

РЕДАКЦИЯ

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

Главный редактор Gameplay
СЕРГЕЙ ГАЛЕНКИН

Заместитель главного редактора
АННА ЗИНЧЕНКО

Редакторы
АЛИНА ЖИГУНОВА
ЯРОСЛАВ СИНГАЕВСКИЙ

Редактор диска
АЛЕКСЕЙ ФИНГЕРУТ

Литературная редакция
ЕЛЕНА КУРАКСА
ЮЛИЯ НЕТУХАНИНА
АЛЛА ПЕТРОВА
ЛЮБОВЬ СМОЛИНА
ГЕОРГИЙ ШИРОКОВ

Верстка
ИВАН ЧУМАК

Дизайн
ОЛЕГ ПЕРЕВЕРЗОВ
ЛАРИСА БРУСОВА

Директор по рекламе
ОЛЬГА ВАКУЛЮК

Менеджер по распространению
СВЕТЛАНА РАДЧЕНКО

ИЗДАТЕЛЬСТВО

Президент, генеральный директор
СЕРГЕЙ АРАБАДЖИ

Вице-президент,
старший главный редактор
МИХАИЛ ЛАПТЕВ

Вице-президент,
исполнительный директор
НАТАЛИЯ ПЕТРОВСКАЯ

Директор по распространению
ОЛЬГА ГАЛУШКА

Директор по информационным
технологиям
АЛЕКСЕЙ ГРУША

Директор фотослужбы
АНДРЕЙ ТУРЦЕВИЧ

Арт-директор
ЕВГЕНИЙ МЕДВЕДЕВ

Директор по маркетингу
ВИКТОРИЯ НИКОЛАЕВА

Директор интернет-проектов
ВЛАДИМИР ВОЗНЯК

Менеджер по полиграфии
ВЛАДИМИР БУГАЙЧУК

IT-менеджер
АЛЕКСАНДР САВЧЕНКО

Журнал **Gameplay**, № 2 (30), февраль 2008

Подписной индекс
в Каталоге изданий Украины
Gameplay без DVD-диска 92494
Gameplay с DVD-диском 92493

Комплект из «Домашнего ПК»
с DVD и Gameplay с DVD 94938

Свидетельство о регистрации
КВ № 9963 от 15.06.2005 г.

Выходит 1 раз в месяц
Издаётся с сентября 2005 г.
Учредитель – Сергей Арабаджи
Издатель – ООО «Издательский Дом ИТС»,
г. Киев, 2008 г.

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

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

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

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

Цена свободная

Тираж 25 000 экз.

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

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

© «Издательский Дом ИТС», 2008 г.

Все права защищены



Год надежд

➔ Этот год для игровой индустрии обещает быть еще более интересным, чем год ушедший. И дело даже не столько в играх (хотя намечается выход StarCraft II, Fallout 3 и Metal Gear Solid 4), сколько в продолжении вечной войны между компаниями-издателями и платформодержателями.

Появление нового сильного игрока на рынке (это я об Activision Blizzard) обязательно скажется на соотношении сил. В 2007-м проекты EA и Ubisoft не имели большого успеха, так что вряд ли компании в состоянии похвастаться огромными прибылями. В подобной ситуации Activision Blizzard вполне может претендовать на лидирующие позиции, ведь игры от фирм, ее основавших, в прошлом году продавались просто замечательно.

В конце 2007-го Sony неожиданно удивила скептиков, заметно снизив цену на PlayStation 3,

которая впервые обогнала Wii по продажам в Японии (пусть это и длилось всего одну неделю). Хотя компании пророчили скорый выход из консольной гонки, списывать со счетов ее пока рано. Наоборот, огромное число проектов, намеченных на 2008 год, позволит Sony не только наверстать упущенное, но и догнать Microsoft. Один Metal Gear Solid 4 чего стоит! И пусть следующая (последняя?) серия приключений Снейка неизбежно появится на Xbox 360, даже временный эксклюзив может сильно помочь Sony. На рынке портативных приставок компания тоже уверенно движется вперед. В 2007 году вышло немало проектов для PSP, а на 2008-й их запланировано еще больше. И хотя обойти DS у PSP не получится, но сократить разрыв – вполне.

Microsoft в прошедшем году планировала наконец-то начать

зарабатывать деньги на своем игровом подразделении. Выход огромного количества хитов для Xbox 360 дает надежду на то, что компания все же приступит к воплощению в жизнь своих планов (о чем узнаем только в марте). А это значит, что можно надеяться не только на долгожданное снижение цен, но и на появление еще большего числа интересных игр.

Главных же сюрпризов мы ждем от Nintendo. Слухи о том, что компания представит на Tokyo Game Show 2008 новую портативную консоль, циркулируют вот уже полгода, причем даже сами сотрудники Nintendo в частных разговорах намекают: таки да, какой-то сюрприз на TGS 08 будет непременно. DS2? Game Boy New? Новая Wii? Известно. Одно точно – удивлять Nintendo умеет.

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галенкин,
segal@itc.ua

История Sid Meier's Civilization

Если бы вы отправлялись на какой-нибудь очень далекий остров и с собой можно было бы захватить только одну игру – наш совет: выберите Civilization. Об истории развития легендарного стратегического сериала читайте в нашем материале.



Содержание

№ 2 (30) февраль 2008

рецензии

64 Need for Speed ProStreet

Невероятно, но факт: в кои-то веки создатели сериала Need for Speed решились на эксперименты, оставив в стороне заезженную (в прямом и переносном смысле этого слова) тему стритрейсинга.



Новости

- 6 Кратко
- 12 Репортаж с Intel Day-X
- 14 Обратная связь
- 16 Новости киберспорта

Тема

- 18 История Sid Meier's Civilization
- 30 Их не взяли в космонавты

Превью

- 36 StarCraft II
- 46 Sherlock Holmes vs. Arsene Lupin
- 48 Devil May Cry 4
- 52 No More Heroes

- 56 Топ 5 ниндзя

Рецензии

- 58 Unreal Tournament III
- 64 Need for Speed ProStreet
- 66 Kane & Lynch: Dead Men
- 68 Чукча в Большом Городе

- 69 Resident Evil: The Umbrella Chronicles
- 70 SimCity Societies
- 71 Culpa Innata
- 72 Empire Earth III
- 74 Джаз: Работа по найму
- 76 Metroid Prime 3: Corruption
- 78 Sam & Max: Episode 201 – Ice Station Santa
- 80 Virtua Fighter 5
- 82 Не время для драконов
- 84 Легенда о Беовульфе
- 85 Как достать студента: Переполох в общежитии
- 86 Пиратия
- 88 Петья VIII: Покорение Рима
- 89 Полный привод 2: Hummer
- 90 Warhammer 40K: Squad Command
- 91 LifeSigns: Surgical Unit
- 92 Моды для Half-Life 2

- 104 Галерея

Гид покупателя

- 108 Консоли
- 120 Компьютер месяца
- 122 Железо
- 126 Локализации
- 128 Топ 5 февраля



рецензии



58

Unreal Tournament III

За месяц после выхода PC-версия UT3 разошлась в США удивительно малым тиражом – около 34 000 копий. В чем же дело: неужели игра настолько плоха или жителям Нового Света просто отказало чувство прекрасного?

игры в номере

Baroque	105	Sam & Max: Episode 201 –	
Battle Rage	107	Ice Station Santa	78
Culpa Innata	71	Secret Files 2	105
Devil May Cry 4	48	Sherlock Holmes vs.	
Driver: Parallel Lines	127	Arsene Lupin	46
Emergency Mayhem	106	SimCity Societies	70
Empire Earth III	72	Space Siege	104
Escape From Paradise City	127	SpaceForce.	
Ghostbusters	104	Враждебный космос	126
Kane & Lynch: Dead Men	66	StarCraft II	36
LifeSigns: Surgical Unit	91	The House of the Dead 2&3	
Lost Planet: Extreme Condition	127	Return	106
Metroid Prime 3: Corruption	76	The World Ends With You	107
Need for Speed ProStreet	64	Time Crisis 4	104
Neverwinter Nights 2:		Tom Clancy's EndWar	106
Mask of the Betrayer	127	Unreal Tournament III	58
No More Heroes	52	Virtua Fighter 5	80
Rainbow Six: Vegas 2	107	Warhammer 40K:	
Resident Evil:		Squad Command	90
The Umbrella Chronicles	69	Джаз: Работа по найму	74
Sabotage	105	Как достать студента	85
		Космический ас	126

Легенда о Беовульфе	84
Не время для драконов	82
Нэнси Дрю:	
Белый Волк	
Ледяного ущелья	126
Петька VIII:	
Покорение Рима	88
Пиратия	86
Полный привод 2: Hummer	89
Чукча в Большом Городе	68
Шорох: Последний визит	126



рецензии



69

Resident Evil: The Umbrella Chronicles

Световой тир в сеттинге Resident Evil – играется так же здорово, как и звучит. Все события сериала в хронологическом порядке, хорошо знакомые герои и противники к вашим услугам. Трепещите, зомби!

превью

36

StarCraft II

Великолепная Blizzard со свойственной ей неспешностью готовит нам шикарный подарок – лучшую RTS современности. У вас есть сомнения в гениальности специалистов этой компании? Читайте подробнейшее превью.



Содержание →

Gameplay
DVD#2 (30)

Игры

Полные версии

Clean Asia
El Cebo-i
Fat Fish
Gunlimb
Hakembo
Klrash
Knytt Stories 1.1.0 r2
PacWriter
Pzn Tennis
Roadclub 0.86 Beta
SquibBall
SuDoKuToon
Take Out
The Mouse

Shareware-игры

Веселая ферма
Линия чудес
Охотник за сокровищами III
Aerial Antics
Amulet of Tricolor
Armada Tanks
Discovering Nature
Holly:
A Christmas Tale
Home Sweet Home
Little Shop Big City
Mount & Blade
0.903 Beta
Mythic Pearls
Real Estate Empire
Santa's Super Friends
Space Strike

Демонстрационные версии

Полный привод 2:
Hummer
City Life 2008

Патчи

Русские версии

7.62 1.11
Герои Мальгрии 2:
Нашествие некромантов #1
Европа 3. Войны Наполеона 2.1
Корсары: Город Потерянных Кораблей 1.1
Стальная ярость: Харьков 1942 1.1
Трудно быть богом 1.1
Хроники Tarrp: Призраки звезд 1.0.3.0
Company of Heroes: Opposing Fronts 2.201
Stranger #1
The Witcher 1.2
Two Worlds 1.6
Unreal Tournament III 1.1
World in Conflict 1.005

Английские версии

Avencast: Rise of the Mage 1.02
BioShock 1.1
Call of Duty 4: Modern Warfare 1.4
Culpa Innata 1.03
Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder 1.01
Europa Universalis 3: Napoleon's Ambition 2.1
Gears of War #1
Guitar Hero III: Legends of Rock 1.1
Hellgate: London 0.6

Overlord 1.4
Pro Evolution Soccer 2008 1.2
SimCity Societies #2
Space Empires 5 1.66
Supreme Commander: Forged Alliance 1.5.3598
The Settlers: Rise of an Empire 1.3
Universe at War: Earth Assault #1

Видеоролики

Мультиплатформа

Battlefield: Bad Company
Bionic Commando
Borderlands
Burnout Paradise
Devil May Cry 4
Duke Nukem Forever
Frontlines: Fuel of War
Iron Man
Prototype
The Club
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2
Turok
Warhound
World in Conflict

PC

Aion: The Tower of Eternity
Warhammer 40 000: Dawn of War – Soulstorm

PS3

Final Fantasy XIII
Go! Sports Sky Diving
Gran Turismo 5 Prologue

Xbox 360

Ninja Gaiden 2

Wii

Rayman Raving Rabbids 2

Обои для Рабочего стола

Age of Conan: Hyborian Adventures
Aion: The Tower of Eternity
Bionic Commando
Blocksum
Building & Co
Dark Sector
Eat Electric Death!
EVE Online: Trinity
Exteel
Grand Theft Auto IV
Guitar Hero III: Legends of Rock
Kwari
Mr. Smoozles Goes Nutso
Pentagraph
Soldner-X: Himmelssturm
Soup du Jour
Space Force Captains
Starshatter
Supremacy: Four Paths to Power
Supreme Commander
Warhammer Online: Age of Reckoning
WorldShift
Корсары: Город Потерянных Кораблей
Полный привод 2:
Hummer

Обои от
GameWallpapers.com

Саундтреки к играм

Age of Conan: Hyborian Adventures
Dr. Blob's Organism
Glance
Soldner-X: Himmelssturm
The Bard's Tale
Universe at War: Earth Assault
Weird Worlds: Return to Infinite Space
Петька и ВИЧ

Моды

Half-Life 2

Decloak: Source 1.7 Beta
DoomEd 2.1
Rebels: Source 1.05 Beta
Half-Life 2: Riot Act 1.0
School Adventures 1.1
Iris
Weekday Warrior
Obsidian Conflict 1.23 Beta
Synergy R 1.0
DragonBall Source 0.1.24
Eclipse 1.02
The Way

Дополнение

Архив Gameplay
2005–2006

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, февраль 2008» является неотъемлемой составляющей журнала Gameplay, № 2 (30), 2008 и продажа отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:

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

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

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

АНАБІОЗ

С О Н Р А З У М А



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



ACTION FORMS

Кратко

Подробнее на gameplay.com.ua

Warsong в массы!

→ World of Warcraft – лучший убийца вашего драгоценного времени – в 2008 году выйдет в полностью русифицированной версии. Об этом официально сообщила компания Blizzard Entertainment, которая уже начала формирование специальных «русских» отделов во французских и ирландских офисах Blizzard Europe.



Даты выхода игр

Дата	Название	Платформа	Жанр
15.01.2008	CSI: Crime Scene Investigation – Hard Evidence	Wii	Adventure
15.01.2008	Dungeon Explorer: Warriors of Ancient Arts	PSP	RPG
15.01.2008	FlatOut: Ultimate Carnage	PC	Racing
15.01.2008	MX vs. ATV Untamed	Wii	Racing
15.01.2008	Command & Destroy	DS	Strategy
15.01.2008	Tamagotchi Connection: Corner Shop 3	DS	RPG
15.01.2008	Samurai Warriors: KATANA	Wii	Action
15.01.2008	Nanostray 2	DS	Action
16.01.2008	Rail Simulator	PC	Simulator
18.01.2008	London Taxi: Rush Hour	Wii	Racing
18.01.2008	Monster Trux: Offroad	Wii	Racing
18.01.2008	Classic British Motor Racing	Wii	Racing
20.01.2008	Burnout Paradise	PS3, Xbox 360	Racing
21.01.2008	Advance Wars: Dark Conflict	DS	Strategy
21.01.2008	Endless Ocean	Wii	Action/Adventure
22.01.2008	Bomberman Land Touch! 2	DS	Action
22.01.2008	Elder Scrolls Travels: Oblivion	PSP	RPG
22.01.2008	Kawasaki Jet Ski	Wii	Racing
22.01.2008	Kawasaki Quad Bikes	Wii	Racing
22.01.2008	Universe at War: Earth Assault	Xbox 360	Strategy
22.01.2008	Bomberman Land	Wii, DS, PSP	Action
24.01.2008	American Civil War	PC	Strategy
27.01.2008	World Championship Cards	PS2, PSP	Cards
29.01.2008	Pursuit Force: Extreme Justice	PSP	Racing
05.02.2008	Turok	PS3, Xbox 360	FPS
05.02.2008	Mercenaries 2: World in Flames	PC, PS3, Xbox 360, PS2	Action
05.02.2008	Culdcept Saga	Xbox 360	Strategy
05.02.2008	The Club	PC, PS3, Xbox 360	Action
05.02.2008	Bully: Scholarship Edition	Wii	Action
05.02.2008	Nobunaga's Ambition: Rise to Power	PS2	Simulator
10.02.2008	Super Smash Bros. Brawl	Wii	Action
12.02.2008	Jumper	X360, Wii, PS2	Fighting
12.02.2008	Ratatouille: Food Frenzy	DS	Action
12.02.2008	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	PSP	Action
10.02.2008	Conflict: Denied Ops	PC, PS3, Xbox 360	FPS
12.02.2008	Left 4 Dead	PC	FPS
12.02.2008	Assassin's Creed	DS	Action
12.02.2008	Space Station Tycoon	Wii	Simulator
12.02.2008	Lost Odyssey	Xbox 360	RPG
12.02.2008	Frontlines: Fuel of War	PC, Xbox 360	FPS
14.02.2008	Insecticide	PC, DS	Action/Adventure
15.02.2008	History Channel: Battle for the Pacific	PS3	Strategy
15.02.2008	Gods & Heroes: Rome Rising	PC	MMORPG
18.02.2008	WipEout Pulse	PSP	Racing
18.02.2008	Professor Layton and the Curious Village	DS	Adventure
19.02.2008	Dynasty Warriors 6	PS3, Xbox 360	Strategy
19.02.2008	FIFA Street 3	PS3, Xbox 360, DS	Sport
19.02.2008	Zoo Tycoon 2 DS	DS	Strategy
19.02.2008	Baroque	Wii, PS2	RPG
19.02.2008	The Sims 2: Free Time	PC	Simulator
26.02.2008	Pinball Dreams	PC, Wii, DS	Action
26.02.2008	Patapon	PSP	Strategy
26.02.2008	Iridium Runners	PS2	Racing
26.02.2008	Dungeon Explorer: Warriors of Ancient Arts	DS	RPG
26.02.2008	Sonic Riders: Zero Gravity	Wii, PS2	Racing

Лицом к лицу с Кейном

→ После двух лет reproduction компания Electronic Arts наконец-то анонсировала Tiberium – новый шутер с видом от первого лица, действие которого происходит во вселенной Command & Conquer. В качестве командира спецподразделения GDI игрок отправится с разведывательной миссией к некоему загадочному сооружению, находящемуся на территории, контролируемой коварной NOD. Помимо управления несколькими бойцами, нам обещают внушительный арсенал и даже возможность нанесения ударов с помощью Ion Canon, полеты на «орка», пришельцев scrin в качестве противников и многое другое. Разумеется, кроме однопользовательского режима, будет и полноценная онлайн-составляющая. Игра, к слову, создается на движке CryEngine 2 (Crysis), а ее выход на платформах PC, PS3 и Xbox 360 намечен на осень 2008 года.



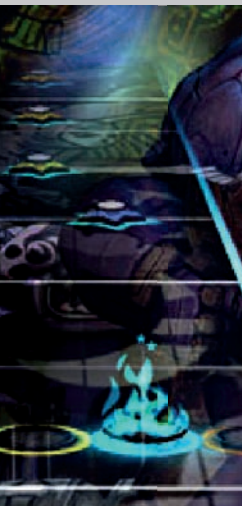
Козырный Dr. Who

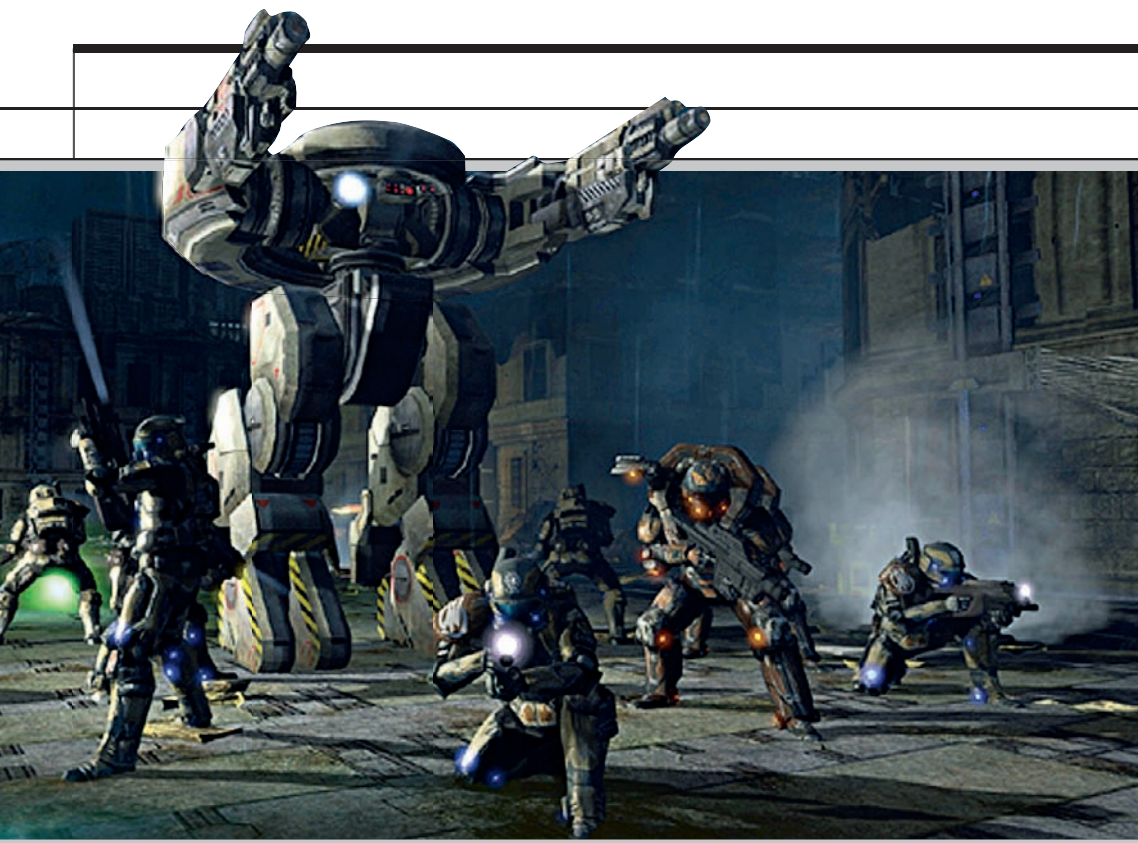
→ Легендарный английский фантастический сериал Doctor Who стараниями компании Eidos станет игрой редкого жанра stat-battling card game. Помимо самого доктора, в колодах будут присутствовать и другие знакомые персонажи, например Martha Jones и Captain Jack. Каждый из них, разумеется, обладает какой-то специфической особенностью, способной повлиять на исход дуэли (в сражении принимают участие только два человека). Проект выйдет весной этого года на платформах PC, PS2 и DS.



Actiblizzion

→ Одним из главных событий прошедшего года стало слияние Activision и игрового подразделения Vivendi, в результате которого появился независимый издатель Activision Blizzard. Сделка века оценивается в умопомрачительную сумму 18,9 млрд долларов. Критики тут же начали зубоскалить на тему возможного появления проектов вроде Tony Hawk's World of GuitarCraft, но представители объединенной компании успокоили общественность заявлением, что разговоры о появлении подобных гибридов – всего лишь глупые фантазии. Новый бренд Activision Blizzard будет использоваться только как корпоративный, и игры под ним выпускать не планируют.





Парой строк

Guitar Hero III, по данным Activision, стал самым прибыльным консольным проектом 2007 года (3,3 млн проданных копий на начало декабря).

Компания Ubisoft объявила о задержке выхода многообещающих проектов Tom Clancy's EndWar, Brothers in Arms: Hell's Highway и Far Cry 2.

KDV Games анонсировала свой новый проект – это action/RPG «Человек-амфибия» по мотивам знаменитого научно-фантастического романа Александра Беляева.

Дуг Ломбарди (Doug Lombardi), директор по маркетингу компании Valve, в интервью ресурсу StaffWeLike.com подтвердил, что приключения молчаливого ученого с мантировкой не закончатся в третьем эпизоде сериала. Ждем официального анонса Half-Life 3.

Codemasters разрабатывает новый проект Project Strike Team. Только вот ничего, кроме названия, о нем пока не известно. Сообщается лишь, что в игре будет использован движок EGO engine, созданный специалистами из этой же компании для обшета и отображения огромных детализированных пространств.

MMORPG о пиратах под названием Bounty Bay Online стала полностью бесплатной. Скачать клиент и аддон Storm Island можно по адресу www.BountyBayOnline.com.

Брукхаймер в геймдеве

➔ Джерри Брукхаймер – наверное, известнейший кинопродюсер всех времен и народов – решил податься в игровую индустрию. При поддержке культовой в молодежных кругах MTV вскоре будет создана специальная компания, ответственная за продюсирование проектов с пафосной приставкой Jerry Bruckheimer presents... в названии. Предполагается, что фирма займется не столько продуктами по кинолицензиям, сколько поиском команд, способных удивить нас совершенно оригинальными разработками.



Join the family

➔ Крупные российские компании Nival Online, IT Territory, TimeZero и NIKITA Online наделали немало шума, объявив об объединении в холдинг со звучным названием Astrum Online Entertainment. Предполагается, что этот шаг позволит улучшить общую стратегию присутствия на рынке, повысить качество разрабатываемых в России онлайн-игр и обеспечить их последующий выход на западный рынок. К сожалению, финансовых подробностей и информации о новой корпоративной иерархии официальные пресс-релизы не сообщают.

Блондинки vs. брюнетки

➔ Известное издание The Sun организовало эпическое противостояние между брюнетками и блондинками, чтобы определить, кто же из них все-таки умнее. Отношения выясняли с помощью чрезвычайно популярного проекта More Brain Training, выпущенного на платформе Nintendo DS. По итогам соревнования с не очень большим отрывом победили брюнетки.



PC Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Football Manager 2008	SEGA	Sports Interactive
2	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Infinity Ward
3	Crysis	Electronic Arts	Crytek
4	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
5	The Orange Box	Electronic Arts	Valve
6	The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts	Maxis
7	Unreal Tournament III	Midway	Epic Games
8	Championship Manager 2008	Eidos	Beautiful Game Studios
9	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	EA Canada
10	World of Warcraft: Battle Chest	Vivendi Games	Blizzard

DS Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo	Nintendo
2	More Brain Training From Dr. Kawashima	Nintendo	Nintendo
3	Cooking Mama	505 Games	Office Create
4	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
5	High School Musical: Makin' The Cut!	Disney	A2M
6	High School Musical: Makin' The Cut!	Nintendo	Namco
7	The Simpsons Game	Electronic Arts	Amaze Entertainment
8	Big Brain Academy	Nintendo	Nintendo
9	42 All-Time Classics	Nintendo	Agenda
10	LEGO Star Wars: The Complete Saga	LucAsarts	Traveller's Tales

PSP Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	FIFA 08	Electronic Arts	EA Canada
2	The Simpsons Game	Electronic Arts	Rebellion
3	WWE Smackdown vs. Raw 2008	THQ	Yuke's
4	Football Manager 2008	SEGA	Sports Interactive
5	Sonic Rivals 2	SEGA	Backbone
6	Medal of Honor: Heroes 2	Electronic Arts	EA Canada
7	The Sims 2: Castaway	Electronic Arts	Maxis
8	Ratatouille	THQ	Locomotive Games
9	Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	LucasArts	Rebellion
10	Transformers: The Game	Activision	Savage Entertainment

Xbox 360 Европейский рейтинг продаж игр

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

PS3 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Uncharted: Drake's Fortune	Sony	Naughty Dog
2	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Infinity Ward
3	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	EA Canada
4	Assassin's Creed	Ubisoft	Ubisoft Montreal
5	FIFA 08	Electronic Arts	EA Canada
6	WWE Smackdown vs. Raw 2008	THQ	Yuke's
7	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Konami
8	SingStar PS3	Sony	London Studio
9	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	EA LA
10	Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	IO Interactive

PS2 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	EA Canada
2	FIFA 08	Electronic Arts	EA Canada
3	The Simpsons Game	Electronic Arts	Rebellion
4	WWE Smackdown vs. Raw 2008	THQ	Yuke's
5	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Konami
6	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision	Budcat Creations
7	Buzz! The Hollywood Quiz	Sony	Relentless Software
8	The Golden Compass	SEGA	Shiny Entertainment
9	The Sims 2: Castaway	Electronic Arts	Maxis
10	Crash of the Titans	Vivendi Games	Radical Entertainment

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



Убить всех людей

➔ Щепетильные ученые из Мичиганского университета пришли к выводу, что жестокие игры намного сильнее провоцируют агрессивное поведение людей, чем такие негативные факторы, как жизнь в нищете, склоки с родственниками или злоупотребление алкоголем и наркотиками. Профессор психологии Брэд Бушмен (Brad Bushman) особенно обеспокоен шутерами от первого лица – ведь они предполагают отождествление геймеров с персонажами. Будьте добрее, играйте в Team Fortress 2 медиками, их там очень не хватает.

На ловца и зверь бежит

➔ Полиция американского штата Техас весьма оригинальным способом сумела задерживать аж 115 человек, разыскиваемых по подозрению в различных преступлениях. Изобретательные полисмены рассылали этим гражданам письма и SMS-сообщения, поздравляя с выигрывшем консоли Xbox 360 и предлагая явиться по указанному адресу за призом. Более сотни правонарушителей, попавшихся на эту хитрую уловку, вместо ожидаемого подарка получили заслуженный срок.



Держи вора

➔ Знаковое событие в российской судебной практике: в Ростове-на-Дону суд вынес обвинительный приговор гражданину Сергею Аврамову за размещение в Сети ссылок на загрузку из p2p-сетей программного обеспечения фирмы «1С». Вердикт: год условно за незаконное использование объектов авторского права по 146-й статье УК РФ плюс штраф за нанесенный ущерб в размере 95 100 рублей (около 19 тыс. гривен). Этот случай подтверждает, что на территории нашего северного соседа борьба с пиратством действительно ведется.



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



ПРАВДА о девятой роте

ИГРА ПО МАТЕРИАЛАМ РАССЛЕДОВАНИЯ
СТ. О/У ГОБЛИНА

Кого мы в жизни помним:
мать и отца, любимого учителя,
друга, любимого писателя, любимую.
На всю жизнь в моей памяти —
имена тридцати восьми моих братьев.
Высота 3234. Гвардии старший сержант
Владимир Веригин.

РЕКОНСТРУКЦИЯ ПОДВИГА



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

Парой строк

Gaia Online, онлайн-проект в аниме-стиле, отныне может похвастаться новыми сеансами в своих виртуальных кинотеатрах: там демонстрируются фильмы компаний Warner Bros. и Sony Pictures.

Nintendo DS установила новый рекорд в Великобритании: в течение недели было распродано 212 584 экземпляра этой портативной консоли.

Nival Interactive разрабатывает Heroes of Might and Magic Kingdoms – браузерный стратегический проект в популярном сеттинге. Выход игры ориентировочно намечен на конец весны этого года.

Великая Blizzard подтвердила, что работает над новой MMORPG, которая не является сиквелом World of Warcraft и не имеет отношения к Diablo.

Sacred 2 – ролевая игра от достаточно известной студии Ascaron выйдет аж в сентябре этого года.

Vogster Entertainment взялась за разработку стратегии для Nintendo DS со смешным названием Kaboom Kaboom. Ее главными героями станут забавные роботы, а среди сценаристов проекта были замечены авторы текстов к мультфильму «Губка Боб».

По слухам, пятая часть сериала Call of Duty, созданием которой занимается компания Treyarch, вновь возвратит нас на до смерти надоевшие поля сражений Второй мировой.

The Day – так называется новый MMOG/action, анонсированный южнокорейской компанией Reloaded Studios. Действие развернется в будущем и просто обаятельно выглядеть очень эффектно, ведь игра создается на базе технологии CryEngine 2. Выход проекта намечен на 2010 год.

Стритрейсеры в кубе

→ Компания NetDevil официально анонсировала проект с красноречивым названием LEGO Racers, который предложит игрокам принять участие в онлайн-гонимых соревнованиях болидов, собранных из кубиков LEGO. Разумеется, перед стартом можно будет провести тюнинг машины, приобретая новые комплектующие в местном магазине. Кроме многопользовательского режима, здесь будут и офлайн-тренировки. Игра рассчитана в первую очередь на самых маленьких геймеров, однако, учитывая огромную популярность проектов LEGO-серии, мы подозреваем, что чадам придется со скандалом отвоевывать у родителей свое место перед экраном.



Американцы – консерваторы

→ Аналитическая компания Nielsen Games, проводящая исследования американской игровой аудитории, опубликовала отчет, подтверждающий, что наиболее популярной консолью за океаном остается неувядающая PlayStation 2 – ей приносят в жертву 42,2% времени, выделенного на интерактивные развлечения. Заметно меньше уделяют Xbox и Xbox 360 (13,9% и 11,8% соответственно). Далее в списке идут творения Nintendo – GameCube (7,1% времени) и революционная Wii (всего 5,5%). А вот гламурная красавица PS3 в Новом Свете не в почете (жалкие 2,5%). На всех прочих консолях вместе взятых жители США играют 17,1% времени.

Криминальный косплей

→ Китайский старшекласник, являющийся большим поклонником всем известной World of Warcraft и играющий за огненного мага (fire mage), решил продемонстрировать собственные волшебные способности с помощью... бензина. В качестве жертвы парень выбрал своего одноклассника, с которым у овцедела накануне возникли кое-какие разногласия. Волшба закончилась вызовом скорой, которая увезла пострадавшего с серьезнейшими ожогами. Поджигателя приговорили к восьми годам тюремного заключения. Помните: разлука, она в головах!



Запятнанная репутация

→ Издательство Eidos продемонстрировало, как не надо вести себя по отношению к игровой прессе. С подачи компании за «неудовлетворительную» (оценка 6 из 10 баллов) рецензию на Kane & Lynch: Dead Men был уволен Джефф Герстман (Jeff Gerstmann) – опытный редактор известнейшего портала GameSpot, отработавший на своем посту, между прочим, целых одиннадцать лет. Разразился скандал: пользовательская

оценка Kane & Lynch: Dead Men опустилась до постыдной 2,6 из 10, после чего выставить баллы посетителям сайта запретили вовсе. В ответ люди стали отменять платные GameSpot-аккаунты. К сожалению, несмотря на такой резонанс, это происшествие закончилось в общем-то ничем. Историю с увольнением Герстмана, что называется, спустили на тормозах. Впрочем, мы верим – Eidos извлекла урок, как не надо заниматься пиаром.



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)

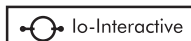


ПОДВІЙНИЙ УДАР
ВІД ТВОРЦІВ ХІТМАН

KANE & LYNCH

СМЕРТНИКИ™

WWW.KANEANDLYNCH.COM



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

Intel Day-X

Александр Птица



Участники готовы к началу мероприятия

В начале осени стартовала всеукраинская марфонская акция Day-X, главным идеологом и организатором которой стала всемирно известная корпорация Intel. По мнению руководства украинского подразделения компании, это мероприятие должно было объединить творчески активных молодых людей, интересующихся современными информационными технологиями.

➔ Популяризации Day-X способствовал специальный веб-портал, сконструированный очень современно, с использованием многих модных фишек, свойственных Веб 2.0. Но не только объединяющими, социальными функциями можно было характеризовать этот ресурс. Здесь практически в режиме реального времени отслеживался ход всех соревнований, проводимых в рамках акции, а их было немало.

Интересными творениями порадовали участники конкурса на лучший дизайн ноутбука. По его итогам были определены два победителя. Пользователи сайта *day-x.com* проголосовали за работу участника с ником Den_Z. А уважаемое жюри, в которое входили Владимир Шаров (глава представительства Intel в

Украине, Беларуси и Молдове), Владимир Болотников (маркетинг-менеджер направления IT компании Samsung в Украине) и Олег Данилов (главный редактор журнала «Домашний ПК»), отдало предпочтение проекту автора, назвавшегося Sanyuk. Кстати, ноутбукам, оформленным по эскизам победителей, отводилась особая роль в акции, но о ней чуть позже. Не менее напряженно протекала борьба за призовые места в категориях «Фото» и «Видео». Заслуживающих внимания снимков и роликов оказалось не просто много, а очень много. Победители в этих номинациях были отмечены заслуженными наградами – мощными настольными компьютерами на базе Intel Core 2 Quad.

Безусловно, самой живой и увлекательной составляющей акции Day-X



Google в помощь!



В Day-X важно не только быстро думать, но и метко стрелять

«Интересными творениями порадовали участники конкурса на лучший дизайн ноутбука»



Харьковская команда «Шухер!» с призами за победу в квесте

следует назвать серию квестов, проводившуюся в шести крупнейших городах Украины (Киев, Донецк, Львов, Одесса, Харьков, Днепропетровск) и завершившуюся 15 декабря гранд-финалом в столице.

Партнерами Intel по проведению квестов стали опытные мастера активных и полезных развлечений из компании Autoquest, специализирующиеся на так называемых интеллектуальных гонках. Они подготовили финальные задания, требовавшие от игроков не только смекалки, находчивости, всевозможных умений и навыков, но также и неплохой физической подготовки. Однако давайте обо всем по порядку.

На первом этапе «Гонки на выживание» участники выясняли отношения на картингах, причем к каждой из машинок были прикреплены воздушные шары, служившие мишенями для выстрелов снайперов из команд-противников.

Далее наших героев ждали «засекреченные подземные коммуникации» на этапе «Дети подземелья». Не обошлось и без сюрпризов – чудом появившегося возле входа в заброшенный дот мощного компьютера Blackster (на его Рабо-

чем столе были размещены пароли для каждой команды с кодами прохождения этапа) и ноутбука на базе Intel Core 2 Duo с видеороликом, содержащим «секретные» слова, необходимые для выполнения задания.

Кстати, своеобразные брифинги с инструкциями по каждому этапу игры также организовывались в духе времени с применением новейших информационных технологий – задания выводились на ультрапортативные системы Samsung Q1.

В третьем квесте задействовались не только ноутбуки, но и проекторы, а соревнующимся пришлось изрядно постараться, чтобы найти коды и на их основе сформировать рисунок с изображением ключевого слова. А всего участникам увлекательного состязания надо было пройти шесть друг друга не похожих этапов.

Интересно, что финишная прямая по Оболонской набережной, венчавшая этот длинный день соревнований, оказалась с сюрпризом, поскольку заканчивалась не-

посредственно у клуба «Дакота», где и состоялось награждение победителей.

На вечеринке, посвященной завершению акции, присутствовали журналисты, участники финала квеста, победители и номинанты в различных категориях конкурсов, а также VIP-персоны, среди которых назовем регионального директора корпорации Intel в странах СНГ Дмитрия Конаша и главу представительства компании в Украине Владимира Шарова. Кстати, здесь же, в клубе «Дакота», публике продемонстрировали новейший процессор, выполненный по 45-нанометровой технологии.

Естественно, присутствовавшие с нетерпением ждали момента вручения наград. Перечислить всех лауреатов не представляется возможным, но победителей гранд-финала квеста мы назвать просто обязаны. «Кастомизированными» ноутбуками, о которых мы уже упоминали, отмечены члены харьковской команды «Шухер!»: полиграфист Григорий Короп и системный администратор Евгения Блескина.

«Финишная прямая оказалась с сюрпризом...»

ZALMAN
COOL INNOVATIONS™

КОМП'ЮТЕРУ –

ХОЛОД

ЛЮДИНІ –

ТИША



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

NEVADA

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

Формуємо дилерську мережу

* інновації в охолодженні

Обратная связь

Голосования

КАКОЙ СЕТТИНГ ВАМ БОЛЬШЕ ПОНРАВИТСЯ?

1. Постапокалипсис – 32%
2. Альтернативное настоящее – 29%
3. Настоящее – 26%
4. Темное фэнтези – 26%
5. Космическая фантастика – 24%
6. Высокое фэнтези – 20%
7. Киберпанк – 19%
8. Ближайшее будущее – 18%
9. Средневековье – 18%
10. Темная фантастика – 15%
11. Первая и Вторая мировые войны – 8%
12. Далекое прошлое – 6%
13. Недавнее прошлое – 6%
14. Дикий Запад – 5%
15. Викторианская эпоха – 4%

Всего в опросе приняли участие 262 человека. Разрешено было выбрать три варианта.

**КАКОЙ ИЗ ЭТИХ ПОДАРКОВ НА
НОВЫЙ ГОД ДЛЯ ВАС САМЫЙ
ЖЕЛАННЫЙ?**

1. Видеокарта GeForce 8800 – 26%
2. Microsoft Xbox 360 – 17%
3. Sony PlayStation 3 – 15%
4. Nintendo Wii – 10%
5. Новый мобильный телефон – 8%
6. Sony PSP – 7%
7. Видеокарта Radeon HD 3800 – 7%
8. Nintendo DS – 3%
9. Новый MP3-плеер – 3%
10. Онлайн-игра с годовой подпиской – 3%
11. Sony PlayStation 2 – 2%

Всего в опросе приняли участие 375 человек.

КАКИЕ ЖУРНАЛЫ ITS PUBLISHING ВЫ ЧИТАЕТЕ?

1. Gameplay – 91%
2. «Домашний ПК» – 61%
3. Mobility – 19%
4. «Компьютерное
Обозрение» – 13%
5. DFOTO – 7%
6. «What Hi-Fi? Звук и видео» – 6%
7. Autocar – 6%
8. PrintWeek – 3%

Всего в опросе приняли участие 204 человека.

Наши читатели пишут

Событие года

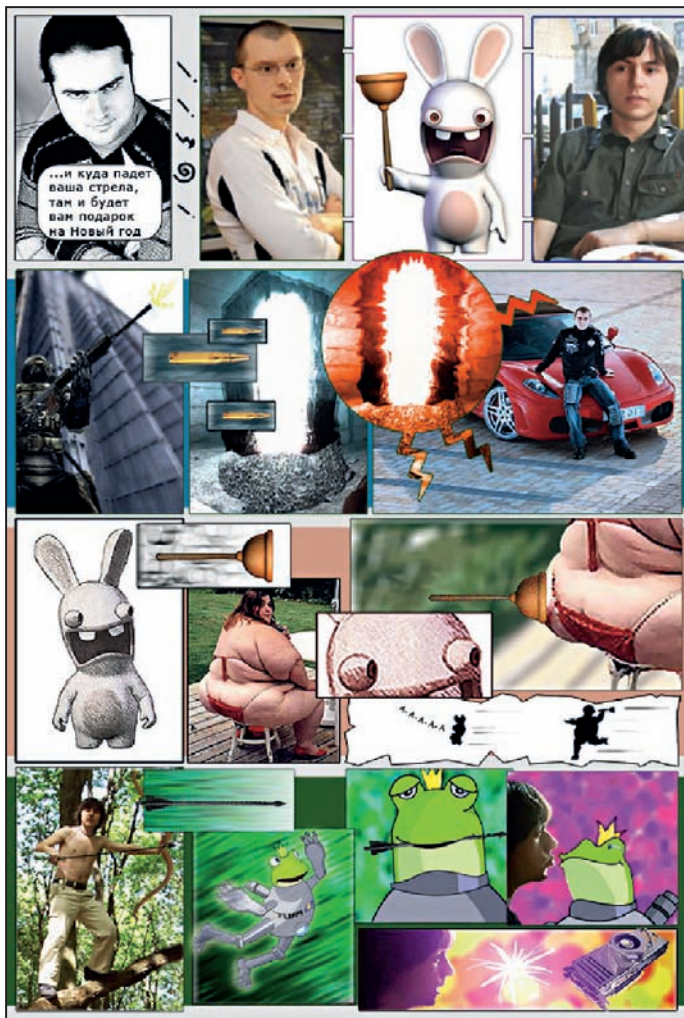
Мы попросили посетителей сайта Gameplay выбрать самые важные, на их взгляд, события года.

Покупка PC за 4000 долл. для Windows Vista и игры в Crysis, который все равно подтормаживает. В связи с чем возникает резонный вопрос: зачем мне вообще такое счастье, когда можно взять Xbox 360 и PS3, и все это даже дешевле стоить будет?

ANWer

Якось важко виділити одну подію з багатьох. Тому спробую скласти такий собі Топ 5 (в журнал он весь, увы, не помістився. – Прим. ред.).

Подія № 1 – Nintendo таки виграла війну консолей. Яка (війна) переросла цього року скоріше у битву маркетинго-
логів, ніж девелоперів. Цифрами Nintendo просто задавала інших гравців ринку. Інша справа, що Nintendo, як і раніше, просуває в маси концепцію казуального геймінгу, а це, в свою чергу, – передвісник тяжких часів для любителів хард-
кору. Сам факт того, що Nintendo таки взяла ринок, не може їх не насторожувати. Адже з появою DS та Wii багато розробників кинулися на «легкий» хліб, воліючи краще розробляти прибуткові казуальні ігри, аніж хардкорні з фактором ризику. Втім винити у всьому Nintendo якось зяку не повертається. «Є nonum – є пропозиція», а Nintendo в силу свого азійського походження і темпераменту була першою, хто відкрив це джерело прибутків, і, що не менш важливо, вона стала



Работа, присланная на конкурс пользователем К_o_S

компанію, яка змогла це «родовище розробляти». У факторі суцільного easy-gaming винні також і Sony з Microsoft, які не можуть представити достойну «хардкорну» відповідь, і гравці, які голосують гаманцем за продукцію Nintendo.

Але сам факт подібного прорыву Nintendo у цій війні просто не може не вразити. Минулого року за Nintendo – «Приз глядацьких симпатій», «Приз глядацьких гаманців» і мій особистий «Приз "Подія року"».

Подія № 2 – випуск S.T.A.L.K.E.R.
Два факти – те, що він таки вийшов, і те, що продався мільйонними тиражами, – вселяють надію на швидке одужання українського геймдеву від дитячих хвороб

ігроіндустрії, які епідемією накрили розробників з СНД. Сподіваюся, він таки забере «Гру року».

-hellsmith-

Для меня событие 2007 года № 1 – это выход долгожданного долго-строя S.T.A.L.K.E.R. Что бы ни гово-рили, но игра удалась несмотря ни на что. И показатели продаж это доказывают. У меня появилась вера в отечественных разработ-чиков, даже не так – укрепилась еще больше. Так держать, господа разработчики, мы верим в вас!

sashka8100

Даже и не знаю, хотя вообще для меня событием года стал выход Unreal Tournament III, но того, чего ожидал, в полной мере не получил.

«В 2007 году появилась игра, которая отвлекла миллионы геймеров от надоевшего Counter-Strike» Onyxar

Приз Андрее «_K_o_S_» Костошко вручает представитель компании Palit Анна Даниляк



Еще очень понравился Portal. Не могу также не отметить апгрейд дизайна любимого сайта, теперь «убивать время» на нем заметно приятнее.

«Территорию игр» событием года назвать не могу. Почему? Ну, это уже другая тема для разговора.

Что же касается других игр-хитов, то все было каким-то очевидным и понятным еще до выпуска в мир. К примеру, я и так знал, что новый CoD будет жирным экшеном на один вечер; я и так знал, что ProStreet изменит (уже в который раз) мое личное отношение к серии NFS и на сей раз далеко не в лучшую сторону; я и так знал, что ET:QW – это тот же Battlefront 2142, но только со строгими; я догадывался о концовке HL2: E2 еще до выхода игры... Короче говоря, если бы мне предложили опрос «Лажа года», я бы тут такой список накатал...
ИА КРЕВЕДКО

Удивление первое – Валерия, извините за грубость, Спиранде. Удивила она меня в первый раз, когда я услышал о великой книге «Аграмонт». Удивила и во второй, когда два дня назад я увидел, что это ДО СИХ ПОР ПРОДАЕТСЯ.

Удивление второе – Knytt. Красивейшая freeware-игра. Это вторая игра в моей жизни, где я действительно проникся атмосферой.

А последнее удивление – Heavenly Sword. Единственная игра, ради которой можно бы в принципе и купить PS3, но про нее

забыли уже через неделю. Жуть просто.

Vanadium

Именно в 2007 году появилась та роковая игра, которая отвлекла миллионы геймеров по всему миру от монотонного отстрела врагов в надоевшем Counter-Strike. И имя ей – Team Fortress 2, лучший сетевой шутер на ближайшие несколько лет.

А в 2008 году я собираюсь купить Wii, которую, как мне казалось, я ненавидел. Но вы ведь знаете, что от ненависти до любви один шаг?

Onyxar

1. Я открыл для себя сайт журнала Gameplay, что позволило мне найти единомышленников, купить PC и провел Интернет. До этого пользовался Интернетом на работе, которую тоже нашел в этом году и которая тесно связана с видеоиграми.

2. Будучи убежденным сонибоем, начал засматриваться на Xbox 360 как на более разумное приобретение в данный момент. Для меня это сильный удар :)

3. Приятно удивила живучесть PS2, которую я уже собирался отправлять к праотцам, но резко передумал, когда пошел слух о портировании на нее Silent Hill: Origins, пропуск которого я бы не пережил.

d@nte-Forever

Для меня событием года стал выход «Ведьмака». В сегодняшние времена поголовной аркадности

и направленности на приставочную и тинейджерскую аудиторию я никак не ожидал выхода столь увлекательной, «взрослой» и умной игры. Это показатель того, что не все разработчики гонятся за долларом, остались люди, считающие игры произведением искусства.

Demon_DDD

Вообще событие года – безусловно, создание Activision Blizzard. Я надеюсь, что это послужит для Electronic Arts и Ubisoft тем самым ушатом холодной воды, после которого выход очередного Need for Speed и Splinter Cell перестанет вызывать обесиленный стон «Господи, оня-а-а!» Как-никак здоровая конкуренция мало кому вредила; в идеале три гиганта уже сейчас должны рысью погнаться за качеством своих будущих проектов (во размечтался!!!).

А вот неожиданностью года стал коммерческий... ну, не то чтобы провал, но и далеко не успех Crysis. Да, это никакая не жанровая революция. Да, железо требуется солидное. Но, черт возьми, паршивейшая (не обижайтесь, любители Diablo, это сугубо личное мнение) Hellgate: London – и тот ненадолго занял первые места в топах! Crysis на голову выше очень многих последних проектов игроиндустрии, против этого не попрешь. Я очень желаю, чтобы Crysis не посадил Crytek в нехилых размеров долговую яму. Может, потребитель еще распробует.

JOk3r

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

prankster

Конкурс с гипножабой Palit

На сайте Gameplay постоянно проводятся конкурсы с ценными призами от наших партнеров. Главным событием месяца стал розыгрыш видеокарты GeForce 8800GT Sonic от компании Palit. От участников требовалось нарисовать смешной комикс с лягушкой – талисманом Palit. Победителем стал пользователь _K_o_S_, а почетные призы (футболки с символикой Gameplay) получили Toker, Optimus и Painkiller.

РАЗОЧАРОВАНИЕ ГОДА

1. Need for Speed: ProStreet – 28%
2. Hellgate: London – 15%
3. Kane & Lynch: Dead Men – 14%
4. S.T.A.L.K.E.R. – 10%
5. Crysis – 9%
6. Assassin's Creed – 4%
7. BioShock – 4%
8. Clive Barker's Jericho – 3%
9. World in Conflict – 3%
10. Shadowrun – 2%
11. Lair – 2%
12. Halo 3 – 2%
13. Def Jam: Icon – 2%
14. Metroid Prime 3 – 2%
15. Heavenly Sword – 1%
16. C&C3: Tiberium Wars – 1%

Всего в опросе принял участие 401 человек.

КТО, ПО ВАШЕМУ МНЕНИЮ, ЛУЧШЕ ВСЕГО ПОКАЗАЛ СЕБЯ НА КОНСОЛЬНОМ РЫНКЕ В 2007 ГОДУ?

1. Microsoft – 43%
2. Nintendo – 30%
3. Никто – 14%
4. Sony – 13%

Всего в опросе приняли участие 223 человека.

КАК ВАМ ТИЗЕР DUKE NUKEM FOREVER?

1. Так себе – 25%
2. Ужасно. И это они делали десять лет?! – 23%
3. Неплохо – 18%
4. Понравилось – 12%
5. А кто такой Дюк Ньюкем? – 9%
6. Отлично! Мечта моего детства осуществилась! – 9%
7. Плохо – 5%

Всего в опросе приняли участие 164 человека.



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

Новости киберспорта



Чем больше денег на кону – тем выше руки



Женщины-участницы сделали турнир еще привлекательнее

ИТОГИ VCL: AUTUMN SEASON

Осенний сезон Всеукраинской лиги VCL завершен – отыграны все чемпионаты, включая финал по FIFA 08, в рамках которого шестнадцать претендентов сражались за чемпионское звание и многочисленные призы от лиги и ее спонсоров. После продолжительных и напряженных баталий на киберарене клуба «Ваулт Сити» победитель высшей лиги так и не был определен. Поразительно, что силы прогеймеров AlexSKif и leGoLas оказались равными – вничью закончились четыре финальных матча подряд. Судьи приняли решение перестать мучить участников и зрителей и короновали обоих игроков. Третье место занял ветеран FIFA-движения, киевлянин Football Fan.

В первом дивизионе победу праздновали \$printer, Nelson и Trar.ck. Посещая VCL уже который год, они своим примером показывают, что чемпионство доступно даже тем, кто практически не тренируется, а просто любит погонять виртуальный мяч, получая от этого истинное удовольствие.

Ну а теперь о планах на будущее. Начинается зимний сезон лиги, поэтому расслабляться рано. Многие секреты FIFA 08 еще не

раскрыты, многие тактические уловки и стратегические ходы еще предстоит выдумать, и кто знает, может, изобретателем выигрышной комбинации станет новичок, только-только познакомившийся с серией FIFA...

UCPL, «ОГО!» И ИХ НОВАЯ ЛИГА

Количество киберспортивных соревнований в нашей стране растет в геометрической прогрессии, что, с одной стороны, не может не радовать игроков, а с другой, – дает повод для ревности организациям, проводящим подобные мероприятия.

После нескольких лет простая активизировалась Украинская Кибер Профессиональная Лига, которая, заручившись поддержкой компании «Укртелеком» (продвигающей интернет-сервис «ОГО!»), объявила о старте Украинского Открытого Кибер Кубка. Игроки со всей страны станут сражаться в Counter-Strike, WarCraft III, FIFA 08, Quake IV, Need for Speed, StarCraft и Dota Allstars. Чемпионат сделает по одной остановке в семи крупнейших городах Украины, где будут выявлены победители этапов. Они получат путевки на гранд-финал соревнования. Огромное

количество дисциплин и возможность участвовать хоть во всех семи отборочных турах выгодно отличают лигу от конкурентов, о призовом фонде же пока ничего не известно.

Для презентации первого сезона был выбран зал столичного Дворца культуры ОАО «Большевик», а чтобы зрители не скучали, на огонек пригласили звезд славянского Counter-Strike-движения – команды Virtus.Pro (Россия) и A-Gaming (Украина), которые разыграли между собой 500 призовых долларов.

Вход был бесплатным для всех желающих. Наличие большого экрана и присутствие комментаторов способствовало поддержанию атмосферы настоящего шоу. Организаторы UCPL подробно рассказали о себе и о планах на будущее, а также подарили всем присутствующим симпатичные мелочи в виде атрибутики лиги. Когда дело дошло до шоу-матча, зрители были приятно удивлены высоким качеством трансляций и комментариями. Несмотря на то что команды играли далеко не в полную силу (да и карты выбирали ради зрелищной игры, а не для серьезного выяснения отношений), все пришедшие на презен-

тацию получили заряд бодрости и положительных эмоций.

Ну а общий результат матча оказался в пользу гостей из Москвы. В составе киевлян стоит отметить отлично настроившегося на игру кибератлета Хаос, а среди москвичей лучшую стрельбу показал капитан команды, ветеран Константин Пикинер.

DREAMHACK WINTER 2007

«Новый мировой рекорд! Более 13 000 компьютеров на Dreamhack Winter 2007!» – простирают руки к небу организаторы крупнейшей в мире LAN-тусовки для прогеймеров разных мастей и возрастов, и эти заявления действительно правдивы. Швеция снова собрала огромное количество любителей PC и всего, что с ними связано. Нам же Dreamhack интересен в первую очередь своей киберспортивной составляющей.

Местный чемпионат по Counter-Strike порадовал – по накалу страстей он почти сравнялся с такими «бизонами», как WCG и ESWC. Впрочем, описать это невозможно, так что любителям хорошей CS-мясорубки советуем поискать в Интернете многочисленные записи с турнира. Главной сенсацией стали бразильцы MiBR, которые менее

«Организаторы UCPL подробно рассказали о себе и о планах на будущее»



Габри с некоторым презрением смотрит на чек



\$printer, Trap.ck, Nelson – победители League One

чем за два месяца, прошедших со времени WCG в Сиэтле, превратились из группы по интересам в крепкую команду и показали всем участникам настоящий класс. Отметим также отличное выступление коллектива SK, сумевшего вернуться в мировой топ, несмотря на проблемы с составом. Ну а победители WCG 2007, французы eMuLate, заняли третье место, что тоже весьма неплохо.

В дисциплине StarCraft: Brood War именитых игроков мы не увидели, видимо, призовой фонд в три тысячи долларов не соблазнил даже самого плохенького корейца купить билет в Швецию. Первое место досталось зергу (в реальной жизни – обычный шведский парень) BW-HaуpO. DotA Allstars, одна из популярнейших на Dreamhack дисциплин, снова собрала огромное количество команд. Правда, это совсем не помешало клану MuM в третий раз стать чемпионами DH. Ну а сильнейшим варкрафтером оказался 4K.Grubby. Соперники как ни старались, не смогли справиться со знаменитым голландцем.

CHAMPIONSHIP GAMING SERIES: ФИНАЛ ПЕРВОГО СЕЗОНА

Американская лига CGS, наделавшая много шума своими амбициями и новаторским подходом к организации киберспортивных соревнований, провела финал дебютного сезона. Шоу состоялось в Лос-Анджелесе и отличалось традиционным для Штатов размахом – море телеэкранов, криков, веселья, денег и женских бюстов. Ну и конечно же, гвоздь программы – восемь лучших команд мира, которые прошли через сито отборочных на своих континентах, сражаются за главный приз в размере полумиллиона долларов.

Напомним, что команда состоит из пяти игроков в CS: Source, специалиста по FIFA, двух гонщиков Project Gotham Racing 3 плюс по одному кибератлету каждого пола в дисциплине Dead or Alive 4. Сражения проводятся сразу в четырех номинациях – такое себе киберспортивное многоборье. Игрок, побеждая, зарабатывает очки, ну а чемпионом становится команда, набравшая наибольшее их количество.

CGS: финал первого сезона		
Место	Команда	Приз, долл.
1	Chicago Chimera	500 тыс.
2	Carolina Core	150 тыс.
3	Berlin Allianz	70 тыс.
4	Birmingham Salvo	70 тыс.

Отметим, что на финале лиги присутствовали и украинцы – львовяне Chud1kFCB.C-club (Stockholm Magnetik) и его брат Manuna, выступавший за Berlin Allianz. Оба кибератлета показали великолепную игру, однако их командам немного не хватило удачи в других дисциплинах.

В финале соревнований встретились американские коллективы Chicago Chimera и Carolina Core. Последние пытались выехать на CS-составе, однако в других номинациях им не удалось отнять у Chimera ни единого очка. И полмиллиона долларов отхватила, как вы поняли, Chicago Chimera. Впрочем, и проигравшие в обиде не остались – утешительные призы для остальных команд в сумме превысили годовой бюджет всего СНГ-киберспорта вместе взятого.

Jeremy Florence (номинация DoA4) из Chicago Chimera, кроме всего прочего, получил дополнительные 25 тыс. долл. как самый ценный игрок лиги.

Шоу продолжается, ориентировочно через полгода нас ждет второй сезон CGS. А пока команды-участницы перетасовывают составы, заменяя старых игроков новыми и отработывая выигрышные стратегии. Если все пойдет по плану, то скоро мы станем свидетелями неимоверно крутого действа.



А вот и сам кубок

«Число киберспортивных соревнований в нашей стране растет в геометрической прогрессии»

Шахматы двадцать первого века

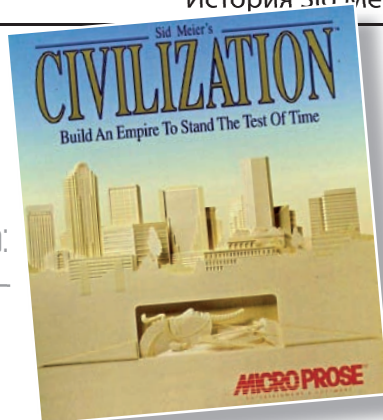
Александр Пушкин

«Мы не пытаемся повторить историю.
Мы пытаемся дать вам инструменты, составные
элементы истории и позволить увидеть, как бы
развивалась человеческая цивилизация, если
бы вы встали у руля».

Сид Мейер



«В историю игростроения была вписана новая строка: появилась компания MicroProse Software»



→ Сейчас в это трудно поверить, но было время, когда Civilization вовсе не существовало. Тогда люди играли в несложные в основной массе бродилки, леталки да стрелялки. Развлечения эти были настолько простыми, что, если удавалось правильно просчитать действия примитивного AI, вы выходили победителем из любой схватки. Именно это доказал Сид Мейер (Sid Meier) своему другу Биллу Стили (Bill Stealey) в 1982 году, несколько раз обыграв его на аркадном автомате Red Baron. Действия компьютерных противников были настолько предсказуемыми, что Сид всегда опережал их на шаг и зарабатывал больше очков, чем майор ВВС США Стили. И тогда в голове будущего гениального гейм-дизайнера, а пока еще системного аналитика General Instrument Corporation, возникла идея создать собственную игру, AI которой мог бы потягаться с живым человеком. Билл Стили начинание поддерживал, и очень скоро в историю игростроения была вписана новая строка: появилась компания MicroProse Software.

До начала эпохи Civilization оставалось неполных десять лет. Первым проектом MicroProse стал летный симулятор Solo Flight (именно симулятор, пусть далеко не совершенный, но гораздо более достоверный, нежели многочисленные леталки для аркадных автоматов). Его созданием Сид Мейер занимался в свободное от основной работы время. Небольшая революция состоялась, и вдохновленный успехом Сид начал делать карьеру в игровой индустрии. Симуляторы, стратегии, wargame, а в 1987 году – великолепнейшая Sid Meier's Pirates!, совместившая в себе несколько разных жанров.

Sid Meier's Civilization (1991)

И только в 1991 году появилась она. Игра, ассоциирующаяся с именем мэтра. Величайший проект, сумевший вместить историю человечества от палок-копалок до ядерной бомбы. Причем для победы не обязательно было завоевывать Землю, разрешалось, например, снарядить космическую экспедицию и колонизировать ничейную планетку звездной системы альфы Центавра. Или же просто сосредоточиться на развитии экономики, чтобы в конце концов оказаться на первом месте по очкам.

Свобода выбора, масштабность, а также возможность увидеть результаты своих действий принесли проекту ошеломительный успех. Доходило до смешного – на Сиду Мейера однажды подали в суд. Истец утверждал, что, заигравшись в Civilization, он забросил работу, и требовал денежной компенсации за потерянное время.

Разбитая на клеточки третья планета Солнечной системы осваивалась сотнями тысяч игроков. Сине-зеленая поначалу, она постепенно покрывалась разноцветными квадратиками, в которых человек знающий видел города и армии, агрессивных варваров и миролюбивых соседей, стратеги-

ческие участки и полезные ресурсы. Игрок вел свою нацию к процветанию, он творил историю.

Нужно ли говорить, что Сид Мейер выполнил свое обещание и написал грамотный искусственный интеллект. Невероятно, но факт – в игре столь потрясающего масштаба компьютерный соперник вел себя на удивление разумно, не совершал грубых ошибок и вынуждал нас тщательно обдумывать свои действия. Единственный нюанс: Сиду Мейеру не удалось создать достоверную дипломатию. Впрочем, этого до сих пор не сумел сделать никто, ведь не так просто научить компьютер хитрить, блефовать, идти на уступки. Потому играть против человека в любом случае стократ интереснее.

Однако возможность померяться силами по сети или в режиме *hot seat* мы получили лишь спустя долгих четыре года. И то дополнение CivNet (1995), подарившее фанатам Civilization мультиплеер, содержало слишком много ошибок. В него можно было более-менее нормально играть только после выхода третьего патча. А тогда геймеры ангельским терпением не отличались, не то что сейчас, и заплаток дождался далеко не каждый. В общем, бума не случилось.

Sid Meier's Colonization (1995)

Хотя эта игра не принадлежит к великой серии, с Civilization ее связывает очень многое, а значит, мы не можем обойти вниманием данный проект.

По нынешним меркам Colonization вполне подходит определение «модификация». Сохранив игровую механику шедевра практически неизменной, она перенесла нас во времена колонизации Нового Света: с освоением земель и добычей ресурсов, установлением дипломатических отношений с индейцами и в конце концов подписанием Декларации независимости.

До сих пор многие считают Colonization лучшим эпизодом цикла Civilization. Небольшой, по меркам серии, масштаб (можно даже назвать проект камерным) сослужил игре отличную службу. Как в боевиках и RPG уже приелась концепция спасения мира, так в глобальных стратегиях надоело этот самый мир завоевывать. Идея борьбы за независимость своей пусть и маленькой, но родной колонии куда ближе и свежее, а потому и воспринималась Colonization совершенно иначе. И весомый вклад в развитие пошаговых стратегий она все же внесла.



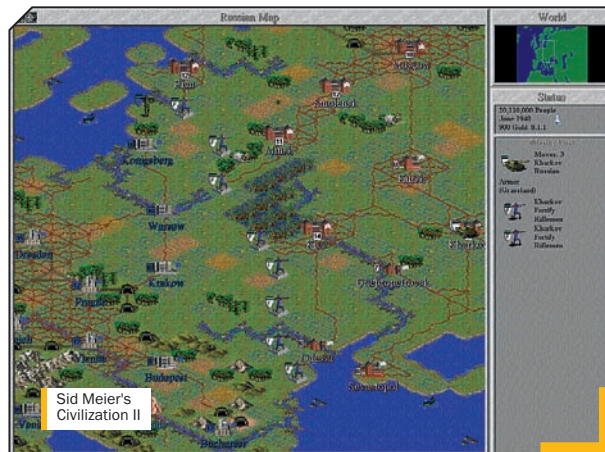
Civilization на вашем столе

→ Самая первая игра Civilization в мире вышла еще в 1980 году и была настольной, а придумал ее Френсис Трешем (Francis Tresham). Каждый игрок брал под свой контроль одну из наций Средиземноморья и должен был вести ее к процветанию, причем исключительно мирным путем – торгуя, возводя города и развивая технологии. Побеждал тот, кто к концу игры (а она охватывала период с 8000 год до н. э. по 250 до н. э.) накапливал больше очков.

→ Эта игра ни в коем разе не послужила прототипом Sid Meier's Civilization и не имела бы никакого отношения к серии, если бы не права на бренд, купленные в 1997 году компанией Activision. Получалось, что теперь название Civilization для компьютерных игр мэтру больше не принадлежит, и стороны вынуждены были обратиться в суд. В итоге дело решилось в пользу студии Firaxis, и знаменитую серию переименовывать не пришлось, зато вторая часть Call to Power благополучно лишилась приставки Civilization.

Кстати, самый серьезный шаг в создании интересного мультимедиа для Civilization сделала молодая компания Eagle Games, выпустившая, как ни странно, настольный опять-таки вариант великой игры – Civilization: The Boardgame (2002). Конечно, многое в ней было сильно упрощено по сравнению с компьютерной версией, но суть осталась неизменной – от двух до шести человек получали возможность полностью перекроить историю целой планеты.

В комплект поставки входила огромная карта Земли, разделенная на провинции, уйма фигурок и карточек и пухлый томик с правилами, объяснявший, как играть в Civilization без помощи компьютера. Игра сумела сохранить большинство ключевых особенностей оригинала – смену эпох, исследование технологий, постройку городов, чудес света и ведение военных действий. А еще она предоставляла поистине фантастические дипломатические возможности – ведь с живым игроком в отличие от AI всегда удавалось договориться практически о чем угодно.



Sid Meier's Civilization II (1996)

В создании второй части игры Сид Мейер не принимал активного участия, он лишь давал рекомендации, а основная работа легла на плечи Брайана Рейнолдса (Brian Reynolds). Надо сказать, со своей задачей тот справился великолепно, он не просто развил идеи мэтра, но и добавил кое-что от себя.

Civilization II – классический сиквел. Все те же щи, только гуще, наваристее и в новой миске, украшенной хохломской росписью. Количество зданий, отрядов, форм правления и чудес света едва ли не удвоилось. Вид стал изометрическим, а место квадратных иконок заняли симпатичные фигурки-фишечки, таскать которые с места на место было бесконечно весело. Удобный оконный интерфейс обеспечил комфортный доступ ко всем важным функциям. Кстати, их число превзошло самые смелые ожидания. Например, в Civilization II игрок получал возможность изменять ландшафт. Как только у вас появились инженеры, вы были вольны осушить болота и организовать на

их месте скалистые горы, превратить пустыню в густой лес или ледник – в тропические джунгли.

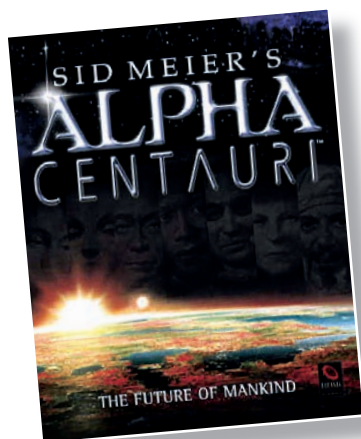
Интересным оказалось и еще одно новшество – сенат, который мог влиять на решения игрока (разумеется, если мы выбирали не автократию, а республику или иную демократическую форму правления). С мнением пятерых советников приходилось считаться. Когда сенат был против какого-то нашего распоряжения, он попросту отменял его. Да и наблюдать за веселыми сценками, которые разыгрывали виртуальные государственные мужи, общая о текущем положении дел в стране, было весьма занятно. При виде захмелевшего военного советника с огромной сигарой в зубах как-то не оставалось сомнений в том, что с нашей армией все в порядке.

Но многообразие возможностей привело к дисбалансу. Некоторые виды отрядов оказались бесполезными, города были похожи один на другой, а из всех форм правления большинство игроков использовало только фундаментализм. Он гарантировал отсутствие бунтов в городах и полное невмешательство сената, что, согласитесь, являлось весомым преимуществом. Три дополнения особого ажиотажа не

вызывали и бесславно погибли на свалке истории. Они добавляли лишь новые сценарии. Так, в Sid Meier's Civilization II: Conflicts in Civilization (1996) мы принимали участие в исторических сражениях, а действие Sid Meier's Civilization II: Fantastic Worlds (1997) происходило в сказочном мире с драконами и магией. Вмешательство в игровую механику оказалось минимальным, хотя некоторые сценарии аддонов обладали интересными особенностями. В частности, в Civilization II: Test of Time (1999) была возможность как развиваться параллельно на поверхности планеты, под землей и в поднебесье, так и осваивать далекие миры, населенные иными цивилизациями. Там же впервые появились различия между нациями. В предыдущих играх серии уникального у народов было всего ничего – только портрет лидера и набор стартовых технологий. А здесь каждый имел свои постройки, бойцов, да и внешне нации отличались. По большому счету в аддонах мы получили ту же Civilization II, но в другой стилистике. Даже местами хуже, потому как балансу сил и прорисовке объектов уделили не так уж много внимания. Посмотреть было любопытно – и только.



«Самая первая игра Civilization в мире вышла еще в 1980 году и была настольной»



«В 1996 году Сид Мейер, а с ним и ряд ключевых сотрудников покинули MicroProse»



Sid Meier's Alpha Centauri (1999)

В 1996 году Сид Мейер, а с ним и ряд ключевых сотрудников покинули MicroProse и отправились в вольное плавание. Создав студию Firaxis Games, разработчики всерьез озаботились судьбой космического челнока, спущенного со степелей на пике развития подопечной цивилизации. Как оказалось, пока он летел к далекой альфе Центавра, между представителями семи доминирующих наций возникли разногласия. Каждая имела свое представление о пути, по которому должно идти человечество. И когда корабль наконец нашел пригодную для колонизации планету, вожди этих народов предпочли вести к процветанию только своих людей.

Малое количество наций позволило сделать их совершенно непохожими друг на друга. Ни в одной из вышедших на то время игр серии Civilization народы не отличались так сильно, как в Alpha Centauri. Нечего было и пытаться обогнать русских в развитии науки, африканцев – по финансовым

показателям, а китайцев – в темпах экспансии. Каждая нация шла к победе своим путем, и нам оставалось лишь выбрать наиболее симпатичный.

Alpha Centauri можно считать безусловным лидером по количеству нововведений, удачно вписавшихся в игровой процесс. Причем многие из них до сих пор нигде, кроме этого проекта, не использовались, но есть мнение, что Сид Мейер рано или поздно внедрит их в очередной эпизод Civilization. Например, только здесь учитывался рельеф местности. Поверхность планеты перестала быть плоской, на ней появились возвышенности и впадины. Например, чем выше располагался участок, тем больше энергии (здешней универсальной валюты) могли собрать установленные на нем солнечные батареи. А еще на восточных склонах высоких холмов производилось больше пищи, ведь они лучше освещались местным солнцем. И наконец, слишком низко расположенный город давал больше минералов, однако вероятность быть затопленным после первого же землетрясения возрастала в несколько раз.

Еще одной находкой, так и не получившей дальнейшего развития, оказался конструктор отря-

дов. Каждая часть юнита исследовалась отдельно и отдельно же могла быть к нему добавлена. Позволить бойцу передвигаться на три клетки или сделать его медлительным, но бронированным и вооруженным по последнему слову техники, в придачу наградив спецспособностями, – решение было за игроком. Пропорционально оснащенности юнита росла и его стоимость в единицах производства, так что приходилось искать золотую середину между эффективностью и ценой. Кстати, прототипы, предлагаемые AI, далеко не всегда могли похвастаться оптимальным соотношением этих качеств. Над формированием своей армии люди размышляли часами. Кастомизация отрядов позволяла создать, например, плавучую колонизационную капсулу или город-купол посреди океана. Впервые рабочий и поселенец перестали быть одним и тем же юнитом. За обработку клеток отвечало отдельное устройство, к которому разрешалось прицепить шасси любого типа и продвинутую броню.

Именно в Alpha Centauri впервые в серии появились границы государств, за которые противник ни ноготок. Ситуация, когда любимый союзник нагло строил свой

Сид Мейер



➔ Родился в 1954 г. в Детройте (штат Мичиган).

За свою карьеру разработал более трех десятков игр самых различных жанров, старательно обогащая их новыми идеями и интересными решениями. Получил несколько наград за достижения в области компьютерных развлечений, стал вторым после Сигеру Миямото человеком, чье имя вписали в зал славы Академии интерактивных наук и искусств (Academy of Interactive Arts & Sciences). Любит появляться в собственных играх в качестве одного из персонажей.



«Самым главным преимуществом Alpha Centauri была ее абсолютная новизна»



Брайан Рейнолдс



Родился в 1967 году. Закончил философский факультет Калифорнийского университета (в Беркли). Карьеру в игровой индустрии начал в 1991-м в стенах MicroProse. Сперва занимался созданием квестов (Rex Nebulat and the Cosmic Gender-Bender, Return of the Phantom, Dragonsphere), позднее переключился на глобальные пошаговые стратегии. Принимал активное участие в разработке Colonization, Civilization II и Alpha Centauri. В 2000 году основал собственную компанию Big Huge Games, подарившую нам Rise of Nations – своеобразную Civilization в реальном времени – и аддон к ней, а также трехмерную RTS в необычном сеттинге Rise of Nations: Rise of Legends.

город посреди нашей империи, захватывая самые выгодные клетки, полностью исключалась. Да и враги уже не могли объявить войну, находясь в одном шаге от незащищенной столицы. Серьезной доработке подверглась и дипломатия, мы получили совершенно новые способы взаимодействия с соперниками. Причем если игрок заручался расположением большинства из них, он мог объявить себя губернатором планеты и представлять на голосование самые животрепещущие вопросы планетарного масштаба.

Наконец, самым главным преимуществом Alpha Centauri перед всеми играми серии Civilization была абсолютная новизна проекта. Ранее мы раз за разом вели народ от первобытно-общинного строя к обществу современного образца, от каменных топоров к сложным полимерам и новейшим информационным технологиям. И только в Alpha Centauri мы раскрывали секрет человеческого мозга, а затем переходили к развитию псионики и нанотехнологий. Чудеса света сменили секретные проекты (Secret Project), место банальных варваров и мирных деревенок заняли здешние полумудрые формы жизни. А еще на поверхности планеты встречались артефакты неизвестных рас и сброшенные с главного корабля капсулы с разными полезностями. Последние, кстати, были рассыпаны невероятно густо, и обнаруживаемые в них приятные сюрпризы

не переводились до самого конца игры.

И тем не менее Alpha Centauri не вызвала того ажиотажа, что царил вокруг игр оригинальной серии. И как ни парадоксально, в этом оказалась частично виновата графика. Причем даже не технологии (и спецэффекты, и детализация картинки были на весьма достойном уровне), а именно выбранный художниками стиль оформления. Вместо жизне-радостной зеленой суши и ярко-голубых морей игроки увидели тоскливую красно-бурую поверхность неизвестной планеты с редкими вкраплениями зелени и серыми пятнами водоемов. Интерфейс был выполнен в не менее мрачном футуристическом стиле, здесь преобладали темные тона и холодный блеск металла. Звуковое оформление тоже оказалось под стать: механические голоса, технозвуки. Даже видеоролики вгоняли в депрессию, а не вселяли веру в светлое будущее. Все это было, конечно, очень атмосферно, но средне-статистический игрок уже через час-другой игры начинал расстраиваться. От созерцания безжизненной картинки уставали глаза, монотонные звуки вызывали головную боль, и многие бросали прохождение на полпути просто потому, что им не хотелось снова окунуться в столь мрачное будущее.

Хотя злые языки утверждают: Alpha Centauri оказалась непопулярной потому, что гейм-дизайном проекта занимался не Сид Мейер лично, а опять-таки Брайан Рей-

нолдс. Мы позволим себе усомниться в этой версии, хотя одну серьезную ошибку он все же допустил. В первых двух частях Civilization игрок всегда мог полюбоваться на дело рук своих: рассмотреть город с высоты птичьего полета и увидеть произведенные улучшения. Дом правителя (или тронный зал во второй части) служил наглядной демонстрацией его успехов – вот этот вождь все еще живет в пещере и заработал только на деревянные подпорки под свод, а этот уже по отштукатуренным стенам картины развешивает. Очевидно, что у второго дела идут не в пример лучше. Вы не поверите, какая гордость переполняла во время осмотра своих владений! Однако в Alpha Centauri эту возможность благополучно упразднили. Из всех вариантов демонстрации собственных достижений остался лишь некий монумент, такой же мрачный, как и остальная игра. И то он отмечал только знаковые события: постройка первой колонии, создание первого боевого отряда, уничтожение вражеской фракции... И, собственно, все.

Так или иначе, собрать огромную армию фанатов Alpha Centauri не удалось, организовалась лишь не очень большая группа преданных игроков, которые сумели за ужасным оформлением разглядеть самую суть. Именно для них и предназначалось вышедшее в том же году дополнение Sid Meier's Alien Crossfire, продлевающее удовольствие еще на некоторое время.

«Однако Alpha Centauri не вызвала того ажиотажа, что царил вокруг игр оригинальной серии»



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)

Створи свою легенду!

King's Bounty™

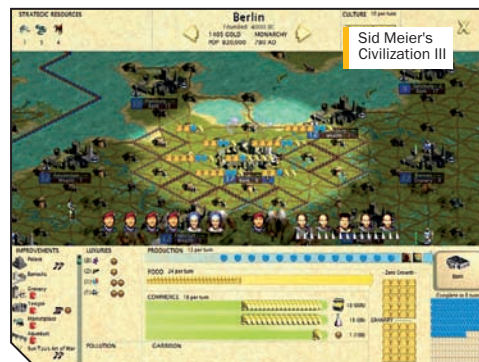
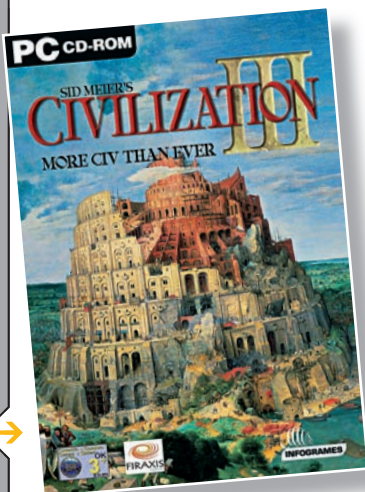
ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ



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

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





Sid Meier's Civilization III (2001)

«Лавры Civilization не давали спокойно спать другим издателям»



Третья часть серии оказалась куда более богатой на инновации, нежели вторая (и неудивительно, ведь ее разработкой опять занялся лично мэтр). Самая главная из них – безусловно, появление стратегических ресурсов. Не имея доступа к железу, нечего было и мечтать о мечтах и доспехах, без алюминия не построить самолет, а уж насколько безрадостные перспективы открывались перед тем, кто не получил доступа к нефти, даже упоминать не будем. Быстрая экспансия и дипломатические отношения стали как никогда важными: ценные месторождения не водились в избытке, а иметь в хозяйстве хотелось каждый ресурс. Кто не успевал построить город рядом с источником нужного сырья, был вынужден покупать его у соседа. Часто за большие деньги, еще чаще цену заламывали такую, что проще было пойти

на соседа войны и отобрать желаемое силой.

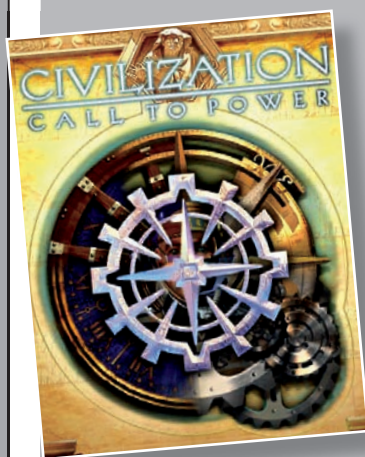
Собственно, это добавило игре динамичности: те, кому не повезло занять рыбное место, вынуждены были рано развязывать войны, а не тянуть с ними до последнего. Впрочем, ситуацию позволялось разрешить и без вооруженных конфликтов. Игроки, предпочитавшие тонкую дипломатию гусеницам военной машины, получили возможность установить дружеские отношения с большинством наций и выиграть в мировом голосовании. Тем же, кто не хотел умасливать конкурентов подарками, предлагали одержать победу культурную. Для этого нужно было всего ничего – накопить определенное число соответствующих баллов. Сию абстрактную субстанцию в небольшом количестве производили некоторые здания и все чудеса света. Культура влияла на скорость расширения городских и государственных границ и давала, собственно, возможность победить досрочно. Мегполис наш, впрочем, дальше обычных двадцати клеток не разрастался, но вот граница страны вполне могла наползти и на

владения соперника. И если наша культура оказывалась более развитой, чем у соседа, жители его поселений решали, что в составе нашей будущей империи жить веселее, после чего присоединялись к нам без единого выстрела. Жаль, происходило это довольно редко. Но все же игроки получили некоторые интересные тактические решения. Например, позволялось построить «откупной» город в центре своей державы и передать его сопернику в обмен на хорошую мзду. А спустя несколько ходов поселение возвращалось под нашу твердую руку, ведь вокруг него стояли столь мощные очаги культуры.

Получила развитие и идея различий между цивилизациями. Теперь у каждого лидера были уникальные боец и пара особых характеристик, которые определяли направление развития нации. Кто-то имел бонус в производстве, кто-то – в экономике, а кто-то просто на старте получал разведчика, быстро открывавшего карту, и собирал все приятности из нейтральных деревенек.

Уникальные юниты, представлявшие собой не более чем усовершенствованные аналоги обычных

О цикле Call to Power



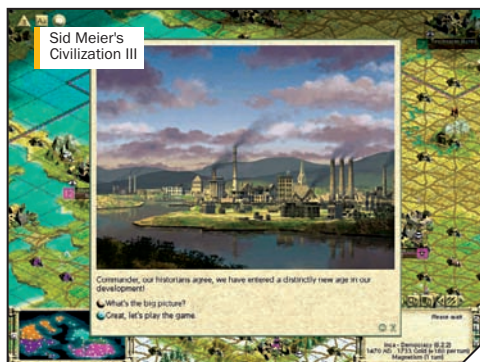
→ Лавры Civilization не давали спокойно спать другим разработчикам и издателям. Но если некоторые завидовали молча, то Activision захотела показать Сиду Мейеру, что не только он умеет строить цивилизации. Появились игры Civilization: Call to Power (1999) и Call to Power II (2000), отличавшиеся друг от друга даже меньше, чем от оригинальной Civilization. В сущности в Call to Power II изменили лишь интерфейс, добавили кое-какие возможности, да исправили большинство багов, мешающих нормально играть. Рассматривать эти проекты в рамках данного материала даже как-то

неловко, но вот про отличия между циклами Call to Power и Civilization мы все же поговорим. Их не очень много, но вполне достаточно, чтобы не считать стратегии Activision бездарными клонами, паразитирующими на чужих идеях.

В Call to Power увеличили охватываемый игрой период времени – теперь развитие продолжалось до 2300 г. Так как история человечества до этого года еще не дошла, разработчики принялись фантазировать. И будущее в их представлении оказалось вовсе не таким мрачным. Вступление в третье тысячелетие ознаменовалось появлением кибернетичес-

ких организмов, гидропонных ферм, сверхскоростных монорельсов и подводных городов. А супертехнологии, осваиваемые ближе к финалу, позволяли достичь полного взаимопонимания с природой, и под конец игры наша планета превращалась в цветущий сад, а вовсе даже не в выжженную пустыню.

Отличия были и в игровой механике. Например, улучшение ближайших к городам клеток здесь проводилось за счет средств, сэкономленных на научных исследованиях, к тому же без малейшего участия рабочих. Урезав бюджет ученым, мы накапливали очки



войск, тем не менее оказывали серьезное влияние на тактику ведения войны. Ведь при равномерном развитии всех цивилизаций на какой-то период наша армия становилась самой сильной. И этот момент грех было упускать. К тому же победа в бою нашего уникального отряда могла спровоцировать наступление Золотого Века (еще одно любопытное нововведение). В данный период в казну шло максимальное количество денег, и страна переживала период расцвета. К сожалению, предсказать, когда это произойдет, было сложно, и учитывать Золотой Век в глобальных стратегических планах не представлялось возможным. То же относилось и к лидерам – данные юниты возникали спонтанно, они ускоряли темпы производства в городах и объединяли войска в армии. Если бы только появление этих вождей можно было хоть как-то прогнозировать...

А еще заметно возросла разница между отрядами разных эпох: шансы на то, что лучнику удастся застрелить танк, значительно снизились. Поселенцы и рабочие вообще перестали защищаться, они безоговорочно сдавались в плен к напада-

ющему. И правильно, а то в первой Civilization можно было наблюдать ситуацию, когда переселенцы, размеренно катящиеся на своей повозке в новые края, сбивали самолет.

Разумеется, изменили и графику: игровое поле больше не было похоже на шахматную доску, фигурки отрядов анимировали. Жертвой тяги дизайнеров к переменам пал интерфейс: вместо удобных окошек и многочисленных ниспадающих меню мы получили несколько сиротливых кнопок, открывающих доступ ко всем функциям. Но это не могло омрачить радости от новых завоеваний. Играть стало сложнее и интереснее, после пары затяжных партий против AI геймерам традиционно захотелось попробовать свои силы в поединке с живым соперником.

Эта возможность появилась с выходом специального дополнения **Sid Meier's Civilization III: Play the World (2002)**, добавившего, наконец, долгожданную многопользовательскую игру. Фаны радостно ринулись сражаться друг с другом... и с удивлением обнаружили, что для баталий по сети Civilization приспособлена не слиш-

ком хорошо. Сколько тут длится полноценная партия? Уж точно не час и не два, на большой карте играть можно и месяц. Даже сражаясь с AI, не каждую партию мы доводили до конца, что уж говорить про мультиплеер... Ведь здесь порой надо было подолгу ждать хода соперника. И наличие режимов, позволяющих играть, скажем, до первого захвата города или уничтожения вражеского короля, представленного на поле отдельной фигуркой, ситуацию особо не спасало.

Второе дополнение **Sid Meier's Civilization III: Conquests (2003)** предложило решение этой проблемы, правда, не самое элегантное. Вместо одной глобальной кампании мы получили девять сценариев, события которых разворачивались в разных исторических эпохах. Пройти такой можно было за вечер, но это оказалось не так интересно. Народ предпочитал играть по классической схеме, а она становилась все масштабнее, ведь дополнения добавляли новые нации, постройки, отряды и чудеса света, что, к сожалению, порой, нарушало баланс.

Sid Meier's Civilization IV (2005)

Только после выхода Civilization IV пришло понимание, чего так сильно не хватало предыдущим частям. Комфорта! В процессе работы над проектом ребята из Firaxis, очевидно, вспомнили, что за их творением игрок просиживает долгие часы, а потому времяпрепровождение необходимо сделать максимально приятным. И они преуспели.

Ранее, к примеру, не придавали особого значения музыкальному сопровождению. В первых двух частях Civilization его попросту не было, а заунывные мелодии третьей геймеры отключали практически сразу. В четвертой же файлы с музыкой заняли добрую четверть всего объема игры, а композиция «Baba Yetu» (она звучит в главном меню) часто встречается в номи-

улучшений, а потом за них «покупали» фермы, дороги, шахты... Это оказалось настолько непривычным, что поначалу было очень сложно правильно распределить финансовые потоки. Уж больно хотелось по привычке угрохать все свободные средства в науку.

Здесь поселения постепенно разрастались, их границы ширились, и города занимали все больше окрестных клеток, что тоже было в новинку. Рост этот ничто не сдерживало, и каждый мегаполис мог обрабатывать добрую сотню участков, лишь бы населения хватало. Раздвигались и государственные границы.

Кроме того, бои стали интереснее благодаря появлению армий. Вместо того чтобы драться один на один, отряды шли в атаку вместе. Имелась и анимация сражений. Впечатляющей ее назвать нельзя, бойцы просто выстраивались друг напротив друга ровными шеренгами и поочередно атаковали, но это было уже что-то.

Перечисленные любопытные нововведения могли бы сделать Call to Power достойным конкурентом Civilization, однако далеко не все из них пошло игре на пользу. Некоторые оказались просто бесполезными, как, например,

вроде бы расширенные опции дипломатии, позволяющие придавать своим сообщениям эмоциональную окраску (нужно было выбрать один из пяти смайликов). Вот только AI не обращал на это особого внимания, и нижайшая просьба о материальной помощи отвергалась им точно так же, как и яростное требование выплатить дань. А с живым игроком можно договориться и безо всяких смайликов.

Но кое-что оказалось для баланса решительно вредным. Победу в игре неизменно одерживал тот, кто первым успевал развить экономику до появления

торговых агентов с любопытным умением франчайзинг. Если оно применялось успешно, вражеский город начинал делиться своими производственными мощностями с нашим государством. Порой отдавая до 80% наработанного за ход! Отправив по агенту в каждое поселение противника, мы могли смело откидываться на спинку стула и заранее радоваться победе – обогнать активно кормящегося за чужой счет игрока было нереально. А вот возможности рассмотреть свой город вблизи или построить дворец в Call to Power не обнаружилось. Увы.



нантах на лучший игровой саундтрек. Кстати, текст песни – молитва «Отче наш» на языке суахили.

Радующий глаз интерфейс получился еще и максимально информативным и к тому же был аккуратно расположен. О красоте самой игры тоже стоит упомянуть, многие опасались, что Civilization немало потеряет от перехода в 3D. Но, как оказалось, это пошло ей только на пользу, и каждый хоть разок да отдалял камеру на максимальное расстояние, чтобы полюбоваться трехмерной планетой со всех ракурсов. Или, наоборот, подлетал к городу вплотную, дабы рассмотреть возведенные им постройки. Рекомендуем демонстрировать Civilization IV людям, далеким от вдумчивых стратегий, будь то закоренелый фанат боевиков или любимая девушка, общающаяся с компьютерами на «вы». Игра настолько дружелюбна к пользователю, насколько это вообще возможно. Каждый элемент ее дизайна сделан, чтобы радовать глаз и душу. И втройне приятно сознать: под столь яркой оберт-

кой прячется конфетка изысканнейшего вкуса. Красивая и комфортная в освоении, Civilization IV ничуть не утратила глубины. Пожалуй, именно четвертая часть подверглась наиболее революционным изменениям, оставшись при этом совершенно узнаваемой.

Наконец-то весомую роль стала играть экономика. В предыдущих частях солидные поступления в казну, конечно, радовали душу предприимчивого монарха, но на практике почти не использовались. В Civilization IV добиться положительного сальдо оказалось не в пример сложнее, ведь многочисленные подстерегающие игрока неприятности били в первую очередь по карману. Бунты в городах, коррупция – все, что раньше приводило к остановке производства, теперь влияло именно на финансовые показатели. Постройка одинокой библиотеки в удаленной колонии могла пробить огромную брешь в бюджете, а ведь в каждом городе хотелось возвести побольше зданий. Даже принятие новых зако-

нов и форм правления стало требовать звонкого золотишка. При неправильном планировании мы рисковали потерпеть полное экономическое фиаско и безнадёжно отстать в науке.

Серьезные перемены коснулись и военной составляющей, теперь решающую роль в битве играл единственный параметр юнитов – сила. У кого ее больше, тот, скорее всего, и победит, а на увеличение этой характеристики работало множество модификаторов. Некоторые зависели от местности: в горах, лесах и за стенами родного города всегда проще обороняться. Другие накапливались юнитами по мере набора опыта. Кстати, если раньше от опытности отряда зависело только количество его здоровья, то сейчас при получении каждого нового уровня мы были вольны выбирать для бойцов перк

из обширного списка (от увеличения силы на 10% до узкоспециализированных бонусов против конкретных врагов). Сражения стали гораздо интереснее, да и значимость ветеранов резко возросла. Начинать их воспитание рекомендовалось с самого старта кампании, чтобы под конец вместо огромной и бестолковой армии иметь в своем распоряжении могучую кучку бойцов, способных справиться с любой проблемой.

Гибкость в выборе формы правления мы уже наблюдали в Alpha Centauri, но вот появление религиозного стало для многих приятным сюрпризом. Они ничем друг от друга не отличались (политкорректность и еще раз политкорректность), но все же давали своим первооткрывателям весьма полезные бонусы, чтобы за них поборотся. Наряду с настроением для граждан ввели новый параметр – здоровье. Если мы не уделяли достаточно внимания вопросам здравоохранению в отдельном населенном пункте, его жители начинали понемногу вымирать. А еще в городах обитали специалисты, они не обрабатывали клетки, зато давали опре-



«Стоит демонстрировать Civilization IV людям, далеким от вдумчивых стратегий»



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2 HUMMER®



Величезний модельний ряд позашляховиків: Hummer, GMS, Chevrolet, Cadillac и др.



Справжній офф-роад по всьому світу: від Кримських гір до пісків Невади.



Сотні варіантів зовнішнього тюнінга, десятки деталей і запчастин.



Повний комплект джипера: лебідка, GPS, знижена передача, блокування.

Продовження кращого симулятора 2007 р.*

Усі подробиці на сайті www.4x4game.ru

1C
ФИРМА «1С»

ASE
avalon style
entertainment

* За версією KPI Awards 2007

Виробництво в Україні «ДП Єврософтпром»



«Сид Мейер славен не только как талантливый гейм-дизайнер, но и как хороший бизнесмен»

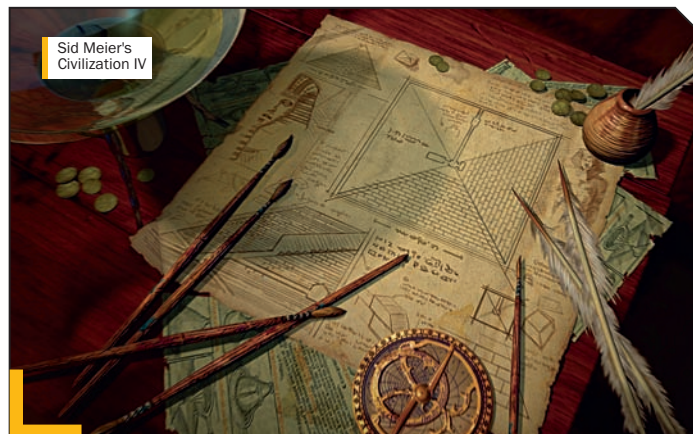
деленные бонусы. А появление великих людей (Great People) позволило преподносить противникам неприятные сюрпризы. Эти юниты умели возводить специальные здания, помогали достраивать чудеса света и мгновенно делали научные открытия, но самое главное – их приход можно было предугадывать и всячески ускорять. Собственно, на одних только великих людях некоторые геймеры иногда строили свою стратегию – это позволяло разнообразить способы достижения победы. Куда больше стало зависеть и от выбора нации, ведь теперь различия между характеристиками лидеров были просто огромными и напрямую определяли путь развития. Но что самое главное, именно в четвертой части динамичность игрового процесса резко возросла. Решения принимались быстрее, чему способствовал удобный интерфейс. Соответственно, ускорили и темп передачи хода. В результате мультиплеер заиграл новыми красками, привлекая все больше и больше геймеров.

Первое дополнение – **Civilization IV: Warlords (2006)** – не несло в себе революционных изменений, оно просто расширило и без того немалый список игровых возможностей. Новые нации, постройки и отряды, несколько небольших сценариев и некоторая корректировка правил – вот, собственно, и

все. Зато в **Civilization IV: Beyond the Sword (2007)** Сид Мейер попытался развить давно заложенную в игру, но никогда толком не использовавшуюся идею, – шпионаж.

Шпионские очки предлагалось накапливать тем же способом, что научные и культурные, – перераспределяя поступления в казну и возводя специальные постройки. А расходовались они на всякую диверсионную деятельность, направленную на ближайших соседей. Иногда это приносило немалую пользу, причем как в случае мирной экспансии, так и в процессе военных действий. Ослабить оборону города или отравить его жителей порой бывает невероятно полезно. Особенно если соперник никогда не узнает, кто же ему подложил свинью. Поскольку теперь шпионаж перестал требовать прямых денежных вливаний, к нему прибегали не в пример чаще.

Не менее интересной оказалась и идея корпораций (Corporations) – некий аналог религий для поздних этапов развития. Правда, иногда они приносили больше вреда, чем пользы, ведь их содержание влетало в копеечку. Но при наличии достаточного денежного запаса (вспомним про значимость экономики) корпорации позволяли повышать производство, культуру даже в самых плохо развитых городах, а также хорошо обеспечивать их пищей.



Будущее



Civilization V (нет данных)

➔ Сомнений в том, что рано или поздно она будет, нет. Сид Мейер славен не только как талантливый гейм-дизайнер, но и как хороший бизнесмен, и он своего не упустит. Уверены, когда народ наиграется в Civilization IV (что вряд ли произойдет слишком скоро, с ее-то обилием возможностей), незамедлительно последует анонс новой части. Чего именно от нее ожидать, известно, пожалуй, одному лишь Сиду. Рискнем предположить, что появится полноценный трехмерный ландшафт, а также исчезнет немало лишнего из того, что мы увидели в дополнениях. Все-таки когда разнообразных зданий и отрядов становится чересчур много, это не добавляет проекту увлекательности.

Владельцы же консолей в этом году получают в свое распоряжение Civilization Revolution, которая планируется к выходу на Xbox 360, PS3 и DS. Пошаговые стратегии для приставок не новость, поэтому каких-то особых упрощений ждать не стоит. Главные новшества (помимо замечательной графики) – меньший масштаб событий (чтобы не пришлось, как раньше, управлять армиями по сотне юнитов), меньше графиков, больше возможностей для мирного разрешения конфликтов и еще больше юмора. Сам Сид Мейер, представляя игру на E3 2007, сказал, что его задачей при переносе Civilization на приставки было не просто сделать достойное продолжение, но и развить идеи, заложенные в предыдущих частях. Поэтому, вполне возможно, что самые удачные находки из Civilization Revolution перекоچуют в пятый эпизод основного сериала для персональных компьютеров.

А пока остается просто ждать. Вернее, ждать, продолжая играть в Civilization IV, ведь на ознакомление со всеми нюансами мало даже тех лет, что прошли с момента ее выхода. А ведь есть еще любительские модификации, количество которых огромно.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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



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

Випущено в Україні «ДІІ СервісПром»



ИХ НЕ ВЗЯЛИ В КОСМОНАВТЫ



Дмитрий Гусаров, Katauri Interactive

В детстве я много о чем мечтал. В пять лет мечтал стать моряком, хотел путешествовать по миру, носить бескозырку и красивую форму. Еще думалось: «Интересно бы в космос полететь». Тогда это не казалось чем-то невозможным. А где-то лет в 12 я понял, что очень хочу пойти по стопам отца и деда и стать профессиональным военным. Хотел Родину защищать, показать всем, что СССР – самая крутая страна в мире.

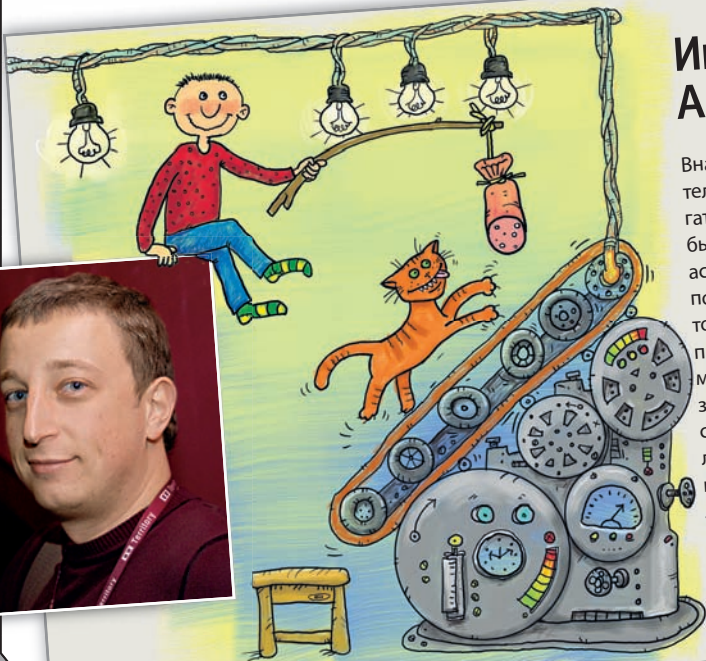
И вот в 16 лет, когда я жил в Магадане, в школе у меня начались уроки информатики, и это перевернуло мою жизнь. За полгода я просто влюбился в компьютеры «Агат» и буквально забыл обо всем на свете. Я мечтал о том, что стану программистом и напишу массу игр с крутой логикой, живыми мирами и т. д. Мои учителя и одноклассники смеялись – в те годы это казалось полным бредом. Не было такой профессии – разработчик игр. И потому много лет я получал экономическое образование, работал и даже начинал свой рекламный бизнес. Но мечта заставляла сидеть вечерами и аккуратно записывать идеи игр. Наконец ситуация сложилась так: занимаясь в вузе преподавательской деятельностью, я имел уйму свободного времени. Вот тогда я сел да написал стратегию «Генерал». Игра была бесплатной, не было команды, денег, издателя, но меня это устраивало. Хотелось чего-то нового, хотелось создать игру наподобие «Космических войн», в которую я играл еще на «Агате». А что из этого получилось, вы знаете.



Разработчикам часто задают всякие вопросы, например, когда выйдет игра, какие у нее будут системные требования, сколько полигонов пойдет на бюст главной героини, и традиционно интересуются планами на будущее. А ведь, как учат психологи, самое интересное сокрыто как раз в нашем детстве: именно тогда закладываются основы личности. И знаете, что примечательно: когда большинство разработчиков были маленькими и жили в огромной стране СССР, не существовало такой профессии – разработчик игр. А нынешние школьники и студенты уже мечтают создавать виртуальные миры и быть, как Уилл Райт или Питер Молинье. И вот однажды нам пришла в голову мысль: а что если спросить игроделов, кем они хотели стать, когда были маленькими? Это ведь, согласитесь, безумно интересно. Сказано – сделано. Откликнулись практически все, с кем мы попытались связаться, и полученные ответы нас, признаемся честно, удивили. Не верите – читайте сами.

Игорь Карев, Action Forms

Вначале я хотел стать изобретателем и придумать вечный двигатель, чтобы у людей всегда была энергия. Позже увлекся астрономией, а после надумал податься в космонавты. Узнав о том, какой длинный путь надо пройти, чтобы полететь в космос, я решил упростить себе задачу и переквалифицироваться в военного летчика – хотелось управлять скоростными истребителями. Но и это не сбылось, я получил в свое распоряжение компьютер ZX Spectrum и тогда понял наверняка, чем хочу заниматься в жизни.

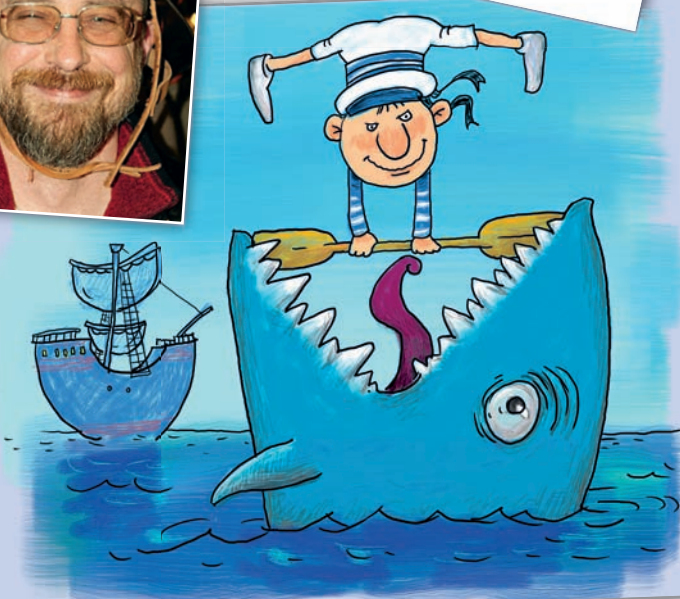


Александр Зорич (творческий дуэт Яны Боцман и Дмитрия Горdevского)



Яна Боцман

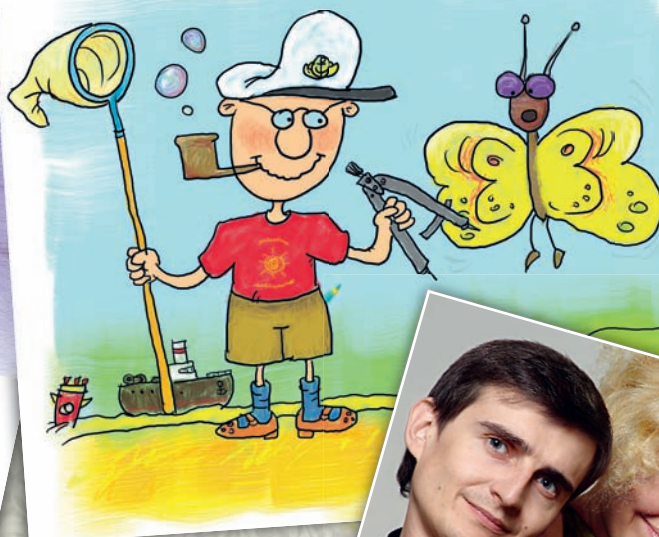
Я колебалась между профессиями космонавта (как Савицкая!) и тренера по конному спорту... В космос я пока не слетала, но лошадей по-прежнему люблю, и они отвечают мне тем же. Еще подумывала о работе почтальона. Мне нравилось получать письма и открытки с золотым тиснением, и казалось, нет труда более значимого, чем разносить конверты с поздравлениями детям, взрослым и одиноким старушкам... Мне до сих пор жаль, что профессия почтальона, воспетая The Beatles, нынче так малопочитаема... Со всем справляется бездушный и никем пока не воспетый The Bat!



Дмитрий Горdevский

У меня был длинный список мечтаний! Начинаясь он с капитана дальнего плавания, а еще в нем значились архитектор и энтомолог. В каждой из этих профессий мне нравилось что-то свое, например, у капитана дальнего плавания была красивая форма, у архитектора – готовальня с множеством умопомрачительных инструментов...

Когда я был маленький, компьютеры были такими неприглядными шкафами до самого потолка, истерично мигающими крохотными лампочками. И если бы мне, первоклашке, сказали, что спустя пятнадцать лет я стану проводить за домашним РС восемь-десять часов в день, создавая сценарии к играм, я бы, пожалуй, испугался. В то время я бы не смог представить, что делать целый день с мигающим шкафом и как он поместится в мою хрущевку. В общем, стать сценаристом компьютерных игр я не дерзал мечтать.



Дмитрий Захаров, Vogster

В детстве, пуская спичечные кораблики по весенним лужам и ручьям, я представлял себя капитаном дальнего плавания. Как в песне, я мечтал: «...Кричать в бою осыпшим басом: "На бордаж, Орлы! Вперед!" Быть одноногим, одноглазым и даже раненым в живот». Мечты привели меня в Клуб моряков, речников и полярников. Вот это было время! Я учился вязать морские узлы, осваивал навигацию, хождение на веслах и под парусом, изучал лоцию, участвовал в командных соревнованиях. Тогда я впервые понял, что такое команда. Я был старшиной группы, когда нас направили стажироваться на Черное море. Во время учений мы попали в четырехбалльный шторм. Это стало серьезным испытанием воли и мужества, которое мы тогда выдержали достойно.

С тех пор прошло много лет, но где бы ни располагался мой капитанский мостик, я всегда остаюсь членом команды людей, объединенных общими интересами, планами и задачами. Семь футов всем нам под килем и попутного ветра!



Николай Дыбовский, Ice-Pick Lodge

Вплоть до 16 лет, когда возникла необходимость определиться с выбором факультета, я никогда не связывал свое призвание с какой-то профессией. Классический вопрос взрослых: «Кем ты хочешь быть?» — nagonyal на меня тоску. Приходилось врать что-нибудь практично-благонадежное, дабы их успокоить.

Мои размышления о моем месте в мире были связаны с книгами, которые я читал, а не с повседневностью. Мне не составляло труда ответить на вопрос, кем бы я был в «Айвенго», в «Детях капитана Гранта» или в «Марсианских хрониках». Я думал не о том, кем быть, а о том, где быть и как себя в тех реалиях вести. Так что, получается, к своей профессии я шел с самого раннего детства!

Андрей Кузьмин, KranX



Если честно, не помню, чтобы в детстве я придавал этому значение. Дети же впитывают, как губка, мнения других людей, и я тоже был подвержен этому. Но очень рано почувствовал: способности у меня исключительные и я могу справиться с любой задачей, если захочу. Кроме того, я с малых лет был фаталистом. Хотя одно время хотел стать военным летчиком. Ведь они все сверхлюди и очень быстро летают над облаками. Но потом выяснилось, что у меня нарушено восприятие цветов и в летчики меня не возьмут из-за моих ТТХ. Но я не расстроился ни капли.

Сергей Орловский, Nival

В детстве я хотел стать ученым. Главным конструктором, таких в документальных черно-белых фильмах показывали: стоит в белом халате на фоне ватмана с чертежами. Как Королев, Курчатов или Кошкин. Можно сказать, что я не очень далеко ушел от своих детских фантазий, разве что они стали гораздо более красочными и приносящими людям радость.



Илья Мамонтов, «Бука»

Когда я был маленьким, я хотел стать Мирошниковым. Я тогда только в Nival пришел, когда маленьким был. Пришел и стал оглядываться: думать, кем хочу быть. Орловским вот не захотел быть, нет. Орловский свой был, сидел в угловом кабинете этажом ниже и даже пил с нами иногда. Он такой был, вещественный и свой совет. Иногда он к нам на чердак приходил, но чаще – я к нему. Ага, и Архиповым не захотел, нет, не идет мне такая бородка с усами. И вот даже Михайловым не захотел, я театр не люблю, а он наоборот совсем. А Мирошниковым – захотел. Это оттого, что Юрюрч приезжал такой довольный и смеялся. Я теперь тоже улыбаюсь иногда. Стараюсь потому что.



Петр Прохоренко, Lesta Studios

Когда я был маленьким, я хотел стать писателем и еще водить грузовую машину с мусором. Мне тогда казалось, что эти две вещи прекрасно сочетаются, а во время прогулок в детском саду главным и самым ярким впечатлением для нас было наблюдать за уборкой мусора с располагавшейся поблизости помойки. Поэтому водителем машины был нашим кумиром, и мы всей группой собирались по свою сторону заборчика смотреть, как он цепляет бабки к лебедке и потом затаскивает их в кузов машины. А писателем я хотел стать, потому что мой папа – архитектор – тогда преподавал в вузе, и в виде общественной нагрузки был парторгом. Он по вечерам печатал на машинке соответствующую документацию, и я почему-то считал папу писателем. В итоге я стал разрабатчиком игр. Эта профессия, если размышлять философски, не так уж далека и от писателя, и тем более от водителя мусоровоза.



Сергей Прокофьев, «Альфа Класс»

Кем я хотел быть, когда был маленьким? Пожалуй, страстное желание работать по какой-то определенной специальности мне не деленной специальности был занят свойственно. Я больше был занят тем, что происходило вокруг меня: в игрушечном магазине хотел вон тот самолет, во дворе хотел бегать быстрее всех, в школе – решать задания на переменке перед уроком, чтобы не схватить двойку. Хотя чуть позже появилось желание полететь в космос. Почему? Не знаю. Причем с годами оно не исчезло. Быть может, там, среди звезд, действительно есть что-то для меня интересное?



GAMEPLAY.COM.UA

Превью

Путешествия в будущее и материализация духов

В этом разделе

- 36 StarCraft II
- 46 Sherlock Holmes vs. Arsene Lupin
- 48 Devil May Cry 4
- 52 No More Heroes

StarCraft II

Главная киберспортивная стратегия планеты возродится уже в нынешнем году. И это не просто трехмерный ремейк хита десятилетней давности, компания Blizzard приготовила поклонникам немало сюрпризов. Каких? Читайте в нашем превью!

с. 36

Sherlock Holmes vs. Arsene Lupin

с. 46



Devil May Cry 4

Сериал Devil May Cry интересен не только необычной смесью слэшера и шутера от третьего лица, но и замечательными роликами, режиссурой которых занимались культовые японские киноделы вроде Юдзи Симомуры. Что же ждет главного героя с необычным именем Данте в четвертой части?

с. 48



StarCraft II

Андрей Грабельников



Совершенство

«StarCraft II», – апатично бормочут создатели сериала Command & Conquer, внезапно осознав, что за последний десяток лет (почти столько времени прошло с момента выхода первой части легендарной стратегии от Blizzard) они так и не смогли произвести ничего подобного.

➔ «StarCraft II», – выдыхает вынырнувший из ледяной проруби ночного кошмара исполнительный продюсер Universe at War, подсчитавший накануне, что людей, озабоченных вопросом «Вернется ли в StarCraft II юнит Firebat?», ровно в сто двадцать четыре раза больше, чем потенциальных покупателей его шедевра. «Я тебе покажу, StarCraft II», – грозит кулаком покинутый всеми Билл Роупер. «StarCraft II, StarCraft II», – читают ежедневную мантру миллионы южных корейцев. В 2008 году (по крайней мере мы надеемся, что в 2008-м) все обладатели домаш-

них PC разделятся на тех, кто уже играл в эту игру, и тех, кто еще не успел.

PAST PERFECT

Конечно, оснований для массовой истерии по поводу выхода второй части этой культовой RTS предостаточно. Появившись в 1998 году, StarCraft казался гостинцем из далекого будущего – на тот момент в голове не укладывалось, как в стратегию, где одна из сторон представляет собой, грубо говоря, космических тараканов, а другая – андрогинных телепат-ов со сложной системой разде-

ления на касты, можно будет играть. Тем не менее сумма противоречивых слагаемых превзошла все ожидания! Стараниями нескольких тысяч тестеров баланс в конфликте зергов, протоссов и терранов достиг совершенства.

После релиза миллионы восторженных адептов совместных развлечений в Интернете (остро-модной в конце 90-х тенденции) ринулись на специально организованный по такому случаю сервис Battle.net. Тщательно анализируя результаты тысяч и тысяч матчей и чутко реагируя на отзывы огромного комьюнити, сотруд-

«Произведения Blizzard особенно сильное воздействие оказывают на жителей Востока»

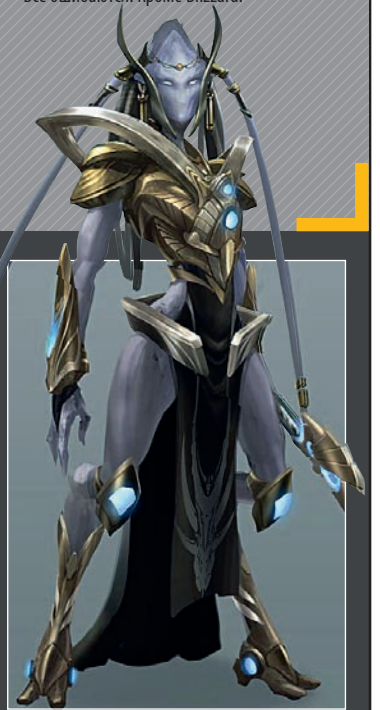


Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Blizzard
Издатель Blizzard
Дата выхода нет данных
Сайт www.starcraft2.com

О разработчике

Blizzard Entertainment
Игры Warcraft, Diablo, StarCraft, World of Warcraft и др.
Сайт www.blizzard.com
Все ошибаются. Кроме Blizzard.



ники Blizzard продолжали вносить коррективы в баланс. Мир вскоре окончательно сошел с ума – на повальное увлечение сетевыми играми не могли не обратить внимания представители «большого бизнеса». Лидеры Battle.net принялись давать интервью профильным ресурсам, рекламировать компьютерные аксессуары и мелькать на страницах гляцевых изданий. У сотен тысяч молодых людей, сознательно коротающих лучшие дни своей жизни перед монитором, появилась веская мотивация вообще не вставать со стула. StarCraft перестал быть развлечением, превратившись в универ-

сальный способ выяснения отношений, повышения самооценки и даже обогащения.

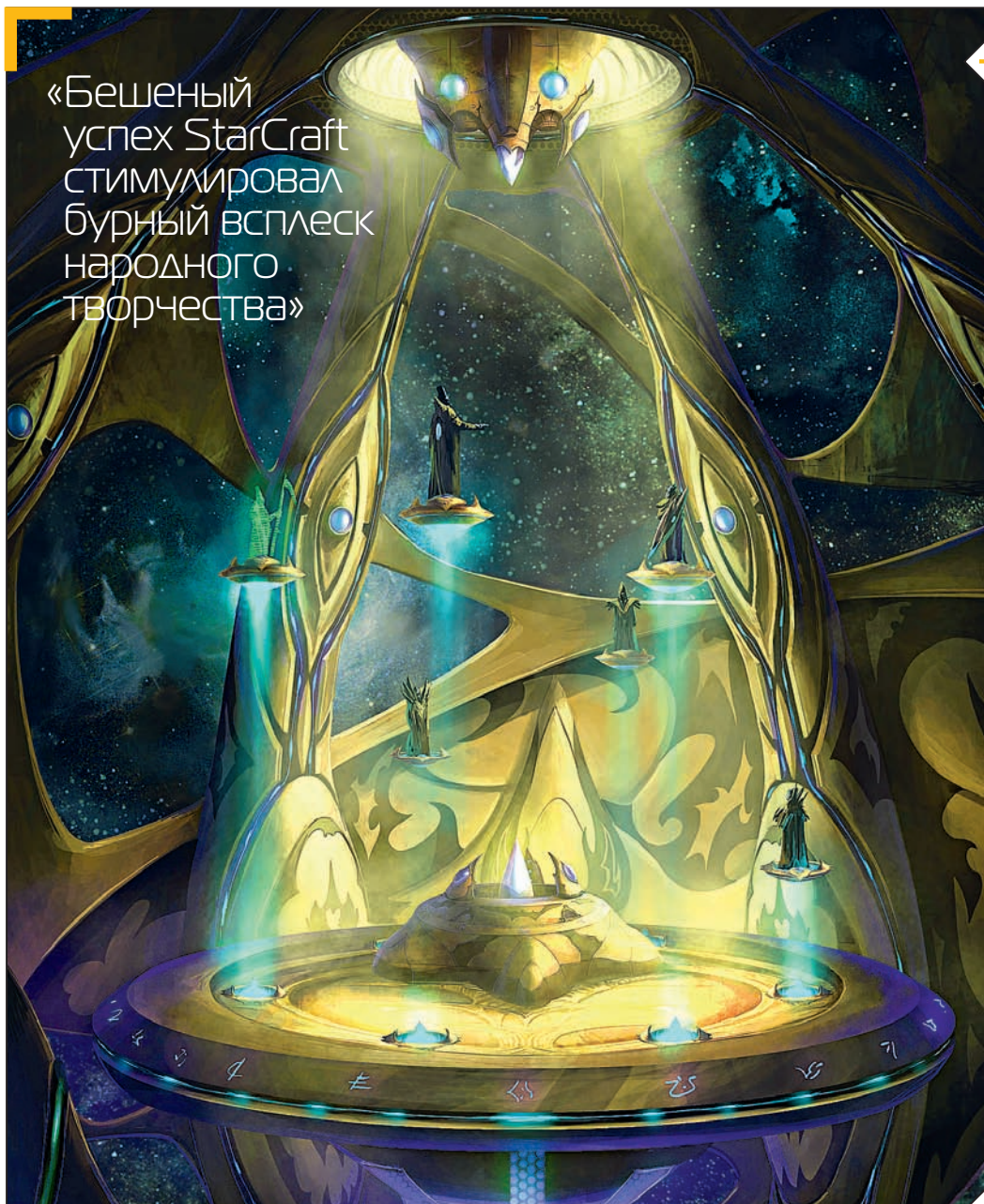
Совершенно неожиданно для всех, в том числе и для самой Blizzard, эта замечательная стратегия довела до умопомешательства одну отдельно взятую страну. В Южной Корее, средоточии последних достижений научно-технического прогресса, StarCraft уже давно вышел за рамки национального вида спорта, отдыха и даже культа, приобрел статус приятной физиологической потребности вроде принятия пищи. Популярность профессиональных игроков в Южной Корее сравнима разве что с

популярностью кинозвезд первой величины – ежедневно десятки тысяч корейцев запоем смотрят транслируемые государственными телеканалами чемпионаты по компьютерной стратегии десятилетней давности. К слову, произведения Blizzard вообще оказывают на жителей Востока куда более сильное воздействие, чем «родные» игры, созданные с учетом территориальной специфики, – скажем, основную часть абонентов World of Warcraft составляют китайцы.

Впрочем, десять лет назад сам термин «сетевая стратегия» не привлекал настолько много пользователей, как сейчас. В те годы

люди, прежде чем посвятить значительный отрезок времени (иначе со StarCraft никак не получалось) сетевому мордобою, имели обыкновение проходить одиночную кампанию. И в этом смысле мало какая из вышедших за последний десяток лет RTS может составить конкуренцию StarCraft. Лениво ползущий по экрану текст уступил место интерактивному брифингу, написанная впопыхах условность – лихо закрученному сюжету, набившие оскомину скелеты и шипастые дьяволы из преисподней – загадочным расам с умопомрачительным дизайном юнитов и внятной идеологией.

«Бешеный успех StarCraft стимулировал бурный всплеск народного творчества»



➔ Плюс метящие точно в сердце компьютерные ролики, которым в играх Blizzard традиционно отводится роль удара милосердия.

Поэтому нет ничего удивительного, когда несколько миллионов вполне взрослых уже людей ждут продолжения лишь затем, чтоб узнать, что было дальше, – мотивация, знакомая любителям сериалов. Бешеный успех StarCraft не только стимулировал бурный всплеск народного творчества – от неуклюжих комиксов на вольную тему до вполне профессиональных новелл, но и навсегда изменил саму индустрию компьютерных развлечений. Еще несколько лет назад для каждой стратегии, выполненной в жанре научной фантастики, совершенно обязательно считалось наличие одной технологически продвинутой и одной инсектоидной расы. Все это неизменно окутывалось мороком страшной таинственности (как в C&C3), рассчитанной, видимо, на самых юных пользователей, которым родители по недосмотру забыли рассказать об игре StarCraft.

PERFECT FUTURE

И вот, как оказалось, поклонники целых десять лет ждали игру, коренным отличием которой от первой части станет использование третьего измерения в одной упряжке с технологией Havok, уже лет пять как отвечающей за реалистичное оседание трупов на землю. Все остальное – множество мелких нюансов. Показательно, что это нисколько не помешало всем соответствующим ресурсам отреагировать на анонс StarCraft II превью, лишенными и сотой доли того скепсиса, который обычно адресуется сиквелам. «Ах!» – вос-

Легенда

ПРОТОССЫ. ПУТЬ ОЧИЩЕНИЯ

Протоссы стали первой из разумных рас, выведенных в ходе Эксперимента Ксел'Нага – загадочными Предтечами, поглощенными изучением и распространением жизни во Вселенной. Однако чем больше протоссы черпали из мудрости своих учителей, тем больше ценили индивидуальность (вопреки замыслу Ксел'Нага, желавшим создать развитое сплоченное общество). Опечалившись, творцы

решили покинуть родной мир протоссов Аиур и продолжить Эксперимент. Достигнув высот в развитии нейронных технологий, племена протоссов возгордились настолько, что, подозревая своих учителей в предательстве, внезапно атаковали огромные корабли Ксел'Нага. Те, отбив яростное нападение, навсегда удалились с Аиура.

Между разрозненными племенами протоссов началась открытая вражда, поставившая под угрозу само существование расы.

Спасением для вымирающего вида оказалось мистическое учение Хала – Путь восхождения, направленное на восстановление психической связи всех протоссов и создание нового коллективного сознания. Племенной строй сменил строгий кастовый порядок. Общество разделилось на судей – старейшин, управляющих протоссами по предписаниям Хала; халаев – движущую силу прогресса: рабочих и ученых; а также храмовников – воинов,

фанатично преданных совету судей и готовых беспрекословно пожертвовать собой ради Аиура. Однако нашлись отступники, отказавшиеся принять новый порядок. Чтобы выказать пренебрежение решениями конклава судей, они обрезали свои нервные придатки, ментально соединяющие их с остальными протоссами. Вскоре они были высланы с родной планеты и на долгое время исчезли, потерявшись в глубинах космоса.



мол, смотрите, что нетрудно сделать с помощью обыкновенной видеокарты прошлого года выпуска благодаря осмысленной работе дизайнеров.

Немного странным может показаться разве что решение назначить художественного руководителя игр Red Alert 2, Generals и Battle for Middle-Earth на соответствующую должность в Blizzard. Теперь некоторые юниты StarCraft II выглядят гостями из детских мультфильмов: яркая раскраска, смешные пропорции и нарочитая примитивность, что само по себе не страшно, но с довольно угрюмой вселенной вяжется плохо. Это, впрочем, дело вкуса и может еще сто раз, как и многое в StarCraft II, поменяться. А вот что известно совершенно точно: ни при каких обстоятельствах в игре не появится четвертой расы. Все смелые допущения по поводу новой фракции гибридов протоссов и зергов (речь о них шла в секретной миссии Brood War), а также о создателях Ксел'Нара были решительно опровергнуты официальными источниками.

Как ни парадоксально, возвращение к корням совершается с прицелом на будущее – StarCraft II должен стать главной киберспортивной дисциплиной на ближайший десяток лет. С 2004 года сорок человек занимаются тем, что опытным путем выводят новых зергов, протоссов и терранов. Незаметные глазу мелочи вроде периодичности мигания Rally Point проходят через раскаленное горнило коллегиальных собраний и суда присяжных. Новые способности юнита Ghost об- суждают отдельный консилиум. Принятые

«С точки зрения современного игрока, StarCraft II выглядит форменным old-skool»

торженно вздохнули 15 тысяч южнокорейцев, попавших 19 мая 2007 года на презентацию. «Ох!» – вторил им весь Интернет спустя буквально несколько минут. Выложенный немногим позже роскошный (иначе и не скажешь!) ролик только укрепил веру огромного количества людей в то, что StarCraft II станет лучшей, как го-

ворится, игрой всех времен и народов.

С точки зрения современного потребителя стратегий реального времени, StarCraft II выглядит форменным old-skool – прямая противоположность сложившейся в 1998-м ситуации. Вместо привычной уже территориальной войны за точки, генери-

рующие универсальный ресурс, – добыча минералов и газа силами «пейзан», вместо управления взводами – тщательный микроменеджмент на уровне отдельных юнитов, вместо возможности рассмотреть болты на броне каждого танка – святая простота изображения с приколоченной к потолку камерой и мизерными системными требованиями. При этом, как и любой проект от Blizzard, продолжение StarCraft ставит под сомнение неумеренные аппетиты современных игр –

Тем временем подчинившиеся строгой дисциплине и кастовому разделению протоссы достигли небывалого расцвета и принялись заселять соседние звездные системы. Однажды они наткнулись на племя варваров с коротким сроком жизни, беспорядочно осваивавших просторы своего сектора. Следуя традициям Ксел'Нара, предписывавшим оберегать младшие расы, протоссы не стали пока открыто вмешиваться в людские дела.



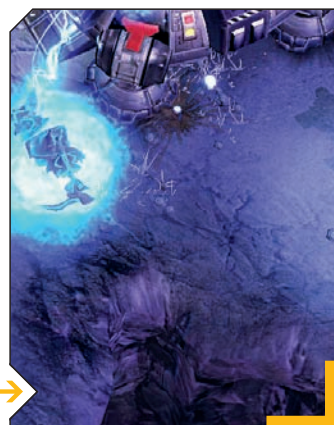


решения шлифуются каторжным трудом профессиональных геймеров, связанных обетом молчания, а потом оцениваются вновь. Сиквел иконы стратегического жанра должен стать быстрее, яростнее – матч между двумя игроками будет длиться не больше 15 минут. Первым делом вы впопыхах (пока не началось!) ставите на ноги экономику, попутно выдумывая очередную беспроектную (теперь уж наверняка!) комбинацию юнитов, к поточному производству которых следует приступить немедленно. Вслед за этим стартует сопровождаемый спецэффектами госэкзамен по математике: по обе стороны знака равенства (если допустить, что уровень игроков одинаков) выстраиваются слабые, которые дуэлянты принимают жаростно натравливать друг на друга. В стройном уравнении рано или поздно появляются переменные – противники начинают поль-



зоваться специальными возможностями юнитов. Паритет поспешно сменяется неравенством. Тут математика заканчивается, уступая место геноциду. Побеждает ни в коем случае не дружба, а тщательный расчет, своевременное применение упомянутых спецвозможностей и небольшая толика ловкости рук. Тренируйтесь, через пару месяцев у вас обязательно получится.

Пока ни о какой, даже самой приблизительной дате релиза и речи не идет. Перфекционистам, располагающим неограниченным



Легенда



ЗЕРГИ. ВЕРШИНА ПИЩЕВОЙ ПИРАМИДЫ

Потерпев неудачу на Аиуре, Ксел'Нага продолжили Эксперимент на Зерусе, отдаленном от колыбели протоссов настолько, чтобы обеспечить беспрепятственный ход изысканий в течение тысяч лет. Создатели, сосредоточившись на достижении «чистоты сущности», вывели расу червеобразных паразитов, движимых основным инстинктом – выжить, добившись абсолютного превосходства своего вида. Зерги, будучи беспомощными личинками,

научились проникать в тела лучше приспособленных существ, обитающих на Зерусе, и, контролируя физиологические процессы носителя, полностью управлять им. Вместе с тем, подчиняя все большее количество видов, зерги овладели и еще одной спецспособностью – они стали изменять эволюционную программу своих жертв. Избранные особи обросли хитиновыми панцирями и обзавелись острыми когтями.

Вскоре вся фауна Зеруса изменилась до неузнаваемости, превратившись в единый прожорли-

вый Рой. Вспоминая ошибки Эксперимента на Аиуре, Ксел'Нага сформировали из коллективных побуждений всех зергов единый Сверхразум, контролирующий и направляющий их инстинкты через специальных посредников, у каждого из которых имела собственная задача. Со временем посредникам было разрешено организовывать свои ульи и воплощать в жизнь селекционные программы.

Пока Рой продолжал расти, Сверхразум составил прогноз на будущее, согласно которому ско-

ро зерги должны были полностью поглотить все формы жизни на Зерусе, и предпринял попытки найти то, что могло бы перенести расу на другую планету. Решение неожиданно нашлось: Рой успешно ассимилировал космические формы жизни, обитавшие на орбите Зеруса. На флотилию ничего не подозревающих Ксел'Нага, в которых Сверхразум давно разглядел угрозу экспансии для Роя, неожиданно обрушился страшный удар, уничтоживший наивных экспериментаторов.

Расправившись со своими создателями и овладев их сокровенными знаниями, Сверхразум начал победоносную космическую конкисту. Вместе с тем повелитель Роя впитал информацию о том, что на другом конце галактики существует могущественная раса протоссов, наделенная пси-способностями и могущая уничтожить зергов. В поисках решения Сверхразум натолкнулся на другую, молодую расу, часть особей которой также обладала зачаточными псионическими умениями, что могло бы пригодиться в неизбежном столкновении с протоссами.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ 2 ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА

Величезний світ:
більше 80 високодеталізованих
зоряних систем.

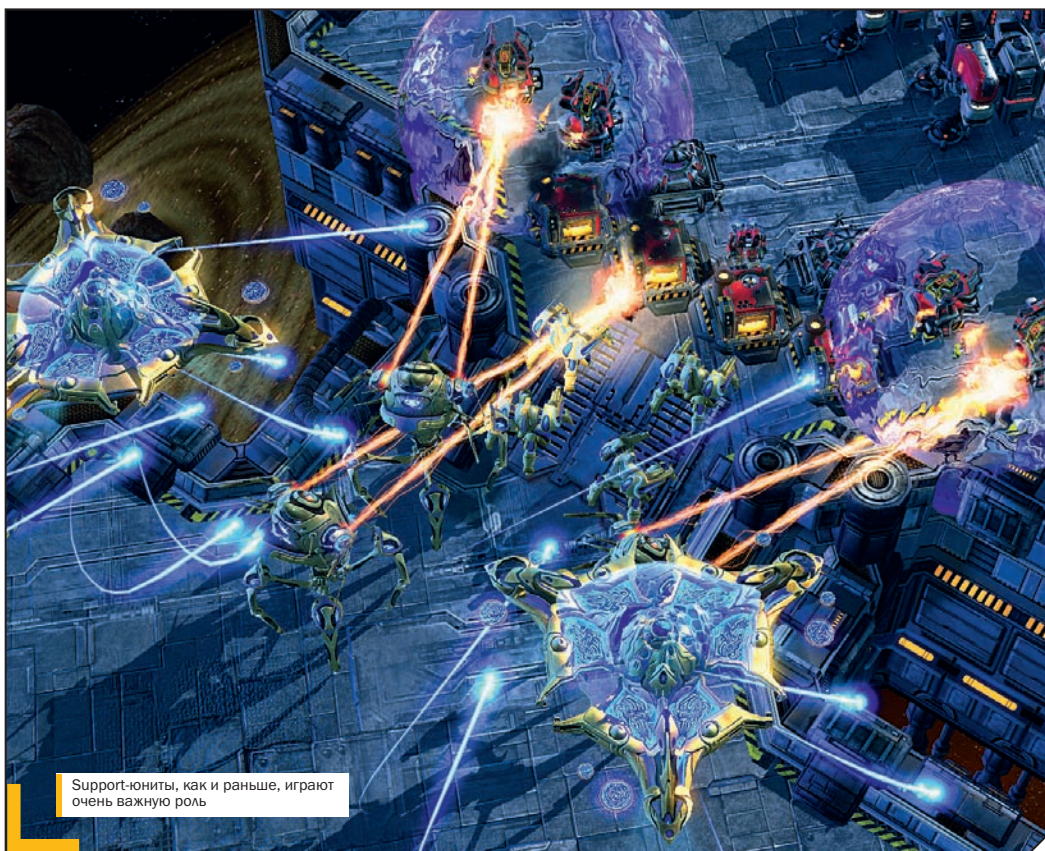
Нелінійний сюжет:
декілька варіантів проходження і
додаткові завдання.

У міжгалактичному конфлікті
з'явився ще один
учасник – Космічний флот Нової
Імперії, укомплектований власними
літальними апаратами.

Кораблі-бази і винищувачі з
унікальними характеристиками



© 2007 ЗАТ «1С». Усі права захищено.
© 2007 Xbow Software. Усі права захищено.
Гра розроблена Elite Games Team.
Виробництво в Україні «ДП Єврософтпрм»



Support-юниты, как и раньше, играют очень важную роль

бюджетом, плевать на заунывные стоны нетерпеливых фанатов. Когда? Возможно, в 2008 году, но тогда уж в самом конце... За недолгий срок, прошедший с момента анонса StarCraft II, сотрудники Blizzard недрогнувшей рукой вырезали из игры несколько готовых юнитов. Читатели спрашивают: «А позволяли ли нам выделять более чем 12 подопечных одновременно?» Компетентные специалисты отвечают: «Сейчас число выделяемых юнитов не ограничено, но это может измениться в процессе дальнейшей разработки». Или вот еще пример деловой переписки: «Стоит ли ожидать замену исключенным из StarCraft II юнитам?» Ответ прост: «Ну-у-у, мы постоянно тестируем как новые юниты, так и убранные из игры старые. Хотя, конечно, ничего еще окончательно не решено». И так далее в том же духе.

Вместе с тем на BlizzCon 2007 разработчики довели присутствующих до экстаза, просто показав десятиминутный отрывок из single. Вообще кампания ожидается насыщенная. Хорошо знакомый по предыдущей серии Джим Рейнор посещает локации космического корабля «Гиперион», ведет там сюжетобразующие беседы с персонажами, среди которых космодесантник Тайкус из вступительного ролика (привет, Gears of War), приобретает новые юниты и апгрейды и между делом, посматривая на карту сектора, выбирает, куда ж ему податься теперь. Примерно то же самое происходило в симуляторах футуристических летательных аппаратов и шагающих роботов в глубоком прошлом

Легенда

ТЕРРАНЫ. МЕЖДУ ДВУХ ОГНЕЙ

В истории людей нет ничего примечательного. Напротив, многое достаточно предсказуемо. Страны третьего мира, получившие в конце XXI века доступ к последним технологиям и ядерному оружию, восстали против экономического и военного доминирования более развитых держав. Старый порядок рухнул, уступив место власти корпораций и положив начало расцвету геной инженерии, клонирования и кибернетики. Вместе с ухудшением экологической обстановки и ростом перенаселеннос-

ти, а также в связи с очевидным проявлением мутаций, в настроении общества стали проявляться панические тенденции, только усугубляемые средствами массовой информации. После разрушительных террористических актов мир окончательно погрузился в хаос.

22 ноября 2229 года была основана Лига Объединенных Держав, которая вскоре установила жесткий тоталитарный режим над 93% населения Земли. В рамках проекта «Очищение» было уничтожено около 400 миллионов людей, имевших признаки мутации или

потенциальную склонность к ней. Устроив самый масштабный геноцид в истории человечества, Лига вместе с тем добилась серьезного прогресса во многих областях науки, в частности стали доступны космические путешествия, благодаря которым люди основали колонии на Луне и соседних планетах.

Доран Роут, один из блестящих ученых своего времени, пользуясь политическими связями, осуществил тайный план. Он послал несколько десятков тысяч заключенных (жертв проекта «Очищение»), погруженных в криогенный

сон, на колонизацию удаленной планеты Gantris 6. Доран полагал, что открытие альтернативных ресурсов сделает его самым влиятельным человеком на Земле. Однако честолюбивым планам не суждено было сбыться – на расстоянии 60 000 световых лет двигатели кораблей вышли из строя, пришлось совершить вынужденную посадку на три ближайшие планеты, где пассажиры, выйдя из состояния анабиоза, основали, соответственно, три независимые колонии.

Одна из них, на Тарсонис, бурно разрослась и образовала Зем-

вроде Wing Commander, MechWarrior и Freelancer. В StarCraft II такое положение дел выглядит настолько естественным, что не вызывает у ошарашенных зрителей никаких вопросов – напротив – одно восхищение.

* * *

А теперь давайте поконкретнее. Так как StarCraft II – вещь бесспорно культовая, оставить наших читателей без информации о юнитах мы просто не решились. На официальном сайте есть два раздела, посвященных тем из них, которые с большой долей вероятности попадут в финальную версию. Раздел о зергах уже несколько месяцев пребывает в состоянии coming soon – с космическими тараканами пока ничего не ясно. По Сети гуляет множество слухов, но мы уделим внимание только достойному доверия источнику.

TERRANS

Marine – пехотинец, вооруженный автоматической винтовкой. После улучшения экипируется щитом, увеличивающим количество HP. При случае не гнушается употребить внутривенно энергетик, временно повышающий реакцию, но пагубно влияющий на здоровье (все как в реальной жизни).

Reaper – амнистированный по случаю боевых действий эск. Штрафбат оснащен реактивными ранцами, что позволяет быстро перемещаться, не обращать вни-



«Авторы вырезали из игры несколько готовых юнитов»

мания на каналы и буераки и, стало быть, наносить точечные удары на ранних стадиях игры. Кроме пары пистолетов, вооружен минами, детонирующими спустя несколько секунд после активации.

Ghost – представитель элитного подразделения с зачатками пси-способностей. Возможность наводить ядерные ракеты и становиться на время невидимым скопированы из прошлой части. Еще у Ghost появится умение Snipe, укла-

дывающее пехоту с одного выстрела, и Drop Pod – вызов десантных капсул.

Viking – аляповатый трансформер, пламенный привет от трэш-стратегии Red Alert 2 (ничего похожего там не было, но дух – оттуда). В положении тумблера «Самолет» атакует только воздушные цели, «Робот» – наземные.

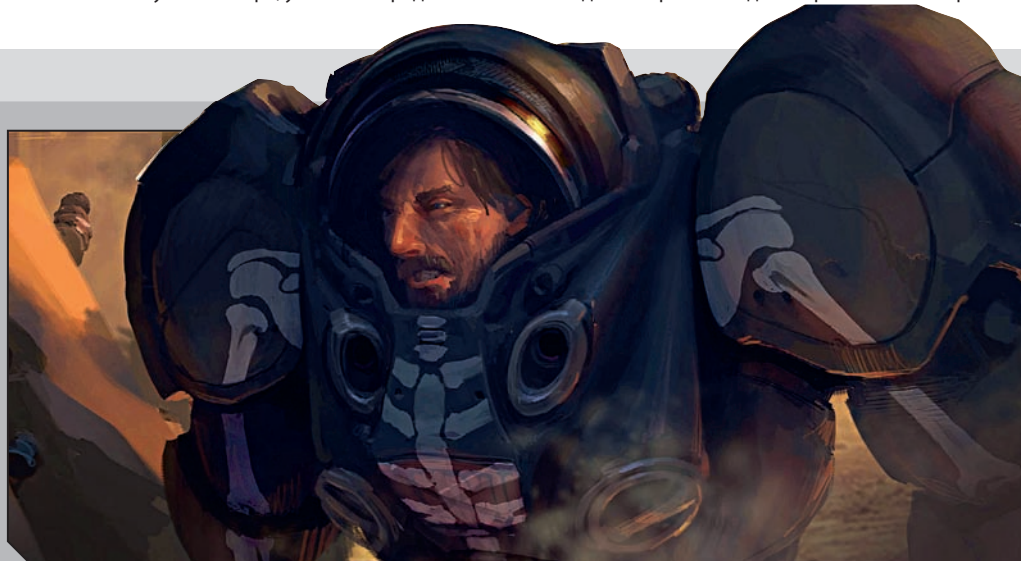
Banshee – еще один образчик тлетворного влияния серии C&C3. Перед нами отчаянная дизайнерс-

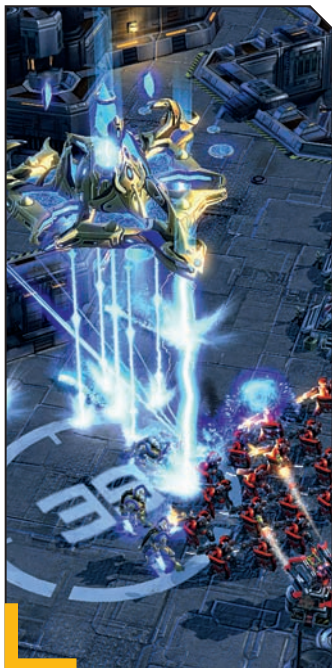
кая попытка «присобачить» юркий вертолет Orca к игре StarCraft. Оснащен осколочными ракетами «воздух – земля». На спор становится невидимым.

Battlecruiser – все как в классике. Универсальный, тяжело бронированный космический крейсер. На ваш выбор: yamato gun, крепко бьющая по отдельно взятой цели, или плазменные торпеды, за секунды оставляющие от пехоты мокрое красное место.

Thor – hard'n'heavy-юнит терранов. Этот неповоротливый робот настолько огромен, что его производство сравнимо с постройкой

ную Конфедерацию. Эта организация на протяжении долгого времени безуспешно пыталась подчинить себе две другие колонии. Применив силу, Конфедерация спровоцировала начало гражданской войны и появление радикальных террористических группировок, самая влиятельная из которых называлась «Сыновья Корхала». Погрязшие в расприх потомки землян вдруг с удивлением обнаружили присутствие насекомоподобных пришельцев на одной из отдаленных планет Федерации. Но было уже поздно...





Крейсеры терран, к счастью, нигде из игры не делись

здания. Помимо спаренных пушек, дополнительно оснащен артиллерийской батареей, особо эффективной против строений.

Command Center – что, казалось бы, тут можно придумать? Но нет предела фантазии гейм-дизайнеров Blizzard. Теперь здание способно укрывать в своем чреве (и переносить) нескольких рабочих. Появилась возможность либо модифицировать центр до вооруженной планетарной крепости (в таком случае он теряет мобильность), либо оснастить радаром.

Sensor Tower – стационарный радар, обнаруживающий вражеские механизмы за пределами прямой видимости.

PROTOSS

Zealot – полная изнурительных тренировок жизнь представителей данного класса посвящена единственной цели: любой ценой защищать честь протоссов. Этот самый мощный стартовый юнит в игре вооружен двумя клинками, а во второй части он научится еще и молниеносно приближаться к жертве.

Immortal – смелая модификация «драгун». Теперь их щиты настроены таким способом, что отражают самые мощные удары вражеской артиллерии, правда, ценой уязвимости перед атаками легко вооруженных формирований противника.

Stalker – четырехногая боевая машина, пилотируемая сущностью темного храмовника. Умеет теле-

портироваться на короткие дистанции.

Dark Templar – чуть ли не единственный юнит из известных на сегодняшний день, которого не коснулся вездесущий прогресс. Перманентно невидим. Наносит страшные увечья в ближнем бою.

Twilight Archon – результат соединения разных Templar. Больше всего напоминает сильно раздавленную шаровую молнию. Причиняет урон как наземным, так и воздушным целям.

Colossus – огромный робот, описанный еще в «Войне миров», которому протоссы прикурили четвертую ногу, чтоб, значит, не был так похож. Невероятно длинные конечности позволяют колоссу преодолевать неровности ландшафта, однако одновременно делают его уязвимым для атак не только с земли, но и с воздуха. Колосс буквально выжигает копошащихся под ногами неприятелей с помощью двух тепловых лучей, которые после уничтожения противника переключаются на соседнюю цель. Весьма эффективен против отрядов пехоты.

Observer – невидимый дрон, предназначенный для разведки.

Phoenix – универсальная замена легким истребителям класса «скаут» и «корсар». Функция *Overload* заполняет воздушное пространство вокруг истребителя потоками разрушительной энергии, после чего тот на некоторое время отключается.

Phase Prism – парящий генератор энергии (действует как пилон), способный телепортировать протоссов в зону своего влияния. Очень интересная новинка.

Carrier – эта боевая единица BVC протоссов осталась без существенных изменений. В атаке авианосец полагается на рой беспилотных перехватчиков.

Warp Ray – совместная разработка протоссов с планет Аиур и Шакурас. Это крейсер, построенный вокруг мощного генератора энергии. Фокусируя ее на противнике, Warp Ray наносит ущерб, возрастающий с каждой секундой в геометрической прогрессии. Warp Ray применяется в основном для уничтожения флагманских сил неприятеля и зданий.

Mothership – а мы думали, что такое бывает только в игре Supreme Commander и в научной фантастике середины прошлого века. Ультимативная машина разрушения, сакральный юнит протоссов представляет собой... летающую тарелку. Существует в единственном экземпляре и стоит огромных денег.

Gateway – здание, телепортирующее военные силы на поле боя. После улучшения перебрасывает вызванные юниты в любую указанную зону действия фазовых призм или пилонов.

Stargate – строение, направляющее BVC в зону боевых действий с орбиты или даже из отдаленных систем.

* * *

Ну вот, теперь вы, пожалуй, лучше представляете себе, что вас ожидает, может быть, уже и в этом году. И, наверное, присоединитесь к миллионам фанатов, которые письмо Деда Мороза начинают и заканчивают словом «StarCraft II». А если вы и так один из них – добро пожаловать на борт, коллега!

P.S. Ну и напоследок мы выдадим вам одну из множества окружающих StarCraft страшных тайн: открыть секретную миссию Dark Origin можно, если за 25 минут победить зергов на карте The Reckoning, в шестом эпизоде StarCraft: Brood War.



МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА
НАУКИ УКРАЇНИ

ГОЛОВНЕ УПРАВЛІННЯ ОСВІТИ
ТА НАУКИ КИЇВСЬКОЇ МІСЬКОЇ
ДЕРЖАВНОЇ АДМІНІСТРАЦІЇ

КИЇВСЬКИЙ ПАЛАЦ ДІТЕЙ
ТА ЮНАЦТВА

КИЇВСЬКА МАЛА АКАДЕМІЯ
НАУК «ДОСЛІДНИК»

ЗА СПРИЯННЯ

ІНСТИТУТУ ПРИКЛАДНОГО ТА СИСТЕМНОГО АНАЛІЗУ «ІПСА»

НАЦІОНАЛЬНОГО ТЕХНІЧНОГО УНІВЕРСИТЕТУ УКРАЇНИ

«КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ»

НУЦПІ КІБЕРНЕТИЧНОГО ЦЕНТРУ НАН УКРАЇНИ

БМС консалтинг



КВАЗАР-Mikro®
ЗАВЖДИ НА КРОК ПОПЕРЕДУ



ВІДКРИТИЙ КОНКУРС З ПРОГРАМУВАННЯ серед старшокласників

ДОСЛІДНИК 2007-2008

05.02.2008-07.03.2008

Подробиці та онлайн трансляція:

<http://doslidnyk.org>



ДОСЛІДНИК
2007-2008

РОЗРОБКА ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ У 5 НОМІНАЦІЯХ:

- навчальні
- системні та прикладні
- безпека та мережі
- мультимедійні
- науково-дослідницькі
- для мобільних пристроїв

ZyXEL

В РАМКАХ КОНКУРСУ ЗМАГАННЯ ЗІ СКЛАДАННЯ ПК!

СПЕЦІАЛЬНІ ПРИЗИ
ПЕРЕМОЖЦЯМ!



МОЙ
КОМП'ЮТЕР



MOBILITY



генеральні інформаційні спонсори

Марат Баширов

Sherlock Holmes vs. Arsene Lupin



Посмотрев на эту картинку, вы получили недельную дозу гламура



Запомните, дети: когда не было Google, процесс поиска информации выглядел примерно так

Шерлок Холмс против?

Любителей детективного жанра сама идея выяснения отношений между гениальным сыщиком Шерлоком Холмсом и королем воров Арсеном Люпенем интригует настолько же сильно, как всех остальных – эпическая битва Годзиллы и Кинг-Конга.



→ Сотрудники украинско-французской компании Frogwares с необычайной легкостью жонглируют персонажами, придумывая самые невероятные истории. Справедливости ради стоит заметить, что попытка столкнуть лбами двух признанных мастеров своего дела ранее уже предпринималась некоторыми писателями, включая самого Мориса Леблана, «отца» Люпеня («Шерлок Холмс приходит поздно»). Однако на экранах мониторов эти два колоритных героя еще не встречались. А так как после Ктулху Холмсу уже никто не страшен, то почему бы в четвертой части увлекательного приключенческого сериала не познакомиться с королем воров?

История начинается с того, что Холмс и Ватсон получают письмо от пресловутого француза. Люпен предлагает сыщику предотвратить запланированную серию краж. Однако есть загвоздка: злодей собирается организовать пять громких

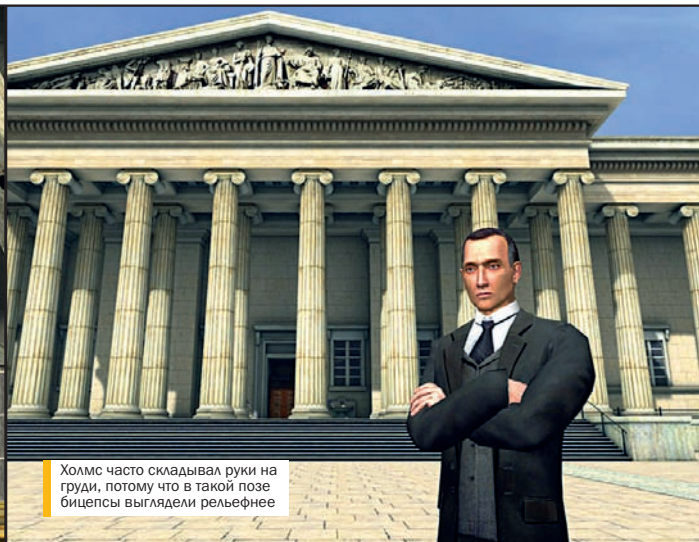
ограблений в течение пяти последующих дней. Как и положено столь известному вору, он намерен не просто банк обчистить или ювелирный магазин, а замахнуться на неприступные лондонские культурные ценности: Национальную галерею, Британский музей, Тауэр, Букингемский дворец. Разумеется, для Британии и самого Холмса быть поверженным в схватке с дерзким французом – худшее из унижений, так что мастер дедуктивного метода тут же берется за дело.

Особенности сюжетной завязки накладывают определенный отпечаток и на игровой процесс. В официальных материалах геймплей Sherlock Holmes vs. Arsene Lupin описывается как битва умов. Вместо классического неторопливого расследования с раскуриванием трубок и распитием шерри разработчики обещают нам гонку со временем. Пользователям придется не просто решать многочисленные задачи, но и избегать различных

ловушек, расставленных амбициозным Люпенем. Однако это совершенно не означает, что Холмс начнет бегать повсюду с заряженным револьвером на манер михалковского сэра Генри из «Собаки Баскервилей», пытаясь наделать как можно больше дырок в шляпе эlegantного соперника. «Никакого action в игре не будет», – твердо заявляют авторы. Противостояние ведется по канонам классических приключенческих игр согласно установленным самими соперниками правилам.

Кроме решения множества загадок, героям придется регулярно копаться в инвентаре. Тут поклонников серии ждет небольшой приятный сюрприз: авторы изменили внешний вид хранилища собранных предметов. Теперь все, что детективы скопили непосильным трудом, отображается сразу на одном экране. Это нововведение геймеры непременно оценят, ведь им предстоит неоднократно ломать голову над самыми непредсказуе-

«Нас ждет еще один детектив в антураже старой доброй Англии»



Холмс часто складывал руки на груди, потому что в такой позе бицепсы выглядели рельефнее



Шас, я бегом, только на съемки «Статского советника» и назад



Ни шутки про королеву!

Паспорт

Жанр адвенчура **Разработчик** Frogwares
Издатель Focus Home Interactive
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Дата выхода начало 2008
Сайт www.frogwares.com/sherlock4

О разработчике

Frogwares

Игры Sherlock Holmes: Mystery of the Mummy, 80 Days, Sherlock Holmes: The Awakened
Сайт www.frogwares.com

Украинско-французская студия Frogwares занимается производством приключенческих игр не первый год. На их счету проекты по мотивам произведений известных писателей – Жюль Верна и Артура Конан Дойля.

мыми комбинациями различных вещей (в том числе роликовых коньков, живой черепахи, фото-снимка и монгольфьера). Некоторые из них можно найти просто так, а для получения других (например, вышеупомянутого аэростата) придется основательно потрудиться. Всего в игре предусмотрено более сотни разных предметов.

Пожалуй, привлечет детективов-любителей и активная эксплуатация достопримечательностей Лондона.

К примеру, прогуливаясь по залам Британского музея, можно будет не только поглазеть на египетские саркофаги, античные амфоры и произведения современного искусства, но и услышать комментарии Холмса по поводу экспонатов. Обнадеживает и тот факт, что, несмотря на использование устаревших графических технологий, авторам удалось создать достаточно неплохие трехмерные локации с обилием деталей. Если музейные залы и вы-

глядят несколько скучновато, то пышущие роскошью помещения Букингемского дворца непременно порадуют даже самых избалованных эстетов.

Во время, так сказать, «превентивного расследования» героям предстоит общаться с многочисленными NPC (в игре их больше сорока). Разработчики приготовили нам встречи с мошенниками, журналистами, гвардейцами, последователями тайного культа, полисменами, отбросами общества и пр. В список также попало несколько чрезвычайно колоритных героев, включая эксцентричного художника Горация Вельмонта, как будто списанного с Сальвадора Дали, красавицу Леомунду (местный высокопоставленный аналог Пэрис Хилтон с ее ужасной собачкой) и саму королеву Викторию, которая, как оказалось, симпатизирует дерзкому пришельцу. Авторы не раскрывают всех секретов, так что вам гарантировано еще немало неожиданных свиданий.

Не запутаться в бурном водовороте событий пользователям поможет удобный инструмент. Благодаря встроенной в игру системе отслеживания прогресса вы сможете легко разобраться со всеми найденными документами, показаниями свидетелей и основными происшествиями, а также более эффективно и оперативно сделать важные для расследования обобщения.

Серьезных нововведений разработчики не готовят. Sherlock Holmes vs. Arsene Lupin станет еще одним шагом в эволюции сериала, успешно сменившего 2D на 3D, но не потерявшего таинственности, свойственной романтическим произведениям викторианской эпохи. На данном этапе адвенчура кажется достойной внимания любого поклонника жанра, который не ищет инноваций, а просто хочет получить еще один детектив в антураже старой доброй Англии. Убедиться в этом самостоятельно вы сможете уже совсем скоро.



Devil May Cry 4

Георгий Чекан

When you look so cool, physics is for losers

Серия Devil May Cry всегда выделялась среди собратьев по жанру тем, что метко характеризуется словом «пафос». Огромные мечи, кожаные наряды, парные пистолеты с длинными стволами, базука со штыком, боевая гитара – доза «немереной крутизны», льющейся с экрана, превышала все мыслимые пределы.



➔ В четвертом эпизоде сериала Сарсом вряд ли будет изобретать велосипед и правильно сделать. Фирменный геймплей Devil May Cry со временем не устареет, только более-менее удачно копируется в других проектах, пока не выйдет очередная часть приключений Данте (Dante), пока-зывающая, что такое настоящее рубилово. О реализме думать не приходится, он ведь даже теоретически не может выглядеть настоль-

ко круто – очкарики вроде Ньютона с его яблоком уходят курить, балом правят блондины в красных кожаных плащах на голое тело. Даже детям известно, что в подобном прикиде зависать в воздухе проще простого, а пистолеты у таких няшечек перезаряжаются сами.

Нового персонажа явно разрабатывали, помня о чудесных свойствах плащей. Кроме любимца публики Данте, играть придется за

некоего Неро (Nero), по всей видимости, возглавляющего фан-клуб главного героя серии. Парень одевается практически как Данте, носит двустольный револьвер и огромный клинок, и, похоже, даже стрижется у того же мастера. Впрочем, сам процесс игры за него будет отличаться. Неро сражается левой рукой, поскольку его правая – сама по себе оружие почище меча: нашего героя угораздило



«Фирменный геймплей Devil May Cry со временем не устаревает»

Паспорт

Жанр action
Разработчик Capcom Production Studio 1
Издатель Capcom
Дата выхода февраль 2008
Сайт www.devilmaycry.com

О разработчике

Capcom
Игры Серии Resident Evil, Mega Man, Onimusha
Сайт www.capcom.com

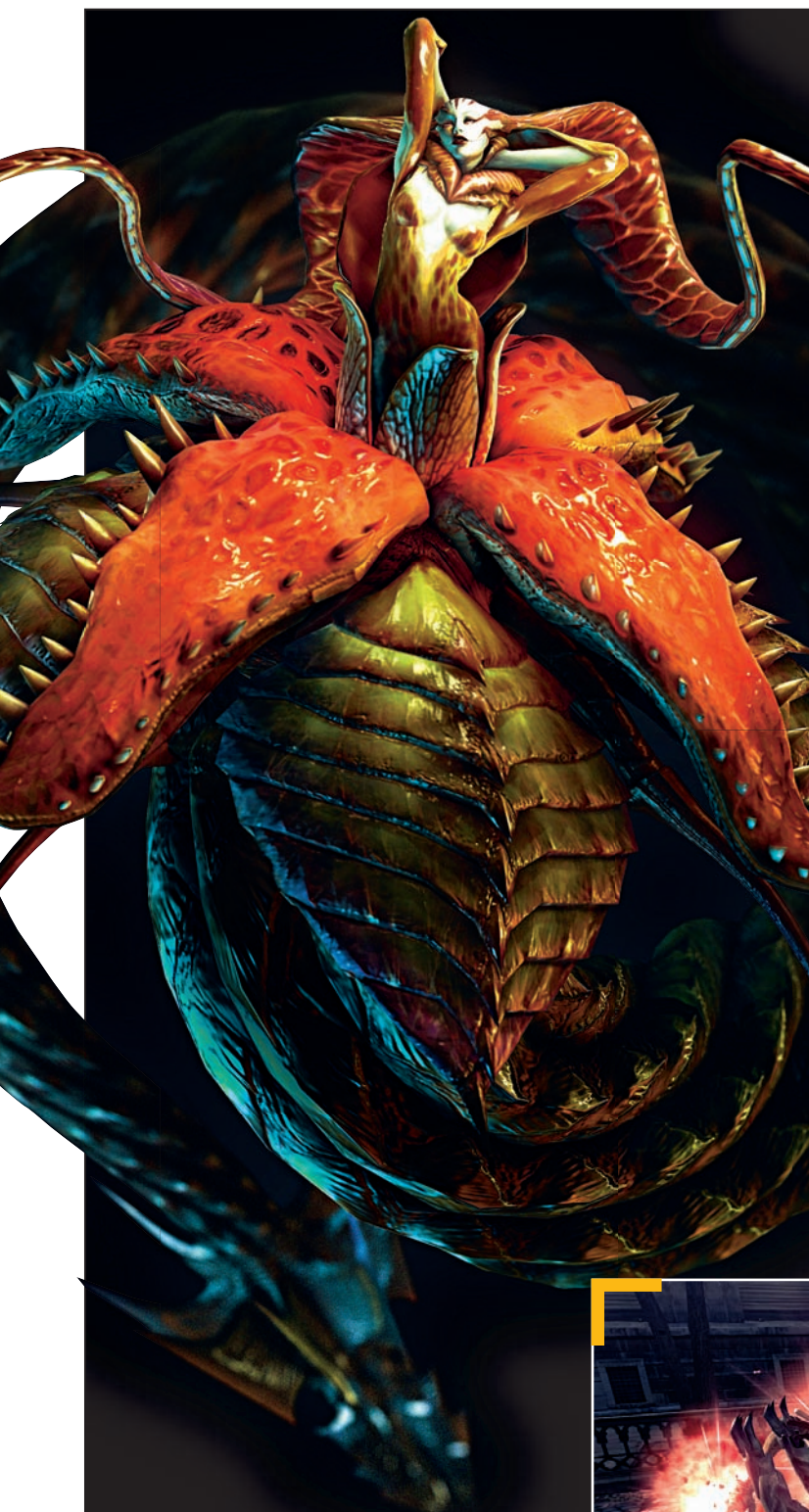
Один из крупнейших японских разработчиков. Компания начинала еще с аркадных автоматов. Capcom отличается широтой взглядов: в списке ее проектов значатся игры для всех актуальных платформ.



«В четвертом эпизоде сериала Capcom вряд ли будет изобретать велосипед»

дотронуться до какого-то кристалла, после чего в его руке поселился демон. Десница, называемая Demon Bringer, способна притягивать врагов на расстояние удара, отбрасывать их, бить о землю, запускать в воздух и награждать смачными апперкотами. Эту замечательную руку разрешено применять и в мирных целях – с ее помощью можно собирать бонусы, ле-

жащие в недоступных обычным смертным местах, а также переправляться через пропасти, цепляясь за специальные голубые сферы. Нечто похожее мы видели в Onimusha: Demon Siege при игре за Жака, но местная версия, как водится, на порядок более круто и пафосно выглядит. Несложно предположить, что использоваться эта способность будет и в голово-



ломках (спинномозголомках?) с рычагами и открыванием дверей.

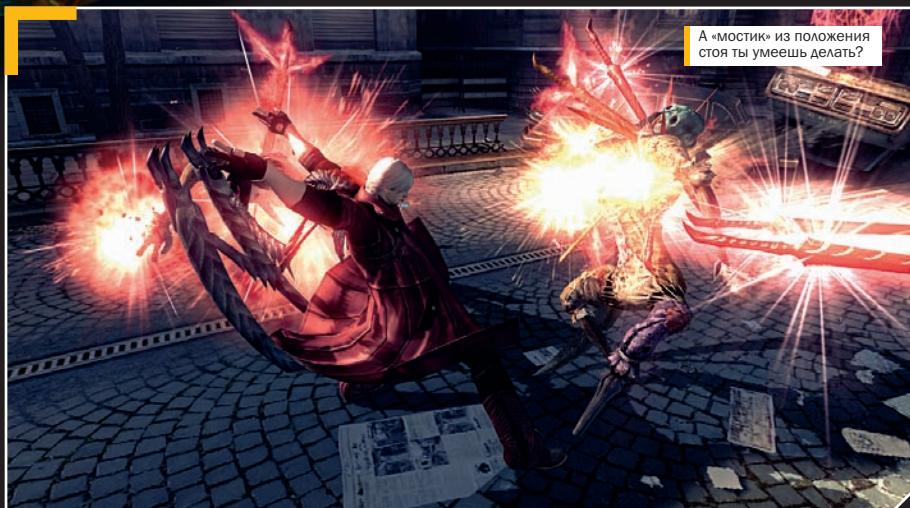
Механика боя практически без изменений перекочевала из третьей части, насколько можно судить по роликам. Шинкуя монстров, игрок заполняет шкалу Exceed, которая отображает уровень зрелищности происходящего. Длинные разнообразные комбо, суперудары и совмещение холодного оружия с огнестрельным позволяют набрать очки значительно быстрее обычных сереньких приемов, что мотивирует игрока сражаться не только эффективно, но и эффектно. Расходуется эта шкала на различные спецтехники и

зарядку оружия. В придачу чем зрелищнее прикончен враг, тем больше трофеев он оставит.

Игра за Неро будет отличаться прежде всего отсутствием стилей, новому персонажу вся фирменная крутость станет доступна сразу. Данте же по-прежнему сможет сражаться в одном из четырех амплуа (sword master, gunslinger, royal guard и trickster), но зато сумеет менять стили на лету. По словам авторов, некоторые комбо рассчитаны именно на такую быструю смену манеры боя. Про два дополнительных стиля пока ничего неизвестно, впрочем quicksilver и doppleganger не очень гармони-



Такое няшечное добро – оно всегда побеждает



А «мостик» из положения стоя ты умеешь делать?

«Механика боя практически без изменений перекочевала из третьей части»

«Действительно, что какой-то мир может противопоставить тандему мачо-андрогинов»

ровали с ураганным характером нашего героя.

Чтобы передать эту неземную красоту, разработчики используют всю мощность обеих консолей следующего поколения. Согласно их обещаниям, игра должна стабильно держать отметку в 60 кадров в секунду без ущерба для детализации картинки. Динамическое освещение, различные спецэффекты и фирменные видеовставки уровня трехмерных мультфильмов должны убедить геймеров приобрести консоль или обновить имеющееся железо, поскольку проект выходит и для PC. Впрочем, версии для разных платформ все же будут

отличаться. Карт разработчики пока не раскрывают, но про небольшой бонус владельцам Sixaxis, а значит, и консоли от Sony, уже проговорились. Кроме обычного издания, также планируется коллекционное, содержащее в себе четыре эпизода (из 12 вышедших) одноименного аниме.

События игры разворачиваются между первой и второй частями сериала. Завязка, раскрытая в промо-роликах, интригует: в храм почитателей Спарды, отца Данте, блондин с двухметровым мечом врывается прямо посреди какой-то церемонии и ни с того ни с сего устраивает бойню. Ему пытается

противостоять случайно оказавшийся в том же месте в то же время Неро, в пылу сражения раскрывающий свой секрет – он использует руку со вселившимся в нее демоном, которую до сих пор успешно прятал. Юноши сражаются, а затем расходятся, так и не выяснив отношения до конца. Вроде бы на этом месте должна завязаться интрига, но несложно догадаться о возможных перипетиях сюжета, включающих неприятие камин-аута Неро-с-рукой его родными и близкими, лицемерных служителей культа и творческий союз двух молодых людей против всего остального мира. Действи-

тельно, что какой-то мир может противопоставить тандему мачо-андрогинов, одетых в полном соответствии с рекомендациями своего соотечественника Yohji Yamamoto.

В общем, свежую часть сериала с нетерпением ждем, благо осталось совсем немного. Главное, чтобы после ее выхода от присутствия сразу двух положительных, но отвергнутых красавчиков в кожаных плащах и с огромными шворцами во вселенной Devil May Cry не произошел коллапс.



No More Heroes

Алексей Пасак



Кавайные японки могут быть очень опасными



Без оберток

Игра, где буйство текстур высокого разрешения заменяет кислотный cel-shaded минимализм, а происходящее напоминает творчество душевнобольных, — несомненно, тяжелая пища для публики, охотно переваривающей очередной сиквел сиквела.

➔ К счастью для гурманов, еще появляются произведения действительно оригинальные — временами удивительные, а временами, к сожалению, разочаровывающие. Зато по крайней мере их авторы не идут проторенной дорожкой. Компания Grasshopper Manufacture во главе с Гоичи Судой (Goichi Suda) — те самые безумные ребята, которые известны арт-хаусной Killer7, — готова подарить геймерам Старого и Нового Света далеко не стандартный action No More Heroes. И хотя поначалу фанаты видели в этом проекте наследника Killer7, разработчики настаивают на том, что их

грядущая игра будет сильно отличаться от других.

Наш герой — отаку Трэвис Тачдаун (Travis Touchdown), не задумываясь о положительном балансе на кредитной карте, покупает на онлайн-аукционе невообразимо крутую, с его точки зрения, вещь — световую катану (beam katana). Потому что ни один уважающий себя аниме-фанат, даже из калифорнийского городка Santa Destroy, это старье, именуемое lightsaber, в руки не возьмет. Зато после доставки вожделенного устройства и радостей общения с представителями курьерских служб игрок получает возмож-

«Мама, я наконец-то устроился на хорошую работу, но иногда мне приходится убивать людей»



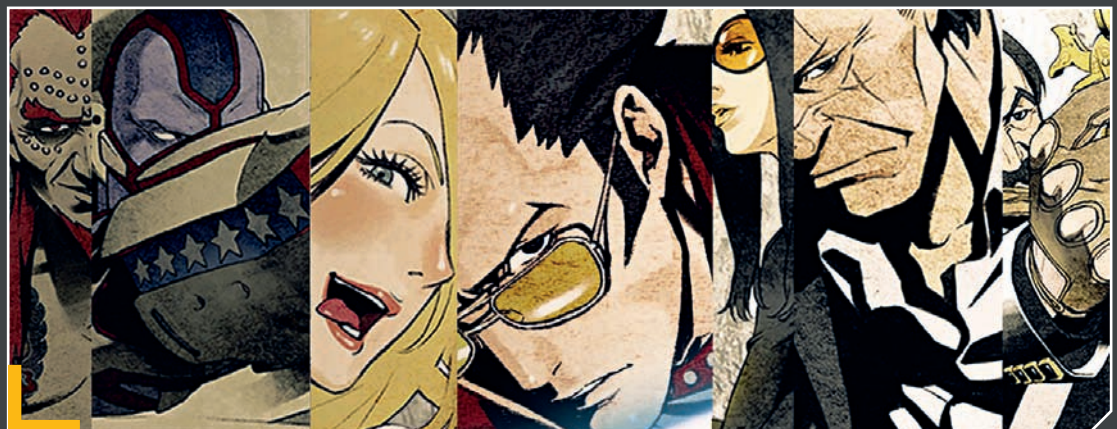
Паспорт

Жанр action
Разработчик Grasshopper Manufacture
Издатель Ubisoft
Дата выхода февраль 2008
Сайт www.mmv.co.jp

О разработчике

Grasshopper Manufacture
Игры Shining Soul II, Killer7, Contact и др.
Сайт www.grasshoppermanufacture.com

Японская студия с довольно нестандартными проектами в портфолио радует нас уже почти десять лет.



ность воспользоваться свежеприобретенным клинком, и не без выгоды для себя. Помните чудную записку в No One Lives Forever: «Мама, я наконец-то устроился на хорошую работу, но иногда мне приходится убивать людей». Вот и Трэвису всю игру предстоит вести развеселую жизнь наемника и отправлять на тот свет (а вот тут начинается неожиданный поворот сюжета!) других наемников. Это Гоичи Судэ решил добавить в No More Heroes элементы криминально-мистического реализма. По сценарию за уши нас не таскают, видимо, приняв во внимание гневные заявления геймеров после

выхода уже упомянутой Killer7. Единственная цель героя – отправить десять наемных убийц в Страну Вечной Охоты. Но дабы очередной киллер согласился сойтись с Трэвисом в неравной сече (герой крут, почти как Чак Норрис), ему нужно иметь при себе энную сумму наличными. И если финансов, доставшихся от павших смертью храбрых врагов, вдруг не хватит, то придется подрабатывать: косить газоны, собирать кокосы и прочее на наш выбор.

Кстати, персонажи No More Heroes – просто сказка, разумеется, для взрослых. Здешной иронии и неприкрытого стеба над

«Персонажи No More Heroes – просто сказка, разумеется, для взрослых»

массовой культурой хватило бы на пару сезонов Family Guy. Холодная и таинственная Сильвия Кристел (Sylvia Christel), которая разве что пальцем не показывает в сторону скандально известной Сильвии Кристель (Sylvia Kristel) – исполнительницы главной роли в эро-эпосе «Эммануэль». Или Плохая Девочка (Bad Girl), успешно эксплуатирующая популярный

образ готик-лолиты. Или чего уж там, возьмем заезжего фокусника Харви Моисеевича Володарского (Harvey Moiseiwitsch Volodarskii) – тут имя говорит само за себя. А Холли Саммерс (Holly Summers), модель с ракетницей-протезом вместо ноги, вам никого не напоминает? Кстати, по ходу действия у героя появится злой ирландский брат-близнец Генри (Henry) и еди-



А каску все же стоило надеть



Не умеешь ты петь, чувак...



«Герой берется за аморальную работу из-за нехватки денег на видеоигры»

ноутробная сестра Джин (Jeane), искренне желающая смерти Трэвису и ранее вырезавшая всю его семью и разрушившая его дом. Кажется, сумасшествию этих родственно-производственных отношений конца-края не будет. Разговор о тебе вообще стоило начать с того, что наш герой берется за аморальную работу наемника из-за банальной нехватки денег на видеоигры. Вы уже слышите sireны полиции нравов? Кстати, основным источником вдохновения Суда-сэнсэй называл фильм чилийского режиссера Алехандро Ходоровски «Крот». У ценителей еще есть время порыться в каталогах специализированных магазинов и найти этот сюрреалистический вестерн 1970 года выпуска.

Еще в No More Heroes нас ждут прогулки на монстромотоцикле Schpel Tiger, транспортном средстве с самыми большими колесами в Америке. В принципе сама игра должна напоминать динамичную прогулку по sandbox-миру в лучших традициях Grand Theft Auto, разве что без русских спортивных частушек и выходцев из Восточной Европы в главных ролях. А вот драки здесь – это всамделишный подарок для всех желающих разгромить оставшиеся после сеансов игры в Red Steel и Wii Sports ненавистные предметы роскоши вроде хрустальных конфетниц или сервиза «Мадонна» на 24 персоны. Ведь герой вооружен катаной, а значит, нам придется неглубоко и быстро дышать, потеть и целеустремленно рассекать Wiimote пространство перед телевизором. А если батарейки в beam katana Трэвиса начнут садиться, нужно

всего-то потрясти контроллер (как это делают в аналогичном случае с фонариком).

Пока в Японии игра не сорвала банк, хотя и получила высокие оценки ветеранов профильной прессы из Famitsu. И ни launch-party, ни замечательный сувенир в виде туалетной бумаги, на которой изображены все негативные персонажи No More Heroes, ни автограф-сессии не привлекли толпы поклонников – за первый день было продано всего 10 тысяч экземпляров игры. Настораживает, хотя, вполне возможно, продукт, не понравившийся японским геймерам, придется по душе ценителям арт-хауса за океаном. Кстати, Гоичи Суда уходит от ответа на вопрос о цензуре в версии No More Heroes для Старого Света, однако, по всей видимости, нам опять преподнесут пластиковый стейк с зеленой кровью. И это не может не расстраивать. Тем более что американская аудитория получит игру во всем великолепии. Впрочем, правомочно ли говорить о великолепии, если по графике No More Heroes напоминает не самые лучшие образчики проектов а-ля GTA, правда, с изрядным добавлением фирменного стиля Grasshopper.

Но, вероятно, именно эта игра даст понять, что, невзирая на засилье клонов, можно упорно держать марку, не растрачивая талант на конвейерное производство сиквелов. И ответ на вопрос, заданный в одноименной песне группы The Stranglers («Whatever happened to all the heroes?», помните?), мы узнаем уже скоро – он будет написан красным на тающем белом снегу.

TATTOO HOUSE FEST

двухдневный фестиваль

2008

02.02

начало
концерта
18-00

Roketa
DeSHIFER



NOLENS
VOLENS
DVS

Бони'НЕМ

03.02

начало
концерта
18-00

TOR

MECHANICAL POET

White

Чёрный Обелиск

БОРИЩ



начало 11-00

европейский
чемпионат
тату-мастеров

Украина, Венгрия, Россия,
Молдова, Чехия

так же во время концерта

красочное
боди-арт шоу

подвешивание
на крюках

организатор

главный медиа
партнер

продвижение
и раскрутка

главный
технический
партнер

главный
информационный
партнер

при поддержке



Детальная информация на портале <http://nahouse.com.ua>

Место проведения: ЦКИ СБУ ул. Ирининская, 6, 200 м. от М "Золотые ворота"

Билеты продаются в театральных кассах и магазинах CORE

Цена билетов: за один из дней - 100 грн, за два дня - 150 грн.

Заказ билетов и дополнительная информация по телефонам: 8 (044) 235-28-19, 8 (066) 444-21-20

Top 5



Никита Шило

Что, больно? А они так кулаком бьют!

Ребята в черном внезапно появляются из тени, делают пару быстрых движений и мгновенно исчезают. А жертвам остается лишь недоумевать, почему у них не хватает руки и четырех зубов, а во лбу красуется огромный нож с надписью «Спасайся, Дороти» на рукоятке. Ладно, шутка. Просто огромный нож.



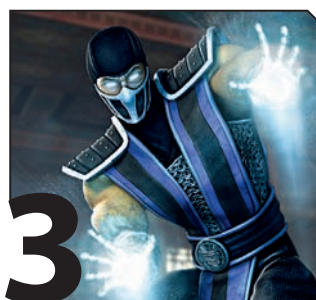
Ryu Hayabusa (Ninja Gaiden, Dead or Alive)

Непоколебимый Рю, который убил демона-бога, желая отомстить за смерть отца, – это просто эталон настоящего ниндзя. Рю владеет неисчислимым множеством видов холодного оружия и дерется, как дракон. Эй, да он почти так же крут, как Чак Норрис!



Taki (Soulcalibur)

Наверняка пока вы смотрели на картинку, уже придумали пару шуток по поводу бюста героини? Вот и посмейтесь, только тихонько, чтобы Таки не услышала. Потому как если девушка владеет ниндзюцу, она воспринимает положение о равенстве полов очень, очень серьезно.



Sub-Zero (Mortal Kombat)

Любимое занятие Sub-Zero – замораживать противников и разбивать на тысячи маленьких кусочков. А когда ему наскучивает заготавливать лед для коктейлей, он просто отрывает своей жертве голову вместе с позвоночником.



Gray Fox (Metal Gear Solid)

Смерть и экзоскелет могут испортить характер даже ангелу. Gray Fox разрезает своих врагов на части быстрее, чем те успевают моргнуть. Где-то глубоко за металлической личиной скрывается доброе сердце, но пострадавшим от этого не легче.



Teenage Mutant Ninja Turtles (Teenage Mutant Ninja Turtles)

Говорите, из черепахи ниндзя, как из вас балерина? Ну так натягивайте пуанты и вперед! Ведь уже почти два десятка лет квартет ниндзя-черепашек защищает Нью-Йорк от сил Зла.

Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны

Unreal Tournament III

Многопользовательских шутеров в этом году вышло очень много и на любой вкус: от командного и пафосного Enemy Territory: Quake Wars до веселого и бесшабашного Team Fortress 2. Отсюда вопрос: кому нужен Unreal Tournament III, находящийся где-то посередине?

с. 58

Kane & Lynch: Dead Men

Двое бывших заключенных совместными усилиями борются за выживание, изъясняясь при этом исключительно в стиле песен группы «Ленинград», но только на английском. Горы трупов, чемодан с деньгами и очень правильная нравоучительная концовка (2 шт.) в комплекте.



с. 66

Наши принципы

1. Мы играем в игры.

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

2. Мы играем в готовые игры.

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

3. Мы разбираемся в играх.

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

4. Мы независимы.

На наши оценки не влияют ни разработчики, ни издатели игр.

5. Наш средний балл – 2,5.

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



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

В этом разделе

- 58 Unreal Tournament III
- 64 Need for Speed ProStreet
- 66 Kane & Lynch: Dead Men
- 68 Чукча в Большом Городе
- 69 Resident Evil: The Umbrella Chronicles
- 70 SimCity Societies
- 71 Culpa Innata
- 72 Empire Earth III
- 74 Джаз: Работа по найму
- 76 Metroid Prime 3: Corruption
- 78 Sam & Max: Episode 201 – Ice Station Santa
- 80 Virtua Fighter 5
- 82 Не время для драконов
- 84 Легенда о Беовульфе
- 85 Как достать студента: Переполох в общежитии
- 86 Пиратия
- 88 Петья VIII: Покорение Рима
- 89 Полный привод 2: Hummer
- 90 Warhammer 40K: Squad Command
- 91 LifeSigns

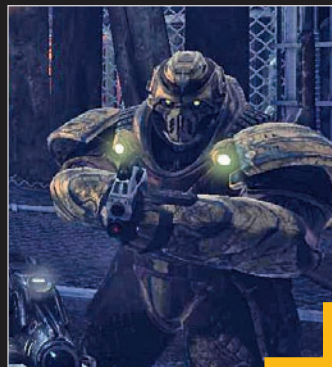
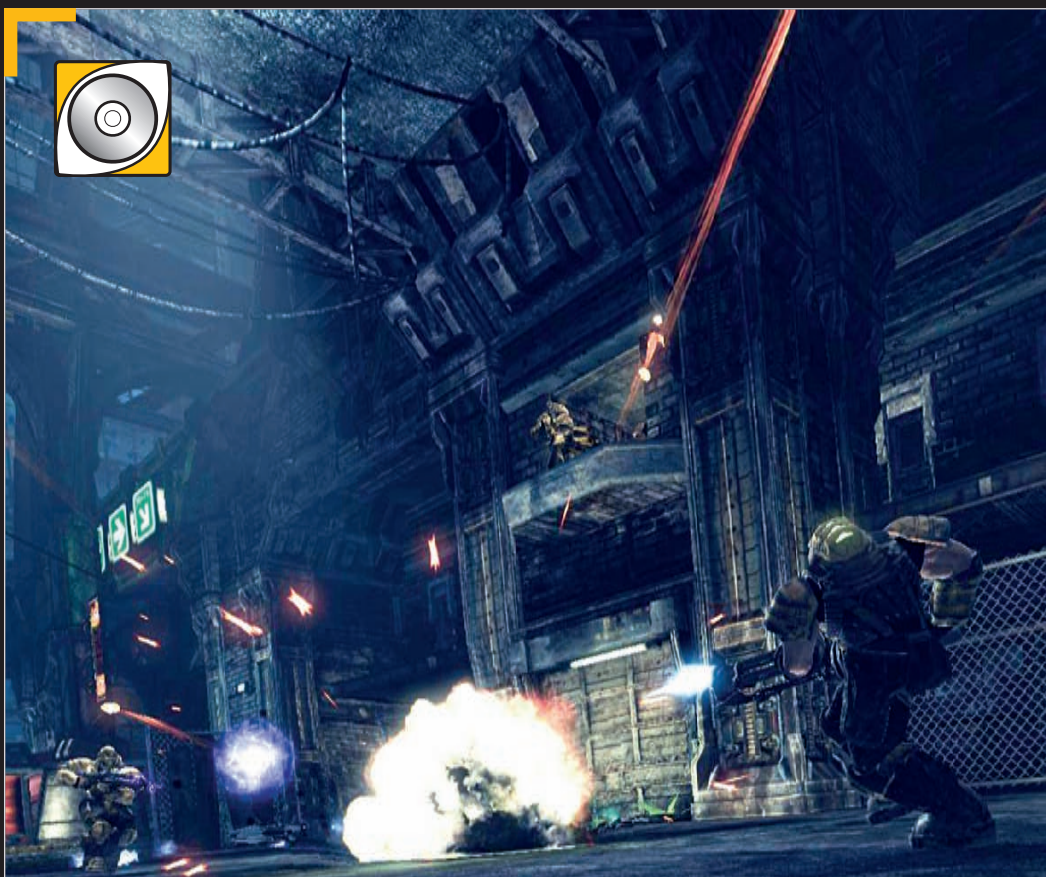
Resident Evil: The Umbrella Chronicles



с. 69

Дмитрий Веселов

Unreal Tournament III



Главный турнир планеты

Который год эта серия вне конкуренции. Самая первая часть Unreal Tournament на равных соперничала с великим и ужасным Quake 3. Ее сиквелы – UT 2003 и 2004 – стали киберспортивным стандартом на многих чемпионатах мира. А теперь...



Меню третьей части встречает ремиксом на главную музыкальную тему старого UT, которая сразу будит в игроке ностальгию. Камера привычно парит по уровню, но голоса рассказчика тут нет. Помните, он говорил что-то там о жестоком турнире? Ну вот, соревнования отменили, потому и отсутствие комментатора неудивитель-

но. Начав делать UT3, Epic пообещала нам интересный single, для чего сходу отправила недосюжет о гладиаторских боях в мусорное ведро. Впервые в серии авторы постарались рассказать полноценную историю, втиснувшись на прокрустово ложе формата UT.

Повествование начинается в удаленной человеческой коло-



нии Twin Snakes. Протагонист Reaper с командой крутых наемников Ronin сторожит поселение, которое в первом же ролике атакует готичный отряд злодеев Necris. С помпой слив бой, а заодно едва не отдав концы, герой как-то интуитивно понимает, что остался без работы. Reaper и его солдаты, затаив на Necris обиду, подыскивают новое

место жительства и, к счастью, люди как раз требуются корпорации Izanagi. Воинственная компания стоит на пороге масштабного конфликта, а значит, не жалеет финансов на средства обороны. И что же в итоге?

Знакомого турнира, о чем мы уже предупреждали, тут нет. Все миссии single предваряются коротким брифингом – текст подает нам очередной уровень как этап вооруженного конфликта. Протагонист сражается за порты и шахты, города и деревни, хотя, несмотря на пафос, это все те же разборки с ботами, что и четыре года назад. Только привычным особенностям сетевых побоищ авторы постарались подобрать логичные объяснения. Например, герои оживают после каждой смерти не просто так, а благодаря специальному устройству – «респаунеру». По сюжету в обычном *deathmatch* у «респаунера» просто кончаются заряды. А в режимах *Capture The Flag* или *Warfare* мы сражаемся за то, чтобы отключить этот чудо-реаниматор, для чего нужно утащить определенное количество флагов или уничтожить вражеское энергоядро. Кстати, в игре появилась забавная деталь, выдающая влияние польских друзей из People Can Fly. В single игрок зарабатывает карты, которые пригодятся в сложных матчах. Применив одну из них перед началом боя, вы можете сократить количество противников, нарастить броню на танках команды и т. д. Эти бонусы-

Жанр first person shooter

Разработчик Epic Games Издатель Midway Games

Издатель в СНГ «Новый Диск»

Сайт www.unrealtournament3.com

Возраст 18+

Epic Games

Стопп, на котором держится все современное шутеростроение, разработчики движка Unreal Engine 3 – самого популярного в игровой индустрии, студия Epic была основана в 1991 году. Игры серии Gears of War, Unreal, Unreal Tournament Сайт www.epicgames.com

Идея Скрестить коня и трепетную лань. Унс, Unreal Tournament и Unreal Tournament 2004 **Графика** Отличный дизайн и достойное количество полигонов. Разве что

текстуры чуть пестрее, чем нужно **Звук** Все тот же качественный звук. А вот музыка в игре практически незаметна **Игра** Возвращение великой серии

4/5

Gameplay

модификаторы очень напоминают карты из Painkiller, только в UT3 они одноразовые.

История продолжается. Герой калечит народ за любимую корпорацию Iznagi, оттесняет врагов от ее рубежей, а затем на планету высаживается десант Necris. Вот и все. Несмотря на появление роликов, персонажей и внедрение кооператива, одиночное прохождение UT осталось по сути прежним.

К сожалению, очень мало поменялись и правила борьбы. Всего в игре шесть режимов: *deathmatch*, дуэль, командный *deathmatch*, *Capture The Flag*, *Vehicle Capture The Flag* и *Warfare*. Серия без жалости рассталась с *Double Domination* и *Bombing Run* – их серверы были самыми непопулярными. А принципы основных режимов остались прежними. Обычные и командные бои, а также схватки на двоих – дуэли – проходят по давно знакомым правилам. Только из игры наконец-то убрали этот дурацкий адреналин. CTF – такой же, как восемь лет назад: мы отправляемся воровать вражеские флаги с оружием в правой руке и переносным телепортом-транслокатором в левой. Немного интереснее смотрится VCTF (вариация CTF с машинками) – карты тут побольше, битвы масштабнее, а транслокатора и в помине нет, на смену ему пришел парящий скейт. Кстати, гениальная штука, которую можно увидеть еще и в *Warfare*. Эта доска позволяет игроку быстро добраться до любого конца карты. Уверен, скоро скейт растащат конкуренты



Фейс-контроль!

по собственным FPS. Ну а *Warfare*, по идее являющийся козырной картой UT3, становится сильнее-шим разочарованием.

Когда игра еще находилась в процессе разработки, из-за толстых стен офиса Epic разлетались интервью на тему, какой замечательной штукой станет *Warfare*. С самого начала он назывался

Conquest и позиционировался как наследник мощнейшего *Assault* – настоящего открытия UT. Когда-то в полюбившемся многим режиме мы выбирали из двух команд – одна атаковала, а вторая защищалась. Первой нужно было выполнить цепочку заданий – например сло-

«Серия без жалости рассталась с *Double Domination* и *Bombing Run* – их серверы были самыми непопулярными»



мать ворота, включить генератор, выбросить мусор и сварить суп (на разных картах цели отличались), а от второй требовалось из всех сил мешать соперникам. *Assault* полюбился игрокам и был тепло встречен критиками. Жаль, что это не помешало Epic к чертям вырезать его в UT 2003. Очередное воплощение идея получила только в UT 2004,

после чего мигрировала в недавнюю *Enemy Territory: Quake Wars*. Казалось бы, если тебя копируют, значит ты все делаешь правильно? Но, похоже, id для Epic не авторитет. Хотя в процессе разработки обман тяжело было заподозрить – *Warfare* выглядел как вполне сносное продолжение известного режима. В интервью сотрудники Epic обещали

нам несимметричные задачи – свои цепочки целей для каждой команды. В *Warfare* и синие, и красные должны были защищаться и атаковать. Но вот диск UT3 наконец крутится в приводе, а вместо *Assault 2* я наблюдаю только слегка модифицированный *Onslaught* из UT 2004. Как так? Это не единственное обещание, которое Epic не выполнила,

«Вместо Assault 2 мы наблюдаем только слегка модифицированный Onslaught из UT 2004»



но именно данное разочарование сильнее прочих. Обновленный *Onslaught* сам по себе неплох, однако вспоминая, как *Warfare* выглядел на бумаге, его воплощение хочется обозвать жалкой песочницей.

Ладно, представим, что мы не читали ни одного превью и попробуем оценить режим беспристрастно. Как и четыре года назад, тут по-прежнему нужно сражаться за энергетические точки. Они похожи на флажки из серии *Battlefield*, только их местные аналоги связаны в сеть, а наша задача, захватывая точку за точкой, выстроить цепочку связей к энергоядру на базе противника. А когда комсомольцы родного отряда проложат ЛЭП, вражеское энергоядро станет уязвимо – побеждает тот, кто первым раскурочит ядро соперника. *Warfare* отличается от *Onslaught* лишь деталями, признаем, довольно удачными. *Epic* ввела в игру дополнительные точки (как в уже упоминавшейся *Quake Wars*), которые не входят в сеть, но их захват даст команде место респауна и пару новых танков. В дополнение ко второстепенным рубежам появился могучий артефакт «Сфера». Маленький светящийся шарик позволяет моментально превратить точку противника в свою, не расходуя драгоценные секунды на уничтожение. С появлением «Сферы» *Onslaught* мутировал в своеобразный вариант американского

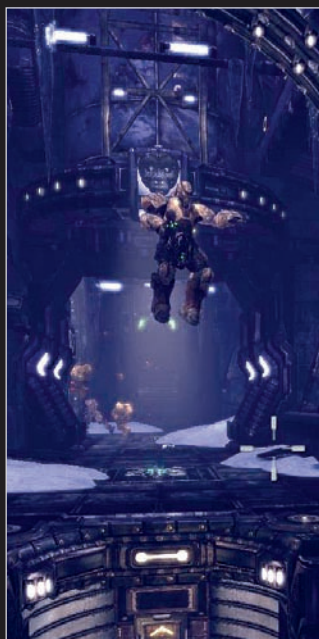
футбола: теперь тут тоже нужно затащить мяч в зону соперника. Правда, *UT3* выгодно отличается наличием кровищи, мяса и боевых машин.

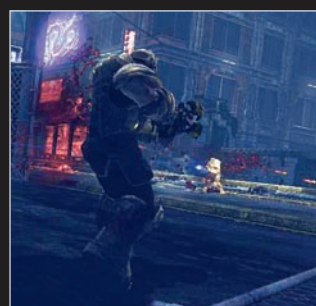
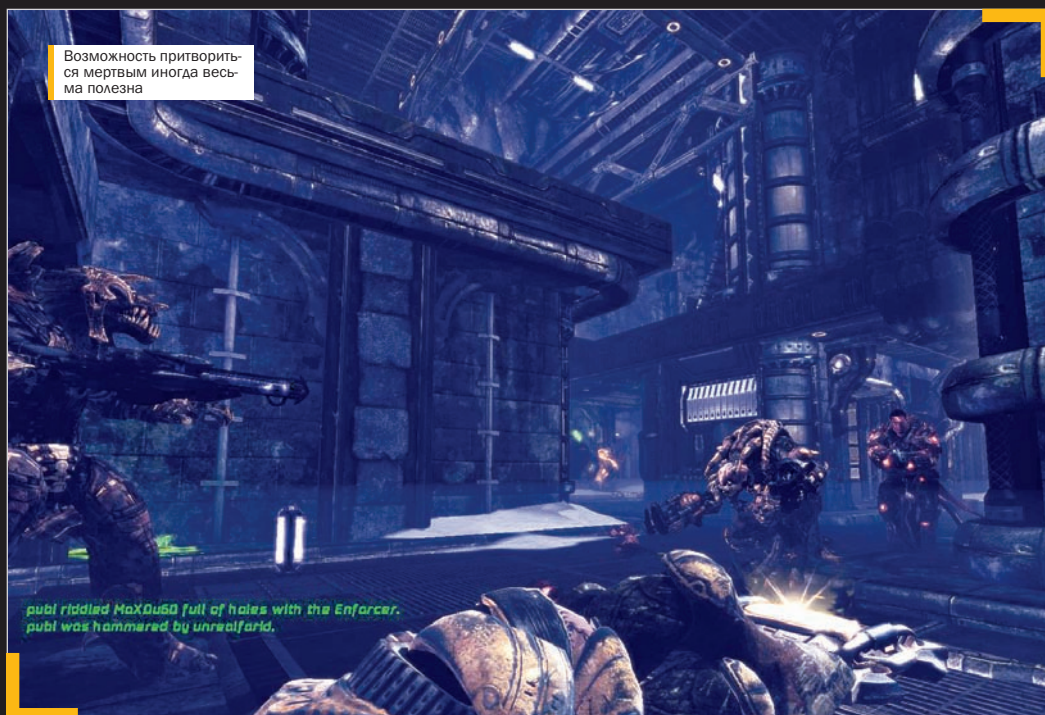
А вот что невыгодно отличает новый *UT*, так это удивительный для серии идиотизм ботов. Мы помним: местные электронные

болванчики всегда обладали хорошим интеллектом. Еще в те времена, когда компьютерные противники были редкостью, а делали их фанаты для считанных игр, ведомые *AI* солдаты *Unreal* могли надрать задницу многим чемпионам. Но игра изменилась, а скриптовые мозги, похоже, нет. Порой кажется,

что ботов забыли приспособить к особенностям *UT3*. Вот один из них прыгает в углу новой карты, бесполокливо пытаясь забраться на уступ, а другой не может подобрать предмет, стоя на парящем скейте. Однажды, играя в *Warfare*, я заметил, что сражаюсь с врагами один. После нескольких минут поиска

«Новый *UT* невыгодно отличает удивительный для серии идиотизм ботов»





→ целый взвод моих кретинов обнаружился в гигантском танке «левиафан». Они застряли в воротах базы, таким образом бросив меня в бою. Как и раньше, боты – отличные соперники в *deathmatch*, но командная игра с ними превратилась в сплошное мучение.

Еще хуже, когда играть отрядом требуется по сюжету. Синг-сингл сурово приговаривает нас к сериям CTF- и Warfare-матчей, сковывая цепями с балаганом неторопливых союзников. Боты вряд ли поддержат нас – они не помогут притащить флаг или захватить нужную точку. Обычно болванчики просто не успевают угнаться за проворным игроком. А тому остается лишь скрипеть зубами, когда оче-

«Боты тут только бонус к сетевым дракам, которые действительно хороши»

редной виток сюжета выдает миссии, где врагов больше, чем партнеров. Бывает, наш скромный тормозной квартет поджидает семеро вражеских шустриков. Игра в эти моменты напоминает попытку заклеить скотчем пробойну в Титанике.

Но хватит о недостатках. UT прежде всего мультиплеерный боевик, а боты тут только бонус к сетевым дракам, которые действительно хороши. Сказывается огромный опыт Epic. Разработчики знают что делают, и это заметно

как по балансу оружия, так и по физике, и особенно по боевым картам. Тут имеется 40 разных площадок, замечательно оформленных и обладающих каждая собственной атмосферой. И что важнее – все хорошо сбалансированы. Устройство местных арен тщательно продумано авторами. Ни на одной карте нельзя получить преимущество, застолбив главную комнату или коридор, – игроку обязательно придется двигаться. Арены в UT3 многоуровневые и многоплановые, и

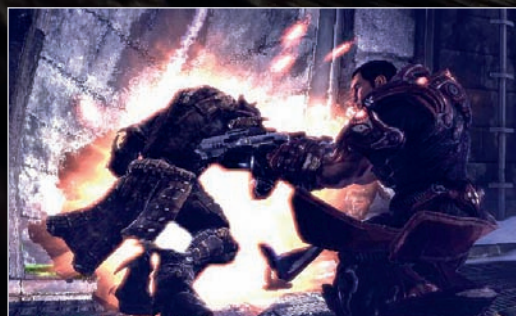
среди них нет таких, где правит какой-то один тип оружия. Фанаты могут не переживать: культовая Deck 17 (теперь под сокращенным названием Deck) по-прежнему с нами. Отличная *Onslaught*-карта *Torlan* пережила легкий ремейк. А знаменитая *Phobos* из UT99 сменилась запутанной, но очень красивой *Deimos*. На многих аренах авторы добавили изюминки, влияющие на геймплей. Например, на карте *Defiance* есть колодец, на дне которого лежат два мощных бонуса.



Бойся ярости Redeemer!



«Сетевой код
отлажен, и в
UT3 можно
отлично играть по
Интернету»



Стоит взять их в руки, как произойдут две вещи: дно колодца начнет медленно поднимать нас вверх, а на уровне завоет сирена, сообщая прочим игрокам: «Бегите, стреляйте в него, пока этот нахал не выбрался из ямы!»

Транспорт – авто, танки, самолеты, который в наше время должен иметь любой мало-мальски уважающий себя FPS, тут, конечно, есть. Что хорошо, по сравнению с предшественником бронированных машин стало гораздо больше. Так как Necris, главные антагонисты в single, довольно сильно отличаются от обычных людей, для них сделали отдельный комплект средств передвижения. Теперь в

дополнение к знакомым «мантам», «голиафам» и «левиафанам» мы можем покататься на черных насекомоподобных аппаратах наемников. Их техника иногда странно работает, но в бою бывает опаснее привычных аналогов. Жаль, сойтись в схватке «классика vs. Necris», похоже, не выйдет. Машины появляются на точках независимо от того, кто их захватил: стоит направить атаку в нужное место – и ваша команда сможет рассекать на неторопливых мрачных Dark Walker.

Сетевой код отлажен, и в UT3 можно отлично играть по Интернету. Техническая часть, как всегда, сделана хорошо. Движок от-

лично оптимизирован, не тормозит, да и лагов нет. При этом UT3 замечательно выглядит, хотя в пост-Crysis-эпоху его графика уже не поражает воображение. И несмотря на громкое имя, проект не лишен мелких проблем. Разработчики успели написать первый патч, исправляющий кучу шероховатостей... Любопытно, что при этом он сам добавляет хлопот. И особенно патчу не нравится русифицированная версия от «Нового Диска».

Итак, специалисты из Epic смешали известные компоненты геймплея, постаравшись взять лучшее у UT 2003/2004 и UT образца 1999 года. UT3 очень похожа на

первую, самую настоящую Unreal Tournament. Игра столь же динамична и изобретательна. Вместе с тем уйма мелочей, детали стиля и построения карт напоминают о существовании среднего брата. Так вышло ли у Epic задуманное? Да. Но не до конца. Это будто бы еще один Unreal Tournament 2003 – авторы опять перенесли турнир на новый движок, но снова забыли (или не успели?) поработать напильником. Игре не помешал бы ряд мелких поправок, да и *Assault* жалко... UT3 явно пойдет на пользу глобальный патч в несколько гигабайт размером. Именно такой, каким для версии 2003 стал Unreal Tournament 2004.

Need for Speed ProStreet

Владимир Куценко



Дым без огня

Need for Speed ProStreet была, пожалуй, самой долгожданной частью серии за последние годы. Все свидетельствовало о том, что разработчики наконец-то взяли за ум и намерены действительно развивать бренд. После не совсем удачной Carbon авторы решили отойти от набившей оскомину темы стритрейсинга, сменить движок и вернуть расположение фанатов аркадных гонок.



Однако первые подозрения зародились после просмотра многочисленных рекламных роликов, во всех ракурсах запечатлевших мощные спорткары и восхвалявших «революционную» технологию – объемный дым из-под колес. Это, конечно, замечательно, но игру-то на нем не вытянешь. Мало того, кроме дыма в ProStreet и смотреть по большому счету не на что. Да, машины сделаны хорошо, но трассы оформлены крайне бедно и уныло. На фоне лоснящихся полигонами и сверкающих спецэффектами конкурентов новый эпизод Need for Speed кажется среднячком без особых претензий. Похвалить стоит разве что долговечную систему повреждений. Наконец-то наш железный конь перестал изображать из себя бронированный танк, которому нипочем заборы, стены и автомобили соперников. Серьезная авария даже может привести к уничтожению машины и перезапуску гонки. Выглядит модель повреждений очень хорошо: кузов мнется, стекла трескаются,

детали обшивки отлетают. Однако разработчики словно стесняются своего детища и не дают игроку во время заезда толком посмотреть по сторонам и оценить состояние автомобиля – камера намертво закреплена в одной точке и вращать ее запрещено. Единственный способ оглядеться вокруг – выйти в меню и запустить режим фотосъемки.

Какая-то злая душа сказала камадцам, что делать аркады – плохо, и они решили привнести в серию элементы симулятора. В качестве ориентира, по всей видимости, была выбрана великолепная Project Gotham Racing с ее смешанной физической моделью. Вот только если господа из Bizarre на этом собаку съели, то для EA Black Box задача приготовить коктейль из аркады и симулятора оказалась непосильной. Машины ведут себя на трассе совершенно бестолково и нереалистично. В занос сорваться прак-

тически невозможно, резко маневрировать авто категорически отказываются, а крутые повороты проходятся только на минимальной скорости или с использованием ручника. Автомобили начального уровня, за рулем которых придется провести немало часов, двигаются с грацией утягов: разгоняются по полчаса, а тормозят мгновенно. Те, что классом повыше, и бегают порезвее, однако все равно от самого процесса вождения получить удовольствие весьма проблематично.

О нереализованных амбициях разработчиков напоминает и появившаяся линия оптимальной траектории. Если в Forza Motorsport 2 она на первых порах просто необходима, то в Need for Speed ProStreet вызывает лишь снисходительную улыбку – надобности в ней никакой.

Несмотря на слово «street» в названии, уличных заездов здесь

«Машины сделаны хорошо, но трассы оформлены уныло»

Жанр racing **Разработчик** EA Black Box
Издатель Electronic Arts **Издатель в Украине** «Софтпром»
Локализатор Softclub
Сайт www.ea.com/prostreet
Возраст 3+

EA Black Box Канадская студия Electronic Arts была образована в 2002 году как часть EA Canada, но стала самостоятельной в 2005-м. За все части Need for Speed, начиная с Hot Pursuit 2, отвечает именно она.
Игры серия Need for Speed, skate., NBA Street Homecourt
Сайт www.eablackbox.com

Идея Внести заметные изменения в застоявшуюся серию
Графика Выше среднего уровня, но на «отлично» не тянет

Звук В саундтреке засветились исключительно малоизвестные группы **Игра** От союза аркады и симулятора родился Франкенштейн

2/5

Gameplay



Кто на свете всех милее?

нет – гонки проходят на специально сооруженных трассах. Романтика ночных состязаний сменилась прагматизмом серьезных соревнований, а игра заметно потеряла в атмосфере. Хотя стритрейсинг и избитая тема, но сияющий неоновыми огнями город выглядит куда интереснее, чем строгие спортивные треки. Впрочем, от урбанистической субкультуры разработчики отошли недалеко, даже главное меню карьеры выполнено в стиле граффити.

Все заезды сгруппированы по гоночным дням, для прохождения которых необходимо набрать определенное количество очков. Принципиально это ничего не меняет, стоит только учесть, что при переключении с одного дня на другой прогресс обнуляется, и если вы прошли его не на 100%, начинать придется заново. В первый раз такая схема оказалась весьма неприятным сюрпризом – хоть бы предупредили!

Изырядную долю обаяния серия потеряла и из-за отсутствия пригла-

шенных звезд и живого видео.

Длинноногие модели уже не встречаются нас на старте игры, напоминая о необходимости аккуратного вождения в реальной жизни. Сюжет подается в роликах на движке, которые вызывают всего одно желание – пропустить их, настолько скучными они получились. Не ждите, что сценаристы вдруг смогли разродиться увлекательной историей, связывающей разрозненные гонки в единое целое – нам в очередной раз предстоит пробивать себе дорогу к чемпионству, чтобы добыть право бросить вызов обидевшему нас в начале игры сопернику. Где-то мы такое уже видели, не правда ли?

Недаром многие называют Need for Speed ProStreet разочарованием года – новая игра сможет заинтересовать разве что прожженного фаната серии, у которого слюноотделение усиливается от самого словосочетания «need for speed». Остальным же стоит обратить внимание на другие гоночные проекты, благо за последнее время их вышло предостаточно.



И тут пробки!



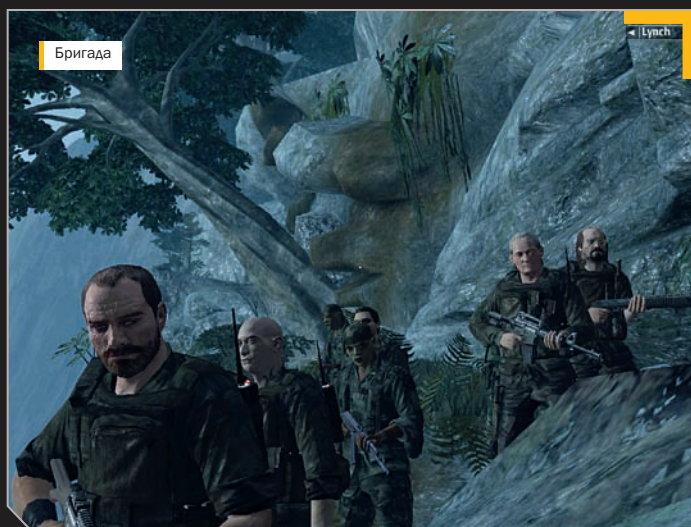
Потрепанный, но не побежденный

Дмитрий Курятник

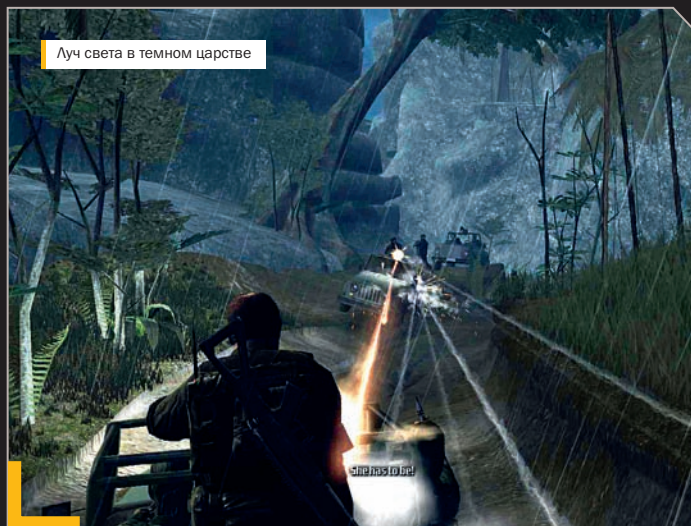
Kane & Lynch: Dead Men

Пистолетом и словом на букву «f» можно добиться большего, чем просто пистолетом

Все еще помнят фильмы Марка Л. Лестера? Того самого, который снял «Коммандо» и «Разборку в маленьком Токио». Да, я прекрасно понимаю, что сейчас гораздо более популярен Гай Ричи. Видимо, в IO Interactive это тоже понимают, но боевики конца 80-х в Дании до сих пор в почете.



«Персонажи оригинальны и по совместительству являются главным плюсом игры»



➔ Вы спросите, при чем здесь кино? Все очень просто – с первых минут игры в Kane & Lynch: Dead Men перед нами предстает эдакий non stop action, выдержанный в лучших традициях Лестера, Хилла и Верховена, обильно приправленный Родригесом и тем же Гаем Ричи. Вот только вместо ожидаемой термоядерной смеси почему-то получается непонятная субстанция, а все успешные начинания сводятся на нет однообразным геймплеем и страшноватой графикой. А откуда взяться нормальной картинке, если авторы в очередной раз решили использовать доработанный движок первого Hitman? Да, они прикутили к нему Havok. Но, простите, какой толк в возможности отстрелить от колонны кусок бетона, если и этот кусок, и сама колонна выглядят как минимум некрасиво?

Сюжет тоже вызывает массу вопросов. Посудите сами: Кейн – наемник, многое повидавший на своем веку, член таинственной «Семерки» – совершает непредумышленный побег практически прямо с эшафота при помощи психопата Линча, нанятого все той же «Семеркой». Для чего? Организация хочет вернуть то, что Кейн у нее якобы украл. А дабы он действовал порасторопнее, в ход идут весомые аргументы – семья наемника (Кейн не видел родных около 14 лет) в руках у бандитов и тикающий таймер. Далее следует вереница совершенно безумных авантюров, в которые ввязываются главные герои, чтобы достать-таки два злополучных кейса. Портят впечатление от игры несколько нелогичные миссии и абсолютно немыслимое количество трупов, остающихся после нашей сладкой парочки. Вообще, лично мне вообще непонятно, каким образом уголовники с такой характерной внешностью, сбежав из-под стражи, ограбив банк и совершив дерзкое нападение на другую тюрьму с целью освобождения товарищей (причем параллельно убивая полицейских, заложников и просто прохожих не десятками – сотнями), мо-

гут спокойно покидать страну и возвращаться в нее, когда им за благо рассудится.

Игровой процесс оригинальностью не отличается, ни о какой свободе передвижения и думать не приходится. Вы должны идти только в направлении, указанном разработчиками, шаг вправо, шаг влево приведет, скорее всего, ко встрече с невидимой стеной, перекрывающей путь в запретную зону. Миссии же разнятся между собой только местом действия и внешним видом противников. Стиль прохождения один и тот же – бежим до точки «А», отстреливаем тупых как пробка неприятелей, выполняем нужное действие/смотрим скриптовую сценку на движке игры и отправляемся отстреливать не менее тупых врагов в пункт «В». Оружия в K&L: DM не так много, как хотелось бы, но, учитывая, что Кейну позволено носить лишь два ствола (один из которых – обязательно пистолет) и связку гранат, этого вполне хватает. Из интересных фишек вспоминается возможность использовать элементы обстановки в качестве укрытия, но на деле данная функция только мешает, поскольку включается автоматически и не всегда в нужный момент.

Линчу и другим членам группы разрешено отдавать простейшие команды в стиле «следуй за мной», «атакуй точку» и «удерживай позицию», хотя на практике особой надобности в этом нет, и если бы нам не навязывали помощь напарников в некоторых миссиях, про вышеупомянутые приказы легче было бы забыть. Благо союзники гораздо живучее героя и умирают не после каждого десятого попадания. Более того, их можно и даже нужно воскрешать, потому как в случае гибели одного из членов группы игра заканчивается. Не сразу отдает концы и Кейн – сперва он просто падает без сознания, и если удастся вовремя получить порцию адреналина, со свежими силами снова бросится в бой. Однако тут следует обратить внимание на две вещи – во-первых, пока-

Жанр action**Разработчик** IO Interactive **Издатель** Eidos**Издатель в СНГ** «1С»**Сайт** www.kaneandlynch.com**Возраст** 18+

IO Interactive Офисы основанной в 1998 году компании IO Interactive располагаются в самом центре Копенгагена. В различных проектах студии задействованы более 200 специалистов в сферах программирования, анимации и дизайна из 23 стран мира.

Игры Freedom Fighters, серия Hitman **Сайт** www.ioi.dk

Идея Shoot'em up and no regret

Графика Устаревшая — это еще слабо сказано, зато не тормозит практически ни на чем

Звук На фоне прочего неплох, особенно удались перестрелки

Игра Мы ждали чего-то пооригинальнее, а получили довольно пресный геймплей и шитый белыми нитками сюжет

2/5

Gameplay

затель здоровья персонажа отсутствует, так что полагаться придется только на собственное чутье и краснеющий в случае критического ранения экран, а во-вторых, слишком частое применение стимулятора приводит к летальному исходу.

Персонажи действительно оригинальны и по совместительству являются главным плюсом игры, но иногда их поведение объяснить просто невозможно. К примеру, манера общения. Нет, я, конечно, понимаю, — они там все как один крутые уголовники, но используемое к месту и не к месту слово на букву «f» очень быстро начинает раздражать. Тем более что на добрую треть ваших приказов Линч отвечает лаконичной идиомой, содержащей вышеупомянутое слово на букву «f». Удивительно, но в игре предусмотрены целых две концовки, одна пессимистичнее другой, хотя глупо было бы рассчитывать на хэппи-энд в этой мрачной и жестокой истории.

Помимо однопользовательской кампании и кооператива для двух человек, в K&L: DM есть

мультиплеер. Тут основной целью является кража максимального количества денег. Противостоят нам ведомые компьютером охранники и полицейские, к которым присоединяются погибшие во время ограбления игроки. По итогам раунда украденную сумму участники поровну делят между собой. Однако в любой момент существует возможность убить «своего» и забрать себе имеющуюся у него наличность (после окончания матча она остается в кармане у мародера). Естественно, такой ход конем очень расстраивает других членов команды, и они тут же принимают мстить предателю.

Подводя итоги, хочется сказать: игра не выстрелила. Перед нами скорее набор отдельных миссий, склеенных интересным, хотя местами банальным и предсказуемым сюжетом, а не крутой криминальный боевик, на который все рассчитывали. Впрочем, по слухам, в ближайшее время нас ожидает киноверсия похождениям бравой парочки, и не может не радовать тот факт, что снимать фильм будет точно не Уве Болл. А там и до сиквела недалеко.

Иное мнение

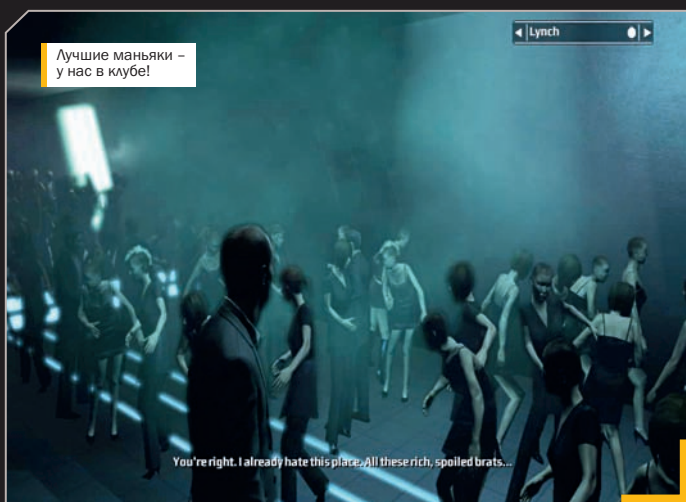
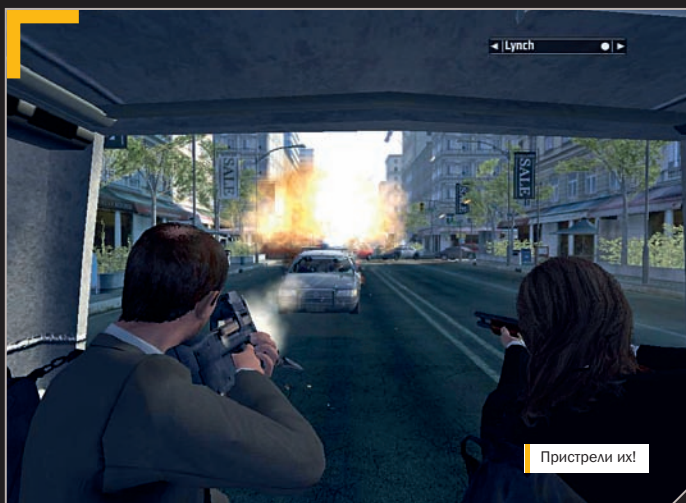
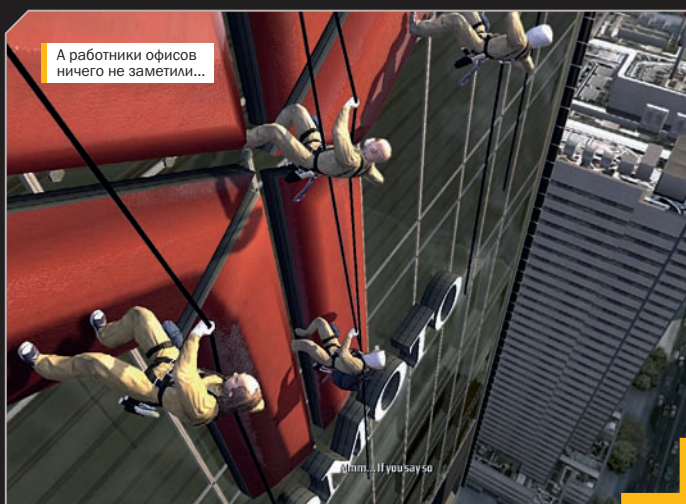


Сегодня Kane & Lynch: Dead Men не любят. Над ней смеются, размазывая по лицам героев-уголовников подгнившие помидоры. «Отстой!» — кричат игравшие, и другие граждане с ними соглашаются. Поздравления отправляются Gamespot и Eidos, которые своей дурацкой политикой сумели настроить против Kane & Lynch геймерское комьюнити. Но тут возникает вопрос: а что это самое комьюнити ожидало от «новой игры, рожденной создателями Hitman»?

А черт его знает. Просто чуда не случилось. Вышел обычный action с великолепным, кстати, сюжетом и густой атмосферой. Такая себе история почти от Квентина Тарантино, но не задорная, как «Криминальное чтиво», а суровая, словно

«Джеки Браун». И при этом на удивление душевная и обаятельная. Эдакое интерактивное кино, берущее постановкой, изящными диалогами. По геймплею игра чем-то напоминает Hitman, только с массовыми расстрелами. В комплексе с замечательно прописанной историей и проработанными характерами это дает настоящее красивое кино. На самом деле красивое: на максимальных настройках (на других не пробовал) лица героев выглядят действительно эффектно. Да и окружение соответствует, хотя оригинальности в нем ни капли. Это театр двух актеров — Кейн и Линч создают атмосферу, создают игру. А геймплей... просто помогает.

Александр Чепелев



Чукча в Большом Городе

Александр Чепелев

Борода

Относительно недавно в жанре русский квест произошла смена ориентиров – большинство строителей Светлых Пародийных Приключений плюнули на героев анекдотов (впрочем, Чапая все равно не утопишь) и принялись развивать тему быта и нравов современной молодежи. Но киевская компания AeroHills помнит потертые сборники «Самые свежие анекдоты» и тележурнал «Вокруг смеха».



→ Очень непривычно видеть в бюджетном руссоковесте с паршивой графикой и кривыми диалогами что-то хорошее. И особенно непривычно осознавать: вываленный в пыли времен персонаж еще способен вести себя непринужденно и естественно. Вступительный ролик... простите, страничка комикса, сообщает следующее: шаману приснилось, как на их землю приползет страшная змея, разольет яд и станет плохо-плохо. Справиться с катастрофой может лишь лучший охотник в тундре, то есть главный герой. Собственно, на этом комикс заканчивается, и нас выки-

дывают на игровой экран, где высится сожженный вагончик геолога, а его хозяин лежит рядом, в семейных трусах, разумеется. Будем отпаивать. Водкой.

Дальше – больше: беготня по Тундринску, встреча с колоритными персонажами вроде мужика, мающегося похмельем, или студента-библиотекаря, «у-которого-был-потенциал». А потом Москва, ничем не отличающаяся от сивушного поселка Кишаки: по дворам шатаются всякие антисоциальные элементы, возле здания МГУ (ПТУ?) студенты долдонят: «Дайте пива – мы же студенты!» Там же околачиваются два гопника. Есть

и грузин, который традиционно кидается стишками-зазывалками про шаурму. Такой атмосфере эстетского счастья не хватает разве что саундтрека от Потапа и Настеньки Каменских с пельмешками и крепкими орешками. Но его можно включить отдельно, тем более что музыка в игре есть лишь в главном меню.

Хотя лучше, сами понимаете, не включать. А послушать, о чем говорит наш Чукча. Он такой себе наивный сибирский лемминг, который поклоняется духам, видит в суровых снах шамана и обожает рассказывать всем, кто первый охотник в тундре. Апофеоз каждой фразы – классическое «аднака». Увы, только Чукча и получился персонажем интересным и... живым что ли. Он не переигрывает и убежденно несет ахинею, из тундры с любовью. В то время как большинство окружающих его героев – скучные пингвины, прячущие бледные сущности свои за дешевыми, но длинными диалогами. Встретив нашего протеза, типичный представитель здешней фауны поначалу удивленно восклицает: «Ух ты! Чукча!» Затем он долго и размеренно вбивает нам в голову подробности своей паршивой жизни, бизнеса (особенно хороша примитивная, как инфузория, продаващица пирожков, которая просто обожает коверкать слова).

Лучшая часть игры построена на ситуационном юморе. Например, Чукча хочет в царство Морфея, а спит он только в чуме. Читаем объявление на заборе, оно

гласит: «На кладбище будет жгучая чума!» Это готы балуются. Трусливые мальчики и девочки принимают Чукчу за демона и убегают, но среди них находится одна «тру», которая мечтает умереть красиво... За издевательства над молодежными субкультурами (еще хорошенько досталось гопникам) проекту можно простить пару-тройку проколов. А какие тут актеры озвучки! Они переигрывают, отчаянно кривляются, но работают с душой. О графике тактично покашливаем в сторону: картинка тоже пытается веселить, но у актеров озвучки это получается лучше.

В головоломках привычное болотце: ищем для зоопарка зверя «выхухля ушастая», оживляем мужика с помощью тока, вырабатываемого автомобильным аккумулятором, колдуем над предметами в инвентаре (водка плюс газета – получим факел), активно меняемся с персонажами (мы бабе вентиль – она нам воздушный шарик). А также записываем в карман мусорный бак с кошками, как в старые добрые времена, которые для создателей руссоковестов еще не закончились.

Вообще, странная игра получилась. Вроде бы неопрятная (тексты плюются грамматическими ошибками), грандиозно дешевая, да и образ Чукчи бородат, аки боярин допетровской Руси. Но в проекте «Чукча в Большом Городе» есть щепотка обаяния и чуток здорового стеба. И если вам это дорого, то можете и сыграть.

«Лучшая часть игры построена на ситуационном юморе»



Жанр: приключения
Разработчик: AeroHills Издатель: «Бука»
Сайт: www.buka.ru Возраст: нет данных

Идея: Натравить стереотипного Чукчу на антигламурную Москву
Графика: Чуть хуже, чем обычно
Звук: Его практически нет, как и музыки
Игра: Типичный руссокевст, хотя Чукча довольно милый

1/5

Gameplay

Resident Evil: The Umbrella Chronicles

Сергей Галёнкин

House of the Resident Evil

Световые тир, которые очень часто устанавливают в фойе кинотеатров, сожрали моих денег столько, что хватило бы и на Wii, и на комплект игр для нее. Судя по очереди «пострелять», думаю, нас таких много. Новая часть Resident Evil спасет не только мир от зомби-угрозы, но и не один кошелек от жадных владельцев игровых автоматов.

→ The Umbrella Chronicles отлично подойдет тем, кто в силу ряда причин не очень хорошо знаком с запутанной историей мира Resident Evil, разбросанной по пяти частям основного сериала (вы же не забыли про Resident Evil 0?) и несколькими десяткам ответвлений. События разворачиваются последовательно: от отправки поезда с мертвецами в путешествие через всю страну до финального сражения в офисе Umbrella Corporation. Конечно, полностью охватить все происшедшее в Raccoon City и его окрестностях в пределах одной не самой длинной игры невозможно, но общее представление о хронологии вы получите.

The Umbrella Chronicles будет интересна и тем, кто исходил Resident Evil вдоль и поперек, ведь события игры развиваются в знакомых локациях, но немножко в другом ракурсе. Не говоря уже о том, что в RE: TUC встречается большинство героев сериала: от Джилл Валентайн и Ребекки Чамберс до Ады Вонг и Карлоса Оливейры. Старые знакомые противники тоже возвращаются: зомби, собаки, летучие мыши и Немезис собственной персоной.

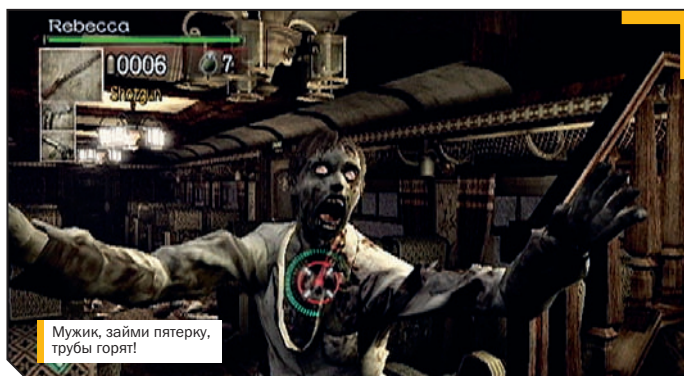
Мир можно изучать глазами разных сюжетных персонажей: после прохождения основных уровней часто открываются дополнительные режимы их прохождения за совершенно других героев,

например за одного из злодеев – Альберта Вескера. На этом этапе фанаты Resident Evil с воплями несутся в ближайший магазин за коробкой с игрой, а мы, пожалуй, продолжим.

Геймплей The Umbrella Chronicles ничем не отличается от классических световых тиров. Стреляем с помощью Wiimote, перезаряжаемся, встряхивая его, иногда швыряем гранаты, а в ближнем бою переходим на ножи (незаменимая вещь, если атакуют жуки или собаки). Как и положено правильному тир, имеется режим игры для двоих, в этом случае сложность автоматически повышается. Nunchuk в RE: TUC практически не востребован – он нужен для поворота камеры под небольшим углом да с его помощью чуть удобнее менять оружие, чем, используя Wiimote.

Каждый ствол в игре разрешено улучшать, расходуя на апгрейды звезды, заработанные в процессе выполнения миссий. Поскольку в дорогу с собой, помимо пистолета, дают взять только один ствол (но на уровне можно подобрать еще несколько) имеет смысл выбрать любимое оружие (подсказка – дробовик) и тратить звезды на него. А последняя модернизация дает бесконечные патроны, что вам очень пригодится.

Кроме стрельбы, вам иногда придется уворачиваться от неприятельских атак, особенно в битвах с боссами. На экране появляется



изображение кнопки: ее обязательно нужно нажать, и если вы не выполните данное указание в течение доли секунды, то в лучшем случае лишитесь части жизни, а в худшем – погибнете. Подобная неприятная особенность пришла со стационарных световых тиров, целью которых является встряхнуть из игрока побольше жетонов. В игре для стационарной консоли это раздражает не так сильно (ведь вы не тратите деньги на каждую попытку), но и не радует. Хотя геймплей разнообразит, тут не поспоришь.

The Umbrella Chronicles явно сделана на движке Resident Evil 4 и использует некоторые текстуры и модели из нее. Даже спустя два года после выхода RE4, эта графика смотрится очень достойно, особен-

но на Wii. Одни уровни сделаны явно слабее других, например путешествие по канализации или финальная битва в офисе Umbrella Corporation, а иные, наоборот, роскошны, в частности самый первый с поездкой на поезде, полном мертвецов.

Resident Evil: The Umbrella Chronicles хоть и уступает своему более знаменитому собрату House of the Dead, но все равно лучше предыдущих игр сериала в этом жанре. И пока на Wii не появились давно обещанные ремейки первых трех частей House of the Dead, конкурентов у The Umbrella Chronicles практически нет. Поклонникам световых тиров и тем, кто интересуется миром Resident Evil, настойчиво рекомендуется.



Жанр световой тир
Разработчик Capcom **Издатель** Capcom
Сайт residentevil.com **Возраст** 18+

Идея Тир в мире Resident Evil
Графика Движок Resident Evil 4 все еще способен на многое
Звук Отличная музыка и озвучка
Игра Лучший световой тир на Wii

4/5

Gameplay

SimCity Societies

Георгий Чекан

Город из домиков для Барби

Воплощая в жизнь концепцию «игра для всех», активно продвигаемую на современном рынке, разработчики, по-моему, должны знать меру. Во всяком случае, когда берутся расширить аудиторию градостроительных симуляторов. Иначе получается такая вот SimCity для самых маленьких.



С первых минут бывалый градостроитель уже чувствует – его обманули и на SimCity проект совсем не похож. О том, что игра по сути – большая песочница, говорят режимы, которые, собственно, и представляют собой три варианта этой самой песочницы. Отсутствие глобальной цели компенсируют тем, что пиксельные медальки в начальной заставке из бледных становятся яркими (слабовата мотивация, честно говоря). Сразу можете забыть о планировании территории, мелиорации и подводе коммуникаций, в SimCity Societies мы только строим домики и ничего, кроме домиков. Разных симпатичных зданий в игре море, для

удобства они даже отсортированы по стилю. Но не подумайте, никакого барокко, ампира или псевдоготики. Здесь можно сделать город, например, нарочито индустриальным или заставить его церквями и прочими сооружениями религиозного характера. Разрешено даже смешивать стили: и спальные муравейники будут соседствовать с буддийским монастырем. Воодушевленные таким разнообразием, мы приступаем к созданию первого района и через некоторое время обнаруживаем, что игра не реагирует на наши архитектурные потуги. Она с упорством акулы, учуявшей кровь, подталкивает нас застроить мегаполис милыми коттеджи-

кам, будто снятыми с верхушки торта. Жить в настоящем киберпанковом городе для симса – непосильная задача. Он так расстраивается, возвращаясь в свой футуристический дом, словно там беднягу поджидают персонажи его детских кошмаров вкупе с ужасами снов пубертатных.

Кстати, на выборе резиденции капризы горожан заканчиваются. Здесьним симсам по большому счету все равно, кем работать и как развлекаться, лишь бы соответствующие здания были по соседству. Так, человек вполне может жить в трейлере, трудиться в ювелирном магазине и каждый вечер ходить в одну и ту же оперу. Впрочем, театр или стадион – не худший вариант: оттянуться горожане любят и в военном училище, и в больнице, и даже в тюрьме. Что интересно, во всех этих увеселительных заведениях симсам работать не нужно, места для отдыха и релаксации функционируют сами по себе.

В сфере трудоустройства творится не меньший бардак. Даже если опустить такие экзотические места службы, как офис инквизиции или сарай с привидениями, подбор зданий, где симсы должны трудиться на благо нации, вызывает удивление. И главное, все подобные постройки приносят деньги в казну. Абсурд, но муниципалитет может неплохо заработать на полицейском участке или пожарной станции. Мало того, свои прямые служебные обязанности горожане выполняют неохотно. И если в вашей вотчине, например, случится пожар, ребята в красных комбинезонах не ринутся тут же спасать город от огня. Нет, они, конечно, придут, только если их вызвать и заплатить.

Кроме выполнения своих основных функций, здания влияют на общие характеристики города, кстати, их шесть. Сами жители на них внимания не обращают, но если один из показателей недостаточно высок, здание, которому он необходим, перестает работать. Учитывайте еще, что одно учреждение уровень знаний (knowledge), к примеру, повышает, а другое, наоборот, понижает. Приходится смириться, поставить понравившийся домик, а потом выравнивать показатели с помощью какого-нибудь украшения. Кстати, статуи и фонтаны разрешено строить где угодно, хоть в уголке карты, – смотреть на них жителям совсем не обязательно.

Увы и ах, на этом, собственно, возможности игры исчерпываются. Обалдевший разум пытается напомнить, что менеджмент города предполагает налоги, муниципальные расходы, оптимизацию дорожного трафика, социальные проблемы и прочее. Попытки найти все вышеперечисленное в SimCity Societies закончились неудачей. Наверное, нам должно хватить красивых смайликов над головами жителей и неконтролируемых случайных событий. А те, кому нужны таблички и циферки, – ботаны и очкарики, ничего не смыслящие в кавае и гламура.

Стоит ли говорить, что от игры, имеющей SimCity в названии, мы ожидали большего. По сложности детище Tilted Mill сравнимо с постройкой башенки из детских кубиков, а красотой игры трудно наслаждаться, ведь ее производительность обратно пропорциональна размерам нашего мегаполиса. Проект стоило назвать My Cute City, чтобы ценители градостроительного жанра даже не задумались о его приобретении.



Жанр симулятор градостроителя

Разработчик Tilted Mill Entertainment Издатель Electronic Arts

Издатель в Украине «Софтпом» Сайт simcity.ea.com Возраст 10+

Идея Сильно упрощенная SimCity

Графика Симпатичная, но игра иногда тормозит

Звук Самый обыкновенный

Игра Глобальный тамагочи со свободной камерой

2/5

Gameplay

Culpa Innata

Кирилл Новотарский

О равенстве и братстве

В последнее время довольно часто говорят о возрождении квестов, о появлении оригинальных идей. Жанр сдвинулся с мертвой точки! Ну не тушкой, так хоть чуелом. Вот и турецкая студия Momentum AS подтолкнула квестостроение могучим восточным плечом.

→ Culpa Innata – достаточно долгое, иногда даже мучительное путешествие по Земле будущего. На дворе 2047 год, мир разделен на две части. Львиная доля территории приходится на New World Order – грандиозный альянс развитых стран. Его руководители построили идеальное общество буквально за время жизни одного поколения. Но, как мы знаем, утопии хорошо выходи-

Те же, кто не соответствует стандартам аттестационной комиссии, отправляются прямиком в государство-изгои (Rogue States). В эту общую урну разработчики определили большинство азиатских стран и Россию, в состав которой входят Украина и Беларусь.

Главная героиня Culpa Innata – Феникс Уоллес (Phoenix Wallis) – офицер федерального правоохранительного органа New World

«Нам поручено расследовать убийство (первое за 15 лет!)»

ли лишь у философов да литераторов, а на деле модель прекрасного нового мира всегда окажется с изъяном. Итак, чтобы человек стал гражданином New World Order, странный показатель Human Development Index у него должен быть не меньше 70 из 100. Если бабушка претендента согрешила с долозом, который любит нырять в местах захоронения токсичных отходов, и врачи обнаружат у желающего попасть в светлое настоящее генные мутации, в New World Order ему путь заказан. Кстати, потенциальный гражданин обязан пройти курс обучения в специальной академии, а также психологический тест (явно посложнее, чем кляксы Роршаха). Зато в стерильном боксе NWO нет безработицы, преступности, практически побежден рак и упразднен институт брака.

Order. Ей, а значит, и нам поручено расследовать убийство (первое за 15 лет!) гражданина, иммигрировавшего в государство мечты всего три года назад. Как вы понимаете, на хрупкой девушке лежит огромная ответственность.

Как ни странно, основная проблема Culpa Innata заключается в том, что заниматься расследованием совершенно неинтересно. Более того, это еще и утомляет – слишком уж неочевиден и нелогичен каждый следующий шаг. С количеством головоломок разработчики явно переборщили, вдобавок некоторые из них слишком сложны и одновременно скучны. Помимо ведения расследования, героине приходится тестировать на детекторе лжи выпускников академии, и именно от вопросов Феникс зависит, станет ли каждый из них гражданином. Оказывает-



ся, даже после предварительного отбора и обучения остается множество неуравновешенных личностей, и надо лишь чуть-чуть постараться, чтобы у обычного индийского врача выявить страсть к убийствам.

Интересный момент: несмотря на степень важности нашего дела, любого свидетеля можно опрашивать лишь раз в сутки (действие игры происходит в реальном времени). Поэтому прежде чем приступить к разговору, стоит подумать как следует – не все собеседники жаждут поделиться с нами правдивой информацией.

Зато проработка персонажей выше всяких похвал: каждый из них – личность. Возьмем, например, главную героиню. Сначала нам то и дело приходится выслушивать пафосные речи офицера Уоллес, образцовой гражданки New World Order, однако со време-

нем Феникс начинают терзать сомнения... Отменная актерская игра – вот тот штрих, который помогает сделать героев этой истории по-настоящему живыми. Слушать диалоги в Culpa Innata – сплошное удовольствие.

Ну а выглядит игра просто уродливо. Угловатые модели персонажей двигаются совершенно неестественно, как будто за ниточки дергает неумелый кукловод. Дизайн локаций убогий, да еще и помянуть архаичное разрешение 1024x768 никак нельзя. Зато используется технология лицевой анимации. Правда, здорово? Музыка, к слову, не намного лучше. От однообразного эмбиента голова начинает болеть уже через полчаса игры. В целом Culpa Innata – довольно интересная интерактивная история, вот только до конца смогут дойти лишь самые стойкие.

«В целом Culpa Innata – довольно интересная интерактивная история»



Жанр: приключение Разработчик: Momentum AS Издатель: Strategy First
Издатель в Украине: «Фабрика Игр» Локализатор: «Акелла»
Сайт: www.culpainnata.com Возраст: 16+

Идея: Еще одна попытка заглянуть в будущее человечества
Графика: Хуже уже не делают
Звук: Озвучка отличная, а музыка подкачала
Игра: Интересная история, загубленная плохой реализацией

2.5/5

Gameplay

Empire Earth III

Ростислав Панчук



Стратегическое «мыло»

Западные игроки любят Age of Empires и вообще казуальные RTS. Именно это и подтолкнуло бывшего главного дизайнера AoE Рика Гудмэна (Rick Goodman) к созданию новой стратегической саги Empire Earth. Но когда геймплей кочует от сиквела к сиквелу практически без изменений, самое время задуматься о целесообразности существования всей серии.



Игровой процесс Empire Earth III состоит из глобального, пошагового элемента, где мы на карте отдаем приказы войскам, управляем провинциями, исследуем технологии, и тактического, представляющего собой самую что ни на есть заурядную RTS. Строим городской центр, собираем ресурсы, штампуем армию побольше и отправляем ее на базу к оппоненту – вот нехитрый рецепт победы в ЕЕЗ. К счастью, существует очень полезная опция *Auto Battle*, она освобождает нас от стратегической рутины, но использовать ее можно только при атаке провинций противника. Захват нейтральных территорий (кстати, каждая имеет свои бонусы) приходится осуществлять вручную. И пусть они не заняты врагом, эти земли отнюдь не безлюдны – здесь обитают племена, которые готовы как подписать союзный договор, так и разделиться с вами. Неудобных дикарей можно либо разгромить, либо подкупить вождя, после чего все племя выразит немедленную готовность

стать частью вашей чудесной цивилизации. Ну а стратег не только получит моральное удовлетворение, но и будет избавлен от необходимости полчаса рыскать по карте в поисках недобитых врагов. Да и еще один гарнизон в захваченной провинции не помешает. Очки, генерируемые вашими территориями за каждый ход, вы можете потратить на покупку армии, проведение исследования и т. д.

Игра по-настоящему разочаровывает отсутствием полноценной однопользовательской кампании. Вместо нее нам подсунили режим *Conquer the World*, а великие страны мира упаковали в три аморфные цивилизации: Запад, Ближний Восток и Дальний Восток. Правда, отличия между ними скорее косметические. Первая уповает на hi-tech-вооружение, вторая полагается на

кавалерию и тактику булавочных уколов, а третья берет числом. Каждая цивилизация имеет слабые и сильные стороны, но в конечном итоге преимущество все равно на стороне европейцев – ведь мощное оружие является весомым аргументом и в XII, и в XXII веке. Никакой цели в *Conquer the World* в общем-то нет (не важно, раньше вы захватите мир, или позже), а миссии похожи как две капли воды, потому играть в Empire Earth III очень скучно. Оккупировали нейтральную провинцию, построили базу, отбили атаку оппонентов – и так двадцать пять раз. Вряд ли кто-то найдет эту процедуру увлекательной.

Иногда игра подбрасывает нам второстепенные задания, например, приручить племена дальней провинции за три хода, и получить

«Игра разочаровывает отсутствием полноценной single-кампании»

Жанр стратегия реального времени

Разработчик Mad Doc Software

Издатель Vivendi Games **Издатель в Украине** «Софтпром»

Сайт www.empireearth.com

Возраст 12+

Mad Doc Software Не утруждаясь поиском оригинальных идей, Mad Doc чувствует себя не в пример увереннее других – общий тираж ее продуктов превысил 10 млн копий.

Игры Star Trek: Armada II, Empire Earth II, Dungeon Siege: Legends of Aranna, Star Trek: Legacy и др. **Сайт** www.maddocsoftware.com

Идея Выжать все соки из популярного бренда

Графика Устарела на несколько лет, проблемы с производительностью даже на мощных PC

Звук Отвратительный

Игра Неудачная попытка совместить серии Total War и Age of Empires

2/5

Gameplay



в качестве бонуса сокровище вождя. Выполнять эти миссии не обязательно, но они способствуют усилению вашего финансового и дипломатического положения. Ну а когда наберете достаточное количество research points, можно переходить в следующую эпоху. Всего их в Empire Earth III пять: античность, Средневековье, колониальный век, современность и светлое будущее. Правда, даже когда у нас в распоряжении отряд боевых мех, тактика ведения войны остается такой же, как и при командовании ордой мужиков с дубинками. Еще одна проблема sandbox-стратегий – вероятность того, что геймер сумеет захватить весь мир и завершить игру задолго до наступления хотя бы современной эпохи – в полной мере присутствует и в Empire Earth III. И зачем тогда спрашивается, кичиться этой фишкой?

Ситуацию мог бы спасти стратегический режим, но здесь он, увы, подчистую списан с AoE: час отстраиваемся, потом пять минут воюем. AI противника не выдерживает никакой критики даже на высоком уровне сложности, а непродуманная система развития базы порой заставляет сидеть у монитора в ожидании момента, когда на вашем счету накопятся те несчастные 500 золотых для создания еще одной каменоломни. Очень удивляет ситуация с ресурсами. Руда, лес и морепродукты таинственным образом превращаются в стройматериалы. Но хуже всего то, что их количество не ограничено! Так же анекдотично смотрится и система генерации золота, которое расходуется на усовершенствования. Возводим рынок, и чем дальше он расположен от городского центра, тем

скорее пополняются наши валютные резервы.

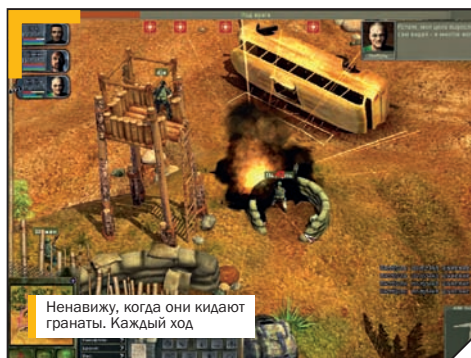
Не лучшим образом сделана и графическая часть игры. К глобальному режиму замечаний нет, трехмерная модель Земли смотрится отлично, а вот баталии вызывают уныние. Иногда кажется, что их визуальная компонента не претерпела никаких изменений с 2001 года: все те же аляповатые модели юнитов и строений, отвратительная анимация и замшелый интерфейс. Стоит упомянуть о просто ужасной оптимизации игры, ситуацию не спасли даже огромные патчи. Компьютер, с легкостью справляющийся со всеми графическими красотами World in Conflict, в Empire Earth III нутно тормозит, пытаясь просчитать схватку трех десятков дикарей. И это называется next-gen? Претензии можно предъявить и к звуку. Если саундтрек по крайней мере сносен, то отвратительную озвучку наших подчиненных хочется отключить уже на пятой минуте игры.

Впрочем, кое-какие интересные нововведения все-таки имеются. Например, успешно решена проблема с выделением раненых воинов. Вместо того чтобы судорожно щелкать мышкой по полю боя, попытаться выловить юниты с минимальным показателем здоровья, достаточно активировать специальную иконку в меню отряда. Тогда все покаленные, но живые солдаты будут собраны в отдельный взвод и по вашему приказу немедленно прекратят сражаться, и промаршируют к ближайшему медику. Но, увы, подобных новшеств явно недостаточно, чтобы улучшить ситуацию. На фоне стратегических грандов 2007 года Empire Earth III смотрится эдаким гостем из прошлого, который к тому же растерял по дороге все проверенные временем геймплейные решения. Пока можно сказать: серия Empire Earth себя исчерпала, и лучшее, что могут сделать сейчас Vivendi Games и Mad Doc Software – поставить точку в этом RTS-сериале.

«Empire Earth III смотрится эдаким гостем из прошлого»

Джаз: Работа по найму

Дмитрий Веселов



Игра в минорных тонах

Jagged Alliance 2 все-таки культовая в наших палестинах игра. Ее идеи уже успели переосмыслить в «Бригаде Е5» и «7.62», совсем скоро студия F3 Games доделает свой проект Jagged Alliance 3, ну а пока любители тактики могут оценить еще одного его «родственника».



→ «Джаз» – проект с удивительной судьбой. С самого начала он должен был стать официальным продолжением серии Jagged Alliance. Давным-давно каннадцы из Strategy First выкупили права на этот бренд и начали подыскивать студию, которая справилась бы с сиквелом. Вскоре они очутились у дверей MiST land – South: последняя была известна как автор относительно неплохих тактических игр «Власть закона» и «Код доступа: РАЙ», а потому показалась подходящей кандидатурой.

К сожалению (или к счастью?), отношения между двумя компаниями не задалась. В 2005 году зеленградцы доделали неудачную «АЛЬФА антитеррор», после чего Strategy First без официальных объяснений отобрала права обратно. Однако в MiST land решили не сдаваться. Они довели начатый проект до релиза, сменили ему имя и выпустили в свет.

В графике от славного предка осталось немного. Игра полностью перешла в 3D, там, где раньше были

плитки-тайлы и ровные домики, теперь полигоны с пестрыми текстурами. Между тем концепция не изменилась. Опять возмущенный нобиль из страны третьего мира требует справедливости, опять отряд наших наемников участвует в гражданской войне, опять мы тренируем ополчение и пытаемся зарабатывать деньги. Отличия задумок несущественны: разработчики поменяли континент с американского на африканский, а еще нам разрешили выбирать сторону конфликта. Пожалуйста, либо становитесь под знамена тирана, либо отправляйтесь на вольные хлеба и играйте «сами за себя». Данные изменения не особо влияют на суть процесса: если вы помните, по каким чертежам строилась Jagged Alliance 2, значит, более-менее знакомы с ее... ну, прямым потомком это не назовешь, скажем, двоюродным племянником. Хотя такое родство отнюдь не означает, что «Джаз» настолько же хорош.

Визуально он аляповат. Что-то среднее между «ну прямо буратино

на марше» и «да ладно, вполне симпатично». На протяжении игры мы так и не сможем определить, какой из этих пунктов точнее характеризует местные красоты, – графика не вызывает отвращения, хотя явно уступает картинке «7.62». Звук обычный, правда, отдельно стоит отметить озвучку подчиненных. Представляете, тут на интерфейсе рядом с привычными *Сидеть*, *Лежать*, *Стрелять очередями* есть кнопка *Заткнуть наемнику рот*. Я не шушу! Кстати, очень полезная кнопка.

А вообще «Джаз» – странная игра. Здесь странная логика, странные правила, странные программистские и дизайнерские тонкости. С одной стороны, местами неофициальный потомок удобнее JA2: например, тут появилось специальное меню, упрощающее сбор добычи с карты, а интерфейс обзавелся несколькими полезными мелочами. С другой – играть стало сложнее: логика создателей бывает прозрачна, как гранит.

Например, оружие части противников после их смерти бесследно

Жанр squad-based tactics
Разработчик GFI Russia
Издатели GFI/«Руссобит-М»
Сайт jazz.russobit-m.ru
Возраст нет данных

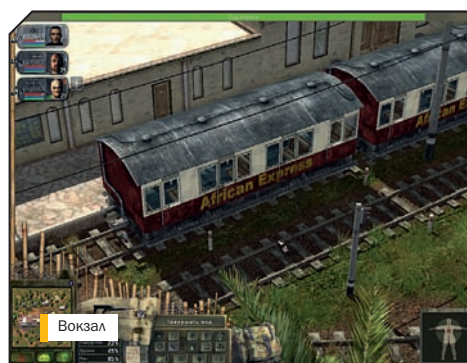
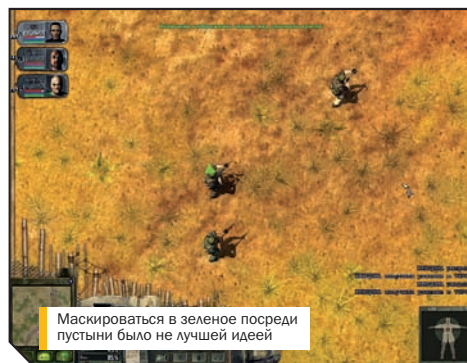
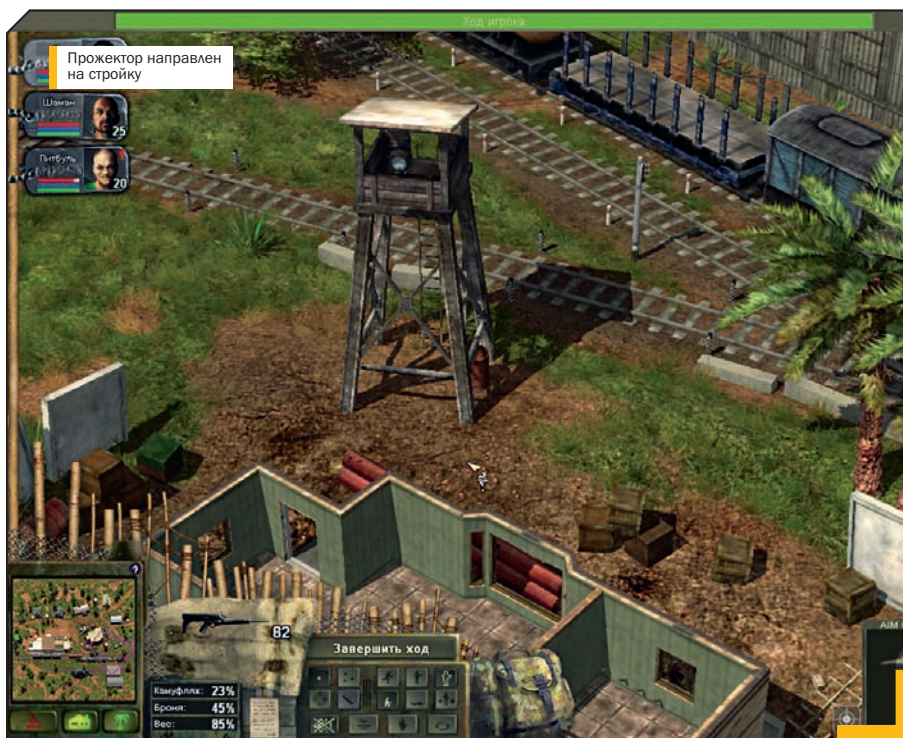
GFI Russia Эта команда когда-то называлась MiST land – South, но в 2006 году владельцы из GFI «реорганизовали» студию и сменили вывеску. Как видим, на качестве игр это особо не сказалось.
Игры (под именем MiST land – South) «Код доступа: РАЙ», «Власть закона», «АЛЬФА антитеррор» + аддон **Сайт** gfi.ru

Идея Кривокопий ремикс легендарной игры
Графика Абсолютный середнячок

Звук Хороший эмбиент, да и вообще музыка неплоха. Все остальное хуже
Игра На лицо обычная, глючная внутри, но обладающая какой-то странной харизмой

3/5

Gameplay



растворяется в воздухе. Потратив полчаса на блокпост, набитый солдатами, вы узнаете, что они поливали вас свинцом, пользуясь одним MP-5 на шестерых. Я понимаю – это наследие Jagged Alliance 2, так решили проблемы с балансом девять лет назад, но секундочку! Какой век на дворе? Подобные шероховатости можно обнаружить в любом месте игры. Вот, скажем, очень странно просчитывается поле зрения наемников. Однажды я вошел в комнату, плоскую, как стол, перестрелял жильцов, присмотрел добычу и тут же сам скончался от пинка под зад. Дело в том, что мой подчиненный не сумел разглядеть одного противника в углу, который в маленькой светлой комнате оказался невидим почище ниндзя.

Тактика работает, но, опять же, странно. Почему снайперы сразу после найма не в состоянии поразить цель в двух метрах от себя? Почему каждый вражеский солдат в бою просто обязан кинуть в моих подопечных гранату? Почему удар ногой тут наносит больше повреж-

дений, чем очередь из автомата в упор? А почему влетающая в голову врага пуля часто снимает только два очка жизни? Почему можно вцепить в жертву заряд из дробовика, сбить ее с ног, отбросить на три метра, а после она встанет и пойдет как ни в чем не бывало? Разработчики утверждают, что враги носят бронезилеты. Похоже, невидимые волшебные бронезилеты. Ну-ну.

Или вот: почему бегающий наемник средней силы постоянно валится с ног? Он не в состоянии тащить на себе 20 килограммов снаряжения? Каждые пять минут игра удивляет все больше. Например, искусственный интеллект. Враг может неподвижно стоять за углом или в ложбине, терпеливо ожидая, пока вы перестреляете его соратников, либо метаться влево-вправо под огнем без всякого смысла. Компьютерные бойцы не пользуются укрытиями, зато попадают из пистолета через полкарты. А еще часть их мозга, отвечающая за причинно-следственные связи, полностью отсутствует. Здесь встречаются нейтрально

«Фанаты тактических игр не пожалеют о паре потраченных вечеров»

относящиеся к вам солдатики, которых можно косить сотнями, пользуясь одним дробовиком. Выберите жертву, приставьте к ее голове ствол. Бах! Главное, чтобы момент убийства не видели остальные. А труп рядом с вашими ногами никого не смутит.

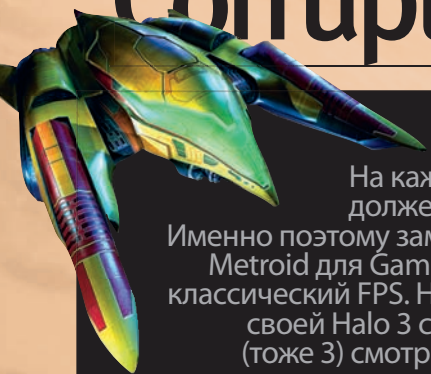
Интерфейс на удивление вменяем – им можно пользоваться, и неплохо. А нелогичные иконки и зажатую в невидимых тисках камеру спишем на национальное происхождение проекта. Но и тут не обошлось без странностей. Как в этой игре узнать вероятность попадания? Ни на одном экране не показано, на что мы можем надеяться. А ведь «7.62» приучила нас к логике: у каждого оружия была своя табличка, где отмечалось, на каком расстоянии его точность снижается. А тут

у любой пушки в графе «дальность» стоит одинокая величина. Например, «60». Чего? Метров? Процент? Науке это неизвестно.

И самое удивительное, что при всем при том в «Джаз» довольно интересно играть. Ее главная странность – геймплей увлекает. Вы закрываете глаза на прыгающую сложность и глюки, на слабую озвучку и графоманские тексты и просто зачищаете очередную карту. А потом еще одну. А потом отбиваете чужую атаку на свою территорию. Кроме того, мы надеемся, что после череды патчей игра похорошеет. Правда, вряд ли заплатки добавят сюда ночные бои (которые, кстати, были в JA2) или поменяют голоса всех наемников. Но, возможно, фанаты тактических игр все же не пожалеют о паре потраченных вечеров.

Metroid Prime 3: Corruption

Сергей Галёнкин



Halo Prime

На каждой современной консоли должен быть собственный шутер. Именно поэтому замечательный сайдскроллер Metroid для GameCube превратился в почти классический FPS. Но сейчас, когда Microsoft со своей Halo 3 сорвала кассу, Metroid Prime (тоже 3) смотрится жалким подражанием.



«Как и в случае с другими знаменитыми сериями Nintendo, сюжет здесь не слишком важен»



Те, кто не знаком с фабулой предыдущих частей Metroid, не много потеряли. Как и в случае с Mario Bros. и Zelda, другими знаменитыми сериями Nintendo, сюжет здесь не слишком важен. Вкратце: Самус Аран (Samus Aran), закованная в стильный оранжевый бронекостюм наемница, молча расправляется с тучами инопланетных врагов, в очередной раз спасая мир. А что? Чем мир хуже принцессы? Его тоже надо периодически выручать из беды. Естественно, не обойдется без нашего убер-противника Темной Самус (Dark Samus) в худших традици-

ком (причем не прекращаем стрелять Wiimote!), зацепили лассо и резко дергаем нунчак на себя – вуаля! Сначала непривычно, но потом эти движения очень быстро запоминаются и выполняются автоматически.

В перестрелках же ничего особо нового нет. Местные противники знакомы всем, кто играл хоть в один sci-fi-шутер, боссы тоже никаких сюрпризов не преподнесут. Стрелять и одновременно перемещаться с помощью Wii довольно удобно, однако есть одно «но» – чтобы повернуться, нужно подвести прицел к краю экрана (по сути, как и в некоторых PC-шутерах). Из-

«В основном головоломки довольно примитивны»

я фантастических B-movies.

Metroid Prime 3: Corruption – классический шутер от первого лица, но ориентированный не столько на стрельбу, сколько на решение всевозможных задач. Сканером, встроенным в костюм Самус, вы будете пользоваться почти так же часто, как пушкой на правой руке героини. Хотя в основном головоломки довольно примитивные: «допрыгай по платформам вот сюда» (да, я тоже ненавижу подобные задания в FPS), «найди секретные кнопки и угадай правильную последовательность их нажатия».

Приятной особенностью Metroid Prime 3 является управление, способствующее глубокому погружению в атмосферу игры. О том, как удобно целиться Wiimote, мы уже писали не раз и не два. Но кроме стрельбы, здесь и многие другие элементы реализованы очень необычно. Например, переключение рычагов – движением пульта от себя «взяли» рычаг, потянули на себя, повернули, снова вперед – поставили на место. Или использование лассо (оно нужно не только для решения головоломок, так можно и выбивать щиты из рук противников): взмахнули нунча-

за этого быстрый разворот на 180° невозможен, ведь скорость поворота фиксирована, как в обычных консольных FPS. Чтобы усугубить проблему, Retro Studios вставила в игру мелких подвижных роботов, летающих вокруг Самус быстрее, чем она способна развернуться. Не меньше расстраивают противники со щитами – Nintendo так гордится механикой использования лассо, что расправится с неприятелем, экипированным небольшим щитом, даже стреляя в незащищенную спину врага самым мощным зарядом, совершенно невозможно. Будьте добры сначала отобрать щит и только потом убить. Никак иначе.

Еще одна особенность костюма нашей героини – способность превращаться в шар. Оставив в стороне шутки о потрясающей гибкости девушки (в Интернете их и без того полно), отметим – этот режим нужен лишь в специально отведенных местах, своеобразных лабиринтах, попасть в которые иным способом не получится. Я пробовал переключаться на шар в бою в надежде сбежать от противника, но из-за того что все серьезные перестрелки происходят при закрытых дверях, это не имеет особого смысла.

Жанр first person shooter
Разработчик Retro Studios
Издатель Nintendo
Сайт www.metroid.com/prime
Возраст 12+

Retro Studios Техасская студия, основанная в 1998 году, создающая игры исключительно для платформ Nintendo. Неудивительно, учитывая, что Nintendo выкупила компанию. В данный момент Retro Studios — студия одной игры, Metroid Prime. **Игры** серия Metroid Prime **Сайт** www.retrostudios.com

Идея Космический FPS с задачками
Графика Так себе, на Wii есть куда более красивые проекты

Звук Также не очень
Игра Лучший FPS на Wii за неимением конкурентов

3.5/5

Gameplay

«Metroid Prime 3 — лучший FPS на Wii»

Графика Metroid Prime 3 звезд с неба не хватает. Перед нами картинка уровня Halo 2, которая, как вы знаете, даже в свое время особыми красотами не блистала. Дизайн противников тоже напоминает о серии от Bungie, хотя плагиата нет — цикл Metroid явно постарше будет. Сами же уровни представляют собой серые с оттенком синего коридоры, довольно часто повторяющиеся, что особенно раздражает, когда нас заставляют бежать назад по тому же пути. В целом бедненько, но чистенько, или, если использовать не столь обидный эвфемизм, функционально.

Западная пресса расхваливает Corruption и выдает ей «выборы редакции» пачками: в данный момент рейтинг Metroid Prime 3 на Gamerankings составляет 89%. Вероятно, для того чтобы полностью проникнуться игрой, следовало бы сыграть в предыдущие части Metroid Prime (FPS-ответвления серии) — Metroid Prime и Metroid Prime 2: Echoes на GameCube. Сомневаюсь, что многие наши читатели это сделают. Для тех же, кто, как и я, познакомился с FPS-циклом с третьего эпизода и при этом играл в шутеры на других платформах, ничего особенного в новом проекте Nintendo нет.

Тем не менее Metroid Prime 3 — лучший на данный момент FPS на Wii. Но «лучший на Wii» не значит «лучший вообще». Владельцам Wii, желающим пострелять на своей любимой приставке, советуем попробовать The Umbrella Chronicles, которая хоть и является лишь световым тиром, но удовольствия приносит куда больше. А фанатам консольных шутеров сейчас есть чем себя развлечь — вышло достаточно FPS на других платформах.



Робо-топ-модели — капризные создания



Как же здесь язык переключить?



Диджей сельской дискотеки

Sam & Max: Episode 201 – Ice Station Santa

Андрей Кубовский



Только не ESC!



Типичные духи Рождества



Ктулху Фтагн!



Хо-хо-хо!

Успешно преодолев годовой рубеж, вольнонаемные полицейские вернулись на экраны наших мониторов, чтобы в очередной раз, пусть и ненадолго, разгладить морщины скорби на напряженных лицах адептов point'n'click.

➔ Но какие же изменения произошли с сериалом в перерыве между сезонами? Наверняка многие задавались этим вопросом в ожидании очередных эпизодов. Визуально все по-прежнему, что в принципе понятно. Те, кому пришлось по душе стиль и графическое исполнение первых эпизодов, наверняка будут рады, увидев уже знакомую картинку, а попытаться привлечь новую аудиторию какими-то техническими ухищрениями – занятие неблагодарное, особенно если принять во внимание специфику игры. По традиции разработчики добавили несколько оригинальных локаций и «гостевых» персонажей. Кстати, говоря о последних, нужно упомянуть, что в сериале наметилась интересная тенденция эксплуатировать уже отработавших свое второстепенных героев в

новых эпизодах, где они присутствуют просто для массовки. Это, может, и неплохо, но тот факт, что нам вместо свежих сюжетных веток предлагают обсасывать старые концепции в ином контексте, оставляет неприятный осадок.

К счастью, этот единственный негативный момент в новом сезоне перекрывается качественной квестовкой и весьма интересным сюжетом. Скажем прямо – скучать игроку не придется. Все начинается с нападения на офис вольнонаемных копов гигантского прямоходящего робота – разрушителя по роду деятельности и философа по складу ума. Кто же мог прислать подобный подарок? Как ни странно, но именно тот, кому и положено раздавать подарки на

«Скажем прямо – скучать игроку не придется»



Жанр point'n'click adventure
Разработчик Telltale Games
Издатель Telltale Games
Сайт www.telltalegames.com
Возраст 12+

GFI Russia Эта команда когда-то называлась MiST land – South, но в 2006 году владельцы из GFI «реорганизовали» студию и сменили вывеску. Как видим, на качестве игр это особо не сказалось.
Игры (под именем MiST land – South) «Код доступа: РАЙ», «Власть закона», «АЛЬФА антитеррор» + аддон **Сайт** gfi.ru

Идея Стеб на рождественскую тему
Графика Стилизованная трехмерная

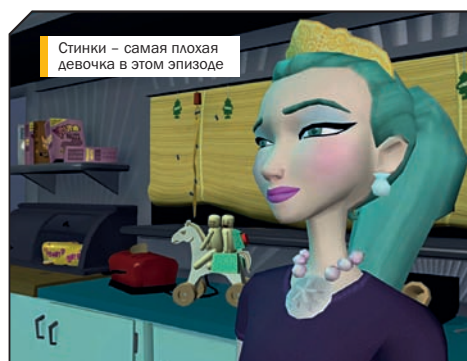
Звук Традиционно хороший
Игра Отличное развлечение, как и предыдущие эпизоды

4.5/5

Gameplay



Так вот какие вы, всадники апокалипсиса!



Рождество, – добродушный старик Санта. И вот наши герои уже мчатся на своем DeSoto на Северный полюс (не спрашивайте, как), где и выясняется, что Санта не такой и добряк: специфические сюрпризы в виде жутких кукол и игрушечных орудий пыток наталкивают на весьма невеселые мысли. Да и дедуля, закрывшийся в подсобке и периодически постреливающий из автомата в окошко, дает понять: дела с Рождеством в этом году плохи как никогда. И естественно, исправлять все придется неразлучной парочке со свойственным им стилем и особым цинизмом.

По сути, сюжет эпизода – сплошные заимствования и переигрывания уже неоднократно интерпретированных историй о рождественских чудесах. Начиная с классического «Духи Рождества» Чарльза Диккенса, по которому в свое время прошли и студия Уолта Диснея, и творцы приснопамятных «Бивиса и Батхеда», и заканчивая ненавязчивыми отсылками к «Футураме». Даже старику

Лавкрафту и его мифологии нашлось место на пару с Элмером из «Мuppet-шоу». Хотя все эти куски весьма удачно собраны вместе, умело введены в игру и образуют вполне удобоваримую историю, понятную как взрослым, так и детям. Да еще и морально-педагогический аспект не забыт.

Квестовка осталась прежней, но в контексте с детства знакомых событий и персонажей воспринимается более легко, да и загадки весьма логичны и понятны. Лично у меня возникли трудности лишь с подбором фраз для призыва демона, но, возможно, для остальных это не составит проблемы.

Во втором сезоне в игре появилось два нововведения: tutorial, призванный познакомить новичков с особенностями геймплея, и многоуровневая система подсказок.

Можно заранее назначить, чаще или реже будут получать подсказки главные герои. Также в дополнение к классической гонке на DeSoto добавился импровизированный боксерский бой между Двухзубым Джимом и куклой Боксирующая Бетти.

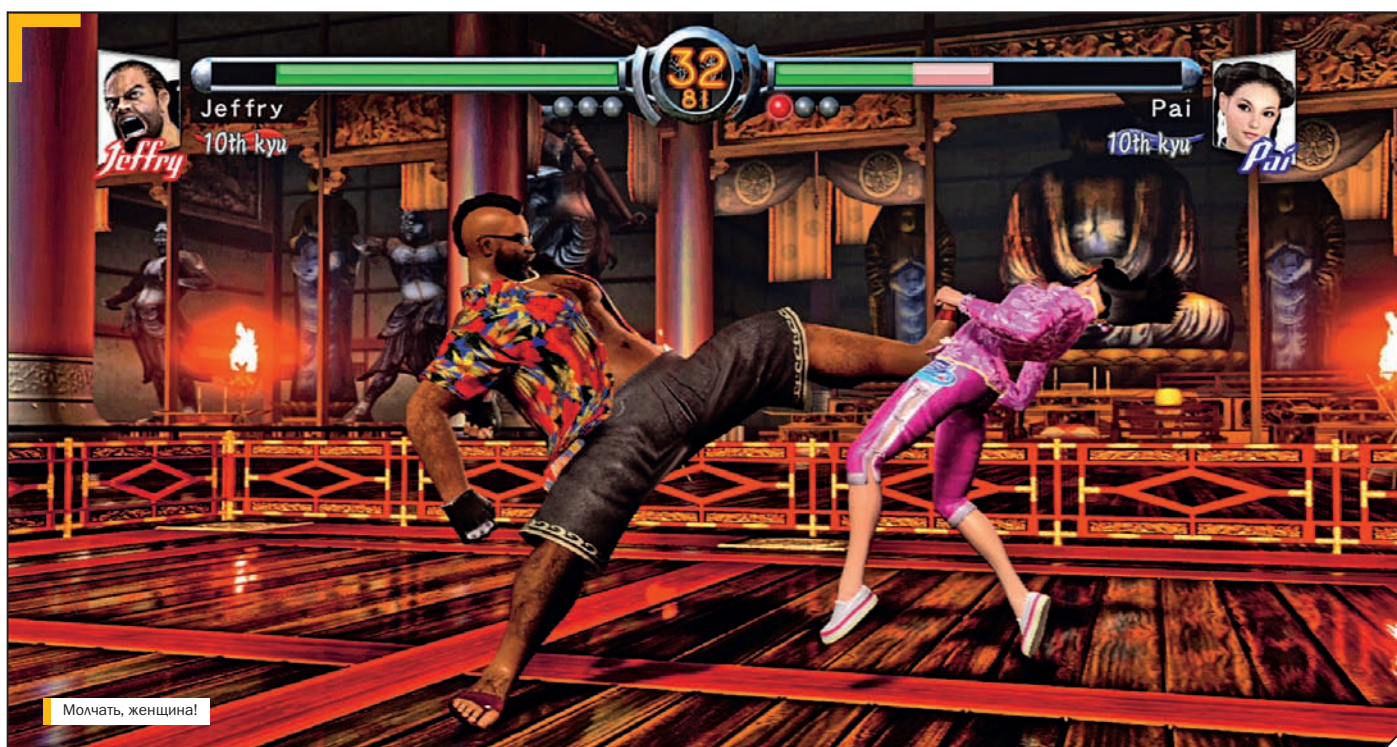
Звук в игре по-прежнему хорош, а великолепные ремейки рождественского гимна создают непередаваемое ощущение волшебства, происходящего на экране. Даже если вы никогда не играли в предыдущие эпизоды сериала, но неравнодушны к адвентюрам, Ice Station Santa вам наверняка придется по душе, несмотря на то что и Новый год, и Рождество уже позади.

«Исправлять все придется Сэму и Максу, причем с особым цинизмом»



Virtua Fighter 5

Богдан Афанасьев



Молчать, женщина!

И никакого шестого размера!

Появление пятого эпизода серии Virtua Fighter на консоли Microsoft столь же неожиданно, как решение последнего в мире динозавра отрастить себе крылья и научиться летать. Ведь игра изначально разрабатывалась в качестве эксклюзива для PlayStation 3. Сейчас из икон мира файтингов верность консоли Sony хранит лишь Tekken (адюльтер с GBA не в счет). Интересно, долго ли продержится Bandai Namco.



➔ На самом деле текущая ситуация не может не радовать ценителей виртуальных мордобоев, которые для отдыха не прочь поиграть в new-gen-проекты. Ведь посмотрим правде в глаза, времена старушки PS2, где есть потрясающее количество отличных файтингов, уже прошли.

Но оставим лирику. Первое, на что обращаешь внимание, запустив Virtua Fighter 5, естественно, картинка. И это вполне логично: по сравнению с четвертой частью VF5 изменилась достаточно сильно. Бойцам нарастили полигонов, приклеили bump mapping, и они больше не выглядят, как пластиковые куклы. Теперь персонажи похожи на манекены бутика, торгующего одежкой из кожи и латекса, да-да, даже Shun Di. И кому, скажите, интересно разглядывать текстуру эпидермиса на носике по-анимешному кавайной героини? Хотя легкая небритость у некоторых мужских персонажей выглядит впечатляюще. Анимация, и это тоже естественно, улучшилась, однако изредка жадный до красот

next-gen глаз все же замечает неидеальные переходы между различными комбо и стойками. Еще неприятно, отводя на секунду взгляд от великолепных высокополигональных... очей Sarah Bryant, наткнуться на текстуры низкого разрешения. Не поверите: расстраивает невероятно. Ну а вода? Вода в состоянии покоя смотрится великолепно, но стоит только запустить в нее двух резво скачущих бойцов, как влага жизни моментально становится похожей на подогретое подсолнечное масло. Если же сравнивать картинку Virtua Fighter 5 и Dead or Alive 4, нельзя не отметить: в проекте SEGA более качественно проработаны герои, зато заметно хуже

детализация арен. Действительно, последние здесь излишне спартанские: и активных элементов немного, и форма подкачала. Согласитесь, дизайнерское решение «ринг а-ля квадрат» к 2007 году несколько устарело. Я не займусь о многоуровневости, как в Dead or Alive, но есть же и другие весьма приемлемые для арен геометрические формы.

По геймплею пятая часть очень близка к четвертой. Главное отличие – у персонажей появились новые перехваты. И если на низких уровнях сложности AI их почти не использует, то когда пойдут поединки на получение старших данов, компьютерные оппоненты начнут показывать класс и заставят-таки нас попотеть. Комбо любимых персонажей останутся в памяти навсегда, как гимн Украины. Кстати, стоит отме-



Жанр fighting
Разработчик SEGA-AM2
Издатель SEGA
Сайт www.sega.com/gamesite/vf5
Возраст 16+

SEGA-AM2 Полное название этой студии – SEGA Amusement Machine Research and Development Department 2. Ранее ее возглавлял легендарный Ю Сузуки (Yu Suzuki). Знакома всем ценителям ролевых игр и файтингов.
Игры OutRun, OutRun 2, серии Shenmue и Virtua Fighter
Сайт am.sega.jp

Идея Новый Virtua Fighter
Графика Next-gen, отягощенная текстурами низкого разрешения и малополигональными задниками

Звук Отличный
Игра Достойное продолжение великой серии и один из лучших файтингов для Xbox 360



тять, что геймпад Xbox 360 весьма плохо приспособлен для файтингов. Хотя, может, в мире существуют люди, у которых игра в VF5 на данном контроллере дискомфорта не вызовет. Человеку же, взявшему этот геймпад после гениального Dual Shock 2, будет несколько неудобно. Что же говорить про тех, кто привык к аркадному джойстику оригинального автомата? Вы не поверите, но в версии Virtua Fighter 5 для консоли Microsoft выполнить некоторые комбо практически невозможно (с DOA 4 ситуация получше, но ведь там и комбо попроще).

Однако нельзя сказать, что на этот раз SEGA-AM2 не приготовила нам ничего нового. Во-первых, добавили двух новых персонажей. Вместе с хорошо знакомыми и горячо любимыми бойцами на ринг впервые в истории серии вышли симпатичная Eileen, изучавшая кунг-фу (школа обезьяны) и даже гастролировавшая какое-то время с труппой Пекинской оперы, и настоящий мачо El Blaze, предпочитающий суровый

рестлинг всей этой восточной акробатике. Теперь игрок может вести к вершине славы семнадцать героев (но, вспоминая Tekken, нельзя не признать, что и этого уже мало). Во-вторых, мы получили весьма занятный режим *Quest Mode*. Оформлен он в виде карты, на которой отмечены игровые автоматы Virtua Fighter 5. Нам же следует принимать участие в локальных турнирах или просто выбирать соперников и сражаться с ними. Уложим противника на квадратную арену – получим приз или деньги. Что приятно, персонажа можно полностью кастомизировать: на честно выбитые из соперников деньги мы приобретаем разнообразные одежды и превращаем героя в бойца нашей мечты (Tekken 5 на этом поле почти побит). Видели бы вы лапочку Sarah Bryant в черном кожаном комбинезоне, черном парике и с рожками на голове – дьявольски привлекательная женщина и чертовски опасная к тому же.

Звук хорош. Придаться попросту не к чему. Единственный спорный момент – местные комментато-

«Комбо персонажей останутся в памяти, как гимн Украины»

ры (хотя их реплики по умолчанию отключены). Зато в матчах «я против соседа» ребята дают себе волю. Особенно любят они предупреждать о том, что здоровья у твоего бойца осталось совсем ничего и вот сейчас тебя окончательно разрисуют под хохлам. А то мне индикатора не видно? В общем, после пары-тройки товарищеских матчей, которым и так комментаторов хватает, хочется отключить виртуальных знатоков навсегда. К счастью, это возможно.

А вот для дружеских посиделок Virtua Fighter 5 по-прежнему не самый идеальный вариант. Здесь нет ни головокружительно красивых и зрелищных интуитивных комбо SoulCalibur, ни потрясающих своими формами героинь Dead or Alive. И вообще, с фансервисом у серии не заладилось давно, бритая голова Lei-Fei или бицепсы Vanessa пробуждению либидо не способ-

твуют никак. В Virtua Fighter 5 нужно знать особенности каждого бойца, здесь правит бал умение, а не способность быстро нажимать на разные кнопки. Истинные же поклонники серии получают от пятой части (но только на Xbox 360, версия для PS3 не имеет сетевого режима) настоящее удовольствие, ведь теперь можно элементарно найти спарринг-партнера с помощью Xbox Live! Куда лучше оттачивать свое мастерство не на виртуальных болванчиках, а на таких же мастерах кулака и пятки, пусть даже они находятся за тысячи километров.

Несмотря на некоторые недостатки, Virtua Fighter 5 – один из лучших файтингов для Xbox 360 (их там, по сути, совсем немного), а в своем классе серьезных конкурентов у него попросту нет. Однако игра далеко не идеальна, и ребятам из SEGA-AM2 есть над чем поработать, отсюда и твердая «четверка».

Не время для драконов



Петарды можно использовать и в качестве спецэффектов



Не знаю, что этот механизм делает, но выглядит прикольно

Не время... Не место...

Ну это же надо было так подгадать дату выхода RPG-проекта, чтобы попасть как раз на волну всенародно-го восхищения игрой по культовому циклу Анджея Сапковского! Соперничество за место в сердцах ролевиков изначально не могло проходить на равных.

➔ Хотя бы потому, что мир, по которому скитается Геральт из Ривии, проработан гениальным поляком гораздо тщательнее и с большим вниманием к деталям – путешествиям ведьмака посвящены пятитомная сага и три сборника рассказов. Ну а Срединный мир, так негостеприимно встретивший Виктора, Сергей Лукьяненко и Ник Перумов описали в одном не слишком большом, но тем не менее увлекательном романе (сознаться честно, лично я перечитывала его несколько раз). И все же это паропанковское фэнтези будто специально задумывалось как основа для видеоигры: тут почти нет пространственных диалогов и рассуждений о смысле жизни, зато есть много действия, частая смена разнообразных локаций, яркие характерные персонажи, даже схема древа умений главного героя проглядывается.

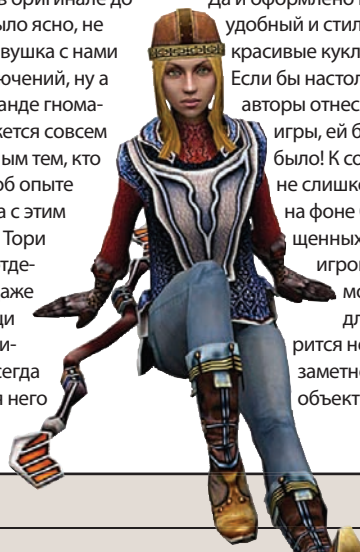
Правда, для того чтобы RPG «по мотивам» получилась партийной, пришлось слегка погрешить против оригинального сюжета. В книге по-

павшего из современной Москвы в мир магии и электричества Виктора сопровождали только Предельник (вскоре пожертвовавший ради него жизнью) с сыновьями, юная Тэль да чуть позже – сексапильная Кошка Лой Ивер. Трех персонажей для полноценной party явно маловато, потому Предельник остался в живых, отпустив, впрочем, сыновей, а помимо него к нам присоединились некоторые другие герои. На самом деле по поводу хозяйки харчевни по имени Рада и в оригинале до последнего не было ясно, не отправится ли девушка с нами на поиски приключений, ну а появление в команде гнома-техника Тори кажется совсем неправдоподобным тем, кто хорошо помнит об опыте общения Виктора с этим народцем. Вот за Тори разработчикам отдельное спасибо! Даже если в его помощи не было необходимости, лично я всегда освобождала для него

одно из шести доступных мест в party, чтобы насладиться зрелищем гнома с огнеметом – он традиционно жжет. А ведь еще можно развивать ту ветку умений, которая повышает мастерство владения бензопилой...

За древо умений в частности и ролевою систему вообще авторов тоже смело можно похвалить: сразу заметно, что все тщательно продумано, а способности, статьи и перки обильны и хорошо сбалансированы. Да и оформлено все это достойно: удобный и стильный интерфейс, красивые куклы персонажей.

Если бы настолько старательно авторы отнеслись к графике игры, ей бы просто цены не было! К сожалению, картинка не слишком радует, впрочем, на фоне большинства выпущенных на просторах СНГ игровых проектов «по мотивам» «Не время для драконов» смотрится не так уж плохо. И заметно, что некоторые объекты вроде тех же



Жанр action/RPG**Разработчики** Arise/KranX Productions**Издатель** «1С»**Сайт** nvdd.ru**Возраст** нет данных

Arise Эта минская студия работает с 2002 года, а название она получила в честь своего первого, так и не вышедшего проекта Arise. Кстати, к гейм-дизайну игры «Не время для драконов» приложили руку и специалисты из компании KranX Productions. **Игры** «Койоты. Закон пустыни», аддоны к Blitzkrieg II

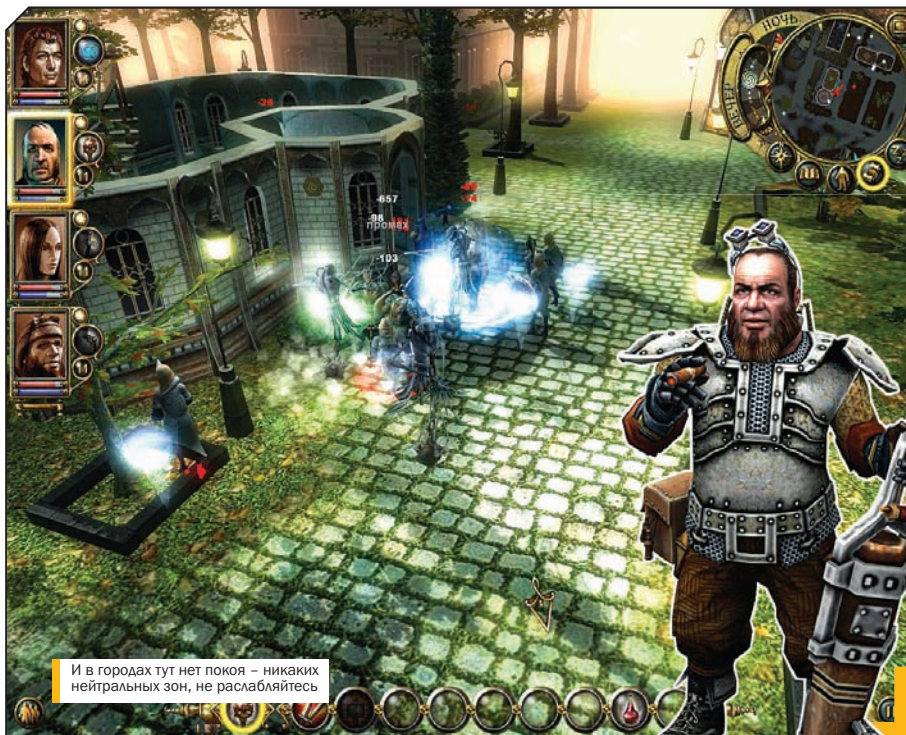
Сайт www.arisegames.com

Идея Сделать RPG по книге, которая сама по себе есть готовый RPG-мир **Графика** Ну не так уж это и страшно... Дизайн зато интересный

Звук Замечательные музыкальные темы, наигранная озвучка персонажей **Игра** На такой литературной базе можно было сделать и лучше, но и то, что получилось, — тоже неплохо

3.5/5

Gameplay



поезда и дирижабля (в основном, кстати, местная техника) прорисованы с любовью, а иные – совсем без энтузиазма.

Смутили еще и побочные квесты – по этому поводу вообще трудно сказать хоть что-нибудь хорошее: их критически мало, они неинтересны и придуманы без фантазии, а в придачу многие из них нелогичны. Ситуация, когда встревоженный отец-лодочник просто стоит на берегу и переживает, куда же пропала его дочь, вместо того чтобы пойти ее поискать, заставляет замереть мое материнское сердце и крепко задуматься, перед тем как отправиться в парикмахерскую, оставив ребенка с мужем. Сюжетных квестов это никоим образом не касается, посюсюкать можно лишь на некоторую однообразность боев да еще на то, что героям приходится много ходить пешком. Впрочем, позволяет не водить party вручную, а просто обозначить конечную цель пути – и послушные персонажи бегом прибегут на место.

Падких на этот своеобразный аналог fast travel игроков ждет несколько проблем: если вы, послав своих подопечных куда Макар телят не гонял, отлучитесь заварить чаю, то вернувшись, вполне можете обнаружить, что «драконів катастрофічно поменшало». И не только из-за того, что скорость персонажа в лучших традициях классики зависит от переносимого им веса, а из-за кустов обязательно выскочит стая-другая кровожадных зверей или на худой конец шайка разбойников. Самое главное, pathfinding тут, мягко говоря, не радует. Особенно он меня не порадовал, когда Лой Ивер буквально заперли в доме следовавшие за ней по пятам боты из клана Кошек: они толпились у двери, пожирали предводительницу преданными глазами и не желали отходить от нее ни на шаг, заслоняя своими мускулистыми телами единственный выход из маленькой комнаты. Полчася игры в тетрис не дали никакого результата. Цинизм ситуации заключался еще и в том, что дело было по окончании боль-

шого боя, а последнее сохранение имело место как раз перед его началом. Естественно, если хотелось продолжать игру, нужно было драться заново.

Хотя и тут есть позитивный момент – в «Не время для драконов» перебить врагов не составляет особого труда. Вот если бы подобное произошло в «Магии Крови», чей движок и лицензировали для своего проекта Arise, мы бы долго собирали по округе свои денежки, шмотки и глазки, а тут (по крайней мере на нормальном уровне сложности) и играть легче, и погибшие персонажи через 40 секунд воскресают, пока жив хоть один член команды, и на худой конец, если порешат все party, мы просто на-чнем с последнего сохранения, не потеряв ни копейки и ни бутылочки. Естественно, име-

ются в виду бутылочки с восстанавливающим здоровьем или запас маны зельями, которые, к слову, позволяется потреблять в любое время и в любом количестве, а также передавать от персонажа к персонажу, в том числе и в процессе боя, если последние находятся не слишком далеко друг от друга.

В общем, на минусы находились свои плюсы и, к сожалению, наоборот, но второе происходило все-таки пореже, потому в целом получилась совсем неплохая ролевая игра. Хотя я полагаю, по такому оригиналу можно было сделать проект не просто неплохой, а отличный.



Легенда о Беовульфе

Dancing Bear

На арт-форуме сайта GameDev.ru вот уже который год процветает фетиш-культ великого Гнума. Называется он «Эпическая Фотожаба». Ну а о популярности истории о Беовульфе (равно как и всего скандинавского эпоса) и говорить нечего. Даже в уморительной трэш-комедии «Каннибал! Мюзикл» его имя засветили.



Гадать, что кидать в котел, не придется – все написано на плакате



В «облачках» порой можно прочитать сочинения Франсуаза Сегана



➔ Если взять поэму о Беовульфе, Гнума, немного «Каннибал! Мюзикл» и добрый шмат русского квеста, смешать все это в шейкере и выплеснуть на диски, то получится как раз «Легенда о Беовульфе» – игра неказистая, но по-своему обаятельная. Вообще если вы взглянете, кто потрудился над этим проектом, изрядно удивитесь – ба, да это же те Jet Dogs, которые совсем недавно смастерили мерзкий квест «Особенности национального развода»! Автор этих строк сам удивился. Иначе как рождественским чудом такую смену приоритетов не назовешь. Хотя некоторые, конечно, заподозрят попытку примазаться к известной лицензии, вспомнив об эпической ленте Роберта Земекиса и action от Ubisoft. На самом деле, это не так уж важно.

Сюжет, естественно, корнями врос в ту самую легенду о Беовульфе, уже больше тысячи лет назад написанную: к отдыхающему викингу приходит письмо от родственника конунга Хротгара, который жалуется, что чудовище Грендель грабит и убивает его соотечественников. Дальнейшая наша цель ясна – навалить чудовищу, а потом, согласно первоисточнику, и его мамаше. Ничего необычного, но дело в другом. Примитивных, полных сортирным юмором диалогов, традиционных для прошлых игр компании, здесь нет! Равно как и всепоглощающих пародий на всех и вся. Тут вообще нет диалогов – герои несут The Sims-тарабарщину, которая иллюстрируется комиксными окошками с картинками. Все строится на эмоциях, сумасшедшей мимике, мультяшных гэггах. Отсылки на западные поп-корн-комедии, впрочем,

есть, но очень осторожные: то Бэтмена покажут, то меч джедайский, то диско-шар в избушке вместо люстры повесят. Занудных «приветов» теме поп-культуры не наблюдается.

Одна из двух глобальных проблем студии, похоже, решена. А вот вторая остается: «Легенда о Беовульфе» – удручающе бюджетная игра. Картинок для диалогов мало, анимации практически нет (ее заменяют рисованные комикс-сценки), окружение бедное. Графика протухла, еще когда писалась та самая поэма-первоисточник, технология чавкает беззубым ртом. Но! Стилль многое искупает. Вращающий глазами лапотный Грендель, лупящий с характерным скетч-звуком Беовульфа бензопилой по шлему, пучеглазый (это здесь фирменная черта многих персонажей) медведь, отстраненно играющий на лютне, сам Беовульф с очень характерной мимикой... Не то чтобы искрометный юмор, но все же довольно забавно.

А вот загадки тут разные: и приятные (не получается сдвинуть колонну самому – позовем медведя-качка), и нет (айда искать пароль к сейфу). Зато удалась музыка – волшебные мелодии, словно приплывшие из эпической сказки. Правда, очень специфической оказалась озвучка, особенно режет слух отрывка, когда Беовульф отказывается выполнить какое-то действие. Да и оставить проект без единого голубого негра в розовой кофточке и с ярко накрашенными губами не удалось. Но он хотя бы молчит, что уже неплохо. В общем, действительно хорошим квестом «Легенду о Беовульфе» пока назвать нельзя, но прогресс по сравнению с прошлыми работами студии налицо.

Жанр: приключения
Разработчик: JetDogs Studios
Издатель: «Новый Диск»
Сайт: nd.ru
Возраст: нет данных

Идея На Западе о Беовульфе фильм с игрой сделали, а мы чем хуже?
Графика Дряхлая, но не безвкусная
Звук Фэнтезийная музыка, резкая тарабарщина вместо озвучки
Игра Неряшливая, но симпатичная

2/5

Gameplay

Как достать студента:

Переполох в обще

Александр Чепелев

Бей носатого!

Господа из Astar Games совершенно не знают, как достать студента! Сломать его телевизор? Да настоящий студент только обрадуется, соседки по обще больше не будут прибегать посмотреть «Дом-2»? Хотите действительно достать студента? Устройте ему сессию – бедняга позеленеет, заплачет и начнет обкусывать лак на ногтях.

→ Увы, к настоящей жизни учащейся молодежи аркада

«Как достать студента: Переполох в обще» имеет примерно такое же отношение, как группа «Уматурман» к собственно Уме «Я убью тебя, Билл» Турман. Однако игра все-таки получше крюгеровского трэша «Как достать соседа 3: В офисе» и «Как достать соседа: На отдыхе», который со сладостным причмокиванием разливают по болванкам ребята из VZ.lab. Если вы, аки Доктор Зло лет пять... нет-нет, не пробывали в криогенной камере, а гонялись за Остином Пауэрсом, то имеет смысл пояснить вам концепцию игры. Герой – веселый студент, живущий ради того, чтобы испортить жизнь другому студенту же, но невеселому и вообще несимпатичному. Мы бродим по этажам необычной общаги и собираем предметы вроде шарика, яблочка, кирпича и т. д. после чего применяем их с выдумкой и особым цинизмом. Ведь наложить на мундштук кальяна толстый слой губной помады, налить в пиво уксуса или поменять кусочек мыла на камень – это так креативно и свежо! И, согласитесь, обильное использование дезодорирующих средств а-ля одеколон спиртовой вонючий (на свидание он собрался, видите ли) – прямое нарушение занудой-студентом Всеобщей декларации прав человека, вот мы его за это и пнем. Тем более что герой-любовник отличается интеллектом амебы и ходит по одному и тому же маршруту,

упрощая нам задачу. И всего-то нужно – не попадаться на глаза, а там можем тешить своего внутреннего маркиза де Сада сколько душе угодно, главное, чтобы жертва находилась в другой комнате. Ведь если поймает – отколошматит, и придется начинать уровень заново. А потому порою полезно составить компанию скелетам и отсидеться в шкафу.

Кстати, переполох в обще не что иное, как съемки реалити-шоу, значит, необходимо не просто устроить соседу, тьфу, студенту пару-тройку каверз, а сделать это в определенной последовательности, тем самым заполнив специальную шкалу злобы. Тогда лицо жертвы исказит гримаса ярости, он взревет... Хотя нет, ничего не будет, неудачник побурчит и потопает дальше, а мы станем лаконичный твист. Собственно, здесь и кроется главный недостаток проекта. Играть можно, но, увы, не слишком интересно: смешных и ярких анимаций нет, все сделано достаточно экономно, правда, не так дешево, как в опусах от VZ.lab. Разработчики пока не понимают (вариант – не хотят понять): самый смак оригинального проекта «Как достать соседа: Сладкая месть» заключался в созерцании страданий толстяка-деревенщины. Просмотр хорошо проработанных комических сценок доставлял мучителям истинное удовольствие. Или смешно нам должно становиться уже от того факта, что мы нули трехмерного болванчика?



Правда, графика здесь более-менее. Яркие цвета, симпатичная картинка, да и анимация плавная, хоть и скупая. Впрочем, уровни отличаются друг от друга чисто символически: на одном студент заигрывает с двумя первокурсницами, на другом – варит пельмени, на третьем – запускает игрушечные самолетчики.

И еще проблема с бородой до самого Парижа. Господа разработчики, сделайте же наконец функцию «ускорить время!» Поверьте, отнюдь

не весело сидеть в шкафу и ждать, пока жертва неспешно обойдет все заветные места, наткнется-таки на наш сюрприз и нам позволят перейти на следующий уровень. Это так же скучно, как играть в русские проекты серии «Как достать соседа».

P.S. Самый положительный момент в игре – когда носатый студент мажет голову бриолином и идет танцевать с девушкой. Такая себе отечественная «Лихорадка субботним вечером».



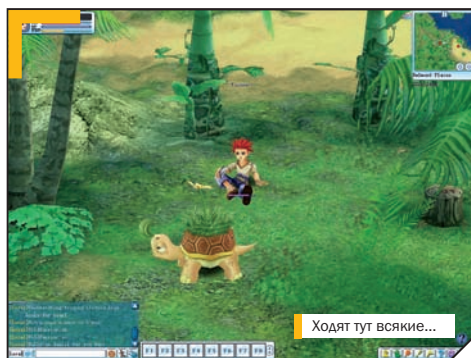
Жанр логическая аркада
Разработчик Astar Games **Издатель** «Бука»
Сайт www.buka.ru **Возраст** нет данных

Идея Студент ничем не скучней соседа! **Графика** Яркая, комичная
Звук Вкрадчивое шебурашание, музыки почти нет **Игра** Чуть лучше проектов серии «Как достать соседа» от питерской студии VZ.lab

1/5

Gameplay

Пиратия / Tales of Pirates



Ходят тут всякие...



Не очень пиратские сказки

Человеку, не знакомому с темой, совершенно непонятно, что игроки находят в азиатских MMORPG. Про эту бездонную яму, куда уходит масса свободного времени, здоровья и даже материальных ресурсов, уже слагают анекдоты, а отдельные клиники предлагают квалифицированную медицинскую помощь, как в случаях с наркотической зависимостью.

➔ По сути, корейские MMORPG, еще метко именуемые «гриндингами», направлены на упорное уничтожение монстров и бесконечный сбор лута. Разница между всеми представителями жанра – в сеттинге да в модели оплаты. Tales of Pirates, или «Пиратия», как назвал ее российский издатель Nival, – не исключение. Перед нами классический корейский гриндинг в пиратском (впрочем, об этом чуть позже) антураже. Тут используется система микроплатежей, когда сама игра бесплатна, но за дополнительные реальные финансовые вливания можно получить используемые в ней предметы. Вопросы об этичности продажи виртуальных мечей за настоящие деньги тут

даже не поднимаются – всем известно: если девайсы вам не продадут азиаты-разработчики, то это сделают их собратья из Китая. Ведь процесс далеко не всегда настолько интересен, чтобы заниматься добычей ценностей самому, а это порождает различные формы виртуального наемного труда и рабства. Упомянутые китайцы с удовольствием (и за отдельную плату) поиграют в игру, а точнее – пройдут скучные моменты за вас. Понятное дело, прибыль хозяева упускать не собираются, потому микроплатежи набирают популярность. К несчастью, в ряде проектов вконец разрушило иг-

ровую экономику такое решение: разработчики, желая увеличить прибыли, начали торговать неприлично сильными предметами и даже персонажами.

Слава морским богам, к «Пиратии» последнее не относится, в магазине продаются преимущественно симпатичные одежки. Глядя на все это великолепие крылышек, ушек, костюмчиков, недоумеваешь: а что же в игре, собственно, пиратского? Трехмерный клон

«Перед нами классический корейский гриндинг»

Жанр MMORPG **Разработчик** MOLI Group
Издатель Internet Gaming Gate
Издатель в СНГ Nival **Локализатор** Nival
Сайт piratia.ru
Возраст 12+

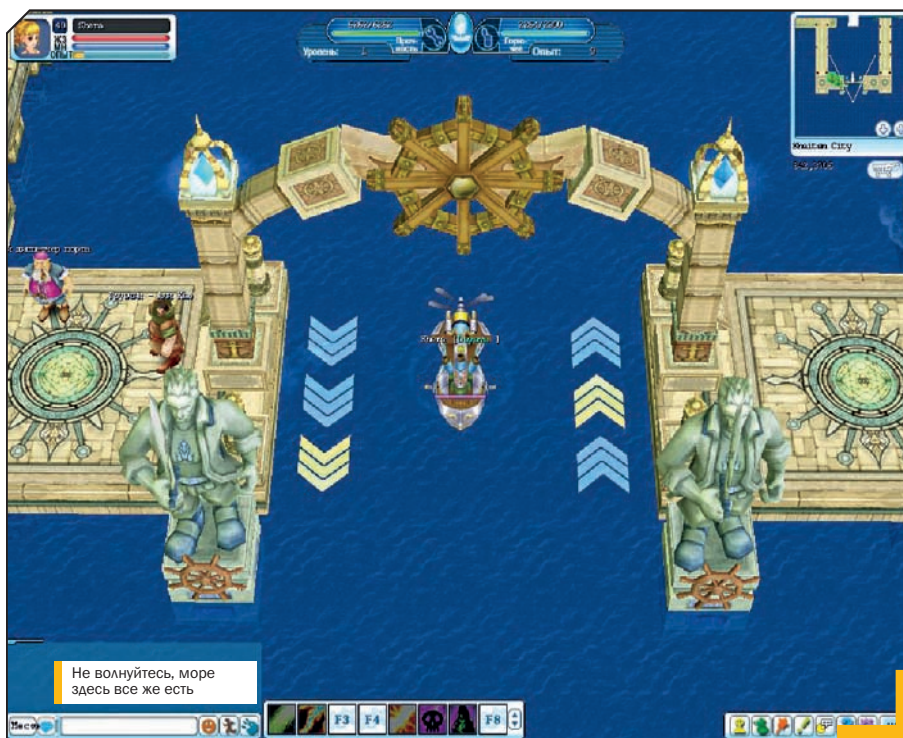
MOLI Group Гонконгская компания, занимающаяся MMOG, казуальными играми и развлечениями для мобильных телефонов. В данный момент работает над социальной сетью, которая должна объединить пользователей различных MMOG.
Игры Tales of Pirates, Pirate King Online
Сайт www.moliyo.com

Идея Еще одна корейская MMORPG на микротранзакциях
Графика Очень красиво прорисована, но старовата

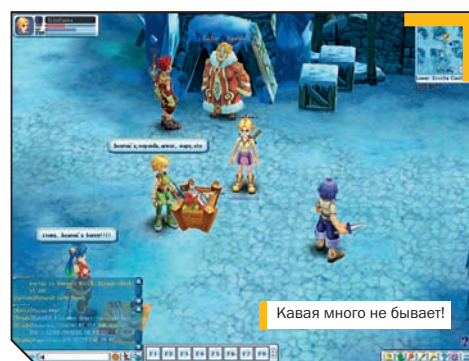
Звук Обычный для корейской MMORPG
Игра Скудновата. Ни шагу в сторону от корейской модели «сначала прокачка – потом фан», которую мы видели не раз и не два

2.5/5

Gameplay



Не волнуйтесь, море
здесь все же есть



Какая много не бывает!



Собирайтесь, девки, в кучу

Ragnarok Online – неплохой, но устаревшей MMORPG – выглядит как обычная миленькая фэнтези-ролевка. Никаких просолённых морских волков, пьяных боцманов, абордажных крюков, грязных рубах и цинги. Все четыре доступных персонажа (мальчик и девочка – подростки, парень покрепче и малышка-лоли), у которых для чего-то есть имена, настолько милы, что с трудом верится, будто они станут пиратами. Тому, кто им попадет, явно несдобровать – его песочные куличики будут цинично развалены, а подвернувшихся под руку девочек бесчеловечно подергают за косички. Немного больше аутентичности проглядывает в процессе прокачки персонажа, когда нам разрешают купить корабль. Но все равно средневековая броня, прямые мечи, щиты и луки очень мешают проникнуться духом корсарской романтики.

Ролевая система немного поправляет сексизмом. Персонажам-парням доступны преимущественно боевые классы (для каждой из

моделек свои), а девушки могут рассчитывать на классы поддержки – магию и лечение. Гардероб тоже поделен между четырьмя модельками и, помимо брони, костюмов и платьев, даже включает не то пижамы, не то карнавальные костюмы в виде зверей – их носит самая младшая из персонажей.

Кстати, одевание своего героя или героини в наряд покрасивше – одно из важнейших и, к сожалению, интереснейших занятий в «Пиратии». В экипировку входит уйма предметов, которые видны лишь непосредственно на персонаже, например крылышки или летающий вокруг эльф. Города, населенные такими модниками, похожи на цветочные поля – в глазах рябит от концентрированного кавай.

«Пиратия» – игра ненапряжная и не затягивающая, явно не «вторая

работа», в которую зачастую превращаются собраты по жанру. Главное, чтобы это не погубило проект – все же долго любоваться милыми модельками надоедает, и ассортимент нарядов рано или поздно иссякает. А помимо пресловутых одежек да человечков, «Пиратия» предлагает бесконечный скучный гриндинг в лучших азиатских традициях. Посмотреть на вышеописанное великолепие любителям кавай стоит, благо оно бесплатно. Но серьезно играть, а тем более вкладывать в это время и деньги (особенно учитывая, что ни того, ни другого много не бывает) вряд ли имеет смысл.

«Посмотреть на "Пиратию" любителям кавай стоит»

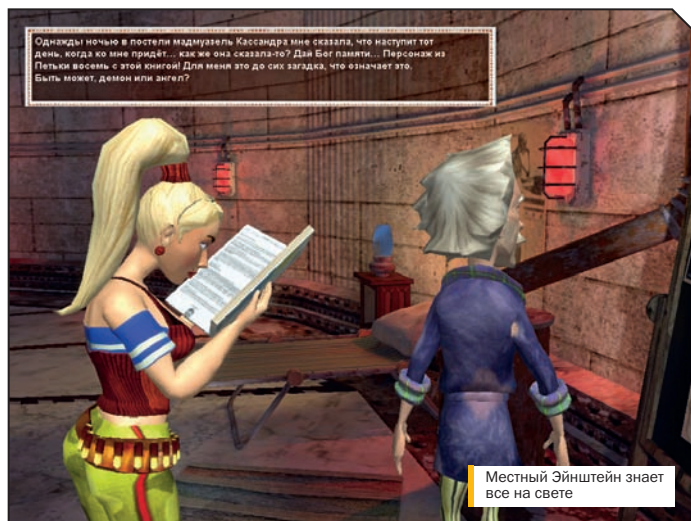
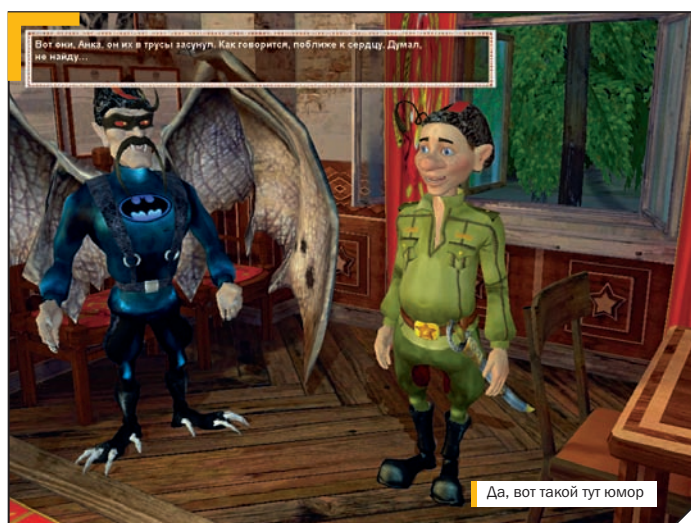


Петька VIII: Покорение Рима

Александр Пушкарь

Смотри, Анка, тебя по компьютеру показывают

Сюжетный ход с амнезией считался избитым еще в начале позапрошлого века. Но храбрые разработчики из «Сатурн-плюс» штампов не боятся и уже который год собирают из них успешно продаваемые игры.



➔ Давайте сразу условимся, что первого «Петьку» мы трогать не будем. Этот квест был просто отличным – ярким, сочным, клевым и искрометным. В 1998 году идея свести вместе героев Гражданской войны (и одновременно персонажей популярных анекдотов) и злобных пришельцев еще была удивительно свежей и принималась на ура. Но те замечательные времена давно прошли, и спустя десять лет мы имеем дело с «Петькой» под номером восемь. Который, скажем сразу, не может нам предложить абсолютно ничего нового, хорошо хоть какой-никакой сюжетец да «фирменный юмор» имеются.

Пожалуй, лихо запутанный клубок событий – главное достоинство игры. Легендарная пулеметчица Анка просыпается в непонятном месте, у нее полностью отсутствуют воспоминания о последних днях, а вокруг творится какая-то бесовщина: летают вампиры, пропадают люди. Петька перешел с самогона на молоко, Чапая давно никто не видел, зато в Анкинemo паспорте он значится как ее законный супруг. Честно говоря, интригует. Впрочем, разгадку сообщает довольно скоро, и все остальное время нам предстоит лишь ловить главного злодея и расхлебывать последствия искажения реальности. Да и причины этого покажутся оригинальными лишь тем, кто невнимательно играл в Мах Рауне.

Подбрасываемые нам задачки вовсе не сложные, и, что приятно, – вполне логичные. После выполнения каждой, нам прозрачно намекают, что делать дальше, потому надолго задумываться над ходом мыслей разработчиков не придется. Ну а где спасует логика – по-

может простой перебор, благо вариантов действий не настолько много, чтобы в них запутаться. Впечатление, правда, несколько портит встречающийся порой пиксел-хантинг (попробуйте найти корову в первой главе) да необходимость все делать в строгой последовательности. Даже если у вас уже есть серп и доступ к тростниковым зарослям, вам не позволят их срубить, пока это не потребуется по сюжету.

С пресловутым юмором ситуация похуже. Из десяти игровых шуток две бородатые, две пошлые, пять несмешных и лишь одна способна вызвать улыбку. Еще хуже дело обстоит с графикой. В статике и издали картинка смотрится еще ничего, но стоит героям пошевелиться, как всплывает уйма недостатков. Кошмарная лицевая анимация, низкополигональные модели, никакого внимания к деталям – и при этом в наличии имеются bloom-постэффекты и HDR. К чему они здесь? Зачем нужны «честные» тени, если источник света всего один и он никогда не меняет своего местоположения? Лучше бы добавили элементарное сглаживание, а то любая наклонная поверхность выглядит зазубренной, как Гималайский хребет.

Однако в целом «Петька VIII: Покорение Рима» уверенно держит невысокую, но вполне заслуживающую права на существование планку. В конце концов своего потребителя серия находит всегда. Другой вопрос, что теперь, когда поколение поклонников той самой первой части «Пивич» стало на десяток лет старше, вряд ли многие из них будут размениваться на подобные проекты, а значит, надо бороться за новую аудиторию.

Жанр: приключения
Разработчик: «Сатурн-плюс»
Издатель: «Бука»
Сайт: www.petka-vich.ru
Возраст: нет данных

Идея: Продолжение приключений известных героев
Графика: Вообще-то ужасная, но с учетом жанра – терпимая
Звук: Знакомые актеры в озвучке и ненавязчивая музыка
Игра: Традиционный русский квест без особых претензий

2/5

Gameplay

Полный привод 2: Hummer

Дмитрий Веселов

По уши в грязи

Разработчики из Avalon гордятся серией «Полный привод». Само по себе это не значит, что игра действительно хорошая, ведь та же студия, например, выпустила в свое время, мягко говоря, странный аддон к Postal. Но, к счастью, «Полным приводом» действительно можно гордиться.

→ Первая игра серии – «УАЗ 4x4» – вышла больше года назад и, к удивлению комьюнити, оказалась гораздо лучше расписанной Lada Racing Club. Отзывы были неплохими, и потому ребята из Avalon вскоре занялись аддоном «Уральский призыв», а затем... обнаружили, что, как ни странно, производителей джипов в родном Отечестве раз – и обчелся. Разработчики обратились в General Motors, и щедрый концерн предоставил для игры целую линейку своих джипов. Так в «Полном приводе 2» появились Chevrolet, GMC, Cadillac и Saab.

Строго говоря, эта игра, конечно, относится к жанру «гонки». Тут есть все его основные признаки: трассы, езда наперегонки и туповатые компьютерные противники. Но, несмотря на это, у проекта есть своя изюминка. Перед нами не совсем симулятор, но все же кое-что поинтереснее, нежели обычная аркада а-ля Need for Speed, – эдакий аркадный симулятор. «Полный привод» – игра про внедорожники, а потому каждая трасса сперва кажется абсолютно непроходимой. Но, как говорится, глаза боятся, а руки делают – проехать заданный маршрут здесь легче, чем в «Уральском призыве».

Всего для привередливых любителей поездок по бездорожью есть четыре режима. Классические гонки называются *Спринт*: пара соперников, один маршрут; первый, кто пересек финишную черту, победил. Остальные варианты любопытнее.

Триал – настоящее испытание местностью, где даже Джеки Чан пешком сломал бы себе ногу. От игрока требуется проехать трассу от начала и до конца, ошибаясь как можно реже. Затем идет *Ориентирование* – на большой карте зажигаются точка за точкой, до которых мы должны добраться максимально быстро. И режим *Трофи* – самый напряженный, смесь *Спринта* и *Триала*. Тут тоже нужно ездить наперегонки, но появляется выбор между более-менее ровными участками в объезд и путем напрямик, через болота и буераки. Трассы интересные, играть весело. А еще у некоторых режимов есть злые братья-близнецы, например *Ночной спринт* и *Ночное ориентирование*. Правила те же, только лихая езда обычно заканчивается в каком-нибудь овраге.

Маршруты проложены в пяти зонах. Приоритет отдан Америке – две первые локации находятся в лесах Мичигана и каньонах Невады. Потом разрешат поколесить по камням Исландии и пескам Египта. И напоследок приберегают самое вкусное для украинца – Крым. Игра таскает нас по всему миру, показывает симпатичные пейзажи, выдает машинки и просит: «Заберись туда, игрок, а! Рискнешь заехать в такую грязь?» Конечно, заберемся. Без проблем, рискнем. Это отличные зазорные гонки, которые воспитывают в нас спортивную злость и упорство. Жаль только, что «Полный привод 2» – бюджетный проект и у него хватает недостатков.



Основной – слабая физика. Джипы «Полного привода 2» весят примерно по двадцать-тридцать килограммов и сделаны, похоже, из алюминия, склеенного пылью фей. Они подсакаивают на каждой кочке, как на пружинках, легко заваливаются вперед или набок. Инерция и заносы машины тоже просчитываются далеко не идеально, а под дождем авто становится просто неуправляемым. Доходит до смешного: в аркадном режиме возможность управления джипами сохраняется, когда они подлетают в воздух. Бэтмен с его бэтмобилем обзавидуется! Звуковая часть проекта выполнена очень хорошо. Работа двигателя, скрип корпуса и прочий стук деталей вполне соответствуют происходящему на экране. Отдельно стоит отметить со вкусом подобранный саундтрек – такое действительно услышишь нечасто: тематические композиции американских и российских групп The Red Elvies, «Черный Обелиск» и «Ленинград». Отдельное спасибо за возможность подключать собственные плейлисты.

Зато в игре сделали масштабную систему апгрейда – разрешается

совершенствовать как внешний вид, так и технические характеристики выбранного автомобиля. Удивительно, но обвешивание джипа дополнительными причиндалами – далеко не бесполезные понты. Большинство изменений действительно влияют на ходовые качества машины. Кстати, тут нет никаких винилов (уже за одно это огромное спасибо). Жаль, что творческий процесс немного портит подтормаживающее меню, но к этому мы, пожалуй, успели привыкнуть. Ну а автосалон, где каждая машина, на которую мы хотим посмотреть, предвительно подолгу загружается, сильно раздражает.

Система повреждений и ремонт, похоже, тут только для галочки. Игрок уронит машину с десятиметровой стены, побьет ее о булыжники, завалит на бок, растолкает джипы конкурентов, проедет еще десять трасс – и это почти не скажется ни на внешнем виде авто, ни на управлении. А починка обойдется в копейки.

В общем, у Avalon вышел крепко сбитый проект среднего качества, зато с увлекательным и нестандартным геймплеем.



Жанр Гонки
Разработчик Avalon Style Entertainment
Издатель «1С»
Сайт 4x4game.ru **Возраст** нет данных

Идея Джип Hummer – это, безусловно, круто
Графика Улучшенный Chrome Engine
Звук Грамотно подобранный саундтрек, обычные гоночные звуки
Игра Могут ведь, когда захотят!

3.5/5

Gameplay

Warhammer 40 000: Squad Command

Дмитрий Веселов



Упущенные возможности

Пока интернетом упорно ходят слухи о MMOG по Warhammer 40 000, а заслуженные деятели индустрии из Relic трудятся над третьим аддоном к Dawn of War – Soulstorm, скромные финские парни из RedLynx восполняют нехватку кровищи и разрушения на наших игровых консолях.

➔ Warhammer 40 000: Squad Command мог бы стать замечательной игрой, будь у его авторов чуть побольше времени и денег. Они сумели отлично передать саму суть Warhammer 40K, сделав приятную тактическую систему, однако их проекту не хватает дополнительной полировки. Огрехи и спорные мелочи портят впечатление, а одна солидная недоработка торпедирует интерес к single. Но сначала многого не замечаешь.

Вселенная Warhammer 40 000, конечно, одна из лучших, придуманных людьми. Сперва данный сеттинг предназначался для настольных игр, но он оказался настолько хорош, что быстро завоевал популярность. Это замечательно проработанный, очень кровавый и циничный мир.

Империя, которую в Warhammer принято относить к «силам Добра», может, например, легко пожертвовать миллионами невинных жизней. Представляете, какую резню обычно устраивают «силы Зла»? Тут действует древний закон: убей, пока не убили тебя. А если мы вспомним, что в придачу цикл Warhammer отличается роскошным визуальным стилем и убийственным пафосом, то поймем, почему каждый проект с трепетом ждут в лагере фанатов.

Правда, не так уж легко сделать хорошую игру, и на примере Squad Command это отчетливо видно. Как подсказывает название, перед нами отрядная тактика – жанр, знакомый по сериям Jagged Alliance или X-COM, разве что предмет нашего обзора явно попроще и обходится без путе-

шествий по глобальной карте: местные уровни играют строго по очереди. Вся вариативность сводится к подбору оружия для шести солдат в отряде. Сражаться в Squad Command придется на небольших площадках, задачи не поражают разнообразием, однако несмотря на это, геймплей увлекает.

Да, разработчики многое сделали правильно. Они хорошо потрудились над графикой, возвели ломающиеся стены и добавили знакомые юниты Космодесанта (Space Marines) и Хаоса. Очень приятно, что не забыли и про боевые машины: здесь есть и танки, и дредноуты. Благодаря вниманию к первоисточнику проект для портативных консолей точно передает атмосферу оригинала. Особенно радуют коротенькие

ролики между миссиями – в течение считанных секунд там показывают красивый анимированный арт.

Жаль только, когда игрок освоит азы геймплея и начнет истреблять хаоситов, он сразу заметит: его противники отнюдь не обременены интеллектом. Их IQ не выше, а то и ниже, чем у аквариумного гуппика, а заскриптованный AI плохо воспринимает саму идею разрушаемого окружения. Космодесантник Хаоса, упорно пытающийся подстрелить наших бойцов через полкарты и пару стен, является тут обычным зрелищем. Бывает, враги просто выбегают к нам навстречу, строго смотря и... убегают. И, конечно, никто из них не думает о командной игре. Ситуация становится просто комической, когда этим наивным существам выдают тяжелое вооружение: сообщения о самоубившихся где-то за кадром хаоситах не раз и не два обрадуют игрока.

В общем, хотя тактика хороша, да и баланс неплох, но проект просто недоработан. Местами он подглючивает, а интерфейс иногда мешает играть. Например, камера тут плотно прибита к потолку, и нет возможности ее вращать – позволяет лишь слегка наклонить. Из-за этого бывает тяжело усадить десантника в слепой зоне, сам процесс напоминает парковку на ощупь. И особенно досадно становится, когда наблюдать за нашими попытками мешает густо напущенный дизайнерами спецэффектный дым.

Хотя к интерфейсу можно привыкнуть, в дым не бежать, а наглость противника не обращать внимания. Последнее особенно легко сделать, запустив мультиплеер, который, к счастью, не забыли сюда добавить. Так что если вы фанат жанра или самой вселенной Warhammer, попробуйте Squad Command. Остальных игра не особенно порадует.



Жанр squad based tactics **Разработчик** RedLynx
Издатели THQ
Сайт www.thq-games.com **Возраст** 12+

Идея Наконец-то вернуть в Warhammer 40K исконную пошаговость
Графика На PSP хорошая. На DS картинка та же, только без спецэффектов и половинки полигонов
Звук Соответствующий тематике
Игра Не идеальный, но играбельный проект. Обязателен к ознакомлению для поклонников вселенной Warhammer 40K

2.5/5

Gameplay

LifeSigns: Surgical Unit

Алина Жигунова

Товарищеский матч

Угадайте с трех раз, что это за игра: аркадка на Nintendo DS, в которой начинающий врач оперирует пациентов, обильно используя touch screen?

→ «Да это же Trauma Center!» – ответите вы. А если нет? «Значит, клон Trauma Center» – скептически покачают головами бывалые игроки. Потому что геймплей то на самом деле оригинальный и встретишь такое нечасто. Только вышла LifeSigns: Surgical Unit почти на год раньше (естественно, имеется в виду японский релиз). А вот до англоязычных игроков допознала на целых два года позже – ее локализация началась как раз после очевидного успеха Trauma Center. Так что это еще неизвестно, кто настоящая овечка Долли.

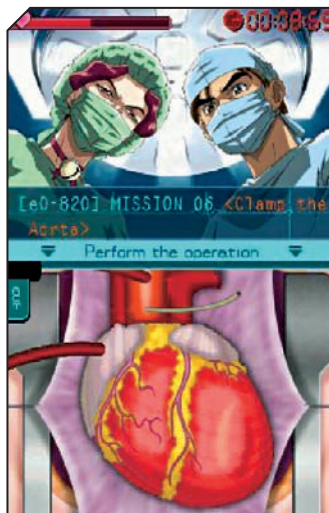
И в геймплее отличий достаточно, впрочем, счет отнюдь не всегда в пользу объекта нашего сегодняшнего обзора. Сюжет – 1:0, ведет LifeSigns. В Trauma Center сюжета практически и нет, так, весьма символические наметки. А тут к нашим услугам интересные истории, например, о женщине, подвергавшейся в детстве домашнему насилию и страдающей теперь андрофобией (не думайте, что в местную хирургию свозят всех окрестных психов, она оперируется по поводу калькулезного холецистита). И отношения главного героя с коллегами в LS раскрыты более полно.

А вот хотите ли вы об этом знать – другой вопрос, из которого вытекает следующий критерий. Диалоги – 1:1, Trauma Center уравнивает счет. Там ни врачи, ни пациенты не трепали попусту языками, каждый занимался своим делом: больные болели, врачи их лечили. А здесь и те и другие методично и тщательно

но, до стерильной чистоты перемывают кости всем встречным. Да, сюжет действительно обязывает, но объем диалогов вполне мог бы быть сокращен по крайней мере вдвое! Сами посудите: перед тем как назначить вышеупомянутой опасавшейся мужчин страдальце консультацию психиатра, нам надо поинтересоваться мнением педиатра, сообщить об этом пациентке, затем ее заглянувшей на огонек подружке, потом еще раз уточнить у пациентки, не нанесет ли ей это душевной травмы...

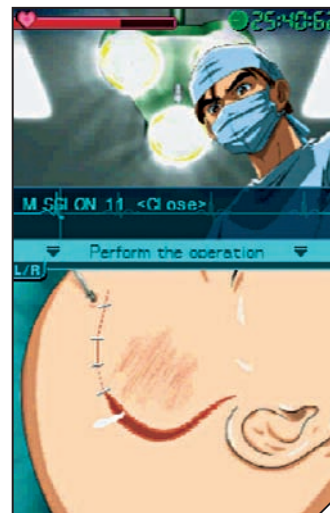
Хорошо хоть не заставили обосновывать необходимость вызова специалиста перед начмедом. Впрочем, она такая лапочка, мы бы с удовольствием ее лишней раз повидали. И тут встает вопрос о персонажах. Боевая ничья: и там и там герои колоритны и харизматичны, особенно, повторюсь, красавица-начмед с фетишистской бархоткой-колокольчиком на шее. А один из пациентов явно дублируется в обеих играх – молодой популярный певец, причем и проблемы у него одинаковые – полипы на голосовых связках (хотя в LS история получает интересное продолжение). Ну что ж, действительно распространенная патология, тем более у представителей указанной профессии. Так что счет по-прежнему 1:1.

В плане геймплея, как вы догадываетесь, основная часть обеих игр – хирургические вмешательства – отличается не слишком сильно. Очень порадовало отсутствие в LifeSigns всяких карасиков-GUILT,



режущих легкие своими плавниками, и металлических треугольников-GUILT, стремительно распространяющихся в тканях поджелудочной железы, – только типичная хирургическая патология. А реалистичность, сами понимаете, дорогого стоит. За это припишем еще один балл LS – 2:1.

А вот обещанная диагностика пациента, за которую объект данного обзора вполне мог отхватить дополнительный балл, сыграла против него. Этот затянутый пиксел-хантинг вряд ли кого порадует. Перед тем как послать на УЗИ органов брюшной полости девушку с подозрением на острый аппендицит (типичная клиника с миграцией болей, болезненность в правом гипогастрии, мышечный дефанс прилагаются, специфические симптомы проверять нет возможности), мы должны догадаться приложить к низу ее живота стетоскоп и тщательно выслушать приглушенные кишечные шумы. Пока вы этого не сделаете, дальше ни шагу! И так постоянно. Потому счет опять сравнивается – 2:2.



Вот и подошел черед самого главного вопроса: а какая же из игр, попросту говоря, интереснее? Здесь мы целиком и полностью на стороне Trauma Center: если человек вставляет в свою DS картридж с медицинским симулятором, он собирается в некоторой степени вжиться в роль врача, а потому дополнительные задания вроде «собери с дороги фрукты» и «заполни для коллеги автограф поп-звезды» воспринимает как пустую трату времени. Хотя, конечно, в LifeSigns работой наш герой не загружен – оперирует примерно раз-два в неделю, ведет трех-четырех пациентов. И тут совсем ни при чем, что главврач – его родной папа. Чтоб я так жил, как говорится! В общем, 2:3 в пользу Trauma Center. На этом мы, пожалуй, и остановимся, потому как картинка и музыка в целом хороши в обеих проектах и на счет уже не повлияют. Договорились, LifeSigns определенно слабее, вот почему и оценка ниже. Будьте здоровы, а я пойду в нее еще поиграю – вещь не отличная, но неплохая.



Жанр медицинский симулятор
Разработчик Spike Издатель DreamCatcher Interactive
Сайт www.lifesigns-game.com Возраст 12+

Идея Вживайся в роль хирурга, пока не разовьется «синдром бога»
Графика Неплохая классика
Звук Ненавязчивые оптимистичные мелодии
Игра Многовато диалогов, но в целом мило

3.5/5

Gameplay

Моды к Half-Life 2



Олег Козак

Такой разный Фримен...

Многие считают эту игру одним из лучших представителей жанра first person shooter. Таинственный главный герой, полный загадок сюжет, невероятно динамичный геймплей сделали Half-Life 2 кумиром миллионов.

Несмотря на то что HL2 была выпущена аж в конце 2004 года, свежие модификации к ней создаются и по сей день. Одни добавляют всего несколько новых карт, а другие буквально переворачивают игровой процесс с ног на голову. Встречаются и такие, которые превращают Half-Life 2 в совершенно новую игру, причем, что самое главное, очень качественную и оригинальную. Пожалуй, в какой-то степени именно благодаря модам Half-Life 2 популярна и по сегодняшний день...



Классические моды

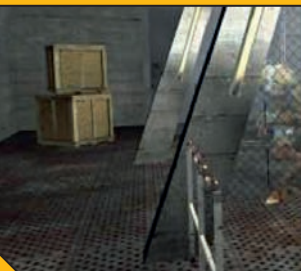
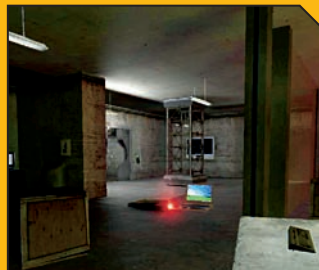
Представители данной подгруппы ничем примечательным не выделяются: привычный геймплей оригинала на новых картах и, возможно, с новым сюжетом (бывает, и вообще без него). Но это не значит, что такие моды плохи – напротив, среди них встречаются очень интересные...

Outpost Xen

www.moddb.com/mods/8349/outpost-xen

→ Outpost Xen переносит игрока в знакомый по первой части инопланетный мир Зен. Авторы мода сделали всего несколько миссий, да и сюжет банален – главного героя посылают на сторожевую заставу Зен за чемоданчиком с ценной информацией. Пару-тройку раз нас заставят поискать электронную ключ-карту от дверей, но действительно

тяжелых заданий не предвидится. Из оружия доступны только дробовик и импульсная винтовка, а противостоят протагонисту всеми любимые хедкрабы и вортигонты (наконец-то можно пострелять по «новым» вортигонтам!). Графика мода слабовата – модели зеновских платформ взяты прямо из первой Half-Life, к тому же дизайн уровней совсем убогий. Но тем не менее поиграть в Outpost Xen стоит – прохождение займет минут пятнадцать, а прыжки с платформы на платформу доставят немало удовольствия.



The Awakening 1.1

www.moddb.com/mods/7568/awakening

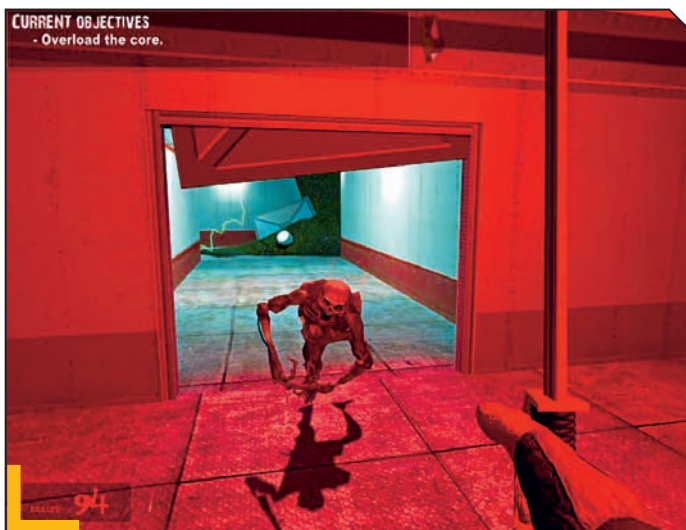


Думаю, многие не забыли еще главного героя Half-Life: Opposing Force. В этой модификации нам предстоит играть именно за Адриана Шепарда, которого, как вы помните, в конце OF таинственный G-man поместил в стазис. Действие игры стартует на неизвестной базе повстанцев, атакованной Альянсом. Пока Комбайны подавляют сопротивление, G-man оживляет Шепарда. Ну а потом начинается какой-то калейдоскоп: сначала Адриан выбирается с базы, убивая Комбайнов, а позже бежит по уровням Цитадели и воюет там с муравьиными львами.

Время от времени демонстрируются ролики на движке игры, где иногда с нами разговаривают ключевые персонажи, например Джудит Моссман или доктор Уоллес Брин. Интересно реализован телепорт в Цитадель – внезапно появляющийся небольшой круг, заставляющий вспомнить о Portal, откуда вдруг начинают вылезать Комбайны. Несмотря на отсутствие сюжета, играть довольно-таки забавно, дизайн уровней неплох. Шепард побывает в подземельях, побеждает по открытым пространствам, посетит различные здания, будет подниматься на высшие уровни Цитадели... Все это не успеет надоесть. К тому же воевать придется не только с Комбайнами и зомби, а и со штурмовиками и страйдерами.

В целом мод заслуживает вашего внимания. Самый большой минус – нелогичность происходящего. Разработчики не слишком удачно озвучили персонажей, особенно харизматичного G-man и доктора Брина, но, в конце концов, озвучка есть – и это похвально! Кстати, на прохождение The Awakening потребуется час, а то и два, что для мода довольно много!





HMS Defiance

www.moddb.com/downloads/7608/hms-defiance

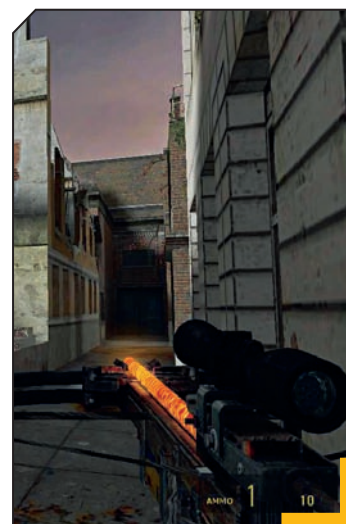
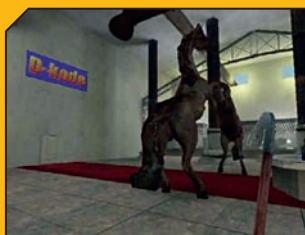
→ Эта модификация, созданная разработчиками Outpost Xen, переносит игрока в 2018 год. Предыстория такова: во времена Второй мировой военный корабль под названием HMS Defiance бесследно исчезает. Наш альтер эго – член команды дайверов – отправляется на место обнаружения давно затонувшего судна, причем попадает он на Defiance довольно-таки странно – с помощью телепорта. Цель – вынести ценные вещи, в данном случае меч и непонятный артефакт. Но как только протагонист поднимает искомые предметы, появляются живые мертвецы...

Мод очень короткий, правда, дизайн уровней чуть лучше, чем в Outpost Xen. Разработчики изменили модели пистолета и дробовика (последний, к слову, стал обрезом). Модели, к сожалению, некачественные, попытка стилизовать их под 1940-е годы явно провалилась. Увы, но действие артефакта до конца игры остается загадкой, потому приготовьтесь просто побегать по однообразным коридорам, отстреливая зомби. Кстати, иногда с убийством очередного врага может включиться кратковременное замедление времени – мелочь, а приятно.

Jail Escape

mods.moddb.com/6993/jail-escape

→ Как можно догадаться из названия, в данном моде нам предстоит бежать из тюрьмы. Протагонист, включив телевизор, слышит, что какая-то женщина угрожает убить его брата. Ради спасения родственника необходимо разобраться с одним человеком, но есть проблема – тот находится в местах не столь отдаленных. Поэтому приходится грабить банк, после чего протагонист отправляется прямиком в тюрьму, где появится возможность уничтожить цель. А когда станете выбираться назад за колючую проволоку, учтите – снайперы на вышках не дремлют, зато впереди у нашего героя встреча с братом. Нарекания в этом моде вызывает отвратительный дизайн уровней: все локации пусты, а в канализациях тюрьмы встречаются неуместные тут монстры. К тому же модификация изобилует глюками, так что будьте готовы к непредвиденным обстоятельствам в виде неоткрывающихся дверей и застревающих в полу.



Coastline to Atmosphere

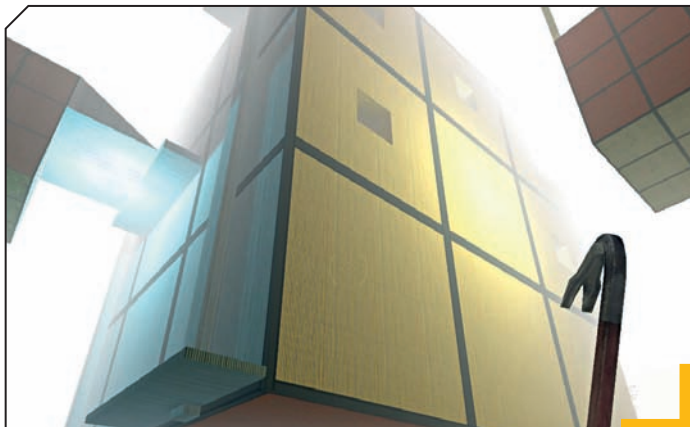
www.moddb.com/mods/8006/coastline-to-atmosphere

→ Один из самых интересных и динамичных модов. Согласно его сюжету после взрыва Цитадели Гордон выживает, и повстанцы выносят его из руин башни. Война закончилась, доктор Брин пропал, Фримен живет в доме на побережье. Но однажды все меняется – появляется информация о том, что Брин соорудил странное устройство и запустил его в атмосферу... И протагонист отправляется на поиски злого доктора.

Разработчики постарались на славу – Coastline to Atmosphere выполнен в духе оригинальной игры. То есть

мод напичкан скриптами, благодаря которым он обретает бешеную динамику. Нас постоянно гонят вперед различными способами – рушатся дома, валятся стены и т. д. и т. п. Всего в модификации около 10 уровней, но они огромных размеров, к тому же здесь полно разнообразных гололомок.

Дизайн выше всяких похвал, локации не надоедают. Несмотря на то, что уровней нам вообще предстоит преодолеть на машине. Навероятно качественно разработчики выполнили уровень, где на Фримена действует галлюциногенный газ – в голове Гордона мы «посетим» очень интересные и запоминающиеся локации. Весь мод сделан кинематографично, от вступительного ролика до финальных титров, музыка тоже соответствующая. Финал оставляет желать лучшего, но спойлерить не буду – играйте до конца!



Transitions

www.moddb.com/mods/9159/transitions

➔ Помните, как завершилась первая Half-Life? Разработчики этого мода придумали альтернативный вариант. Игра начинается в момент окончания первой части – Гордон и G-man находятся в вагончике поезда, и G-man предлагает Фримену работу. Не вздумайте вступить в телепорт, иначе появится надпись «Хотите знать, что будет дальше, – играйте в HL2». В данном случае нам надо отвергнуть предложение.

Если мы так и сделаем, то попадем на знакомый уже Зен, а вортигонты жаждут мести... Всего нас ожидает четыре локации, взятые прямоком из первой части (соответственно, графика сильно подкачала), которые пробегаются за полчаса.

Удивляют шаманящие над кристаллами вортигонты: что они делают и зачем – непонятно. Ну а в конце, когда взорвется самый огромный кристалл (угадайте, кого благодарить), вокруг него появятся Комбайны и развернется настоящая бойня. В это время игра начинает невероятно тормозить. Мод в принципе неплох, но такую задумку можно было реализовать и получше...



Gateways

www.moddb.com/mods/9230/gateways

➔ Этот небольшой мод абсолютно лишен сюжета и не дает никакого объяснения происходящему. Мы просто движемся вдоль коридоров и отстреливаем Комбайнов, причем в таком количестве, что возникает впечатление, будто вскоре Альянс потеряет всех своих солдат. Но тем не менее модификация очень увлекательна. Почему? Во-первых, во время прохождения звучит веселая музыка, вызывающая желание играть дальше. Во-вторых, миновав несколько коридоров, мы встанем перед выбором – в какой из телепортов шагнуть, причем наше решение повлияет на дальнейший ход событий. Это, конечно, повышает replayability. Дизайн уровней, правда, оставляет желать лучшего, но все же они разные, оригинальные и слегка безумные. Летящие кубы, платформы, длинные узкие коридоры – такие мелочи делают мод довольно забавным.



Halloween 2005

www.moddb.com/mods/5048/halloween-2005

➔ Несложно догадаться, что действие мода происходит в ночь Хеллоуина. Главный герой со своим другом нарядились «по-праздничному» и ходили от одного дома к другому, прося сладостей (а дают, сволочи, броню!). Но потом протагонисту это надоело, он решил зачем-то зайти в заброшенный дом, где когда-то произошло убийство, и нашел там загадочную книгу. Теперь на бедного мальчика лавиной навалятся проблемы – ведь тот, кто прочел книгу, должен погибнуть.

Разработчики говорят, что их мод сделан в GTA-стиле: просто получаешь задание и выполняешь его. Радует, что тут мы можем покатайся на тракторе, который всего лишь нужно заправить бензином. Модификация довольно интересна, хотя есть и недостатки. Дизайн уровней слабый, локации не только пустые, но и непроглядно темные. А ведь батарейки в фонаре садятся быстро, приходится останавливаться и ждать, пока они перезарядятся. Зато если вас не смущает темнота и длинные перебежки по пустым локациям, мрачная атмосфера мода обязательно впечатлит.

Penetration

www.moddb.com/mods/7754/penetration

➔ Данный мод начинается с приветствия от G-man, который посылает нас выполнять какое-то задание. Увы, давая объяснения он не счел нужным. Вот так Гордон Фримен и отправляется убивать зомби и Комбайнов, оказавшихся не в том месте и не в то время. Как видите, ничего оригинального. Но тем не менее локации хорошо проработаны, дизайн оставляет положительное впечатление. Поэтому и все шесть уровней пробегаются (а кое-где – проезжаются) довольно-таки быстро и, что самое главное, на одном дыхании. А разве это не показатель качества?



Многопользовательские моды

Многопользовательские моды к HL2 весьма и весьма популярны, причем как самые банальные, так и довольно необычные. Убивать врага, ведомого живым игроком, всегда веселее, чем мочить толпы управляемых AI Комбайнов.



Empires 2.0

www.moddb.com/mods/2570/empires

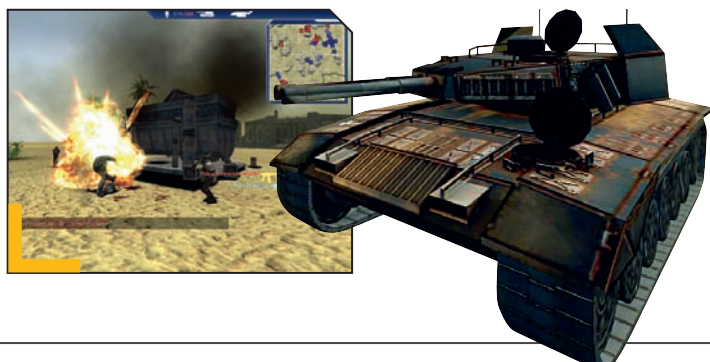
→ Невероятно аддитивный и оригинальный многопользовательский мод. Он меняет саму концепцию, превращая Half-Life в Savage с огнестрельным оружием. Empires требует слаженной кооперативной игры, одиночкам здесь не место. К тому же модификация может похвастаться динамичностью и феноменальным количеством участников в Steam.

Смысл мода прост: две команды должны захватывать контрольные точки на карте. Но выше игроков, можно даже сказать юнитов, стоят генералы – по одному из каждого лагеря. Они в отличие от бойцов выступают стратегами и координируют действия своих подчиненных. Генерал к тому же возводит здания, отвечает за различные апгрейды для своих бойцов, строит технику и т. д. Конечно, он не может управлять солдатами, как юнитами, ведь за них играют реальные люди и не все

слушаются командира, но по опыту известно: кто не подчиняется – быстро умирает. Генерала выбирают перед началом раунда всеобщим голосованием.

Бойцы делятся на классы: скаут, штурмовик, подрывник и инженер. Скаут в данном случае выступает снайпером. Комментировать классы нет смысла – все понятно из названия. Благодаря наличию разнообразной техники игра становится еще интереснее. Здесь есть и легкие джипы, и танки, причем, чтобы уничтожить последнее, выстрелов из автомата недостаточно – придется идти на хитрость и закладывать мины или же пытаться попасть в танк из гранатомета.

Карт тут невероятно много, а серверы часто заполнены под завязку. Команды общаются через гарнитуры, поэтому возникает впечатление, будто находишься на настоящей войне. Жалко, что тут нет летного транспорта, как в Battlefield, но тем не менее модификация превосходна. Любителям качественных интернет-баталлий играть в обязательном порядке.



Fortress Forever 1.11

www.moddb.com/mods/4595/fortress-forever

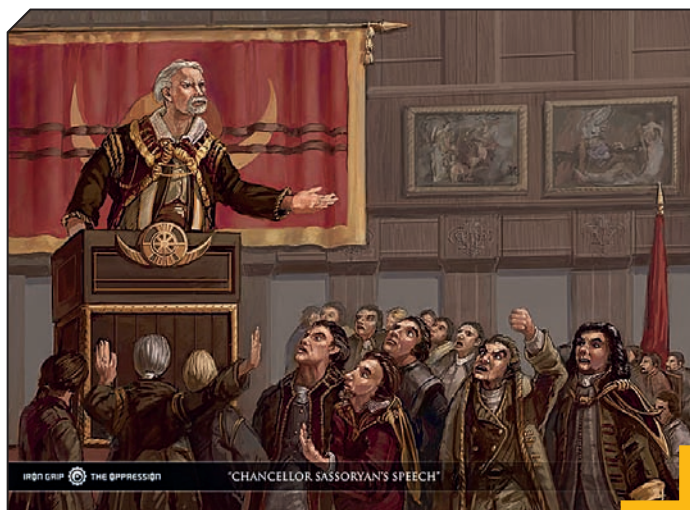
→ FF – любительский Team Fortress на движке Source. Естественно, после выхода официального продолжения Team Fortress мод не пользуется популярностью – серверов куча, а игроков нет. Тем не менее он выглядит вполне симпатично. Все особенности оригинальной Team Fortress сохранены, а сеттинг, в отличие от TF2, более серьезный. Персонажи те же, но, скажите, разве можно сравнить их с необычным (в хорошем смысле слова) стилем официального продолжения? В принципе, FF – очень качественный мод, но сейчас он малоактуален.



Perfect Dark: Source 1.1686

pdark.moddb.com

→ Данный многопользовательский мод переносит нас на улицы ночного города. Ничего оригинального в этой модификации нет – обычный командный deathmatch. Игроки вступают в бой безоружными, а пушки лежат на уровне и ждут, пока их подберут. Честно скажем, модели оружия и персонажей выполнены не лучшим образом. Зато карты довольно симпатичны и хорошо передают атмосферу мегаполиса, обаяемого хаосом...



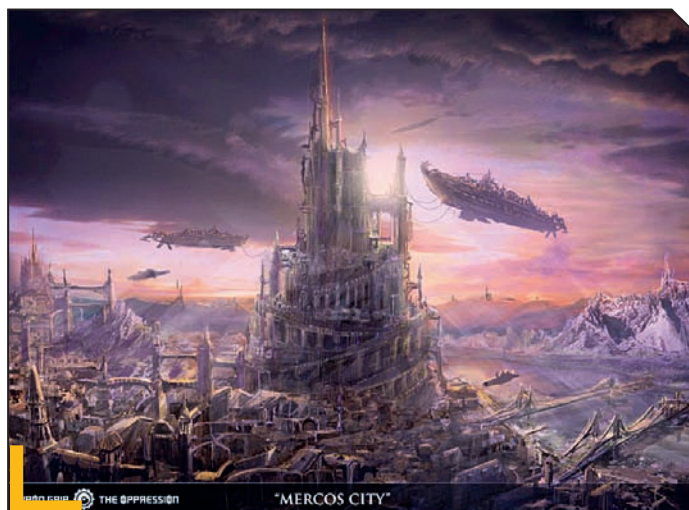
Iron Grip: The Oppression 1.33

www.moddb.com/mods/4726/iron-grip-the-oppression

→ В Iron Grip идет война людей и ботов! Дело в том, что существуют две команды: в одной может находиться лишь единственный игрок, а в другой – множество. Тот, кто встал на сторону Rahmos, играет в стратегию в реальном времени: рекрутирует послушных приказам юнитов и строит технику, чтобы захватывать контрольные точки и зарабатывать деньги. Солдаты в данном случае интеллектом не блещут – просто бегают и стреляют.

Другая сторона – Resistance – дает возможность поиграть в шутер от первого лица. Выбираем класс и вперед – убивать вражеских тупых юнитов. Максимум, на что у них хватит сообразительности, – бросить под ноги гранату. Вообще-то идея интересная, согласитесь. Если представителей второй команды становится слишком много, для поддержания баланса к стратегу может присоединиться еще один человек.

Модификация очень увлекательная, к минусам относятся разве что малое количество юнитов, доступных для найма, а также их интеллект. Когда реальные игроки могут убить компьютерного солдата единственным попаданием в голову, это создает дисбаланс. Но в целом проект интересен и достаточно оригинален, к тому же разработчики сделали замечательные карты.



Hidden: Source Beta 4b

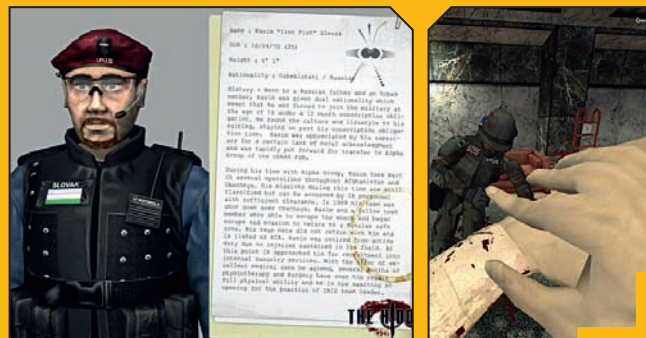
www.moddb.com/mods/5133/hidden-source

→ Необычная и достойная внимания многопользовательская модификация, сеттинг которой напоминает игру «Чужой против Хищника». Та же атмосфера безысходности и тревоги, то же чувство преследования и постоянное ожидание смерти. Здесь есть много интересных находок. Начав игру, можно присоединиться только к одной из враждующих сторон, а именно – стать солдатом спецназа. Шанс играть за вторую сторону – Скрытных (Hidden) – нужно заслужить, убив представителя этой расы. Спецназовцы делятся на два класса – штурмовики и защитники. Первые вооружены соответственно штурмовыми винтовками, вторые – дробовиками. Кроме того, можно выбрать вспомогательное оружие (пистолеты), а

также дополнительную экипировку – лазерный прицел, очки ночного видения и прочее. Каждому солдату вручается радар, который показывает, увы, местоположение только членов своей команды.

Естественно, интереснее всего играть за Скрытных – они практически невидимы, оружия дальнего боя не имеют и расправляются с жертвой одним ножом. Притом монстры обладают огромной силой, благодаря чему умеют бросать предметы на большое расстояние. Кстати, нелюди могут поедать трупы павших солдат и этим восстанавливать свое здоровье. Вдобавок они способны высоко прыгать и цепляться за стены. Очень весело сидеть на потолке, выжидая, когда представится возможность свалиться на голову ничего не подозревающему солдату.

Подводя итог, скажем прямо: перед нами одна из лучших многопользовательских модификаций. Раунд здесь длится недолго, скучать не приходится, серверов масса и игроков тоже – попробуйте сами!



GoldenEye Source 1.1

www.moddb.com/mods/4506/goldeneye-source

→ Этот мод – реинкарнация игры 1997 года GoldenEye 007, вышедшей на платформе Nintendo 64. Ничего примечательного тут нет – обычный многопользовательский шутер в режиме *deathmatch*. Оружия в игре хватает: здесь и ножи, и пистолеты с автоматами, доступен и рукопашный бой. Карт много, дизайн неплох, но повторимся – ничего выдающегося.



Lethal Agents Beta 1.01

www.moddb.com/mods/4244/lethalagents

→ В этом проекте мы выбираем одну из двух команд, отличающихся лишь названием, определяемся с экипировкой и идем на войну. Цель – захватить все контрольные точки-компьютеры. На взлом ноутбука требуется некоторое время, а значит, нужно, чтобы в процессе союзник прикрывал вам спину. Порадовал местный арсенал: три вида брони, разнообразное оружие и немало гранат. Особенно интересно действует граната со слезоточивым газом – эффект размытия выглядит превосходно. В общем, обычный сетевой шутер с небольшим числом оригинальных находок.



Nim Mod 3.0

www.moddb.com/mods/6006/nimmod

→ Разработчики Nim Mod решили уделить внимание таким интригующим профессиям, как наемный убийца и телохранитель. Геймплей соответственно делится на две части – первая сторона обязана сопроводить VIP-клиента к пункту назначения, а вторая – убить его. На третью сторону может встать один-единствен-



ный игрок, который и будет той самой важной персоной.

Здесь имеется разделение на классы. Телохранители бывают легкого, среднего или тяжелого класса, а убийцы – современными, футуристическими или подрывниками. Разница между ними существенна и в оружии, и в броне, и в умениях.

В целом модификация неплохая, но, к сожалению, интернет-серверы абсолютно безлюдны. Огорчает и не слишком качественное графическое исполнение, но через несколько минут на это перестаешь обращать внимание – настолько динамичен игровой процесс.

Decimation Season 1

www.moddb.com/mods/8476/revolt-the-decimation

→ Еще один командный мод, напоминающий Lethal Agents. Тот же выбор стороны и экипировки – и вперед, на войну. Классов нет, оружия мало, а навыки рукопашного боя применить трудно – расстреливают на подходе. Достаточно качественно сделано точное прицеливание, как в Call of Duty. Ничего особенного, тем не менее немного времени этому моду посвятить можно.

Paleolithic Revolution

www.moddb.com/mods/7392/paleolithic-revolution

→ Действие данного мода разворачивается в палеолите. Мы становимся участниками страшной войны неандертальцев и кроманьонцев. Модификация ничем особенным похвастаться не может – две стороны с одинаковой экипировкой, вот и все. Правда, сам сеттинг необычен, а оружие в виде женщины-NPC, которую нужно схватить за волосы и бросить в оппонента, выглядит эффектно. Еще разрешается воспользоваться камнями и костями. Карты симпатичны – долины, водичка, черепа. Маленький забавный проект.



Моды про Повстанцев

В этой группе есть и классические, и мультиплеерные моды, а единственное, что их объединяет, – наличие Повстанцев. Воюют они, естественно, против Альянса. Дурацкие костюмы с аутентичными шапочками присутствуют.



Rebels: Source BETA 1.05

www.moddb.com/mods/7642/rebels-source

→ Rebels – совсем маленькая мультиплеерная модификация, в которой разворачивается война Повстанцев с Альянсом. В бете доступны всего лишь четыре карты, а смысл игры невероятно прост: в одном из двух имеющихся режимов нам необходимо выстоять против Альянса (боты) полторы минуты, а во втором – выжить и суметь выбраться из западни. Присутствует три класса персонажей, но, кроме стартовой экипировки, разницы между ними нет, как нет и никаких спецумений. Раунд считается проигранным, если до истечения времени все члены команды окажутся мертвы. Модификация слабая, но веселая, если играть недолго.



School Adventures

www.moddb.com/mods/8116/school-adventures

→ Если вы скучаете по школе, то эта модификация для вас. Запустив School Adventures, мы попадаем как раз в школу и принимаемся отстреливать зомби. Неизвестно, что они тут делают и почему в коридорах полно трупов Повстанцев, явно вышедших из школьного возраста... Закончив с коридорами, протагонист пробирается в огромную систему канализации и уничтожает мертвяков там. Разобравшись со всеми монстрами, наш альтер эго проникает на секретную базу Альянса, где и сталкивается с Комбайнами, – ну ни минуты покоя! А побеждает героический Повстанец потому, что у него есть секретное оружие – степлер. Этот агрегат стреляет скобами размером с подкову. Бедные враги не знают, куда деваться. А еще в школьном сортире на раковине лежит дробовик... Но кого это волнует?



Half-Life 2: Riot Act 1.0

www.moddb.com/downloads/8071/riot-act

→ Тут нам предстоит играть за узника, выбирающегося из тюрьмы Альянса. Помните, как в оригинальной HL2 мы вместе с Аликс и муравьиными львами штурмовали местную Бастилию? Так вот, благодаря действиям Гордона мы спасаемся из камеры и начинаем Riot Act. Эту историю рассказывает заключенный, упоминая «дочку доктора Вэнса и человека в странном костюме».

Локации знакомы по оригинальной игре, а все действия сводятся к массовому отстрелу Комбайнов на своем пути. Нас ожидают четыре длинные карты, где мы встретимся и со штурмовиками, и со страйдерами, после чего главный герой садится на корабль и уплывает.

Дизайн уровней неплох (еще бы!), часто к нам присоединяются другие заключенные, а ближе к половине игры мы найдем феромоны муравьиных львов и сможем управлять этими милашками.



Decloak Beta 1.7

www.moddb.com/mods/8797/decloak-source

→ В этой многопользовательской модификации вы можете встать в ряды либо Комбайнов, либо Повстанцев. Цель последних – добежать до точки эвакуации, а Комбайны пытаются остановить нарушителей. Причем Повстанцы обладают интересной способностью – умеют превращаться в невидимок, используя чудоплащ. Комбайны тоже не отстают – начинают они с серьезным арсеналом, а также со специальным фонариком, благодаря которому можно обнаружить невидимых повстанцев. Батарейки в фонаре быстро садятся, и тогда Комбайны оказываются в довольно невыгодной ситуации. Модификация вышла забавной, но играть в нее стоит только в хорошей компании – иначе надолго вас не хватит.

DoomEd 2.1

www.moddb.com/mods/8164/doomed

→ Герой DoomEd – химик, работающий в лаборатории, расположенной под Лондоном. Кроме нескольких химических загадок, модификация абсолютно ничем не привлекает. Да и решения в большинстве случаев находят прямо перед носом, например, написаны на висящих на стене плакатах. А так – однообразные пустые коридоры, уничтожение зомби, в конце – перестрелка с Комбайнами (традиционно без каких-либо объяснений!), а потом комната с надписью The End. Как видите, ничего оригинального...



Квестовые моды

Не всегда хочется проливать кровь и оставлять за спиной горы трупов. Разработчики квестовых модов решили создать адвенюры на движке Source. Огорчает, что таких энтузиастов оказалось настолько мало...

Iris 1.0

www.moddb.com/mods/8146/iris

→ Iris – представитель жанра адвенюры. Главная героиня – молоденькая девушка по имени Айрис. События развиваются в 2024 году. Мир вокруг невероятно странный и мрачный, город погряз в хаосе, а мы должны разобраться, что случилось. Тактика прежняя: берем задания у NPC, разговариваем с ними: самая интересная

фишка – переход во времени. Если нажать на специальную кнопку, Айрис перенесется в свое детство – в 2006 год, когда город был чистым и светлым, а повсюду пели птицы. Кстати, предметы перемещать между прошлым и будущим нельзя.

Когда играешь в данный мод, невольно вспоминается дивная Beyond Good & Evil. Оригинальный проект, хотя и не без минусов. Впрочем, разработчики говорят, что это только демонстрация их идей. Поживем – увидим.



Weekday Warrior

www.moddb.com/mods/10215/weekday-warrior

→ Перед нами самая настоящая адвенюра. Играем за обычного офисного трудягу Дага, который увлекается чтением комиксов. Однажды ему на электронную почту пришло зашифрованное сообщение об увольнении всех сотрудников в ближайшее время. Протагонист не желает терять работу и отправляется разобраться с этим недоразумением.

Загадок достаточно, и все они вполне логичны, метод научного тыка задействовать не придется. Всего в игре три главы – офис, улица и опять офис. Чтобы их пройти, нужно общаться с персонажами, выполнять их поручения и т. д. Кроме того, есть мини-игры – гольф, дартс и бумажные мячи. К сожалению, из-за неудачной камеры перемещаться Дагу довольно неудобно, особенно во второй главе, где присутствуют элементы stealth – надо прятаться от подслеповатых охранников, пробираясь к главному компьютеру. Дизайн, мягко говоря, странный – полуразрушенные дома, колючая проволока, заваленные проходы... Однако в целом получилась очень занятная модификация, одна из немногих, где нет необходимости ни драться, ни стрелять.

Кооперативные моды

Часто хочется поиграть с друзьями по Сети, не обижая никого из них (читай – не убивая). В описанных ниже модификациях можно объединиться со своими товарищами в борьбе против коварного компьютерного разума.

Synergy R 1.0

www.planetdawson.com/synergy

→ В Synergy можно проходить разнообразные карты в кооперативе. Разработчики использовали измененные локации оригинальной игры и разрешили геймерам со всего мира вместе сражаться с ботами.

Теперь вес, переносимый главным героем, ограничен. Забудьте об обширном арсенале доктора Фримена – наш протагонист, кем бы он ни был (моделей много – Фримен, повстанцы и даже Чувак из Postal), не имеет бездонного инвентаря. Поэтому если вы найдете новое хорошее оружие, зачастую придется выбрасывать старое. А ради тяжелой базы вообще необходимо организовать генеральную уборку.

Кроме кооперативных режимов, присутствуют обычный *deathmatch* и командный. Стоит упомянуть, что для корректной работы Synergy необходима не только оригинальная Half-Life 2, а еще и Half-Life 2: Deathmatch.



Obsidian Conflict 1.23

www.moddb.com/mods/6027/obsidian-conflict

→ Интересный и в то же время абсолютно бессмысленный многопользовательский мод. В отличие от Synergy карты здесь не проходятся – игроки заперты в ограниченном пространстве и отстреливают вечно возрожда-

щихся Комбайнов, зарабатывая себе очки. Честно говоря, это не так интересно, но зато в Obsidian Conflict имеются ранее недоступные виды вооружения – «Узи» (можно брать по одному в каждую руку), снайперская винтовка и фирменная винтовка Half-Life – *tau cannon* (rail gun). А еще имеется возможность запускать летающих ботов с острыми пилами. Модификация отлично развлечет вас на некоторое время, естественно, если есть с кем играть.

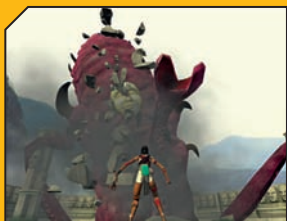
Фэнтезийные моды

Да, есть еще люди, которых засилье в игровых проектах всяческих магов, троллей и защитников вселенной не напрягает, а, наоборот, радует... Вот они и делают фэнтезийные моды, причем хорошо делают! К счастью, в весьма умеренных дозах.

The Way

www.moddb.com/mods/9304/the-way

→ Эта маленькая модификация от датских студентов занимает игрока ровно на три минуты – именно столько времени дается на ее прохождение. Играем мы от третьего лица девушки со странным оружием – звездой на цепи. Внутри круглой арены есть дыра, из которой вылез огромный монстр – World Eater. Его щупальца вцепились в четыре каменные колонны. Чтобы уничтожить угрозу всему человечеству, необходимо их разрушить. Но как только мы тронем первую, чудовище перейдет в атаку: из земли вырастают столбы, наносящие повреждения персонажу, – если вовремя не увернуться, героиня рухнет на пол тряпичной куклой. Разработчики оригинально подошли к вопросу управления: перед тем как ударить имеющейся у нас странной разновидностью моргенштерна, ее следует раскрутить. Для этого мышкой (или аналоговым стиком геймпада) нужно вращать по часовой стрелке. После победы над боссом игра заканчивается, но ведь можно попытаться побить свой рекорд, не так ли?



Dragon Ball Source 0.1.24

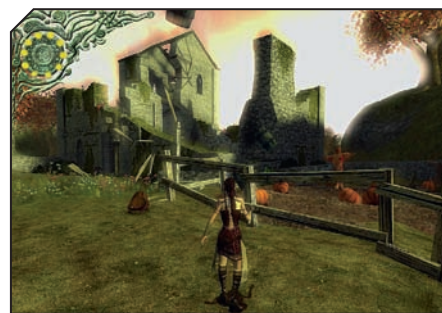
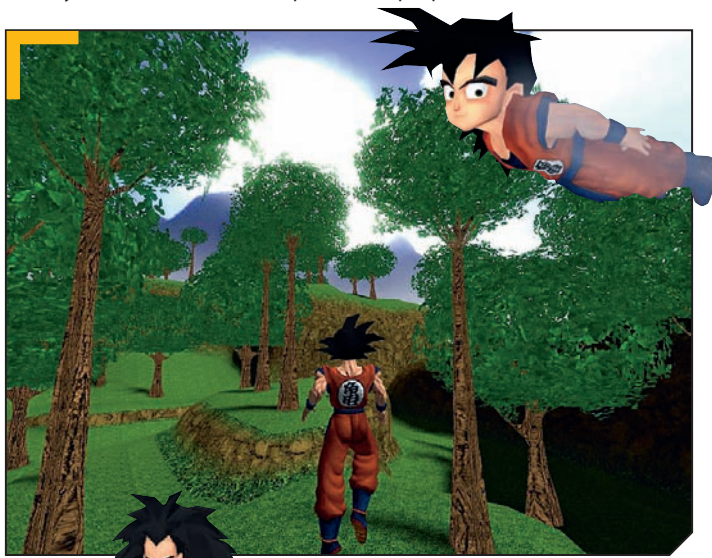
www.moddb.com/mods/5026/dragonball-source

→ Данный проект предназначен для поклонников старенького аниме-сериала Dragon Ball. Стоит отметить, что мод Dragon Ball был сделан еще для первой Half-Life, но разработчики решили воссоздать его и на новом движке.

DBS – исключительно многопользовательская модификация. Участники делятся на две команды и в зависимости от карты играют в режиме либо *King of the Hill*, либо *Capture the Dragonballs*. Получается интересно, особенно когда собирается большая компания. В данной версии доступна лишь Saiyan Saga. В будущем разработчики обещают выпустить и Namek Saga, и Cell Saga, и много-много других, известных по сериалу. В каждой саре – разные карты и разные персонажи с разными же способностями.

В Saiyan Saga героев куча: защитники вселенной Goku и его сын Gohan, антагонисты Vegeta, Radditz и другие. Каждый персонаж умеет летать и, помимо базовых атак, обладает уникальными спецспособностями, использовать которые позволяет после заполнения специальной шкалы. По сравнению с Dragon Ball Mod для первой Half-Life, правда, спецумения сильно упростили, да и вообще количество уникальных атак уменьшилось.

Выглядит Dragon Ball Source очень симпатично, картинка радует глаз. Только хотелось бы анимацию получше, уж слишком она дерганая и неестественная. В целом вышел приличный мод, но есть огромный минус – малое количество игроков на серверах.



Eclipse 1.01

www.moddb.com/mods/5302/eclipse

→ Действие Eclipse разворачивается в сказочном мире, а главная героиня обладает магическими способностями. Этот мод полон загадок, головоломок и благодаря им становится еще интереснее.

Начнем, пожалуй, с боевой системы. Девушка не имеет никакого оружия, единственное ее умение – телекинез. Очень оригинально, согласитесь. А когда на нас нападают тролли, победить их можно только ловкостью и хитростью – ведь не бросишь камень в стоящего рядом противника, а то и себя заденешь. К концу игры героиня приобретает еще одну спецспособность – метание файерболов, которую и станет применять в финальном поединке.

Отдельного внимания заслуживает графика и дизайн модификации. Забудьте то, что вы видели в оригинальной HL2. Здесь нас ожидает красивейший мир с цветущими долинами, зелеными деревьями, порхающими бабочками. С включенным HDR это смотрится просто восхитительно.

Огорчает количество противников – только тролли и темные феи. Модификация, увы, очень короткая и проходит за полчаса... А ведь так хочется добавки. Но пока радуемся тому, что есть, и играем в обязательном порядке.



Средневековые моды

Мечи, топоры, кинжалы и арбалеты – неповторимая атмосфера рыцарской эпохи доступна и на движке Source. Так что хватайте клинки и вперед – за славу и даму сердца!

Age of Chivalry 0.1.1

www.moddb.com/downloads/8178/age-of-chivalry

➔ Еще один мод, сюжет которого разворачивается в Средневековье. Age of Chivalry – большая и, что самое главное, очень качественная модификация. В игре имеются лишь три карты, но их дизайн великолепен. Например, в городе мы увидим не только одинаковые коробки домов – здесь есть подвесной мост, а если пойти вверх по дороге, то попадаешь в судебный квартал. Судопроизводство в средние века было простым, потому квартал этот отличается от других кучей трупов, лежащих в телегах и болтающихся на виселицах.

Противостоят друг другу две стороны, внутри каждой существует разделение на классы (играть предлагается лучником, пехотинцем или рыцарем). Разница между ними существенна –

в броне, оружии, скорости и выносливости. К тому же для любого персонажа позволяет выбирать один из трех вариантов экипировки. К примеру, рыцарю можно выдать или меч, или тяжелую цепь. Оружия действительно много: кинжалы, короткие и длинные мечи, одноручные и двуручные топоры, длинный лук, арбалет – и это далеко не полный список. Существуют и дополнительные способы убийства противников, например котлы с кипящей смолой.

Система ближнего боя хороша: несколько видов ударов, возможность отбросить противника или парировать атаку. Все это исключительно от первого лица, что, между прочим, очень удобно.

Графическое исполнение прекрасное. Текстуры четкие, модели воинов качественные, оружие выглядит замечательно. Звук тоже не подвел. В общем, мод вышел достаточно интересным, но все же он не настолько динамичен, как Pirates, Vikings and Knights II, зато в AoC более серьезный геймплей и великолепный дизайн уровней.



Pirates, Vikings and Knights II 1.1

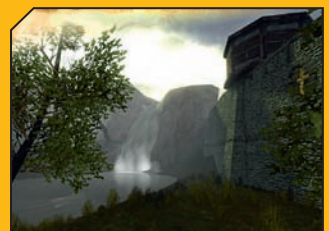
www.moddb.com/mods/2214/pirates-vikings-and-knights-ii

➔ Это одна из самых интересных модификаций к Half-Life 2, рассчитанная на многопользовательскую игру. Можно догадаться, что в PVaK проходят сражения между коварными пиратами, сильными викингами и доблестными рыцарями. Каждый из этих классов обладает уникальным оружием и собственной техникой ведения боя. Пираты быстро машут саблями, стреляют из пистолета и имеют в своем распоряжении бочку с порохом. Викинги не так быстры, но их двуручный топор наносит невероятно мощные удары. Кроме того, они могут взять в одну руку короткий меч, а в другую – метательный топор. Рыцари – самый медлитель-

ный класс, но, естественно, у них наилучшая защита. Они владеют двуручным, одноручным мечом и щитом, а также смертоносным арбалетом.

Говоря о балансе, стоит отметить, что пиратами играть легче всего, – с их скоростью действенна тактика «ударил – отбежал». Но в борьбе с умелым рыцарем нужно быть осторожным – пара взмахов двуручником мгновенно отправляют пирата в мир иной. Цель игры: найти и утащить сундук с сокровищами. Но это не так просто, как кажется, ведь возле желанных драгоценностей не прекращается мультиплеерная бойня. Учтите, что, перетаскивая сундук, атаковать и защищаться нельзя, поэтому игрок становится легкой мишенью.

Боевая система унаследована от Oblivion, имеются специальные умения для каждого класса – чтобы их применить, необходимо заполнить шкалу ярости. Добавьте ко всему этому уйму многопользовательских карт с оригинальным дизайном, огромное количество серверов в Steam и невероятно динамичный геймплей. Отличная модификация, не правда ли?



Спортивные моды

Надоели убийства, а головоломки вас не привлекают? Действительно, пусть лошадь думает, у нее голова большая! А вы лучше примите участие в спортивных состязаниях – и весело будет, и никто не пострадает, разве что ваше свободное время...

Blockstorm

www.moddb.com/mods/7707/blockstorm

Представляете, народные умельцы превратили Half-Life 2 в самый настоящий Pong! Тут мы можем разбивать кирпичи на двух уровнях классического арканоида, а также сыграть в вариацию старого доброго Pong. Арканойд, по правде говоря, не очень интересный – кирпичи не приносят бонусов, да и динамики не ощущаешь. А вот Pong полюбуйтесь: есть как возможность сразиться с компьютерным оппонентом, так и режим *hot seat*. Модификация довольно забавная, хотя смущает физика мяча – траектория его полета явно меняется случайным образом. Впрочем, если играть вдвоем за одним компьютером, то это делает процесс даже увлекательнее.



Kreedz Climbing 3.1

www.moddb.com/mods/4304/kreedz-climbing

Тут нас ожидает огромное количество головоломок. Kreedz Climbing предлагает прохождение тяжелых карт на время, а также состязания с другими игроками в скорости, ловкости и реакции.

Нам необходимо добраться до вершины карты, и чем меньше времени это займет – тем лучше. Карты большие, прыгать приходится немало, ну а для пущего веселья в нашем распоряжении есть замечательный инструмент – резинка. С помощью нее можно цепляться за некоторые объекты, перебираться через пропасти и запрыгивать на высокие платформы.

Карт много, и все такие разные (причем, повторяю, тяжелые!), что когда впервые на них смотришь, то не можешь понять, куда идти. Тонкие бордюры, пропасти, высоченные башни... А ведь цель игры – ставить рекорды. В одном месте запускаешь таймер, а в другом должен его остановить. Оригинально, хотя и не факт, что всем понравится. И советую не пропускать предлагаемый вначале tutorial, где вас научат правильно скользить и прыгать.



Digital Paintball: Source

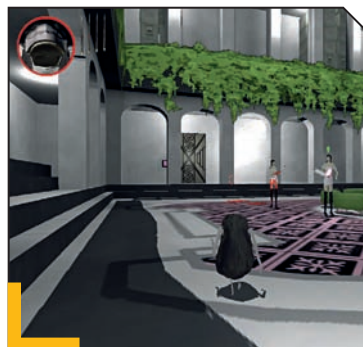
www.moddb.com/downloads/6656/digital-paintball-source-alpha

Благодаря этому моду мы можем прекратить кровопролитную войну и поиграть с друзьями в виртуальный пейнтбол. Разработчики создали несколько карт и заменили автомат на пейнтбольное ружье – вместо пулевых отверстий на стенах видны пятна краски. Если же попасть в человека (пусть и в члена своей команды), он немедленно бросает оружие и, подняв руки вверх, сдается.

Кстати, авторы даже озвучили несколько фраз для бойцов. Получилось довольно забавно, но есть существенный недостаток – у этого мода абсолютно отсутствует интернет-комьюнити. Единственный сервер, доступный в Steam, пуст. Можно, конечно, добавить ботов, но они, увы, застревают в стенах и даже не пытаются стрелять по врагам. Поэтому если вам хочется побегать по полигону и пострелять краской – зовите друзей и организовывайте собственные баталии.

Оригинальные моды

В данной подгруппе собраны те моды, которые сложно отнести к тому или иному жанру, а также не имеющие аналога среди собратьев. В какой-то степени это сливки моддерского общества!



Ballocks Beta 1

www.moddb.com/mods/7690/ballocks

Главный герой модификации – пушистый зверек ballock, умеющий в случае необходимости сворачиваться в клубок и катиться вперед. Злые люди поймали его братьев, и теперь малыш хочет их освободить. Ему нетрудно будет это сделать... Ах да, мы еще не упомянули, что ballock, едва заведя врагов, испытывает к ним такую сильную личную неприязнь, что набрасывается на жертв и острыми зубами отгрызает головы, руки и ноги, а затем дожигает останки, оставляя обглоданный костяк. Мод очень короткий – проходит за пять-десять минут (и за это время прольются декалитры крови!) и с обязательным хеппи-эндом: пушистик спасает своих родственников и все счастливы. Довольно забавный мод, поднимающий настроение, да и финальная мелодия в исполнении хора ballock неплоха.

Flipside

www.moddb.com/mods/9366/flipside

➔ Чего только не выдумают разработчики, чтобы их творение понравилось людям. Flipside, например, обладает двухмерной графикой и знакомит нас с внутренним миром душевнобольного. Наш протагонист – псих, сбжавший из диспансера, и мы видим окружающую действительность как бы его глазами – яркие мультяшные картинки, возможность прыгать с облачка на облачко и ходить по крышам довольных домиков... Иногда путь нам преграждают веселые кролики и смешные пчелки.

Вся эта идиллия продолжается до нажатия клавиши **Enter**, после чего в один миг ситуация резко меняется: главный герой злится, мир окрашивается в мрачные тона, радостные кролики превращаются в страшных медсестер, которых нужно убивать ударом головы, а белые облака оборачиваются грозowymi тучами, готовыми поразить нас молнией. Непросто жить на свете страдающим маниакально-депрессивным психозом, но идея сделать на эту тему игровой проект великолепна.

Кроме того, мод невероятно стильный, с незабываемой атмосферой. И пускай прохождение занимает всего лишь полчаса, за это время успеваешь в полной мере ощутить то, что пытаются донести до игрока разработчики Flipside.



Insect Infestation 1.1.1

www.moddb.com/mods/3463/insects-infestation

➔ Сказать, что Insect Infestation отличный мод, – ничего не сказать. Перед нами невероятно интересная и, безусловно, одна из самых качественных и оригинальных работ на движке Source.

Авторы этой многопользовательской модификации перенесли нас в мир насекомых, ведущих между собой войну. Есть три стороны: муравьи, термиты и альянс из насекомых разного вида. Цель игры – убить вражескую королеву. На картах существуют контрольные точки, которые можно захватывать, чтобы потом на них возрождаться.

Каждая сторона делится на классы: солдат, строитель, медик и даже королева. Сразу выбрать роль «крутого» насекомого нельзя, нужно сперва заработать положенное число очков, убивая неприятелей. У любого инсектоида есть свои специальные возможности и атаки, например строитель умеет чинить растения, выполняющие тут роль зданий, а солдат – не только кусать врагов челюстями, но и выделять ядовитые вещества.

Графика выше всяких похвал – разработчики превосходно прорисовали все юниты, отменно потрудились над объектами и сделали очень удобный и красивый интерфейс.

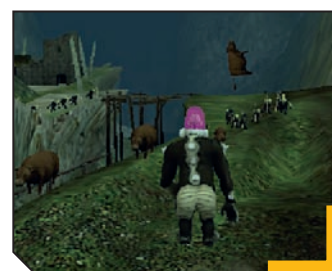
Модификация заслуживает пристального внимания – это не тот случай, когда все подробности узнаешь за несколько минут. Непонятно лишь одно: почему серверы абсолютно пусты? Ведь играя в Insect Infestation хорошей компанией, можно получить огромное удовольствие.



Half-Life 2 WiiMote Public Beta 10

wii.moddb.com

➔ Довольно оригинальный подход к созданию мода – тут ввели поддержку пульта управления от приставки Nintendo Wii. По правде говоря, из-за отсутствия консоли автор не смог проверить работоспособность модификации, но саму идею посчитал довольно интересной. Так что если есть возможность, рекомендуем хотя бы попробовать.



GROGG – Terrifying Tales of Man-Ape Public Beta Level 01

www.moddb.com/mods/7011/grogg-terrifying-tales-of-the-man-ape

➔ Большая обезьяна с банкой мозгов на голове прыгает с радостными возгласами, подбирает людей и швыряет их в разные стороны. Чтобы отбросить неприятелей, достаточно крикнуть «бу!» – и все полетят, будто рядом пронеслось торнадо. Но это еще не конец! Невероятный мутант обожает коров – когда он их кушает, то так аппетитно чавкает... К сожалению, перед нами всего лишь демо, и доступен только один уровень. С огромным нетерпением ожидаем полную версию – мод настолько веселый и безумный, что невозможно оторваться и хочется проходить его снова и снова.



Ghostbusters

Дата выхода осень 2008

Вам кажется, что у вас в квартире завелся домовой? С вами разговаривает давно преставившаяся тетушка? Слышите inferнальные голоса, распеваящие «В лесу родилась елочка»? Не вызывайте бригаду скорой психиатрической помощи, обращайтесь к охотникам за привидениями. Они приедут, сцапают пакость, засунут ее в ловушку и уедут, предварительно сломав пару-тройку антикварных стульев и разбив любимую бабушкину вазу. Зато проблема устранена, и главное – вы не сомневаетесь в своем психическом здоровье. А если веселых ребят в серых костюмах в вашем городе нет, придется все же к доктору.

PC/Xbox 360/PS3/PS2/Wii/DS



Space Siege

Дата выхода осень 2008

В кои-то веки главному герою action/RPG предстоит не шинковать огромным мечом толпы бестолковых гоблинов, а лазерной винтовкой проделывать аккуратные дырочки в тушках инопланетных агрессоров. Sci-fi-сеттинг – это вам не просто так, тут важна аутентичность. Сюжет, однако, традиционно эпический – от протагониста зависит выживание уже изрядно потрепанной человеческой расы, которая на момент начала игры пребывает в положении бомжа (прилетели злобные керак и сожгли родную хату). В общем, работы специалисту по робототехнике Сету Уолкеру (Seth Walker) предстоит много.

PC

Time Crisis 4

Дата выхода март 2008

В США четвертая часть известной серии уже вышла, а до Европы доберется только в марте. Нас ждет новая захватывающая история о секретном оружии, террористах и бравых парнях, которые всех спасут, новые режимы игры и, само собой разумеется, новый GunCop. Американские эксперты свой вердикт уже вынесли.

PS3



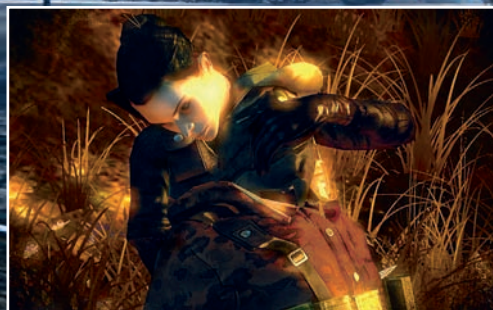


Sabotage

Дата выхода осень 2008

История этого stealth/action началась аж в 2005 году: Немцы, как известно, все делают обстоятельно. Интересно, что, придумывая главную героиню – специального агента Виолетту Саммер (Violet Summer), разработчики изучали биографию храброй дочери Туманного Альбиона Виолетты Сзабо (Violette Szabo), сотрудницы Управления специальных операций. Место действия – Европа, время – начало 40-х годов прошлого века. Да, дорогие геймеры, опять Вторая мировая.

PC/Xbox 360



Baroque

Дата выхода февраль 2008

Ремейк одноименного проекта десятилетней давности для SEGA Saturn, приглашает нас в мир, переживший в 2032 году глобальную катастрофу, названную The Blaze. В отличие от уже привычных для RPG ядерных и экологических апокалипсисов, этот повредил тонкую материю реальности и вселенная начала меняться. Разрушенные города под красным небом, бродящие по искореженной земле необычные существа и, главное, Neuro Tower – башня, куда направят протагониста, дабы он спас несчастный мир. И пусть выглядит игра не очень, зато какова предыстория.

PS2 / Wii

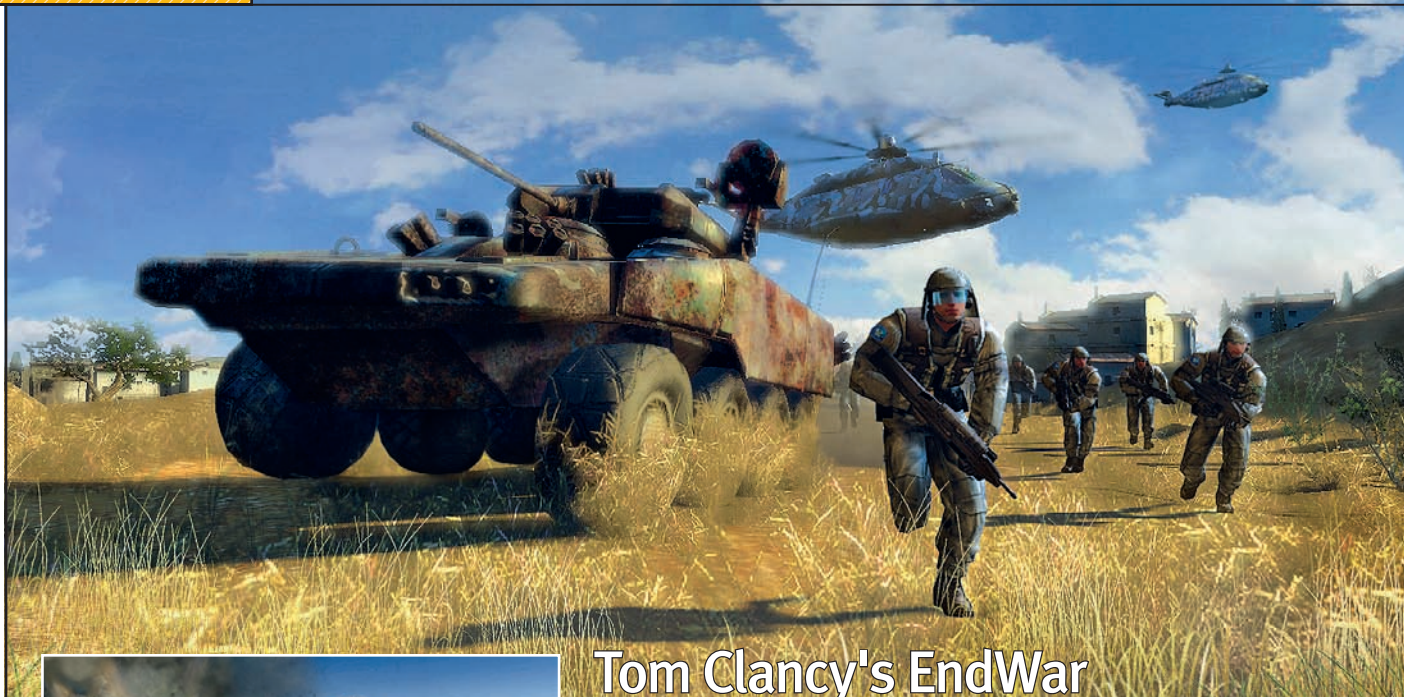
Secret Files 2

Дата выхода II квартал 2008

В сиквеле приключенческой «Тунгуска: Секретные материалы» мы вновь встретим отважную русскую девушку Нину Каленкову и ее теперь уже экс-бойфренда Макса Грубера. А в центре внимания всех действующих лиц истории окажется таинственный манускрипт, что-то там такое ужасное предвещающий. Древняя реликвия имеется, симпатичная героиня тоже, страшные преступления, совершенные членами засекреченной организации, есть, загадок тоже обещают немало. Может, и получится у Fusionsphere Systems второй блин лучше первого.

PC





Tom Clancy's EndWar

Дата выхода II квартал 2008

EndWar не просто первая игра из новой серии от мэтра политического триллера Тома Клэнси, это в придачу еще и самая настоящая стратегия реального времени, которой планируется шокировать исключительно владельцев new-gen-консолей и портативок. Внимательно вчитайтесь в последние слова и еще раз попытайтесь вообразить, как именно будет осуществляться управление юнитами (а их тут целых семь типов) на Xbox 360 и PS3. Да по сравнению с этим меркнет сама идея Третьей мировой! Нам предлагается задействовать аудиогарнитуру и отдавать команды отрядам послушных солдатиков с помощью голоса. Мы по крайней мере удивлены, дайте две!

Xbox 360 / PS3 / PSP / DS

The House of the Dead 2&3 Return

Дата выхода весна 2008

Как показал положительный пример The Umbrella Chronicles от Capcom, Wii – это не только ценный мех Rayman Raving Rabbids 1/2, но и три-четыре тонны неплохого по качеству кровавого мяса! Ну а в The House of the Dead на Wii для максимальной аутентичности расстреливать зомби в кровавые ошметки можно будет как с помощью Wiimote и Nunchuk, так и из стильной пушки-контроллера Wii Zapper.



Wii



Emergency Mayhem

Дата выхода II квартал 2008

Wii, между прочим, приставка семейная, а значит, помимо разных там Resident Evil да Metroid Prime, радующих папу, для нее надо постоянно выпускать аркадки, предназначенные для той самой «3+»-аудитории. Например, в этой игре про спасателей (пожарников, полицию и скорую помощь) все будет как бы понарошку: пингвинчику не больно, обезьянке не страшно. Вот и хорошо! А встречу с грубой реальностью отложим до похода в первый класс.

Wii

Rainbow Six: Vegas 2

Дата выхода март 2008

Близко принимая к сердцу поговорку о том, что хорошего должно быть много, Ubisoft планирует выпускать побольше проектов от Тома Клэнси, хороших и разных. Вот, например, вторая часть бесспорно замечательного командного тактического шутера Rainbow Six: Vegas не заставит себя долго ждать. Даже русскоязычным фанатам игру обещают в марте одновременно с мировым релизом, приуроченным к десятилетнему юбилею серии. Еще больше мультиплеера, еще больше оружия и еще больше Vegas войдут в комплект поставки.



PC / Xbox 360 / PlayStation 3



Battle Rage

Дата выхода 2008

Быстрые, brutальные skirmish-схватки гигантских прямоходящих роботов. Мощных, оснащенных уникальным оружием ближнего и дальнего боя, доступных для апгрейда, с интересной системой прокачки и сбалансированными характеристиками... Пилоты этих мех – ээки; они сражаются не на жизнь, а на смерть, чтобы, победив, получить шанс выйти на свободу (за исключением, разумеется, того толстого фрика, который с детства был фанатом шоу и специально убил случайного прохожего с целью попасть за решетку и дорваться до боевого робота, – он дерется просто для удовольствия). Братья-славяне-разработчики, не подведите!



The World Ends With You

Дата выхода 2008

Герой этой аркады – подросток, который умеет улавливать настроение толпы и влиять на него, – борется с негативной энергией, высвобождаемой недовольными горожанами. Если он не справится с заданием – погибнет. Вот так: вы повесили занавески не по фэншую и сидите, радуетесь, а ребенок страдает. Причем во множестве мини-игр с невиданными способами (!) применения стилуса, микрофона и touch screen.



Консоли

Наш скромный путеводитель по современным игровым консолям – оригинальным устройствам, интересным и для детей, и для взрослых. Джентльменский набор лучших, на наш взгляд, проектов прилагается.



Цена в Украине
\$600 (40 ГБ), \$750 (60 ГБ),

→ Долгожданная PlayStation 3 появилась в продаже в Японии и США в ноябре 2006 года, а до полок магазинов старушки Европы добралась только в марте 2007-го. Одной из причин столь серьезной задержки стали проблемы с производством диодов, применяемых в устройствах Blu-ray. Именно этот формат оптических дисков используется в PS3. Кстати, она является на данный момент самым дешевым Blu-ray-плеером из присутствующих на рынке. Еще одна особенность консоли – фирменные беспроводные контроллеры SIXAXIS, реагирующие на наклоны и перемещения в пространстве. Впрочем, справедливости ради отметим, что в играх такие возможности используются пока редко. Зато недавно геймпады SIXAXIS обзавелись функцией вибрации, изначально в них отсутствовавшей.

Кроме того, к вашим услугам сервис PlayStation Network, во многом аналогичный Xbox Live! Только в отличие от последнего он совершенно бесплатен. Деньги вам предлагают транжирить в онлайн-магазине PlayStation Store, где можно приобрести различные бонусы для игр, фильмы, музыку. В скором времени Sony планирует запустить еще и виртуальную социальную сеть PlayStation Home.

Критический недостаток PS3 – катастрофическая нехватка эксклюзивов. Практически все выходящие на этой консоли проекты мультиплатформенные. К тому же версии игр для PS3 по непонятным причинам появляются с задержкой и имеют неприятные ошибки. Также нельзя не упомянуть и об ограниченной обратной совместимости с играми для PS2.

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Привод PS3 читает CD-, DVD- и Blu-ray-диски, а HDMI-выход позволит получить максимально качественное изображение (вплоть до стандарта Full HD 1080p). Поддерживаются следующие форматы файлов: MPEG-1, 2, 4, ATRAC, AAC, MP3, WAV. Владельцев хороших акустических систем PlayStation 3 порадует мощным семиканальным звуком.



МОДИФИКАЦИИ

Надо сказать, что консоль Sony стала первой next-gen-приставкой, продающейся в нашей стране официально. В целом же на данный момент существует четыре модификации PlayStation 3.

Самая простая, с жестким диском объемом 20 ГБ (винчестер, впрочем, можно заменить на более вместительный), все еще есть в продаже на азиатском рынке. Правда, эта модель лишена Wi-Fi-адаптера и кард-ридера.

В странах СНГ популярен вариант PS3 с жестким диском 40 ГБ. К сожалению, данная модификация не имеет обратной совместимости с PS2 и оснащена только двумя (а не четырьмя, как другие модели) USB-портами.

Зато вот версия с 60 ГБ HDD позволит вам запустить множество проектов для PlayStation 2 благодаря встроенному режиму программной эмуляции. Кроме того, этот вариант консоли оснащен кард-ридером, поддерживающим форматы Memory Stick, SD, CompactFlash.

«Элитная» PS3 отличается от младшей конфигурации лишь объемом жесткого диска (80 ГБ против 60-ти) и доступна только жителям США и Канады.

RESISTANCE: FALL OF MEN

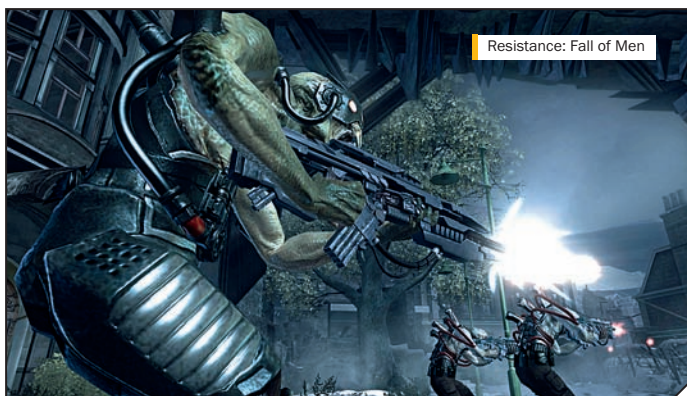
FPS

Insomniac Games/Sony

Шутер Resistance: Fall of Men от студии Insomniac Games (разработчиков известного сериала Ratchet & Clank) появился в продаже одновременно с запуском PlayStation 3. Но эта игра и сейчас не утратила своей актуальности и популярности.

Действие разворачивается в альтернативной версии уже прошедшего XX века, в котором не было Второй мировой войны, зато присутствует конфликт людей с ужасными монстрами. Мы играем за американского пехотинца, в составе своего подразделения отправленного на помощь английским союзникам.

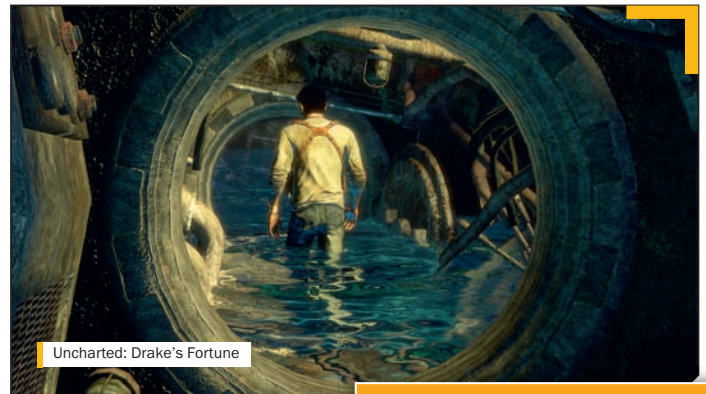
Resistance: Fall of Men – интересный, крепко сбитый FPS, в котором присутствуют все необходимые составляющие успеха: хорошо сбалансированный арсенал, неглупые противники, динамичный геймплей. Вдобавок проект может похвастаться впечатляющей картинкой, а разнообразные многопользовательские режимы заставят вас вновь и вновь возвращаться к творению американских разработчиков.



Resistance: Fall of Men



MotorStorm



Uncharted: Drake's Fortune

«Недостаток PS3 – катастрофическая нехватка эксклюзивов»

MOTORSTORM

Racing
Evolution Studios/Sony

MotorStorm – замечательная игра для любителей автомобильного и мотоциклетного беспредела. Агрессивно-го вида багги, джипы и байки несутся по бездорожью, врезаясь друг в друга, переворачиваясь, разбиваясь вщепку. На экране это выглядит крайне эффектно и сопровождается великолепным саундтреком.

Впрочем, у данного проекта есть и некоторые недостатки: одиночный режим немного скучноват, а наглое поведение на трассе AI-оппонентов может порой попросту вывести вас из себя.

Минусы компенсируются по-настоящему веселым мультиплеером. Принять участие в онлайн-гонках могут двенадцать игроков. Отличное развлечение после рабочего дня.

HEAVENLY SWORD

Action
Ninja Theory/Sony

Разработчики из Ninja Theory дали достойный ответ дилогии God of War. Главная героиня их проекта, рыжеволосая бой-баба по имени Нарико (Nariko), крушит, ломает и рвет всех встречных на пионерские галстуки не хуже, чем это делал знаменитый спартаец.

Схватки с толпами противников, эффектные комбо-удары, мини-игры в стиле «нажми вовремя нужную кнопку» и, разумеется, битвы с боссами – все это есть в Heavenly Sword. Правда, за красивую картинку приходится расплачиваться периодическим падением fps. Но это вряд ли помешает вам получить настоящее удовольствие от приключений отважной воительницы. Вот если бы еще они были хоть немного длиннее.

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

RPG
Naughty Dog/Sony

Новая игра от студии Naughty Dog (как, разве вы не играли в сериал Jak?) просто не могла быть плохой. Полные опасностей путешествия харизматичного авантюриста Натана Дрейка (Nathan Drake) по загадочным джунглям вы забудете нескоро. Равно как и невероятной красоты картинку Uncharted: Drake's Fortune.

Сюжет вызывает совершенно определенные ассоциации с фильмами об Индиане Джонсе (артефакты и древние проклятия), а игровой процесс – с Tomb Raider (прыжки, полеты на лианах, решение головоломок). Однако боевая система могла бы быть чуть более дружелюбнее. На пару мгновений забыв о необходимости использовать укрытия, вы наверняка будете вынуждены начать прохождение этапа сначала.

Тем не менее Uncharted: Drake's Fortune – очень хорошая игра. Красивая, интересная. Хотелось бы, чтобы подобные эксклюзивные для PlayStation 3 проекты выходили почаще.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

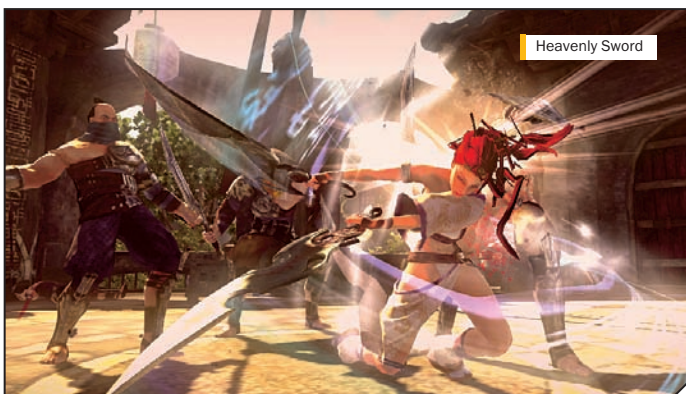
CPU Cell, PowerPC-base Core @ 3,2 ГГц
GPU RSX @ 550 МГц
Носитель данных Blu-ray
Хранение данных HDD на 20, 40, 60 или 80 ГБ
Связь 4×USB 2.0 (2×USB в модификации 40 ГБ), Bluetooth, Wi-Fi (нет в модификации 20 ГБ), 100 Мбит/с Ethernet
Онлайн PlayStation Network

PIXELJUNK RACERS

Racing
Q-Games/Sony

PixelJunk Racers – один из наиболее популярных проектов в PlayStation Store. Забавные гонки маленьких машинок чрезвычайно увлекательны, и оторваться от них решительно невозможно.

Несмотря на простую схему управления (вы контролируете лишь газ/тормоз и меняете полосу движения), играть очень интересно, а тридцать два разнообразных режима не дадут вам заскучать. Кроме того, PixelJunk Racers – отличное развлечение для вечеринок и дружеских встреч в онлайн.



Heavenly Sword



PixelJunk Racers

Xbox 360



Цена в Украине

\$400 (Core), \$470 (Premium),
\$700 (Elite)

→ Вторая консоль Microsoft появилась в продаже в конце 2005 года и стала первой участницей гонки приставок нового поколения. Поначалу ее не воспринимали всерьез, но в данный момент по библиотеке игр Xbox 360 просто нет равных.

Проекты для Xbox 360 во многом схожи с проектами для PC, поэтому пользователи, привыкшие к компьютерным играм, найдут здесь много знакомого. Основные жанры: FPS, action, racing. Большинство продуктов ориентированы на взрослую аудиторию, хотя встречаются и игры для детей.

Сильной стороной Xbox 360 является ее онлайн-сервис Xbox Live! Бесплатный аккаунт позволяет загружать обновления и демо-версии игр, а также покупать небольшие игры в специальном магазине, платный дает доступ к мультиплееру, имеющемуся практически в каждой игре для этой консоли.

Среди недостатков Xbox 360 – проблемы, вызываемые ее перегревом, которые решаются установкой дополнительного охлаждения. Официальная трехлетняя гарантия на Xbox 360 в Украине, увы, не действует.

Консоль можно порекомендовать в качестве альтернативы апгрейду домашнего компьютера. Почти все значимые проекты для PC выходят и на Xbox 360, при этом для приставки существует масса эксклюзивов, которые придется по вкусу тем, кто играет на компьютере.

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Xbox 360 позволяет проигрывать фильмы, записанные на DVD и HD DVD (требуется приобретение отдельного дисковод), а также с жесткого диска – как собственного, так и доступного по сети. Поддерживаются форматы WMV, MPEG-2, DivX. Владельцы Xbox 360 могут покупать фильмы, передачи и сериалы через службу Xbox Live!, где они есть в стандартном DVD-качестве и в HD-версиях.

Xbox 360 также воспроизводит музыку в MP3, AAC и WMA, причем собственный плейлист можно добавить практически в каждую игру.

МОДИФИКАЦИИ

В данный момент на рынке присутствуют четыре модификации Xbox 360: Core (снята с производства, но все еще продается), Arcade, Premium и Elite.

Core – самая базовая версия, оснащенная проводным контроллером и не имеющая жесткого диска. Вместе с картой памяти (без которой невозможно сохранять игру) ее цена равна стоимости модели Premium, поэтому смысла покупать Core нет.

Arcade – пришла на смену Core. В комплекте имеется карта памяти на 256 МБ (достаточно для сохранения игр) и беспроводной геймпад. Поставки в Украину только начались, поэтому цена нам еще не известна.

Premium – самая распространенная версия. Она оснащена HDD на 20 ГБ (можно сохранять игры, записывать фильмы и музыку), беспроводным геймпадом и гарнитурой.

Elite – новая модификация с жестким диском на 120 ГБ (удобен, если вы пользуетесь сервисом Xbox Live! для загрузки фильмов в HDTV-качестве) и выходом HDMI. Корпус черного цвета. В остальном Elite не отличается от Premium.



MASS EFFECT

RPG

Bioware/Microsoft

Рецензия в Gameplay, № 1, 2008

Эпическая сага от создателей ряда замечательных ролевых игр (Star Wars: Knights of the Old Republic, Neverwinter Nights, Baldur's Gate) рассказывает о далеком будущем, в котором человечество, едва начавшее освоение космоса, борется за свое место в галактике.

Mass Effect отличается невероятно продуманным сюжетом. Это, по сути, космическая опера, облаченная в игровую форму. Заговоры, войны, секреты древней расы и, разумеется, спасение жизни во вселенной – классические компоненты правильной научной фантастики.

От других RPG Mass Effect отличается боевой системой – вместо скучных пошаговых сражений нам предлагают настоящий FPS с ролевыми параметрами. Поначалу может быть непривычно, но, пожалуй, лучшего способа вжиться в роль члена элитного подразделения нет.



Mass Effect



The Darkness

«По библиотеке игр Xbox 360 просто нет равных»

THE DARKNESS

First person shooter
Starbreeze/2K
Рецензия в Gameplay, № 8, 2007

Игра The Darkness, основанная на серии комиксов, предлагает один из самых сильных сюжетов этого года. Главный герой – наемный убийца, работающий на мафию, – в свой день рождения обнаруживает, что его пытается убить собственный дядя.

На счастье (или несчастье), он также узнает, что в нем живет древняя сила Тьмы – та самая The Darkness. Своевольная и невероятно жестокая, она спасает нашего героя от смерти и помогает ему расправляться с врагами.

Наш персонаж ведет борьбу одновременно на нескольких фронтах – сражается с бандитами собственного дяди, воюет с продажной полицией и параллельно пытается взять под контроль Тьму, которая вынуждает его убивать.

HALO 3

First person shooter
Bungie/Microsoft
Рецензии в Gameplay, № 11, 2007 (одиночный режим) и Gameplay, № 1, 2008 (мультиплеер)

Последняя часть знаменитого сериала на консоли Microsoft одновременно стала еще и самой быстрой продаваемой игрой.

Главный герой Halo 3 – генетически модифицированный воин Master Chief, никогда не снимающий шлема и сражающийся с инопланетными захватчиками. Master Chief чем-то похож на Брюса Уиллиса – также немногословен, тоже любит пошутить и при этом постоянно спасает мир.

По геймплею Halo 3 – очень динамичный и разнообразный шутер от первого лица. И если одиночная часть заслуживает оценки «очень хорошо», то потрясающий многопользовательский режим сделал Halo 3 самой популярной сетевой игрой в Xbox Live!



Project Gotham Racing 4

PROJECT GOTHAM RACING 4

Racing
Bizarre/Microsoft
Рецензия в Gameplay, № 12, 2007

Четвертая часть одного из самых популярных гоночных сериалов и главного конкурента Need for Speed на приставках Microsoft стала намного лучше. Традиционно Project Gotham Racing радует реалистичными трассами и машинами. В частности, в PGR4 нам предстоит погонять по улицам Санкт-Петербурга, Лондона и Токио (и других городов) на любом из более чем 120 автомобилей.

В Project Gotham Racing 4 впервые в серии появились гонки на мотоциклах, а также изменение погоды, заметно влияющее на поведение нашего транспортного средства на трассе. Учитывая, что физическая модель в игре хоть и аркадная, но все же не настолько, как в NFS: вырывать на скорости в 200 км/ч по узким улочкам Шанхая совсем не так просто. Но безумно интересно.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

CPU 3.2 ГГц PPC Tri-Core Xenon

GPU 500 МГц ATI Xenos

Носитель данных

DVD (опционально HD DVD)

Хранение данных

HDD на 20 или 120 ГБ, а также карты памяти на 64, 256 или 512 МБ

Связь 3×USB 2.0, ИК-порт, 100 Мбит Ethernet (опционально – Wi-Fi)

Онлайн Xbox Live!

BLUE DRAGON

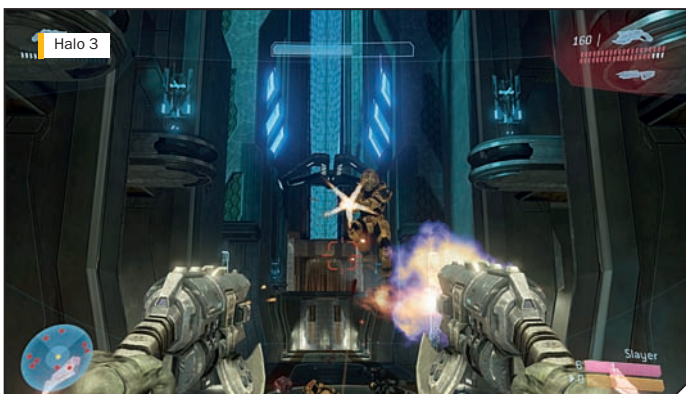
JRPG

Mistwalker/Microsoft

Рецензия в Gameplay, № 12, 2007

Главную JRPG осени 2007 года делала поистине звездная команда: гейм-дизайнер Хиронобу Сакагучи, создавший сериал Final Fantasy, художник Акира Торияма, автор визуального стиля Dragon Quest и Dragon Ball, и композитор Нобуо Уэмацу, написавший музыку почти ко всем сериям Final Fantasy.

Blue Dragon получилась хоть и не звездной, но добротной: классический сюжет о спасении мира группой детей (чьи тени могут превращаться в монстров синего цвета) с типичным для жанра геймплеем, основанным на диалогах и пошаговых боях. Пусть и не прорыв, но одна из лучших JRPG этого года.



Halo 3



Blue Dragon



Цена в Украине \$400

→ Консоль Wii появилась в продаже в конце 2006-го практически одновременно во всем мире. Технологически она самая слабая из консолей нового поколения, уступающая по производительности и Xbox 360, и PlayStation 3. Однако основной фишкой Wii является не графика (как у конкурентов), а необычное управление. Вместо традиционного геймпада игроки пользуются пультом, напоминающим телевизионный, и пристегиваемым к нему устройством, которое называется «нунчак» (из-за схожести полученной конструкции с нунчаками).

И пульт, и нунчак реагируют не только на нажатия кнопок, но и на положение и перемещение в пространстве. Соответственно, все старые знакомые проекты в исполнении для Wii играют совершенно иначе: вместо того чтобы давить на кнопки, геймеру следует двигать руками, как бы ударяя по мячу, взмахивая ракеткой или направляя ствол пистолета на цель.

Очень легкое управление и политика Nintendo, создающей игры для всех возрастов, сделали Wii самой продаваемой консолью нового поколения и самым популярным подарком для людей старшего возраста – Wii используют даже в домах престарелых. Кроме того, Wii – отличная приставка для детей: простота игр и отсутствие насилия позволяют родителям не беспокоиться, что их чадо будет расстроено слишком сложной или слишком кровавой игрой.

С другой стороны, для любителей классических (читай – жестоких) игр на Wii проектов не слишком много, так что им стоит обратить внимание на PlayStation 3 или Xbox 360.



ИНТЕРНЕТ

Для Wii выпущен бесплатный браузер Opera, позволяющий вполне комфортно путешествовать по Всемирной Паутине, не вставая с дивана.

Кроме того, имеются специализированные приложения для просмотра свежих новостей и прогноза погоды. Увы, они не локализованы для нашей страны, так что новости будут на английском языке.

Доступен также сервис Virtual Console, позволяющий за незначительную плату загружать старые проекты для консолей Nintendo, SEGA и т. д. От предложений конкурентов (PS3 и X360) он отличается куда большим ассортиментом и относительно низкими ценами. Но через Virtual Console пока не продаются казуальные игры, хотя о такой возможности Nintendo неоднократно заявляла.

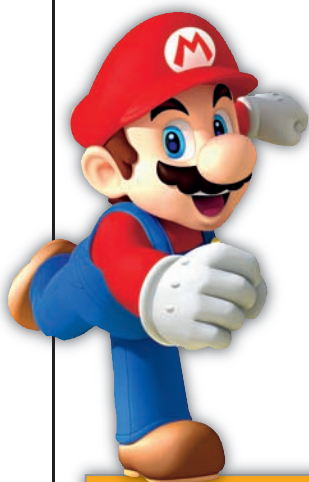
WARIO WARE: SMOOTH MOVES

Сборник мини-игр
Nintendo

Рецензия в Gameplay, № 5, 2007

Wario Ware: Smooth Moves – представитель одного из популярнейших жанров на Wii. Как и Wii Sports, Wario Ware отлично подходит для вечеринок, но скорее подростковых и взрослых, ведь юмор Wario достаточно своеобразен.

Игроки состязаются в выполнении серии маленьких (занимающих две-три секунды) заданий: отмыть окно, ответить по телефону, сразить самурая мечом и так далее. Заданий невероятное множество, каждое из них очень веселое, поэтому в качестве развлечения для группы взрослых людей Wario Ware: Smooth Moves подходит куда больше, чем любимые детьми Rayman Raving Rabbids 2 (тоже на Wii).



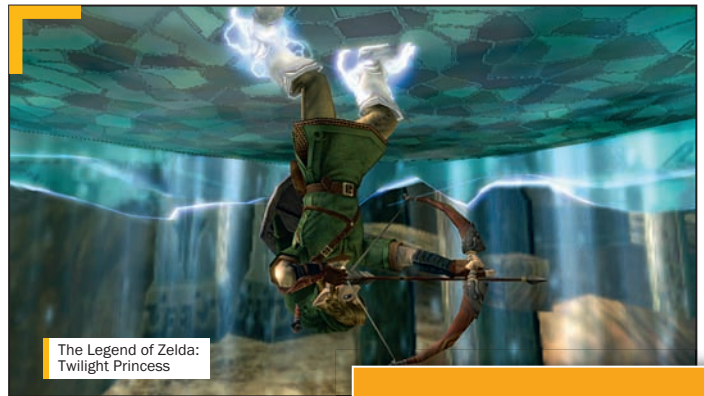
МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Официально Wii не поддерживает проигрывание видео. Неофициально существует медиаплеер, позволяющий смотреть на приставке как DVD-видео, так и фильмы в MPEG-4 и DivX.





Super Mario Galaxy



The Legend of Zelda: Twilight Princess

«Основной фишкой этой приставки является необычное управление»

SUPER MARIO GALAXY

Arcade
Nintendo
Рецензия в Gameplay, № 1, 2008

Игры о водопроводчике Марио традиционно возглавляют рейтинги продаж, и очередная часть не стала исключением. Видимо, дело в том, что добродушный итальянец, в отличие от своих виртуальных соотечественников, вместо того чтобы грабить банки и бегать от полиции, спасает свою возлюбленную, сражаясь с разумными черепахами, плотоядными цветами и ходячими бомбами.

Дизайн Super Mario Galaxy ориентирован на широкие массы – игра яркая, красивая, веселая, с массой позитивных моментов. И кроме того, Super Mario Galaxy – лучший на данный момент трехмерный платформер. Он превосходит даже предыдущую часть Super Mario.

RED STEEL

FPS
Ubisoft
Рецензия в Gameplay, № 7, 2007

Единственная игра в этом списке, которую сделала не Nintendo и которая заслужила не такие высокие оценки, как остальные проекты. Но среди шутеров для Wii Red Steel – один из лучших и по сей день, несмотря на то что игра вышла одновременно с приставкой.

Главный герой сражается с японской мафией, пытаясь вернуть похищенную возлюбленную. А заодно и древний меч, который украли негодяи. В Red Steel очень много стрельбы (причем оружие позволено держать gangsta-style), а в качестве приправы имеются бои на мечах. И хотя по большинству параметров Red Steel уступает шутерам для других платформ, необычное управление стоит того, чтобы опробовать игру.

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Action/RPG
Nintendo
Рецензия в Gameplay, № 3, 2007

Вторая популярнейшая серия от Nintendo построена на той же простой идее, что и Super Mario, – герой-одиночка спасает возлюбленную из лап темных сил. Только протагонист The Legend of Zelda не водопроводчик, а эльф по имени Линк, и события происходят в классическом фэнтезийном мире.

Wii-версия игры реализует возможности консоли на полную: мы деремся, используя пульт в качестве оружия, и ловим рыбу, превращая его в удочку. Погружение в виртуальный мир просто невероятное.

The Legend of Zelda цепляет игрока не только геймплеем, но и сюжетом. Не поверите, но на основе такой простой идеи сценаристы Nintendo каждый раз умудряются выстроить совершенно новую и очень интересную историю.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

CPU IBM PowerPC Broadway
GPU ATI Hollywood
Носитель данных DVD, карточки памяти Secure Digital
Хранение данных 512 МБ встроенной флэш-памяти
Связь 2×USB 2.0, Wi-Fi, Bluetooth (опционально Ethernet)
Онлайн WiiConnect24

WII SPORTS

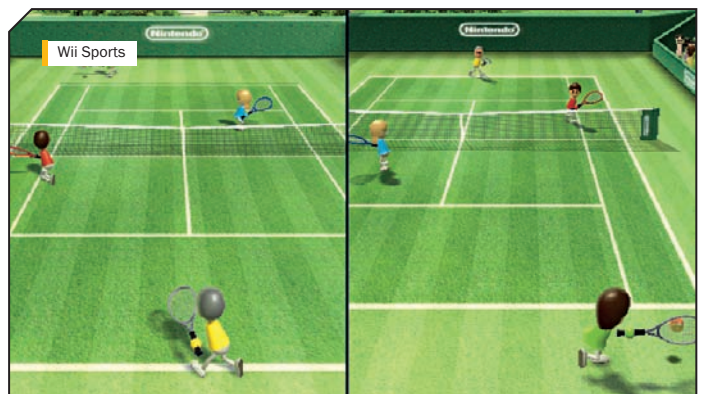
Sports
Nintendo

Пожалуй, главный проект для Nintendo Wii, представляющий собой сборник мини-игр на спортивную тематику: гольф, бокс, бейсбол, теннис и боулинг. Что самое приятное, в Европе Wii Sports входит в комплект поставки консоли, поэтому, приобретая приставку, вы сразу получите и игру, причем бесплатно.

Она, как и многие другие проекты для Wii, ориентирована на вечеринки и отлично подходит для людей любого возраста: даже серьезный полковник милиции не откажется побороться с кумом в Wii Sports.



Red Steel



Wii Sports



Цена в Украине \$200

→ PlayStation 2 – пожалуй, лучшее детище бывшего главы Sony Computer Entertainment, легендарного Кена Кутараги (Ken Kutaragi).

Эта вечно молодая консоль, стартовав в уже далеком 2000-м, остается популярной до сих пор. В прошлом году ее мировой тираж перевалил за отметку в 120 миллионов экземпляров.

Поначалу низкая динамика продаж PS2 заставила аналитиков сомневаться в ее успехе, но после выхода целого ряда эксклюзивных хитов, спровоцировавших небывалый рост покупательского интереса, замолкли даже самые ярые скептики.

Редкая платформа имеет столь впечатляющую библиотеку игр: серии Gran Turismo, Burnout, Tekken, Ratchet & Clank, Jak and Daxter, Metal Gear Solid и Final Fantasy, дилогия God of War, замечательная Katamari Damacy, оригинальные ICO и Shadow of Colossus, сериал Xenosaga и т. д.

Кроме того, для PlayStation 2 было выпущено огромное количество различных аксессуаров, продающихся в комплекте с довольно оригинальными играми. USB-камера EyeToy, отслеживающая ваши движения, и несколько проектов для нее (серия Play, AntiGrav), микрофоны для Karaoke Revolution и SignStar, электрогитара для Guitar Hero, барабан для DrumMania, танцевальные коврики для DDR, In the Groove и Pump It Up. Наконец, контроллер в виде самурайского меча для Onimusha 3: Demon Siege и бензопила для Resident Evil 4.

В PlayStation 2 реализована и столь востребованная сегодня возможность онлайн-игры, хотя проектов с действительно интересным многопользовательским режимом для этой консоли было выпущено немного. К сожалению, серверы большинства сетевых проектов для PS2 постепенно закрываются, так что рассчитывать на полноценный мультиплеер при покупке PlayStation 2 не стоит.

МОДИФИКАЦИИ

Существует множество модификаций PlayStation 2, однако большая их часть отличается лишь незаметными для конечного пользователя (т. е. нам с вами) особенностями внутренней конструкции устройства.

Ощутимые изменения произошли после переноса производства консоли в Китай. Версия V9 (модели SCPH-50000/SCPH-50001) лишилась интерфейса FireWire, но обзавелась инфракрасным портом, упоминавшейся выше поддержкой

прогрессивной развертки, возможностью чтения DVD-RW-дисков.

В сентябре 2004 года Sony представила на суд общественности новую тонкую PS2 – PS2 Slim (V12, модель SCPH-70000). Она меньше и тише, чем предыдущая «толстая» версия, но имеет внешний блок питания и, что самое неприятное, в нее, в отличие от «толстушки», нельзя установить жесткий диск. В июле 2007-го в продаже появилась новая модель (SCPH-79000), которая стала легче еще на 300 грамм.

PlayStation 2 выпускается в различных цветовых вариантах. На нашем рынке присутствуют черные (стандартные), белые, серебряные, голубые (aqua) и розовые модели.

К семейству PS2 стоит отнести и модель PSX, которая появилась в Японии в декабре 2003 года. Это устройство фактически представляло собой медиакомбайн с игровыми возможностями. PSX умела записывать DVD-R и DVD-RW, оцифровывать видео и сохранять его на встроенном HDD объемом 160 или 250 Гб. В комплекте даже шла программа для монтажа изображений и звука. Однако завышенная цена и отсутствие спроса на данный гибрид заставили Sony в конечном итоге отказаться от выпуска PSX.

FINAL FANTASY XII

jRPG

Square Enix

Рецензия в Gameplay, № 12, 2006

Final Fantasy XII по праву можно назвать одной из лучших игр знаменитого сериала. Ее события разворачиваются в неописуемо красивом (спасибо дизайнерам) мире Ivalice, где жители страны Dalmaska борются против завоевателей из злойшей Archadian Empire. Разумеется, главные герои FF XII примут самое непосредственное участие в конфликте.

В отличие от других игр серии вы не увидите в этом проекте столь надоедливых random encounters. Перемещения и сражения происходят в реальном времени на одной и той же карте. Боевая система удобна и предоставляет свободу для различных тактических ухищрений. Действо великолепно озвучено и оформлено.

Пожалуй, единственный недостаток Final Fantasy XII заключается в том, что некоторые ее эпизоды откровенно затянуты. Впрочем, не стоит ожидать от jRPG быстрого и динамичного геймплея. Красивую сказку нельзя рассказывать сбивчиво и торопливо.

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Благодаря функции чтения DVD-дисков в первое время после начала продаж PlayStation 2 многие использовали не только как игровую консоль, но и в качестве сравнительно дешевого DVD-плеера (последние модификации приставки поддерживают прогрессивную развертку). В целом же PS2 «понимает» форматы JPEG, MPEG-2, H.261, 262, 263+, помимо DVD также умеет проигрывать и обычные компакт-диски (в том числе и audio-CD).





God of War

GOD OF WAR

Action

Sony

Рецензия в Gameplay, № 5, 2007
(God of War II)

Вышедшая на PlayStation 2 дилוגия God of War является исключительным с точки зрения качества, зрелищности и интереса представителем жанра action. Сумасшедшие приключения спартамца по имени Кратос (Kratos), огнем и мечом прорубающего дорогу к вершине Олимпа, просто незабываемы.

Динамичные схватки и мини-игры в стиле «нажми кнопку – оторви голову Медузе Горгоне» то и дело перемежаются весьма оригинальными, хотя иногда и чересчур заковыристыми головоломками. Отдельного упоминания заслуживают местные боссы, появление которых обставлено очень пафосно, а тактика борьбы с ними порой действительно необычна.

God of War – один из самых красивых проектов для PlayStation 2. Поражающий воображение дизайн уровней и шикарные анимационные сцены заставляют восхищенно ахать даже обладателей консолей следующего поколения.

METAL GEAR SOLID 3:

SNAKE EATER

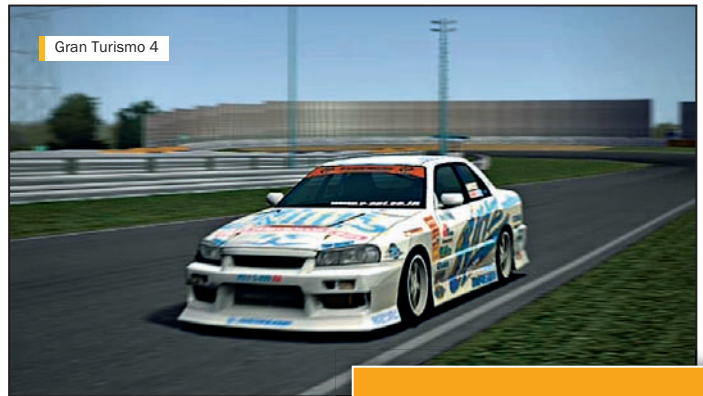
Stealth/Action

Konami

Пожалуй, только легендарный гейм-дизайнер Хидео Коджима (Hideo Kojima), используя такие ингредиенты, как ядерная боеголовка, гигантский робот, русские джунгли (!), и добавив для остроты бешеного советского полковника и загадочных суперсолдат, мог создать такой интересный сюжетный коктейль.

Metal Gear Solid 3 умело балансирует на грани кича, и именно это привлекает в ней больше всего. Традиционный для MGS игровой процесс с сильным уклоном в stealth стал по сравнению с предыдущими частями серии еще разнообразнее. А анимационные фрагменты поставлены и срежиссированы с голливудским размахом.

Помимо незабываемых поединков с боссами (дуэль с милым дедушкой-снайпером по прозвищу The End вам точно будет снится по ночам), игра порадует еще и сногшибательным как для PS2 качеством картинки. Таких роскошных джунглей вы не увидите больше ни в одном проекте для этой консоли.



Gran Turismo 4

GRAN TURISMO 4

Racing

Polyphony Digital/Sony

Сериал Gran Turismo создается настоящими автомобильными фанатами. Судите сами: более 700 лицензированных моделей от 80 различных производителей со всего мира, разнообразные треки, обязательный для серии GT режим автошколы, невообразимое количество соревнований, специальный игровой режим *B-spec*, в котором вы становитесь наставником пилота, управляя его действиями из боксов, и прочая и прочая.

Физическая модель понравится как не слишком искушенным игрокам, так и настоящим профи, любящим часами возиться с настройками машины и наматывшим тысячи виртуальных километров. Каждый автомобиль обладает индивидуальными особенностями, а практически любой апгрейд влияет на поведение болида на трассе.

Хотя есть у этого проекта и некоторые недостатки. Скажем, отсутствие моделирования повреждений и довольно однообразное поведение оппонентов. Тем не менее GT4 – исключительно интересный автосимулятор.

**ТЕХНИЧЕСКИЕ
ХАРАКТЕРИСТИКИ**

CPU Emotion Engine, 294 МГц

GPU 128 бит 2D/3D Graphics Synthesizer

Носитель данных DVD

Хранение данных карты памяти
на 8, 16, 32 МБ, HDD (опционально)

Связь 2×USB, Ethernet

(на некоторых моделях опционально)

Онлайн Ethernet

KATAMARI DAMACY

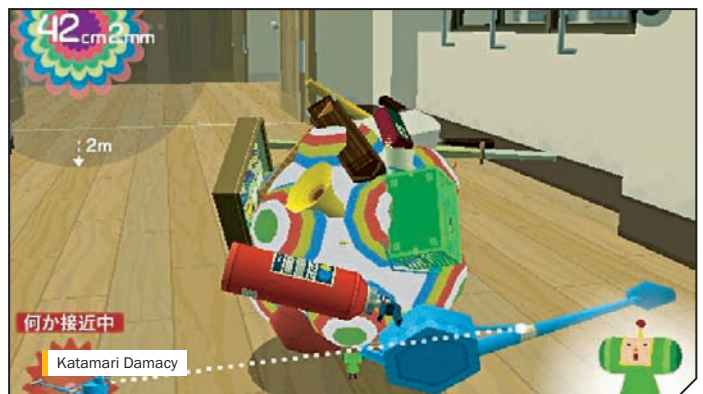
Katamari

Namco

Рецензия в Gameplay, № 3, 2005

Katamari Damacy – один из наиболее оригинальных и запоминающихся игровых проектов современности. Хотя поначалу он может оттолкнуть весьма своеобразным графическим оформлением.

Но как только миниатюрный принц космоса покатит вперед забавный шарик-катамари, как только к нему начнут прилипать сначала спички, булавки и кубики LEGO, потом ложки с вилками, пластиковые бутылки и вазоны, затем велосипеды, автомобили и наконец деревья и дома – вы уже не остановитесь, пока в ваш катамари не попадет пара-тройка облаков, веселая радуга и суровый тропический циклон.

Metal Gear Solid 3:
Snake Eater

Katamari Damacy

Nintendo DS



Цена в Украине
\$180 (DS), \$210 (DS Lite)

→ Nintendo DS (Dual Screen) – гениальное, не побоимся этого слова, изобретение инженеров Nintendo. Компания выпустила новую приставку в 2004 году, сегодня же ее тиражи бьют все мыслимые и немыслимые рекорды. Вполне возможно, DS станет самым продаваемым игровым устройством за всю историю индустрии развлечений.

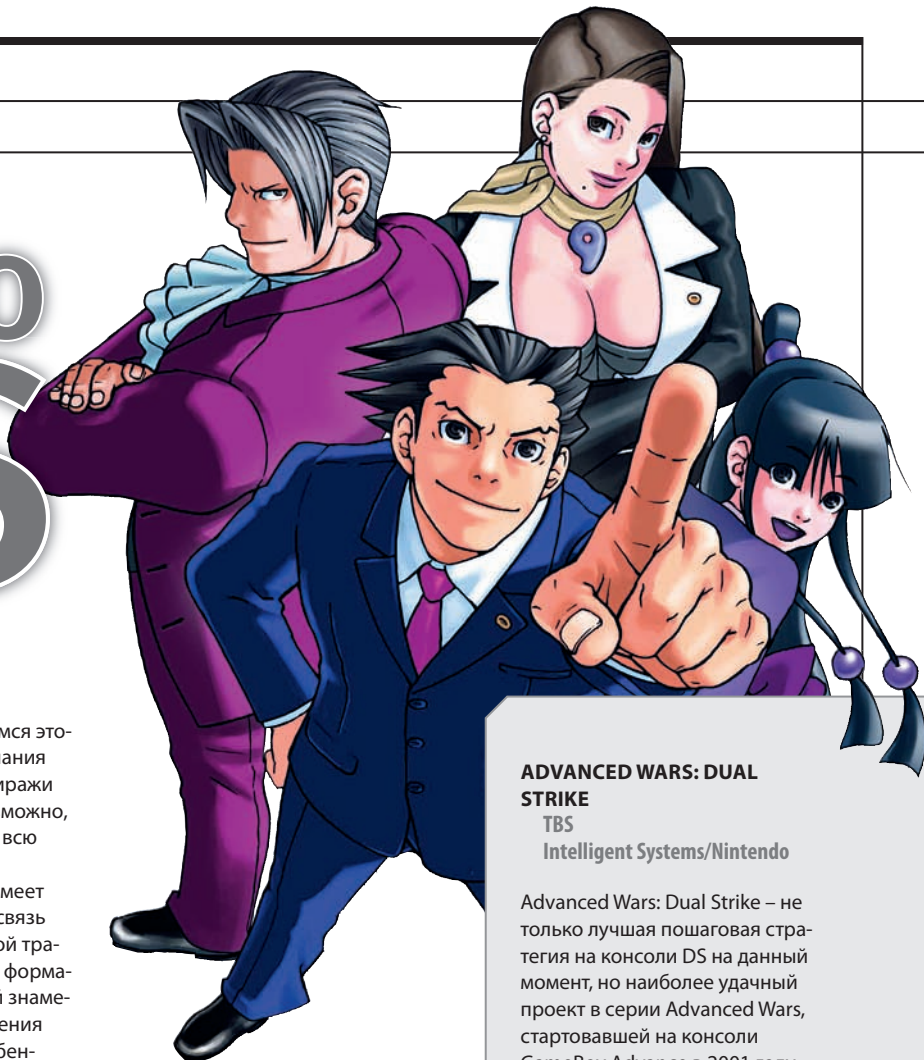
DS – маленькая, симпатичная портативная консоль. Имеет встроенный микрофон и поддерживает беспроводную связь Wi-Fi (протокола 802.11b). Игры для нее по старой доброй традиции Nintendo записаны на картриджи оригинального формата, причем DS также оснащена и слотом для картриджей знаменитого GameBoy (последний используют и для подключения различных аксессуаров). Главная же отличительная особенность устройства – два небольших экрана, один из которых чувствителен к нажатию.

Инновационная схема управления с помощью стилуса позволила раскрепостить фантазию гейм-дизайнеров. В итоге остались довольны все: разработчики, получившие возможность реализовать оригинальные идеи, издатели, привлекающие к собственным продуктам все большую аудиторию, и, наконец, геймеры, пополнявшие свои коллекции по-настоящему необычными играми.

Первоначальная ставка Nintendo на различные казуальные проекты и традиционно пристальное внимание платформомодержателя к серии Mario привели к формированию ошибочного мнения, что DS – развлечение для детей, домохозяек и законченных мариобоев. Сейчас в библиотеке этой консоли существуют игры всех жанров: от ремейка классического арканоида и экшена до ужасиков и RTS. Для любителей многопользовательских развлечений доступен бесплатный сервис Nintendo Wi-Fi Connection, имеется возможность и непосредственного беспроводного Wi-Fi-соединения консолей, находящихся на расстоянии не более 30 метров друг от друга.

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

При сравнении с прямым конкурентом – PlayStation Portable – оказывается, что мультимедийный потенциал Nintendo DS ограничен способностью воспроизведения (через встроенные стереодинамики или подключаемые наушники) файлов в формате MP3. Да и то вам сперва придется приобрести аксессуар Nintendo MP3 Player, позволяющий записывать музыку на карточку Secure Digital (стоит он около \$30). Правда, многочисленные homebrew-программы, запускаемые с помощью флэш-линкеров, могут научить вашу DS всему на свете, включая воспроизведение фильмов, но их использование порой противоречит букве закона.



ADVANCED WARS: DUAL STRIKE

TBS

Intelligent Systems/Nintendo

Advanced Wars: Dual Strike – не только лучшая пошаговая стратегия на консоли DS на данный момент, но наиболее удачный проект в серии Advanced Wars, стартовавшей на консоли GameBoy Advance в 2001 году.

Как говорится, все при ней: интересный сюжет (что само по себе редкость в данном жанре), сбалансированный геймплей, грамотно действующий искусственный интеллект и разнообразные многопользовательские режимы для игры с помощью Wi-Fi. К тому же творение разработчиков из Intelligent Systems необычайно аддиктивно: вы будете гонять по экрану танчики часами, при этом ни разу не пожалев о потраченном времени.

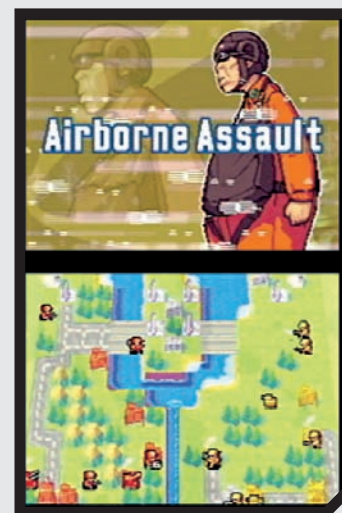
МОДИФИКАЦИИ

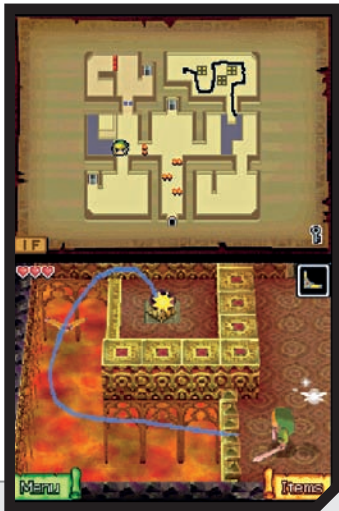
На данный момент существуют две модификации Nintendo DS: старая оригинальная, или, как ее стали называть позднее, «толстая» (fat) версия, и тонкая и изящная DS Lite, появившаяся в продаже в 2006 году.

Помимо отличий в габаритах, обновленный вариант консоли имеет более привлекательный по сравнению с оригинальной DS дизайн, вызывающий ассоциации с Nintendo Wii и самым фетишистским гаджетом всех времен и народов – Apple iPod.

Вдобавок к великолепному внешнему виду данная модификация может похвастаться динамиками помощнее, аккумулятором повыносливее и улучшенной эргономикой: было изменено месторасположение кнопок, а стилус стал тоньше и длиннее. А еще в DS Lite ярче подсветка экрана и появилась возможность ее регулировки.

В Украине можно купить Nintendo DS в серебряном, красном, голубом и розовом вариантах, а DS Lite представлена в белой, черной и розовой версиях.





THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Action/Adventure
Nintendo
Рецензия в Gameplay, № 1, 2008

Последняя часть приключений Линка (Link) – главного героя легендарной серии The Legend of Zelda – понравится как преданным фанатам маленького хилянца, так и геймерам, встречающимся с ним впервые.

Пожалуй, единственным минусом проекта является слабый сюжет, однако захватывающий, продуманный до мелочей игровой процесс заставляет вас моментально забыть об этом недостатке.

Дизайн каждого из подземелий, куда нужно наведываться в поиске артефактов, уникален. Головоломки действительно оригинальны. Местные боссы – одни из самых хитрых и интересных противников, которых вы когда-либо встречали. Добавьте к этому замечательную мультяшную графику в стиле The Legend of Zelda: Wind Waker, приятное управление и озвучку, а также толику циничного юмора, присутствующую в забавных анимационных сценах.



MARIO KART DS

Racing
Nintendo
Рецензия в Gameplay, № 3, 2006

Едва появившись на консоли DS, проект Mario Kart моментально стал фаворитом у любителей жанра гоночных игр. Особенно у тех, кто предпочитает соревноваться не только с AI-оппонентами, но и с друзьями по сервису Nintendo Wi-Fi Connection.

Знакомые персонажи, среди которых Mario, Luigi, Wario, Princess Peach и многие другие. Забавные модели машинок. Разнообразные трассы – как оригинальные, так и классические треки из версий Mario Kart для других консолей Nintendo. Множество бонусов, помогающих вам в заезде и дающих приятную возможность напасть на противника.

Все это завернуто в пусть и не очень впечатляющую, но, тем не менее, довольно миленькую графическую обертку. Впрочем, спустя пару заездов вы поймете, что графика тут играет не самую важную роль. Главенствует веселый, аркадный геймплей – и он великолепен.



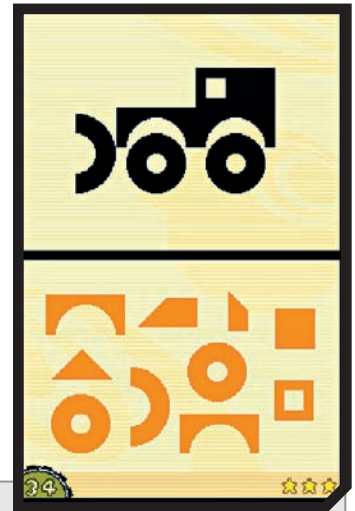
PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

Adventure/Puzzle
Capcom
Рецензия в Gameplay, № 9, 2006

Думаете, профессия адвоката скучна и уныла? Ничего подобного. По крайней мере у главного героя этого замечательного проекта, начинающего адвоката Феникса Райта (Phoenix Wright), что ни день – то новые приключения, что ни дело – то загадочная и мистическая история.

Phoenix Wright: Ace Attorney – интересное развитие идей жанра adventure. Вы общаетесь с подозреваемыми и свидетелями, посещаете места преступления и собираете улики, а потом в суде защищаете своего клиента, пользуясь полученной информацией и находя противоречия в показаниях обвиняющей стороны.

Игра не просто состоит из отдельных слушаний – события объединены увлекательным сюжетом. А приправленные специфическими шуточками диалоги с необычными, запоминающимися персонажами точно не дадут вам заскучать в промежутках между визитами в виртуальный суд.



BIG BRAIN ACADEMY

Puzzle
Nintendo

Выход на DS проекта Brain Training и его необычайный успех привели к появлению нового жанра: игр-головоломок, «тренирующих» ваш мозг с помощью всевозможных логических и математических задач. Big Brain Academy на сегодня одна из лучших подобных игр.

Тесты поделены на пять категорий, названия которых говорят сами за себя: Think, Analyze, Memorize, Compute, Identify. В каждой – три тематических занятия разных уровней сложности. Чем быстрее и точнее вы выполняете задания, тем лучше результат, отображаемый на специальной диаграмме.

Звучит, возможно, и не слишком интригующе. Однако, поверьте, решение примеров на сложение и вычитание, задачки на память и прочие занимательные упражнения способны оказаться не менее увлекательными, чем стрельба по зомби или прокачка любимого персонажа в RPG.

«Сейчас в библиотеке этой консоли существуют игры всех жанров: от ремейка классического арканоида и адвентюр до ужасиков и RTS»

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

CPU ARM7 33 МГц
GPU ARM9 67 МГц,
Носитель данных
Nintendo DS Game Card, GBA Game Card
Хранение данных
4 МБ встроенной памяти
Связь Wi-Fi 802.11b
Онлайн Nintendo Wi-Fi Connection
Автономность ориентировочно
6–10 ч (DS), 8–12 ч (DS Lite)



PSP

Цена в Украине \$250

→ Приставка PlayStation Portable (PSP) появилась в продаже в конце 2004-го, но до Европы добралась лишь годом позже. Как и PS3, PSP представляет собой не только игровое устройство, но и отличный медиаплеер.

PSP – самая производительная из портативных консолей, что дает возможность запускать на ней проекты с графикой уровня PlayStation 2. С одной стороны, это хорошо: большинство игр для PSP выглядят невероятно красивыми и технологичными, но из-за высокой мощности приставка потребляет много энергии и работает от полного заряда аккумуляторов не слишком долго – до трех часов (Nintendo DS – до 12 часов).

Высокая стоимость разработки игр для PSP привела к тому, что на этой консоли в основном выходят порты с PlayStation 2: интересные, но не всегда адаптированные для коротких игровых сессий.

Важным для нас преимуществом PSP перед DS является наличие официальных дистрибьюторов Sony в Украине, благодаря чему эта приставка и игры для нее доступны во многих розничных сетях и интернет-магазинах.

МОДИФИКАЦИИ

Существуют две разновидности PSP – классическая и slim-версия. Первая уже снята с производства, поэтому купить ее сложнее. Тонкая (slim) консоль отличается чуть меньшими габаритами и немного легче предшественницы. Она оснащена видеовыходом для просмотра фильмов на большом экране, имеет увеличенный в два раза объем памяти (64 вместо 32 МБ) и способна заряжаться по USB.



МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

PSP умеет проигрывать как видео, так и музыку, причем не только с дисков UMD, но и с карточек памяти, однако поддерживает лишь несколько форматов. Неофициальные (homebrew) программы позволяют заметно улучшить положение дел, превращая PSP практически в идеальный персональный медиапроигрыватель, но для этого пользователю необходимо менять прошивку приставки. Вдобавок на PSP можно читать книги и комиксы.

ИНТЕРНЕТ

В PSP встроен интернет-браузер NetFront, который хоть и уступает Opera для DS, но вполне пригоден для просмотра сайтов на ходу благодаря большому экрану приставки.

Консоль поддерживает загрузку игр из Интернета: как специально созданных небольших проектов, так и портов с PlayStation One. В данный момент эта служба работает только с помощью PlayStation 3, но уже объявлено о том, что владельцы PSP смогут скачивать игры, используя компьютер.

«PSP представляет собой отличный медиаплеер»

SILENT HILL: ORIGINS

Survival horror

Konami

Рецензия в Gameplay, № 1, 2008

Трудно сделать по-настоящему страшную игру для портативной консоли – ведь напугать игрока, сидящего в метро в окружении толпы людей, гораздо сложнее, чем того, кто играет в полном одиночестве дома.

Но американской компании Climax, взявшей за сериал впервые (ранее его делали исключительно японские студии), удалось практически невозможное. Silent Hill: Origins леденит душу не меньше, чем Silent Hill 3, а по качеству сюжета и глубине проработки персонажей практически не отстает от самой популярной второй части сериала.

К тому же Origins рассказывает предысторию событий в городе Сайлент Хилл. Вам ведь интересно, с чего все началось?



Silent Hill: Origins



Burnout: Dominator



LocoRoco

«На этой консоли в основном выходят порты с PlayStation 2: интересные, но не всегда адаптированные для коротких игровых сессий»

BURNOUT: DOMINATOR

Racing

Electronic Arts

Рецензия в Gameplay, № 2, 2007

Лучший гоночный сериал всех времен и народов и на PSP показывает высший класс. В отличие от пользователей DS, которым досталась куцая версия хита фактически без всех главных фишек серии, счастливые владельцы PSP наслаждаются практически той же графикой, что и на PS2.

Burnout – игра о гонках без правил, основной особенностью которой является невероятная физика автомобилей и возможность разбить собственную (но лучше – чужую) машину вдребезги. Добраться до финиша быстрее всех будет легче всего, если не просто удачно проходить повороты, но еще и попутно избавляться от соперников, ловко подрезая их или сталкивая с дороги.

RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

Action/Arcade

Sony

Отличных платформеров на консолях Sony традиционно мало – жанром правит Nintendo со своим неунывающим водопроводчиком итальянского происхождения. Но хорошие «бегалки-прыгалки» имеются в достатке.

Ratchet & Clank – история о приходящей рыси-механике и ее роботе, которые спасают мир, постоянно ввязываясь в неприятности. В отличие от серии Mario Bros. в Ratchet & Clank предостаточно насилия (пусть и мультяшного), уйма стрельбы и совсем немного головоломок. Детям R&C: SM не рекомендуется, а вот подросткам, стесняющимся признаться в любви к «детскому» жанру arcade, – вполне подойдет.

LOCOROCO

Arcade

Sony

Рецензия в Gameplay, № 9, 2006

Данный проект – не что иное, как ответ Sony на обвинения в том, что на PSP очень мало веселых игр и слишком много жестоких.

LocoRoco – одна из самых позитивных игр 2006 года. В каждом из уровней нам необходимо провести желеобразный шарик Локо до финиша. Делается это довольно просто – с помощью кнопок Shift наклоном поверхности, заставляя шарик катиться по ней. Но столь незатейливым приемом механика игры не ограничивается. Локо способен расти, поедая фрукты, благодаря чему может добираться до ранее недоступных мест. И наоборот, нажатием кнопки с кружком Локо разбивается на множество маленьких шариков, а это тоже помогает в решении головоломок, которых в игре предостаточно.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

CPU MIPS R4000, до 333 МГц

Носитель данных UMD

Хранение данных

Memory Stick Pro Duo

Связь Wi-Fi (802.11b), IrDA, USB

FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS

Tactical JRPG

Square Enix

Рецензия в Gameplay № 12, 2007

Тактические JRPG очень редко выходят за пределы Японии. Но Final Fantasy Tactics – уникальный случай. Даже яростные ненавистники вселенной Final Fantasy согласны с утверждением, что FFT – лучшая тактическая RPG всех времен.

The War of The Lions, бережно перенесенная на PSP с PlayStation One, только подтверждает это. Сложная, невероятно богатая возможностями, потрясающе интересная, она захватывает поклонников жанра так, что нелепые для портативной консоли 60 часов геймплея пролетают как один миг.



Ratchet & Clank: Size Matters



Final Fantasy Tactics: The War of The Lions

Лучшие покупки: PC месяца

Смета «Бюджетного PC»

Компьютер, хорошо подходящий для не слишком ресурсоемких игр

«Бюджетный PC»		Процессор Intel Pentium Core Duo E2140 (1,6 ГГц, 1 МБ)	\$80
		Процессор AMD Athlon 64 X2 4000+ (2,1 ГГц, 2×512 КБ)	\$75
		Материнская плата Чипсет Intel P965 Express	\$85
		Материнская плата Чипсет NVIDIA nForce 550/560	\$70
		Память 2×1 ГБ DDR2-800	\$50
		Видеокарта Radeon HD 2600 XT 256 МБ GDDR3	\$105
		Жесткий диск 250 ГБ, кэш-буфер 8 МБ	\$70
		LCD-монитор 19", TN, DVI	\$200
		Привод DVD+-RW Dual Layer, мультимедийный	\$35
		Корпус Middle Tower ATX 350 Вт	\$55
		Клавиатура PS/2	\$10
		Мышь Оптическая, PS/2	\$15
		Кулер, аксессуары	\$25
		Акустика 2.0 или наушники	\$25
Суммы для ПК на платформах			Intel \$755 AMD \$735

Смета «Оптимального PC»

Лучшее вложение денег в игровой PC. Заработает все! Правда, кое-что – на средних настройках

«Оптимальный PC»		Процессор Intel Core 2 Duo E4500 (2,2 ГГц, 2 МБ)	\$135
		Процессор AMD Athlon 64 X2 4800+ (2,4 ГГц, 2×1 МБ)	\$115
		Материнская плата Чипсет Intel P35, поддержка FSB>2 ГГц	\$110
		Материнская плата Чипсет NVIDIA nForce 570 Ultra/SLI	\$90
		Память 2×1 ГБ DDR2-1066	\$130
		Видеокарта Radeon HD 3850 256 МБ	\$200
		Жесткий диск 500 ГБ, кэш-буфер 16 МБ	\$115
		LCD-монитор 19", P-MVA, DVI	\$300
		Привод DVD+-RW Dual Layer, мультимедийный	\$35
		Корпус Middle Tower ATX 400 Вт	\$85
		Клавиатура USB	\$15
		Мышь Лазерная, USB	\$25
		Кулер, аксессуары	\$35
		Акустика 5.1	\$90
Суммы для ПК на платформах			Intel \$1275 AMD \$1235

«Свежие игры сезона требуют не только свободного времени, но и мощный компьютер»

Смета «Прогрессивного РС»

Нет такой игры, которая тормозила бы на этой конфигурации. Дорого, но оно того стоит

«Прогрессивный РС»		Процессор Intel Core 2 Duo E6750 (2,66 ГГц, 4 MB, 1333 МГц)	\$210
		Кулер, аксессуары	\$55
		Материнская плата Чипсет Intel P35, поддержка FSB>2 ГГц	\$165
		Память 2x1 GB DDR2-1066	\$150
		Видеокарта GeForce 8800 GT 512 MB	\$300
		Жесткий диск 500 GB, кэш-буфер 16 MB	\$120
		LCD-монитор 21", S-PVA, DVI	\$480
		Привод DVD+/-RW Dual Layer, мультимедийный	\$35
		Корпус Middle Tower ATX 500 Вт	\$140
		Аудиоплата 7.1 Sound Blaster X-Fi Xtreme Gamer	\$105
		Клавиатура Мультимедийная, USB	\$30
		Мышь Лазерная, USB	\$70
		Акустика 7.1 или 5.1	\$130

Сумма для ПК на платформе

Intel \$1990

➔ Если вы не успели сделать себе подарок в канун новогодних праздников, то это дело поправимое. Еще не поздно выбрать интересную обновку для PC, провести тотальную модернизацию или вовсе купить новую систему. Тем более что весомых причин вполне достаточно. Конец 2007 года оказался особенно урожайным на долгожданные игровые проекты, которые заставляют по-другому взглянуть на возможности ваших компьютеров. Последние игры требуют от PC все больше гигабайтов и гигагерцев, а чтобы правильно потратить свои накопления, не переплатив, давайте посмотрим на самые интересные предложения начала 2008 года.

Для недорогих систем на платформе Intel альтернативы двухъядерным Pentium Dual-Core нет. Модели E2140 и E2160 вполне оправдывают свою цену, причем после разгона такие процессоры позволят сэкономить не одну сотню долларов, обеспечивая высокую производительность. Athlon 64 X2 4000+ достойно держит оборону на бюджетном фронте, но по части наращивания частоты в домашних условиях он несколько уступает своему визави. Желаям обзавестись хорошим CPU для разгона на ядре Windsor с 2 МБ кэш-памяти стоит поторопиться. AMD сейчас активно переводит линейку на 65-нанометровый техпроцесс, а чипы с Brisbane имеют вдвое меньший объем L2. Потому варианты 4800+ и 5200+ – отличная возможность запрыгнуть на ступеньку уходящего поезда, купив относительно недорогой кремниевый «билетик». В обновленном прайс-листе AMD самым доступным CPU с такой емкостью кэша является Athlon 64 X2 5600+, но за него придется отдать уже \$150. На платформе Intel процессор Core 2 Duo E4500 подойдет для «Оптимальной» конфигурации по нескольким причинам. Он гарантированно основан на новом степпинге ядра (M0), в то время как E4400 может попасться еще и на более ранней ревизии (L2), частотный потенциал которой ниже, к тому же в штатном режиме E4500 будет немного быстрее E4400.

Старт AMD Phenom оказался не таким удачным, как хотелось бы. К вопросу о доступности данных

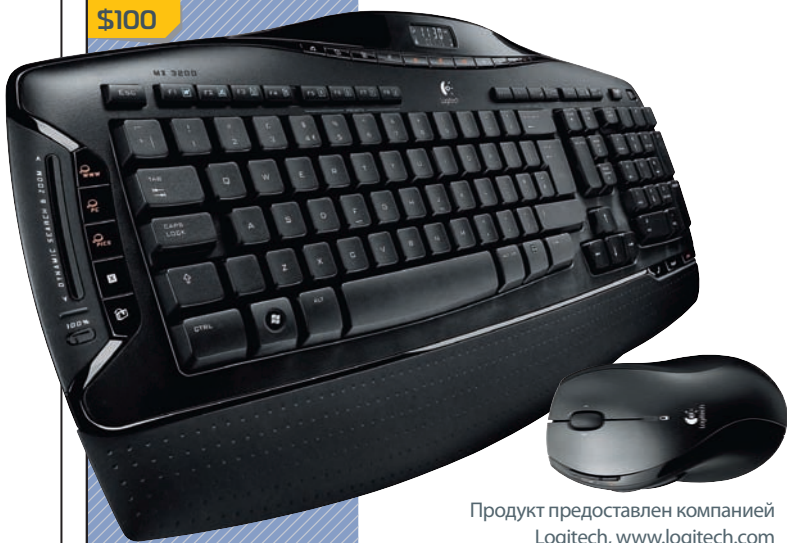
процессоров добавились еще проблемы в работе блока преобразования виртуальных адресов в физические (TLB), для устранения которых необходимо использовать заплатки, снижающие производительность. Безусловно, крайне маловероятно, что возникнет ситуация, когда система с этим CPU даст сбой, но ошибку выявили вскоре после анонса, потому информация о ней вызвала такой резонанс. AMD обещает устранить проблемы в процессорах ревизии V3, предлагая тем, кто хочет перестраховаться, пока использовать обновленные BIOS.

Выбирая жесткий диск для бюджетного PC, стоит обратить внимание на модели объемом 250 ГБ, за которые придется заплатить \$70–80. Винчестеры на 320 ГБ обойдутся уже в \$90–100, и в этом случае их сложно назвать лучшей покупкой, равно как и HDD объемом 400 ГБ (\$105–110). За \$115–120 вполне можно рассчитывать на 500 ГБ свободного дискового пространства – самое выгодное решение для PC высокого уровня.

В конце года открылся сезон настоящей охоты на... GeForce 8800 GT – сказывалась нехватка самих GPU, которые выпускаются пока в ограниченных объемах. GeForce 8800 GT всем хорош, но что действительно беспокоит потенциальных владельцев этих карт, – так это система охлаждения. Референсную СО можно назвать достаточной, но не более того. Температура чипа под нагрузкой повышается до 85–90 градусов. Если же планировать еще и разгон, то вопрос об использовании альтернативной системы охлаждения возникает неизбежно.

Довольно удачными среди новинок оказались и карты серий ATI Radeon HD 3850/3870, которые уже появляются в продаже, но также пока в недостаточных количествах. Младшая модель вне конкуренции для «Оптимальной конфигурации». Именно связка Radeon HD 3850 с относительно недорогими двухъядерными процессорами имеет лучшее соотношение цена/быстродействие и минимальную стоимость кадра/с. Ожидаем, что вскоре такие адаптеры массово появятся в свободной продаже, а цены приблизятся к рекомендованным производителем.

\$100



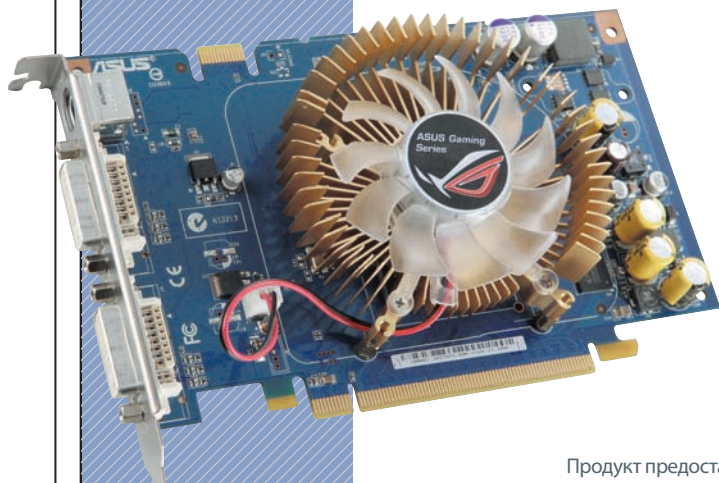
Продукт предоставлен компанией Logitech, www.logitech.com

Logitech MX 3200 Laser

➔ Logitech MX 3200 Laser – универсальный и стильный комплект. Клавиатура черного цвета со встроенной подставкой из мягкой пластмассы имеет несколько интересных элементов. Во-первых, отметим дополнительные клавиши для Skype, служащие для быстрого вызова и начала/окончания разговора. Учитывая глобальную популярность этого сервиса, данное нововведение оказалось очень кстати. Во-вторых, в левой части корпуса расположен блок специальных кнопок и слайдер для удобной работы в офисных программах. Возможности, которые предоставляют 23 дополнительные клавиши, – далеко не полный список функций, доступных пользователю. Дело в том, что практически весь ряд F1–F12 имеет альтернативный режим и программируется с помощью фирменного ПО Logitech.

К мыши классической компоновки есть лишь одна претензия – она не приспособлена для левшей и имеет эргономичную, но отчётливо правостороннюю форму. При этом из-за особенностей расположения аккумуляторов задняя часть устройства значительно тяжелее. А значит, комфортной мышью будет только для тех, кто привык передвигать ее, не поднимая над поверхностью коврика.

\$165



Продукт предоставлен MDM, www.mdm.ua

ASUS EN8600GT OC GEAR/HTDP/256M

➔ Приставка OC GEAR в названии этой видеокарты обозначает наличие в комплекте оригинальной многофункциональной панели, предназначенной для установки в 5,25-дюймовый слот расширения. С ее помощью можно отслеживать температуру графического чипа, регулировать обороты вентилятора CO, повышать рабочие частоты адаптера. Панель совместима с любыми видеокартами производства ASUSTek. OC GEAR также позволяет в режиме реаль-

ного времени мониторить количество кадров в секунду в 3D-приложениях.

Сам адаптер работает на частотах 540/1400 МГц, однако GPU гарантированно разгоняется до 700 МГц, а быстрая память надевает видеокарту еще большим «запасом прочности». Единственный недостаток данного продукта – при включении панели OC GEAR нельзя проводить разгон и мониторинг его состояния альтернативными программными средствами.

\$290



Продукт предоставлен Compass, www.compass.ua

Zotac GeForce 8800GT AMP! Edition ZT-88TES2P-FCP

➔ Сравнительно недавно вышедшая на рынок компания Zotac старается привлекать покупателей высокими частотами при умеренных ценах. В ассортименте производителя присутствуют две пары видеокарт GeForce 8800 GT, отличающихся лишь кулерами и тактовыми частотами. Данная модель – самая быстрая, работает на 700/2000 МГц. На ней установлен обновленный вариант кулера с большим диаметром турбины вентилятора, что, впрочем, не слишком помогло: температура достигла 82 °C в разгоне. Максимальные частоты, на которых видеокарта работала стабильно, – 710/2052 МГц, прирост незначительный, так как производитель изначально установил довольно высокую планку.

Samsung SpinPoint F1 HD103UJ

\$330

→ Данная модель жесткого диска принадлежит к новой линейке HDD от Samsung – SpinPoint F1. В накопителях серии с довольно символическим названием используются пластины рекордной на текущий момент емкости – 334 Гб. Это позволило создать винчестер объемом 1 Тб, в котором применяются всего три (!) магнитные пластины, тогда как в HDD аналогичной емкости других производителей используется 4 или даже 5. Уменьшение их количества позволило снизить шум, нагрев и вибрацию во время работы, а также повысить надежность накопителя в целом.

По итогам тестирования, Samsung HD103UJ продемонстрировал рекордные показатели по сравнению с накопителями для настольных систем. Так, скорость передачи данных составляет 117 Мб/с в начале диска (внешний радиус пластин) и 56 Мб/с в конце, при среднем значении 95,2 Мб/с. Еще недавно такие параметры демонстри-

ровались только двумя HDD, объединенными в RAID 0. Если говорить о практической пользе подобных достижений, то, например, набор крупных файлов (общим объемом 5 Гб), используемый в нашей методике тестирования винчестеров, был скопирован с одного раздела на другой за 108 секунд, в то время как у лидеров предыдущих тестов на это уходило порядка 150 с.

Следует упомянуть и увеличенный до 32 Мб объем буфера, эффективность функционирования которого во многом зависит от прошивки. Оценивая работу HDD при копировании небольших файлов, когда активно используется кэш-память, отметим, что накопитель демонстрирует показатели, соответствующие таковым для лучших моделей, участвовавших в предыдущих тестах. Среднее время поиска согласно показаниям утилиты HD Tune – 13,6 мс – достойный результат для трехпластинного жесткого диска.



Продукт предоставлен представительством Samsung в Украине, www.samsung.ua

MSI K9A2 Platinum

\$175

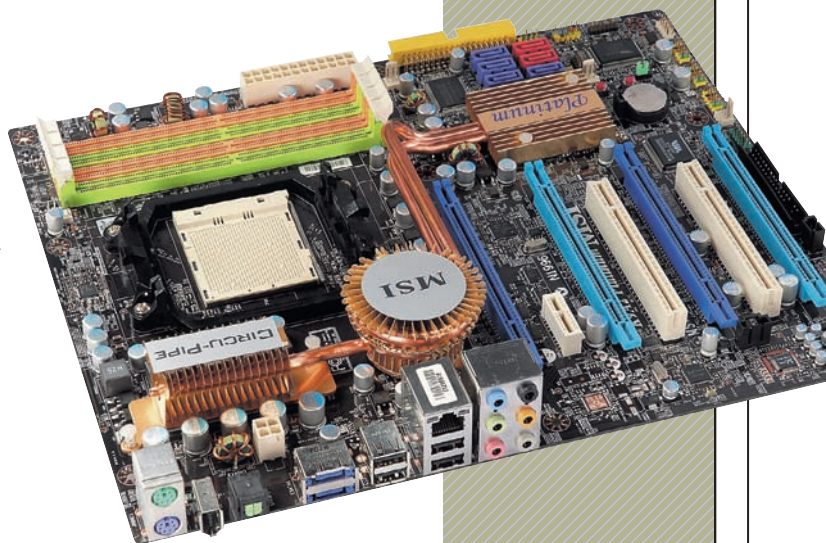
→ Плата MSI K9A2 Platinum основана на наборе системной логики AMD 790FX, позволяющем максимально раскрыть потенциал процессоров AMD Phenom, которые уже появились в розничной продаже. Модификация Platinum в отличие от топовых Diamond зачастую имеет более простую комплектацию, но при этом функциональность сохраняется в полной мере.

У платы четыре полноразмерных слота PCI Express x16, причем расположены они через один – следовательно, никаких проблем с установкой CrossFireX-конфигурации из четырех видеокарт с «двухслойными» системами охлаждения не возникнет, разве что в этом случае не будет возможности использовать другие платы расширения. Между разъемами PCI Express x16 размещены два PCI и один PCI Express x1.

Мода на мощные кулеры для чипсетов не проходит, так что и K9A2 Platinum оборудована СО на тепловых трубках, причем дизайн радиатора (официально называемого Circu-Pipe) весьма необычен.

Дисковая подсистема имеет одну интересную особенность. В качестве дополнительного контроллера для реализации двух портов eSATA применен Promise T3, который также обеспечивает пятый и шестой SATA II. Так вот, при использовании специального кабеля (в комплект не входит) к этим двум разъемам можно подключить устройство с интерфейсом Serial Attached SCSI (SAS). Вряд ли кому-то реально потребуется эта функция на плате для настольного PC, но факт любопытный.

Настройки BIOS достаточно обширны, но никакого «экстрима» нет – видимо, MSI не позиционирует данную модель как предназначенную для энтузиастов. С другой стороны, наличие на PCB кнопок Power и Reset говорит об обратном, да и на практике разгон оказался очень неплохим – частоту системной шины удалось увеличить до 345 МГц.



Продукт предоставлен представительством MSI в Украине, www.msi-ukraine.com

\$27



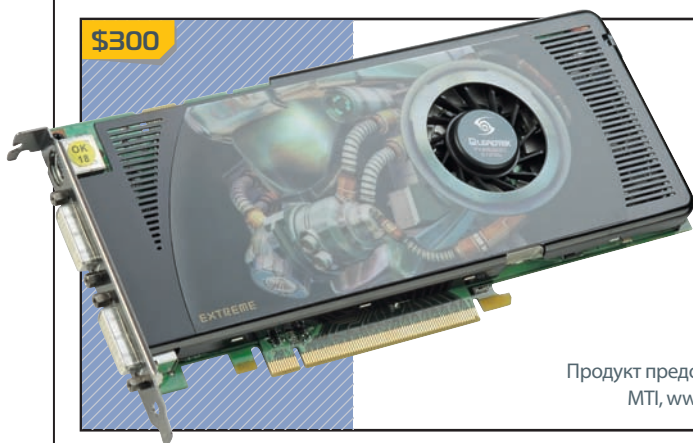
Продукт предоставлен
«Рома», www.roma.ua

Cooler Master Slim X & Neo-E

Мы не ожидали увидеть клавиатуру с логотипом известного производителя систем охлаждения и корпусов, но вот она – Cooler Master Slim X & Neo-E. Представленный набор выглядит весьма интересно с точки зрения как дизайна, отлично сочетающегося с системными блоками данной компании, так и эргономики. Клавиатура имеет небольшой ход клавиш и вызывает информативные, приятные тактильные ощущения. Правда,

изменения навигационного блока и введение двух дополнительных клавиш *Slash* выглядят очень спорно. А вот мышь явно уступает клавиатуре – у нее всего три клавиши, небольшая чувствительность сенсора и рассчитана она на маленькую ладонь. К тому же пластик мог бы быть и качественней. Впрочем, при цене комплекта в \$27, даже несмотря на мелкие недостатки, это просто великолепное решение от именитого производителя.

\$300

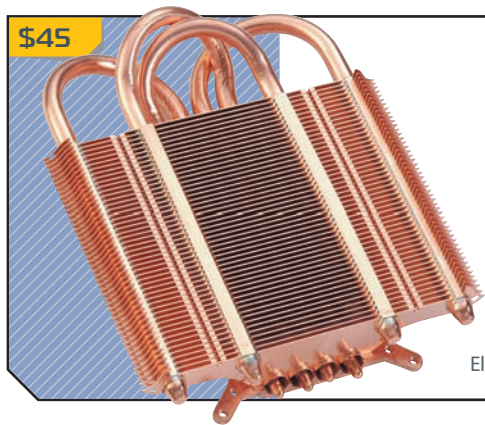


Продукт предоставлен
MTI, www.mti.ua

Leadtek PX8800GT Extreme

GeForce 8800 GT от Leadtek Research радует покупателя изначально повышенными относительно номинала частотами в 680/2000 МГц и отличным комплектом поставки. В коробке с видеокартой можно найти диск с программным DVD-плеером PowerDVD 7 и игрой Neverwinter Nights 2. Кроме того, модель продемонстрировала неплохой разгонный потенциал, достигнув 712/2160 МГц, при этом температура ядра под нагрузкой составила 80 °C, что совсем немного для таких частот на референсном кулере. Интересный нюанс: благодаря видоизмененному BIOS видеокарты во время загрузки системы на экран выводится элегантная белая рамка, пока не будет загружен драйвер.

\$45



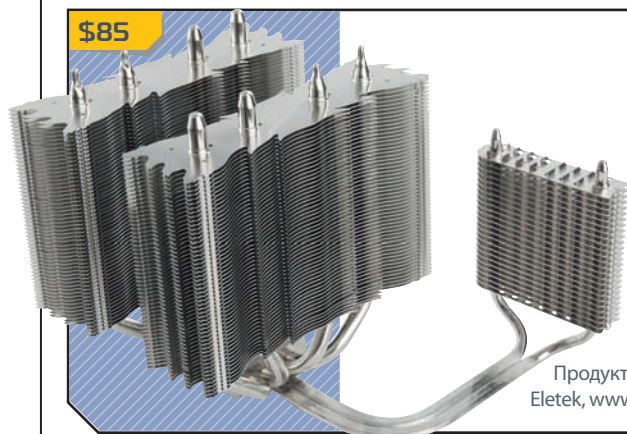
Продукт предоставлен
Eletek, www.eletek.com.ua

Thermalright V2

Кулер для видеокарты Thermalright V2 относительно невелик, но при этом привлекает внимание оригинальной ориентацией четырех тепловых трубок. Данное решение совместимо с большинством графических адаптеров, однако следует учесть, что для его эффективной работы потребуется приобрести вентилятор для обдува радиатора (к слову, все его составные части выполнены из меди).

Эта модель имеет довольно высокую стоимость и не способна нормально охладить самые горячие видеоадаптеры, хотя в целом демонстрирует неплохую эффективность и наверняка найдет своих покупателей среди владельцев карт с умеренным тепловыделением.

\$85



Продукт предоставлен
Eletek, www.eletek.com.ua

Thermalright IFX-14

Кулер для процессора IFX-14 от Thermalright представляет собой габаритный радиатор, который состоит из двух половинок, нанизанных на четыре толстые тепловые трубки. Отметим, что в комплекте с IFX-14 поставляется оригинальный небольшой радиатор для охлаждения области PCB материнской платы, расположенной под процессорным разъемом.

Рассматриваемый продукт демонстрирует впечатляющую эффективность: судя по результатам, Thermalright IFX-14 является, возможно, самым производительным воздушным суперкулером среди когда-либо протестированных нами. На эту модель явно стоит обратить внимание при выборе процессорного охладителя.

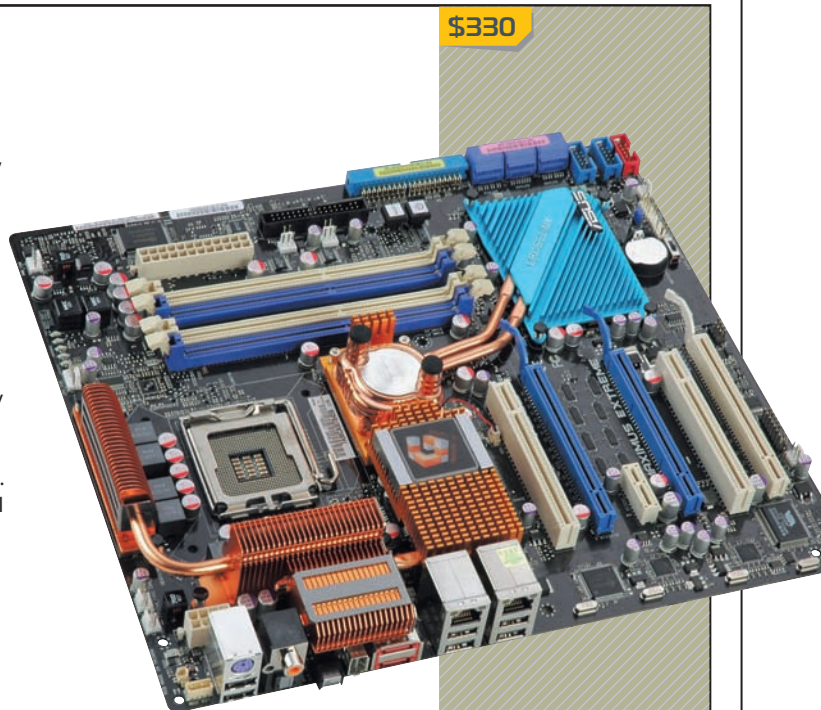
ASUS Maximus Extreme

➔ Плата ASUS Maximus Extreme, относящаяся к серии Republic of Gamers, обращает на себя внимание продуманным дизайном PCB, наличием светодиодных индикаторов режимов работы элементов PC, распаянных кнопок Power и Reset. Тепло от сильногреющихся компонентов эффективно отводится массивными алюминиевыми радиаторами. Впрочем, энтузиасты могут использовать дополнительное водяное охлаждение – на чипсете есть комбинированный теплообменник Fusion. Плата имеет три слота PCI Express x16, которые позволят в будущем установить в систему видеокарты ATI Radeon для работы в режиме Triple CrossFire (при скоростной формуле PCI Express x16 + 2×PCI Express x8).

BIOS рассматриваемой модели максимально функционален – по этому показателю Maximus Extreme выглядит лучше родственных продуктов серии Deluxe. Что касается практических возможностей разгона, то тут плата не подвела, с легкостью покорив частоту системной шины 510 МГц. Дальнейшему ее увеличению, видимо, помешал так называемый FSB Wall тестового экземпляра процессора.

Отметим богатый комплект поставки, традиционный для топовых плат ASUS. Среди прочих аксессуаров привлекает внимание небольшой LCD-экран, отображающий основные параметры работы компонентов ПК. Его можно разместить, например, на столе, или же вынести на переднюю панель системного блока.

Недостаток у рассматриваемой платы, пожалуй, весьма условный и только один – ASUS Maximus Extreme имеет слегка увеличенный форм-фактор (30,5×26,9 см) и поэтому не поместится в корпусе с ограниченным внутренним пространством. Что касается цены, то, по нашему мнению, в данном случае она полностью оправдывается функциональными возможностями продукта.



Продукт предоставлен TechnoPark,
www.technopark.ua



**МІСТО СУЧАСНОЇ
ЕЛЕКТРОНІКИ**

8-800-501-5000

WWW.CITY.COM.UA

**КУПУЙ БУДЬ-ЯКИЙ
ПЕРСОНАЛЬНИЙ КОМП'ЮТЕР IQ**



IQ
www.iq.ua

**ТА ОТРИМУЙ
ФЛЕШКУ
У ПОДАРУНОК***



SanDisk Cruzer Micro 1Gb

*Під подарунком мається на увазі придбання товару за 1 грн.

ПРОПОЗИЦІЯ ДІЙСНА З 30.11.07 Р. ПО 29.02.08 Р. В УСІХ ГІПЕРМАРКЕТАХ МЕРЕЖІ CITY.COM



«Космический ас»/ Space Ace

Жанр аркада
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 3/5
Локализация 5/5

→ Еще один проект из славной когорты весьма специфических аркад, основанных на работах знаменитого аниматора Дона Блата. Геймплей практически такой же, как в сказочном приключении «Логово дракона» (Dragon's Lair). От вас требуется всего лишь не зевать и правильно реагировать на игровые события. Иначе игру не пройти. От упомянутой фэнтези с драконами «Космический ас» отличается в первую очередь антуражем. Ясно, что сеттинг здесь фантастический. Локализация выполнена весьма качественно. Видимо, актеры, занятые в озвучке, сами получали удовольствие от работы.



«Шорох: Последний визит»/ Scratches: Director's Cut

Жанр адвентюра
Издатель «Руссобит-M»
Локализатор Azza Games
Игра 4/5
Локализация 5/5

→ Несмотря на то что «Шорох» разрабатывался силами крохотной аргентинской компании Nucleosis, игра в конечном итоге стала одной из лучших адвентур последних лет. В ней все, как говорится, на своем месте – и сюжет, полный тайн и загадок, и толковые задания-головоломки, и, конечно, великолепные звуковое оформление и музыкальное сопровождение. Успех игры у публики способствовал выходу «режиссерской версии», в которой было увеличено разрешение, а также добавлены новая глава и альтернативная концовка.

Компания Azza Games имеет большой опыт локализаций. Она подошла к реализации этого интересного проекта с душой. Посему в переводе и озвучке серьезных недостатков мы не заметили.



«Нэнси Дрю: Белый Волк Ледяного ущелья»/ Nancy Drew: The White Wolf of Icicle Creek

Жанр адвентюра
Издатель «Новый Диск»
Локализатор «Новый Диск»
Игра 4/5
Локализация 5/5

→ А вот и свеженькая, ...надцатая по счету «Нэнси Дрю». Спрос на приключения девочки-детектива не ослабевает, посему и предложение новых дел, которые ей доводится расследовать, не иссякает.

По играм о Нэнси можно изучать географию. Вот и на сей раз судьба забрасывает ее в весьма живописное место – канадские Скалистые горы. Как и положено в детективе, имеются трупы. Виновником считают таинственного Белого Волка. Распутать паутину загадок сможет только Нэнси Дрю. Отметим, что в новом эпизоде весьма существенные изменения внесены в интерфейс, благодаря чему он стал красивее и удобнее.

Все игры из сериала о Нэнси Дрю локализованы очень качественно как в плане перевода и озвучки, так и адаптации графики. Эта тоже не исключение.

«SpaceForce. Враждебный космос»/ SpaceForce – Rogue Universe

Жанр космический симулятор
Издатель «Акелла»
Локализатор «Фабрика Игр»
Игра 3/5
Локализация 3/5

→ Космические симуляторы выходят не так уж часто, поэтому если вы являетесь страстным поклонником жанра, то посмотреть SpaceForce можно – в конце концов, после Freelancer достойным внимания продуктом был лишь DarkStar One. Если же космосимы не ваш любимый жанр, тогда «Враждебный космос» рекомендуем пропустить, ведь единственным плюсом игры является, по сути, лишь неплохая графика. Скудный геймплей, слабый сюжет, однообразные побочные квесты...

В общем, далеко не лучший образец жанра.

Локализация традиционна для «Акеллы» – на русском языке только тексты, озвучка оставлена оригинальной. Перевод местами не совсем точен, но особых нареканий не вызывает.

Локализация на удивление хороша. И хотя перевод иногда слишком прямолинеен, удачная озвучка компенсирует этот недостаток.





Escape From Paradise City

Жанр action/RPG
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Игра 3/5
Локализация 3/5

➔ Escape From Paradise City относится к весьма интересному жанру action/RPG. Три главных героя, каждый со своими уникальными способностями; возможность прокачки персонажей и выбор новых умений; сюжетная линия с основными и побочными заданиями; даже опциональный вид от третьего лица – все это есть в игре. Само место действия, Paradise City, выглядит просто великолепно. Наверное, именно таким и должен быть полностью криминали-

зированный город. Заметно, что в Sirius Games очень старались и придавали значение каждой детали. Но, к сожалению, игру портит просто ужасное однообразие происходящего.

Перевод на русский язык от «Буки» оказался выше всяческих похвал. Подробное руководство пользователя, тексты, меню, озвучка – все сделано очень качественно.

Lost Planet: Extreme Condition

Жанр action
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 4.5/5
Локализация 5/5

➔ Из недр знаменитой японской компании Capcom появилась Lost Planet. Ее сюжет рассказывает о борьбе людей с воинственными насекомыми в далеком уголке космоса. Игровой процесс прямолинеен, но достаточно динамичен. Каждая миссия заканчивается классическим сражением с большим и опасным боссом. В Lost Planet анимация персонажей замечательна, хоть качество картинки далеко не на самом высоком уровне.

Локализация от «1С» – чудо как хороша. Но есть единственное замечание, которое не касается перевода. Игра использует Steam для установки, обновлений и запуска. В английской версии программы, Lost Planet загрузила апдейт размером в 2,5 ГБ. Будьте бдительны.



Driver: Parallel Lines

Жанр автомобильная аркада
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 3.5/5
Локализация 5/5

➔ Driver: Parallel Lines оказалась значительно лучше третьей части игры. Впрочем, до уровня GTA она еще явно недоросла, хоть и всячески пытается быть на нее похожей. Огромный город, большое количество транспортных средств – это бесспорные плюсы детища Reflections. Но далеко не всем понравится весьма слабый сюжет (хоть и не лишенный интригующих моментов), однообразные миссии и невероятно глупый искусственный интеллект. К тому же графический движок в игре не самый совершенный.

Локализация от «1С» нам очень понравилась. Перевод текстов на русский язык, включая руководство пользователя, и в особенности озвучка персонажей (реплик и диалогов в игре более чем достаточно) – все это выполнено на высшем уровне.



Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer

Жанр RPG
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 4/5
Локализация 3/5

➔ Появление дополнения к Neverwinter Nights 2 было предсказуемым. Тем более что инструментарий позволяет создать его быстро и без особых затрат. В expansion мы получили продолжение истории оригинальной NWN2, вот только сам персонаж изменился: теперь его постоянно пожирает изнутри нестерпимый голод – проклятие, с которым придется бороться всю игру. Естественно, в Mask of the Betrayer увеличен level cap (до 30 уровня), добавлены два базовых и пять престиж-классов, а также три новые расы.

Перевод, как и в случае с оригиналом, ограничивается лишь субтитрами. И неизвестно, появится ли когда-нибудь патч с русской версией озвучки, что было сделано когда-то для NWN2. Одно радует – весь комплект теперь имеет версию 1.10.



Топ 5

Алина Жигунова



Бессмертный, патapoны, няшечка Данте, неизменный спецназ и отаку-фрик

Не расслабляйтесь, дорогие товарищи: Рождество, плавно перешедшее в празднование Дня студента, сменяется подготовкой ко Дню святого Валентина, а значит, все труднее будет выкроить свободное время и спокойно поиграть. Потому уделяйте внимание только самым достойным!



Lost Odyssey

Главный герой данной RPG – неописуемый красавчик с трагической судьбой и по совместительству бессмертный. Как ни странно, при этом он не вампир.



Patapon

Глазастые крошки-патapoны, когда слышат звуки боевых тамтамов, превращаются в отважных бойцов – в общем, сюжет почище Loco Roco, и, кстати, опять эксклюзивно для PSP.



Devil May Cry 4

Данте невероятно пафосен, и это даже не обсуждается. Что же произойдет с экологическим балансом теперь, когда в Devil May Cry появится еще один почти такой же пафосный главный герой Неро?



Turok

Неужели вы думали, что хоть один Топ 5 обойдется без шутера про наемников? И не надейтесь – вот вам Turok, и будьте счастливы.



No More Heroes

Еще одна попытка сделать слэшер на Wii, на сей раз, похоже, с изрядной долей цинизма – лазерная катана, отаку-протагонист, отсылки на поп-культуру... Картинки вот только не радуют.