беззаботным мирком. Впрочем, подробности мы узнаем очень скоро – игра появится на прилавках уже 26 сентября. [Я]

Star Wars: The Force Unleashed

PS3/X360/Wii/PS2/DS/PSP

Жанр action

Разработчик Krome Studios

Издатель LucasArts

Дата выхода 19 сентября 2008

Как известно, Evil is good. И новый проект из серии Star Wars – сумасшедший action Star Wars: The Force Unleashed – лишний раз подтверждает это. Главный герой, негодяй каких мало да еще и ученик самого Дарта Вейдера, несет по уровням, махая красной лазерной шашкой, метая молнии и пачками расшвыривая в разные стороны врагов. От ощущения собственного могущества перехватывает дыхание. Но, как заметил бы после ознакомления с демо-версией мудрый мастер Йода: «В мощи темного джедая недостаток проекта серьезный таится». Играть на легких уровнях сложности просто противопоказано – рядовые противники дохнут пачками от одного только взгляда нашего сурового протеза. Проблемы могут возникнуть разве что во время поединков с боссами (в демо-версии мы сражались один на один с AT-ST, который в финале лихим ударом разрубался снизу вверх на две половинки).

Star Wars: The Force Unleashed на PS3 и Xbox 360 выглядит и звучит просто отлично. Все сверкает, переливается отражениями, лазерная шашка исправно гудит, шипит и сыплет искрами. Next-gen «Звездные войны» во всей своей красе. На Wii картинка, конечно, не такая яркая, зато можно вволю помахать Wiimote.

Игра должна была появиться в продаже одновременно с октябрьским номером Gameplay. [Я]



Star Wars: The Force Unleashed



Star Wars: The Clone Wars – Jedi Alliance

DS

Жанр action

Разработчик Krome Studios

Издатель LucasArts

Дата выхода IV квартал 2008

С большой уверенностью можно говорить о том, что SW: The Clone Wars – Jedi Alliance пополнит список действительно удачных action-проектов для Nintendo DS. Пара протагонистов, которых вы, к слову, подбираете сами (тут и Anakin Skywalker, и Obi-Wan Kenobi, и Mace Windu, и многие другие), отправляются на выполнение различных миссий, созданных по мотивам анимационного фильма Star Wars: The Clone Wars. Этапы рассчитаны на неоднократное прохождение, потому как доступ к некоторым локациям и бонусам могут получить только определенные герои.

Без взаимовыручки не обойтись: попеременно управляя персонажами, вы решаете головоломки и продвигаетесь по уровню. Боевая система проста и понятна: быстро щелкаете стилусом по врагам, а подконтрольный джедай тем временем наносит те или иные удары. Управление компаньоном во время схваток берет на себя AI, действует он довольно умело.

Выглядит игра достаточно скромно – это вам не феерическая Star Wars: The Force Unleashed для «взрослых» консолей. Но фирменная атмосфера тут присутствует, а главное – проект получается интересным. Я с трудом оторвался от демонстрационного стенда. [Я]



Stormrise

Stormrise

Xbox 360/PS3

Жанр стратегия реального времени

Разработчик Creative Assembly

Australia

Издатель SEGA

Дата выхода 2009

Сделать качественную RTS на new-gen-консоли для многих маститых студий все равно что женщинам преодолеть в прыжках с шестом высоту 5,5 метров – очень хотят, но пока не получается. Вот и Creative Assembly решила предпринять попытку. А чем она хуже EA LA и Petroglyph? Начали с ахиллесовой пяты всех подобных игр – интерфейса. Над новым словом именно в этой области разработчики трудились долго и упорно, привлекая к тестированию чемпионов Австралии по Warcraft III и World in Conflict (как раз он и играл в Stormrise во время презентации проекта). Но поскольку пощупать игру журналистам не давали, остается только поверить разработчикам на слово.

Но это не значит, что проект ничем не привлекателен. Даже на текущем пре-альфа-этапе он выглядит довольно занятно. Особенно радуют «многоуровневые» карты с шахтами, высокими зданиями и т. д. Кстати, поднять камеру в небеса, дабы оценить глобальную ситуацию, нельзя. Мы видим поле боя из-за плеча юнита или героя, так что если хотим увеличить обзор, придется или организовать себе пару-тройку вертолетов, или загнать протагониста на крышу

офисного центра этажей эдак в 30.

Первый и единственный ресурс в игре (помним, перед нами RTS) – энергия, получают ее в специальных нодах, разбросанных по карте, а тратят на заказ юнитов и установку на точки добычи защитных конструкций. Последнее, кстати, можно в любой момент обменять назад на ценное сырье, если, например, вы захватили территорию на многие километры окрест и вашей фабрике ничего в принципе не угрожает.

Юниты в Stormrise будут трех типов: basic, intermediate и elite, что в переводе на язык Толстого значит базовые, среднего уровня и элитные. Если пехотинцы в игре выглядят хорошо, то нестандартные юниты – очень здорово, за дизайн звероподобных бойцов художники Creative Assembly заслуживают аплодисментов. И конечно, будут герои. Пока нам представили только одного, способного становиться невидимым, как знаменитый Хищник. Кроме того, этот суперсолдат владеет уникальным искусством устанавливать тепловизионный контроль над вражескими юнитами, что не раз пригодится в бою.

Разработчики поделились с нами кое-чем интересным, так, возможно, они позволят игрокам заказывать «за много денег» ядерный удар по базе противника, ну чтобы избавить нас от необходимости, скучая, дожидаться врага, когда по всем показателям видно – тот уже побежден. А еще здесь будут гигантские прямоходящие роботы! [А]

Tom Clancy's EndWar

Xbox 360/PS3

Жанр стратегия реального времени

Разработчик Ubisoft Shanghai

Издатель Ubisoft

Дата выхода ноябрь 2008

По моему скромному мнению, чтобы получить полное удовлетворение, играя в Tom Clancy's EndWar, помимо собственно коробки, стоит приобрести военную форму, сочинить генеральские погоны, положить перед собой кубинскую сигару (упаси вас боже ее курить, это для антуража), надеть под фуражку гарнитуру и предварительно протестировать на любимом хомячке суровый командирский тон. А там можно и повоевать, причем желательно по Сети, ведь каждый день по результатам матчей будут перекраивать глобальную карту мира.

Ваши бойцы понятливы, как студенты-старшекурсники, и едва слышат приказ – моментально бегут его исполнять: седлать БТРы и катиться к контрольной точке, захватывать ее или занимать здания (солдаты получают бонус к защите и автоматически начинают дальше стрелять) и заниматься прочими важными делами. Видим мы то же, что и наши юниты, но если есть желание оценить орлиным взором весь театр военных действий – милости просим использовать стратегический вид, это что-то вроде карты. Играть можно, ориентируясь лишь на него, но тогда, разумеется, картин-



Tom Clancy's EndWar

ка на экранах красотой не блещет. Кстати, полководец, захвативший большее число контрольных точек, получит возможность запустить EndWar Mode и устроить грандиозный бум. Что занятно, в игре будут баракы – своеобразный аналог гаража в гоночных играх, только здесь нам предстоит кастомизировать юниты. Скажем, вооружить стрелков гранатометами или выдать им форму с новым камуфляжным узором. В будущем планируют добавить свежие варианты апгрейдов и рисунков, их мы сможем загрузить из Сети. Наблюдать, как кто-то играет в Tom Clancy's EndWar занятно, а вот насколько интересно играть самому, мы узнаем после выхода проекта. [А]

The Godfather II

PC/PS3/Xbox 360

Жанр GTA-клон

Разработчик Electronic Arts

Издатель Electronic Arts

Дата выхода 27 февраля 2009

Команда разработчиков The Godfather II показывала прибывшей на Games Convention прессе не саму игру в целом, а лишь ее стратегическую составляющую. Специальный режим *Don's View* позволит вам взглянуть на происходящее глазами босса, а не рядового гангстера. На экране демонстрируется карта города, на которой отмечены все ключе-

вые точки, распределенные между мафиозными семьями. Вы наблюдаете за ситуацией в реальном времени. Если, допустим, кто-то рискнет посягнуть на ваше казино – над соответствующим домиком тут же появится определенный значок. В принципе с неприятностями подчиненные способны разобраться и без вас, но при желании дон может лично проверить, как обстоят дела «на объекте».

В последнем случае игра мгновенно превращается из простенькой стратегии в привычный GTA-клон. Причем клон не самого высокого качества. По сравнению с последним творением Rockstar сиквел The Godfather



The Godfather II

выглядит блекло. Город достаточно условен, модели персонажей и авто не детализированы, а анимации не хватает выразительности.

Главного героя могут сопровождать три компаньона. Нанять их в стратегическом режиме нельзя, придется лично захватить к каждому в гости. У напарников есть определенная специализация: кто-то умело обращается со взрывчаткой, кто-то умеет взламывать замки, кто-то просто метко стреляет и т. д. Подчиненными можно управлять, хотя особого тактического разнообразия в геймплеи это не вносит. Перестрелки очень хаотичны, иногда превращающиеся в банальные свалки стенка на стенку.

Сценарист The Godfather II вновь возьмет за основу сюжетные перипетии классической кинотрилогии. Вы не только увидите знакомых персонажей, но и сможете повлиять на их судьбы. Но захочется ли это делать – вот вопрос. Судя по всему, игровой процесс останется таким же однообразным: главному герою опять придется мотаться по различным парикмахерским, магазинчикам, кабакам, казино и борделям, отстреливая охранников и убеждая затем хозяев заведений «вступить в семью». Не слишком интересное занятие, верно? А хваленый *Don's View*, как выяснилось, просто-напросто лишен каких-либо вменяемых стратегических целей. Захватывая новые точки, вы увеличиваете общую получаемую прибыль – вот и все. Причем, уверен, денег с определенного момента и без того будет хоть отбавляй. Жизнь мафиозного дона на поверку оказывается довольно бессмысленной. [Я]



The Godfather II



The Sims 3

The Sims 3

PC

Жанр симулятор жизни

Разработчик Maxis

Издатель Electronic Arts

Дата выхода февраль 2009

Как бы вы не относились к серии The Sims, не признавать ее достижений нельзя, как нельзя не отметить старания сотрудников Maxis, умудряющихся с каждой новой игрой удивлять даже тех, кто поклонником цикла не является. В The Sims 3 все лучше, красивее и масштабнее. Во-первых, теперь у нас единый и неделимый большой открытый город. Мы можем, воспарив камерой над сим-мегаполисом, наблюдать, как наш протеже семенит с работы домой (или едет на велосипеде), после чего, не отвлекаясь на экран подзагрузки, приблизить камеру и увидеть трогательную сцену под названием «дорогая, я вернулся». Мы будем вить гнездо и ходить в гости к соседям (абсолютно разным в зависимости от района города), устраивать митинги под зданием мэрии и удить рыбу в пруду, завязывать романтические отношения и карабкаться по карьерной лестнице – в общем, развлекаться от души. Теперь у каждого симса есть набор traits – виртуальный человечек, балаболящий что-то на непонятном нам языке, может быть разговорчивым и амбициозным или застенчивым и некоммуникабельным, получать скидки во всех магазинах или не нуждаться в столь уж частых омоложениях и т. д. Будут и спецумения, так, например, участвовавший в демонстрации сим-политик способен часами рассуждать и спорить о... политике, разумеется. Эти самые traits мы обязаны при-



The Sims 3

обретать за особые очки, получаемые за выполнения желаний наших симвов (wishes). Кроме того, в игру добавили opportunities – своеобразные шансы. Возьмем все того же политика, во время демонстрации игры ему выпал шанс стянуть деньги из партийной кассы. Пачкать руки или нет – выбирать нам. Решили взять. И тут, увы, героя засекли и с треском вышибли с работы. Зато у него появилась возможность влиться в стройные ряды криминальных структур. В общем, виртуальная жизнь то и дело будет преподносить разнообразные сюрпризы. Редактор персонажей, как вы поняли, тоже стал лучше и еще ближе к нашим реалиям. Теперь, к примеру, мы сможем создать не только симса а-ля абориген из Беверли Хиллс, но и обычного такого толстенького симсика в футболочке размера XXXL. А на футболочку налепить веселенький узорчик, которых здесь превеликое множество. Ну разве не прелесть? [A]



The Sims 3

The Witcher Enhanced Edition

PC

Жанр RPG

Разработчик CD Projekt

Издатель Atari

Дата выхода сентябрь 2008

Разработчикам из CD Projekt в пору ставить памятник за заслуги перед комьюнити. Шутка ли, выпустить целую обновленную версию игры, доработав ее напильником по заказу многочисленных фанатов. Если вы подозреваете поляков в корыстности и намерении впахнуть нам тот же продукт второй раз, устыдитесь и узнайте, что каждый владелец лицензионной копии «Ведьмака» может совершенно безвозмездно скачать с официального сайта абсолютно все, предназначенное покупателям дополненного издания.

Итак, если быть предельно краткой, новая итерация истории беловолосого любимца женщин подарит нам: уменьшенное время загрузки локаций (первый залп чепчиков), по многочисленным просьбам модернизированный инвентарь, добавленную систему случайной генерации внешнего вида NPC и монстров, обновленные анимации в диалогах, автоматизированный сбор лута и еще несколько мелких доработок (второй залп чепчиков). И главное, что версия мультиязычная, т. е. можно наслаждаться, скажем, польской озвучкой и русскими субтитрами. Кстати, к радости англоязычной аудитории, разработчики переработали и переозвучили все английские диалоги. Еще они подправили у Кармен (помните эту очаровательную проститутку?) личико и чуток увеличили бюст. Мелочь, а ценителям приятно. В общем, ребятам из CD Projekt троекратное ура. [A]



The Witcher Enhanced Edition

Лейпцигские заметки

→ Можно сказать, что Лейпциг, находящийся на востоке Германии, живет сегодня исключительно благодаря Leipziger Messe – громадному выставочному центру, в котором регулярно проходят различные мероприятия. Население города в такие периоды ощутимо увеличивается – сюда съезжаются не только немцы, но и множество гостей из других стран. Впрочем, верно и обратное – когда павильоны Leipziger Messe пустуют, в Лейпциге царит затишье.

Центр здесь уютен и симпатичен: традиционная для европейских городов рыночная площадь с красивым зданием ратуши, мощные улицы (движение транспорта по ним ограничено), масса кафе, ресторанов и всевозможных магазинов – от небольших сувенирных лавок до многоэтажных «универсамов».

В свое время это была территория ГДР, что легко заметить по социалистическому архитектурному наследию. Скажем, недалеко от красивейшего здания вокзала возвышается угрюмая железобетонная громадина культурного центра – внешне здание очень сильно напоминает увеличенный в размерах кинотеатр «Киевская Русь», расположенный в нашей столице. Кто видел данное сооружение воочию, знает, что изяществом форм оно, мягко говоря, не отличается.

Но надо отдать должное властям города – от мрачных махин они стараются избавляться. Например, три уродливые постройки напротив нашего любимого магазинчика товаров для готов, которые ассоциировались с семейными общехитями, уже успешно снесены.

Хотя работы по благоустройству города осложняются не очень высоким спросом на недвижимость. Да и контакты с хозяевами зачастую утеряны еще в те времена, когда Германия была разделена на две части и многие жители ГДР любимыми способами перебирались в соседнюю ФРГ. А не спросив правообладателей, делать ничего нельзя. Вот и стоят сегодня многие дома пустыми и заброшенными: с выбитыми стеклами и с пыльными витринами давно не работающих магазинов. Вся эта разруха производит гнетущее впечатление – неудивительно, что в Лейпциге вы то и дело натываетесь на вывески, предлагающие посетить частные кабинеты врачей-психотерапевтов.

Традиционно для Германии в городе большое... нет, просто-таки огромное количество велосипедистов. На двух колесах ездят все: и взрослые, и дети, и панкующая молодежь, и мамы с малышами, и современные аккуратные бюргеры в костюмах. Парковки для «железных коней» есть везде. Общественный транспорт ходит, разумеется, строго по расписанию. Линии трамваев и маршруты автобусов проложены удобно, и чтобы добраться куда-либо, вам вряд ли придется делать более одной пересадки.

Отметим и такую сторону городской жизни – в Лейпциге, как и в Германии в целом, встретить бродячих животных практически невозможно, их забирают в специальные приюты. Причем поехать туда и просто так взять к себе в дом приглашующую кошечку или симпатичного барбоса не выйдет. Сперва придется предоставить бумаги, подтверждающие, что вы сможете обеспечить своему будущему питомцу достойные условия содержания. Братьев наших меньших там уважают – их совершенно свободно пускают во все магазины (кроме, понятное дело, продуктовых).

К слову, насчет питания. Местных жителей стоит благодарить за их кулинарную щедрость. Судите сами: детская (детская, подчеркиваем) порция второго представляет собой громоздкую на внушительной тарелке гору картошки фри, овощей и приличных размеров шницель. Если вы заскочили просто перекусить, велики шансы, что даже детская порция останется недоеденной. А все «взрослые» блюда в силу своей помпезности изначально располагают к неспешной трапезе.

Сами же немцы, как это ни странно, порой очень сильно походят на русских (в широком смысле слова). Они не против шумно отметить чей-то день рождения и весело гудеть всю ночь до утра. Или вдруг высыпать на улицу с пачкой фейерверков и запустить их аккуратно под окнами вашего отеля. Они тоже любят мусорить – скажем, вечером остановки трамваев просто усыпаны окурками, бумажками, обрывками газет и журналов. Но немцы не были бы немцами, если бы к утру вся грязь не исчезла бесследно, так же как и последствия дня рождения. Пить и гулять они предпочитают в уик-энд. В будни устраивать вечеринки просто не принято.



World of Warcraft: Wrath of the Lich King

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

PC

Жанр MMORPG

Разработчик Blizzard

Издатель Blizzard

Дата выхода октябрь 2008

Все желающие могли, выстояв немаленькую очередь, самолично заглянуть на просторы Нортренда и в цитадель, где обучают рыцарей смерти, одно «но»: версия игры была на немецком, так что насладиться нюансами первых квестов на пути к восьмидесятому уровню мне не удалось. Однако внимательно изучив обновленный интерфейс, я заметила много приятных доработок. Например, появился календарь, где указаны важнейшие внутриигровые события: фестивали, конкурсы, дни начала cooldown рейдовых инстансов и т. д. – отличное добавление к уже существующим часам и будильнику.

Удалось подсмотреть и в окно achievements. Так, за личные достижения наш персонаж будет получать очки и потенциально – какие-то награды. Причем разработчики признали, что награды не планируют делать материальными, скорее всего, нас ожидают новые титулы и звания. Достижения эти могут быть самыми раз-

личными: от выполнения определенного количества квестов в какой-либо игровой зоне до умерщвления особо злобного монстра. Так, например, очки выдадут, если вы сразите Ониксию, Нефариана, Рагнароса и К'туна. Чем не стимул для новоселов Азерота взглянуть на великих противников древности? А тем же, кто ходил в Логово Ониксии, как к себе домой, и не раз видел ее хладную тушку, вероятно, зачтут данное достижение задним числом, но на этот счет разработчики не были уверены. Когда же два персонажа встретятся где-нибудь на аукционе Стальгорна, можно сравнить, так ли achievements чемпион.

Цитадель Наксрамас вернется во всей своей красе, со всеми пятнадцатью боссами, только количество промежуточных групп монстров обещали уменьшить, и, разумеется, пересмотреть тактики, ведь покорять новый Наксрамас придется отнюдь не толпой в 40 человек. Так что у тех, кто не видел самый масштабный инстанс за всю историю World of Warcraft, есть шанс. Кстати, рыцарь смерти будет единственным героическим классом в аддоне, вводить новые Blizzard пока не планирует. А еще игра удивительно похорошела, добавили деталей, визуальных эффектов и, вуаля, не скажешь, что проекту почти четыре года. В общем, мы уже готовимся к выходу World of Warcraft: Wrath of the Lich King, а вы? [А]



Quantum Force
Performance without compromise

BLACKOPS

НАЙВИЩА СТІЙКІСТЬ, МАКСИМАЛЬНА ПРОДУКТИВНІСТЬ



Система охолодження «4 в 1» Quantum Cooler виготовлена з міді і дозволяє ефективно охолоджувати планічний міст, південний міст і модуль VRM.



Активне охолодження



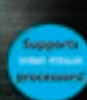
Пасивне охолодження



Водяне охолодження



Екстремальне охолодження одним акумулятором



Аудіокарта у комплекті



RATED FOR LUNACY

Висока продуктивність



З виходом поточної потужності більше 200 Ампіер, восьмифазний цифровий P.W.M. підвищує можливості розгону енергоємних процесорів!

Краща енергоефективність



Втрата енергії в P.W.M. модуль відбувається при перемиканні між різними компонентами. Проте з восьмифазним цифровим P.W.M. енерговитрати скоротяться на 25% у порівнянні з аналоговим P.W.M.

СПЕЦИФІКАЦІЯ

- Підтримка процесорів Intel® Core™ 2 Extreme, Core™ 2 Quad і Core™ 2 Duo з частотою f_{clk} до 1600 МГц
- Пам'ять Dual DDR3 1066 МГц, макс. 8ГБ
- 3*PCIe x 16 і підтримка технології ATI® CrossFire™
- Восьмифазний цифровий P.W.M. з підвищеною вихідною потужністю
- «4 в 1» Quantum Cooler Cooler для повітряного, водяного або екстремального охолодження
- Quantum BIOS для максимального розгону
- Утиліти Quantum Lap & Quantum Flow



ASBIS®

(044) 485-4411 www.asbis.ua

COMPASS

(044) 531-8730 www.compass.ua

datalux
THE ART OF DISTRIBUTION

(044) 490-8270 www.datalux.ua

MTI

(044) 458-3434 www.mti.ua

КМ
КВАЗАР-Мікро

(044) 239-9999 www.km-dc.com



Марат Баширов

Производство BioShock: от сложного к простому



Спустя почти год после выхода BioShock в июне 2008 года главный программист проекта Крис Клайн (Chris Kline) заметил, что игра, собравшая сотни положительных рецензий и продавшаяся тиражом свыше миллиона экземпляров, имела все шансы провалиться. Проект прошел череду испытаний, и каждое из них могло поставить крест на его существовании. Тем не менее BioShock удержался на ногах. Необычной истории, благодаря которой имена сотрудников бывшей студии Irrational Games попали в список легенд игровой индустрии, и посвящена наша статья.

➔ Вернемся ненадолго в август 1999 г., когда на полках магазинов появилась System Shock 2. Продолжение старого, горячо любимого проекта от небезызвестной компании Looking Glass Studios стало первым испытанием для новообразованной фирмы Irrational Games. И этот экзамен на право существовать студия с треском провалила. По крайней мере в финансовом плане. Сиквел не принес денег, и Electronic Arts это не слишком порадовало. Однако проект получил свою заслуженную долю теплых отзывов. По тем временам некрасивая (движок Dark Engine, на котором создавался Thief: The Dark Project), темная, медленная и запутанная игра стала настоящим открытием для большинства геймеров. Нелинейность, множество способов решения поставленных задач, киберимпланты, хакерские штучки,



«Редкий издатель согласился бы финансировать продолжение неприбыльного продукта»

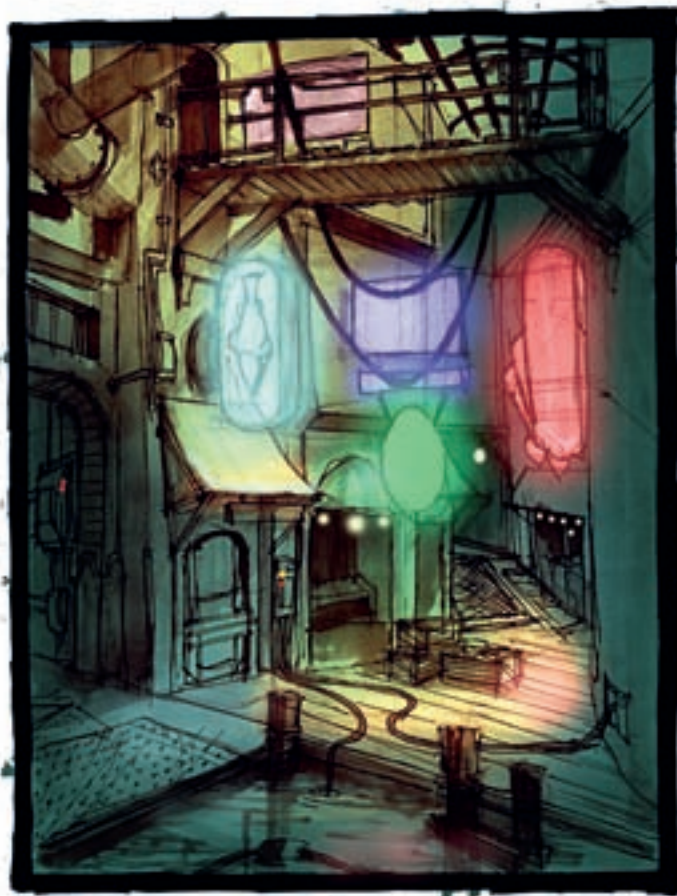
Л нестандартный искусственный интеллект (уже тогда в Irrational Games понимали важность этой составляющей) и гнетущая атмосфера, усиленная пониманием собственной беззащитности, делали игру одним из самых впечатляющих виртуальных триллеров в мире.

Далее развитие ситуации было еще печальнее. Два следующих проекта Irrational Games погибли в страшных муках. Deep Cover – оригинальный stealth/action, действие которого разворачивалось в наше время, пал жертвой склоки с издателем в 2000-м, так и не добравшись до полок магазинов. А в мае того же года официально закрылись двери главного партнера Irrational Games – студии Looking Glass, откуда, собственно, и вышел будущий автор BioShock Кен Левин (Ken Levine). Через два года мир узнает о преждевременной кончине еще одного интересного проекта action/horror – The Lost. Здесь бывшая официантка по имени Аманда заключает сделку с дьяволом и отправляется прямиком в Ад, пытаясь спасти душу своей погибшей дочки. Grave Entertainment не захотела издавать почти готовый продукт. Забавно, но впоследствии, в 2008 г., The Lost все-таки выпустили для PC в Индии. Игре дали другое название (на Agni: Queen of Darkness) и частично изменили оформление, но основной геймплей и сюжет остались прежними.

Наверное, если бы не супергероическая action/RPG Freedom Force, сумевшая удержать на плаву тонущую компанию, вы бы сейчас не читали этот материал, однако факт остается фактом – Irrational Games выжила, а в ее недрах медленно, но верно созревала идея будущего хита.

Работы над BioShock начались еще в 2002 г. Именно тогда, в октябре, был собран первый прототип продолжения System Shock 2, который проектировался без соответствующей лицензии. Тот вариант не имел ничего общего с финальной версией. Игра напоминала еще одну вариацию на тему System Shock, собранную на движке The Lost. События разворачивались на некой подводной станции, где обитали дурацкие враги без ног. От первой демки в оригинал перешла лишь идея переместить место действия на дно океана. Все остальное (включая мысль изменять геймплей в зависимости от давления в виртуальном мире) отправилось в корзину для мусора.

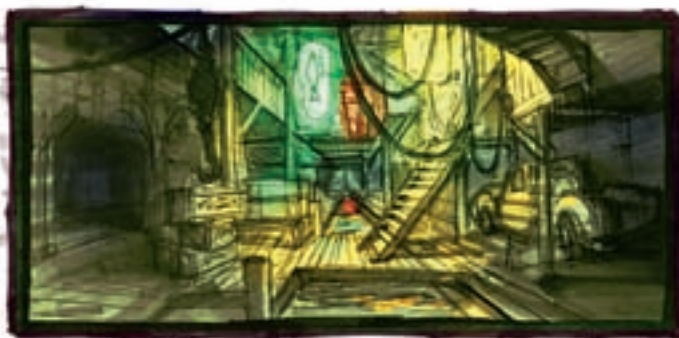
Впоследствии о BioShock надолго забыли. Сначала над ней работала небольшая группа, состоящая из художника, гейм-дизайнера и специалиста по AI, но вскоре и это объединение решили закрыть, чтобы продолжить трудиться над тактическим полицейским боеви-



ком SWAT 4. К счастью, за короткий период, длившийся около двух месяцев, удалось сформировать основные сюжетные идеи: генетические эксперименты, послевоенная политика, попытка построить общество эскапистов. В то же время у студии вырос своеобразный комплекс неполноценности. Компания маленькая (25 человек), последний крупный проект так и не увидел свет, борьба с конкурентами казалась безнадежно проигранной с самого начала. И тогда им на

помощь пришла Grand Theft Auto III. Разработчики придумали виртуальный мир, живущий по своим собственным законам, где геймер оставался лишь гостем. Местные обитатели вовсе не обязательно должны были атаковать пользователя. Зачем искусственно навязывать игроку противников, если этим уже давно занимаются конкуренты? Зачем натравливать на беднягу целый мир, не давая времени оценить его красоту и оригинальность? Зачем лишать игрока воз-

«Действие разворачивалось на некой подводной станции, где обитали дурацкие враги без ног»



→ возможности с головой погрузиться в новое для него общество?

Идею решили развить, чтобы предложить покупателям нечто абсолютно новое и за счет этого выжить. Пытаясь придумать своеобразные «классы» виртуальных обывателей, авторы обратились к телеканалу Discovery и телепередачам о дикой природе. Они смотрели, как ведут себя группы львов, и поняли, что отношения «хищников и жертв» или «пастухов и овец» сразу же считываются человеком. Их очень легко уяснить и перенести на собственный опыт. Из этих предположений и идей выросла сама концепция «экологии» виртуального мира, где было три типа персонажей: труженики (Little Sister), полицейские (Big Daddy) и агрессоры (Splicer). Представители перечисленных групп взаимодействуют друг с другом, а игрок выступает в качестве четвертой стороны. По сути, именно Irrational Games стала компанией, которая последовала совету Уоррена Спектора (Warren Spector) и задумалась прежде всего над тем, как удивить геймера не взрывами и красивой графикой, а способом взаимодействия с окружающим миром. На такой шаг они решились не от хорошей жизни (денег и специалистов не хватало), но в конечном итоге выбор оказался верным.

К сожалению, после стольких разговоров и размышлений с 2002 г. по 2004-й разработка застыла. Усилия были брошены на Freedom Force vs. The Third Reich, SWAT 4, Tribes Vengeance. Полученный опыт позволил специалистам разобраться с технологией Unreal



Арт BioShock

и собрать мощную команду программистов, готовых адаптировать имеющееся решение под собственные нужды. Только летом 2004 года начался поиск финансов, и это оказалось непростой задачей. Игра была идейным продолжением System Shock 2 – проекта, высоко оцененного критиками, но с треском провалившегося на рынке. Редкий издатель согласился бы финансировать продолжение неприбыльного продукта. В любом случае, чтобы убедить инвесторов в наличии у игры перспектив, нужно было иметь демо-версию. Ее собрали за два дня, впопыхах, на базе имеющегося движка (SWAT 4). Действие происходило в заброшенном помещении, заставленном разбитыми стеклянными баками и заполненным паром. Длилось оно 30 секунд... Никаких врагов, анимации, минимум освещения, ноль геймплея. Казалось бы, проекту конец, однако счастливый случай спас его от гибели.

Чтобы вызвать интерес, руководители фирмы решили дать фанатам небольшую наживку, заставив работать их воображение. Тем самым они пытались помочь аудитории поверить в будущую BioShock, которой, по сути, тогда еще не существовало. Таковая возможность представилась в октябре 2004 года, когда на крупнейшем западном игровом портале Gamespot была опубликована ретроспектива серии System Shock. Журналисты написали статью о своем путешествии в бостонский офис Irrational Games, о беседе с Левином и увиденной ими демо-версии. Материал оказался медиабомбой исполинских масштабов. Об игре заговорили на форумах, новостные ленты запестрели слухами и домыслами. BioShock стала мечтой издателей. Теперь крупные компании сами приходили со своими предложениями к разработчикам. В итоге победила Take-Two Interactive, пытавшаяся укрепить новый бренд 2K Games.

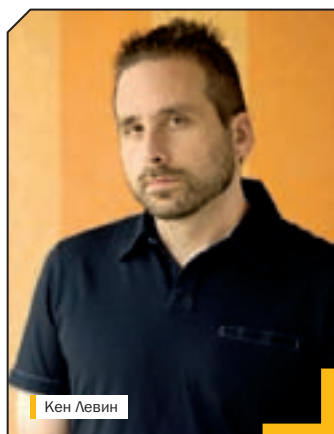
В январе 2005 года закипела настоящая работа по подготовке проекта – создание дизайн-документа, из которого и должна была вырасти великая игра. На все про все авторы отвели себе 21 месяц: 7 на планирование, 14 непосредственно на разработку. Дизайнеры начали проектировать ужасик от первого лица, имеющий мало общего с привычными геймерам шутерами. Конечно, в итоге многое изменилось. Из System Shock 2 хотели перенести каждый элемент, нагнетающий страх: постоянный дефицит ресурсов, тягучую атмосферу, очень осторожное продвижение вперед. При этом авторы собирались сделать новый проект более доступным для пользователей, приправив его современной графикой. Красивой визуализации уделялось особое внимание, ведь игра создавалась для Xbox 360 – платформы следующего поколения. Достойную картинку специалисты планировали обеспечить с помощью движка по кличке Frankenstein на основе Unreal Engine 2.0 и 3.0. Именно благодаря ему проект оказался настолько непохожим на своих многочисленных конкурентов на базе технологии от Epic.

К лету того же года у Irrational Games была готова демо-версия, которая включала в себя все элементы геймплея в их зачаточной форме и служила своеобразным воплощением идей разработчиков. Там оказались знакомые нам виды оружия, симпатичное освещение, но враги нападали на игрока при любом раскладе, а вместо «маленьких сестричек» по уровням ползали неприятные слизняки. BioShock выглядела интересно, но продолжала сильно походить на System Shock 2, что удручало создателей.

«Irrational Games выжила, а в ее недрах медленно, но верно созревала идея будущего хита»



Арт BioShock



Кен Левин



Арт BioShock

Кен Левин заявил: «Возьмите и сделайте одну комнату такой, какой она должна быть», – чтобы команда могла поверить в то, что помещение действительно является частью подводного мира Rapture. В итоге так и поступили. Художники определились со стилем, остановившись на ар-деко. Во многом именно этот выбор помог игре выделиться на фоне глянцевых шутеров, смотревшихся абсолютно одинаково. В тот же период начали создавать противников, внешний вид которых должен был соответствовать их функциям. Начальные модели выглядели очень бледно по сравнению с конечными вариантами. Однорукие монстры и слизняки? Вряд ли они смогли бы кого-то удивить. К тому же, при таких противниках сложно представить себе ситуацию, где игрок встал бы перед моральным выбором, а ведь это было одним из важнейших требований к финальному продукту.

В итоге взаимодействия Big Daddy с Little Sister решили серьезно доработать. Зубастого слизняка

авторы заменили на маленькую девочку в платьице. Перед чем им пришлось перебрать более сотни возможных вариантов: обезьяна (идея, которую поддерживали многие из создателей), лягушка с трубами на спине и прочие ужасы. Ни один из предлагавшихся персонажей не вызывал у игроков никаких чувств, кроме отвращения. Тогда-то Роб Уотерс (Rob Waters) – концепт-художник проекта – нарисовал несколько пробных вариантов лиц, основанных на образе актрисы Кристины Риччи (Christina Ricci). Посмотрев на рожицы, авторы поняли, что обидеть столь милое существо может только абсолютно бессердечный человек. Именно так и появилась Little Sister. В 2007 году за этот образ Уотерс получил награду Academy of Interactive Arts & Sciences.

После долгих лет подготовки и размышлений в сентябре 2005 года началась полномасштабная работа. Специалистам приходилось исправлять все свои ошибки прямо по ходу, изменяя оформление (над

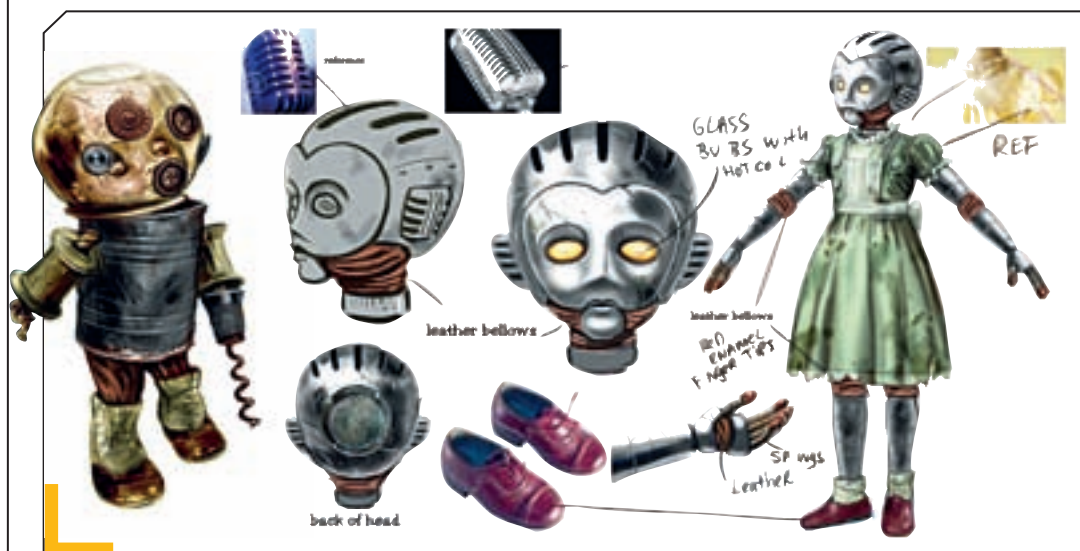
ним трудился вернувшийся в родные пенаты Скотт Синклер (Scott Sinclair), причастный к EyeToy: AntiGrav и Guitar Hero) и находя новые технологические решения. К сожалению, позже стало очевидно, что создать Rapture без подробной предыстории, в которой бы объяснялось предназначение каждой конкретной локации, просто невозможно. Из-за этого много интересных уровней авторам пришлось выкинуть, включая целый зоопарк с кучей животных на этапе Fort Frolic. Они просто не вписывались в общую картину.

Даже на этой стадии у создателей не было уверенности в том, что их игра действительно окажется хорошей. Чтобы проверить себя, Irrational Games подала заявку на участие в E3 2006, где нужно было продемонстрировать рабочую версию проекта. От ее успеха или про-

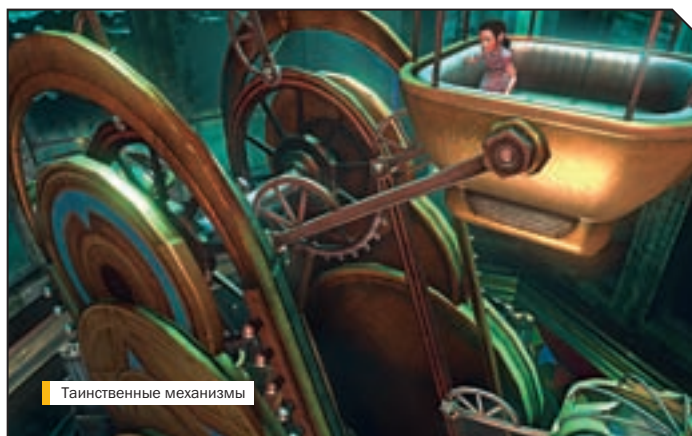
вала во многом зависела вся дальнейшая судьба BioShock. К счастью, Лос-Анджелес благосклонно принял новое произведение. В прессе появилась масса позитивных откликов, но сами игроки, кажется, не выказывали особенного интереса к продукту. Видимо причиной тому была непривычность мира: маленькие девочки со шприцами, подводный город, элементы RPG в шутере. В такое было сложнее вникнуть, чем даже в System Shock. Компания нашла решение и для этой проблемы – не нагружать геймеров излишней информацией, а просто предложить им вместо мутного коктейля жанров глубокий, но понятный FPS. Внутри команды игру теперь стали называть FPS 2.0 (по аналогии с Веб 2.0).

К тому времени финансовые ресурсы у Irrational Games практически истощились. К счастью, 2K Games (подразделение Take-Two Interactive)

«Пользователи невзлюбили главного героя, его пришлось менять»



Арт BioShock



Таинственные механизмы

«Левин, наученный горьким опытом System Shock 2, не хотел наступать дважды на одни и те же грабли»

увидела в BioShock коммерческий потенциал, что в который раз помогло спасти затею. В тот же период был заключен контракт с Microsoft, он гарантировал серьезную рекламную поддержку. К этому времени разработчики уже определились со стилем и технологиями, но геймплей все еще хромал. Точнее, он слишком напоминал о System Shock 2. Развлечение казалось медленным и, по мнению маркетологов, не могло понравиться широкому кругу игроков. Пытаясь исправить ситуацию, Irrational Games показала во время мероприятия Microsoft X06, что же она подразумевает под термином FPS 2.0, заставив геймеров наконец-то заинтересоваться проектом. Для этого авторы снабдили сюжетной канвой игровой процесс в публичной демо-версии, превратив его в инструмент донесения истории. Когда видеозапись показа попала на страницы Xbox

Live!, у проекта появилась своя армия фанатов, которые ждали, сидели на форумах, обсуждали, пересматривали по несколько раз ролики, читали статьи в журналах...

С октября 2006-го по июль 2007-го студия с головой ушла в работу. Именно в этот ключевой период были приняты многочисленные решения, которые и помогли игре превратиться в успешный проект. Огромную роль в процессе возмужания BioShock сыграли фокус-тесты. Некоторые авторы терпеть не могут данную часть работы и считают, что они лучше знают вкусы аудитории, но Левин, наученный горьким опытом System Shock 2, не хотел наступать дважды на одни и те же грабли. После основательного тестирования стало ясно: геймплей неинтуитивен и игроки просто не могут понять, как нужно действовать. Разочарованным разработчикам пришлось отказаться от

давнего девиза Interplay: «By gamers for gamers». Первые уровни, где проходило обучение, были полностью переделаны. Вместо насыщенной «песочницы» авторам пришлось сделать более линейную игру. Они убрали неуместную статистику, акцентировав внимание на веществе ADAM, привязали использование плазмидов к контексту, убрали возможность убить Little Sister с помощью обычного оружия и т. д. Большой вклад в реформы сделал Грег Гобби (Greg Gobb) – продюсер из Ubisoft, трудившийся над Tom Clancy's Splinter Cell и Prince of Persia: The Sands of Time. Бывший рекламщик быстро объяснил мечтательным разработчикам «правило первых 20 минут». Если за этот короткий срок игрок не заинтересуется проектом, то не станет его покупать. Вооруженный огромными таблицами с раскадровками, Гобби показывал специалистам, как нужно изменить геймплей, чтобы он «не отпускал» пользователя. Переделанные им уровни впоследствии вошли в интернет-демо-версию.

Еще один важный момент, на котором акцентировал внимание Грег, это целостность игрового мира. Он постоянно мучил разработчиков вопросами. Почему я могу взять объект, а тело врага – нет? Почему жидкий азот не гасит огонь? Почему нельзя поджечь бутылку с алкоголем, а затем швырнуть ее во врага, используя телекинез? Многие из этих странных замечаний впоследствии помогли сделать BioShock лучше, создав виртуальный мир, который действовал по понятным физическим законам.

Может показаться смешным, но к январю 2007 года знаменитый сюжет еще не был окончательно

оформлен. Его переписывали четыре раза. Главный дизайнер Джо МакДонаг (Joe McDonagh) признался, что на определенном этапе история крутилась вокруг базы нацистов на каком-то тропическом острове. Во время тестов выяснилось – пользователи невзлюбили главного героя. Его пришлось менять. В марте переписывались почти все диалоги. В то же время программисты мучались с оптимизацией продукта, который постоянно пополнялся новыми игровыми возможностями. За три месяца до релиза Irrational Games вообще не имела понятия о стабильности проекта, и следующие дни и ночи были целиком и полностью посвящены методичному тестированию, выполняемому специальной автоматизированной программой.

Все, что случилось потом, уже стало частью истории. BioShock вышел в августе прошлого года и, оказавшись всеобщим любимцем, собрал много призов на специализированных мероприятиях, наконец, продан тиражом свыше миллиона копий. Сейчас по игре снимают фильм, вскоре намечен релиз PS3-версии, по Сети ходят слухи о сиквеле. Успех, к которому так долго стремился Кен Левин, все-таки настиг его. Правда, во внутренней борьбе между художником и бизнесменом победил последний. BioShock показал – компромисс может помочь создать игру, которая понравится миллионам. Irrational Games поняла, что иногда нельзя делать только то, чего хочется, а приходится делать то, что нужно. Понимание этого простого жизненного требования, по сути, и отличает зрелого человека от ребенка. И мы очень рады, что Кен и все его сотрудники так своевременно повзрослели.



Арт BioShock



Итоговый вариант сплайсеров

Gameplay

всё о компьютерных и видеоиграх

PC • X360 • PS3 • PS2 • PSP • Wii • DS

ПОДПИСКА 2009

Подписавшись на журнал **Gameplay**
на **2009** год, вы можете стать обладателем

одного из этих замечательных устройств:

BLACKSTER Plasma 850 – 1 шт.

BLACKSTER Steam 700 – 2 шт.

Blackster Plasma 850



УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

В акции может принять участие каждый, кто до 15 декабря 2008 г. оформит подписку на журнал **Gameplay**:

- через редакцию или почтовое отделение – на год
- через службу курьерской доставки – на полгода

И до 25 декабря придет оригинал подписного абонемента по адресу:
«Издательский Дом ИТС»,
Краснозвездный просп., 51,
Киев, 03110.

Желательно оставить себе ксерокопию абонемента. В случае если подписка оформлена через службу курьерской доставки, необходимо выслать по факсу:

(044) 496-3469, 270-3891 или по почте копии платежного поручения и бланка заказа на подписку.
**ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
В КАТАЛОГЕ ИЗДАНИЙ УКРАИНЫ
GAMEPLAY БЕЗ DVD – 92494
GAMEPLAY С DVD – 92493
КОМПЛЕКТ «ДОМАШНИЙ ПК» +
GAMEPLAY – 94938**

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

Подведение итогов акции состоится в январе 2009 года.
Результаты будут опубликованы в «Gameplay», № 2

Blackster

www.blackster.com.ua

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

Webmoney

виставка-шоу брендів цифрових технологій

цифроМанія :)



виставка інтерактивних розваг

територія ігор

→ 30 ЖОВТНЯ –
2 ЛИСТОПАДА

Виставковий
центр



КИЇВ
ЕКСПО
ПЛАЗА

(вул. Салютна, 2-Б, ст. м. "Ужгород")

GAME
arena

ІГРОВИЙ
ПАРАДАЙЗ!

Шоу-матчі в рамках Міжнародного
Суперкубку ЛКІ — Intel Challenge.
Ігрові шоу-турніри.
Презентації нових ігрових проектів.
Інтерв'ю з розробниками ігор.
Підсумки конкурсу моддингу.
Конкурси, вікторини, розіграші, призи.
Шоу-програма.

Запрошуємо відвідати!

Замовте запрошення на сайтах → www.digimania.ua
www.game-expo.com.ua
або за телефоном гарячої лінії → (044) 461-9121

Організатор
виставки



Золотий
спонсор



Срібний
спонсор



Патронний
медіапартнер



Офіційний
медіапартнер



Медіапартнер



Превью

Путешествия в будущее и материализация духов

В этом разделе

- 54 Warhammer
40 000:
Dawn of War II
- 60 Tomb Raider:
Underworld
- 66 Симбионт
- 68 XIII век: Русич
- 70 Chronostorm:
Siberian Strike

Warhammer 40 000: Dawn of War II

с. 54

Героические космические десантники отправлены разработчиками из Relic в отдаленный сектор галактики с важной миссией – отразить атаку коварных тиранидов. Это задание запомнится вам надолго!

Chronostorm: Siberian Strike

с. 70



Tomb Raider: Underworld

Неугомонная искательница приключений археолог Лара Крофт ну никак не может усидеть на месте. На этот раз она отправляется на поиски мифического молота Тора. Поможет красавице?

с. 60



Warhammer 40 000:



Рассвет новой эры

Сейчас уже можно смело констатировать – Warhammer 40 000: Dawn of War не обладала ни эпическим сюжетом, ни сногшибательной графикой, ни тем более инновационной игровой механикой. Последнее творение Relic вообще подозрительно напоминало по-настоящему гениальную Ground Control II: Operation Exodus, вышедшую четырьмя месяцами ранее.

➔ Но сочетание колоритной игровой вселенной и умения Relic доводить до совершенства незамеченные другими разработчиками элементы геймплея дало результат. Даже спустя четыре года после выхода Dawn of War вместе с многочисленными аддонами удерживает почетный титул одной из лучших RTS всех времен. Разумеется, от сиквела ждали эволюции идей, заложенных в оригинале, как это, например, сделала EA LA в Command & Conquer 3: Tiberium Wars. Однако канадские мастера вновь вознамерились удивить мир.

В первую очередь они решили отказаться от привычной RTS-экономике – ей не место в action/RTS следующего поколения. Однообразное развитие базы и штамповка армии в Dawn of War II исчезли, им на смену пришел мобильный штаб – крейсер Battle Barge, который патрулирует вверенный командованием сектор Галактики. Отсюда и отправляются на задания элитные отряды космодесанта Империи. В DoW2 мы совершенно по-другому станем относиться к своим солдатам. От начала кампании и до самого финала в нашем распоряжении всего шесть отрядов, переходящих из миссии в

миссию. Больше помощи ждать неоткуда: на ближайшие пару парсек этот крейсер – единственный оплот правопорядка и символ надежды для населения окрестных планет. И от того, насколько успешно срасе marines справятся со своим заданием, напрямую зависит судьба Империи.

Но для умирения бунтующих провинций и предотвращения гибели человечества от рук инопланетных захватчиков одного лишь боевого духа и веры в великого Императора недостаточно. Вот почему придется уделять максимум внимания индивидуальным характеристикам и эки-

Dawn of War II

Ростислав Панчук



«От начала кампании и до самого финала в нашем распоряжении всего шесть отрядов, переходящих из миссии в миссию»

Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Relic Entertainment
Издатель THQ **Издатель в СНГ** «Бука»
Дата выхода весна 2009
Сайт www.dawnofwar2.com

О разработчике

Relic Entertainment
Игры Homeworld, Homeworld 2, Impossible Creatures, Company of Heroes, Company of Heroes: Opposing Fronts, Warhammer 40 000: Dawn of War и аддоны
Сайт www.relic.com

Relic Entertainment наряду с Ironclad Games, а также легендарными EA Los Angeles и Blizzard Entertainment можно смело причислить к корифеям RTS, которые и задают тон в развитии жанра.



Л пировке каждого взвода. Ваши подчиненные накапливают опыт и овладевают умениями, а привычный для RPG инвентарь позволит собирать трофеи прямо на поле брани. Дополнительным источником полезных предметов выступают побочные и некоторые сюжетные миссии, так что недостатка в артефактах и вооружении уж точно не будет. Куда сложнее грамотно экипировать ими свой непобедимый отряд. Например, готовясь к схват-

ке с бандами орков, лучше выдать бойцам не мощные, медленно перезаряжающиеся плазменные пушки, а болтеры, чья невысокая убойная сила компенсируется исключительной скорострельностью. В то же время вылазка в тыл тиранидов без снайперов никак не обойдется. Если не уничтожить с максимального расстояния лидеров-телепатов, эти твари грамотно и очень технично разорвут на части все наши хваленые войска.

Структурой нелинейной кампании Dawn of War II немного напоминает Soulstorm, а изюминкой станут долгосрочные mission objectives – цели, к которым придется идти несколько миссий кряду. В процессе патрулирования своего участка космоса наш крейсер будет периодически получать сигналы бедствия от баз и планет Империи. Глобальная цель одна – спасти доверенный нам сектор Галактики от разорения. Но от

того, какие задания мы выбираем и насколько эффективно их выполним, зависит финал игры. Как именно станет оцениваться успешность прохождения, пока неясно. Но судя по намекам разработчиков, учтут и тактические навыки геймера, и количество попыток, затраченных на прохождение миссии, и потери. А дальше все просто – горе-полководцам, наработавшим на оценку «удовлетворительно», откроются одни уровни, а отличникам – совершенно другие. На редкость эффективный способ воспитать стратегическое мышление у геймеров, не правда ли?

«Привычный для RPG инвентарь позволит собирать трофеи прямо на поле брани»



Кыш, зеленые!



Тираниды brutальны и беспощадны

«Рой хищных пришельцев, живет лишь ради постоянного поглощения биомассы»

В мире Dawn of War II будет множество миссий различных типов и уровней сложности – отбить нападение орков, спасти VIP-персону, раздобыть антидот для раненого товарища, уничтожить цитадель противника и т. д. Но пройти их все за один присест не получится. Некоторые задания вообще взаимно исключают друг друга, так что нам придется тщательно взвешивать все аргументы «за» и «против». Когда на одной чаше весов находится мощный артефакт для force commander за выполнение простенькой миссии, а на другой – «спасибо» и почет за почти самоубийственное задание по защите заводов Империи от банд орков, выбор сложен как никогда. Здравый смысл подсказывает, что первая награда куда ценнее, но кто знает, как будут разворачиваться события дальше? Не станет ли потеря стратегически важных заводов переломным моментом в войне? И подобные непростые решения придется принимать достаточно часто. Правда, у нас есть определенные сомнения по поводу практической реализации вышеупомянутых задумок Relic. В конце концов, аддоны Dark Crusade и Soulstorm тоже могли похвастаться нелинейными кампаниями, но за редкими исключениями по геймплею каждая миссия

была как две капли воды похожа на предыдущую. Надеемся, Relic не допустит тех же ошибок.

Долгое время количество фракций в Dawn of War II оставалось тайной за семью печатями. Сначала Relic анонсировала только space marines и орков, затем на E3 2008 показали эльдаров, а на Games Convention 2008 наконец-то пришел черед четвертой и последней расы – тиранидов. Рой хищных пришельцев, управляемых коллективным разумом, живет лишь ради постоянного поглощения биомассы, тираниды с легкостью опустошают планеты, которые встречаются на их пути. Появление в списке рас этих невиданных ранее зверушек проливает свет на большинство белых пятен в концепции и сюжете Dawn of War II. В истории Warhammer 40 000 известно только три случая вторжения флотов-ульев данных существ в пределы Галактики. Все они успешно отбиты, правда, ценой исключительных потерь сил Империи и эльдаров. Но, по слухам, то была лишь малая часть по-настоящему огромной армады тиранидов, медленно продвигающейся к владениям человечества. Даже зверства и жестокость орков, этих прирожденных убийц, меркнут по сравнению с ужасом, который несут тираниды, так что в Dawn of War II зеленоко-



жие друзья присутствуют исключительно для антуража. У эльдаров, как всегда, свое видение конфликта, и вполне возможно, в какой-то момент они опять станут нашими союзниками поневоле. Интересно, что в самых первых интервью сотрудники Relic обещали две независимые кампании – за десантников и орков, сейчас же в планах фигурирует только масштабная эпопея *saves marines*. Вполне логичный шаг, ведь новый слоган игры – *Few against the many* («Горстка против многих») – не очень-то вяжется со стилем ведения войны орков, где все решает грубая сила.

«Долгое время количество фракций в Dawn of War II оставалось тайной»

Естественно, для максимального погружения в Dawn of War II понадобится не менее аутентичное визуальное оформление, передающее всю brutality и мрачность вселенной Warhammer 40 000. Движок Essence 2.0 не только выводит игру на качественно новый уровень (перед нами определенно самая красивая RTS 2009 года), но и может похвастаться честной

физикой и ragdoll-анимацией. Таким образом, Dawn of War II станет следующей после Red Alert 3 стратегией, где возможности движения будут неразрывно связаны с геймплеем. Полностью разрушаемое и динамически изменяемое окружение означает появление принципиально иной системы использования укрытий. На этот раз уже не удастся отсидеться за огромным



Gelezkā

Тел.: (044)587-6708, 455-5413
WWW.GELEZKA.KIEV.UA



ПІДБІР ІНДИВІДУАЛЬНИХ КОНФІГУРАЦІЙ

ФІРМОВА СИСТЕМА ТИХОГО ОХОЛОДЖЕННЯ ЗА ПОМІРНУ ЦІНУ

ІГРОВІ ПК

Dual-Core 2.4 Ghz
DVD RW Asus
DDR2 2G 800MHz
GF 9600GSO Asus 384MB
SATA 320GB
ATX 400W

2450 rpm.

Athlon 5400+X2 2.8GHz
DVD RW Asus
DDR II 2G 800MHz
RadeOn Hd4850 Asus 512MB
SATA 320GB
ATX 450W

3070 rpm.

Core 2 Duo 2.66Ghz
DVD RW Asus
DDR II 2G 800MHz
GF 8800GT Asus 512MB
SATA 320GB
ATX 450W

3200 rpm-

Core 2 Duo 3.16Ghz
DVD RW Asus
DDR II 2G 800MHz
Radeon Hd4870 Asus 512MB
SATA 320GB
ATX 450W

A300 rpm.

Core 2 Duo 3,16Ghz
DVD RW Asus
DDR II 2G 800MHz
512MB GeForce 8800GTS
SATA 320GB
ATX 450W

370018

Core 2 Duo 3,12GHz
DVD RW Asus
DDR II 2G 800MHz
GF GTX280 Asus 896MB
HDD 500GB

470019

На сайті ви можете отримати
більш детальну інформацію, та
зробити замовлення.



Избавим от орков. Быстро, дорого...

валуном, изредка постреливая в оппонентов, – артиллерийский удар превратит местность в лунный пейзаж, но одновременно создаст другие укрытия для юнитов. Ну а новое умение солдат занимать пустующие здания и вести заградительный огонь с недостижимой высоты будет компенсироваться наличием тяжелой техники, обрушивающей строения с двух-трех попаданий. В одном из видеороликов разработчики показали,

как окруженный имперскими силами warboss от безысходности начал использовать орков помельче в качестве снарядов – причем игра честно просчитывала траекторию полета каждого орка. Венчает это визуальное пиршество картина «Космический крейсер только что нанес орбитальный удар, или Никто здесь больше не живет».

В то же время системные требования ожидаются очень и очень скромные – по отзывам разработ-

чиков, даже на компьютерах трехлетней давности вы сможете насладиться большинством графических эффектов без ущерба для производительности. В свою очередь, оптимизация движка под многоядерные процессоры наконец-то позволит достичь кинематографической картинки на топовых PC.

Значительному усовершенствованию и переработке подвергся AI, и без того радовавший нас в

Company of Heroes. Солдаты автоматически занимают удобные огневые позиции; при перезарядке оружия внимательно осматривают окрестности, дабы убедиться, что их не окружают с флангов; немедленно меняют дислокацию, если укрытие разрушено, – в общем, ведут себя как настоящие бойцы, а не бестолковые болванчики. Но в то же время они были и остаются космическим десантом Империи – лучшие из лучших, эти воины никогда не опустятся до того, чтобы ползком добираться до ближайшего окопа.

Каждый командир взвода здесь уникален, выделяется внешностью, голосом, специализацией и умениями. Увы, Relic в угоду казуалам сделала сержантов бессмертными – после получения несовместимых с жизнью ранений они переносятся на борт космического крейсера, где со временем полностью восстанавливаются. Единственной расплатой за головотяпство полководца станет потеря очков опыта для этого сержанта и его отряда в данной миссии – неприятно, но не более того. А ведь всего два месяца тому назад разработчики грозились серьезно карать игрока за бездарное командование, вплоть до негативной оценки за выполненную миссию! Искренне надеюсь, что к весне 2009 года никаких существенных упрощений

«Однообразное развитие базы и штамповка армии исчезли, а на их место пришел мобильный штаб»



Красный командир



в механике игры уже не произойдет, иначе все рассказы Relic о революции в жанре не будут стоить и ломаного гроша.

В Warhammer 40 000: Dawn of War нам предлагали несколько путей достижения той или иной цели, и сиквел не станет исключением. Взорвать мост, чтобы задержать наступление противника, обстрелять его позиции дальнобойной артиллерией, телепортировать force commander в самое сердце схватки и призвать орбитальный удар Battle Barge – тактических комбинаций и уловок ожидается более чем достаточно. Сама же концепция геймплея – захват контрольных точек – принципиально не изменилась, разве что значимость каждой из них возросла на порядок. Заняли радиостанцию? Ура, теперь наконец-то можно заказать пополнение для своих поредевших отрядов. Удалось оккупировать ключевое здание на возвышенности? Добро пожаловать в меню вызова артиллерийских ударов! Нечего и говорить, насколько ценными на фоне отсутствия базы становятся отбитые у противника строения, и к каким ужасным последствиям приведет их потеря.

Захватывающий и яростный сетевой режим Warhammer

«Окруженный имперскими силами warboss от безысходности начал использовать орков помельче в качестве снарядов»

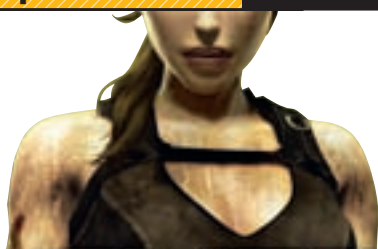
40 000: Dawn of War по праву считается одним из лучших в жанре RTS. Вот почему ничего принципиально нового Relic в него вносить не собирается – мы, как и раньше, будем строить базы, создавать с нуля свою непобедимую армию и воевать с оппонентами за контроль над территорией. Впрочем, данное утверждение разработчиков, впервые прозвучавшее на Games Convention 2008, сразу же вызывает массу вопросов. Насколько существенными будут нововведения в арсенале техники и зданий для фракций? Каким образом реализуют строительство базы для тиранидов, никогда не обременявших себя подобными хлопотами? И зачем, в конце концов, Relic изменила проверенному сервису GameSpy в пользу далеко не идеального Games for Windows – LIVE, который к тому же до сих пор не работает на территории СНГ? Боюсь, ответы на эти вопросы мы сможем получить лишь после выхода игры.

В последнее время намечается очень правильная тенденция к упрощению интерфейса стратегий, который пытаются сделать более компактным. Уникумов с «приборной панелью» на пол-экрана вроде Supreme Commander или Age of Empires становится все меньше, и это неудивительно, ведь громоздкий интерфейс мешает наслаждаться действием. И хотя сотрудники Relic пока не спешат демонстрировать свои наработки, по их заверениям, интерфейс сиквела будет куда проще и интуитивнее, чем в оригинале. И да, никакой консольной версии DoW2 в планах у студии нет. «Мы хотим создать бескомпромиссную RTS нового поколения, и раскрыть весь свой потенциал она сможет только на PC», – говорит главный дизайнер игры Джонни Эбберт (Jonny Ebbert). Впрочем, столь резкое заявление топ-менеджеров Relic о PC-эксклюзивности своего проекта было неофициально опровержено на сайте Microsoft, где название



Dawn of War II появилось в списке продуктов для Xbox 360. На самом деле ничего слишком сложного в адаптации игры под другие платформы нет – перенести тактическую стратегию на консоли куда проще, нежели классические RTS. Но как быть с геймплеем, о принципиальном различии которого на PC и приставках так долго рассказывала Relic? Поживем – увидим. Но после громкого фиаско целых трех маститых студий некоторые опасения все же имеются. Очень не хотелось бы увидеть на скамейке проигравших еще одного гранда игровой индустрии.

Warhammer 40 000: Dawn of War II – первая попытка в жанре RTS отойти от канонов 1990-х, навязанных Command & Conquer и StarCraft. Особенно интригующе проект смотрится на фоне выдержанных в old-skool-стиле Red Alert 3 и StarCraft II, которыми нас собираются обрадовать в самое ближайшее время. За кем будущее? Редакция Gameplay делает ставку на Relic.



Tomb Raider:



Underworld

Марат Баширов



Смерть условностей

В последние годы серия Tomb Raider вновь стала популярной. Когда Eidos (SCi) передала франчайз в умелые руки сотрудников студии Crystal Dynamics, у знаменитой Лары Крофт буквально открылось второе дыхание. Сначала выпустили динамичную Legend, затем ремейк Anniversary. Теперь наступил черед третьей части, которая окажется первой попыткой по-настоящему познакомить знаменитую героиню с платформами нового поколения.

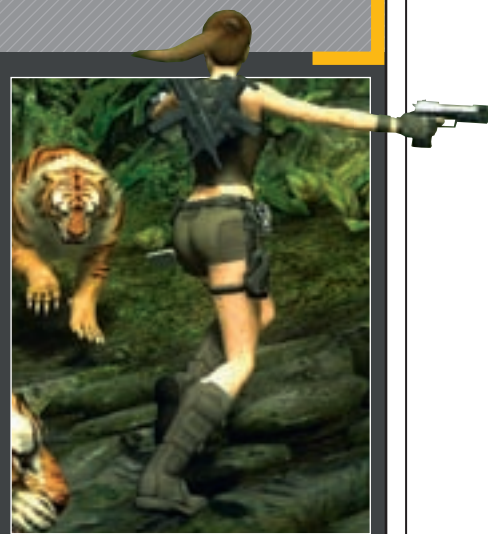
Паспорт

Жанр action/adventure
Разработчик Crystal Dynamics
Издатель Eidos Interactive
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Дата выхода ноябрь 2008 года
Сайт www.tombraider.com

О разработчике

Crystal Dynamics
Игры Legacy of Kain, Gex, Tomb Raider: Legend, The Horde
Сайт www.crystald.com

Студия основана в середине 1992 года. Сейчас находится в собственности британской SCi. Фирма была в числе самых первых приверженцев приставок 3DO, PlayStation и Sega Saturn. Одно время она также выступала издателем собственных продуктов.



➔ Разработчики обещают превратить Underworld в самую эпическую игру в истории сериала. Авторы не желают раскрывать сюжетные секреты, поэтому мы можем лишь в общих чертах рассказать о завязке. Знаменитая искательница приключений Лара Крофт отправляется в путешествие с целью доказать – молот северного бога Тора – не выдумка. Согласно легенде, человек, который сумеет совладать с этим оружием, получит немислимую силу. На первом же уровне игры (тут, кстати, можно полюбоваться симпатичной яхтой и новым водолазным костюмчиком героини) Лара спускается на дно



Перед вами - две главные составляющие проекта

Средиземного моря, где в таинственных руинах (возможно, Атлантиды) обнаруживается подтверждение существования могущественного артефакта.

Впоследствии женственный археолог решает продолжить поиск различных древностей (с их помощью можно определить местоположение легендарного молота) и узнает, что наша цивилизация оказалась под угрозой полного уничтожения. Дальше события развиваются по сценарию, над которым трудился сам Тоби Гард (Toby Gard) – автор первой Tomb Raider. Действие происходит в наше время, спустя несколько лет после финала Legend, однако никаких упоминаний об Экскалибуре и нечестной подружке Аманде (Amanda) мы пока не слышали.

Возможно, знакомые злодеи все же появятся в следующей части сериала. Зато точно известно, что во время путешествий нам



Говоря о желании заполучить статуэтку, заказчик забыл упомянуть ее размеры...

Читай Gameplay и участвуй в PALITмарафоне, который пройдет с июля по ноябрь 2008! Набирай голоса избирателей (читателей Gameplay) и становись лидером гонки! Попади в тройку лучших и стань обладателем PALITресурсов к Новому Году!



Топовые видеокарты и геймерские девайсы профессионального класса каждому из 3-х лидеров PALITмарафона

Об условиях акции читай на сайте [Gameplay](http://gameplay.com.ua/palit)

«Лара посетит скованные льдом храмы, дикое побережье Таиланда, джунгли Центральной Америки, развалины поселений майя»

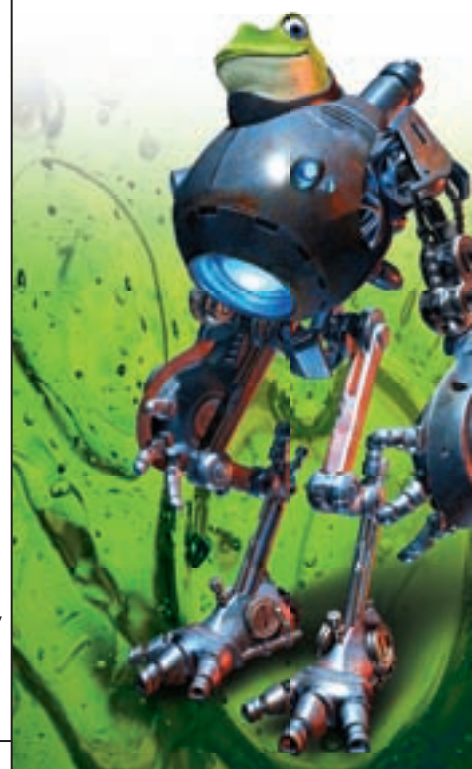
Л будут помогать Зип (Zip), отвечающий за техническую поддержку, и Алистер (Alister), анализирующий исторические находки. В погоне за сокровищами давно погибших цивилизаций Лара побывает не только в подводных пещерах, но и посетит скованные льдом храмы, дикое побережье Таиланда, джунгли Центральной Америки, развалины поселений майя. Среди других возможных мест паломничества называют Мексику, Австралию, Ватикан, Месопотамию. Никуда не денется и любимый многими особняк, где можно изучать приемы, искать секреты, наряжаться в разные костюмы, осваивать технические приспособления. К сожалению, это мас-

сивное сооружение по сюжету должны взорвать.

Сама Лара изменилась. Авторы не захотели состарить героиню и наградить ее заслуженными морщинками, мотивируя свое нежелание тем, что она не реальный человек, а вымышленный персонаж. Вы ведь не ожидаете, что Марио вдруг поседет и начнет ходить с клюкой? Солид Снейк (Solid Snake) в этом отношении скорее исключение из правил. Впрочем, в Underworld знаменитая искательница неприятностей на свою голову все-таки получила немало физических характеристик, свойств человека. Если героиня будет много бегать, то постепенно начнет покрываться испариной.

Под дождем девушка промокнет, но на солнышке высохнет. Когда она долго ходит по джунглям и показывает акробатические номера на земле, то пачкается с головы до ног. Избавиться от грязи можно, нырнув в водоем или постояв под ливнем.

Чтобы достичь большей реалистичности, разработчики решили применить иной подход к анимации главной героини. Они задали себе вопрос: «А что, собственно, она должна уметь делать?» – и, отвечая на него, придумывали новые движения и тут же вводили их в игру. Результатом стал серьезно расширенный арсенал приемов, которые теперь сочетаются куда логичнее и выглядят на порядок



На загадочную головоломку на этом скриншоте смотришь в последнюю очередь



«Под дождем Ларе будет сложнее схватиться за выступ»



естественнее. В игре появились еще более сложные прыжки, сальто, отскоки от стен. Леди Крофт научилась взбираться по отвесным склонам не хуже Альтаира (Altair). Мы активно используем разнообразные предметы, например валяющийся на земле шест можно подобрать и вставить в разъем в колонне, после чего на него легко вскарабкаться. Кроме того, его разрешается метнуть в приближающуюся пантеру.

Боевая система изменилась. Теперь Лара гораздо свободнее обращается с оружием. Палит сразу в двух направлениях, стреляет одной рукой, держась за карниз другой. Главная же проблема заключается в том, что повреждения, наносимые героине, значительно возросли.

Мир Tomb Raider изменился. Первое, что заметят поклонники сериала в Underworld, – огромные докации. От концепции полностью открытого мира авторам пришлось отказаться и ограничиться увеличением масштаба уровней, которые теперь разре-

шат проходить разными способами. Кстати, это может сыграть с новичками злую шутку: они просто не поймут, куда идти. Сама окружающая среда стала намного более реалистичной. В мире появились дремучие леса, погодные эффекты, похожие на настоящие. К тому же ливень в густой чаще под аккомпанемент громких раскатов грома – это не только прекрасное зрелище, но и преграда на пути. Под дождем Ларе будет сложнее схватиться за выступ, взобраться вверх по стене или лиане – реалистичность стала одной из главных идей проекта.

В джунглях (нам обещают настоящие тропические заросли, а не три зеленые палки, утыканные листочками) сам поиск правильного пути к очередной развалине приравнивается к своеобразной головоломке. Загадки стали более масштабными. Некоторые из них вы сможете решать несколькими способами. Подобное нововведение должно найти отклик в сердцах фанатов, подуставших от диктата гейм-дизайнеров. Иногда для того чтобы справиться с древним ребусом, придется использовать современные изобретения, в частности мотоцикл. Этот любимый многими вид транспорта стал более реалистичным (по

«Боевая система изменилась. Теперь Лара гораздо свободнее обращается с оружием»



Неугомонная Лара на фоне таинственного мегалита

грязи ездить сложнее, чем по асфальту) и к тому же чудесно выглядит. А когда откроется доступ к спрятанным подземным мирам (отсюда и название самой игры), появятся удивительные памятники погибших цивилизаций и существа из забытых легенд. Громоздкость и многоэтажность уровней сказалась на их количестве. Всего в игре имеется только восемь тематических локаций, зато в каждой из них вы проведете немало времени за исследованием очередного мифа. Главное, чтобы все эти шатания по одному и тому же уровню не приелись. Будем надеяться, авторы позаботятся о разнообразии оформления этапов.

В качестве противников в основном выступают несмышленные, но агрессивно настроенные представители местной фауны. Есть и вооруженные наемники: они используют укрытия, выбирают более выгодную позицию для стрельбы и убегают от брошенных в их сторону липких гранат. Мало того, в некоторых случаях враги попытаются действовать сообща, окружая игрока или устраивая засады. Вдобавок в арсенале нашлось место для гарпуна, предназначенного для борьбы с кровожадными подводными жителями.

Внешне Tomb Raider: Underworld выглядит очень симпатично. Истинная сила нового движка заметна даже в мелочах – тоненьких струйках воды, ползущих по телу Лары; мистическом освещении, когда лучи солнца окрашиваются в светло-зеленый цвет, пробиваясь сквозь густую листву; темноте, окутывающей логово гигантского кракена. Тропические уровни сравнивают с Uncharted: Drake's Fortune, что вполне объяснимо, ведь в обеих играх имеется пышная растительность и крошащиеся под гнетом веков каменные развалины.

Вся анимация полностью создана с помощью технологии захвата движения motion capture. В качестве прототипа Лары выступила профессиональная спортсменка Хайди Манимейкер (Heidi Moneymaker). Все оцифрованные движения и их комбинации затем соединили вручную, добившись невероятной плавности и реалистичности действий любимой героини. Вы даже сможете увидеть, насколько тяжело персонажу даются подтягивания и упражнения с тяжестями: под кожей проступают напряженные мышцы.

Еще одним серьезным нововведением стали эмоции, которые Лара не стесняется показывать. Она хмурится, когда стреляет, и

«В игре имеется только восемь тематических локаций»

улыбается, решив сложную головоломку. Мимика у нее богатейшая. Новая интерпретация Лары Крофт стала намного ближе к живому человеку, чем к надувной резиновой кукле, но не потеряла своего шарма, который помог ей завоевать миллионы сердец. Она все так же говорит с ярко выраженным британским акцентом и волнующе дышит перед самоубийственным прыжком.

Tomb Raider: Underworld в большей степени похожа на консервативную Anniversary. От голливудского напора Legend не осталось и

следа. Блокбастер окончательно сдался, уступив дорогу исполнимым пазлам и вычурной акробатике. Авторы уверены, что такой подход понравится не только преданным поклонникам сериала, но и новичкам, для которых встреча с Ларой Крофт окажется первой. Не станем прогнозировать, насколько доминирование авантюры над экшеном поможет продажам проекта, предположим, что хуже от этого игра не станет. В любом случае релиз уже совсем близко. Вскоре мы сможем самостоятельно выяснить, любит ли Тор троицу.



Симбионт

Алексей Ткачук



«Протагонист рассматривает изменения в своем организме исключительно как болезнь»

➔ С шутерами от третьего лица (как, впрочем, и от первого) до недавнего времени на постсоветском пространстве категорически не складывалось. Причем если шаги в направлении FPS становятся все более и более уверенными, то игры с видом «из-за спины» у наших разработчиков вообще не в чести. Поучаствовать в исправлении этой удручающей ситуации вызвалась Targem Games, которую хвалят за стабильный рост качества их проектов и игроки, и пресса.

Сюжет «Симбионта» на данный момент выглядит как стандартный набор из цикла «сооруди начало сценария за 20 минут». Есть инопланетная раса Рой, которая прилетела на Землю-матушку и стала планомерно изживать все население. Есть ядерная бомбардировка в качестве нашего финального контрвыпада, которая не заставила Рой даже бровью повести, зато самим людям пришлось после нее быстренько заползти под землю в

различные катакомбы и туннели метро (при этом популяция homo sapiens изрядно сократилась). И есть зараженный главный герой, умеющий (сюрприз, сюрприз!) перенимать способности врагов. Он единственный, обладающий такой возможностью, а почему – главная интрига истории. Протагонист рассматривает изменения в своем организме исключительно как болезнь, от которой нужно вылечиться (эти умения приносят ему некие душевные страдания всякий раз, когда он их применяет). Рассказывать о сюжете более детально разработчики не спешат, объясняя нежеланием портить нам удовольствие спойлерами.

Некоторые могут заметить сходство с проектом Evolve восьмилетней давности. Мутации персонажа – ключевая фишка обеих игр. Как говорят сами разработчики «Симбионта», «поверженный пришелец – это не только 100 килограмм протеиновой слизи, но и

ценный генетический материал». Вариантов мутаций обещают великое множество: тут вам и разнообразные энергощиты, и режимы ярости, и превращение собственной конечности в дальнобойное оружие... Решать, какие из них нужнее, мы будем сами посредством мини-игры – обычной головоломки, чем-то напоминающей классический «Водопроводчик» (вспомните, как вы взламывали роботов в BioShock). Процесс развития персонажа напоминает все ту же мини-игру, а полученные результаты разрешается сбросить и развить персонажа заново в других областях. В целях соблюдения баланса одновременно может быть активирована только одна способность из уже усвоенных. То есть придется выбирать: выкрутить сейчас на максимум скорость или, пожертвовав ею, включить ярость. А то и вовсе стать невидимым.

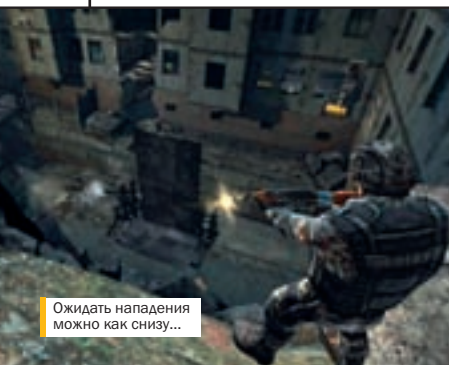
В Targem Games говорят о многовариантности прохождения. Уров-



Покладистая биомасса

Сценарий, в котором встречаются слова «мутанты», «пост-апокалиптический» и «пришельцы», может смело претендовать на пальмовую ветвь за неоригинальность. Но, признайте, для оправдания уничтожения пары десятков монстров за несколько минут такой сценарий подходит как нельзя лучше.

«Мутации персонажа – ключевая фишка всего "Симбионта"»



Ожидать нападения можно как снизу...



...так и сверху



Деловая беседа



Строги? В Москве?



Паспорт

Жанр third person shooter
Разработчик Targem Games
Издатель «Бука»
Дата выхода осень 2008
Сайт www.targem.ru

О разработчике

Targem Games
Игры Ex Machina, «Ex Machina: Меридиан 113», «Магия Войны: Тень Повелителя», «Магия Войны: Знамена Тьмы», «Дневной Дозор», Sledgehammer
Сайт www.targem.ru

Российская команда из Екатеринбурга, которая уже успела попробовать себя в создании ролевых игр, автоаркад, а теперь взялась за third person shooter.

ни делаются с прицелом на различные способы их «пробега», будь то скрытый метод, стрельба от бедра или неистовое махание кулаками. Цитирую разработчиков: «Каждая игровая ситуация может быть сыграна геймером так, как он захочет». Следовательно, и выбор холодного или огнестрельного оружия за нами. Кстати, об арсенале. На первых порах нам выдадут общепринятый «сухой паек»: дробовики, автоматы (куда же без народного АК-47), всяческие средства ближнего боя... А потом – чем дальше в лес, тем больше дров: аргумент в виде пушки среднего калибра вместо руки – это вам не хлипкие железки. ТТХ такого генного ствола будут меняться в зависимости от имеющихся у нас в распоряжении ДНК-преобразований.

Хоть в душе наш герой и человек, баловаться с генами без побочных эффектов не получится. В процессе игры внешность будет меняться явно не в пользу красоты. И

вот уже даже его силуэт напоминает о гуманоиде лишь отдаленно. Соответственно, и люди, и нелюди за себе равного героя не примут. Ну и, ради бога, нам больше мишеней. Хоть иногда предстоит повоевать бок о бок с солдатами homo sapiens, основную часть времени придется в доступной форме доказывать благость своих намерений обеим сторонам. Но если что, мы все равно будем «за человечность и человечество».

Ассортимент противников обещают максимально разнообразить. Естественно, без разжиревших боссов никуда, но их пока не торопятся представлять публике. Врагов наделят шустрым AI и хорошей анимацией. К таким обещаниям игроки привыкли относиться с изрядным недоверием, но все же не стоит расстраиваться заранее. В конце концов, слэшер – не тот вид интерактивных развлечений, где у каждого компьютерного оппонента должен быть IQ, как

у Шерон Стоун. Пускай бы уже на шквальный огонь издали адекватно реагировали да в целом мальчишками для битвы не выглядели. Правда, если создатели решат реализовать stealth-элементы на полную катушку (не забываем – способности у нас есть разные), потрудиться придется изрядно.

Мода приводить в упадок родные столицы (как в тех же Collapse и «Метро 2033») дошла и до Targem Games. Поэтому воевать мы будем преимущественно в подземных коммуникациях Москвы, на улицах Москвы, на фоне различных достопримечательностей Москвы... А это, между прочим, очень даже радует, знакомый антураж всегда крушить интереснее. Лишь бы смоделировать смогли достойно (пока в доступных кадрах присутствует не очень богатое окружение). За физику отвечает технология PhysX, хотя творцы прямо заявляют: если стоит

жесткий выбор между зрелищностью и производительностью, как правило, предпочтение отдается последнему.

Пока что «Симбионт» представляется расширенным вариантом многострадального «Капитана Блада». То есть выглядит он иногда очень зрелищно, а иногда до ужаса тоскливо. Собственно, все наши надежды основываются пока на двух фактах. Во-первых, если уж «зрелищно», то по полной программе: захватывающие драки, нестыдные спецэффекты и жестокости в меру. Во-вторых, Targem Games уже успела сделать несколько неплохих игр, и «Симбионт» вовсе не обязан стать исключением. Так или иначе, шанс проверить это появится очень скоро.

В ближайшее время Targem Games грозит выпустить демо-версию и клятвенно уверяет: только глобальная катастрофа может ему помешать уложить проект на полки осенью 2008-го. Что ж, пожелаем студии успехов.

XIII век: Русич

Александр Пушкарь

«"XIII век: Русич" будет встречать игроков полноценной кампанией с постепенно нарастающей сложностью»

По стопам псковских князей

Выход игры «XIII век. Слава или смерть» особого фурора не произвел. Многие из геймеров недоверчиво покосились на «отечественный Total War» и продолжили вести крестовые походы да укреплять величие Римской империи. И совершенно напрасно.



→ Игры эти и в самом деле довольно схожи, но если копнуть глубже, то сразу заметны весомые различия. Разработчики игры «XIII век. Слава или смерть» приняли решение отказаться от глобальной стратегической карты и сосредоточили внимание исключительно на тактических битвах. И в результате сумели достичь небывалого уровня достоверности боев, при котором учитывается масса факторов – географическое месторасположение отряда, его вооружение, показатели морали и самообладания. Причем последний модификатор совершенно по-иному действует на разные типы войск. Потерявший хладнокровие ополченец попросту откажется выполнять приказы и замрет в нерешительности, а вот жаждущий боя рыцарь, напротив, сорвется с места и ринется вперед во имя чести и справедливости.

В играх Total War стычки регулярно сводились к тому, что две

армии выстраивались друг напротив друга и с победными криками мчались вперед, чтобы встретиться в центре поля и в масштабной свалке определить, кто же тут все-таки сильнее. Этому способствовала и практически ровная местность с минимумом препятствий, и неторопливость войск при маневрах, и некоторая заторможенность искусственного интеллекта.

В «XIII век. Слава или смерть» все по-другому. Здешние баталии происходят на гораздо больших картах, усеянных лесами, оврагами и водоемами, между которыми остается множество относительно узких проходов. Армии нередко оказываются на значительном расстоянии друг от друга, что вместе с приличной скоростью перемещения открывает огромный простор для маневров: стремительных провока-

ционных вылазок, заходов в тыл, окружения с флангов, атак из засады... «Судьбоносная встреча» в центре практически исключена, зато порой случается такое, что по всей локации ведутся бои, а наша скромная армия сосредоточена где-то в дальнем уголке, и только нам решать, куда же именно ее направить, дабы переломить ход сражения.

На фоне всего этого многообразие возможностей тактические битвы из Total War стали казаться эдакой lite-версией боев из «XIII век. Слава или смерть». С этим утверждением согласится не каждый, но все же круг поклонников игры крепнет и ширится вполне уверенно. Однако он мог оказаться еще шире, если бы разработчики не допустили несколько досадных проколов в гейм-дизайне. И допол-

«В дополнение включаются все сражения из оригинала»

«Из архивов и летописей черпалась информация о картах местности, расположении и численности войск»



Вот так не повезло...



Паспорт

Жанр тактическая стратегия
Разработчик Unicorn Games Studio
Издатель «1С»
Дата выхода ноябрь 2008
Сайт 13century.com

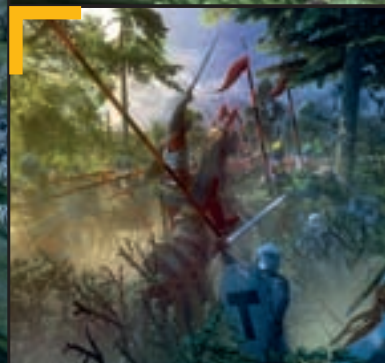
О разработчике

Unicorn Games Studio
Игры «XIII век. Слава или смерть»
Сайт unicorn-games.com

Молодая киевская студия, посвятившая себя разработке стратегических игр с историческим уклоном. В настоящий момент размышляет о перспективах глобальных стратегий в онлайн и ищет способы воплотить их в жизнь.



Войска, войска – до самого горизонта



Красота-то какая! Хоть картину пиши

нение «XIII век: Русич» призвано исправить большинство из них.

Например, многих отпугнула излишняя сложность освоения игры. Огромные таблицы с характеристиками войск, хитрое управление, несоизмеримые силы своих и вражеских армий. Все это совершенно неожиданно сваливалось на геймера с первой же миссии. И как результат – проект получил статус элитарного, не каждому хватало терпения разобраться в нем подробнее.

Разработчики учли этот момент, и «XIII век: Русич» будет встречать игроков полноценной кампанией с постепенно нарастающей сложностью. Главным героем аддона назначен пресветлый князь Довмонт – фигура пусть и не такая раскрученная, как Александр Невский, но все же для истории довольно значимая. Уроженец Литвы, он вынужден был бежать из страны, после чего обосновался в городе Пскове, принял пра-

вославие и принес новой родине немало побед над орденом тевтонцев. Восемь самых значимых его сражений и вошли в кампанию, причем разработчики по возможности старались воспроизвести их с максимальной исторической достоверностью. Из архивов и летописей черпалась информация о картах местности, расположении и численности войск. А когда данных не хватало, за основу брались топографические снимки со спутников.

Первые ознакомительные миссии продемонстрируют что тут к чему, дальше начнутся сражения посерьезнее, а под конец игрок уже полностью созреет для полководческой деятельности. Куда применить полученные навыки – найдется. В дополнение включаются все сражения из оригинала, а вдобавок появится множество карт для сетевых баталий. Благодаря специальному онлайн-сервису, подобному Battle.net, для каждого игрока

«XIII век: Русич» удалось запустить даже на нетбуке»

будет вестись подробная статистика в Интернете. Появится и новый режим игры, не подразумевающий полного уничтожения вражеских сил – война ведется за контрольные точки. Любая из них приносит ресурсы, за которые докупаются подкрепления и повышаются характеристики отрядов.

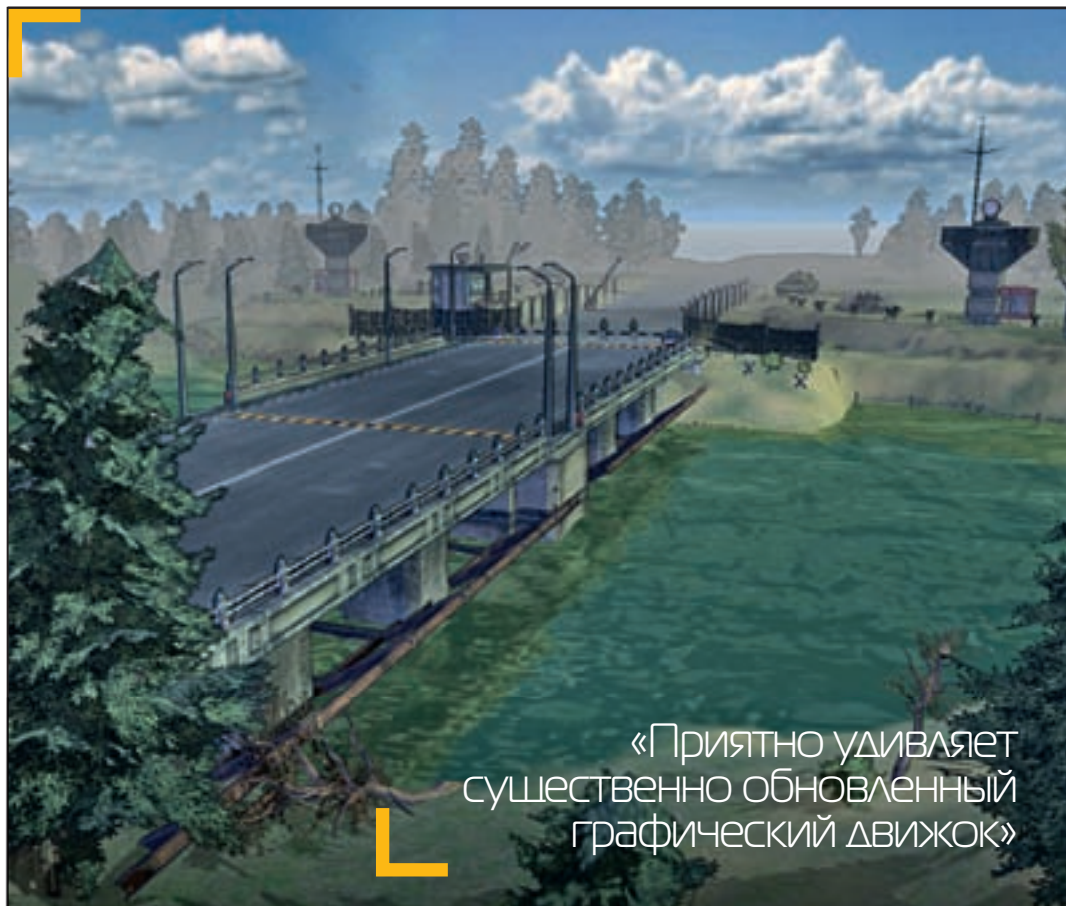
Разработчики серьезно модернизировали графику. Они приложили титанические усилия для оптимизации кода. Как результат, «XIII век: Русич» удалось запустить даже на нетбуке. Владельцы топовых машин также не останутся внакладе – новые спецэффекты, текстуры высокого разрешения и улучшенная анимация придадут битвам эпичности. Камера вращается во всех направлениях, в любой момент можно сделать стоп-кадр и полюбоваться зависшими в воздухе

стрелами или замершими войсками – некоторые скриншоты вполне заслуживают того, чтобы использовать их в качестве обоев для Рабочего стола. Наконец, количество войск на поле боя ограничено исключительно производительностью вашего компьютера. Десятитысячное сражение потянет и средняя по нынешним меркам машина, но, быть может, кто-то захочет столкнуться друг с другом несколько сотен тысяч армий.

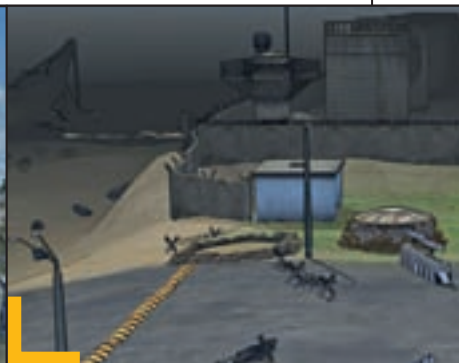
Выход «XIII век: Русич» намечен на четвертый квартал текущего года, и игра наверняка будет замечательным подарком всем ценителям масштабных и вдумчивых сражений. А возможно, и пополнит их ряды новыми участниками – ведь аддон станет гораздо дружелюбнее к игрокам, имеющим мало опыта в исторических стратегиях.

Chronostorm: Siberian Strike

Ростислав Панчук



«Приятно удивляет существенно обновленный графический движок»



Авиация – наша гордость!



Следуя заветам великого Мао

После нашего последнего посещения Ulysses Games прошел год, и многое за этот период успело измениться. Амбициозный стратегический проект CryoWar временно заморожен, а все силы компании сейчас направлены на разработку еще одной RTS в модном сеттинге альтернативной истории – «Chronostorm: Сибирский рубеж», которая вот-вот попадет на полки магазинов. Спешим поделиться впечатлениями о ней.

➔ Баланс сил в мире продолжает быстро меняться. По мере развития систем противоракетной обороны все менее реальной кажется возможность с помощью ядерного арсенала ультимативно разрешить любой конфликт. Разработки нового стратегического оружия не за горами. Так что сюжет Chronostorm, рассказывающий нам о противостоянии России и Китая, уже не выглядит чем-то из разряда запредельного.

2015 год. На секретной военной базе у российско-китайской границы советские ученые проводят эксперименты по манипуляциям с тканью времени. Но первое же испытание нового чудо-оружия завершается неприятным сюрпризом – атакой невиданных ранее футуристических китайских танков. Как оказалось, в отдаленном будущем произошел масштабный военный конфликт между РФ и КНР, где наши северные соседи сумели одержать нелегкую победу. Однако часть ра-

дикальных китайских генералов не смогли смириться с поражением и решили во что бы то ни стало воплотить в жизнь план великого Мао Цзэдуна. И вот теперь вся азиатская часть РФ подвергается массовой атаке войск КНР из будущего. А при нынешнем уровне развития технологий противопоставить им решительно нечего.

Впрочем, все не столь уж и плохо. Российские ученые под руководством профессора Преображенского научились не только останавливать течение времени, но и вызывать на подмогу военную технику как из прошлого, так и из будущего. После перегруппировки и переоснащения новым hi-tech-оружием русские войска готовы нанести решающий ответный удар...

«Chronostorm: Сибирский рубеж» – второй стратегический проект Ulysses Games, и даже с учетом некоторой казуальности игрового процесса и сюжета он на голову превосходит «Барьер миров». И

дело вовсе не в возвратившейся возможности строить базы и прочих элементах классического RTS-геймплея. Первое, что приятно удивляет, – существенно обновленный графический движок с мощным зумом, качественной анимацией юнитов и поддержкой последних визуальных технологий (реальные тени, bump-mapping и т. д.). Конечно, это не Dawn of War II, но на фоне остальных RTS 2008 года выпуска Chronostorm смотрится весьма достойно. Огромные изменения претерпел AI – с «детскими» проблемами «Барьера миров» вроде танков, путающихся в трех соснах и намертво застревающих в толпах солдат, покончено раз и навсегда. Да и пехота старается сразу же прятаться в укрытия, что делает ее менее уязвимой – прямо как в Company of Heroes или «В тылу врага 2». А вот при создании системы ресурсов разработчики решили не изобретать велосипед, а совместить элементы old skool и современных RTS. Power plants генерируют

«Игра очаровывает удачным сочетанием серьезности геймплея и "клюквенной" правдоподобности сюжета»



Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Ulysses Games
Издатель «Бука»
Дата выхода осень 2008
Сайт www.chronostorm.ru

О разработчике

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

Одна из немногих украинских игровых студий, которая продолжает успешно работать над созданием интересных стратегий, не обращая внимания на вездесущую «вогмгу». С нетерпением ждем следующих анонсов компании.

электричество, необходимое для постройки зданий и закупки юнитов, а каждая захваченная опорная точка, будь то бункер или важное здание, приносит в казну специальные honor points. Последние нужны для заказа техники из различных слоев времени и вызова авиаударов по позициям врага.

Боевые единицы Chronostorm таят в себе немало сюрпризов. Гордость российской пехоты – спецназовцы «Архангелы» с мощной броней и специальным оборудованием, способным задерживать течение времени и создавать невидимое стазис-поле вокруг избранных юнитов. Бронетехника армии РФ представлена улучшенными Т-90, установками залпового огня «Буратино», ПВО «Шершень»; авиация – последней моделью соосного вертолета Ка-56. Но настоящее веселье начинается, когда в science lab мы получаем доступ к технологии заказа подкреплений из иного времени. Вариантов несколько. К нашим услу-

гам техника из прошлого, прибывающая в большом количестве и обладающая довольно неплохой броней благодаря временному щиту, но, увы, «живущая» только полминуты. В качестве альтернативы можно заказать гигантских шагающих чело-векоподобных роботов из далекого будущего (вот он, «план Путина» в действии!), которые никогда не исчезают, зато потребляют огромное количество honor points, и для их содержания порой банально не хватает ресурсов.

Чем очаровывает «Сибирский рубеж», так это удачным сочетанием серьезности геймплея и «клюквенной» правдоподобности сюжета – перед нами этакий украинский вариант Red Alert. Агитплакаты КНР 50–60 гг. XX столетия идеально вписываются в общую атмосферу игры, и смотреть брифинги без улыбки просто невозможно. Кампания, как нетрудно догадаться, будет только за русских, и на протяжении 14 миссий нам придется доказывать всему

миру, что РФ сильна не одним лишь пушечным мясом и грудой заржавелой советской техники. Китайцы же, напротив, в игре разделены на две фракции. Современное руководство КНР не желает опускаться до примитивного военного конфликта – экономическое господство над миром выгоднее во всех отношениях, потому на определенном этапе мы сможем поиграть и за новых союзников РФ. А вот brave китайские вояки из будущего широко используют технику своей эпохи, производство которой поставлено на промышленную основу. Неповоротливые «Черепашки», немного напоминающие Mammoth MK3 из C&C 3, оригинальные вертолеты с поперечной схемой винтов и, наконец, невиданный гравитанк «Великий Мао», призванный по особому случаю из времен далеких потомков – весьма внушительная военная сила, и победить ее будет очень непросто.

Довольно многообещающе смотрится и качество будущих миссий.

Задания в Chronostorm не сводятся к однообразному «построй базу, наштампуй побольше танков, отправь их на базу врага». Недостатка в крупномасштабных операциях здесь не предвидится, но стиль части миссий игры заставит вспомнить классическую action/RTS, где наш маленький отряд должен проникнуть в тыл противника и выполнить секретное задание, не подняв тревогу. Естественно, используя все супервозможности наших подчиненных по контролю времени.

Не стоит ждать от Chronostorm чего-то принципиально нового и революционного. Как отмечают сами разработчики, «Сибирский рубеж» должен стать «всего лишь» захватывающим развлечением на пару вечеров. Забавно, но когда-то Westwood столь же скромно оценивала Red Alert, а в итоге мы получили невероятно популярный франчайз. Быть может, такая же судьба ждет и творение Ulysses Games?

ПОДПИСКА 2009

АКЦИЯ!



Подписавшись на журнал «Домашний ПК» на 2009 год, вы можете стать обладателем одной из этих замечательных видеокарт от компании «Небеса» <http://nebesa.ua>

В акции принимают участие:



5 видеокарт
Albatron
GTX 280



10 видеокарт
Albatron
9800GTX-512X+



10 видеокарт
Albatron
9600GT-512X



УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

В акции может принять участие каждый, кто до **15 декабря** 2008 г. оформит подписку на журнал «Домашний ПК»:

- через редакцию или почтовое отделение – на год
- через службу курьерской доставки – на полгода

и до **25 декабря** придет оригинал подписного абонемента по адресу:
«Издательский Дом ИТС», Краснозвездный просп., 51, Киев, 03110.
Желательно оставить себе ксерокопию абонемента.

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

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС В КАТАЛОГЕ ИЗДАНИЙ УКРАИНЫ:
«Домашний ПК» без DVD – 23679
«Домашний ПК» с DVD – 22615
Комплект «Домашний ПК» +
Gameplay – 94938

Подведение итогов акции состоится в январе 2009 года. Результаты будут опубликованы в «Домашнем ПК», № 2

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

Желаем удачи!

1 Через наше издательство на Веб-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

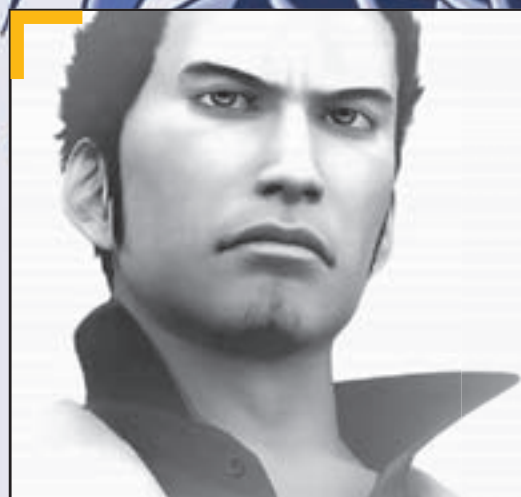


Или через систему интернет-платежей WebMoney



Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны



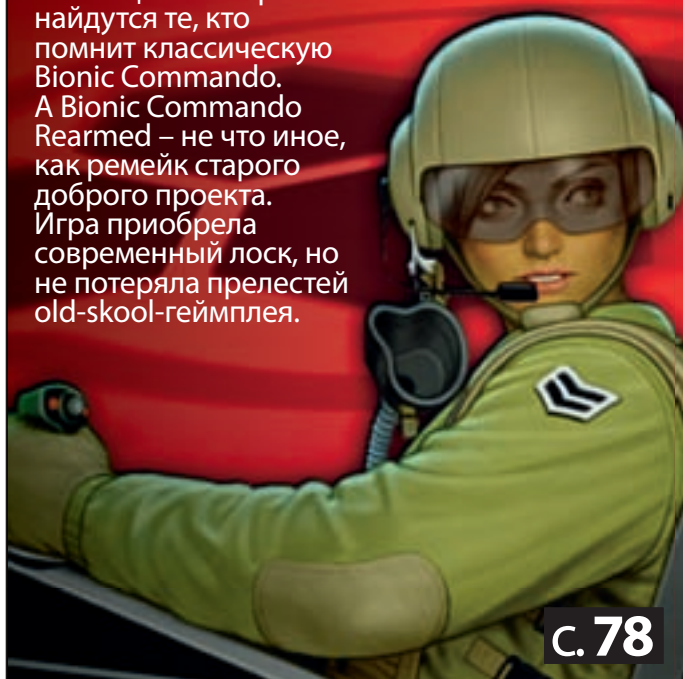
Yakuza 2

Вторую часть азиатской криминальной драмы некоторые наверняка назовут идеальной игрой. Философский и в то же время очень жесткий сюжет, динамичный геймплей, большая свобода действий. Настоящий симулятор жизни якудза.

с. 74

Bionic Commando Rearmed

Уверены, среди читающих эти строки найдутся те, кто помнит классическую Bionic Commando. А Bionic Commando Rearmed – не что иное, как ремейк старого доброго проекта. Игра приобрела современный лоск, но не потеряла прелестей old-skool-геймплея.



с. 78

Наши принципы

1. Мы играем в игры.

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

2. Мы играем в готовые игры.

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

3. Мы разбираемся в играх.

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

4. Мы независимы.

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.

В этом разделе

- 74 Yakuza 2
- 78 Bionic Commando Rearmed
- 80 The World Ends With You
- 82 Dracula: Origin
- 84 Siren: Blood Curse
- 86 Сегодня, мама!
- 87 WALL•E
- 88 Алмазный меч, Деревянный меч
- 90 Secret Agent Clank
- 91 О.С.П. Как достать квартиру

The World Ends With You

Совместная разработка Square Enix и Jupiter оказалась на поверку одной из наиболее интересных и оригинальных представительниц жанра action/RPG. Необычная боевая система, яркая графика, забавный сюжет – владельцы Nintendo DS ни в коем случае не должны пропустить эту игру.



с. 80

Yakuza 2

Олег Овсиенко



«На сей раз события игры становятся куда более масштабными»



Кадзума наводит порядок

Напролом

Как нас учили в школе, все проблемы нынешнего общества стоит решать цивилизованно, последовательно и обдуманно. Но бывают времена, когда законы человеческой логики просто не срабатывают. Именно в таких случаях наиболее адекватным выходом остается прямой удар в челюсть или бросок оппонента через бедро.

Жанр action/adventure
Разработчик Sega Entertainment R&D #1
Издатель SEGA
Сайт www2.sega.com/gamesite/yakuza2
Возраст 17+

Sega Entertainment R&D #1 Подразделение SEGA, возглавляемое Тосихиро Нагаси, ранее стоявшим у руля многих студий. Своим появлением серия Ryu-ga Gotoku обязана именно этому человеку, который также имел непосредственное отношение к таким хитам, как Super Monkey Ball и Virtua Striker.
Игры Ryu-ga Gotoku 1–2, Kenzan Сайт sega.jp

Идея Продолжение гангстерской саги
Графика На пределе PS2

Звук Гениальные музыка и озвучка
Игра Лучшая action/adventure на данный момент, несмотря на возраст

5/5

Gameplay



Первый парень на районе

➔ Кадзума Кирью (Kazuma Kiryu) принадлежит к тому типу людей, которые редко тратят время на пустые разговоры. По крайней мере пока вопрос касается его непосредственных обязанностей. За годы, проведенные среди организованных преступных объединений Японии, он хорошо уяснил четкие правила общения с криминальными элементами. После достопамятного дела с девочкой стоимостью десять миллионов иен, когда харизматичному бандиту пришлось едва ли не в одиночку перевернуть с ног на голову теневой мир Токио, прошел целый год. Кадзума посвящает все свое свободное время воспитанию Харуки (той самой милой девчушки), но специфика его деятельности такова, что прекратить ее невозможно. По крайней мере навсегда.

На сей раз события игры становятся куда более масштабными. Клан Тоjo захирел, его силы разбросаны, влияние уже не то, а после убийства Юкио Терады членами кансайской группировки ему и вовсе угрожает полное поглощение набирающим обороты кланом Оми из Осаки. Мощный взрыв сотрясает небоскреб в вымышленном районе японской столицы – Kamurocho, практически уничтожая финансовый центр Тоjo, улицами города спокойно прохаживаются вконец обнаглевшие банды национальных меньшинств из Китая и Кореи, а единственный наследник покойного главы синдиката Daigo является «звездой» всех местных злачных заведений. Вбив немного здравого смысла в слегка захмелевшую голову наследника, Кадзума отправляется в Осаку с благим намерением

достичь перемирия с кланом Оми. Однако эта идея совершенно не по душе местному «ястребу» – Годе Рюдзи (Goda Ryuji), «Дракону Кансая» и, похоже, не только ему одному...

Сюжет второй части криминальной саги с головокружильной скоростью разворачивается

на территории двух японских мегаполисов, впутывая в свои нити как знакомых уже персонажей, так и целую когорту новых. Но нам не впервой: стильный белый костюм Кадзумы нисколько не износился, рефлексy штатного бойца никуда не подевались, а роскошная татуировка на спине



Это называется «координация движений»



...все на одного!

возлагает на него определенные обязательства.

По своему стилю Yakuza (или Ryu-ga Gotoku в Японии) больше всего напоминает лучшие фильмы маэстро Такешита Китано (Takeshi Kitano). Если вы смотрели его «Сонатину» (Sonatine), то поймете, о чем я. Динамичный, невероятно жестокий и философский триллер не отпустит вас до самых финальных титров. Постановка сюжетных сцен здесь ничем не уступает шедеврам Хидео Кодзимы (Hideo Kojima), текст проработан до мельчайших деталей, а актерская игра достойна высочайших похвал. После знакомства с японской версией мне было ужасно интересно, каким образом переводчикам удастся воплотить ту пеструю языковую гамму, которая наблюдалась в оригинале (в игре используется множество диалектов и несколько языков), но все оказалось весьма просто. В Yakuza 2 отсутствует дубляж. С одной стороны, голоса Майкла Медсена (Michael Madsen) ужасно не хватает, но с другой – локализаторам не пришлось перерабатывать диалоги для синхронизации с мимикой, и они идеально передали дух проекта в виде субтитров. Да и можете мне поверить – японские сейю здесь на своей традиционной высоте. Браво!

Если вы не знакомы с первой частью (что хоть и желательно, но не обязательно – в самом начале игры вам предложат краткий обзор

событий годичной давности), то поспешу сообщить – это не просто заурядный мордобой или очередная вариация на тему Shenmue/GTA. Помимо охаживания преступных элементов, здесь уйма побочных занятий. Те, кто хочет непосредственно двигаться по сюжету, могут просто выполнять обязательные задания и чаще сверяться с дневником – прямая дорога к финалу вам обеспечена. Но не стоит искать легких путей! Обилие необязательных задач поражает воображение. Здесь есть что угодно: от защиты интересов частного предпринимательства и «флешмоба» до секретных противников и поиска ключей от камер хранения, разбросанных по всему городу. Разумеется, за выполнение каждой из дополнительных миссий выдается определенная награда, но это ли главное?

Количество мини-игр во второй части перевалило за десяток. Их сложность разнится от невероятно легких (YF6) до настоящего испытания терпения и нервов (местные гольф-клубы могли бы вывести из себя даже Тайгера Вудса, а японский аналог «Батискафа» UFO Catcher такой же «честный», как и в реальности). В виртуальной Японии вдобавок существует Колизей, где можно сразиться за опыт и полезные призы с огромным количеством оппонентов. Если же вы поклонник мирного провождения свободного времени, милости просим в развитую сеть местных кафе, ресторанов, кабарэ, баров, бутиков и кинотеатров. Стоит напомнить: в Yakuza опыт вам приносят любые действия в окружающем мире, а значит, набраться новых знаний и впечатлений можно, даже продегустировав ранее не испробованный сорт алкогольного напитка (ассортимент которых просто поражает) или новое блюдо в забегаловке (рай для любителей восточной кухни). Если и этого окажется мало, смело отправляйтесь в эдакий «Клуб импозантных джентльменов», где с пользой проведете вечер в компании симпатичной особы женского пола, распивая вино, покуривая сигары и мило беседуя. Подобный авантюрный элемент построен в стиле date-sim, и одним только клубом дело не ограничивается – знакомство легко продолжить с помощью такой полезной штуки, как мобильный телефон. Ну а эстеты могут поручковать ночным клубом во время отсутствия его настоящего хозяина (занятие не из легких, вынужден отметить).



«По стилю Yakuza напоминает лучшие фильмы Такеши Китано»

Но главным активным развлечением во внесюжетных вылазках, конечно же, является наставление на путь истинный пособников местных мафиози. За год Кадзума не только не растерял былой удали, он ее нарастил. Мне всегда нравился подход создателей Yakuza к боевке своей жестокой реалистичностью. Зачем задира́ть ноги к небу и тратить драгоценное время ради картинного удара с разворота, если можно с не меньшей эффективностью впечатать противника в ближайшее препятствие, добавив коленом по крестцу? Впрочем, стиль Кадзумы красив по-своему, недаром все heat action (завершающее движение в поединке, обычно ведущее к уничтожению соперника) демонстрируются в режиме замедленной съемки. Драки стали динамичнее, драться стало веселее. Арсенал Кирию значительно расширился, а мелкие шероховатости первой части убрали. Так, к примеру, появилась возможность наносить удары, стоя спиной к противнику, — теперь не надо бояться быть забитым в кругу «доброжелателей», атакующих со всех сторон. Скорость передвижения значительно увеличилась, появилась возможность стрейфа. В общем, это один из тех случаев, когда random encounter не избегаешь, а наоборот — ищешь.

Что касается «обертки» проекта, то здесь хватит и одного слова — феерично. Если кто-то собрался петь отходную по PlayStation 2, может расслабиться и отложить песенник в сторону — помянуть ей определенно рано. Пусть игра и бедновато выглядит на большом экране (полноэкранный режим несколько решает проблему), на картинку все равно чертовски приятно смотреть, а скриптовые ролики такого качества вообще ставят вопрос о необходимости существования CGI. Об озвучке уже было достаточно сказано выше, а для музыки и 5 баллов может показаться маловато. OST к серии пишет огромное количество композиторов, включая таких светочей индуст-

рии, как Норихико Хибино (известного своей работой над Metal Gear и Zone of the Enders от Konami), а с таким разнообразием здесь найдется мотив для фаната любого музыкального направления.

Единственным, пожалуй, недостатком второй части саги, уже ставшей культом, остается завуалированная ориентированность на next-gen. Большие мегаполисы Японии определенно не помещаются на DVD, а время загрузки с диска иногда кажется чересчур затянутым. Однако все это с лихвой перекрывается теми возможностями и впечатлениями, которые готова предложить Yakuza 2 взрослому игроку и простому ценителю Востока. Идеально переданная атмосфера преступного мира, прекрасная история и чудесное исполнение. Меня проект заставил выйти из затянувшегося игрового безразличия и пройти его еще раз — теперь уже на английском языке. На удивление взрослый продукт, который я бы не советовал покупать своим несовершеннолетним отпрыскам, уже обзавелся спин-офф под коротким названием Kenzan, а недавно была анонсирована третья часть серии с бессменным главным героем.



ІГРОВІ ПРИСТАВКИ, ІГРИ, АКСЕСУАРИ

ЦІНИ, ОПИС, ВІДГУКИ



Понад 3000 товарів від кращих
українських інтернет-магазинів



MetaMarket

metamarket.ua

Bionic Commando Rearmed

Сергей Галёнкин



Однорукий боец

Сервисы Xbox Live! Arcade, Virtual Console и PlayStation Store примечательны не только тем, что с их помощью компании зарабатывают на давно вышедших в тираж хитах, распродавая по пять долларов легендарные игры вроде Mortal Kombat II, Street Fighter Alpha и R-Type. Именно с этих виртуальных платформ началось возрождение ретро-гейминга на основе современных технологий.



➔ Первой ласточкой стала Prince of Persia Classic – честный ремейк того самого мехноровского Prince of Persia, который, если помните, следовало пройти за 60 минут. 2D усовершенствовали до так называемого 2,5D (стилизованной трехмерной картинке), «PC-скриперные» мелодии сменились полноценной музыкой, но геймплей, самая важная составляющая увлекательности оригинала, остался прежним.

Финансовый успех Prince of Persia Classic определил неизбежное появление других ремейков: Super Stardust HD и рассматриваемого в статье Bionic Commando Rearmed. И если с Super Stardust все в принципе понятно, то о том, за что геймеры старше тридцати любят Bionic Commando, стоит рассказать поподробнее.

Двадцать лет назад, когда Bionic Commando вышла на NES, миром правил жанр sidescroller. Персонаж бежал слева направо, прыгал врагам на головы и иногда стрелял.

Многочисленные боевички того времени отличались друг от друга не больше, чем нынешние FPS: где-то оружие современное, а где-то фантастическое, в каком-то проекте есть телепорты (Exolon помните?), а в каком-то – режим игры для двоих (Contra), но в целом продукты были чрезвычайно однотипными.

Появление механической руки новой Bionic Commando и одновременный отказ от прыжков стали сродни внедрению Gravity Gun в Half-Life 2. Фактически впервые в жанре возникла необходимость не только метко стрелять, но еще и думать в процессе. Головоломки, требующие от игрока использования бионической руки, по нынешним меркам не кажутся сложными, но для 1988 года это было откровение.

Увы, в отличие от более удачливых собратьев по жанру (R-Type, Contra, Metal Slug), с продолжениями Bionic Commando не везло. И только несколько лет назад Carcass взялась за возрождение серии, анонсировав сразу две игры: полноценный трехмерный сиквел Bionic Commando и ремейк с подзаголовком Rearmed, о котором, собственно, и идет речь.

По геймплею проект практически не отличается от оригинала. Для тех из наших читателей, кто не просиживал двадцать лет назад долгие вечера за NES, поясним: главный герой перемещается по плоскому миру слева направо, отстреливает противников и использует свою механическую руку в качестве «кошки» для того, чтобы забраться в недоступные области.

Враги здесь не представляют серьезной опасности: их поведение запрограммировано, атаки предсказуемы и потому справиться с ними будет совершенно несложно. Основной вызов – акробатика. Перелезть через пропасть, хватаясь бионической рукой за висащие в воздухе платформы, удачно прыгнуть в бездну, чтобы вовремя зацепиться за фонарный столб, наконец, взобраться вверх по зданию, уклоняясь от бочек, – вот главные местные развлечения. Иногда, как в старые добрые времена, хочется

Жанр action

Разработчик GRIN Издатель Capcom

Издатель в Украине «1С»

Сайт www.bioniccommando.com

Возраст 12+

GRIN Шведская компания, прославившаяся десять лет назад проектом Ballistics – самой быстрой гонкой в мире, – выросла, обзавелась филиалами в Барселоне, Геттенбурге, Джакарте и трудится над Bionic Commando и игровой версией блокбастера «Особо опасен». Игры Ballistics, Bandits: Phoenix Rising, серия Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter Сайт www.grin.se

Идея Ремейк одной из лучших восьмибитовых игр
Графика Стильная и технологичная

Звук Музыка выпущена отдельным диском совсем не просто так
Игра До сих пор лучший платформенный боевик

5/5

Gameplay

«Отличный ремейк замечательной восьмибитовой игры»

разбить геймпад, но потом, когда после трех-четырех попыток неожиданно улавливаешь ритм игры, уже легко перепархиваешь сотни метров над острыми шипами с первого раза.

Bionic Commando отличается от конкурентов по жанру еще и неллинейным прохождением. Между уровнями мы перемещаемся на вертолете и волны преодолевать их почти в любой последовательности. «Почти» – потому что для некоторых требуются специальные карты доступа или особое оружие. А это можно заработать или исследованием одной из уже открытых локаций, или просто получив в дружественном лагере. Скажем, второй по порядку уровень № 4 (не удивляйтесь) скрыт в крошечном мраке. Но заскочите по пути к нему на базу FSA и вам выдадут световые шашки – с ними темнота не страшна.

Сами локации тоже можно исследовать очень долго. Обычно прохождение сводится к поиску заветной двери с орлом, за которой скрывается местный босс. Но помимо этого, всегда есть чем заняться: послушать забавные переговоры между рядовым и командиром, связаться со своими, добыть дополнительную жизнь или открыть одну из Challenge Rooms (о них позже). Часто прийти к боссу можно за одну-две минуты, в то время как на исследование всего уровня потребуется около четверти часа.

Главные злодеи Bionic Commando Rearmed немного выбиваются из общего стиля. Нет, они замечательно продуманы и выглядят вполне, как бы это правильно сказать, олдскульными. Но! GRIN отказалась от боссов оригинальной игры и сделала собственных – правильных, интересных, однако, увы, слишком легких. Первый мега-

противник, которого я не смог победить с наскоку, встретился мне аж на предпоследнем, одиннадцатом, уровне. С остальными разговор был очень короткий: сначала пережить неприятельскую атаку, а затем допрыгать до уязвимого места врага и зарядить в него несколькими ракетами.

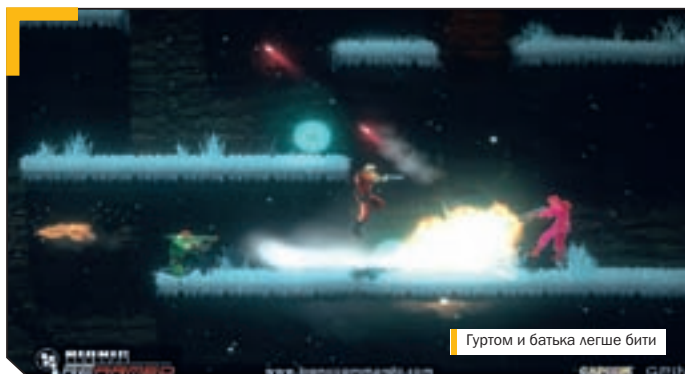
Сюжетная часть Bionic Commando Rearmed пробегается за несколько вечеров, но после этого вы не чувствуете себя обделенным, ведь остается мультиплеер (как кооперативное прохождение игры, так и deathmatch) и упомянутые выше Challenge Rooms – особые комнаты со специальными заданиями, которые необходимо выполнить за отведенное время (а чем быстрее, тем лучше). Именно достижениями в Challenge Rooms принято хвастаться перед друзьями, ведь большинство задачек заметно сложнее основных уровней. Уверен, пройти полсотни комнат у вас не выйдет и за неделю упорной игры, не говоря уже о том, чтобы поставить в какой-либо из них мировой рекорд.

И напоследок хотелось бы отметить потрясающий саундтрек Саймона Виклунда (Simon Viklund). Все тринадцать композиций (плюс две бонусных) – аранжировки оригинальных мелодий из NES-версии игры, но выполненные настолько хорошо, что Bionic Commando Rearmed OST был выпущен отдельным альбомом (доступен на iTunes и SumthingDigital.com).

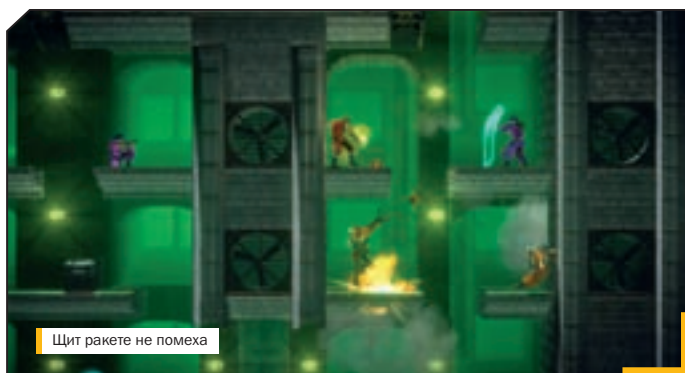
Bionic Commando Rearmed – отличный ремейк замечательной восьмибитовой игры, потрясающий своей играбельностью платформер и один из самых красивых аркадных проектов 2008 года. При цене 9,99 долларов (на PC – 14,99) у вас нет ни одной причины, чтобы не попробовать этот продукт.



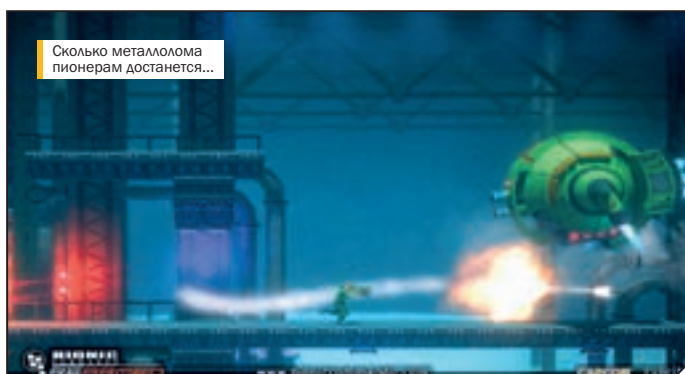
Не уцепишься за фонарь – не перепрыгнешь!



Гуртом и батяня легче бити



Щит ракете не помеха



Сколько металлолома пионерам достанется...

Марат Баширов

The World Ends With You

Эмо в Сибуе

В The World Ends With You чувствуется влияние Kingdom Hearts. Угловатые персонажи с гипертрофированными руками и ногами могли бы запросто стать напарниками Соры (Sora) и Дональда Дака. Да и жанровая принадлежность проекта такая же – action/RPG. Но на этом сходство заканчивается.



«The World Ends With You – стильная увлекательная action/RPG»



История The World Ends With You начинается с того, что рыжеволосый парень в наушниках по имени Нэку (Neku) внезапно теряет сознание прямо посреди оживленной городской толпы и приходит в себя уже в другой, скажем так, альтернативной версии своего родного Токио. Герой тут же знакомится с симпатичной девушкой, предлагающей ему заключить некий пакт – ведь в одинокую Нэку не выжить. Оказывается, по какой-то таинственной причине тинейджер стал участником странной игры так называемых Жнецов (Reapers). Суть состязания следующая: каждый день герой получает SMS с заданием-загадкой, которое необходимо выполнить в

выстроен с учетом особенностей этого знаменитого района.

Интересной особенностью игры стало использование так называемых пси-значков (pins). От стандартных аксессуаров эти штуки отличаются тем, что дают владельцу сверхъестественные способности, облегчающие борьбу с многочисленными монстрами, путешествующими по улицам Сибуй. Иными словами, значки заменяют Нэку оружие. Благодаря им герой швыряется автомобилями и рекламными щитами, словно коробками спичек, поджигает землю, пускает в недругов молнии, стреляет энергетическими зарядами, дерется, как мастер кун-фу, и т. д. В общем, Дарт Вейдер и Йода вместе взятые

«Игра заслуженно может считаться одним из самых интересных проектов для DS»

определенный срок. Неудачников ждет «стирание», или, проще говоря, смерть. А победителя турнира – ценный приз. Это жестокое соревнование проводится в течение недели на территории одного из самых интересных районов огромного мегаполиса Токио – Сибуй (Shibuya). И все сюжетные события (сценарий, надо сказать, не так прост, как кажется) происходят в этом занятном местечке, о котором стоит рассказать отдельно.

Сибуй – не только один из самых густонаселенных районов Токио, он еще и служит центром сосредоточения всех модников города. Здесь полным-полно бутиков, симпатичных кафе, огромных магазинов и ювелирных лавок. Неудивительно, что Сибуй так любит молодежь: тут можно встретить и пафосных «принцев», и отчаянных поклонников стиля хип-хоп, и ярко накрашенных красавиц. Все достопримечательности и характерные для этого маленького мирка типажи были с любовью и большим вниманием к деталям перенесены в игру. Весь геймплей The World Ends With You аккуратно

не смогли бы составить конкуренцию нашему протагонисту в честной борьбе.

Каждый конкретный трюк выполняется с помощью определенных манипуляций стилусом (иногда требуется кричать в микрофон). Сражаетесь вы всегда вместе с напарником – он находится на верхнем экране и управляется нажатиями кнопок. Вы как бы играете в пинг-понг. Компаньон, проводя специальные комбо, посылает Нэку зеленый энергетический шар, получив который надо провести успешную атаку и отбить его обратно на верхний экран. В теории звучит довольно просто, но на практике осуществить подобное получается далеко не всегда. Хорошо, что руководство напарником можно переложить на плечи искусственного интеллекта, а сложность игры разрешено изменять по своему желанию практически в любой момент.

Говоря о боевой системе, нельзя не упомянуть, пожалуй, о главном недостатке The World Ends With You – не слишком удобном управлении. Движения стилусом распоз-

Жанр action/RPG
Разработчик Jupiter
Издатель Square Enix
Сайт www.theworldendswithyou.com
Возраст 12+

Jupiter Небольшая, но очень трудолюбивая и плодовитая японская студия, которая успешно выпускает игры уже довольно долгое время.
Игры Dangun Racer, Super Robot Pinball, Kingdom Hearts: Chain of Memories, дилогия Sakura Wars GB, Spectrobes, серии Picross, Pokemon
Сайт www.jupiter.co.jp

Идея Путешествие по Сибуе
Графика Контрастная анимешная картинка

Звук Бодрые музыкальные треки и почти полное отсутствие озвучки
Игра Стильная и затягивающая

4.5/5

Gameplay

«Если герой не уверен в себе, ему вряд ли удастся надеть кожаные штаны»

наются не очень точно, часто бывает так, что вместо одного приема Нэку вдруг начинаете выполнять другой. Вкупе с наличием второго персонажа на соседнем экране это делает сражения довольно хаотичными. Впрочем, несмотря на этот досадный недочет, драться чрезвычайно интересно. Широкий ассортимент значков, которые к тому же разрешено «прокачивать», и захватывающая динамика поединков делают бои несложными и очень увлекательными, и они идеально соответствуют особенностям портативной платформы.

Интересно, что всякий предмет в мире The World Ends With You, начиная от самого простого значка и заканчивая пафосной кожаной курткой, относится к тому или иному бренду. При этом для каждой игровой локации генерируется собственный рейтинг популярности марок. Используя модные вещи, вы получаете приятные бонусы и дополнительные преимущества в борьбе с противниками. Базовые характеристики персонажей (сила атаки, параметр защиты и т. д.) можно улучшить с помощью различных шмоток, которые, правда, требуют от их владельцев определенного уровня храбрости. Если герой еще не совсем уверен в себе, ему вряд ли удастся надеть ошейник с шипами или кожаные штаны. Однако со вре-

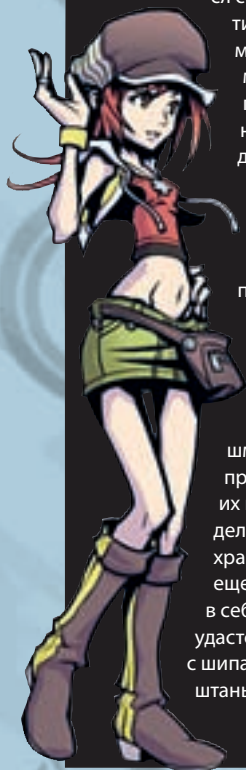
менем робость пропадает, и вы уже наряжаетесь в самые экстравагантные наряды.

Разумеется, кроме участия в сражениях и шоппинга, придется регулярно выполнять различные задания (это помимо глобальной ежедневной миссии). Их много, но они не слишком сложны и довольно однообразны – как правило, дополнительные поручения связаны с устранением особых энергетических стен, перекрывающих проход в те или иные локации.

The World Ends With You полностью двухмерная игра, но это ее ничуть не портит. Все благодаря необычному дизайну: художники создали не только действительно запоминающихся персонажей, но и потратили немало времени, чтобы нарисовать необычную анимешную версию Сибуи. Реальность словно отразилась в кривом зеркале: тут и яркие цвета, и забавные ракурсы, и нарочито искаженная перспектива. Сделано все просто отлично!

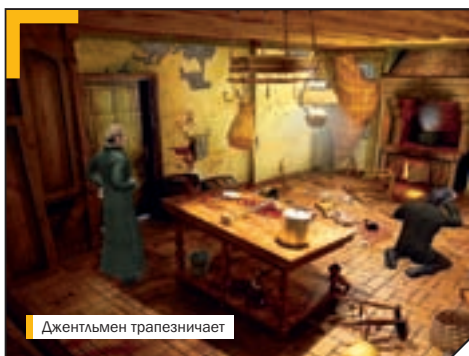
Под стать графическому оформлению и музыкальное сопровождение. Над ним трудился известный композитор Такехару Исимото (Takeharu Ishimoto), кроме того, вы можете услышать и голос популярной j-поп-певицы Juongri. Отметим также, что игроку разрешили покупать в специальных магазинах музыкальные CD, тем самым добавляя в саундтрек новые композиции.

Тандем Square Enix и Jupiter создал игру, которая заслуженно может считаться одним из самых интересных проектов для DS. The World Ends With You – стильная увлекательная action/RPG, с умом использующая все возможности портативной консоли, привлекающая оригинальностью и качеством исполнения.

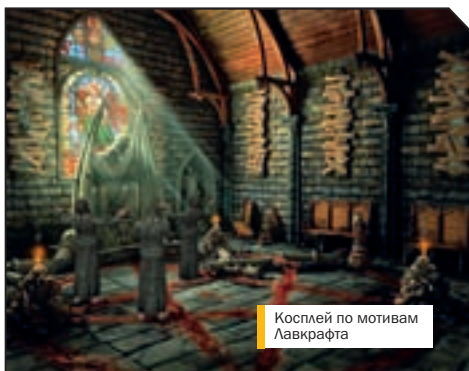


Dracula: Origin

Андрей Кубовский



Джентльмен трапезничает



Косплей по мотивам Лавкрафта



Комната в общежитии для готов

Догнать и перегнать

После в меру удачных экспериментов с полнотой трехмерным окружением разработчики из Frogwares вновь пошли по проторенной дорожке. И поступили весьма мудро.



➔ На сей раз нам предстоит играть за профессора Абрахама Ван Хелсинга – опытного борца с вампирами. Предыстория проста до безобразия. Румынский граф Влад Дракула, отвернувшийся от христианского бога много веков назад, после самоубийства любимой заливает свое горе кровью невинных жертв. И вот однажды он узнает о существовании таинственного манускрипта – в нем описывается древний ритуал, с помощью которого возможно вернуть к жизни мертвую невесту. А в качестве нового тела для проклятой души как нельзя лучше подходит возлюбленная Джонатана Харкера, оказавшегося в западне в замке Дракулы. Повествование же начинается с того, что протагонист получает письмо от Харкера с просьбой любыми способами помешать Дракуле. Таким образом, необходимо найти кровожадного трансильванского графа, определить его цели и мотивы и оказаться как минимум на шаг впереди, дабы сорвать коварные планы кровопийцы. Герой

отправится из Лондона и через Каир и Вена доберется до самого источника скверны в Карпатских горах.

Без преувеличения скажем, что Dracula: Origin выглядит просто великолепно, а по атмосферности не уступает лучшим играм Бенуа Сокаля. Благодаря отменно проработанным экранам она затягивает буквально с первых же минут. Трехмерные персонажи выполнены столь же профессионально, хотя грешат некоторой искусственностью, что особенно сильно заметно в пререндеренных видеовставках. Сами же ролики оставляют желать лучшего не только в плане анимации героев, но и по части операторской работы и режиссуры. Тем не менее вскоре на подобные мелочи перестаешь обращать внимание. Безупречность – пожалуй, именно то слово, которое наиболее точно характеризует графическое исполнение проекта.

Увы, но о загадках нельзя сказать того же. Бесспорно, в отличие от предыдущей игры «Шерлок Холмс против Арсена Люпена» головоломки стали на порядок проще и интуитивнее.



Жанр приключения **Разработчик** Frogwares
Издатель Focus Home Interactive
Издатель в СНГ «Акелла»
Сайт www.dracula-origin.com
Возраст 12+

Frogwares

Созданная в 2000 году компания специализируется на разработке игр приключенческого жанра, главным образом по литературным лицензиям.
Игры серия игр о Шерлоке Холмсе, «Путешествие к центру Земли», «80 дней вокруг света» **Сайт** www.frogwares.com

3.5/5

Gameplay

Идея Оригинальная трактовка известного романа ужасов
Графика Отличные бэкграунды и модели персонажей, примитивные и невыразительные ролики

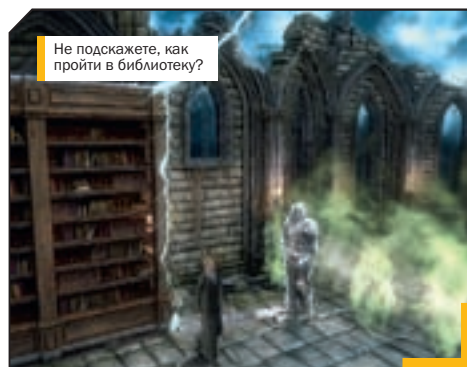
Звук Хорошее озвучивание героев, атмосферная музыка
Игра Великолепная приключение, однако не лишенная недостатков



Каирский аналог
Крещатика



А-а, русо-турист!



Не подскажете, как
пройти в библиотеку?

тивнее. Ко всему прочему большинство из них решается в пределах одной локации, что существенно облегчает нам жизнь. Правда, периодически совершенно логичные и понятные загадки неожиданно осложняются. Есть в игре, к примеру, кодовый замок и явная подсказка, намекающая на абсолютно конкретные цифры, которые определяются путем несложных вычислений. В итоге мы получаем искомый код, однако он не подходит. Причина же в следующем: одну пару чисел следует поменять местами, о чем нам с вами надо догадаться самостоятельно, руководствуясь лишь тем фактом, что расчетная сумма не является действительным решением. Порой даже одной ложки такого дегтя достаточно – и впечатление от всей игры испорчено.

Другой весьма сомнительный момент – комбинирование предметов в инвентаре и мини-игры в стиле «сделай сам». На то, чтобы собрать вилоподобную отмычку, могут уйти часы, если не соблюдать строгую последовательность действий. Сам профессор Ван Хелсинг крайне немногословен, и подсказок ждать от него бессмысленно. Несколько страдает навязчивостью и мотивационный механизм. В частности, в каирском музее стимулом для поиска семи пирамидок неизвестного происхождения и неопределенного назначения служат настоящие напоминания протагониста о необходимости сбора всех пирамидок, без которых он напроць откажется покидать экспозиционные залы. Хотя зачем они ему нужны – непонятно.



«Ван Хелсинг крайне немногословен, и подсказок ждать от него бессмысленно»

К счастью, разработчики учли ошибки прошлых проектов, что благотворно сказалось на удобстве игры в настоящем. Так, появилась возможность подсветки активных предметов с указанием рекомендуемых действий по нажатию пробела. Кроме того, нам позволили мгновенно переходить с одного экрана на другой и прерывать диалоги, если герои вместо новых фактов решили вновь обговорить уже известные.

Немного о музыке. Не претендуя на звание шедевра, треки вполне справляются с возложенной на них функцией по созданию атмосферы. В зависимости от места действия фоновая тема, мрачная и камерная, обрастает этническими мотивами, приобретая совершенно иное звучание, дополняя и без того насыщенный визуальный ряд.

Несмотря на достаточно противоречивые чувства, которые вызывает игра, Dracula: Origin очень даже заслуживает того, чтобы потратить на нее несколько часов драгоценного времени.

Siren: Blood Curse

Сергей Галёнкин



В черном-черном лесу

Рецепт приготовления японского хоррора (в кино, аниме, играх – не важно) довольно прост: берем призраков или людей, ими контролируемых, добавляем женщин, детей, подростков и помещаем их всех в темную комнату (лес, под кровать – главное, чтобы света не было). Мрачный саундтрек добавить по вкусу, сюжет – не обязательно.

→ Создатели Siren: Blood Curse решили не экспериментировать с телефонами и умершими родственниками, вместо этого используя классические, проверенные временем, пугалки. И они, как ни странно, работают.

Те из вас, кто прошел хотя бы одну часть Fatal Frame, найдут в Siren довольно много знакомых элементов: столь же мрачная японская деревушка (но современная – с машинами, больницей и шахтой), точно такая же видимость (но только видимость!) свободы передвижения и сильные противники, которых, тем не менее, на поверку оказывается не так уж сложно одолеть.

Местные зомби – сибито (shibito) – на самом деле никакие и не зомби. Они разумны (в определенном понимании), умеют бегать, говорить и даже пользуются огнестрельным оружием. Единственное, что роднит их с ходячими мертвецами, невероятная живучесть и определенное тугодумие. Поэтому бороться с врагами проще при помощи грубой силы или хитрости. Убежать не получится. Кроме того, в дальнейшем сибито научатся летать и ходить по стенам, что делает их еще более серьезными противниками.

Siren: Blood Curse разбита на 12 частей, которые можно покупать пачками по четыре штуки (15 долларов) или все одновременно (40 дол-

ларов). Загружать эпизоды разрешается поштучно, а одна серия в среднем весит 700 МБ, что для современных линий связи не проблема. Но вы можете дожидаться выхода игры на Blu-ray (предположительно в IV квартале 2008 года).

Игра искусно притворяется сериалом: в начале каждого эпизода вам покажут краткое содержание предыдущих серий, а по окончании – подражать событиями следующих. Одного главного героя у Siren: Blood Curse нет, нам придется поочередно побывать в шкуре нескольких персонажей, пытающихся выжить. Это не просто дань сюжету – игра за разных протагонистов иногда отличается кардинальным образом. Одно дело, когда вы – Сейго Сайга, вооруженный дробовиком, которому любой сибито непочем. И совсем другое – быть Бэллой Монро, маленькой напуганной девочкой.

Впрочем, долго геройствовать не получится. И если одни уровни богаты перестрелками в стиле House of the Dead (явно для разрядки), большинство все же предполагает, что мы будем красться, прятаться в шкафах и вообще не светиться. Есть даже специальная кнопка для удерживания двери, в которую ломится почуявший добычу сибито.

Siren: Blood Curse больше всего напоминает, как это ни странно, серию Thief. С одним лишь отличием: у нас нет богатого гарретовского арсенала, поэтому расправляться с врагами придется подручными средствами. Обрезок трубы, бейсбольная бита, нож – все подойдет. Единственное преимущество – возможность sight jacking (перехват взгляда). Экран делится пополам и мы «настраиваемся на волну» ближайшего сибито, чтобы видеть мир его глазами. Полезно, когда вы напряженно выжидаете, пока противник отвернется.

Графика – самое слабое место проекта. Нет, никто не ожидал от бюджетного ремейка игры с PlayStation 2 откровений Metal Gear Solid 4. Проблема в том, что пытаюсь скрыть нехватку полигонов и недостатки текстур, разработчики переборщили с черным и темно-коричневым. Играть в Siren: Blood Curse нужно исключительно в полночь, в темной комнате, но даже в таком случае разобраться в происходящем на экране будет достаточно сложно. Поэтому sight jacking лично я в основном использовал для поиска сибито, а не для слежения за ними – враги подсвечиваются красными крестиками, что облегчает жизнь.

Есть претензии и к геймплее. Если убрать из Siren: Blood Curse напряженное вслушивание в шепот сибито и вглядывание во тьму, то весь игровой процесс сводится к более-менее скрытному перемещению из точки А в точку Б, причем иногда проще добежать до конца уровня, чем красться. Первые несколько эпизодов это кажется интересным, но потом быстро наскучивает.

А вот сюжет в Siren: Blood Curse, как и положено классическим японским хоррорам, запутанный, сложный и неординарный. Перемещения во времени, резкая смена установки «друг-враг», постоянные сюрпризы и, наконец, неожиданный открытый финал. Если вам понравилась Fatal Frame, то в Siren вы найдете не менее захватывающую историю.

Siren: Blood Curse сложно рекомендовать всем: она темная, местами очень затянута и до дрожи в коленках страшная. Любителям хорроров пропустить ее никак нельзя, остальным же советую заглянуть в валидол и сначала попробовать маленькую и совершенно безобидную демо-версию. Только учтите: полная гораздо темнее, мрачнее и злее. *Нод*



Жанр horror Разработчик SCE Studios Japan Издатель Sony
Сайт www.us.playstation.com/PS3/Games/Siren_Blood_Curse
Возраст 18+

Идея Темно и страшно
Графика Темно и, не поверите, страшно. Но полигонов и текстур сильно не хватает
Звук Голоса сибито сведут с ума кого угодно
Игра Неплохой хоррор

3/5

Gameplay

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

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



РУСИЧІ XIII ВЕК



©2008 Фірма «1С». Гра розроблена Unicorn Games. Усі права захищено. Виробництво в Україні "ДЛ Екрософтпром".

www.13century.com

Сегодня, мама!

Александр Чепелев

Сегодня мама убьет Шидлу с Венеры

Кинофильм «Азирис нуна», вышедший в 2006 году, оказался такой упоительной клюквой, что даже ваш покорный слуга оторопел. Раньше я думал, что градус идиотизма, установленный Уве Боллом или, если копнуть глубже, Эдом Вудом, повысить нельзя. Ан нет, на родине слонов можно все.



➔ Фундаментом этого идеального в своем идиотизме «блокбастера» (он так плох, что даже хорош) послужила детская фантастическая повесть Сергея Лукьяненко и Юлия Буркина «Сегодня, мама!», вышедшая в 1993 году. Приятно, что дебютный проект киевской студии SkyMill от экранизации ничего, кроме визуального стиля и физиономий героев, не взяла.

Сюжет прост, как поле одуванчиков. У братьев Кости и Стаса, смахивающих на Бачинского и Стилавина в пубертатном возрасте, родители – археологи. И вот, узнав из подслушанного разговора предков, что те притащили в музей древнеегипетскую глыбу, ребята решают непременно поискать приключения на свои головы. Выбравшись из дому по веревке из связанных простыней, они под прикрытием ночи отправляются в музей. На входе, что удивительно, вместо трех робкопов и Дэвида Боуи дежурит любящий поспать старик. Герои лихо его надувают и добираются до вождельного объекта, который, как оказывается, скрывает в себе всамделишный космический корабль.

Далее нам показывают стильный мультяшный ролик: за мальчишками гоняется мумия, они укрываются в звездолете и попадают в будущее – в 2506 год. Причем прямоком в «Космическую тюрьму», населенную важными чудаками, говорящими на сленге советских подростков. Поиски выхода, лазанье по трубам, игра в пятнашки и

сфинкс Шидла – все это впереди. Причем здешний Шидла – не верещащий «Ой, ребяташки!» идиот, как в фильме, а весьма важный господин, рассуждающий о том, что на людей ему плевать, однако дабы избежать временных парадоксов, приходится им помогать.

«Сегодня, мама!» принадлежит к редкой разновидности: «русский квест, в который можно играть». Сюжет хоть и простецкий, по-своему обаятелен и наверняка понравится детям, задачки внятные, герои чопорны, а комментарии, отпускаемые ребятами, пусть незатейливы, но в то же время ироничны. Шутки рассчитаны на подростков, юмор здесь в стиле книг Дмитрия Емца о «Мефодии Буслаеве». Есть даже легкая неполиткорректность.

Задачки в целом неплохи. Искать родословную товарища Смолянина, переливать из одной емкости в другую зеленый раствор, готовить в бурбляторе разноцветные таблетки, швырять бумерангом в глыбу камня и еще куча мини-игр – ничего особенного, но ведь сногшибательных головоломок и не обещали.

То же можно сказать и о картинке. Рваные анимации, грубо нарисованные фоны не раздражают, а придают игре шарм советского фантастического романа для подростков. Да и веселая музыка с ностальгическими нотками саундтрека «Гости из будущего» поддерживает заданный тон.



Жанр: приключения
Разработчик: SkyMill
Издатель: «Новый Диск»
Сайт: нет данных
Возраст: нет данных

Идея: Сделать по книге «Сегодня, мама!» приключение, выдержав визуальный стиль фильма
Графика: Топорная и уютная
Звук: Обычный. Озвучка не раздражает, музыка звонкая
Игра: Приключение для детей в духе советского кино

3/5

Gameplay

WALL•E

Олег Козак

WALL•E + EVE

Когда бедняжка Волли остался единственным «живым существом» на вымершей планете, ему стало очень грустно. Но когда на Землю прилетел поисковый зонд, кое-что изменилось...

➔ О дальнейших событиях мы все же умолчим – лучше посмотрите замечательный мультфильм от Pixar. Сюжетные линии игры и картины фактически одинаковы. Конечно же, разработчики кое-что изменили да приукрасили, но, слава небесам, в разумных пределах.

Игровой процесс довольно однообразен. На различных локациях протагонист борется с врагами, решает загадки и прыгает по платформам. Хотя иногда геймплей разбавляют интересными мини-играми, например, стрельбой по метеоритам, космическими полетами... Нам даже предстоит переводить Волли через оживленную трассу, как это было в старенькой Frogger.

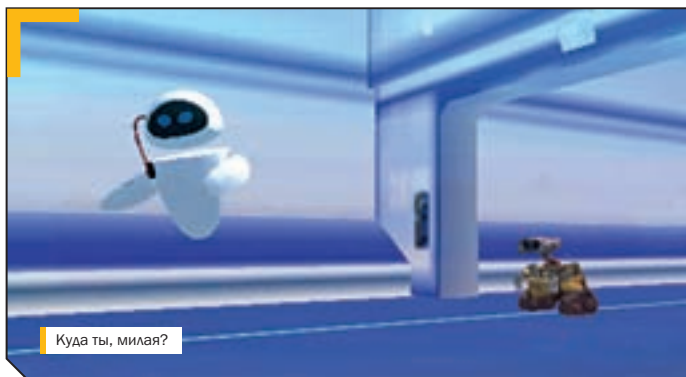
На пути периодически попадают ящики, разбив которые мы восстанавливаем здоровье и запасы энергии для лазера. Нередко придется искать контейнеры с синими колбами – они выполняют роль ключа от дверей, блокирующих дальнейший путь по уровню. Если на этапе таковые имеются, будьте готовы задержаться надолго, так как ящики обычно разбросаны в самых дальних и труднодоступных уголках локации.

Забавно, но детская игра время от времени щеголяет высокой сложностью. Дело в том, что прыжки в WALL•E – непростое занятие. Камера всю дорогу вертится и не дает нормально сосредоточиться, а держать постоянно зажатыми задние шифты (отвечают за центрирование камеры) очень неудоб-

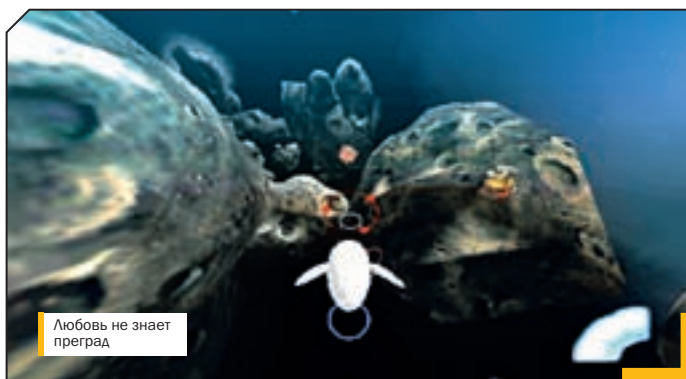
но. Кроме того, перед ответственным прыжком Волли должен хорошенько разогнаться (спидометр в наличии), но если нечаянно потеряли скорость – счастливого вам полета в пропасть и будьте любезны начать с последнего чекпоинта.

Головоломки простейшие: уничтожить ящик, удерживающий лифт, бросить предмет в мишень и опустить мост, взломать дверной замок... Под конец появятся даже элементы взаимодействия с другими роботами, которые помогут пройти очередной этап. А еще Волли умеет превращаться в куб и пролезать под заборами и шлагбаумами, что очень пригождается при поиске «артефактов». Если увидите блестящую кучку мусора – обследуйте ее. Волли извлечет оттуда какой-нибудь интересный предмет и поиграет с ним, например бросит бумеранг или наденет на свои милые глазки маску для водного плавания. Вы же улыбнетесь и получите немного очков, которые тратятся на открытие бонусных концепт-артов и кадров из фильма.

Графика, как для портативной консоли, вполне приемлема, хотя текстуры крайне размыты. Зато модели роботов и, пожалуй, взрывы выглядят довольно-таки красиво. Музыка незаметна, но вот некоторые звуки невероятно раздражают. Например, на космическом корабле женский голос из динамиков непрерывно повторял одну и ту же рекламу на протяжении получаса. Кстати, если нажать на крестовине клавишу



Куда ты, милая?



Любовь не знает преград

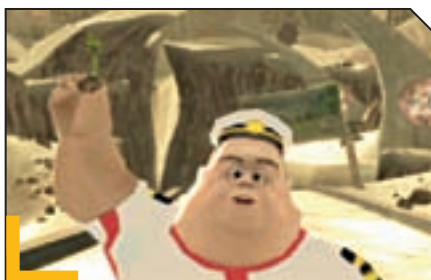


Клептомания прогрессирует

Вниз, то наш маленький дроид воспроизведет ту самую романтическую песенку (смотревшие фильм поймут).

В целом игра оказалась обыкновенным середнячком. Побегать,

попрыгать, пособирать рюшечки... С другой стороны, она предоставляет еще один шанс полюбоваться на обаятельную мордочку Волли, и, быть может, упустить ее все же не стоит?



Жанр 3D-платформер **Разработчик** Heavy Iron Studios
Издатель THQ **Издатель в Украине** «1С»
Сайт wall-e.playthq.com **Возраст** 3+

Идея Романтическая история двух влюбленных на фоне спасения человечества **Графика** Размытые текстуры, неплохие модели роботов **Звук** Ничем не примечательный, местами раздражающий **Игра** Среднячок «по мотивам»

2.5/5

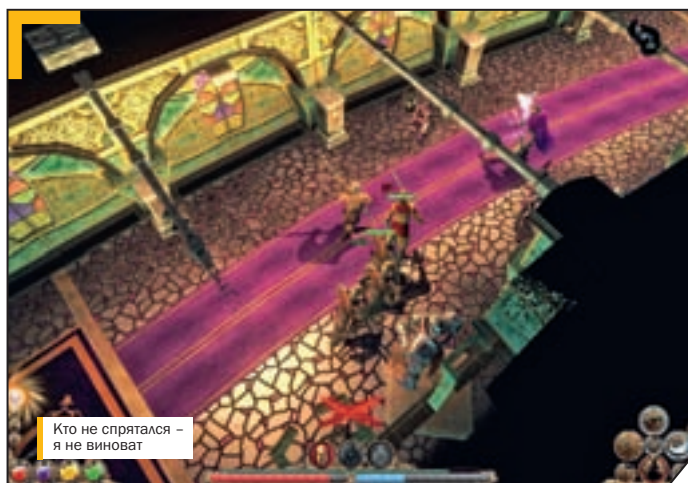
Gameplay

Алмазный меч, Деревянный меч

Олег Козак

Полено

Помните анекдот? Сидит Бильбо дома у камина, греет ноги. Вдруг дверь с треском вылетает, в комнату вваливается толпа тяжелооруженных личностей. Бильбо удивленно: «Вы кто? Гоблины?» Гости с гордостью: «Нет! Мы – перумовские хоббиты!»



Кто не спрятался – я не виноват



Da Boom!

«А вот фанаты книги будут повергнуты в шок»



➔ Пусть анекдот бородат, но он как нельзя лучше характеризует творчество Ника Перумова. «Алмазный меч, Деревянный меч» – книга, под завязку набитая пафосом, пророчествами, мечемашеством и непонятными терминами. И именно этим деталям разработчики уделили максимум внимания, грубо отрезав сюжетные линии Агаты, Сидри и Сильвии, выбросив абсолютно все важные диалоги, а вдобавок наняли актеров, которые очень грозными голосами говорят об Иммельсторне и Драгнире.

нам подсунили одни и те же коридоры, только в разных обертках. Даже враги не меняются. Многие уровни можно просто пробежать, не обращая внимания на противников, ведь они фантастически медлительны и глупы и не сумеют вас догнать. Частенько эти недалекие ребята попадают в ловушки, которые, по идее, должны мешать protagonисту, и героически там погибают.

Если же мы решим сражаться, то нас будут поощрять опытом и в конце концов повышением уровня. Но вот беда, нескольких базовых умений достаточно, чтобы спокойно

«Противники медлительны и глупы и не сумеют вас догнать»

Те, кто не читал первоисточник, вряд ли поймут, о чем идет речь. Несколько бедно оформленных «карандашных» роликов ничего не объясняют, а реплики героев в сценках на движке – форменное издевательство над доверчивыми игроками. Кстати, господа разработчики, даже в прошлом тысячелетии компьютерные персонажи при разговоре умели открывать рот.

А вот фанаты книги будут повергнуты в шок. Поначалу игра «Алмазный меч, Деревянный меч» кажется невероятно глупой и смешной (диалоги нужно слышать!), но скоро умиление проходит, и выясняется, что она до неприличия однообразна и уныла. Многие сцены не просто не соответствуют оригиналу – они противоречат ему. Игровой процесс слизан, конечно же, с Diablo, и, как водится, неудачно, а некоторые монстры и вовсе вызывают чувство дежавю.

Да, мы побываем и в Ведьминолесе, и в башне Кутула, и на тропах Межреальности, но разница между всеми этими локациями мизерная –

пройти всю игру. Три стиля? Чушь! Половина дистанции пробегается убийцей в режиме невидимости, а в локациях, где обитают маги и скелеты (чувствуют stealth-ауру), придется метать разрушительные огненные шары. Героя класса воин лучше вообще не трогать – попытка вступить в ближний бой приводит к быстрой гибели персонажа.

Из тушек противников то и дело выпадают камни, амулеты и браслеты. Главный герой автоматически их собирает, вот только непонятно зачем. Лезть в корявый инвентарь и примерять на него безделушки – занятие бесполезное. Монстры мрут и без тех мизерных бонусов. А оружие и одежду менять не разрешили...

Вполне симпатичную графику испортили деревянными персонажами и ядовито-кислотной цветовой гаммой на некоторых уровнях, так что приходится щуриться, дабы увидеть очередного монстра. Впрочем, поберегите глаза, равно как и нервы, – эта игра не заслуживает ни минуты вашего внимания.

Жанр action/RPG

Разработчики Primal Software/Quant Games Издатель «1С»

Сайт games.1c.ru/amdm Возраст нет данных

Идея Маг, шпион и патриот в одном лице спасает мир

Графика Неплохую картинку погубили кислотной гаммой

Звук Отвратительная актерская работа, невыразительная музыка

Игра Искренне надеемся, что за этим проектом не последует вся серия

«Летописей Разлома»

1/5

Gameplay

УВАГА, КОНКУРС!

Сучасний комп'ютерний клас для тебе й твоїх друзів!

Організатор:

Delfics[®]
green

Якщо ти розумієш, що таке сучасний рівень навчання, і бажаєш, щоб твій навчальний заклад був обладнаний за останнім словом техніки, ти можеш зробити собі та своїм друзям такий подарунок!

Для цього тобі потрібно лише проявити ініціативу і залучити до участі в творчому конкурсі від TM Delfics[®] green своїх однокласників чи одногрупників. Учнівські колективи-автори 3-х найкращих конкурсних робіт отримають **сучасні комп'ютерні класи** для свого навчального закладу на 10, 7 та 5 комп'ютерів відповідно. Класи складатимуться з найпотужніших сучасних ПК на базі **чотириядерних** процесорів AMD Phenom[™] X4. Кожен комп'ютер буде обладнаний операційною системою, 19-дюймовим монітором, клавіатурою і мишею та готовий до роботи й навчання.

**Поспішай! Конкурсні роботи прийматимуться
з 1 вересня до 30 листопада 2008 року.**

Адреса для відправлення листів учасниками акції:
04073, м. Київ, просп. Московський, 6
конкурс «Комп'ютерний клас Delfics[®] green»

Партнери:



Умови конкурсу*

- Учасником конкурсу може стати клас чи навчальна група в особі школярів, студентів, учнів будь-якого навчального закладу України будь-якої форми акредитації.
- Для участі в конкурсі необхідно в період з 1 вересня до 30 листопада 2008 року надіслати поштою конкурсну анкету та фотографію чи малюнок, на яких в оригінальний спосіб буде відтворено логотип Delfics[®] green в незвичному оточенні чи ракурсі, з використанням підручних засобів та фантазії й обов'язково в присутності на зображенні класу чи групи, що приймають участь в конкурсі.
- Роботи також можна завантажити самостійно на сайті www.delfics.com, попередньо заповнивши відповідну форму.
- Переможці будуть обрані за рішенням конкурсної комісії з урахуванням результатів відкритого Інтернет-голосування на сайті www.delfics.com, де будуть розміщені конкурсні роботи. Інтернет-голосування відбуватиметься в період з 0.00 годин 1 вересня до 24.00 годин 15 грудня 2008 року.
- Основні критерії оцінки конкурсних робіт: 1) оригінальність та несхожість на інші роботи; 2) майстерність виконання творчого задуму, зрозумілість для загалу; 3) відповідність роботи тематиці конкурсу — оригінальне відтворення логотипу Delfics[®] green.
- Підсумки конкурсу будуть оприлюднені не пізніше 25 грудня 2008 року на сайті www.delfics.com, а також у журналах «Домашний ПК» (№2, 2009) та «Gameplay» (№2, 2009).

*Детальні умови за телефоном: **8-800-501-1000** (цілодобово і безкоштовно зі стаціонарних телефонів) та на сайті **www.delfics.com**



Конкурсна анкета

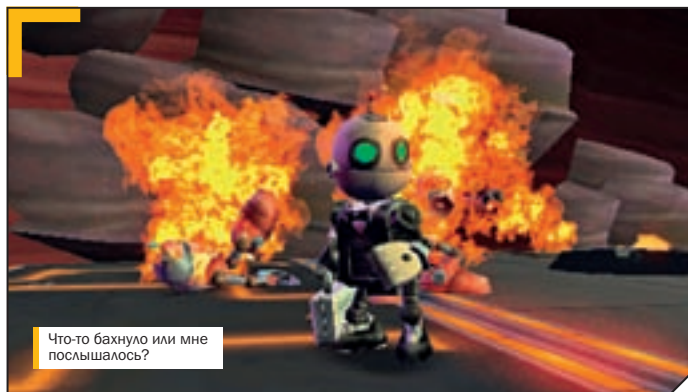
Назва навчального закладу																															
Клас (група)																															
Адреса навчального закладу																															
Індекс											Область																				
Місто																															
Вулиця																															
Будинок																															
Контактна особа																															
Посада											Прізвище																				
Ім'я											По-батькові																				
Контактний телефон	+ 3 8										E-mail																				

Спонсор:



Secret Agent Clank

Андрей Грабельников



Что-то бахнуло или мне послышалось?



Агент Штепсель

Люди более расчетливые сколотили бы состояние, просто издавая эпизоды, из которых состоит Size Matters, в качестве отдельных электронных произведений – никто б и ухом не повел. Описывая Ratchet & Clank: Size Matters, мы недооценили прагматизм High Impact Games – их новая игра оказалась сделанной именно по такому принципу.

→ Чтобы хоть как-то оправдать спекуляцию брендом, авторы решили изолировать Ретчета (Ratchet) – большого ушастого зверька, на закорках у которого маленький робот Кланк (Clank) провел всю прошлую серию. Такой ход нельзя назвать оригинальным – в проекте Daxter с неразлучной парочкой героев поступили точно так же. Другое дело, что поголовье ушастых зверьков в играх давно нуждается в санитарной чистке, а вот маленькие роботы, говорящие с британским акцентом, и носящие галстук-бабочку, пока еще не успели надоесть.

Главная интрига игры: Кланка рядят в «бонды», вручают соответствующий арсенал гаджетов (в петлице живет плотоядный цветок-убийца, бабочку можно ме-

тать во врагов, есть даже испускающий молнии зонтик), а сами боевые операции изобилуют заимствованиями из тематических кинофильмов.

По сравнению с ураганными похождениями Ретчета, которые по большому счету сводились к стрельбе и прыжкам, сверхсекретные задания Кланка менее динамичны и цельны, зато они куда разнообразнее. Редко в какой игре маленький робот в течение всего лишь пятнадцати минут срывает банк в местном казино «Рояль» (вот где очень пригодится акцент), затем исполняет смертельное танго с некоей графиней неорганического происхождения, а потом уходит от погони на электрическом сноуборде. В некоторых миссиях игра еще настаивает на использова-



нии нехитрых stealth-элементов – можно «надевать» голографическое изображение противников и фланировать между ними, опасаясь только камер слежения, а также бесшумно избавляться от охранников, выбивая на кнопках специальные комбо. Тренируйтесь – сноровка пригодится и для множества других мини-игр.

Одним только Кланком актерский состав, кстати, не ограничивается. На вторых ролях выступают гаджеботы, на долю которых выпали довольно-таки нудные головоломки, отбивающийся от сокамерников Ретчет (снова приходится палить с двух рук, но на

этот раз совсем как-то незамысловато) и затмевающий вообще всех Капитан Кварк (Captain Qwark), сыплющий галлюциногенными побасенками, например, о героической обороне плотины от хищных кактусов.

Помогая механическому шпиону разделяться с врагами, постоянно возвращаясь к мысли, что Secret Agent Clank – это не более чем винегрет, нарезанный из материала, не вошедшего в Size Matters, а вовсе не самостоятельный продукт. Хотя, какая разница, если в результате получилась приятная, абсурдная игра. Отличное развлечение – стоит ли просить большего?



Жанр action
Разработчик High Impact Games **Издатель** Sony
Сайт www.us.playstation.com/ratchetandclank **Возраст** 7+

Идея Сольные выступления Кланка
Графика Хуже, чем в Ratchet & Clank: Size Matters
Звук Замечательный
Игра Увлекательный винегрет

4/5

Gameplay

О.С.П. Как достать квартиру

Александр Чепелев



Такой манеж построил клоун на чердаке Звездуновых



Голосом Бочарова: «Эй, демон, раскукожь меня обратно!»

3 метра квадратных

Лицо автора этих строк вытянулось от удивления, когда он запустил ехе-файл игры «О.С.П. Как достать квартиру». Сейчас объясню почему. Помните украинский клон Neighbours from Hell – «33 квадратных метра: Война с соседями», созданный по мотивам одноименного юмористического шоу?

→ Так вот, «О.С.П. Как достать квартиру» – это аж три (!) новых уровня для прошлогодней игры (в оригинале их было двенадцать). И все! Разработчики даже главное меню оставили нетронутым. Лихо, правда?

Вступительный ролик (а значит, и сюжет) прежний: отец семейства Звездуновых по неосторожности вминается на своей машине в зад черного джипа и вылезший оттуда браток растолковывает ему, что квартира больше бедняге не принадлежит. Родные в трауре. А тут по телевизору объявили набор участников для нового реалити-шоу «Война с соседями». Приз – «квартира в центре Москвы». Наша задача – обойти всех соседей, которые

как на подбор розовощекие и с фамилиями вроде Раммштайновы или Астральная. Нужно делать им гадости, причем много. Завалить на сержанта школьную парту, подсунуть рокерам вместо обычной гитары коллекционную (в конце обязательно сломают). Если нас заметят – побьют. Зализывать раны можно три раза (ноу-хау!).

Но вернемся к героям, ради которых, собственно, и затеяли этот «аддон». Первый – телеведущий Борис Латентный, стереотипный гей-травести, обожающий жеманничать перед камерами и крутиться перед зеркалом в гримерке, нарядившись в женский лифчик и трусики. Только вместо классических фраз «Рыба моя!»

или «Звезда в шоке!» он кудахчет «Бла-бла-бла» (к слову, на этом языке говорят все персонажи, лишь Звездуновы периодически выкрикивают что-то осмысленное вроде «Спокойно!»). Второй – жи-водер по кличке Гринпис. Он сует карпа в аквариум с пираньями, мучает скунса и издевается над крокодилом. Третий – клоун Билли Бам.

Само собой разумеется, все проблемы, которыми была напихована оригинальная «33 квадратных метра: Война с соседями», остались – раздражающий пиксель-хантинг, когда предмет приходится отыскивать в гуще серого хлама, монотонность, вязкая анимация и очень вялый юмор. Хотя бывают и просветы, например, издевательства над садовником вполне забавны. Ах да, чернухи в игре предостаточно.

Если задаться целью найти в творении Jam Games хорошее, то можно выудить и занятные предвестия смерти (клоун уменьшает волшебной палочкой, гей целует в

губки, а садовник показывает крысу), и симпатичную графику: обаятельные карикатурные пупсы, богато обставленные коробки квартир, цветастая гамма.

Однако в сценках розыгрышей камера все так же фокусируется на жертве и замирает, пока персонажи не поплачутся вволю, а ведь за это время можно сбежать. Да и надоедают шалости вроде «нога в тефтеле» очень быстро. Новые уровни ужаты до размеров пинбольного шарика, например тот, что с клоуном, вообще состоит из двух помещений. Приходится дёлать пакости прямо у жертвы под носом, и не попасться под горячую руку почти невозможно. А баги, как я уже говорил, дерзко водят хороводы и не боятся даже самых изощренных эвфемизмов, выкрикиваемых геймерами в процессе игры.

Куча вопиющих промахов, смешотворная длина и общее невысокое качество оригинала – извините, господа, но половина балла – красная оценка такому «аддону».



Жанр головоломка **Разработчик** Jam Games
Издатель «Новый Диск»
Сайт нет данных **Возраст** нет данных

Идея Срубить еще немножко денег
Графика Карикатурная, трехмерная, богатая деталями
Звук Пара примеров звездной озвучки и традиционный музыкальный мотивчик
Игра Наглая, как Эллочка-людоедка

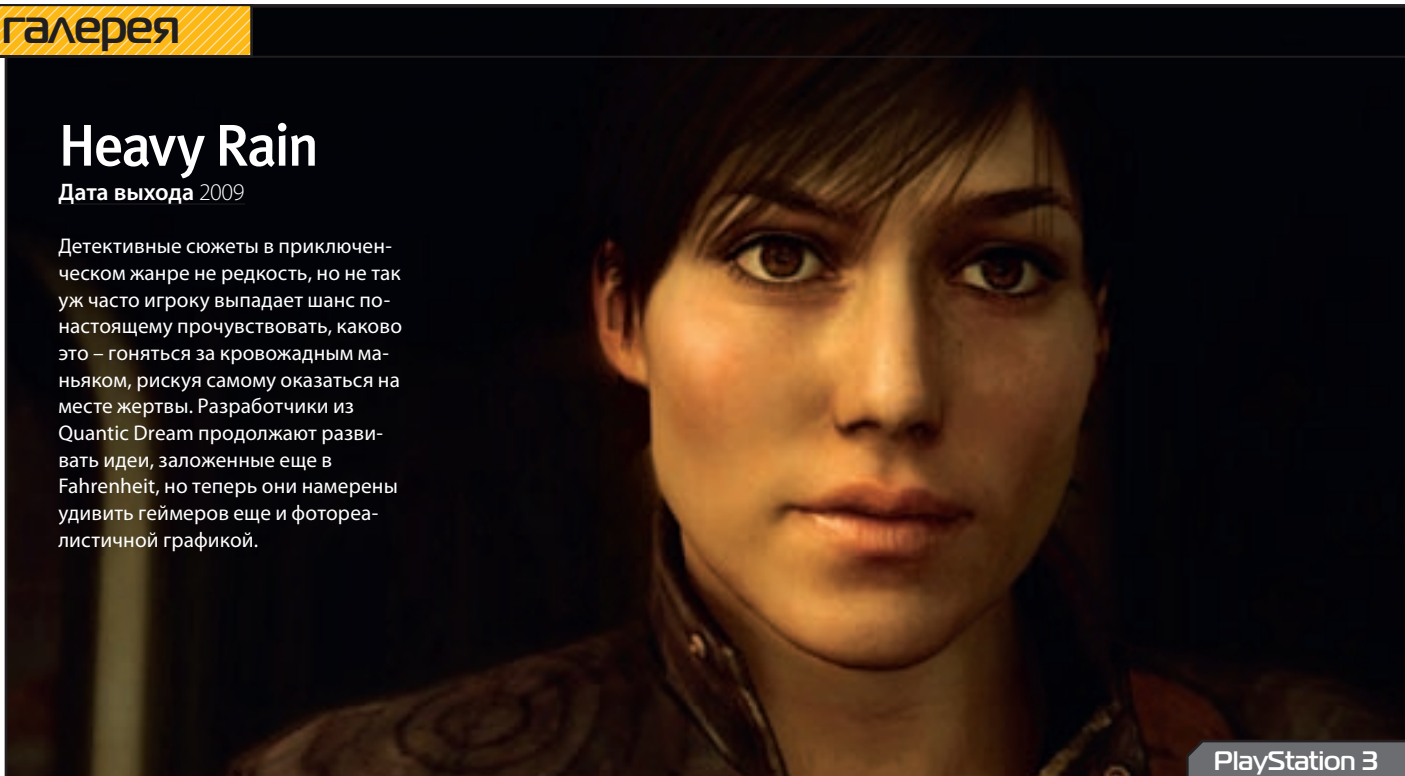
0.5/5

Gameplay

Heavy Rain

Дата выхода 2009

Детективные сюжеты в приключенческом жанре не редкость, но не так уж часто игроку выпадает шанс по-настоящему прочувствовать, каково это — гоняться за кровожадным маньяком, рискуя самому оказаться на месте жертвы. Разработчики из Quantic Dream продолжают развивать идеи, заложенные еще в Fahrenheit, но теперь они намерены удивить геймеров еще и фотореалистичной графикой.



PlayStation 3



Heroes over Europe

Дата выхода 2009

Полку аркадных летных симуляторов скоро прибавит. В этом проекте нам предложат полетать в небе над Европой времен Второй мировой войны. Главными героями игры станут трое пилотов, участвовавших в битве на побережье Нормандии, бомбежке Лондона и штурме Берлина. А любителей сразиться с живым противником разработчики намерены порадовать разнообразием сетевых режимов.

PC / PS3 / Xbox 360

Tales of Symphonia: Dawn of the New World

Дата выхода 18 ноября 2008

Оригинальная Tales of Symphonia, выпущенная еще для Nintendo GameCube, собрала теплые отзывы журналистов, кучу наград и приличную армию поклонников. И вот спустя четыре года она намерена обзавестись полноценным сиквелом, который не только откроет новую главу истории мира игры, но и подарит куда более насыщенный геймплей.



Wii



Halo Wars

Дата выхода II квартал 2009

Один в поле не воин, если он не Мастер Чиф. Бойцы Spartans рангом пониже предпочитают действовать толпой, что и должен наглядно продемонстрировать новый проект Ensemble Studios. Серия Halo уже очень скоро обзаведется стратегией реального времени «по мотивам», где под нашим управлением могут оказаться как силы землян, так и армия covenants. Возможность играть за расу flood пока обсуждается.



Xbox 360

Deer Hunter Tournament

Дата выхода IV квартал 2008

Охота на оленей – древнее как мир развлечение. Историки утверждают, что она была популярна еще в эпоху миоцена, когда первые человекообразные обезьяны учились применять дубины по назначению. Современные люди лишены необходимости гоняться за парнокопытными по лесам и могут спокойно предаваться этому занятию дома, не вставая с кресла. Теперь – и в режиме чемпионата.



PC / Xbox 360

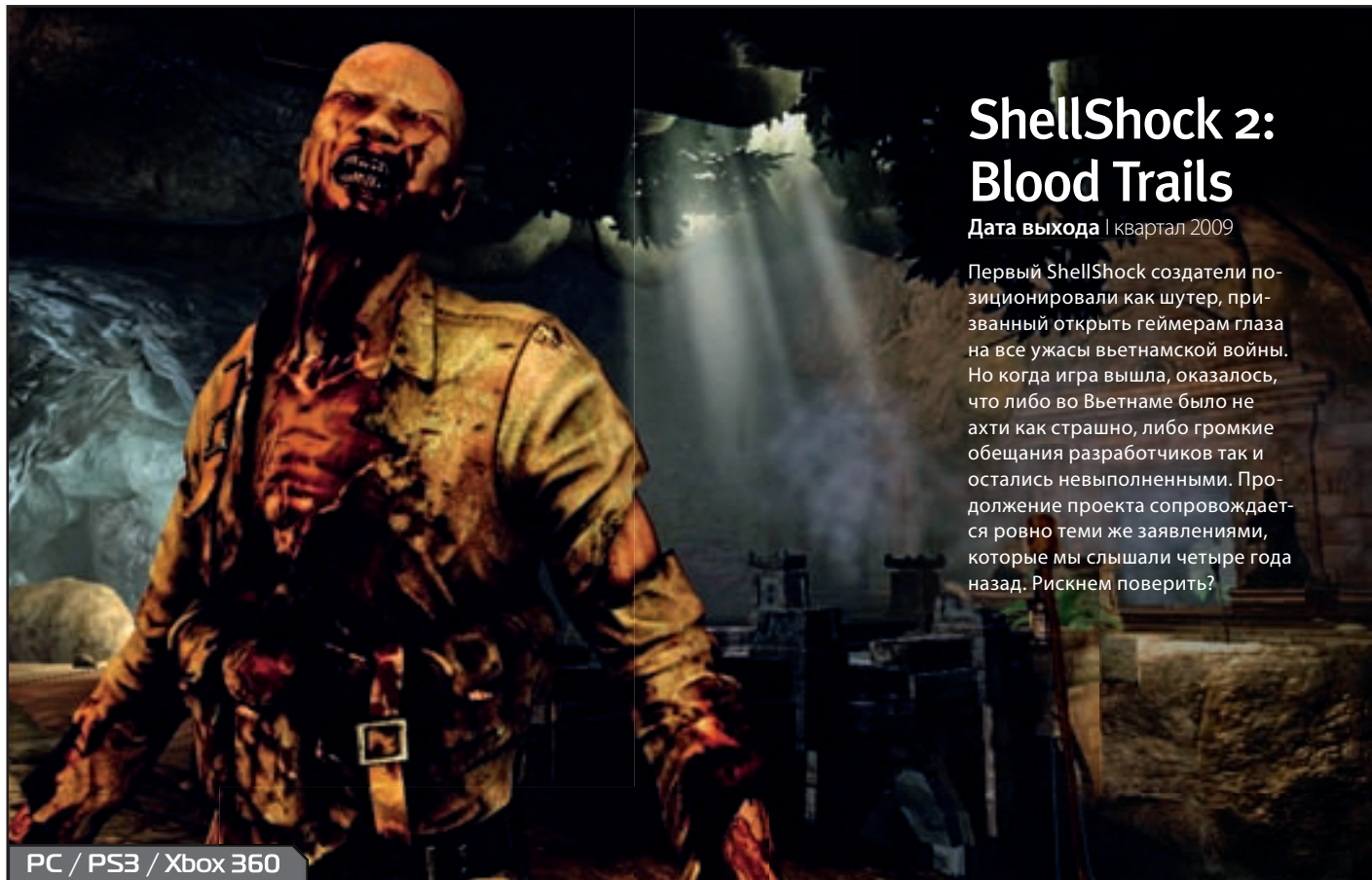


MySims

Дата выхода 28 октября 2008

Уж до чего геймплей проектов серии The Sims был медитативным и ненапрягающим, но и в этом MySims для консоли Wii сумела нас удивить. Она требовала от игрока всего ничего: обставлять свой домик, мастерить предметы, выполнять задания кавайных жителей городка и смотреть, как они неизбежно становятся счастливее и счастливее. А теперь маленькие веселые человечки вознамерились поселиться и на персональных компьютерах.

PC



ShellShock 2: Blood Trails

Дата выхода I квартал 2009

Первый ShellShock создатели позиционировали как шутер, призванный открыть геймерам глаза на все ужасы вьетнамской войны. Но когда игра вышла, оказалось, что либо во Вьетнаме было не ахти как страшно, либо громкие обещания разработчиков так и остались невыполненными. Продолжение проекта сопровождается ровно теми же заявлениями, которые мы слышали четыре года назад. Рискнем поверить?

PC / PS3 / Xbox 360



Eledees: The Adventures of Kai and Zero

Дата выхода IV квартал 2008

Отлов забавных маленьких существ, выполняющих роль живых батареек, оказался занятием на редкость аддиктивным – многие владельцы Wii проводили за ним часы, дни и недели. А вскоре аналогичная возможность появится и у обладателей карманных консолей, ведь продолжение серии Eledees выйдет на Nintendo DS.

DS

Hotel Giant 2

Дата выхода IV квартал 2008

Жанр экономических симуляторов простаивает редко – каждые несколько месяцев выходит тусооп-другой. И среди всего этого вороха проектов не так уж часто попадаются достойные пристального рассмотрения экземпляры. Вот, например, оригинальный Hotel Empire был в достаточной мере интересен, чтобы выделиться из толпы и привлечь к себе внимание. А вторая часть намерена закрепить успех, преподнеся игрокам новые возможности и яркую графику.

PC





Demigod

Дата выхода февраль 2009

Гигантомания Криса Тейлора прогрессирует небывалыми темпами. Если раньше его тяга к большим цифрам выливалась лишь в карты беспрецедентных масштабов и колоссальное количество юнитов на поле боя, то теперь она коснулась и размеров главных действующих лиц. Отличить героя от рядовых воинов в этой попытке поставить Defence of the Ancients на коммерческую основу очень просто – он возвышается над ними, как турист над муравейником.

PC



Ride to Hell

Дата выхода II квартал 2009

Давненько уже не выходили игры про байкеров, не находите? Hell on Wheels закрыли, Axle Rage давно не подает признаков жизни, один лишь American Chopper отдувается за всех, да и не сказать, чтобы очень успешно. Наверстать упущенное решила студия Deep Silver, в недрах которой сейчас куется новый проект, преисполненный мотоциклов, рок-н-ролла и романтики пыльных дорог.

PC / PS3 / Xbox 360

Dead Rising: Chop Till You Drop

Дата выхода IV квартал 2008

Все любят уничтожать зомби. Медленные, тупые и издающие забавные звуки противники как никто иной пригодны для истребления в промышленных масштабах. Но одно дело сражаться с ними посредством геймпада или клавиатуры с мышью, и совсем другое – изо всех сил размахивая Wiimote.

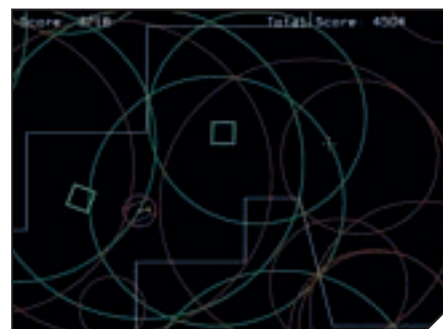
Wii



Маленькие игры

Ярослав Сингаевский

Разработчики бесплатных игр, созданных на технологии Flash, порой выдают на-гора проекты, привлекающие не только оригинальным геймплеем, но и удивляющие исключительно высоким качеством выполнения. Обратите внимание на великолепную GemCraft и выверенную до мелочей Epsilon – за такие продукты уже не стыдно просить деньги. Однако благодаря широте души их создателей вы сможете насладиться этими играми совершенно безвозмездно, т. е. даром.



Swinging Ball

Жанр головоломка
Разработчик Gimme5games
Адрес загрузки gimme5games.com/index.jsp?id=swingingball

→ В Swinging Ball вам вновь вверяют небольшой шарик, который следует провести по хитро сконструированным этапам к выходу. Разумеется, игровая физика максимально приближена к реальной: при нажатии на курсорные клавиши шарик неторопливо разгоняется, с пробуксовкой взбирается на пригорки и весело скачет, скатываясь с горки. Функции прыжка нет – для преодоления препятствий необходимо использовать специальный крюк, цепляющийся к поверхностям определенного цвета.

Игра достаточно сложна, к тому же бонусные очки, которые вы получите после прохождения уровня, убывают с каждой секундой. Однако любителям экспериментального геймплея Swinging Ball наверняка должна понравиться.



GemCraft

Жанр tower defense
Разработчик GamelnABottle
Адрес загрузки armorgames.com/play/1716/gemcraft

→ GemCraft – очередная (и отлично выполненная, надо сказать) вариация tower defense в фэнтезийном сеттинге. Вместо привычных пушек вдоль маршрута следования противников вам предлагают расставлять магические башни, внутри которых помещаются специальные кристаллы. Они и определяют, какими заклинаниями станут атаковать врагов сидящие в башнях защитники. Интересно, что нам разрешено не только самим создавать кристаллы, но и комбинировать их между собой, получая волшебные камни с новыми свойствами. Разработчики даже припасли возможность швырнуть кристалл в толпу наступающих (он взорвется, как бомба) или вырыть на пути негодяев траншею, замедляющую их продвижение.

Оформлена GemCraft очень здорово. Картинка радует приятным колоритом, интерфейс удобен, а окна с подсказками быстро объяснят вам особенности геймплея.



Swamp Escape

Жанр аркада **Разработчик** FGT Games
Адрес загрузки www.freegametower.com/games/swamp-escape.swf

→ Нельзя сказать, что данный проект поражает качеством реализации и какими-нибудь оригинальными находками, но не включить его в уже ставший традиционным обзор «маленьких игр» я не мог. Ведь Swamp Escape – клон легендарной «Перестройки» (на Западе известной как Perestroika). Главный герой скачет по небольшим островкам в попытке перебраться через болото. Мешкать нельзя – клочки суши постоянно уменьшаются в размерах и могут запросто исчезнуть прямо под ногами протагониста, который после этого окупнется с головой в зеленую жижу. Голодная жаба-людоед, преследующая персонажа, и кровожадные аллигаторы, высывающие свои зубастые пасти то тут то там, дополнительно осложняют и без того нелегкую задачу.

Геймеры, не знакомые с «Перестройкой», вряд ли найдут Swamp Escape интересной, а вот игрокам со стражем она, скорее всего, напомнит о былых деньках, вызвав приятное чувство ностальгии.

Tank Defense

Жанр аркада
Разработчик Itch
Адрес загрузки arcade.itch.com/games/tank-defense

→ Несмотря на позиционирование Tank Defense как аркадной вариации Tower Defense, эта игра мне больше напомнила легендарную Space Invaders. Разница в том, что вы управляете не космическим

Комп'ютерний
світ

з 1 вересня по 12 жовтня 2008 року

**Разом
веселіше!**
**Купуй комп'ютер
- отримуй БФП!**

**БФП HP DJ 2280 струменевий
(A4, принтер/копір/сканер, USB 2.0)**



Комп'ютер Diawest GAME AW
Процесор двоядерний AMD Athlon™ X2 5800+
Пам'ять 2 Гб DDR2
Жорсткий диск 320 Гб
Відео 512 Мб 8600GT
DVD+/-RW
ОС Microsoft Windows XP Home

279
грн./міс.
кредит
на 24 міс.



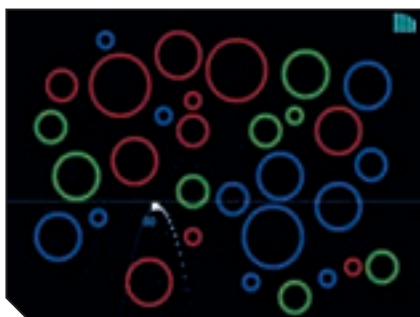
**Монітор LG 21.6" L222WS-SN
1299 грн.**

* З 1 до 30 вересня 2008 року, придбавши комп'ютер Diawest на базі процесора AMD Athlon, Ви можете можливість отримати багатофункціональний пристрій HP за 1 грн.
Вартість комп'ютера наведена без урахування вартості монітору.

Телефони інформаційної лінії:
Київ: 251 11 11
Україна: 8 800 302 302 0

**Найбільша мережа магазинів
комп'ютерної техніки в Україні**

«Ідеї, воплощенные в Mr. Bounce, достойны реализации в более масштабном проекте»



Mr. Bounce

Жанр арканоид
Разработчик Pixelate
Адрес загрузки www.pixelate.de/games/mr-bounce

➔ Разработчикам из студии Pixelate однажды подумалось: а почему бы в арканоиде не позволить игрокам самим контролировать высоту отскока шарика от каретки? Благодаря такому, казалось бы, простому нововведению классический геймплей воспринимается совершенно иначе. Курсорными клавишами вы поднимаете и опускаете своеобразную планку, указывающую, на какой уровень взлетит шарик, при этом игра демонстрирует вероятную траекторию его полета и позволяет даже замедлять время, чтобы наиболее точно выбрать позицию каретки.

Оформление здесь минималистично, а вместо стандартных кирпичиков на поле находятся разноцветные круги различных диаметров. Надо сказать, что идеи, воплощенные в Mr. Bounce, достойны реализации в отдельном, более масштабном проекте. Хочется верить, что мы увидим подобную игру в ближайшем будущем.



Epsilon

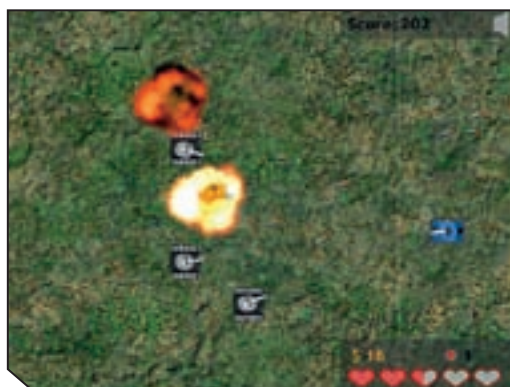
Жанр головоломка
Разработчик Dissolute Productions
Адрес загрузки armorgames.com/play/1642/epsilon

➔ После выхода великолепной Portal многие разработчики пытались повторить ее успех. Студии Dissolute Productions удалось создать проект, не просто наследующий идеи творения Valve, но и предлагающий совершенно оригинальные нововведения. В Epsilon вашей задачей является сбор с помощью небольшого шарика так называемых токенов (tokens), раскиданных по локациям. Непосредственно управлять «героем» нельзя, зато, расставляя и перемещая специальные порталы, шарик можно закинуть в недоступные, казалось бы, места. Причем одних лишь экспериментов с передвижением объектов в пространстве авторам Epsilon показалось недостаточно. Геймеру разрешено останавливать время (после нажатия на *Pause* контроль над порталами сохраняется – можете тасовать их как душе угодно), перематывать его назад и вытворють различные фокусы с гравитацией.

Реализованы идеи блестяще – играть хотя и не просто, но очень интересно. А довольно скромную, но симпатичную картинку великолепно дополняет отличное музыкальное сопровождение в электронном стиле.

кораблем, а танком, свободно перемещающимся по экрану. Ну и, соответственно, в качестве противников выступают не злобные инопланетные захватчики, а вражеская бронетехника, пытающаяся прорваться через кордон, вверенный вам в защиту.

Геймплей очень динамичен. Неприятеля, как водится, нападают волнами: гремя гусеницами, они несутся вперед, паля из орудий, – так что методично отстреливать нападающих, стоя на одном месте, не выйдет. Придется маневрировать, не забывая выпускать снаряды с упреждением и раскладывать мины на пути интервентов. В паузах между этапами разрешено модифицировать свой танк, потратив премиальные, которые выдают за каждое успешное попадание.



Лучшие покупки: компьютер месяца

«Сейчас
можно
легко
найти HDD
на 750 ГБ
за \$125»

Компьютер, хорошо подходящий для не слишком ресурсоемких игр

«Бюджетный PC»

	Процессор Intel Pentium Dual-Core E2180 (2,0 ГГц, 1 МБ)	\$80
	Процессор AMD Athlon 64 X2 4600+ (2,4 ГГц, 2×512 КБ)	\$70
	Материнская плата Чипсет Intel P35 Express	\$90
	Материнская плата Чипсет AMD 770	\$70
	Память 2×1 ГБ DDR2-800	\$50
	Видеокарта Radeon HD 3850 256MB GDDR3	\$110
	Жесткий диск 320 ГБ, кэш-буфер 16 МБ	\$65
	LCD-монитор 19", TN, DVI	\$210
	Привод DVD+-RW Dual Layer, мультиформатный	\$30
	Корпус Middle Tower ATX 400 Bt	\$55
	Клавиатура PS/2	\$10
	Мышь Оптическая, PS/2	\$15
	Кулер, аксессуары	\$25
	Акустика 2.0 или наушники	\$25

Суммы для PC на платформах: **Intel \$765, AMD \$735**

Заработает все! Правда, кое-что на средних настройках

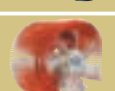
«Оптимальный PC»

	Процессор Intel Core 2 Duo E7200 (2,53 ГГц, 3 МБ)	\$135
	Процессор AMD Athlon 64 X2 5600+ (2,8 ГГц, 2×1 МБ)	\$115
	Материнская плата Чипсет Intel P35, поддержка FSB>2 ГГц	\$110
	Материнская плата Чипсет AMD 790GX	\$110
	Память 2×1 ГБ DDR2-800 CL4	\$70
	Видеокарта GeForce 8800 GTS 512 МБ Radeon HD 4850 512 МБ	\$210
	Жесткий диск 640 ГБ, кэш-буфер 16 МБ	\$100
	LCD-монитор 19", P-MVA, DVI	\$330
	Привод DVD+-RW Dual Layer, мультиформатный	\$35
	Корпус Middle Tower ATX 400 Bt	\$85
	Клавиатура USB	\$15
	Мышь Лазерная, USB	\$25
	Кулер, аксессуары	\$35
	Акустика 5.1	\$90

Суммы для PC на платформах: **Intel \$1240, AMD \$1220**

«Прогрессивный РС»

Ультимативная игровая станция, которая запросто справится с самым требовательным к железу проектом

	Процессор Intel Core 2 Duo E8400 (3 ГГц, 6 МБ, 1333 МГц)	\$190
	Материнская плата Чипсет Intel P45, поддержка FSB>2 ГГц	\$165
	Память 2x2 ГБ DDR2-1066	\$140
	Видеокарта GeForce GTX 260 896 МБ Radeon HD 4870 512 МБ	\$340
	Жесткий диск 750 ГБ, кэш-буфер 32 МБ	\$125
	LCD-монитор 21", S-PVA, DVI	\$510
	Привод DVD+/-RW Dual Layer, мультимедийный	\$35
	Корпус Middle Tower ATX 500 Вт	\$140
	Аудиоплата 7.1 Sound Blaster X-Fi Xtreme Gamer	\$100
	Клавиатура Мультимедийная, USB	\$30
	Мышь Лазерная, USB	\$70
	Кулер, аксессуары	\$55
	Акустика 7.1 или 5.1	\$130
Суммы для РС на платформе: Intel \$2030		

«Фаворитами остаются
Radeon HD 4850 512 МБ и
GeForce 8800 GTS 512 МБ»

→ Жаркое и ленивое лето закончилось. Ученикам и студентам пришла пора возвращаться в классы и аудитории, а взрослым людям, начавшим полноценную самостоятельную жизнь, откладывать мечты об отдыхе до следующего отпускного сезона. И как назло, осенью выходит масса игр, которые потребуют не только вашего свободного времени, но и нового железа.

Если вы не можете выделить на свое увлечение значительные суммы, советуем обратить внимание на добротные Pentium Dual-Core E2180 и Athlon 64 X2 4600+. Эти процессоры все еще являются оптимальными для бюджетных систем. А те, кто заботится об уменьшении энергопотребления PC, пусть остановят свой выбор на экономичном Athlon 64 X2 4450e.

Достойную конкуренцию хорошо зарекомендовавшей себя Radeon HD 3850 256 МБ ныне составляют уже подешевевшие GeForce 9600 GSO 384 МБ – цены на них стартуют с \$115. При возможности имеет смысл раскошелиться еще на \$10–15 и приобрести модели с 512 и 768 МБ памяти соответственно.

Для «Оптимального РС» по-прежнему актуальны Pentium Dual-Core E7200 и Athlon 64 X2 5600+. Если же вас интересуют не только игры, но и такие ресурсоемкие задачи, как кодирование видео и рендеринг, стоит присмотреться к трехъядерному Phenom X3 8450, который сейчас серьезно подешевел. Данный CPU можно приобрести за \$115.

Что же до материнских плат, то посоветуем не спешить с покупкой новых моделей на чипсете Intel P45 – цены на них еще кусаются. Приверженцам Intel все-таки лучше не изменять проверенным платам на P35. Тем более что за \$110 вы без труда найдете вполне приличный продукт. А вот пользователям из лагеря AMD можно раскошелиться на обновления. В продаже появились платы на AMD 790GX (от \$110) с новым южным мостом, который, по заявлению производителя, способствует лучшему разгону. Но еще надо будет проверить.

Ситуация с выбором видеокарт для оптимальных систем практически не изменилась. Фаворитами остаются Radeon HD 4850 512 МБ и GeForce 8800 GTS 512 МБ. Отметим падение цен на GeForce 9800 GTX и 9800 GTX+ (если повезет, найдете их за \$260). Ну а в случае дальнейшего удешевления данных GPU они довольно быстро заменят уходящие со сцены 8800 GTS. Для «Прогрессивного РС» мы посоветуем Core 2 Duo E8400 и отличный комплект памяти 2x2 ГБ DDR2-1066 (последние, надо сказать, немного подорожали). Из видеокарт остановимся на Radeon HD 4870 512 МБ и GeForce GTX 260 896 МБ.

В заключение отметим снижение цен на жесткие диски – сейчас можно легко найти HDD на 750 ГБ за \$125. Разумных денег теперь стоят и «террабайтовики» (от \$180). Тем, кому нужны такие объемы, советуем покупать. Никакой переплаты за «топовость» этих моделей уже нет.



Продукт предоставлен
ELKO, www.elko.kiev.ua

NVIDIA GeForce 9800 GTX+ ZOTAC GeForce 9800 GTX+ AMP!

«Важным отличием
GeForce 9800 GTX
является использование
чипа G92b»

→ Компания NVIDIA представила очередную новинку в среднем ценовом диапазоне – GeForce 9800 GTX+. Разработчик вполне разумно решил, что до момента анонса упрощенного варианта GT200 необходимо укрепить свои позиции в сегменте \$200–300, где после выхода Radeon HD 4850 продуктам калифорнийцев пришлось ой как несладко.

Единственным важным отличием рассматриваемого адаптера от GeForce 9800 GTX является использование обновленного графического чипа G92b вместо G92, который производится по 55-нанометровой технологии. Функциональной разницы между GPU нет, потому неудивительно, что число транзисторов осталось неизменным – 754 млн, а вот площадь кристалла уменьшилась с 330 до 250 мм². В «плюсовой» модификации несколько повысилась штатная комбинация частот

ядра/шейдерного блока – 738/1836 МГц, в то время как для обычной GTX использовались 675/1688 МГц. На этом отличия заканчиваются.

Прямую конкуренцию 9800 GTX+ составляет Radeon HD 4850, с возможностями которой мы и сравнили быстродействие новинки. Чуда не произошло, в целом производительность устройств ATI и NVIDIA примерно равна и во многом зависит от тестовой игры. 9800 GTX+ на 3–6% расторопнее предшественницы – ожидаемый результат, учитывая 9-процентное повышение частоты ядра. Стоит отметить, что новинка еще и более энергоэффективна. При одинаковых частотах GPU модификация GTX+ оказывается на 20 Вт экономичнее GTX, а со штатной частотой ядра (738 МГц) разница составляет 8 Вт все так же в пользу карты с 55-нанометровым чипом.

Частоты рассмотренной ZOTAC GeForce 9800 GTX+ AMP! изначально повышены производителем до 756/2300 МГц – гарантия роста быстродействия по сравнению с референсными адаптерами. После дополнительного разгона удалось достичь 783/2462 МГц. Если вам попадется удачный для оверклокинга экземпляр, то он способен стабильно работать на 820 МГц и более.

Рекомендованная цена GeForce 9800 GTX+ составляет \$199, в действительности же розничная значительно выше. Со снижением стоимости привлекательность этих адаптеров возрастет, в противном случае конкурентом 9800 GTX+ окажется заметно более быстрая Radeon HD 4870. В настоящий же момент, пожалуй, только дороговизна не позволяет поставить максимальную оценку весьма достойному продукту.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

\$320

Видеочип
G92b
Объем и тип памяти
512 МБ
Шина памяти
256 бит
Рабочие частоты (чип/память)
756/2300 МГц
Количество унифицированных шейдерных процессоров
128
Число блоков текстурных/растеризации
64/16





Продукт предоставлен
«Квазар-Микро»,
www.kvazar-micro.com

ATI Radeon HD 4870 X2 Sapphire Radeon HD 4870 X2 2GB

«Radeon HD 4870 X2 мощнее,
чем GeForce GTX 280,
и значительно опережает
HD 3870 X2»

→ Очередной флагман компании AMD был представлен в середине августа, в аккурат к началу осенних анонсов долгожданных игровых хитов, которые как раз и потребуют максимально производительных видеокарт. Сейчас AMD делает ставку на мультичиповую архитектуру для своих топовых моделей. Разработка таких продуктов обходится дешевле и занимает меньше времени.

Концепция новинки довольно проста. Фактически Radeon HD 4870 X2 – не что иное, как пара чипов RV770, которые используются для HD 4850/4870, размещенных на одной плате и работающих в режиме CrossFire.

В обзорных материалах о видеокартах Radeon HD 4850/4870 мы уже писали об архитектурных особенностях данных GPU, потому сейчас не будем останавливаться на этой теме. Если же гово-

рить о ТТХ новинки, то следует удвоить количество функциональных блоков RV770, чтобы представить потенциал «двухголового монстра». Связь между двумя чипами обеспечивает специальная микросхема-коммутатор (мост) PLX PEX, поддерживающая шину PCI-E 2.0, благодаря чему удвоилась пропускная способность передачи данных.

Система охлаждения не претерпела значительных изменений в сравнении с таковой у HD 3870 X2. Кулер представляет собой массивную конструкцию с вентилятором турбинного типа, выдувающим горячий воздух за пределы корпуса. Чипы памяти, расположенные на обратной стороне PCB, дополнительно охлаждаются алюминиевой радиаторной пластиной. СО более шумная, чем у HD 3870 X2, под нагрузкой шелест выдуваемого воздуха отчетливо слышен. Заявленное произ-

водителем пиковое энергопотребление видеокарты составляет впечатляющие 286 Вт (GeForce GTX 280 имеет 236 Вт).

Теперь о самом интересном – производительности. В большинстве случаев Radeon HD 4870 X2 мощнее, чем GeForce GTX 280, и значительно опережает HD 3870 X2. Великолепный результат! Данный графический адаптер можно назвать самым быстрым на текущий момент, правда, с некоторыми оговорками. Дело в том, что эффективность двухчиповых видеокарт во многом зависит от качества драйверов и реализации программного распределения нагрузки на оба GPU. Потому сможет ли Radeon HD 4870 X2 во всех без исключения играх показывать столь впечатляющие результаты, теперь зависит от усилий команды программистов AMD, разработчики свое слово уже сказали.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

\$600

Видеочип
2×RV770
Частота чипа/памяти
750/3600 МГц
Объем видеопамати
2×1 Гб
Шина памяти
2×256 бит
Количество унифицированных шейдерных процессоров
2×800
Число текстурных блоков/блоков растеризации
2×40/16



Corsair Flash Voyager 32GB

➔ Вам наверняка знакомы представители линейки USB-накопителей Corsair Flash Voyager, однако огромный объем памяти новинки – 32 Гб – вызывает желание на практике проверить возможности модели. Традиционной особенностью устройств данной серии является защитный резиновый корпус. Линейные трансферы очень приличные – 22 и 14 Мб/с для чтения и записи соответственно. Исходя из этого, несложно посчитать, сколько времени понадобится на передачу крупных файлов. А вот с мелкими диск справляется не столь успешно: скажем, на запись набора, состоящего из 500 фотографий и 5000 html-страничек, потребуется более 23 минут.

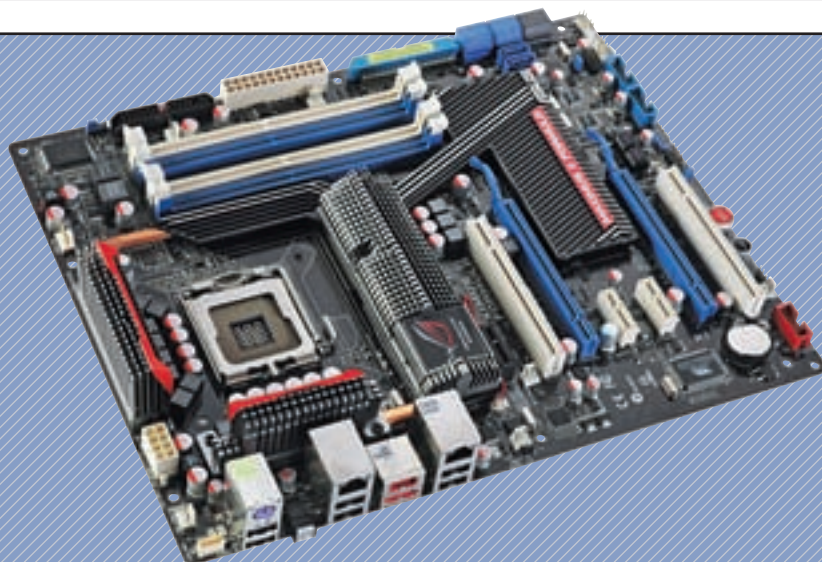
Если вам необходим компактный накопитель большой емкости с дополнительной защитой, который будет использоваться в основном для переноса и хранения крупных файлов – Corsair Flash Voyager 32GB окажется хорошим вариантом.

Продукт предоставлен «Рома», www.roma.ua



\$190

\$290



Продукт предоставлен MTI, www.mti.ua; MDM, www.mdm.ua

ASUS Maximus II Formula

➔ Новый продукт из серии Republic of Gamers сразу привлекает внимание эффектным дизайном и наличием системы охлаждения Pin Fin Thermal Module, которая со своими прямыми обязанностями справляется на «отлично». Плата оснащена красивыми и удобными кнопками Power и Reset на PCB, а также сброса CMOS на задней

панели. Множество светодиодных индикаторов сигнализируют о возникновении каких-либо неисправностей и изменением цвета отображают колебания подаваемого напряжения на CPU, чипсет и память. А на выносной LCD-дисплей выводится информация об ошибках, температурах или напряжениях, и все это в удобной для вос-

приятия форме. Возможности платы вполне соответствуют внешнему виду – у ASUS Maximus II Formula отличная производительность, богатые настройки BIOS, эффективная подсистема питания, она демонстрирует впечатляющие результаты разгона. Чего еще желать энтузиасту, кроме более доступной цены?

ASUS XG Station

➔ Первая в мире внешняя видеокарта для ноутбуков ASUS XG Station конструктивно является док-станцией с предустановленной десктопной видеокартой GeForce 8600 GT. Отметим, что изображение выводится только на внешний монитор, а подключение к ноутбуку осуществляется кабелем PCI Express через интерфейс ExpressCard, потому XG Station совместим с большинством ноутбуков, хотя ASUS и рекомендует использовать ее лишь с ограни-

ченным количеством своих моделей.

Благодаря высокому качеству изготовления и удачному дизайну выглядит устройство отлично. Регулятор на передней панели позволяет управлять громкостью, частотой GPU и скоростью вращения вентилятора, а ЖК-дисплей – отслеживать перечисленные параметры плюс температуру и количество кадров в секунду. Однако большим числом последних XG Station похвастаться не может. Хотя GeForce

8600 GT значительно производительнее интегрированных GPU, но это все равно недостаточно быстрая видеокарта для современных игр. Справедливости ради отметим, что установка более мощной не даст особого преимущества – скорость работы будет ограничена пропускной способностью PCI Express в режиме x1, из-за чего падение быстродействия даже у 8600 GT в сравнении с полноскоростным подключением (x16) составляет 35–60%. В итоге сложность поис-

ка подходящей замены предустановленному графическому ускорителю уже не кажется большим недостатком – ведь смысла в этом мало.

Стоит отдать должное ASUS за воплощение в жизнь интересной и, по нашему мнению, весьма перспективной концепции, однако сам продукт имеет существенные недостатки, включая и цену, сравнимую с недорогим системным блоком, который в играх будет значительно быстрее связки: ноутбук + XG Station.



\$190

Продукт предоставлен МПІ, www.mti.ua

MSI P45 Platinum

→ Система охлаждения данной платы Circu-Pipe2 сразу привлекает к себе внимание. Использование нескольких тепловых трубок и развитого радиатора, имеющего необычную форму, позволяет надеяться на отличное вентилирование чипсета и силовых компонентов, что полностью подтверждается и на практике. MSI вслед за ASUS с технологией EPU и Gigabyte с DES также последовала тенденции внедрения энергосберегающих механиз-

мов, представив свой вариант, носящий название DrMOS, который применен в данной материнской плате. MSI P45 Platinum, кроме стандартных разъемов питания ATX 24+8, дополнительно снабжена Molex-коннектором, однако не очень удобно расположенным. Эта модель отлично подходит для любителей разгона – они смогут достичь впечатляющих 550 МГц по шине. Да и с оснащением у P45 Platinum полный порядок, правда, хотелось бы цены чуть пониже.

\$560



Продукт предоставлен представительством ASUS в Украине, www.asus.ua

2 СЕЗОН НАЦІОНАЛЬНОЇ ЛІГИ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

WARCRAFT COUNTER STRIKE FIFA 08 DOTA ALLSTARS

ЛИГА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР INTEL CHALLENGE



www.cyberarena.tv -
офіційний сайт турніру

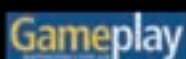
Головний
технологічний партнер



Телевізійний партнер



Головні
інформаційні партнери



Інформаційні партнери



Процесор турніру



Победа ждет!

Партнер турніру



Генеральний
спонсор



Samsung SpinPoint F1R HE103UJ

→ Винчестеры серии SpinPoint F1R предполагают функционирование с высокой нагрузкой в режиме 24x7, а также имеют увеличенное до 1,2 млн часов заявленное время наработки на отказ. Кроме того, они поддерживают технологию CCTL, предотвращающую разрушение RAID-массива в случае возникновения ошибок в одном из накопителей.

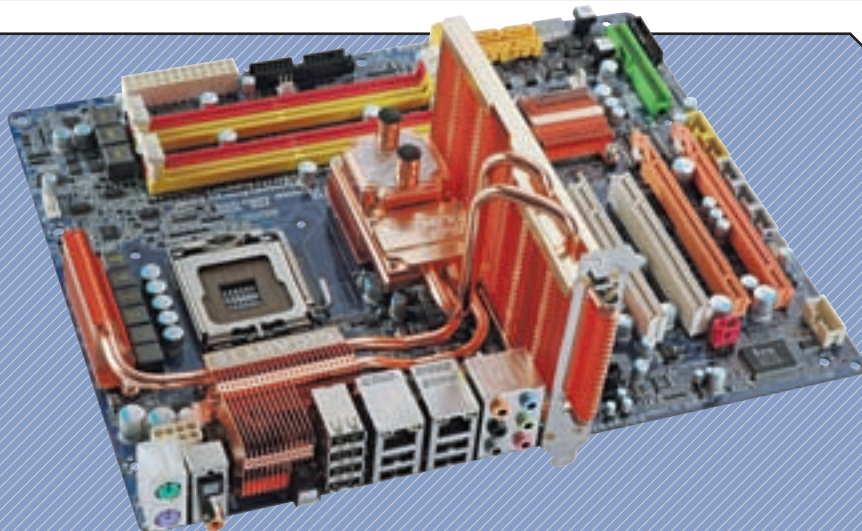
HE103UJ основан на трех магнитных пластинах и в плане скоростных показателей мало чем отличается от терабайтового диска HD103UJ: максимальная линейная скорость чтения/записи составляет 116/115 МБ/с, средняя – 92/87 МБ/с. Пара таких дисков в RAID 0 обеспечивает 168/152 и 148/134 МБ/с соответственно.

Продукт предоставлен представительством Samsung в Украине, www.samsung.ua



\$250

\$310



Продукт предоставлен Compass, www.compass.ua

Gigabyte GA-EP45T-EXTREME/ GA-EP45-EXTREME

→ Отличие между моделями GA-EP45T-EXTREME и GA-EP45-EXTREME заключается только в типе поддерживаемой памяти. Система охлаждения может быть усилена подключением ее к контуру водяного охлаждения и установкой дополнительного радиатора, который впечатляет своими размерами

и качеством изготовления. Но отметим, что СО без проблем справляется с охлаждением и без этого. Однако, как известно, запас прочности не помешает, особенно при разгоне, где платы проявили себя прекрасно. Количество настроек в BIOS огромно, а диапазоны их регулировок предельно широки. Естественно, в на-

личии есть кнопки *Power*, *Reset* и *POST*-индикатор на PCB, вдобавок светодиодами выделяется область, где возникла неисправность. Кнопка сброса CMOS вынесена на заднюю панель, что очень удобно. В итоге, учитывая прекрасную производительность, нескромное название платы можно считать вполне оправданным.

Fujitsu Siemens Scaleoview D22W-1G

→ Монитор D22W-1G можно отнести к бюджетному сегменту 22-дюймовых моделей. Дизайн классический – тонкая рамка, черный цвет корпуса, никаких лишних элементов. Даже кнопки были убраны на нижнюю поверхность, что вызывает проблемы при настройке параметров, ведь подпайкой к ним нет вовсе и нажатие происходит практически вслепую. Само меню также не совсем обычное, и это усложняет процедуру регулировки.

Крепление монитора упрощено до предела. Никаких поворотов по горизонтальной оси или изменения высоты положения – только угол наклона. Это, конечно, позволило уменьшить себестоимость модели, однако на эргономику повлияло негативно. На задней панели расположены разъемы DVI и D-sub, а также вход для источника звука – дисплей оснащен небольшими динамиками, размещенными по бокам блока клавиш.

Они скорее декоративные, поскольку для серьезных задач малоприспособлены.

Отметим неравномерность подсветки, однако она не очень заметна, а при просмотре градиентов видны полосы. При включении режима *ACR* (*Advanced Contrast Ratio*) увеличивается контрастность, но еще сильнее проявляются недостатки в детализации. В принципе это типичные показатели для монитора на матрице TN. Мо-

дель D22W-1G сложно назвать и геймерской – скорость реакции матрицы не настолько высока, чтобы можно было чувствовать себя комфортно при запуске динамичных игр. Легкое размытие объектов видно невооруженным глазом. Скорее всего, монитор относится к категории недорогих офисных устройств, где необходима большая диагональ, а качество изображения и быстродействие не настолько важны.



Продукт предоставлен Nebesa,
www.nebesa.ua

PC Power & Cooling Silencer 750 Quad (Red)

→ Блоки питания от PC Power & Cooling всегда славились своей добротностью. Линейка продуктов Silencer, оснащенных 80-миллиметровыми вентиляторами, позиционируется в качестве тихих решений. На удивление, эти БП практически бесшумны при умеренных нагрузках. Модель 750 Quad имеет удлиненный корпус и доступна в нескольких цветовых вариациях. Данный блок сертифицирован для работы с

CrossFire-системой и демонстрирует великолепную стабильность питающих напряжений. Длины проводов (минимальная – 40 см) достаточно для подключения компонентов внутри большого корпуса. Отметим высокий КПД устройства: в сравнении с тестовым be quiet! Dark Power PRO BQT P6PRO-1000W система с PC Power & Cooling Silencer 750 Quad (Red) потребляет до 10 Вт меньше электроэнергии.

Продукт предоставлен
DataLux, www.datalux.ua

\$350



FAIRPLAY.COM.UA

100% cheaters FREE*

Counter-Strike: Source
Team Fortress 2
Call of Duty 4
Unreal Tournament 3



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

World of Warcraft+ World of Warcraft: The Burning Crusade



Жанр MMORPG
Издатель Blizzard
Локализатор Blizzard
Дистрибьютор в Украине
«Софтпром»
Игра 5/5
Локализация 5/5

→ У тех, кто начал свои странствия по Азероту еще в 2005 году и вполне комфортно существовал на англоязычных серверах, не прибегая к любительскому переводу, официальная локализация поначалу вызывает противоречивые чувства. Казалось бы, все на русском языке написано, но вот ничегошеньки не ясно; первое время, чтобы понять, чего от тебя хотят, автоматически приводишь имена собственные в знакомый вид. Возможно, именно с этим внутренним диссонансом и связано множество претензий к локализации. Да, непривычно видеть на карте Стальгорн вместо Ironforge и тяжело отвыкнуть от термина priest. Кстати, никто сделать это и не пытается, большинство так и пишут в общем канале чата «нужен прист». Однако со временем, когда освоишься, понимаешь: лунный соух – это звучит гордо, а Прибамбасск даже изящно.

Несмотря на иногда странные способы передачи топонимов и имен собственных, команда локализаторов потрудились на славу. Они проделали титанических объемов работу, причем качественно и с юмором.



Жанр симулятор
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра 3/5
Локализация 4/5

«101 любимчик. Динозаврики!»/ 101 Dino Pets

→ Еще один детский симулятор домашнего любимца. На этот раз банальных кошечек и собачек заменили на кислотных динозавриков всех мастей и расцветок. Собственно геймплей остался неизменным – питомца надо кормить, поить, чистить, выгуливать, разучивать с ним трюки, участвовать в выставках, покупать ему обновки и прочее. Похоже, разработчикам совершенно безразлично, какого зверя вставить в готовые декорации, хоть акулу. Выглядит игра симпатично и ярко, детали интерфейса крупные, меню удобное для детей. Впрочем, если вам нравятся подобные продукты, мы рекомендуем Nintendogs для Nintendo DS.

Локализация включает перевод пунктов меню и подсказок, сами динозаврики не разговаривают.



Жанр симулятор
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 1/5
Локализация 3/5

«Days of Sail: Попутный ветер»/ Days of Sail: Wind Over Waters

→ Симуляторы парусных яхт имеют своих преданных поклонников, причем, меняя любимый Virtual Skipper на какую-либо другую игру они вряд ли станут, тем более на такую бюджетную поделку, как Days of Sail. В этом проекте, вышедшем еще в 2006 году, плохо буквально все. И графика, недостатки которой не может скрыть даже невиданной силы blum, и плоская, как доска, поверхность моря, и невыразительные шаблонные модели яхт, и неинтересные задания и т. д. Честно говоря, никакой особой симуляции мы здесь не заметили – перед нами обычная аркада.

Локализация ограничена переводом пунктов меню и невразумительных советов/уроков. Подбор шрифта оставляет желать лучшего.



Жанр симулятор
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 3/5
Локализация 4/5

«Улетный баскетбол»/ Incredible basketball

→ Понимая, что конкурировать с серией баскетбольных симуляторов NBA Live от Electronic Arts бесполезно, разработчики спортивных игр идут на хитрости. Вместо того чтобы делать сверхреалистичный симулятор с кинематографической графикой, авторы Incredible basketball решили выпустить аркаду с суперприемами, бонусами на поле (телепортер, замок на кольцо, огненный мяч и т. д.). Впрочем, атрибуты сима имеются – усталость, правила фолов, параметры игроков и пр. Добавьте ко всему этому cel-shading-графику – и вы получите весьма забавный проект, не похожий на продукты EA.

Локализация, в которую входит и озвучка комментаторов, неплоха, но она показалась нам несколько однообразной.

Lost Planet: Extreme Condition – Colonies Edition



Жанр action
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 4.5/5
Локализация 5/5

→ Сюжет Lost Planet рассказывает о борьбе людей с воинственными насекомыми в далеком уголке космоса. Геймплей прямолинеен, но очень динамичен. Вдобавок здесь замечательная анимация персонажей и качественная графика, которая смотрится достойно даже сейчас, спустя полтора года после выхода Lost Planet: Extreme Condition на Xbox 360. Colonies Edition – не продолжение и не аддон, а просто расширенная версия оригинала, куда добавили новые режимы (как для single, так и для онлайн), дополнительных играбельных персонажей, оружие и т. д.

Локализация от «1С» выполнена очень качественно, к переводу претензий нет, посетовать можно лишь на не всегда адекватную ситуации озвучку персонажей.

«Под парусом: Балтика и Северное море»/ Segeln – Deutsche Inseln: Nordsee & Ostsee

→ Несмотря на разных издателей и непохожие названия, «Days of Sail: Попутный ветер» и «Под парусом: Балтика и Северное море» принадлежат к одной серии. Поэтому все претензии, высказанные нами в адрес Days of Sail, в такой же степени касаются и «Под парусом»: графика отсталая, невыразительное звуковое оформление, отсутствует какая-либо физическая система. Единственное отличие игр – акватория. В Days of Sail это острова Средиземного моря в районе Греции, в «Под парусом» – острова и побережье Балтийского и Северного морей.

Локализация ограничена переводом пунктов меню и описаний миссий. Особых ошибок замечено не было, да и шрифт здесь лучше, чем в Days of Sail.



Жанр симулятор
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 1/5
Локализация 4/5

ЕЛЕКТРОНІКА що приваблює



**МІСТО СУЧАСНОЇ
ЕЛЕКТРОНІКИ**

8-800-501-5000

дзвінки зі стаціонарних телефонів
безкоштовні

WWW.CITY.COM.UA



Шутеры

1. Half-Life 2 (+ ep. 1, ep. 2)
PC/Xbox/PS3 • Valve/«Бука»

Half-Life 2 все еще остается лучшим на сегодня FPS-сериалом. Такой геймплей умеет делать только Valve.

2. Crysis
PC • Crytek/EA/«Софтпром»

3. S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky
PC • GSC Game World/GSC World Publishing

4. Call of Duty 4
PC/PS3/X360/DS • Infinity Ward/«Новый Диск»

5. Battlefield: Bad Company
PS3/X360 • Digital Illusions CE/EA



Файтинги

1. Soulcalibur IV
PS3/Xbox 360 • Namco

Лучший файтинг в новейшей истории видеоигр. С красивыми девушками, обилием приемов и боевых стилей, а также бесподобным редактором персонажей.

2. Tekken 5
PS2 • Namco

3. Virtua Fighter 5
PS3/Xbox 360/PS2 • SEGA

4. Super Smash Bros. Brawl
Wii • Sora/Nintendo

5. Dead or Alive 4
Xbox 360 • Tecmo



Адвентюры

1. Dreamfall: The Longest Journey
PC/Xbox • Funcom/«Новый Диск»

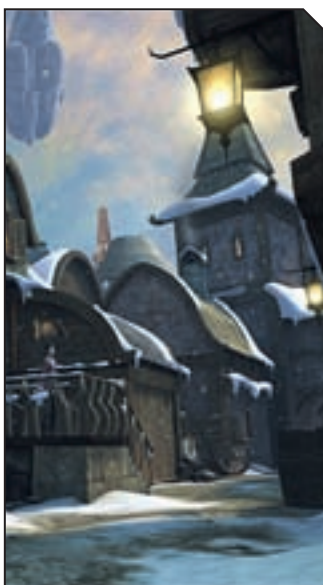
Dreamfall – это путешествия между мирами, теории заговора, дружба и любовь. Удивительная история, уникальный проект.

2. Sam & Max Season 2
PC • TellTale Games

3. Fahrenheit
PC/PS2/Xbox • Quantic Dream/«Акелла»

4. Sublumina
PC • Phantomery Interactive/«Новый Диск»

5. eXperience 112
PC • Lexis Numérique/The Adventure Company



Action

1. Grand Theft Auto IV
PS3/Xbox 360 • Rockstar North/Take-Two

GTA еще никогда не была так близка к народу. Ее главный герой живет в квартале, где разговаривают русским матом, и слушает Руслану.

2. Devil May Cry 4
PC/PS3/Xbox 360 • Capcom/«1C»

3. God of War: Chains of Olympus
PSP • Ready at Dawn/Sony

4. Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
PS3 • Kojima Productions/Konami

5. Lost Planet: Extreme Condition
PC/Xbox 360 • Capcom/«1C»



Action/RPG

1. The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

DS • Nintendo

Проект с отличным геймплеем, классной графикой и оригинальными головоломками.

2. Crisis Core: Final Fantasy VII

PSP • Square Enix

3. The World Ends with You

DS • Jupiter/Square Enix

4. Titan Quest (+ Immortal Throne)

PC • Iron Lore/«Бука»

5. Shining Force EXA

PS2 • SEGA



Сетевые шутеры

1. Team Fortress 2

PC/Xbox/PS3 • Valve/«Бука»

Сумасшедшая, яркая, незабываемая TF2 просто не может не понравиться тем, кто неравнодушен к хорошим шутерам.

2. Halo 3

Xbox 360 • Bungie/Microsoft

3. Call of Duty 4

PC/PS3/Xbox 360 • Infinity Ward/«Новый Диск»

4. Unreal Tournament III

PC/PS3/Xbox 360 • Epic/«Новый Диск»

5. Counter-Strike: Source Promod

PC • Valve/«Бука»



RPG

1. The Elder Scrolls IV: Oblivion

PC/PS3/Xbox 360 • Bethesda/«1С»

Oblivion – воистину бесконечная (благодаря бесчисленным модам) ролевая игра, в которой действительно можно жить.

2. Mass Effect

PC/Xbox 360 • BioWare/Microsoft/«1С»

3. King's Bounty: Легенда о рыцаре

PC • Katauri Interactive/«1С»

4. «Ведьмак»

PC • CD Project/«Новый Диск»

5. Vampires: The Masquerade – Bloodlines

PC • Troika Games/Activision



TBS

1. «Кодекс войны» (+ аддоны)

PC • «1С: Ino-Co»/«1С»

«Кодекс войны» – ни много ни мало лучшая фэнтезийная пошаговая стратегия со времен легендарной Fantasy General. Исключительно интересный и качественный проект.

2. Civilization IV (+ аддоны)

PC • Firaxis/«1С»

3. Galactic Civilizations II (+ аддоны)

PC • Stardock/«1С»

4. Heroes of Might & Magic V

PC • Nival

5. Advance Wars: Dark Conflict

DS • Intelligent Systems/Nintendo

ММОГ

1. World of Warcraft (+ The Burning Crusade)

PC • Blizzard/Vivendi/«Софтпром»

Образцовая MMORPG от Blizzard, кажется, никогда не утратит своей популярности.

2. Guild Wars

PC • ArenaNet/NCsoft/«Софтпром»

3. Age of Conan: Hyborian Adventures

PC • Funcom/Eidos/«1С»

4. EVE Online

PC • CCP Games/«1С»

5. LOTR Online: Shadows of Angmar

PC • Turbine/Codemasters



Необычные игры

1. Portal

PC/Xbox/PS3 • Valve/«Бука»

Portal – это отличный сюжет и интересный геймплей. Настоящий шедевр среди однообразных современных шутеров.

2. No More Heroes

Wii • Grasshopper Manufacture/Ubisoft/Rising Star Games

3. We♥Katamari

PS2 • Namco

4. Typrop

PC • Ice-Pick Lodge/«Новый Диск»

5. Patapon

PSP • Interlink/Sony



Гонки

1. Burnout Paradise PS3/Xbox 360 • Criterion/EA

Солнечный город, полная свобода перемещений, десятки соперников, сотни километров дорог и способов разбить свое авто.

2. Project Gotham Racing 4 Xbox 360 • Bizarre Creations/Microsoft

3. Gran Turismo 5 Prologue PS3 • Polyphony Digital/Sony

4. Race Driver: GRID PC/PS3/Xbox 360 • Codemasters/«Новый Диск»

5. Mario Kart Wii Wii • Nintendo



RTS

1. Warhammer 40 000: Dawn of War (+ аддоны) PC • Relic/«Бука»

Сериал Warhammer 40K: Dawn of War – все еще лучший на сегодня проект в жанре RTS.

2. Sins of Solar Empire PC • Ironclad/«1С»

3. C&C3: Tiberium Wars (+ аддон) PC/Xbox 360 • EA/«Софтпром»

4. Medieval II: Total War PC • Creative Assembly/SEGA/«Софтпром»

5. World in Conflict PC • Massive Entertainment/Sierra/«Софтпром»



JRPG

1. Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King PS2 • Level-5/Square Enix

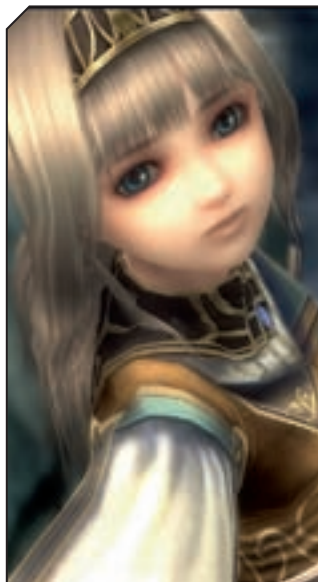
Великолепное графическое оформление, закрученный сюжет, игровой мир, впечатляющий своими размерами. Dragon Quest VIII – живая легенда жанра JRPG.

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 вспомнить детство и любимую игрушечную железную дорогу, с которой вы играли часы напролет.

2. Viva Piñata PC/Xbox 360 • Rare/Microsoft

3. The Sims 2 (+ аддоны) 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



5-ый ежегодный конкурс моддинга
журнала «Домашний ПК»

Дайте волю своей фантазии!

Прием заявок до 11 октября 2008

Финал на выставке «ЦифроМания» 2008», 30 октября – 2 ноября

Подробности на dpk.com.ua/modding/



Организатор конкурса



Партнеры конкурса



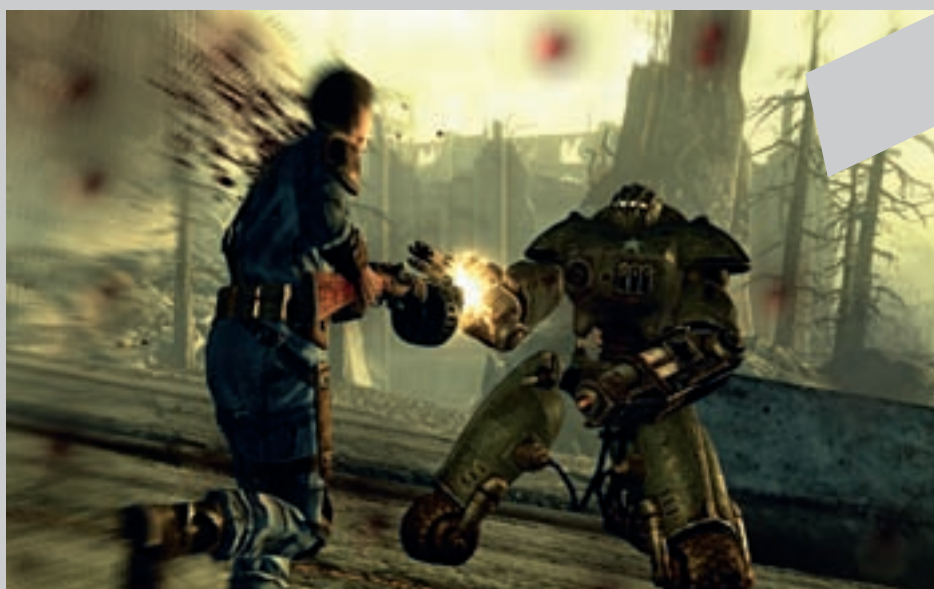
Топ 5

Александр Пушкарь



Супермутанты, азиаты, пронырливые курьеры, беглецы и забавные человечки

Осень – пора урожая. И касается это не только сельского хозяйства, но и игровой индустрии – список грядущих релизов впечатляет. Мы же постарались отобрать из них пять самых примечательных.



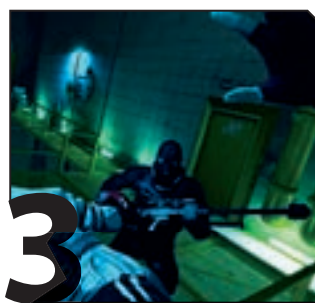
Fallout 3

Чем больше мы узнаем о третьей Fallout, тем яснее убеждаемся, что к великой серии она имеет сомнительное отношение. Новые разработчики не стали придерживаться ретрофутуристического стиля предыдущих частей и ваяют совершенно иную RPG о мире, пережившем все ужасы ядерной войны. Но это наверняка будет отличная ролевая игра – другого от Bethesda Softworks мы, признаться, и не ожидаем.



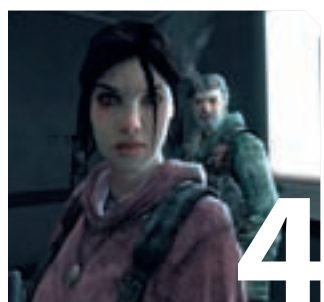
Command & Conquer: Red Alert 3

К безумному противостоянию советских иванов с ручными медведями и обладающими властью над временем союзниками вскоре добавится третья сторона – Империя восходящего солнца. С танками-трансформерами, школьницами-телепатками и самыми настоящими ниндзя.



Mirror's Edge

В мегаполисе будущего нет места телефонной связи и почтовой переписке – все информационные сети контролируются государством. Единственный способ сберечь конфиденциальность сообщений – услуги курьеров, доставляющих данные прямо в руки адресатов. Таких, как наша главная героиня.



Left 4 Dead

Игры о том, как одинокий беззвучник оказывается в окружении толпы зомби, появляются на свет с завидной периодичностью. А если выживших однажды окажется четверо? Разумеется, плечом к плечу с друзьями шансы на успешный прорыв к точке эвакуации возрастают многократно, равно как и удовольствие от игры.



LittleBigPlanet

Аркадные головоломки редко обходятся без обаятельных персонажей, строящих умильные рожицы с экранов. По изменчивому миру LittleBigPlanet будут путешествовать милые тряпичные человечки, умеющие совершать различные манипуляции с физическими объектами и очень эмоционально реагировать на происходящее.