

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**, № 3 (31), март 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



Сезон

➔ Принято считать, что в ноябре-декабрь приходится пик потребительской активности. Это правда – достаточно посмотреть отчеты крупных компаний, торгующих электроникой, одеждой или любыми другими товарами. В течение двух месяцев жители многих стран мира закупают подарки на Рождество как себе, так и своим друзьям и близким. Все логично.

И у игровых издателей (впрочем, как и кинокомпаний) принято самые главные проекты выпускать именно в этот сезон. В итоге обычный геймер (кинозритель) в ноябре-декабре разрыдается между учебой/работой, которой в конце года тоже больше, чем обычно, и любимым развлечением. Во что играть – в Mass Effect или «Ведьмака»? Call of Duty 4 или Crysis? А ведь еще надо оставить немного денег на подарки.

Эта странная любовь индустрии развлечений к концу года выходит ей боком. Синемаграф, конечно, страдает больше – в период рождественских каникул, когда, казалось бы, самое время отправиться в кинотеатры, никаких хороших фильмов в прокате не было. «Ирония судьбы 2» без альтернатив. Замечательно придумано.

С играми ситуация чуть лучше – ведь их можно приобрести и через месяц после выхода. Это, кстати, очень помогло Crysis, которая в первую неделю продаж в США разошлась мизерным тиражом в 86 тысяч экземпляров. Уж больно много было конкурентов в жанре на тот момент. Но спустя какое-то время Electronic Arts гордо рапортует о миллионе счастливых покупателей самого технологичного шутера прошлого года.

Вдобавок, чтобы выпустить игру до 17 ноября (в США это

начало сезона рождественских продаж), разработчикам часто приходится идти на жертвы, кромсая почти готовый проект. Помните ситуацию со Star Wars: Knights of the Old Republic II, из которой в последний момент убрали несколько локаций и сюжетных веток? То-то же.

Игры замечательно продаются и в январе-феврале (разве что кроме первой недели года), чему масса примеров: от Super Smash Bros. Brawl, разошедшейся тиражом в полмиллиона экземпляров в первый же день – 30 января 2008 г., до 2,4 миллиона копий World of Warcraft: The Burning Crusade – 16 января 2007-го.

В общем, дорогие разработчики и издатели, не важно, когда вы выпустите свою игру, главное, чтобы она вышла отличной. Тогда и продажи будут хорошие.

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галёнкин,
segal@itc.ua

тема

Gameplay Awards 2007

Прошедший год был богат на действительно хорошие проекты. Мы провели за ними немало времени перед экранами телевизоров и мониторов и ни капли не жалею об этом. Сегодня наиболее интересные, оригинальные и запомнившиеся игры заслуженно получают наших традиционных золотых слонов!



Содержание

№ 3 (31) март 2008

тема

26 История Wing Commander

Серия Wing Commander совершил несколько революций в графическом оформлении игр и настоящий прорыв в плане подачи сюжета, благодаря чему он до сих пор остается исключительным явлением в жанре космических симуляторов. Его историю рассказывает наш спецматериал.



Новости

- 6 Кратко
- 10 Обратная связь
- 12 Новости киберспорта

Мысли

- 14 Камо грядеши

Тема

- 16 Gameplay Awards 2007
- 26 История Wing Commander

Превью

- 42 Silent Hill V
- 52 S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо
- 56 Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness
- 58 Prototype
- 62 Darksiders: Wrath of War
- 64 Ninja Gaiden II
- 68 Интервью с Йеспером Кидом

Решения

- 74 Burnout Paradise
- 78 Universe at War: Earth Assault
- 82 Heavenly Sword
- 86 Richard Garriott's Tabula Rasa
- 90 Ace Combat 6: Fires of Liberation
- 94 Crazy Taxi: Fare Wars
- 95 Dead Head Fred
- 96 Final Fantasy XII: Revenant Wings
- 97 Advance Wars: Dark Conflict
- 98 Jack Keane
- 100 SunAge
- 101 Beowulf: The Game
- 102 Kingdom Under Fire: Circle of Doom
- 104 Fire Emblem: Radiant Dawn
- 106 KartRider
- 107 BlackSite: Area 51
- 108 Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure
- 110 Бой с тенью 2: Реванш
- 111 Территория тьмы

- 112 Отель «У погибшего альпиниста»

- 114 Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII

- 116 Галерея

Гид покупателя

- 120 Компьютер месяца
- 122 Железо
- 126 Локализации
- 128 Top 5 марта



превью



Silent Hill V

Повидавший немало ужасов морской пехотинец по имени Алекс Шепард приезжает в свой родной городок, чтобы провести младшего брата. Разумеется, ожидаемой беседы за просмотром семейных фотоальбомов и барбекю на свежем воздухе не будет. Вместо этого Шепарда ждет опасное путешествие в туманный Сайлент Хилл.

игры в номере

Ace Combat 6: Fires of Liberation 90	Heavenly Sword 82	Street Fighter IV 119
Advance Wars: Dark Conflict 97	Hot Shots Golf 5 117	SunAge 100
Beijing 2008 – The Official Video Game of the Olympic Games . . 116	Jack Keane 98	Supreme Commander: Forged Alliance 126
Beowulf: The Game 101	Jade Empire: Special Edition . . 126	Tamagotchi Connection Corner Shop 3 119
BlackSite: Area 51 107	Jumpgate Evolution 117	Things on Wheels 119
Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII . 114, 126	KartRider 106	Universe at War: Earth Assault 78
Building & Co: You are the Architect! 116	Kingdom Under Fire: Circle of Doom 102	Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure 108
Burnout Paradise 74	Mirror's Edge 118	Бой с тенью 2: Реванш 110
Company of Heroes: Opposing Fronts 127	Ninja Gaiden II 64	Доллар. Криминальная полиция . . . 127
Crash Time 118	Opoona 118	Европа III. Войны Наполеона . . 126
Crazy Taxi: Fare Wars 94	Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness 56	Космическая федерация 2. Войны дренджингов. Золотое издание 127
Darksiders: Wrath of War 62	Prototype 58	Отель «У погибшего альпиниста» 112
Dead Head Fred 95	Requiem Bloodymare 117	Скитания Тайера 127
Final Fantasy XII: Revenant Wings 96	Richard Garriott's Tabula Rasa 86	Территория тьмы 111
Fire Emblem: Radiant Dawn . . . 104	S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо . . . 52	
	Silent Hill V 42	
	Sports Island 116	

рецензии



Universe at War: Earth Assault

Студия Petroglyph Games, уже хорошо зарекомендовавшая себя благодаря Star Wars: Empire At War, представляет на суд общественности свою новую стратегию реального времени. И вы знаете, у них опять получилось!

рецензия

74 Burnout Paradise

После сумасшедшей поездки по дорогам Paradise City любая другая игра, относящаяся к жанру аркадных автогонок (в том числе и по инерции любимая Need for Speed), кажется пресной, банальной и неинтересной. Burnout Paradise великолепна. Точка.



Содержание →

Gameplay
DVD#3 (31)**Игры****Полные версии**

5 Days a Stranger
6 Days a Sacrifice
7 Days a Skeptic
Acwabatians
Big Box of Blox
Blocksum 1.0.8
Crush!
Curator Defense 1.3
Death Worm 1.04
Dr. Blob's Organism 1.1
Dungeon Crawl
Gesundheit! 1.1.2
Glacé
Trilby's Notes
Warmonger

Shareware-игры

Бабуля на островах
Жуйчики
Маджонг
Артефакт 2
Armadillo Run 1.0.5
Blood Ties
Caribbean Hideaway
Deep Blue Sea
Dress Shop Hop
Elements
Hidden Secrets:
The Nightmare
Jojo's Fashion Show
KingMania
Lucky Clover
My Farm
Mystery in London

Steam Brigade 1.2.4
The Turtles Madcap
Misadventures
Turbo Subs

Демонстрационные версии

Agatha Christie: Evil
Under the Sun
Assault Heroes
Conflict: Секретные операции

Патчи**Русские версии**

XIII век: Слава или смерть 1.1.0
Герои Мальгрии 2:
Нашествие некромантов 1.005
BioShock 1.1
Culpa Innata:
Презумпция виновности 1.03
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords 1.02
S.T.A.L.K.E.R. – украинская локализация
Sudden Strike 3: Arms for Victory 1.2
The Elder Scrolls IV: Oblivion, патч для «Золотого издания»
X3: Reunion 2.5

Английские версии

Agatha Christie:
Evil Under the Sun #1

Crysis 1.1
Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder 1.02
Dominions 3: The Awakening 3.14
Europa Universalis 3: Napoleon's Ambition 2.2
StarCraft 1.15.2
StarCraft: Brood War 1.15.2
Supreme Commander 1.1.3280
X3: Reunion 2.5

Видеоролики Мультиплатформа

Alone in the Dark:
Near Death Investigation
Army of Two
Bionic Commando Rearmed
Bully: Scholarship Edition
Burnout Paradise
Command & Conquer 3: Kane's Wrath
Conflict: Denied Ops
Dark Sector
Frontlines: Fuel of War
Tiberium
Turning Point: Fall of Liberty

PC

Правда о девятой роте
Хроники Тарп: Стражи Пограничья
Age of Conan: Hybrian Adventures

Codename Panzers:
Cold War
Far Cry 2
Mythos
Pirates of the Burning Sea (Корсары Online)
The Crossing
Warhammer
40 000: Dawn of War – Soulstorm
Worldshift

PSP/DS

Monster Hunter
Portable 2nd G

Wii

Super Smash Bros. Brawl

Обои для Рабочего стола

Advance Wars:
Days of Ruin
Assassin's Creed
Belief & Betrayal
Bully
Codename Panzers:
Cold War
Conflict: Denied Ops
Crusaders: Thy Kingdom Come
Experience 112
Fire Emblem:
Radiant Dawn
Kane & Lynch:
Dead Men
Speedball 2 – Tournament
WorldShift
Три Богатыря

Обои от
GameWallpapers.com

Саундтреки к играм

Belief & Betrayal
Gesundheit!
Speedball 2 – Tournament
Правда о девятой роте
Музыка Джеспера Кида (Jesper Kyd)

Моды**Half-Life 2**

Awakening 1.1
Coastline
to Atmosphere
Gateways 1.1
Jail Escape
Halloween 2005
HMS Defiance
Outpost Xen
Penetration
Transitions

Battlefield 2

Battleracer 1.29
Battleship 0.32
Fallen Times 1.0
Marauders 0.1 Demo
Slaughter Mod 0.39
Sniper Realm 2 1.06

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, март 2008» является неотъемлемой составляющей журнала Gameplay, № 3 (31), 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



Quantum Force
Performance, without compromise
www.quantum-force.net

MARS



CeBIT

HANNOVER, GERMANY
4-9 MARCH 2008

FOXCONN

See us at C21, Hall 21

UNLEASH THE POWER...



СПЕЦИФІКАЦІЯ

- Підтримує процесори Intel Core™ 2 Quad і Core™ 2 Duo
- На чипсеті Intel P35 без обмеження на розгін по частоті
- Dual DDR2 1066 MHz Memory, макс. 8 Gb
- 2*PCIE x16 з підтримкою ATI CrossFire
- Gladiator BIOS для максимального розгону
- 100% конденсаторів з твердим полімером і системи охолодження на теплових трубках
- Реалізовані нові функції BIOS CMOS & OC Gear
- AEGIS Panel – універсальна утиліта для моніторингу системи

Прорив потужності

Можливість розгону частоти CPU до 200%

Розгони свою систему до максимуму з материнською платою MARS!

Продуманий дизайн. Удосконалений BIOS надає широкі можливості для розгону та забезпечує стабільну роботу компонентів



на високій частоті.
Gladiator BIOS забезпечує швидкий і простий доступ до ключових налаштувань системи: таймінгів пам'яті, змін частоти FSB, управління напругою компонентів.



*OC продуктивність залежить від компонентів Вашої системи

Дистрибутори: ASBIS (044) 455-4411; Compass (044) 531-9730; DATALUX (044) 490-9270; MTI (044) 458-3434

ASBIS

ASBIS
www.asbis.ua



COMPASS

COMPASS
www.compass.ua

dataLux
THE ART OF DISTRIBUTION

DATALUX
www.datalux.ua

MTI

MTI
www.mti.ua

FOXCONN®

www.foxconnchannel.com

Кратко

Подробнее на gameplay.com.ua



Средиземье для русских

→ Компании Turbine и IT Territory (последняя входит в российский холдинг Astrum Online Entertainment) объявили о заключении договора на издание на территории нашего северного соседа полностью локализованной версии MMORPG Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar.



Wii Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Wii Play	Nintendo	Nintendo
2	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA
3	Donkey Kong: Jet Race	Nintendo	Paon
4	Carnival: Funfair Games	Take-Two	Cat Daddy
5	Super Mario Galaxy	Nintendo	Nintendo
6	Sonic and the Secret Rings	SEGA	Sonic Team
7	Ghost Squad	SEGA	SEGA-AM2
8	Link's Crossbow Training	Nintendo	Nintendo
9	Big Brain Academy: Wii Degree	Nintendo	Nintendo
10	Mario Strikers Charged	Nintendo	Next Level Games

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

Xbox 360 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Burnout Paradise	Electronic Arts	Criterion
2	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Infinity Ward
3	Assassin's Creed	Ubisoft	Ubisoft Montreal
4	Kingdom Under Fire: Circle of Doom	Microsoft	Blue Side Studios
5	Halo 3	Microsoft	Bungie
6	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision	Neversoft
7	Mass Effect	Microsoft	BioWare
8	FIFA 08	Electronic Arts	EA Canada
9	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Konami
10	Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	IO Interactive

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

PS3 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Burnout Paradise	Electronic Arts	Criterion
2	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Infinity Ward
3	Assassin's Creed	Ubisoft	Ubisoft Montreal
4	Uncharted: Drake's Fortune	Sony	Naughty Dog
5	FIFA 08	Electronic Arts	EA Canada
6	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Konami
7	Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	IO Interactive
8	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	EA Canada
9	Ratchet & Clank: Tools of Destruction	Sony	Insomniac
10	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	EA LA

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



Прощай, мозг!

→ Доктор из Тайбэя Чу Юан-хуа (Chou Yuan-hua) провел на-

блюдения за тремя десятками 25-летних пациентов, увлекающихся видеоиграми, и пришел к неутешительным выводам. Оказывается, в то время, когда мы азартно давим на кнопки геймпада или нервно щелкаем мышкой, кровоснабжение нашего мозга нарушается, причем особенно страдают ни в чем не повинные лобная доля и поясная извилина. По словам доктора, это может привести к

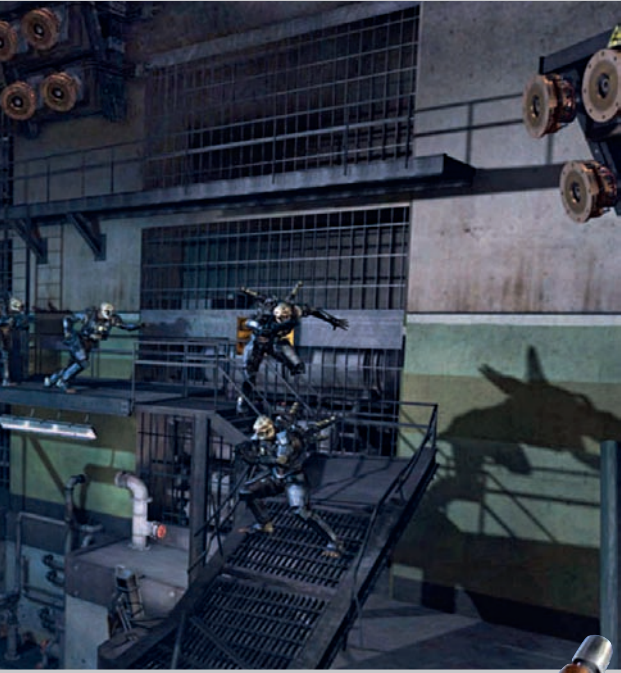


нарушению мыслительных процессов и речи, а также оказать негативное воздействие на эмоциональное состояние. Минздрав предупредил.

Take the red pill

→ Немецкая компания Tomarni GmbH начала выпуск специальных таблеток для геймеров под названием FpsBrain. Как утверждают создатели, данный препарат усиливает восприятие и быстроту реакции и при этом совершенно безопасен для истощенных киберспортом организмов. Однако анализ состава чудодейственных пилюль показал, что FpsBrain, по сути, мало отличается от традиционных энергетических напитков. Именно потому принимать более двух таблеток в день не рекомендуется.





Сопротивление бесполезно

➔ Подтвердилась информация о том, что компания Insomniac Games ведет работу над продолжением Resistance: Fall of Man. В сиквеле нам предложат два варианта сюжетной линии: первый предназначен для однопользовательского режима, а второй – для совместного прохождения (до восьми игроков максимум). В мультиплеере участники будут разделены на классы – Tank, Specialist, Medic, а в онлайн-боях – сгруппированы в небольшие отряды. Причем каждому боевому отделению предполагают выдавать собственное задание – таким способом авторы проекта стараются избежать банальных free-for-all-потасовок. Resistance 2 (к слову, визуально сильно напоминающая отечественный S.T.A.L.K.E.R.) должна появиться в продаже осенью 2008 года в эксклюзивной версии для PlayStation 3.

Пока, Уве!

➔ Справедливость восторжествовала – Уве Болл (Uwe Boll) уходит из большого кино. Один из инвестиционных фондов Германии, созданный для получения налоговых льгот и финансировавший «режиссера», прекратил свое существование. Это событие чудесным образом совпало с сообщением о том, что последний фильм Уве – эпик «Во имя короля: История осады подземелья», снятый по мотивам action/RPG Dungeon Siege – за самый кассовый первый уикенд проката в США собрал аж 3 млн долларов (при потраченных на производство 70 млн). Поделом!



Новые герои

➔ Корпорация Electronic Arts на проходившей в Мюнхене конференции Digital, Life, Design анонсировала Battlefield Heroes – онлайн-овый кооперативный шутер, являющийся, по всей видимости, не чем иным, как старым добрым Battlefield, переделанным в мультишной стилистике великолепной Team Fortress 2. Интересно, что игра, разработку которой ведет все та же DICE, выйдет этим летом и будет условно бесплатной. Издатель планирует окупить проект за счет внутриигровой рекламы и микроплатежей.

Парой строк

Blue Dragon для Nintendo DS задерживается. Новая дата выхода пока не называется.

Самой продаваемой игрой прошлого года стала Call of Duty 4, которая разошлась суммарным тиражом 7 млн экземпляров.

Издатель JoWood планирует выпустить на Nintendo Wii популярный ситком Sam & Max.

Age of Conan, первая MMORPG «для взрослых» от Funcom, выйдет 20 мая этого года.

Компания Ubisoft подтвердила, что одна из ее внутренних студий ведет разработку новой игры серии Prince of Persia.

Sin City – игра по мотивам серии знаменитых графических новелл Фрэнка Миллера (Frank Miller) выйдет в начале 2009 года.

Население Азерота опять увеличилось. Компания Blizzard сообщила о том, что число подписчиков World of Warcraft превысило 10 млн человек.

Dead Space, космический ужастик от Electronic Arts, разрабатываемый для PS3 и Xbox 360, выйдет и на PC тоже.

Gran Turismo в версии для Sony PSP (Gran Turismo 4 Portable) мы, по всей видимости, так никогда и не увидим. Портал IGN сообщил об отмене розничными сетями предзаказов на эту игру в связи с прекращением работ над проектом.



Редмондские слухи

➔ Интересные слухи ходят о компании Microsoft. Корпорация из Редмонда якобы собирается оснастить геймпады Xbox 360 функцией отслеживания перемещений в пространстве (motion sensor). Для чего обратилась за помощью в калифорнийскую фирму Gyration, ответственную за создание прототипа ныне всем известного Wiimote.



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	The Sims: Castaway Stories	Electronic Arts	Maxis
4	Crysis	Electronic Arts	Crytek
5	Unreal Tournament III	Midway	Epic Games
6	Championship Manager 2008	Eidos	Beautiful Game Studios
7	The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts	Maxis
8	World of Warcraft: Battle Chest	Vivendi Games	Blizzard
9	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
10	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	EA LA

Чарты предоставлены Chart Track, ©2008 ELSPA Ltd (www.elspa.com)

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Infinity Ward
2	The Sims 2: Free Time	Electronic Arts	Maxis
3	World of Warcraft: Battle Chest	Vivendi Games	Blizzard
4	World of Warcraft	Vivendi Games	Blizzard
5	Sid Meier's Civilization IV: Gold Edition	Take-Two	Firaxis
6	Sins of a Solar Empire	Stardock	Ironclad Games
7	Sid Meier's Civilization IV: Beyond the Sword	Take-Two	Firaxis
8	Crysis	Electronic Arts	Crytek
9	The Sims 2 Deluxe	Electronic Arts	Maxis
10	World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi Games	Blizzard

PC Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	Gears of War	«1С»	Epic Games
2	Call of Duty 4: Modern Warfare	«Новый Диск»	Infinity Ward
3	«Sid Meier's Civilization IV: Эпоха огня»	«1С»	Firaxis
4	Counter-Strike: Source	«Бука»	Valve Software
5	«Барби: Русалочка»	«1С»	Vivendi Games
6	«Counter-Strike: Антология»	«Бука»	Valve Software
7	«Нэси Дрю: Похищение в театре»	«Новый Диск»	Her Interactive
8	«Смешарики: Страна смешариков»	«Новый Диск»	СКА «Петербург»
9	«Need for Russia: Сделано в СССР»	«Новый Диск»	K-Tech Development Team
10	«Ведьмак»	«Новый Диск»	CD Project

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

PS2 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision	Budcat Creations
2	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Konami Digital Entertainment
3	WWE SmackDown! vs. Raw 2008	THQ	Yuke's
4	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	EA Canada
5	The Simpsons Game	Electronic Arts	Rebellion
6	FIFA 08	Electronic Arts	EA Canada
7	PDC World Championship Darts 08	Oxygen Interactive	Mere Mortals
8	Transformers: The Game	Activision	Traveller's Tales
9	The Sims 2: Castaway	Electronic Arts	Maxis
10	Buzz! The Hollywood Quiz	Sony	Relentless Software

PSP Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	FIFA 08	Electronic Arts	EA Canada
2	WWE SmackDown! vs. Raw 2008	THQ	Yuke's
3	Football Manager 2008	SEGA	Sports Interactive
4	The Simpsons Game	Electronic Arts	Rebellion
5	Medal of Honor: Heroes 2	Electronic Arts	EA Canada
6	Aliens vs. Predator: Requiem	Vivendi Games	Rebellion
7	The Sims 2: Castaway	Electronic Arts	Maxis
8	Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	LucasArts	Rebellion
9	Tiger Woods PGA Tour 08	Electronic Arts	EA Tiburon
10	Transformers: The Game	Activision	Savage Entertainment

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	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
4	Cooking Mama	505 Games	Office Create
5	42 All-Time Classics	Nintendo	Agenda
6	Sight Training	Nintendo	Namco
7	MySims	Electronic Arts	EA Redwood Shores
8	Ratatouille	THQ	Helix
9	The Simpsons Game	Electronic Arts	Amaze Entertainment
10	Mario Kart DS	Nintendo	Nintendo

Чарты предоставлены Chart Track, ©2008 ELSPA Ltd (www.elspa.com)

Болгарский Fallout

➔ Оказывается, не только российские разработчики мечтают о создании собственной Fallout. Болгары из компании Masthead Studios анонсировали игру под названием Earthrise. Действие этой постапокалиптической MMORPG происходит после окончания Третьей мировой войны и рассказывает о конфликте храбрых повстанцев с жестоким тоталитарным правительством будущего. Как водится, нам обещают революционный геймплей с акцентом на PvP-сражения и сложную экономическую систему. Выход проекта намечен на начало 2009 года.



Ларри возвращается

➔ Компания Sierra (подразделение Vivendi Games, в свою очередь, являющейся частью Activision Blizzard) официально анонсировала Leisure Suit Larry: Box Office Bust – следующий эпизод сериала Leisure Suit Larry, который выйдет на PC, PS3 и Xbox 360. В отличие от Magna Cum Laude, где фигурировал племянник знаменитого ловеласа, главным героем игры станет сам старина Ларри, отправившийся в увлекательное путешествие в Голливуд. Увы, основатель легендарного сериала Эл Лоу (Al Lowe) не участвует в разработке Box Office Bust, а значит, будущее проекта весьма сомнительно.



Большие ставки Sony



➔ Согласно неофициальным данным, компания Sony готовится выпустить на рынок обновленную «элитную» модификацию PlayStation 3. Она обзаведется более вместительным жестким диском объемом 120 или 160 ГБ (вместо старых 80 ГБ) и геймпадами Dual Shock 3, в которые будет возвращена привычная поддержка функции вибрации. При этом цена устройства в США останется прежней – \$499. Представители Sony не комментируют данные слухи, но заявляют, что в Европе усовершенствованную модель они пока продавать не планируют.

Сила солнца

➔ Достаточно известный интернет-магазин Chinavasion, торгующий всевозможной электроникой бесчисленных китайских производителей, предлагает своим клиентам довольно любопытный гаджет под названием Mobile Power Station, по сути, представляющий собой портативную игровую консоль. Устройство имеет 2 Гб встроенной памяти и слот для карточек формата SD, умеет запускать проекты для NES/Famicom и Gameboy, распознавать электронные книжки, а также отличается широкими мультимедийными возможностями. Но самое главное – в качестве источника питания Mobile Power Station использует солнечные батареи. Идеальная покупка перед поездкой на море.



Гилберт возвращается

➔ Рон Гилберт (совершенно верно, тот самый Ron Gilbert, автор Monkey Island и Maniac Mansion) совместно с разработчиками из ванкуверской компании Hothead Games выпустит проект под названием DeathSpank. Рон характеризует свое новое детище как Monkey Island meets Diablo, имея в виду, что игра будет представлять собой горючую смесь из элементов action, RPG и adventure. DeathSpank планируют распространять в виде эпизодов, вот только дата выхода первой серии, увы, неизвестна.

Под знаком Икс

➔ Корпорация Microsoft с гордостью сообщила, что, несмотря на успехи конкурентов, Xbox 360 все еще сохраняет статус самой продаваемой современной игровой консоли. С момента появления приставки на полках магазинов (конец 2005 года) в мире купили 17,7 млн устройств, причем 4,3 млн были приобретены с октября по декабрь 2007-го. Успеху Xbox 360 в немалой степени способствовал выход ряда эксклюзивных проектов, главным из которых, конечно же, является Halo 3. На данный момент третья часть знаменитого боевика разошлась тиражом более 8 млн экземпляров.



Парой строк

Компания BioWare подтвердила информацию о том, что продолжение Jade Empire действительно находится в разработке.

Хорошая новость для владельцев Xbox 360 – L.A. Noire больше не является эксклюзивом для PlayStation 3.

Продолжение BioShock появится на прилавках предположительно в 2009 году. По неподтвержденным данным проект будет приквелом оригинальной игры. Ходят слухи и о возможной экранизации BioShock одной из крупных кинокомпаний.

Silent Hill Origins – громкий эксклюзив для PSP – будет портирован на умирающую PlayStation 2.

Крис Тейлор (Chris Taylor) сообщил, что его студия Gas Powered Games ведет работу над новым проектом Demigod, являющимся смесью экшена, ролевой игры и стратегии реального времени.

Долгожданный ужастик Alone in the Dark 5 не спешит пугать нас кошмарными монстрами, появившимися из темноты. Выход игры опять перенесен, на сей раз – на сентябрь этого года.

У многообещающего эксклюзива для PlayStation 3 – онлайн-платформера LittleBigPlanet – появилась более-менее определенная дата выхода. Sony обещает выпустить игру в сентябре.

Американская кинокомпания 20th Century Fox и корейский разработчик Gravity (Ragnarok Online) объединили свои усилия в создании онлайн-проекта во вселенной замечательного анимационного фильма «Ледниковый период» (Ice Age), выход которого намечен на третий квартал 2009 года.



McDonald's не виноват

➔ Ни для кого не секрет, что фастфуд, который особенно любят дети и подростки, мягко говоря, не слишком полезен, а регулярное употребление подобного рода пищи может привести к серьезным проблемам с весом. Если вы все еще сомневаетесь в этом, рекомендуем посмотреть документальную картину «Двойная порция» (Super Size Me). Однако глава британского подразделения McDonald's Стив Истербрук (Steve Easterbrook) считает, что одним из основных факторов детского ожирения является отнюдь не посещение заведений быстрого питания, а отсутствие в городах достаточного количества парков. Якобы по этой причине тинейджеры вместо активного времяпрепровождения на свежем воздухе сидят перед мониторами и телевизорами, играя в игры. Интересно, насколько выросли продажи Wii Fit после такого заявления?

Обратная связь

Голосования

ИГРА 2007

1. S.T.A.L.K.E.R. – 21%
2. Ведьмак – 13%
3. Call of Duty 4: Modern Warfare – 13%
4. Team Fortress 2 – 8%
5. BioShock – 7%
6. Crysis – 6%
7. God of War II – 5%
8. Mass Effect – 5%
9. Portal – 5%
10. Command & Conquer 3: Tiberium Wars – 2%

Всего в опросе приняли участие 417 человек. Опубликованы названия игр, занявших первые 10 мест в опросе.

ЛУЧШАЯ ГОНОЧНАЯ ИГРА 2007 ГОДА

1. Colin McRae: DiRT – 29%
2. FlatOut: Ultimate Carnage – 18%
3. Project Gotham Racing 4 – 14%
4. Need for Speed ProStreet – 13%
5. MotorStorm – 10%
6. Forza Motorsport 2 – 5%
7. SEGA Rally Revo – 3%
8. Stuntman: Ignition – 3%
9. Полный привод 2: Hummer – 2%
10. Juiced 2: Hot Import Nights – 2%

Всего в опросе приняли участие 305 человек. Опубликованы названия игр, занявших первые 10 мест в опросе.

ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ FPS ГОДА

1. S.T.A.L.K.E.R. – 26%
2. Call of Duty 4: Modern Warfare – 24%
3. Crysis – 17%
4. BioShock – 14%
5. Half-Life 2: Episode Two – 11%
6. The Darkness – 3%
7. Halo 3 – 2%
8. Resident Evil: The Umbrella Chronicles – 1%
9. Brothers in Arms DS – 1%
10. Metroid Prime 3: Corruption – 0%

Всего в опросе приняли участие 405 человек. Опубликованы названия игр, занявших первые 10 мест в опросе.

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

Наши читатели пишут

ИГРА ГОДА

Мы попросили посетителей сайта [Gameplay](http://Gameplay.com.ua) выбрать лучшую игру года и написать о том, почему они проголосовали за нее.

Team Fortress 2 для меня вне конкуренции. В ней все продумано и вылизано до идеала: хорошая графика, удобренная гениальным для игры дизайном и первоклассной анимацией, невероятно динамичный и сбалансированный геймплей, который не даст расслабиться, и, конечно же, чувство настоящей командной игры. Ах да, еще эта игра заставила большинство из нас купить гарнитуру.

Онухар

Посмотрел на список и не знал, что выбрать. Все же отдал свой голос за «Ведьмака». Потому что игра настолько красива и увлекательна, что от нее невозможно оторваться.

Еще хочу отметить Team Fortress 2, без нее жизнь была бы скучнее.

Zoomer



Portal – первая игра за последние пять лет, о которой я через пять лет точно буду говорить, как о Fallout 2: «Вот раньше делали... э-э-эх».

За подход к игре как искусству, за новаторские идеи, за здоровый педантизм (и вообще-то перфекционизм)...

За внедрение в массы новых фетишей – Тортик, Утяжеленный Куб-Компаньон, GLaDOS и собственно портал...

За жуткую щемящую тишину машинного зала, за пугающую атмосферу технотриллера, вызванную одной лишь надписью на стене и гулким эмбиентом...

За гениально простой и шокирующий сюжет. Пускай линейный, но вы часто видите гениальный сюжет в головоломках? И вообще – сюжет. Ну и за шикарную финальную песню-заставку, авангардизм от мира игр. Просто метко и глубоко...

Проняло, знаете ли.

-Samael-

Сложный выбор. Очень много в этом году было замечательных проектов, достойных звания игры года.

Все-таки я выбрал S.T.A.L.K.E.R. Во-первых, это достижение наших разработчиков. Во-вторых, за необыкновенную атмосферу игры, в которой чувствуется что-то свое, родное. Этим она выгодно отличается от западных конкурентов, которые проходятся как-то спокойно, без эмоций.

Godfather

Мой выбор – Mass Effect. Фантастический сюжет, великолепная атмосфера, отличная графика, захватывающий геймплей. В этой игре есть все. И пусть это не прорыв в жанре, но уж новая значимая веха, новый уровень качества – это точно.

Kerfus



«Никогда бы не подумал, что мне понравится играть в сетевой шутер, Counter-Strike до этого на дух не переносил. Но Team Fortress 2 - это что-то необыкновенное»

Kirill B



Однозначно игра года – S.T.A.L.K.E.R.! Прийдя домой в 5 вечера и без особого энтузиазма установив игру, я встал в 6 вечера следующего дня. Причем у меня дрожали колени, в глазах мерещился «снежок», а в ушах звучал треск счетчика Гейгера. Еще ни одна игра меня так не цепляла (хотя я к его фанатам себя не причисляю). S.T.A.L.K.E.R. далеко не идеален, но это не помешало мне пройти его три раза подряд, а потом просиживать ночи в мультиплеере. О каком Call of Duty 4 вы говорите? С его бредовым сюжетом? Отличный шутер, но на игру года никак не тянет (я, кстати, прошел его за один подход). Единственное, над чем я задумался, это BioShock. Шикарная игра. Portal прошел с огромным удовольствием, получил море эмоций, но не считаю, что такая игра заслуживает звание Игры года.

Semakingku

2007 год оказался довольно богатым на хитовые и кричащие проекты. Однозначный ответ дать довольно трудно, и прежде чем отдать свой голос в пользу какого-то проекта, я довольно долго колебался. В принципе, экшен не является моим любимым игровым жанром, но S.T.A.L.K.E.R. от отечественных разработчиков зацепил меня на добрый месяц. Даже сейчас, с новыми модами, я, бывает, поигрываю в него. Как приятно прометнуться такой уже милой сердцу Зоной! А различные «воронки» и возможность проверки болтами заставили поностальгировать по «Пикнику на обочине» Стругацких. Хоть, конечно, это и не одно и то же. Для экшена это что-то небывалое! Приятно, что наше отечественное игроделание развивается и прогрессирует. Мы смогли-таки заявить про себя на весь мир! Однако любовь к жанру RPG сыграла решающую роль. «Ведьмак» надолго оставил меня с красными от недосыпания и усталости глазами. Но что-то внутри кричало: «Давай вперед! Посмотри, что будет дальше!» И я играл. С начала первой же главы я ввергся в пучину. Кинулся в омут! На начальных стадиях убийство каждого монстра переходило для меня в своеобразный ритуал, как это было в книге. И главное – атмосфера! Польские разработчики смогли отлично понять одноименное произведение своего соотечественника. Поэтому голосую за «Ведьмака»!

Сфайрат

Так, я проголосовал за S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl.

Так, це спокійно можна було передбачити.

Так, він не ідеальний.

Так, те, що він наш, немає приносити йому ніяких дивідендів.

Так, він не такий видовищний, як Call of Duty 4, бо в ньому звичайна, а не награна війна.

Так, він не потягається із Crysis в графіці, хоча Прип'ять вражає більше за будь-які джунглі.

Так, для максимальної грабельності потрібні були патчі.

Так, з модами грати відчутно цікавіше, ніж просто в оригінал.

Так, його робили довгих шість (сім?) років.

Так, його перестрілки і AI не краді за F.E.A.R., просто вони інші.

Так, в BioShock також сильна атмосфера.

Але, чуєте – жоден, ЖОДЕН шутер не здатен принести вам такого задоволення, як S.T.A.L.K.E.R..

Hi BioShock – атмосферна гра з нульовим сюжетом, ні Crysis – іграшка для технофагів, ні тим паче Half-Life Episodes – жоден з них.

S.T.A.L.K.E.R. – це кращий шутер останніх років і одна із кращих ігор узагалі.

Бо ні доводоочікуваний PES 08, ні чудовий «Ведьмак», ні аддиктивні Unreal Tournament III і Team Fortress 2 не затримали мене настільки довго, як S.T.A.L.K.E.R.

Вівам, король!

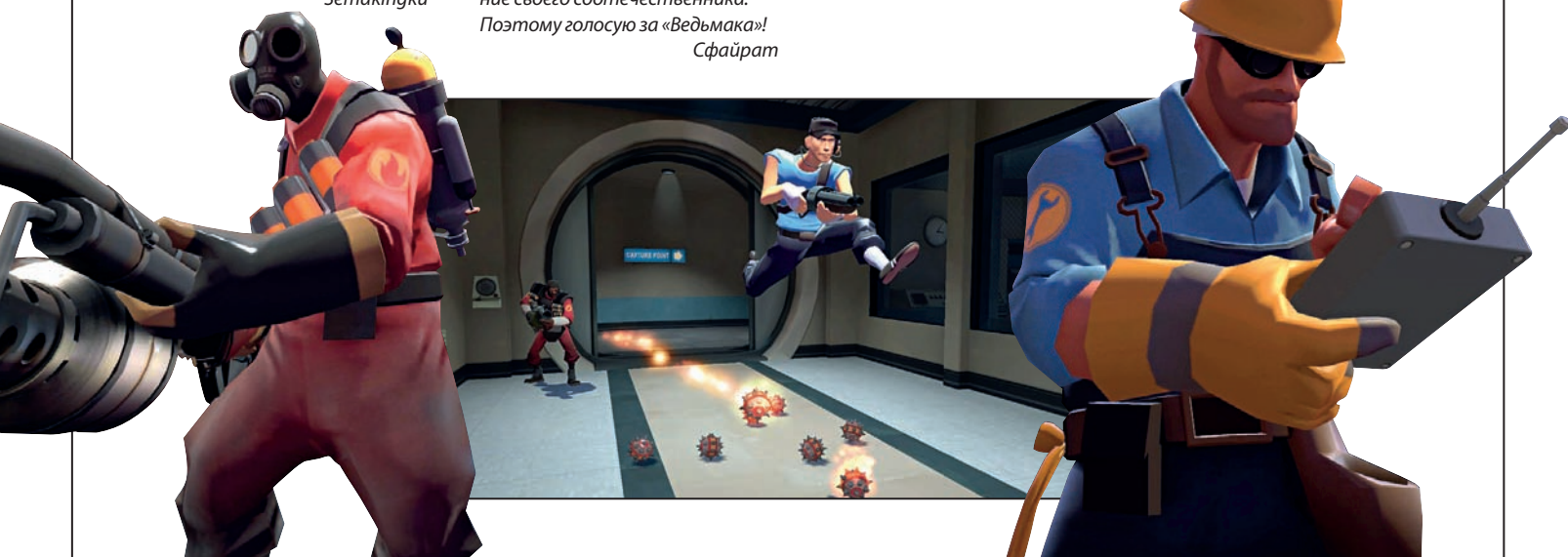
-hellsmith-



Голосовал за S.T.A.L.K.E.R., потому что больше всего времени на него потратил. Проходил несколько раз (в оригинале и с модами). Игра отличная получилась – атмосфера, драйв, приключение. Народное творчество (моды) просто поразило, видимо, после выхода АКМ 1.4 буду еще раз проходить.

Выбор был тяжелый – очень уж хороший год, был потрясающий «Ведьмак», шикарный Call of Duty 4, великолепный BioShock, забавный TF2 и обалденный Portal. Ну и много других, не менее интересных игр. Каждый год бы так, только пусть издатели не вываливают нам все скопом в один месяц, а то от этого можно и разорваться. :)

PomidorOFF



Новости киберспорта



A-Gaming радуются победе



Мама, вышлите, пожалуйста, сала!

СЧИТАЕМ ДЕНЕЖКИ

Киберспортивный портал GotFrag.com подводит итоги 2007 года. Администрация сайта тщательно подсчитала призовые, разыгранные на чемпионатах по Counter-Strike в каждой стране, а также капитал, заработанный различными CS-командами на этих мероприятиях. Самым щедрым государством, настоящим Клондайком для любителей двойной подсадки и световых гранат, была признана Германия. На протяжении 2007 г. там раздали более 300 тыс. долл., причем около половины суммы

Призовые деньги	
Страна	Приз, долл.
Германия	308 391
США	239 500
Россия	125 563
Франция	102 701
Дания	71 411
Швеция	53 670

Рейтинг самых богатых команд		
Место	Команда	Приз, долл.
1	fnatic	134 694
2	MYM	124 289
3	mTw	75 622
4	SK Gaming	73 057

12	Amazing Gaming	24 300

пришлось на знаменитую серию Extreme Masters. На втором месте США, где только с финала WCG CS-бойцы унесли почти 100 тыс. долл. На третьем месте, благодаря турнирам серии ASUS и хорошо зарекомендовавшим себя чемпионатам Intel Challenge Cup, Россия.

Если задать украинским стрелкам вопрос о том, сколько они положили в копилку за прошлый год, то шире всех улыбнутся, конечно же, киевляне A-Gaming. В их денежном мешке 24 тыс. долл. – весьма неплохой результат даже по меркам Европы. Стоит заметить, что в Top 25 также попала ныне распавшаяся pro100: прежде чем уйти со сцены, ребята изрядно подзаработали.

РЕПОРТАЖ С ESL PRO SERIES UA

В самом современном компьютерном клубе Донецка «Донбасс Кибер Спорт Арена» прошли финалы ESL Pro Series Ukraine – закончился первый украинский сезон известной киберспортивной лиги. Соревнования проводились в трех дисциплинах (Counter-Strike 1.6, WarCraft III и FIFA 08) и особые сенсаций не принесли. Все основные призы забрали фавориты турнира.

В дисциплине Counter-Strike поволноваться за себя заставила A-Gaming. Команда проиграла

несколько важных встреч, но в ходе турнира сумела собраться, удачно «перестрелять» всех конкурентов и занять первое место. Лучшим футболистом Украины по версии ESL стал Walkman.C-club, обошедший в финале своего друга и партнера по тренировкам mika. P*X. Похоже, черная полоса в киберспортивной карьере Олега Хмары закончилась, и он снова будет радовать нас высокими результатами. Ну а финал WarCraft III прошел до неприличия быстро – GG.HoT.C-club одержал верх над KerchNET.Majestic, в десятилетиях раз продемонстрировав всем собственную силу и показав желание побеждать, прямо как в лучшие годы своей карьеры.

В целом мероприятие прошло в праздничном формате, довольными остались как игроки (призовой фонд был очень серьезный), так и зрители (чем их только не развлекали). Надеемся на скорое продолжение.

WE KNOW YOU'LL BE BACK

Слова, написанные неизвестным поклонником на фан-сайте лучшего игрока расы терран за всю историю StarCraft, оказались пророческими. Отслужив в армии, куда его отправили в позапрошлом году,

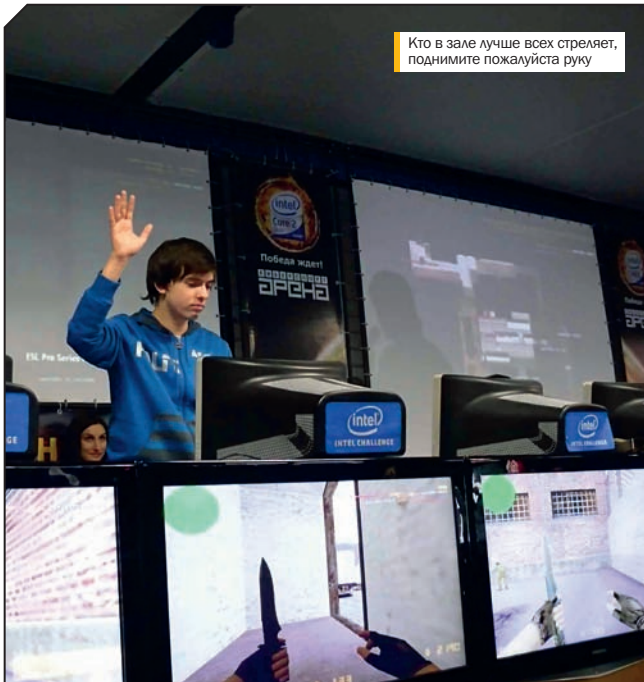
кореец Лим Йо Хван (Lim Yo Hwan), или попросту Boxer, объявил, что хочет повторить восхождение к вершинам. Начинать ему придется не совсем с нуля: даже во время службы Лим не оставлял любимого занятия, играя за команду воздушно-десантных войск Кореи. Однако в казарме не получилось тренироваться по 12–14 часов в день, как это любил делать «император терран», и прогеймер утратил свои феноменальные навыки.

Резонный вопрос: «Неужели обладающий многомиллионным состоянием и здоровающийся за руку с корейскими министрами Boxer не мог откосить от армии?» Нет, уважаемые читатели, не мог. В корейскую армию идут все. И терраны, и протоссы, и даже зерги...

CGS – ДАЕШЬ ВТОРОЙ СЕЗОН!

После беспрецедентного успеха американская лига Championship Gaming Series, о ее финале мы писали в прошлом номере (помните, пять миллионов долларов, телевидение, полуголые красотки?), обнародовала планы на 2008 год. Новый сезон начнется 7–9 марта. Сильнейшие прогеймеры будут бороться за место в следующих командах: Los Angeles Complexity, New York 3D, Chicago Chimera,

«В корейскую армию идут все. И терраны, и протоссы, и даже зерги...»



Carolina Core, San Francisco Optx и Dallas Venom. При разработке структуры отборочных устройств CGS учитывали опыт других профессиональных лиг. Игроки будут участвовать в соревнованиях и различных специальных мероприятиях, которые организуют менеджеры CGS. Кроме того, претенденты пройдут тестирование на новой системе CGS H2i, таким образом планируют определять скорость реакции прогеймеров. Затем лучшие из лучших получают приглашения в вышеперечисленные команды и подписывают годовые контракты с лигой. Сами игры начнутся в конце апреля и продлятся вплоть до суперфинала, который состоится этим летом.

НОВОСТИ ЧЕМПИОНАТОВ

Оргкомитет ESWC 2008 (напомним, в 2008 году чемпионат пройдет не где-нибудь, а в США) объявил, что Quake 3: Arena и DotA Allstars включены в список официальных дисциплин. Хорошая новость для любителей этих игр, жаль только, ехать теперь придется ой как далеко.

Раз уж упомянули о трудностях, заметим, что организаторы в 2008 году столкнулись с весьма прозаической проблемой – отборочные туры во многих странах просто не будут проводиться по причине отсутствия у спонсоров денег на проезд и проживание победителей этих самых отборочных. Визит в США стоит недешево, и нынешнему руководству ESWC придется сильно постараться, чтобы на финал 2008 года приехало не меньшее число команд, чем в Париж в 2007-м.

А теперь приятная новость: Украину признали в KODE5. Этот международный турнир (напомним, проводится в Китае и за два года своего существования уже завоевал репутацию очень серьезного мероприятия) наконец открыл двери для наших киберспортсменов. UCPL (Ukrainian Cyber Professional League), новоиспеченный партнер KODE5 в Украине, объявила даты отборочных туров – 15–16 марта этого года. Теперь лучшие игроки страны по Counter-Strike и WarCraft III

получат шанс побороться за путевки в Поднебесную.

ЧЕТЫРЕ КОРОЛЯ УХОДЯТ

4Kings, известнейшей команды по WarCraft III, больше не существует. После недавнего ухода Creo и ToD коллектив утратил нечто очень важное и перестал быть таким, как раньше. Grubby, ToD, Creo, Fov – эти ребята являются живыми легендами WarCraft III, именно они показали миру, что европейская школа может на равных тягаться с азиатской. 4Kings был самым титулованным кланом Европы, любой прогеймер почитал за честь стать его членом. Тем не менее руководство клана заявило: у них банально не хватает денег, чтобы удерживать такой сильный состав. Никто из ребят не планирует заканчивать карьеру, и мы наверняка увидим их снова, но только порознь. И это будет уже совсем другая история.

ВСЕ КАК ПО КНИЖКЕ

Тем временем в Северной Америке вышла книга, целиком и полностью посвященная главному командно-

му шутеру планеты, а именно Counter-Strike 1.6. На двухстах страницах The Art of Counter-Strike перед читателем открывается доселе невиданный мир этой сверхпопулярной игры. В книге авторы рассмотрели разнообразные игровые ситуации, а также дали рекомендации по поводу тренировок и поделились некоторыми секретами. Американец Рон «Rambo» Ким (Ron Kim) и канадец Огнян «steel» Георгиев (Ognian Gueorguiev) хорошо знают, о чем пишут, ведь за свою киберспортивную карьеру в составе различных команд они заработали почти полмиллиона долларов.

ESL Pro Series Ukraine Season 1		
Место	Команда/игрок	Приз, грн.
Counter-Strike 1.6		
1	A-Gaming	26000
2	state21	15000
3	Numbazz	10000
4	JE	5000
FIFA 08		
1	Walkman.C-club	5500
2	mika.P**X	3000
3	legolass	2000
4	Blood	1000
WarCraft III		
1	GG.Hot.C-club	5500
2	KerchNET.Majestic	3000
3	Fav	2000
4	FIX.C-club	1000

«Теперь лучшие прогеймеры страны получают шанс побороться за путевки в Поднебесную»

Камо грядеши



Юрий Славов Сингаевский

Мы очень любим ролевые игры за то, что они предоставляют нам уникальный шанс «прожить» еще одну жизнь в новом, неизведанном мире. Потому неудивительно, что мы хотим, нет – просто-таки требуем как можно большей реалистичности и правдивости (разумеется, в рамках сеттинга) этих виртуальных вселенных. Давайте попытаемся сформулировать наши желания и представить, как ролевые игры будут развиваться в дальнейшем.

ЖИВОЙ МИР

Живой мир – это не смена дня и ночи, не погодные эффекты и не фото-реалистичная графика. Это «люди» – неигровые персонажи (NPC). От того, насколько они интересны и правдоподобны, в полной мере зависит степень нашей вовлеченности в игру.

Однако несмотря на старания разработчиков, действия NPC все еще очень шаблонны. Вы успеваете пройти пешком от одного края света к другому, скрутить головы бесчисленным монстрам, одеться в шикарную броню, а вот тот крестьянин так же дни напролет, и зимой, и летом, все машет сапкой в поле. И глядя на его бессмысленные потуги, вы понимаете, что бурная деятельность, которая якобы кипит повсюду, на самом деле обман. Игровой мир статичен.

В одном из интервью, отвечая на вопросы касательно Radiant AI, сотрудники Bethesda Software признались, что теоретически существует возможность значительно разнообразить действия персонажей. Но преградой для экспериментов становится нехватка мощностей современного «железа». Впрочем, постоянное развитие технологий позволяет нам надеяться, что однажды мы очутимся в виртуальном, но по-настоящему живом мире.

АДЕКВАТНАЯ РЕАКЦИЯ NPC

Говоря об адекватности NPC, вспомним, как в уже ставшей классической Gothic герой заходил в чей-то дом, а его хозяин внимательно следил за ним и при попытке цапнуть что-нибудь со стола поднимал крик, зовя стражу.

Яркий пример. Тем не менее в любой RPG реакция персонажей все еще абсолютно условна. Даже в великолепной Mass Effect, стоя на мостике собственного корабля, вы можете начать палить во все стороны из всех стволов, кидать гранаты, а члены

экипажа, находящиеся рядом, и ухом не поведут.

БОЛЬШЕ СОЦИАЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ

В качестве примера тут же напрашивается Fable Питера Молинье. В ней разрешалось плодотворно общаться с жителями селений, устраивать с мужиками спонтанные пьянки в кабаке, флиртовать с девицами, жениться и купить собственный домик, наконец.

Подобные элементы, может быть, и не являются ключевыми особенностями игры (и потому не вызывают энтузиазма у продюсеров), но они очень радуют геймеров, заставляя тех подольше задерживаться перед экраном и тем самым продлевая жизнь проекту. Даром что ли тамагочи и сериал The Sims так популярны? Поэтому разработчики в итоге оказываются в выигрыше.

ДЕЦЕНТРАЛИЗАЦИЯ

Игровые миры RPG слишком нарочито вертятся вокруг главного героя. Такое внимание к вашей персоне (или персонам – если речь идет о партийной RPG), конечно, приятно, но быстро утомляет. Вас не покидает ощущение, будто персонажи палец о палец не желают ударить, а только и делают, что ждут появления на горизонте протагониста на белом коне, дабы броситься ему под ноги и рассказать о своих бедах и лишениях.

Пусть внимание и доверие со стороны NPC к главному герою увеличивается постепенно, поэтапно, по мере самоутверждения того в игровом мире. Избавьте нас от ощущения, будто все вокруг подстроено, как в «Шоу Трумана». Дайте нам чувство, что мы своими действиями по-настоящему завоевываем расположение людей, что наш авторитет растет, а вместе с ним увеличивается и наша ответственность.

Да, не стоит при этом забывать и о карме. Прославился совершением добрых дел? Значит, спустя какое-то время все милые бабушки в округе будут в полной готовности стоять на перекрестках и ждать, пока вы их переведете через дорогу, а после угостят вкусным пирожком с капустой и дадут наводку на ценный артефакт. Вы настоящий подонок, думающий только о собственной выгоде? Добропорядочные NPC будут при вашем появлении сарахаться в стороны, зато местные криминальные элементы пригласят на хазу обкашлять пару интересных вопросов за рюмкой чая.

СЛОЖНЫЙ МОРАЛЬНЫЙ ВЫБОР

Ролевые игры редко заставляют нас принимать действительно серьезные решения. В подавляющем большинстве ситуаций герой может быть или однозначно хорошим, или однозначно плохим, третьего не дано. Едва услышав о проблеме, вы уже наперед знаете возможные варианты действий: «Ага, сейчас меня слезно попросят помочь, а я в ответ могу пройти мимо или согласиться», – в последнем случае вам еще частенько позволяют благородно отказаться от награды (мол, не ради денег старался).

И как интересно попадать в действительно нестандартные ситуации. Например, в финале упоминавшейся выше Mass Effect есть эпизод, где вы, ради выполнения миссии, должны пожертвовать одним из напарников, с которым уже успели сродниться за долгое время, проведенное за игрой. Все шло замечательно, успех был близок, и вдруг все встает с ног на голову. Герои связываются с вами по рации, кратко обрисовывают сложившуюся ситуацию и покорно ждут ответа. Принять решение лично мне было крайне тяжело.

Очень хочется, дабы подобных сложных, неоднозначных моментов было как можно больше. Чтобы исчезло банальное деление на белое и черное, чтобы мы искренне сопереживали персонажам, и делая выбор, учитывали не только личную выгоду.

Разумеется, все вышесказанное не является истиной в высшей инстанции. Это лишь некоторые предположения. Желаете подискутировать на данную тему? Добро пожаловать на форум gameplay.com.ua.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

GEARS OF WAR

АБО МИ ЇХ –
АБО ВОНИ НАС

ДОВГООЧІКУВАНА РС-ВЕРСІЯ ЗНАМЕНИТОГО БОЙОВИКА
П'ЯТЬ НОВИХ СЮЖЕТНИХ ГЛАВ ДЛЯ ОДИНОЧНОГО ПРОХОДЖЕННЯ
ТРИ МЕРЕЖЕВІ МІСІЇ

9.0

"Страна Игр"

НАШ
ВИБОР



9.0

Игры @ Mail.ru

Понад 30 титулів «Краща гра року»



Microsoft
game studios



© 2007 ЗАТ «1С». Усі права захищено. © 2007 Epic Games, Inc. Gears of War, the Crimson Omen, and Unreal are either registered trademarks or trademarks of Epic Games, Inc. in the United States and/or other countries. © 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, Windows, Windows Live, Windows Vista, the Windows Vista start button, and Xbox 360 are trademarks of the Microsoft group of companies. Виробництво в Україні «ДП Єврософтпро»



Games for Windows



ИГРЫ 2007

Прошедший год запомнился нам в первую очередь триумфальным появлением S.T.A.L.K.E.R. – главной надежды украинской игровой индустрии. В проект еще за пару месяцев до выхода мало кто верил. GSC Game World вновь показала, что в нашей стране умеют делать превосходные игры: это лишний раз подтверждается хорошими продажами S.T.A.L.K.E.R. как в СНГ, так и на Западе.

Если говорить о мировой игровой индустрии, то в 2007 году наметилась довольно странная тенденция – лучше всего продается консоль, для которой имеется меньше всего игр. Речь идет о Wii. Да, сама Nintendo создала несколько отличных проектов для этой платформы, но вот сторонние студии ничего выдающегося для нее выпустить не смогли.

Наибольшее число хороших игр в прошлом году вышло на Xbox 360 и PC – в списке Gameplay Awards (не считая раздела «Лучшие по платформам») для каждой из этих систем значится по 12 игр-победителей! Для ближайшего конкурента – PlayStation 2 – лишь три. Можно смело заявить, что переход от старого поколения приставок к новому состоялся.

Ну а о том, какие игры 2007 года стали, по мнению редакции Gameplay, лучшими, вы прочитаете на следующих страницах.

Лучшие в жанрах

НЕОБЫЧНЫЕ ПРОЕКТЫ

Portal

Иногда хорошие игры получаются совершенно неожиданно. История Portal – это история Золушки. Два бывших студента, нанятых Valve после того, как Гейб Ньюэлл увидел их дипломную работу, сумели не просто сделать интересный проект и вывернуть наизнанку жанр FPS – они создали культ. Торт и куб из Portal превратились в персонажей игрового фольклора наряду с мантировкой Фримена и BFG из DOOM.



⇒ Лучшие в жанрах



ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ FIRST PERSON SHOOTER BioShock

Удивительная история подводного города Rapture («Восторг» в русской версии) никого не оставила равнодушным. Но BioShock ценна не только атмосферностью, но еще и очень интересным геймплеем, превращающим игру из чистого FPS в смесь FPS/RPG.

Возможно, по режиссуре BioShock уступает Call of Duty 4, а по проработанности игрового мира – S.T.A.L.K.E.R., но по совокупности факторов она все-таки чуточку лучше своих конкурентов.



МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ FIRST PERSON SHOOTER Team Fortress 2

Несмотря на просто невероятное количество вышедших в прошлом году чисто сетевых шутеров, реальных конкурентов у Team Fortress 2 практически не было. В этом легко убедиться, ознакомившись со статистикой игровых серверов: если в Enemy Territory: Quake Wars и Unreal Tournament III одновременно играют тысячи, то в Team Fortress 2 – сотни тысяч геймеров. Да, TF2 пока не смогла сбросить Counter-Strike с пьедестала, но занять почетное место рядом с ней – вполне.



ACTION God of War II

Старушку PlayStation 2 еще рано списывать со счетов. Обаятельный убийца Кратос, победитель богов и гроза титанов, не оставил прочим action-проектам никаких шансов. В очередной раз доказано, что дело не в графике, не в роликах и не в нанятых за большие деньги актерах (привет, Heavenly Sword) – дело в геймплее. Ураганный, невероятно динамичный игровой процесс обеспечил God of War II заслуженное лидерство в жанре.



RTS Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Любовь поклонников RTS, похоже, непостоянна. Девять месяцев назад они запоем играли в C&C3, затем переключились на Supreme Commander, чтобы в свою очередь бросить ее ради World in Conflict. Но, на наш взгляд, Tiberium Wars – лучшая стратегия года. В ней нет гигантских прямоходящих роботов и Советской армии, зато есть классический, проверенный временем и при этом отлично сбалансированный геймплей – как в одно-, так и в многопользовательском режиме.

TBS

Кодекс войны

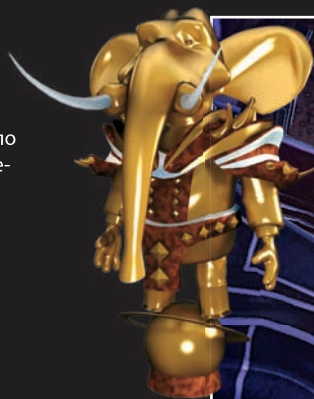
Пошаговых стратегий в 2007 году вышло довольно много, особенно для портативных консолей: потрясающая Jeanne d'Arc, невероятная Final Fantasy Tactics и т. д. Но все равно российский PC-эксклюзив «Кодекс войны» нам показался лучше японских TBS. Замечательный игровой процесс в стиле классических компьютерных пошаговых стратегий десятилетней давности, но на новой технологической основе – что еще нужно поклоннику жанра? Плюс здесь есть гексы.



RPG

Mass Effect

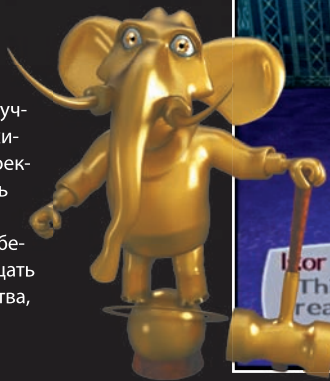
Признаемся, выбрать лучшую ролевую игру года было очень сложно. Не то чтобы претендентов много – всего два, но зато какие! С одной стороны, родной славянский «Ведьмак», совершенно очаровавший женскую часть редакции. С другой – высокобюджетный, захватывающий, и главное, фантастический Mass Effect. В итоге мы решили отметить наградой детище мастеров из BioWare, ведь «Ведьмак» хоть и очень хорошая игра, но чуточку недотягивает до творения канадских кудесников.



JRPG

Persona 3

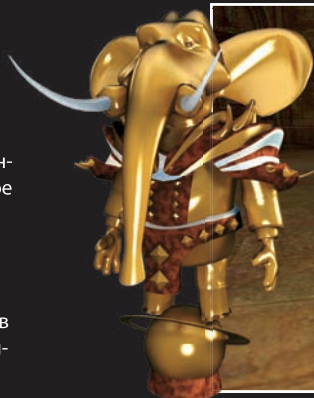
Для поклонников японских RPG год был не самым лучшим. В основном нас радовали ремейками старых хитов для портативных консолей, а оригинальных проектов – кот наплакал. На new-gen-приставках отметить можем разве что Eternal Sonata и Blue Dragon, но Persona 3 для живучей PlayStation 2 превзошла их обеих. История о школьнике, который пытается совмещать учебу, борьбу с демонами и ритуальные самоубийства, достойна высокого звания лучшей в жанре.



MMORPG

Sword of the New World: Granado Espada

Корейские разработчики MMORPG начали массированную атаку на западный рынок. Честно говоря, основное преимущество их проектов перед, к примеру, World of Warcraft – условная бесплатность, но вот Granado Espada порадовала в придачу интересной системой семей-party, необычайно высоким для подобных продуктов качеством графики и сеттингом в стиле «назад в эпоху великих открытий». Девочки в чулках и кринолинах все-таки дорогого стоят!



→ Лучшие в жанрах



ADVENTURE

Sam & Max: Season One

Классические квесты то умирают, то возрождаются. В 2006 году у нас был серьезный и эпический Dreamfall, а в 2007-м – история о безумных кролике и псе. Комедия положений в игровой интерпретации, эдакий сериал «Друзья», но с психотропным оружием, крысами-мафиози, политиками и вездесущим Веб 2.0. Только сразу предупреждаем, что в Sam & Max лучше играть так, как было задумано создателями изначально, – не чаще чем раз в неделю по четыре часа. Иначе возможна передозировка.



FIGHTING

Virtua Fighter 5

Здесь все просто. Virtua Fighter 5 лучший, потому что единственный. Нет, право же, -надцатая инкарнация сериала Guilty Gear согрела сердца фанатов, но ставить ее на старт рядом с творением SEGA мы не будем. Вот и получается, что пятая часть знаменитой Virtua Fighter неторопливо, красуясь, проходит дистанцию, получает высокие оценки прессы и признание публики. После чего пересекает финишную прямую и в гордом одиночестве восходит на пьедестал. Надеемся в следующем году увидеть состязание поинтереснее.



RACING

Project Gotham Racing 4

В отличие от 2006 года, в 2007-м с гонками ситуация обстоит не самым лучшим образом. Burnout: Dominator оказалась наиболее слабой игрой серии, о Need for Speed ProStreet даже вспоминать не хочется, а Colin McRae: DiRT хоть и получилась очень хорошей, но на победителя не тянет. В итоге за звание лучшей гоночной игры боролись два Xbox360-эксклюзивы: Forza Motorsport 2 и PGR4. И пусть первая – серьезный симулятор с множеством машин и тонких настроек, зато вторая – красивее и интереснее.



HORROR

Penumbra: Overture

Темнота – залог хорошего хоррора. Которых, увы, в прошедшем году вышло до обидного мало. Единственными достойными конкурентами Penumbra: Overture были Silent Hill: Origins и Dementium: The Ward – обе для портативных платформ. И хотя эти два проекта весьма неплохи, однако всерьез напугать способны, только когда вы играете в гордом одиночестве и... в темноте. Так что если хотите острых ощущений, выбирайтесь со своей PSP (или DS) ночью в парк. Либо играйте дома в Penumbra: Overture.

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»



→ Лучшие по платформам



PC Ведьмак

Год 2007-й порадовал приверженцев PC-игр – еще бы, столько поводов для апгрейда. Однако из всего великолепия высокотехнологичных проектов с отменным геймплеем мы выбрали именно продолжение саги о Геральте из Ривии. Потому что редакция Gameplay с молодых ногтей любит хорошие RPG. Кроме того, дебютный проект польской команды показал: можно сделать игру своей мечты, которая одновременно будет и замечательной игрой, и качественным продуктом с отличными продажами.



PS2 God of War II

В минувшем году на PlayStation 2 у грозного спартамца Кратоса (Kratos) – главного героя эпической God of War II – так и не появилось достойных конкурентов. Да и кто осмелится бросить вызов неистовому воителю, наводящему ужас на весь греческий пантеон? Великолепные динамичные экшен-сцены и хитроумные головоломки вкупе с отличным сюжетом, в котором авторы иронизируют над всеми мифами Древней Греции разом, оставляют незабываемое впечатление.



PS3 Call of Duty 4: Modern Warfare

PlayStation 3 – единственная платформа, на которой награду «Игра года» получил не эксклюзивный проект. Да, для PS3 были хорошие эксклюзивные игры, но ни одна из них, по нашему мнению, не смогла превзойти Call of Duty 4: Modern Warfare с ее невероятными кинематографичностью и динамикой. Это не столько игра, сколько поездка на американских горках: быстрая, зрелищная и захватывающая. Жаль, что короткая.



XBOX 360 Mass Effect

Некоторые могут справедливо заметить, что BioWare по сути не сделала ничего нового. Ведь Mass Effect – это все та же старая добрая KOTOR, только многократно улучшенная и отполированная до блеска. Но здесь, пожалуй, и кроется секрет успеха. Все составляющие игры выполнены практически идеально: оригинальный сеттинг, интригующий сюжет, интересная боевая система, кинематографическая графика. Проект исключительно высокого качества.



Wii Super Mario Galaxy

Последнюю часть сериала Mario часто называют лучшей игрой из всех ныне существующих. Утверждение категоричное, но довольно близкое к правде. Super Mario Galaxy – эталон гейм-дизайна. Каждый уровень здесь уникален, каждый босс – оригинален. К тому же фирменная система управления Wii будто создана специально для этого проекта. Все-таки в компании Nintendo работают исключительные люди, которые не перестают радовать нас по-настоящему интересными идеями и находками.

PSP

Jeanne d'Arc

Ситуация с хорошими играми на PSP за прошедший год заметно улучшилась. Одна Burnout: Dominator чего стоит! Но мы все-таки решили отдать награду проекту Jeanne d'Arc, ведь в него не стыдно было бы играть и на стационарной консоли, к тому же он способен на равных спорить с признанными грандами жанра тактических стратегий. Невероятная фантазия разработчиков из Level 5 (создателей Rogue Galaxy и Dragon Quest VIII) превратила скучную историю из Средневековья в захватывающее фэнтези.

DS

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

Несмотря на невероятно высокий интерес разработчиков к данной платформе и немалое число хороших игр для нее, лидер 2007 года очевиден – именно в Phantom Hourglass удачно сочетаются увлекательный геймплей и необычное использование особенностей консоли, новаторские элементы и верность традициям замечательной серии, незлой юмор и симпатичная графика. Маленький головастый Линк не уронил честь своих предыдущих инкарнаций, за что ему отдельное спасибо!



Отечественные награды

ЛУЧШАЯ УКРАИНСКАЯ ИГРА

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

Помните шутку о том, что игра выйдет аккурат к двадцатой годовщине Чернобыльской трагедии? Не вышла. Зато в 2007-м украинский блокбастер прошествовал по магазинам, принес разработчикам весьма солидную прибыль. Но главное не это, а то, что игра действительно получилась, несмотря на все неурядицы, сомнения, уход части команды и т. д. Ведь, согласитесь, украинский шутер мирового класса – звучит гордо. Особенно когда это сущая правда.



ЛУЧШИЙ ДЕБЮТ

XIII век: Слава или смерть

Индустрия во мгле. Тем ценнее каждая молодая команда, сотворившая-таки архиценный артефакт – мастер-диск первого проекта. Путь игры «XIII век: Слава или смерть» был долог (срок разработки больше трех лет) и тернист, но ребята все же сумели выучить нарисованных лошадей возить на себе нарисованных рыцарей и срежиссировали обещанное Ледовое побоище. Творческих успехов коллективу Unicorn Games.



➤ Специальные награды



ЛУЧШАЯ ГРАФИКА

Crysis

При выборе победителя в этой номинации никаких разногласий в редакции не возникло, что вполне логично: по уровню графики у Crysis в данный момент нет конкурентов. Да, за такое великолепие надо платить в прямом смысле (компьютер, на котором можно запустить игру на максимальных настройках, стоит ой как дорого), но факт остается фактом: найти проект красивее Crysis очень сложно.



ЛУЧШАЯ МУЗЫКА

Portal

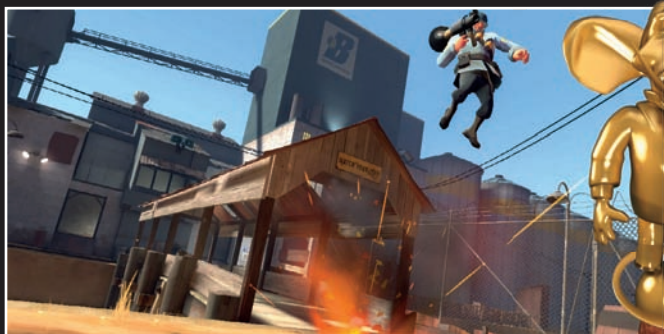
Зная, что в 2007 году вышло множество музыкальных игр: Rock Band, Guitar Hero III, Jam Sessions и т. д., мы все же решили отметить Portal за просто потрясающую финальную песню «Still Alive» Джонатана Коултона в исполнении Эллен Маклейн. Возможно, в играх до этого были песни и лучше, но если говорить об оригинальных композициях, записанных специально для игры, у «Still Alive» нет достойных соперников.



ЛУЧШИЙ СЦЕНАРИЙ

Mass Effect

Придумать фантастическую историю нетрудно – вы ведь помните, как записывали в школьную тетрадку леденящий душу рассказ о нападении на мирное человечество злобных инопланетных роботов и сопровождали текст яркими иллюстрациями? А вот писатель Дрю Капришин (Drew Koprishyn), воспользовавшись аналогичной фабулой, сумел создать сложное, захватывающее произведение. Сценарий Mass Effect увлекателен и удивительно логичен – за что и получает заслуженную награду.



ЛУЧШИЙ ДИЗАЙН

Team Fortress 2

Наверняка в компании Valve очень любят мультфильмы Pixar. Иначе как объяснить тот факт, что Team Fortress 2 сменила оригинальный псевдореалистичный дизайн на яркую cel-shaded картинку в стиле лент, выпускаемых знаменитой анимационной студией. Дизайнеры постарались на славу: уровни легко запоминаются и великолепно оформлены, а колоритные юмористические персонажи вызывают симпатию с первого взгляда. Team Fortress 2 – это концентрированный заряд хорошего настроения.



СЮРПРИЗ ГОДА

Stuntman: Ignition

Мало кто ждал, что из подобной затеи выйдет что-то стоящее. Симулятор каскадера – это странно, непонятно и сложно. Но все-таки получилось. Stuntman: Ignition – одна из самых необычных игр года, захватывающая, зрелищная и невероятно трудная. Но если вы любите кино и гонки, обязательно попробуйте.

Специальные награды



РАЗОЧАРОВАНИЕ ГОДА

Need for Speed ProStreet

Видимо, мы слишком много ждали от ProStreet. Надеялись, что разработчики будут придерживаться намеченного курса и смогут сделать достойный «почти симулятор» (вспомним для примера PGR4). Что игру достаточно оптимизируют и она не станет тормозить на мощных компьютерах. И главное, мы верили – играть в ProStreet будет интересно. Увы, получился середнячок. А для такой именитой серии это провал.



Игра года

ИГРА ГОДА

Team Fortress 2

Главный проект года мы каждый раз выбираем по очень простому принципу: складываем количество часов, проведенных за различными играми авторами и сотрудниками редакции. Нам кажется важным показателем то, что к игре хочется возвращаться снова и снова. Если ее невозможно забросить, значит, у разработчиков действительно получилось нечто выдающееся.

Да, в этом году было несколько проектов, заслуживающих звания гениальных. Portal, The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, S.T.A.L.K.E.R., Mass Effect – все они созданы талантливыми людьми, сделаны с душой и вниманием к деталям. Но максимальное количество времени в прошедшем году редакция Gameplay провела в бесконечных сетевых баталиях Team Fortress 2. И, поверьте, игра того стоит.





Ярослав Сингаевский

Космическая

Для жанра космических симуляторов сериал Wing Commander стал уникальным явлением. Наверное, ни до ни после него не было и не будет проекта, столь впечатляющего своим масштабом. Его историю мы попытались рассказать в этой статье.

A detailed illustration of a sleek, metallic spaceship with a dark cockpit, flying diagonally across the frame. The ship is surrounded by vibrant, ethereal clouds of green and purple gas. The background is a vast, fiery orange and yellow nebula filled with numerous bright blue and white stars. The overall style is painterly and dramatic.

сага



Wing Commander (1990)

Космическая сага началась в прошлом веке, в конце 80-х. Молодой программист и гейм-дизайнер Крис Робертс (Chris Roberts), работающий в уже известной благодаря ролевой игре Ultima компании Origin, решил взять тайм-аут, отдохнуть от RPG и заняться созданием космического симулятора. Главный вопрос, которым задался Крис: с кем будут воевать brave земляне, рвущиеся к звездам? С бездушными, безжалостными роботами? Неинтересно. С гигантскими инсектоидами? Банально. И вот однажды, переключая каналы телевизора, Крис наткнулся на научно-популярную программу о жизни львов. Может быть, разумные кошки станут достойными противниками человечества? Почему бы и нет. Так появились килраты (kilrathi) – раса агрессивных, хитрых, по-своему благородных воинов, внешне похожих на прямоходящих львов и тигров.

В 2654 году (согласно хронологии сериала) война между Земной Конфедерацией (Terran Confederation) и Империей Килрах (Empire of Kilrah) была в самом разгаре. Эскадра кораблей землян, возглавляемая ударным авианосцем TCS Tiger's Claw, совершила прыжок в сектор Vega, чтобы дать отпор силам килраты. Игроку отводилась роль безымянного новичка-пилота, проходящего службу на борту флагмана. Такова была сюжетная завязка Wing Commander.

Однако данный проект поражал, в первую очередь, не сюжетом, а великолепным оформлением. В то время когда в других играх сплошь и рядом использовалась 16-битовая EGA-графика, WC удивлял полноценной VGA-картинкой. Вместо примитивных полигональных мо-



делей кораблей (ограничение тогдашних технологий) Крис Робертс решил применить наборы спрайтов, которые поворачивались и масштабировались в зависимости от их расположения по отношению к игроку – это значительно обогатило визуальный ряд.

Дополнительной реалистичности происходящему добавляли хорошо проработанные копипиты боевых машин. Они не были дешевой декорацией, имели функционирующие приборы и даже разрушались, если ваша «скорлупка» получала значительные повреждения.

Не меньше удивляли и меня, выполненные в виде интерактивных картинок. Вы могли перемещаться по кораблю, разговаривать с другими членами экипажа, посмотреть местный топ лучших пилотов (как приятно было видеть себя на первом месте) и т. д. Игра то и дело перемежалась небольшими анимационными вставками. А счастливые обладатели Adlib-сов-

местимых звуковых карт могли вдобавок насладиться необычно сочным аудиооформлением.

Отличительной чертой WC (и всех последующих игр серии) стал акцент на сюжете и ярких, запоминающихся героях. Крис Робертс вместе со своим братом Эрином (Erin Roberts) сумели создать неоднозначные, а потому западающие в душу образы. Ваши сослуживцы редко называли друг друга по именам, предпочитая клички-позывные (callsign): ангел-хранитель личного состава Tiger's Claw, сдержанная капитан Жаннетт (Jeannette «Angel» Devereaux), отчаянный Маньяк (Todd «Maniac» Marshall), рассудительный Паладин (James «Paladin» Taggart) и т. д. Характеры персонажей раскрывались в анимационных сценах, во время разговоров в баре, в предмиссионных брифингах. Надо сказать, что гибель напарников самым непосредственным образом влияла на прохождение некоторых миссий,

поэтому нельзя было забывать о взаимовыручке.

Крис тщательно заботился о том, чтобы игру не упрощали однозначные плохие или хорошие герои. Для положительных он припасал пару скелетов в шкафу, для отрицательных придумывал довольно логичную и в какой-то мере даже оправдательную мотивацию их действий. Хотя полностью раскрыть образы Робертс сумел только к финалу четвертой части сериала.

Еще одной особенностью Wing Commander стала нелинейная структура миссий. Можно было провалить текущее задание, но практически всегда оставался шанс исправить ситуацию во время следующего вылета. Если неудачи преследовали вас слишком долго, наступала вполне ожидаемая развязка – силы Земной Конфедерации с позором покидали сектор Vega. В случае же, когда все шло хорошо, игра заканчивалась атакой на командный центр килраты и победой людей. Кстати, за отличные результаты в отдельно взятых эпизодах вас могли наградить медалью и даже повысить в звании. Церемония была оформлена в виде соответствующего анимационного ролика.

Пожалуй, единственный объективный недостаток проекта заключался в не слишком изобретательном искусственном интеллекте, из-за которого все поединки в космосе развивались по одной и той же тактической схеме. Но на это, по правде говоря, никто не обращал внимания. Wing Commander просто не с чем было сравнивать. Игра установила новые стандарты в жанре космических симуляторов. Позже ее портировали с PC на другие платформы, в частности SNES, SEGA CD, 3DO, Amiga, Sony PSP.

Спустя некоторое время после выпуска оригинальной игры Origin обрадовала новоприобретенных WC-фанатов двумя дополнениями: The Secret Missions: Thor's Hammer (1990) и The Secret Missions: Crusade (1991). Сюжет первого аддона рассказывал об отчаянной вылазке Tiger's Claw вглубь территории противника с целью уничтожить мощнейший дредноут Sivar. А в Crusade земляне становились на защиту своих новых союзников – забавной птицеподобной расы firekka, чью родную планету безжалостные килраты выбрали местом проведения одного из священных, но от того не менее кровавых ритуалов.

«Игра установила новые стандарты в жанре космических симуляторов»

Wing Commander II (1991)

Сиквел вполне успешной первой части вышел спустя год – по нынешним меркам просто-таки фантастическая оперативность. Вступительный ролик демонстрировал ставший уже родным авианосец Tiger's Claw, который подвергся подлой атаке загадочных истребителей-невидимок килраты. Корабль бесславно погиб, спастись удалось немногим. В число счастливых входил и главный герой игры – полковник Кристофер Блейр (Christopher Blair). К слову, его фамилия, Blair, является сокращением от «blue hair» (в переводе «голубые волосы») – основной отличительной черты протагониста оригинальной Wing Commander.

В момент атаки Кристофер выполнял патрулирование близлежащего сектора, а впоследствии был обвинен трибуналом в халатности и безответственности. Его рапортам о таинственных невидимках никто не поверил. Однако ввиду отсутствия явных доказательств вины героя миновала высшая мера наказания. Адмирал Земной Конфедерации Джеффри Толвин (Geoffrey Tolwyn) «всего лишь» разжаловал его в капитаны и отправил отбывать службу на скучной космической станции где-то на задворках вселенной.

Спустя десять лет судьба вновь сводит нашего героя и Джеффри Толвина. Авианосец TCS Concordia, на борту которого находился адмирал, был атакован противником. Блейр вместе со своей напарницей в этот момент оказался неподалеку и поспешил на помощь. После тяжелого сражения, в котором Concordia серьезно пострадала и несколько опытных пилотов, защищавших ее, были убиты, Толвин принимает решение перевести Кристофера в состав экипажа его флагмана.

Сюжет Wing Commander II по сравнению с первой частью стал гораздо интереснее. Между миссиями игроку предлагалась возможность посмотреть довольно длинные анимационные ролики, в которых было все: и дружба, и предательство, и даже любовная история. Не забыл Крис Робертс и про килраты: сценки с участием

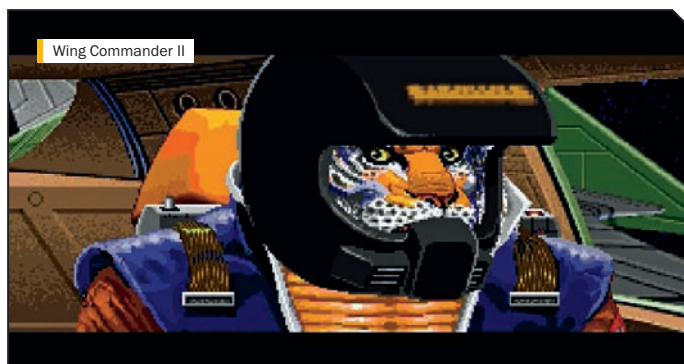


«Сюжет Wing Commander II по сравнению с первой частью стал гораздо интереснее»

Траххата (Thraxhath) – принца Империи Килрах – и его подчиненных помогали лучше понять характер и мотивацию противника.

Однако расплатой за насыщенный событиями сценарий стала линейность происходящего. В WC2 не было столь разветвленного древа миссий, а напарников никто не мог убить (они катапультировались, и позже специальный челнок подбирал их спасательные капсулы). Зато пилоты погибли в определенные заранее моменты – вопреки вашим отчаянным попыткам выручить их из беды.

С технологической точки зрения сиквел был лишь немного



лучше оригинала, и изменения носили косметический характер. Спрайты перерисовали, добавили некоторые эффекты. По-прежнему радовала озвучка (правда, только в случае наличия отдельной звуковой карты – все еще не слишком распространенного в то время устройства). Многие по достоинству оценили появление горячих клавиш управления напарниками. Ну а слабым местом проекта все так же считался искусственный интеллект, действовавший в бою абсолютно шаблонно.

Сиквел довольно быстро обзавелся двумя дополнениями, еще сильнее закручивающими сюжетную интригу. В Special Operation 1

рассказывалось о приключениях Кристофера и его напарника Ралгха Ххалласа (Ralgha «Hobbes» Nhallas). Кстати, не удивляйтесь столь необычному имени, Ралгха – ренегат-килрати, перешедший на сторону людей. Вместе герои расследовали странные события, связанные с изменой командира авианосца TCS Gettysburg, который стал атаковать свои же корабли. Второй аддон – Special Operation 2 – был посвящен одному из отрицательных героев Wing Commander II, не без помощи своих товарищей пытавшегося саботировать испытания нового боевого истребителя, оснащенного ядерным оружием.



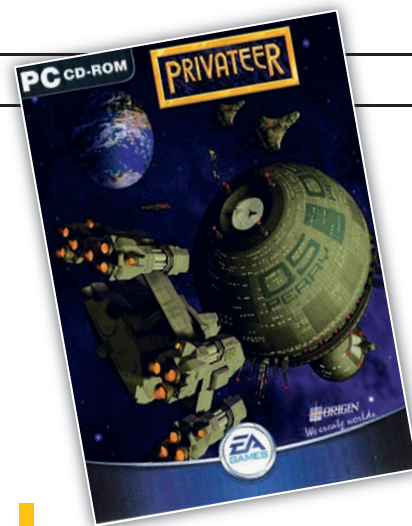


Wing Commander: Privateer (1993)

Действие Wing Commander: Privateer хотя и происходило в знакомой вселенной, однако не имело прямого отношения к сценарию главных, «номерных» частей сериала. Вместо службы в рядах пилотов Земной Конфедерации игра предлагала опробовать роль фрилансера – такого себе вольного авантюриста, зарабатывающего на жизнь выполнением различных миссий, торговлей, пиратством или любым сочетанием данных занятий.

Здесь был лихо закрученный вокруг артефакта расы демиургов стелтек (steltek) сюжет, который к тому же имел свое продолжение в аддоне Righteous Fire. Однако подавляющее большинство игроков, едва запустив Privateer, моментально забывало о таинственной находке, попавшей к ним в руки. Проект увлекал скорее не интересными сценарными ходами, а открытым для исследования миром.

«Проект увлекал скорее не интересными сценарными ходами, а открытым для исследования миром»



Wing Commander Academy (1993)

Wing Commander Academy не являлась полноценной игрой, а представляла собой довольно незамысловатый конструктор миссий. Вам предлагалось самостоятельно выбрать место действия, назначить себе напарника, определиться с кораблем и численностью сил противника. После чего отправиться в бой, чтобы проверить свое мастерство пилота.

За исключением возможности опробовать новые модели истребителей – Wrath (Земная Конфедерация) и Jrathek (Империя Килрах) – этот проект ничем особенным не выделялся и популярности у поклонников сериала не приобрел. Тем более в свете приближающегося к выходу триквела.

Вы могли перемещаться между звездными системами, приземляться на всевозможные планеты или стыковаться с космическими базами. После посадки разрешалось немного размять ноги: заглянуть в бар, чтобы узнать новости и слухи, зайти в магазин, дабы продать/купить товар, обновить оборудование и вооружение корабля (а то и вовсе сменить свою «старушку» на более продвинутую модель), пообщаться с возможными работодателями, получить пару миссий и отправиться на встречу приключениям.

Ваши действия влияли на взаимоотношения с некоторыми фракциями. Всего их в игре насчитывалось целых семь штук: вездесущая милиция (militia), жадные и беспомощные торговцы (merchants), лихие пираты (pirates), хладнокровные и опасные охотники за головами (bounty hunters). А также своеобразные футуристические луддиты (retros), военные (Terran

Confederation) и старые знакомые килрати (Empire of Kilrah).

Жизнь в космосе была ключом. То патрульные могли пристать с проверкой (и вы мысленно рдовались, что не взялись за ту миссию по перевозке рабов), то торговый корабль вдруг просил о защите от атакующих его пиратов (а вы с подлой ухмылкой торговались, не соглашаясь на предложенную сумму), бывало, что после гиперпространственного прыжка вы оказывались в самой гуще сражения между военными силами Конфедерации и килрати (и честно-честно обещали себе исправиться раз и навсегда, если только выберетесь из этой передрыга живым).

Подобная свобода опьяняла. Вы могли неделями мотаться по галактике, копя деньги на очередной апгрейд корабля и ввязываясь во все новые авантюры. И это нисколько не надоедало. Wing Commander: Privateer – лучший spin-off сериала.



«Вы могли неделями мотаться по галактике, копя деньги на очередной апгрейд корабля и ввязываясь во все новые авантюры»



МИСТЕЦТВО ГРИ!

Ідеально збалансовані
конфігурації комп'ютерів
для вимогливих користувачів



ПК Delfics® green на базі двоядерного процесора у провідних мережах електроніки

Повний асортимент продукції шукайте у мережах:

ГігаБайт

Новий! вул. Дорогожицька, 17, (044) 451-46-79
пр-т Московський, 6, (044) 581-27-29
пр-т Московський, 16, (044) 501-03-18
вул. Червоноармійська, 72
(ТК «Олімпійський»), (044) 501-23-08
пр-т Героїв Сталінграду, 27, (044) 426-86-61
вул. Тимошенка, 21, (044) 426-17-02
пр-т Маяковського, 10, (044) 536-09-23
вул. Декабристів, 9, (044) 562-66-99

Домотехніка

пр-т Перемоги, 45, 8(800) 300-20-20
вул. Р. Окіпної, 3, 8(800) 300-20-20
пр-т Маяковського, 17, 8(800) 300-20-20
пр-т Московський, 17, 8(800) 300-20-20

City.com

пр-т Московський, 23-а, (044) 501-01-01
вул. А. Малишка, 3, (044) 502-00-55
пр-т 50-річчя Жовтня, 6-г, (044) 502-00-66

Unitrade

вул. Шота Руставелі, 26, (044) 289-20-10
Майдан Незалежності, 2, (044) 461-94-61
вул. Антоновича, 116, (044) 529-85-91
вул. Сагайдачного, 35, (044) 425-15-48
пр-т Перемоги, 70, (044) 205-49-49
вул. Гришка, 3, (044) 206-41-28

Відділ оптового продажу DGTech

вул. Академіка Філатова, 1/22, (044) 501-60-42

Замовляйте ПК з доставкою на: www.gb.ua, www.domotekhnika.ua, www.city.com.ua

Телефон гарячої лінії:

8-800-501-1000

(цілодобово і безкоштовно зі стаціонарних телефонів)

www.delfics.com



**Сервісна підтримка
ПК Delfics® green — 5 років!**

З роки гарантії та 2 роки безкоштовного
сервісного обслуговування.

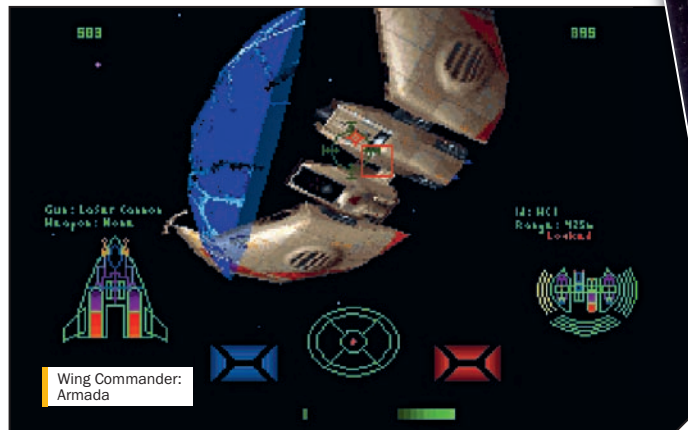
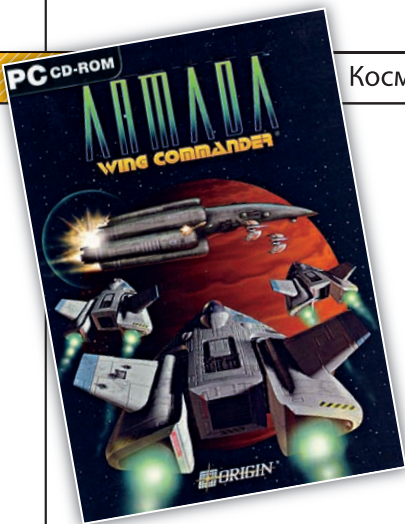
ВИГІДНИЙ КРЕДИТ!

Умови кредитування запитуйте у місцях продажу.

ПК Delfics® green сертифіковані УкрСЕПРО

AMD 
Smarter Choice

© 2008 Advanced Micro Devices, Inc. AMD, логотип стрілка
AMD, AMD Athlon™ та будь-які їх комбінації є товарними
знаками компанії Advanced Micro Devices, Inc.



→ Wing Commander: Armada (1994)

Armada, как и Academy, не являлась продолжением саги, а представляла собой очередной эксперимент Криса Робертса. Впервые в Wing Commander появились стратегические элементы и мультиплеер (через модемное соединение, локальную сеть или split-screen).

Режим *Battle* наконец-то предоставил игрокам шанс выяснить, кто же из них пилотирует лучше и стреляет точнее. Причем в бой разрешено было отправиться на кораблях не только Земной Конфедерации, но и Империи Килрах. Аркадный *Gauntlet* предлагал немного отдохнуть после напряженных дуэлей и попробовать как можно дольше продержаться в строю, уничтожая все прибывающих противников.

Изюминкой проекта стала собственно *Armada* – несложная стратегическая игра в уже знакомом антураже. На случайно сгенерированной карте звездного сектора были разбросаны отдельные системы. Игроки, бравшие на себя роли командиров воюющих сторон, стартовали в противоположных концах карты. По очереди делая ходы, они захватывали системы, строили шахты (для добычи ресурсов), доки (для производства новых кораблей) и крепости (для защиты планет). Конечной целью являлось уничтожение вражеского авианосца.

В Wing Commander: Armada входил также набор тематических сценариев, сведенных в единую кампанию (*Campaign*). Правда, они были слишком однообразны и

представляли интерес только в случае игры с живым противником. Компьютерный же оппонент вел себя слишком предсказуемо, и одержать над ним победу не составляло большого труда.

Проект создавался на одном из прототипов движка, позже улучшенного и использованного в Wing Commander III: Heart of the Tiger. Технология позволяла вводить настоящие трехмерные модели вместо плоских спрайтов и новые спецэффекты.

Wing Commander: Armada была хотя во многом и недоработанной, но по своему привлекательной игрой. Поклонники сериала остались довольны экспериментом Криса и его команды. Для Armada даже выпустили дополнение *Proving Grounds*, которое, помимо прочего, добавило возможность устраивать многопользовательские сражения с участием одновременно шести человек.

Wing Commander III: Heart of the Tiger (1994)

Heart of the Tiger был необычайно помпезным проектом и вызвал у игроков и редакторов профильной прессы небывалый ажиотаж. Как и первая часть, он прежде всего сражал наповал шикарным графическим оформлением. Честное 3D, сложные модели, четкие текстуры, великолепные спецэффекты (ах, как переливались энергетические щиты при попадании!), да еще и в SVGA-разрешении. 3D-ускорителей тогда еще не существовало, и вся нагрузка по обработке картинки ложилась на CPU. С красотоми WC3 процессоры 486-й серии уже

не справлялись. Для того чтобы насладиться зрелищем в полной мере, вам надо было приобрести довольно редкие и дорогие на тот момент Pentium 75 или (еще лучше) Pentium 90. В отношении требований к вашей системе Wing Commander III был Crysis-ом своего времени.

Кроме того, полностью изменился дизайн кораблей и окружения. Техника землян по внешнему виду приближалась к неким футуристическим аналогам существующих сегодня истребителей. Корабли килраты стали выглядеть более угрожающе благодаря острым ломаным формам. И наконец-то восторжествовал принцип соблюдения масштаба: обычные боевые машины были маленькими, а крейсера и авианосцы – по-настоящему громадными. Дредноут килраты, который вы могли встретить в игре, представлял собой просто незабываемое зрелище. Даже включив ускорители, приходилось долго лететь вдоль его бортов, невольно ощущая себя крохотным муравьем, пытающимся укунить слона.

Вместо уже привычных по прошлым частям сериала межмиссионных анимационных роликов вы смотрели настоящее видео. А какой был актерский состав! Судите сами: роль главного героя Кристофера Блейра исполнял Марк Хэмилл (Mark Hamill) – Люк Скайуокер из «Звездных войн», старину Паладина играл Джон Рис-Дэвис (John Rhys-Davies), знакомый по сериалу «Скользкие» (*Sliders*), а также картина «Индиана Джонс и последний Крестовый поход» и «Властелин Колец» Питера Джексона (роль Гимли). В образ язвительного Маньяка великолепно вжился актер Томас Уилсон (Thomas F. Wilson) – злодей из классической трилогии «Назад в буду-



«Heart of the Tiger был необычайно помпезным проектом и вызвал небывалый ажиотаж»

Wing Commander III:
Heart of the Tiger

щее». Ну а сухого, принципиально-го адмирала Толвина отлично сыграл не нуждающийся в особых представлениях Малкольм Макдауэлл (Malcolm McDowell).

Не обошлось и без перчинки. Дело в том, что на роль механика Рэйчел Кориолис (Rachel Coriolis) – далеко не последнего персонажа в истории Heart of the Tiger – пригласили достаточно известную американскую порноактрису Джинджер Линн (Ginger Lynn). Впрочем, падкие до «клубнички» персоны ничего для себя в игре не нашли. Да и снобы-критики остались с носом – Джинджер исполнила свою актерскую работу замечательно.

Большая часть сцен снималась на зеленом фоне, на который позже накладывалось компьютерное изображение. Хотя было немало и настоящих декораций. Главной же головной болью для Криса Роберта стали килраты. Технологии того времени не позволяли создать достаточно реалистично выглядящих компьютерных персонажей, поэтому после ряда экспериментов Крис принимает окончательное решение: играть роли килраты будут... куклы. Громадные, больше человеческого роста прямоходящие тигры и львы управлялись целой командой людей, а отдельный оператор следил за действиями роботизированной головы, которая умела моргать глазами, выражать различные эмоции и т. д.

Видео в игре было необычайно много: различные ролики в начале и в конце миссий, подробные брифинги, разговоры с экипажем, даже банальные перемещения по

кораблю – и те были оформлены как небольшие видеовставки. Несмотря на то что игра занимала целых четыре CD, уместить на них все желаемое разработчики так и не смогли. За кадром остались специальные выпуски новостей, диалоги с некоторыми героями.

К слову, один из фанатов смонтировал все ролики и избранные игровые моменты в цельный двухчасовой фильм и назвал его Wing Commander III: Heart of the Tiger – The Movie. Сайт данного проекта (и ссылка на закачку) находится по адресу www.wc3movie.ne1.net.

Сюжету WC3 могут позавидовать многие современные фантастические киноленты. История началась с гибели TCS Concordia и захвата в плен (и смерти) одного из лучших боевых пилотов Конфедерации и возлюбленной главного героя. Убитого горем Кристофера адмирал Толвин переводит на новый корабль – TCS Victory, на борту которого отчаявшийся полковник неожиданно встречает несколько старых друзей и находит новых товарищей. Сценарий интересен. Вы участвуете в испытаниях истребителя F-103A Excalibur, срывае планы врага по использованию биологического оружия, ввязываетесь в любовные авантюры, стараетесь не допустить уничтожения супероружия землян, раскрываете неожиданное предательство и в конце ставите точку в конфликте людей и килраты.

Игра оказалась менее линейной, чем Wing Commander II. Причем на ход событий влиял не только результат той или иной миссии, но и

Wing Commander III:
Heart of the Tiger

выбор реплики в диалогах. Например, задобив лукавую Рэйчел, ответственную за техническое обслуживание кораблей, вы могли получить «несанкционированный» доступ к упоминавшемуся выше Excalibur, что здорово облегчало выполнение одного из заданий.

Полностью от начала до конца Wing Commander III я прошел, наверное, раз шесть или семь. И каждый раз обнаруживал новые варианты развития сюжета. Оказалось, даже сумасшедшая миссия по защите исполинского, способного уничтожать планеты TCS Behemoth, которую я считал сюжетно невыполнимой, могла иметь хорошую концовку.

Поскольку Кристофер Блейр в триквеле дослужился до солидного военного звания полковника, вам разрешалось перед вылетом самостоятельно выбирать корабль, вооружение и напарника. Последние, к слову, как и в первой части сериала, могли случайно (а не по воле гейм-дизайнеров и сценаристов) погибнуть в бою. Поэтому приходилось не раз переигрывать миссии, скажем, для того, чтобы красавица-брюнетка Флинт (Robin «Flint» Peters), на которую вы имели определенные виды, добралась до базы в целости и сохранности.

В WC3 немного изменили схему управления кораблями, добавили возможность распределять энергию между его ключевыми системами: щитами, пушками, двигателями. Поведение AI улучшилось, благодаря чему вы стали больше опасаться противников и полагаться на напарников. Появилась

поддержка джойстиков. Были в триквеле и миссии, проходившие в непосредственной близости от поверхности планет. Впрочем, из-за некоторых особенностей контроля над поворотами корабля эти задания превращались в сущее мучение для пилота.

Несмотря на проведенную работу, геймплей в итоге остался тем же – быстрым и немного аркадным. В целом поклонники жанра были довольны, хотя кое-кто с завистью косился в сторону TIE Fighter от LucasArts, предлагавшего большую тактическую свободу.

К недостаткам проекта можно отнести чрезмерную сложность ряда эпизодов и немного скучноватый финал, что, впрочем, не сильно влияет на общее впечатление от игры. Пафосная надпись на ее коробке – «Interactive Movie» (интерактивный фильм) – полностью оправдывала свое существование. По производимому на геймера кинематографическому эффекту Wing Commander III я могу сравнить разве что с недавно вышедшей на Xbox 360 ролевой игрой Mass Effect.

Wing Commander III: Heart of the Tiger стала знаковым проектом для игровой индустрии тех лет и самой лучшей частью во всей серии. Спустя некоторое время вышел сборник Kilrathi Saga – специальное переиздание трилогии WC для операционной системы Windows. Отдельно триквел был портирован на платформы Sony PlayStation, Macintosh и 3DO. По его мотивам выпускалась картонная игра Wing Commander: Collectible Card Game.

«Вместо привычных по прошлым частям сериала межмиссионных анимационных роликов вы смотрели настоящее видео»

Крис Робертс

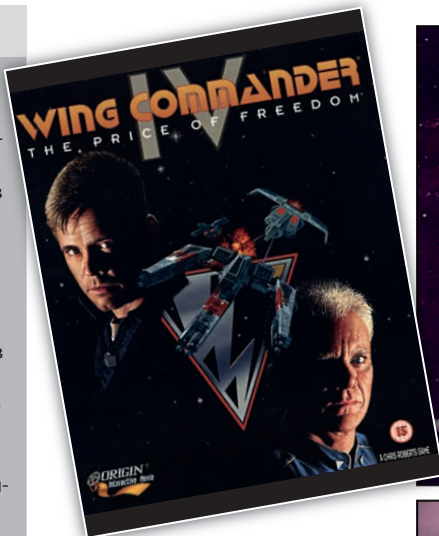
→ Крис Робертс родился 27 мая 1968 года в городке Рэдвуд-Сити (штат Калифорния). Однако его детство и юность прошли за океаном – в Англии.

В 1988 году Робертс, уже имевший опыт создания компьютерных игр, возвращается на свою историческую родину, устраивается программистом в компанию Origin и принимает активное участие в разработке Times of Lore, Bad Blood, нескольких проектов легендарной саги Ultima, а также авиасимулятора Strike Commander.

Однако главным вкладом Криса Робертса в развитие игровой индустрии был и остается великолепный фантастический сериал Wing Commander. К слову, суммарные продажи проектов, вышедших под знаменитым брендом, на сегодняшний день составляют более 400 млн долл.

В 1996-м Робертс увольняется из Origin и создает собственную компанию Digital Anvil, которая выступила в роли продюсера боевого космического симулятора Starlancer (сам проект разрабатывала студия Warthog). Однако спустя четыре года Крис уходит на вольные хлеба (после приобретения Digital Anvil вездесущей Microsoft). В разработке известной Freelancer отец Wing Commander принимает участие лишь в качестве стороннего консультанта.

Сегодня Крис Робертс достаточно далек от игровой индустрии. Компания Ascendant Pictures – его новое детище – вполне успешно занимается продюсированием кинокартин. В их число входят такие известные ленты, как «Оружейный барон» (Lord of War), «Счастливые число Слевина» (Lucky Number Slevin), «Пиджак» (The Jacket) и другие.

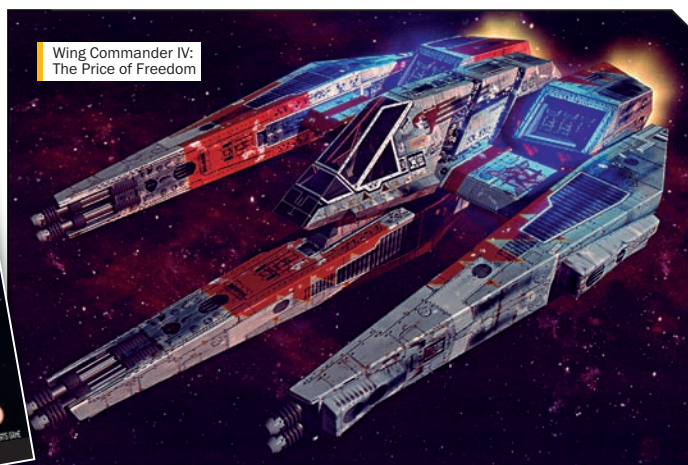


Wing Commander IV: The Price of Freedom (1996)

События Wing Commander IV разворачивались после окончания (трудами главного героя) конфликта между людьми и килраты. Империя Килрах в руинах, казалось бы, человечество должно праздновать победу и почитать на лаврах. Но не тут-то было. Экономические проблемы, связанные с переводом производства обратно на мирные рельсы, социальная нестабильность ухудшали и без того нелегкие послевоенные годы. А тут еще в отдаленных колониях подняли головы мятежники.

В четвертой части сериала Кристофер Блейр прибывает на борт авианосца TCS Lexington с четкой сформулированной задачей: раз и навсегда покончить с распрями Конфедерации и так называемого Союза Пограничных Миров (Union of Border Worlds). Однако полковник очень скоро понимает, что воевать против чужой расы – это одно, а вот ввязываться в гражданскую войну – совсем другое.

Сюжет Wing Commander IV мрачен, серьезен и полон драматических моментов. Героев мучают внутренние противоречия, кто-то остается верен присяге, кто-то переходит на сторону противника. Дружья оказываются врагами, и



Wing Commander IV: The Price of Freedom



Wing Commander IV: The Price of Freedom

наоборот. Кроме того, Блейр начинает подозревать, что к происходящему приложил руку сам адмирал Толвин, и очень скоро подозрения полковника подтверждаются.

В ролях, помимо уже знакомых Марка Хэмилла, Малкольма Макдауэлла и других актеров из WC3, были замечены также известные Марк Дакаскос (Mark Dacascos) и Джон Спенсер (John Spencer), игравший, к примеру, в «Черном дожде» (Black Rain) и «Скале» (The Rock).

Двенадцать миллионов долларов – таков по приблизительным подсчетам бюджет Wing Commander IV. Это в три раза больше, чем было потрачено на предыдущий эпизод сериала. Значительная часть средств ушла на съемку бесчисленных видеофрагментов, в них использовались реальные декорации, благодаря чему ролики стали еще разнообразнее и качественнее. По этой же причине игра занимала шесть CD (спустя некоторое время появилось ее переиздание на DVD).

Принимаемые игроком решения теперь влияли не только на ход кампании, но и на ее концовку. Чаще всего вас ставили перед выбором во время бесед с персона-

жами, но случалось, что судьбоносные действия надо было предпринимать прямо по ходу миссии, определяя тем самым дальнейшее развитие событий.

Вы по-прежнему могли выбирать корабль и его вооружение перед вылетом, а вот в напарниках у вас уже числились безымянные пилоты. Да и вообще, интересных персонажей в Wing Commander IV оказалось меньше. Зато миссии стали разнообразнее. Немного улучшился и визуальный ряд. Правда, нас лишили красивых детализированных копиптов – внутренних кабин боевых машин в WC4 не демонстрировались. Разработчики ссылались на то, что они-де вдруг стали мешать обзор.

Wing Commander IV получился хорошим, но неоднозначным и чрезмерно дорогим проектом. Изменения в сеттинге – забыв о борьбе с инопланетными завоевателями, мы погрязали в суровых военных буднях и интригах – не всем пришлось по нраву. Чувствовалось, что после феерической Heart of the Tiger сериал оказался в состоянии стагнации. Его будущее находилось под вопросом.

Privateer 2: The Darkening (1996)

Данный проект, созданный манчестерской студией компании Electronic Arts, несмотря на цифру в названии, не являлся сиквелом в прямом смысле этого слова и имел лишь косвенное отношение ко всей серии в целом. Действие происходило спустя столетие после событий оригинальной Privateer. На звездной карте вы не видели знакомых систем – обстановка полностью поменялась.

Главный герой со странным именем Сер Лев Аррис (Ser Lev Arris) чудом выживает, после того как корабль, на борту которого он находился, оказывается атакован пиратами. К несчастью, Арриса поражает профессиональный недуг всех протагонистов современности – амнезия. Вдобавок за Левом начинают охотиться подозрительные личности. Именно намерение спастись и выяснить детали собственно (по всей видимости, бурного и интересного) прошлого и является нашей главной мотивацией.

Вполне традиционным было решение использовать в игре FMV-ролики. Они отличались не только высоким качеством, но и великолепным подбором актеров. Так, роль главного героя прекрасно исполнил харизматичный красавец Клайв Оуэн (Clive Owen), другой известный англичанин Джон Харт (John Hurt) сыграл бармена, а еще в Privateer 2 вы встречались с самим Кристофером Уокеном (Christopher

«Действие происходило спустя столетие после событий оригинальной Privateer»

Walken). Кстати, желающие поностальгировать могут скачать все видео из игры по этой ссылке: download.wcnews.com/files/p2/privateer2cinematics.zip

Геймплей был в лучших традициях первой Privateer. При желании игрок мог полностью забросить сюжетную линию и отправиться на поиски приключений: исследовать колонии, изучать торговые пути и нанимать грузовые корабли для перевозки товаров, выполнять различные задания, искать новые, более совершенные комплектующие для своего космического судна и т. д.

Игра могла похвастаться хорошей графикой и неплохим искусственным интеллектом противников. Вместе с тем наблюдались серьезные проблемы с балансом, и самое

печальное – проект изобилует досадными ошибками. Чего только стоили неожиданные вылеты игры в систему во время посадки на планету. Сохраняться в космосе не разрешалось, поэтому текущую миссию (а некоторые из них по-настоящему зубодробительны) надо было проходить заново.

Electronic Arts поспешила, не уделив должного внимания тестированию, и выпустила в продажу довольно сырой проект. Ошибки исправлялись не слишком оперативно, что самым непосредственным образом сказалось на полученных от игры впечатлениях и оценках профильной прессы. Неудача Privateer 2 поставила крест на идее создания триквела (хотя работы над ним уже велись).



Wing Commander: The Movie



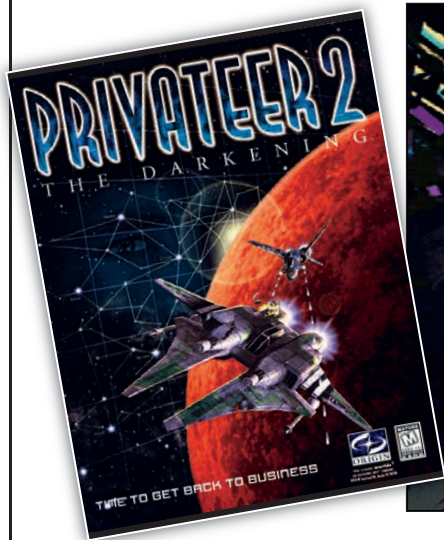
➔ Художественный фильм Wing

Commander (у нас известен как «Командир эскадрильи») вышел в прокат в марте 1999 года. Сюжет картины в общих чертах повторял события самой первой части игрового сериала. Режиссером и сценаристом ленты выступил сам Крис Робертс, что, казалось, автоматически должно было обеспечить полную аутентичность происходящего на экране.

Но Крис пустился в эксперименты. Например, изменил уже ставший каноническим дизайн кораблей. Авианосец Tiger's Claw в фильме было не узнать, тяжелый бомбардировщик Broadsword – вылитый Excalibur из WC3, истребитель Rapier потерял изящные формы и превратился в бочкообразный военный самолет в духе тех моделей, что использовали американцы во время войны с Японией на Тихом океане. Немало вопросов вызывал и внешний вид килратри.

В отличие от игр, в видеовставках которых были задействованы настоящие голливудские знаменитости, в художественной ленте роли ключевых персонажей исполнили молодые малоизвестные актеры. По уровню мастерства они и близко не могли сравниться со своими гораздо более опытными коллегами.

Совсем неудивительно, что фильм в итоге плохо встретили как рядовые зрители, так и поклонники компьютерного сериала. Для первых «Командир эскадрильи» был совершенно проходной фантастической картиной, а вторые не могли простить многочисленных сюжетных и стилистических расхождений с игрой.





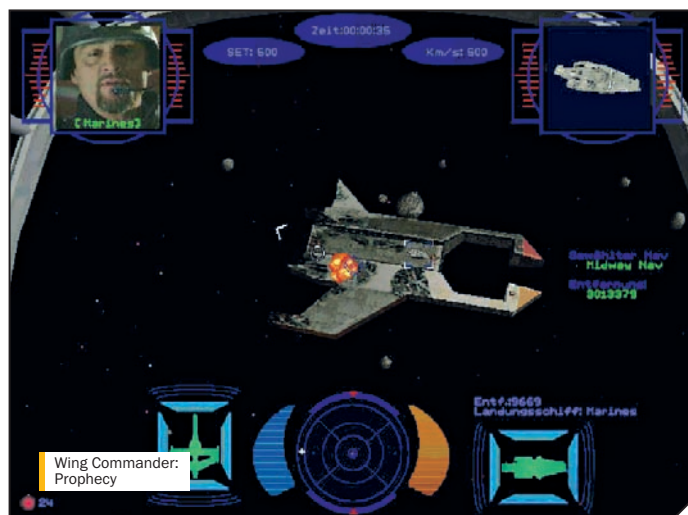
Wing Commander: Prophecy (1997)

Пятая часть сериала создавалась уже без участия Криса Робертса, он вместе с командой единомышленников спустя некоторое время после окончания работ над Price of Freedom ушел из Origin, чтобы основать собственную компанию – Digital Anvil.

Prophecy – попытка написать совершенно новую главу в истории вселенной Wing Commander. К сожалению, без присмотра своего отца-основателя игра быстро потеряла неуловимый шарм.

В качестве нового врага нам предложили странных агрессивных инсектоидов нефилимов (perphilim). А ведь от подобного рода противников так отчаянно откровенничался в свое время Крис Робертс. И делал это не зря – безликие агрессоры были совершенно непримечательны, если не сказать банальны. Килрати имели собственную систему ценностей, определенный кодекс чести, понятную мотивацию, а злобные жуки, появившиеся из пространственного туннеля, просто атаковали всех подряд. Откуда они взялись, что двигало ими, какова их история, организация – на эти вопросы авторы подготовили слишком поверхностные ответы.

В Prophecy место главного героя Кристофер Блейр уступил молодому пилоту Лэнсу Кейси (Lance Casey) – сыну своего сослуживца, майора «Айсмана» (Michael



«Iceman» Casey) из оригинальной WC. Впрочем, нельзя не отметить, что Блейр сыграл в сюжете пятого Wing Commander отнюдь не последнюю роль.

Прибыв на авианосец TCS Midway, Кейси встречает несколько ветеранов, знакомых нам по предыдущим частям. Вместе они отправляются к крейсеру килрати, пославшему сигнал SOS, однако спасти корабль не удается – безжалостные нефилимы не оставили защитникам ни единого шанса. Разгорается новый конфликт, игрок успевает предупредить руководство Конфедерации об опасности и вместе с другими героями отправляется в сумасшедший рейд к гигантскому portalу, через который прибывают силы противника. К великому сожалению фанатов, сюжет был линейен, а фирменные видеовставки хотя и присутствовали, но в ощутимо меньшем количестве.

Геймплей в Prophecy стал гораздо более динамичным, но и более

аркадным. Едва вы успевали уничтожить одну волну нападающих, как тут же появлялась следующая. Противники всегда превосходили силы землян числом. В такой ситуации точность реакции и умение применять вспомогательное вооружение в нужное время оказались важны как никогда.

Стандартная тактика ведения боя в Prophecy была примерно такова: выбираешь ближайшего противника, совершив пару маневров, садишься ему на хвост, очередь из пушек сбиваешь энергетические щиты, уловив момент, выпускаешь ракеты и тут же резко меняешь траекторию, уходя от встречного огня других кораблей нефилимов. Вся эта последовательность действий выполнялась в считанные секунды. Некоторые так и не смогли привыкнуть к столь скоротечным, после сравнительно неторопливых боев в прошлых частях WC, поединкам и оказались весьма разочарованными.

Wing Commander: Prophecy использовала новый движок под названием VISION Engine, который был рассчитан на применение 3D-акселераторов. Без наличия в вашей системе популярного в то время 3Dfx игра выглядела очень блекло и нещадно тормозила. Но если вы являлись счастливым обладателем чудесной «железки», картинка буквально преображалась.

Дизайнеров, к слову сказать, явно оставило чувство меры. Prophecy получилась слишком яркой и праздничной. Особенно по сравнению с мрачной четвертой частью сериала. Яркая цветовая гамма, обилие спецэффектов – как будто бы не война, а карнавал. Подобные визуальные излишества окончательно разрушили атмосферу той самой классической Wing Commander, которую Крис Робертс старательно создавал на протяжении нескольких лет.

Однако одну из старых традиций разработки все же не нарушили. Спустя какое-то время после выхода Prophecy появляется дополнение к ней с привычным названием Secret Operations. Распространялось оно в виде эпизодов (знакомо, не правда ли?) с помощью, как мы бы сказали сейчас, цифровой дистрибуции. Иными словами, через Интернет.

К сожалению, в конце 90-х даже в цивилизованных странах были проблемы с доступом в Сеть. Из-за чего лишь немногие сумели скачать аддон, рассказывающий о приключениях авианосца TCS Cerberus, расправляющегося с остатками сил нефилимов. А те, кто все-таки смог это сделать, оказались несколько обескуражены беспрецедентно высокой сложностью миссий. Впрочем, ради возможности полетать на антикварном Excalibur (да, том самом, который был с такой помпой презентован в Heart of the Tiger) стоило попотеть.

Увы, успех Wing Commander: Prophecy оказался недостаточным для того, чтобы руководство компании Electronic Arts (к тому времени уже благополучно купившей Origin) одобрило создание продолжения серии. Новая история Wing Commander закончилась, едва успев начаться.

«Prophecy – попытка написать совершенно новую главу в истории вселенной Wing Commander»



Wing Commander: Arena (2007)

Когда в Сети появились первые новости о том, что компания Electronic Arts собирается возродить серию, фанаты Wing Commander воспрянули духом. Но не тут-то было. Официальный анонс развеял все мечты. Выяснилось: Arena – незамысловатая аркадная стрелялка, созданная для онлайн-сервиса Xbox Live! Arcade.

Все ее возможные достоинства на практике оказались недостатками. Управление не слишком уж удобное, уровни однообразны,

игровые режимы совершенно стандартны. Arena совсем непопулярна в Xbox Live! Arcade. Поэтому, перед тем как ринуться в бой, надо еще поискать желающих поиграть с вами – что мгновенно убивает интерес к ориентированному на мультиплеер проекту.

К огромному разочарованию поклонников серии, Wing Commander: Arena оказалась посредственной поделкой, совершенно не стоящей внимания и слишком явно спекулирующей на известном имени.



ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ

→ Серил Wing Commander завершился не слишком оптимистично, но это несколько не умаляет его значимости для игровой индустрии. Крису Робертсу и К° хватило выдержки, терпения, усидчивости, внимания, а главное – желания для создания живой интересной вселенной. Многие современные разработчики могут только позавидовать их упорству и целеустремленности. Их усилиям, которые нашли отклик и поддержку у огромного количества людей. По мотивам Wing Commander писали книги, был снят художественный фильм и анимационный сериал, фанаты трудились и трудятся над различными модификациями – благодаря стараниям поклонников игра живет до сих пор. А значит, космическая сага продолжается.



hotline

IT&Consumer Electronics

популярные рубрики:

телефоны, КПК,
коммуникаторы, МРЗ-плееры



Ежедневно более
600 тыс. предложений
от 700 магазинов!

www.hotline.ua

Чи ідеальна ТВОЯ подружка?

Подивись на найпростішу «Криву Ідеальної Подружки» – базу методи доктора «Акселя Перфекта».

Спробуй протестувати свою подружку за даною методою.
Метода елементарна:

1. Дай правдиву відповідь на 15 запитань даного тесту.
2. На графіку відзнач ті точки на Кривій, які відповідають номеру запитання, на яке ти зміг відповісти «так».
3. З'єднай відзначені точки.

Спробуй

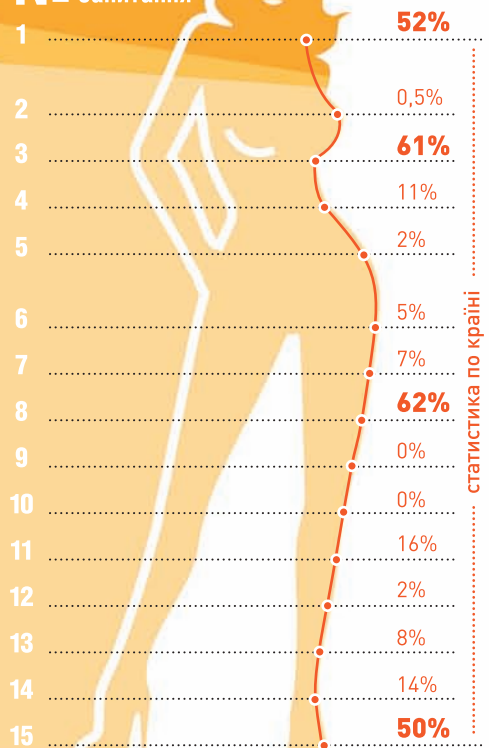
пройти тест доктора
«Акселя Перфекта»*
й з'ясувати, в якій мірі твоя
подружка близька до ідеалу.

Це не просто тест, це початок активної роботи з удосконалення твоєї дівчини. Ми не будемо робити її гарнішою або розумнішою, ми просто допоможемо тобі зробити її більш поступливою. Якщо тобі це потрібно, якщо її претензії та образи ти вважаєш безпідставними – ніщо не заважає тобі ризикнути.

Отже, Вона:

1. Схвалює мій стиль одягу й не ображає мої драні кеди
2. Радіє, коли я помічаю красу й сексуальність інших дівчат.
Любить обговорювати переваги інших дівчат
3. Слухає мою музику... й досить мужньо
4. Ніколи не сприймає як трагедію мої запізнення – головне для неї, що я взагалі прийшов :)
5. Не проти, якщо я час від часу зустрічаюсь зі своєю колишньою подружкою
6. Навіть через дві доби не відриває мене від комп'ютера,
хвилюється за мій рейтинг у грі й приносить їжу й пиво
7. Завжди дарує мені подарунок на дату нашого знайомства й не вимагає подарунка для себе
8. Легко погоджується піти на футбол замість театру
9. Ніколи не приховує захоплення при зустрічі. Навіть якщо я не пам'ятаю, де ночував учора
10. Ніколи не ображається, якщо я називаю її іншим ім'ям (іменем її подружки)
11. Сидить вдома й дивиться мої фотографії, коли я їду куди-небудь із друзями
12. Дарує мені чоловічі журнали й гарячі відео-новинки
13. Завжди рада моїм друзям, їх кількості й не звертає уваги на те, в якому ми стані
14. Завжди піклується про те, щоб у холодильнику було пиво для мене й моїх друзів
15. Завжди готова до моїх бажань, фантазій та експериментів

№ запитання



статистика по країні

Так!

Крива, яку ти отримаєш після з'єднання точок, наочно демонструє відхилення твоєї подружки від ідеальної. Але не впадай у відчай! Зазначені біля кожної точки проценти – результат опитування українських хлопців. Більшість змогла відповісти «так» лише на запитання 1, 3, 8 й 15, хоча неозброєним чоловічим оком помітна очевидна важливість таких запитань, як 2, 4, 5 й 6!!!

Отже, ти з'ясував те, про що вже замислювався не раз, – твоя подружка далеко не ідеал!

що робити?



15 пунктів тесту – мізерна частинка ваших розбіжностей та її абсолютно безпідставних претензій і «проколів».

Але ти до неї звик.

Й зрештою, є пункти, що співпадають, – а це вже щось.

Повірити Акселю Перфекту!

А. Перфект й АХЕ разом з ним говорять тобі – все можна виправити!

Немає недосконалих хлопців, є ідеальні подружки!!!

Використовуй АХЕ-ефект на повну!

www.axe.com.ua

* Аксель Перфект, автор методи «10 кроків до ідеальної подружки».

Ти такий
уважний –
розглядаєш
кожну
дівчину...



**немає недосконалих хлопців,
є ідеальні подружки!**

AXE ефект

Гроші за ідеальну подружку

Премія Акселя Перфекта в Україні
(за підтримки дуету ім. Чехова)



за детальною інформацією заходь на сайт www.axe.com.ua
або відправляй порожній sms* на номер акції 4202

вартість sms – за стандартними тарифами вашого оператора



GAMEPLAY.COM.UA

Превью

Путешествия в будущее и материализация духов

Silent Hill V

Очередную часть ледящего душу сериала Silent Hill фанаты ждут с замиранием сердца. Еще бы! Ведь ее разработкой занимается отнюдь не Team Silent, а американская компания The Collective. Грядут перемены, но к лучшему ли?

с. 42



S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

Продолжение лучшего отечественного шутера вряд ли создаст в игровой среде такой резонанс, который мы наблюдали после выхода оригинальной S.T.A.L.K.E.R. Тем не менее разработчики из GSC подготовили нам несколько сюрпризов. Каких? Читайте наше превью.

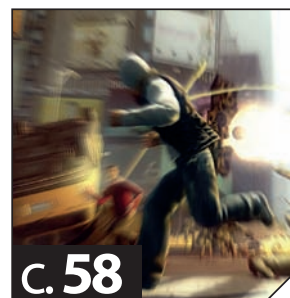
с. 52



В этом разделе

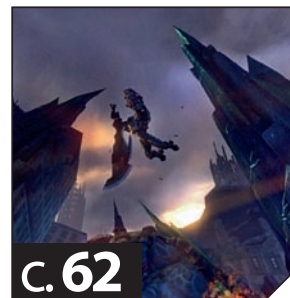
- 42 Silent Hill V
- 52 S.T.A.L.K.E.R.:
Чистое небо
- 56 Penny Arcade
Adventures: On the
Rain-Slick Precipice
of Darkness
- 58 Prototype
- 62 Darksiders:
Wrath of War
- 64 Ninja Gaiden II

Prototype



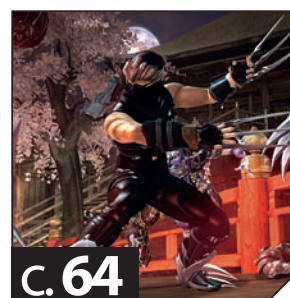
с. 58

Darksiders: Wrath of War



с. 62

Ninja Gaiden II



с. 64

Silent Hill V

Александр Чепелев

«Silent Hill относится не столько к развлечениям, сколько к искусству, к культовому артхаусу»



Муравьи на ладони

Гноящиеся волдыри и искренняя любовь, вывернутые наизнанку тела и сексуальные фетиши, слезы и отвращение – подобное уже было в Silent Hill. Увидев хоть раз, такое невозможно забыть никогда – это убийственно нежная инъекция ужаса прямо в вену.



➔ Silent Hill с самого начала был произведением особенным, ни на что не похожим, подлинным андеграундным шедевром. Красота девичьей невинности переплелась с тошнотворным уродством так тесно, что грань между ними стерлась абсолютно. Джеймс Сандерленд любил свою Мэри отчаянной, жертвенной любовью; возможно, то, что он сделал в конце концов, – именно проявление настоящей любви, которая сильнее жалости. Интересно, помнил ли он об этом, снова и снова паля из дробовика в распятого вниз головой дьявола? В отличие от других игр жанра survival horror

«Silent Hill с самого начала был произведением особенным, ни на что не похожим, подлинным андеграундным шедевром»



Паспорт

Жанр survival horror
Разработчик The Collective
Издатель Konami
Дата выхода 2008
Сайт www.collectivestudios.com

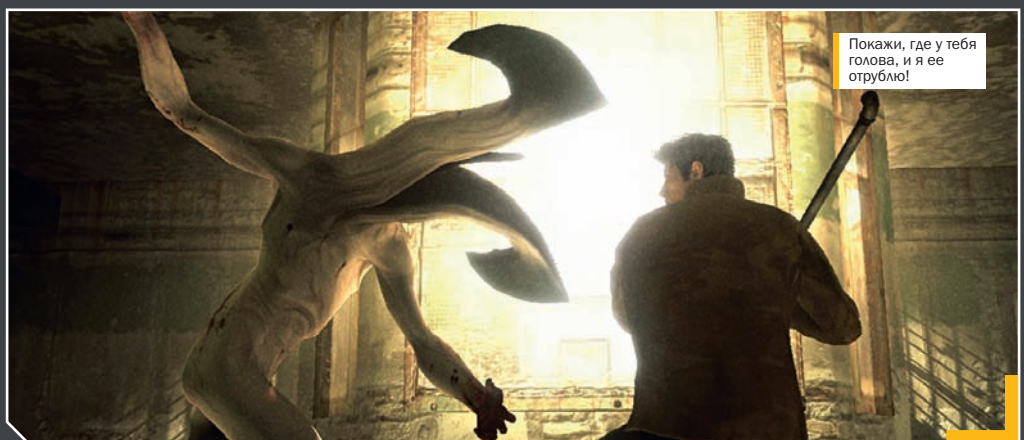
О разработчике

The Collective

Игры Buffy the Vampire Slayer, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, The Da Vinci Code, Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, Wrath Unleashed

Сайт www.collectivestudios.com

Американская компания, основанная в 1997 году для того, чтобы «свести под одной крышей талантливых единомышленников, которые будут создавать отличные игры». Сегодня тут трудятся больше 80 разработчиков вкупе с японским гостем — композитором Акирой Ямаокой.



серия Silent Hill относится не столько к развлечениям, сколько к искусству, к культовому архаусу. Мощная композиция, состоящая из колючей музыки, эффектной и проникновенной графики, тщательно проработанных персонажей, тонких психологических нюансов и незабываемого щемяще-печального и одновременно кошмарного сеттинга... Эту игру трудно не полюбить.

Случались, правда, и разочарования — как, например, с четвертой частью. Грузная PR-компания, не работающие идеи, утратившая обаяние графика — игра создавалась очень спешно и появилась на

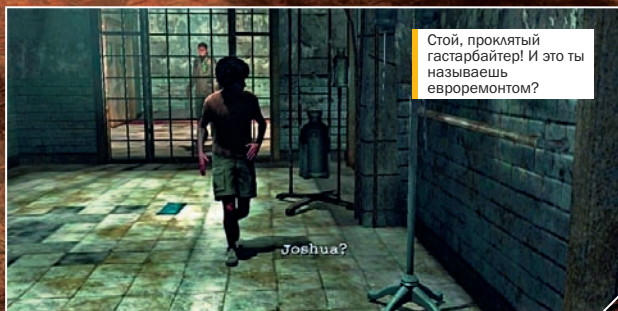
полках магазинов спустя всего лишь год после третьего эпизода. Это не пошло ей на пользу. Silent Hill 4: The Room многие признают наихудшим проектом серии. И Team Silent замолчала. Понятно было только то, что следующая часть цикла выйдет уже на консолях нового поколения, а все остальное погрузилось в плену характерного для серии белого липкого тумана. Проглядывали лишь некоторые детали. Вот дизай-

нер Konami Масаси Цубояма (Masashi Tsuboyama) опроверг слух, будто игра будет называться Shadows или Shadows of the Past. Вот Акира Ямаока (Akira Yamaoka), грандиозный композитор Team Silent, заявил, что пятая часть станет полным перерождением серии. Да и почитатели цикла из Страны восходящего солнца внесли свою лепту: молодые потомки самураев полагают — протагонистом обязательно должен быть, как

всегда, мужчина (альтернативная линия за Марию в режиссерской версии второго эпизода, конечно же, не в счет). Девушки вспоминали, как в третьей части мы успели поиграть за Хизер, а потому требовали возможности управлять представительницей прекрасного пола. В результате Konami пообещала дать на выбор двух игровых персонажей — мужчину и женщину. Параллельно клялись и action сделать меньше, и головоло-

«Акира Ямаока заявил, что пятая часть станет полным перерождением серии»

«Официальный анонс на E3 2007 заставил особенно преданных фанатов согнуться в бараний рог»



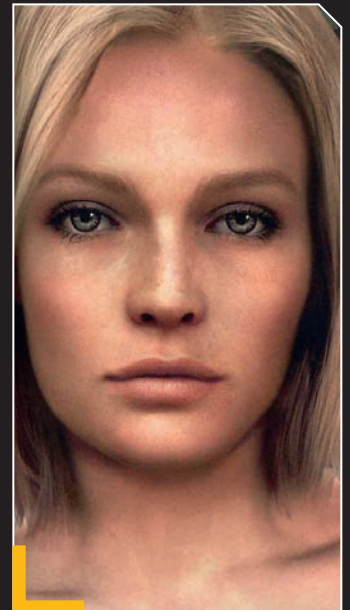
мок больше, и сконцентрироваться на атмосфере психоделического ужаса... Сюжет планировали подавать через воспоминания главного героя. И тут прозвучал официальный анонс на E3 2007, заставивший особенно преданных фанатов согнуться в бараний рог.

«АМЕРИКАНСКИЙ ХОРРОР С ПРИВКУСОМ ЯПОНСКОГО». Акира Ямаока

Всеми ожидаемый Silent Hill V разрабатывают американцы из The Collective, прежде отметившиеся крепко сбитыми, но ничем не выдающимися играми. Несколько action-проектов по кинолицензиям да Mack Ecko's Getting Up! – новаторский (хотя и не до конца продуманный) симулятор художника граффити. Достаточно ли этого, чтобы получить нужный опыт? А чтобы завоевать доверие требовательных и щепетильных поклонников Silent Hill? Впервые (не считая Origins для PSP, но там иное дело – консоль-то портативная) разработка поручена не гениальной Team Silent, а сторонней компании. Правда, тут есть один очень важный момент: в презентации игравельной демо-версии «своего видения Silent Hill V» принимало участие, помимо The Collective, еще несколько других, причем весьма известных студий-разработчиков. А победила не слишком вроде бы выдающаяся The Collective, показавшая особую



Все приходится делать самому



«Акира Ямаока полагает, что у американцев солнце технологического прогресса уже взошло, а у японцев только-только восходит»

фанатичность и преданность идеалам.

Вполне вероятно, создание Silent Hill V было их розовой мечтой – главный художник SH5 Брайан Хортон (Brian Horton) говорит, что трепетно относится к разработке продолжения серии, сам ее большой фанат и вообще «мы имеем дело с брендом мировой величины». Американцы сумели убедить Konami в собственной исключительности, заявив, будто полностью понимают философию Silent Hill, и продемонстрировав это в своей концепт-демо. К тому же вышеупомянутый Silent Hill: Origins (кстати, его планируют выпустить и на PS2), оказался неплохим продуктом, несмотря на отсутствие в графе «Разработчики» легендарной Team Silent, которая сейчас занимается собственным проектом.

Все это позволяет надеяться, что Silent Hill V, даже если окажется игрой неоднозначной, плохой, безусловно, не будет. Konami не позволит. И Акира Ямаока, неизменный композитор серии, тоже бдит – кроме написания музыкальных шедевров, он занимается консультированием The Collective. И, между прочим, успел выразить обеспокоенность за японского разработчика – по его словам, у

американцев солнце технологического прогресса уже взошло, а у японцев только-только восходит. Ребята из The Collective говорят, что побаиваются реакции фанатов серии и потому не рискуют с сюжетом и дизайном, обкатывая идеи прошлых частей, но в то же время довольно радикально меняют геймплей – без этого сегодня просто нельзя.

ГЛЕН И ГЛЕНДА

Нашего двадцатидвухлетнего героя зовут Алекс Шеперд (Alex Shepherd). Кстати, помните девичью фамилию той самой Мэри из второй части? Правильно, Мэри Сандерленд до замужества носила фамилию Шеперд. Есть ли здесь какая-то связь, неясно, но уже интригует, правда?

Впрочем, вернемся к Алексу. Он морской пехотинец армии США и уже успел насмотреться на выпущенные кишки (в какой именно войне он участвовал, прямым текстом не сказано, дабы не придавать игре политической окраски), получить боевое ранение и попасть в госпиталь. Ненадолго. Навещающие Алекса сны полны недобрых предчувствий – похоже, младший брат нашего героя Джошуа (Joshua) в беде. Чтобы разобраться

с этим, Алекс приезжает в родной Шепердс Глен (Shepherd's Glen) в Новой Англии, на северо-востоке США. И что он видит? Отчая обитель, до его отъезда богатая и благополучная, опустела, завяла, а улицы наполнились вязким туманом. Бывший солдат ожидал найти на родине уют и тепло, а обнаружил просто еще одно заброшенное место. Неудивительно, что его опасения подтвердились. И даже больше – младший брат пропал, оставив после себя странные рисунки, отец умер (или тоже пропал?), а от матери толку мало – она впала в кататонию. Как вы догадались, теперь у Алекса единствен-

ная дорога – в Сайлент Хилл, искать брата (который на одном из скриншотов настораживает подозрительной синевой) и узнавать, что вообще случилось. По пути наш герой уже видел проходы в Другой мир (Otherworld) – искаженную реальность, покрытую ржавчиной, фекалиями и кровью.

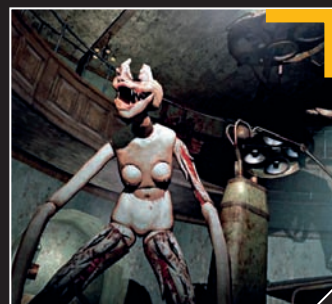
Хрупкую ручку помощи своему старому школьному приятелю протянет его подруга, светловолосая девушка Эль Грендер (Elle Grender). По словам разработчиков, они постарались совместить в ней приятную сексуальность Мэри из второй части и привлекательность «соседской девушки» Хизер из третьей. Добрая, способная прийти на выручку Эль просто необходима Алексу, чтобы выжить в туманном безумии. И вполне возможно, между главными героями в конце концов завяжутся теплые отношения, чему немало по-



Дети, пора на процедуры...

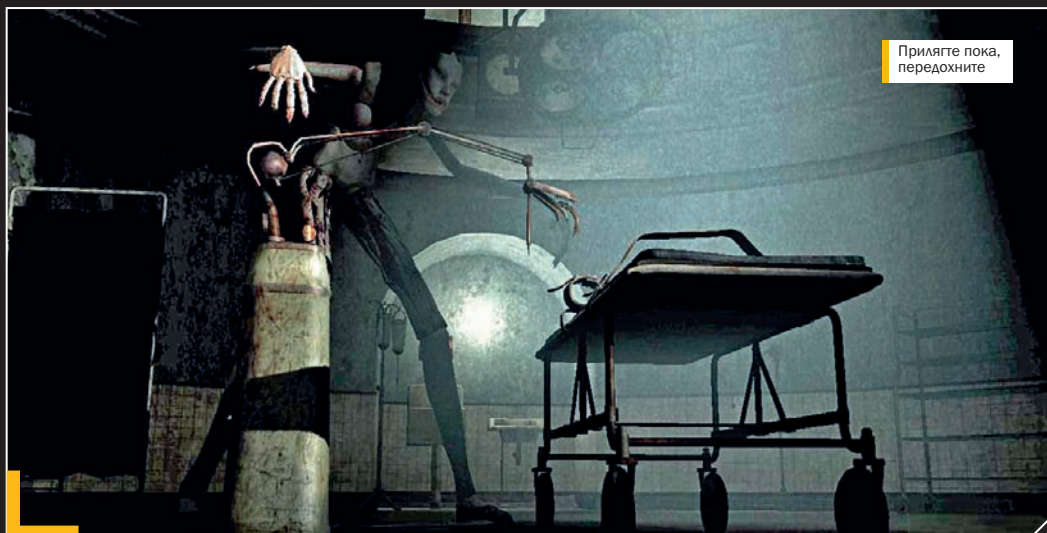


Чак Норрис
отомстит за тебя!



пособствуют нападения адских монстров. Однако пугающие образы по традиции не являются из пустоты, они – отражение внутреннего мира Алекса, последствия душевных травм, которые он пережил в семье и на войне. В общем, еще один привет от SH2.

Есть кое-какие сведения и о двух других персонажах: нам встретятся костлявая голубоглазая леди Судья (Judge) и бородатый дальнобойщик Охотник (Hunter) с добрыми глазами и снайперской винтовкой в мозолистых ладонях. И если по деловой веснушчатой блондинке можно предположить, что она будет отрицательным героем (затерявшиеся на лице брови в стиле Клаудии Вульф из SH3 и агрессивные коричневые ногти), то Охотник смахивает на Трэвиса Грэйдера из SH: Origins. Даже рендеры с бородачком подписаны «Travis», просто теперь он постарел и отрастил бороду. А так – чистокровный янки, дробовик бы в руки – и зомби отстреливать. Возможно, он этим и займется. А вот сливового окраса мальчик Джош держит в подгнивших руках йо-йо и смотрит зло исподлобья. Смахивает скорее не на беззащитного братишку главного героя, а на родственничка мертвой девчонки из F.E.A.R. Недобрый, между прочим, звоночек – слишком уж шаблонно выглядит.



Прилягте пока,
передохните

Алекс
насторожился...



А в целом завязка пятой части приятна – без вызывающих элементов вроде дыры в туалете, зато цельная, логичная и в то же время интригующая. В духе серии. С намеками на сильные сюжетные ходы. В течение игры мы узнаем, какое отношение туманный городок имеет к Алексу. И по заверениям разработчиков, эта связь гораздо глубже, чем можно предположить. У ребят из The Collective отличный ориентир – SH2. Они стремятся сделать персонажей Silent Hill V такими же сложными, рельефными и интересными, какими были Джеймс и Мария, Анжела и Эдди. Каждый со своими достоинствами, неизбежными недостатками, герои способны оказать мощное эмоциональное воздействие на игрока.

АНДАЛУЗСКИЙ ПЕС

Геймплей обещают подлатать, смягчив углы и впрыснув пару кубиков адреналина. Вернутся фонарик и захлебывающееся по-мехами при приближении монстров радио, которые у нас отняли в

четвертом эпизоде. Не стоит также забывать, что Алекс не «белый воротничок», а настоящий военный. В детстве отец показал ему, как обращаться с ножом, на войне он научился мастерски стрелять и нарастил мускулы. Поэтому боевку основательно перекраивают, делая ее сложной и зрелищной, а не вязкой, как в прошлых частях. Мы умеем месить гротескных существ легкими ударами, набирая силу для мощного, а также бить по определенной траектории, заставляя монстров влипнуть в стенку или удариться о какой-нибудь предмет окружения. Из холодного оружия точно будут доступны нож, кусок свинцовой трубы и топор, причем все это на разных врагов действует по-своему, есть даже контрудары и комбо, которые мы сумеем с этим оружием проделать. Что-то вроде «полоснуть ножом по животу, вогнать лезвие в кишки, затем в голо-

«У ребят из The Collective отличный ориентир – Silent Hill 2»

ву и отскочить назад». Иногда монстры будут хвататься за нас, буквально требуя: «Потряси Sixaxis!» Если PlayStation 3 нет – трясти не придется.

Проигранная битва (а это последнее всего лишь пары-тройки ранений) – и Алекса разорвут на кровавые ошметки. Кстати, помните, как выглядели драки в прошлых частях? На нас несется некий перебинтованный бобик, а герой неторопливо оборачивается (именно так – сначала голова, потом тело...). Адреналина – вагоны, но как-то неудобно. Управление в SH5 обещает стать более отзывчивым. Герой ловкий, сильный и вертится, словно юла, а также мастерски владеет огнестрельным оружием. Вильям Оэртел (William Oertel), продюсер проекта, говорит: «Фанатам не о чем волноваться – мы хотим сделать битвы страшнее, но не за счет

Silent Raving Rabbits

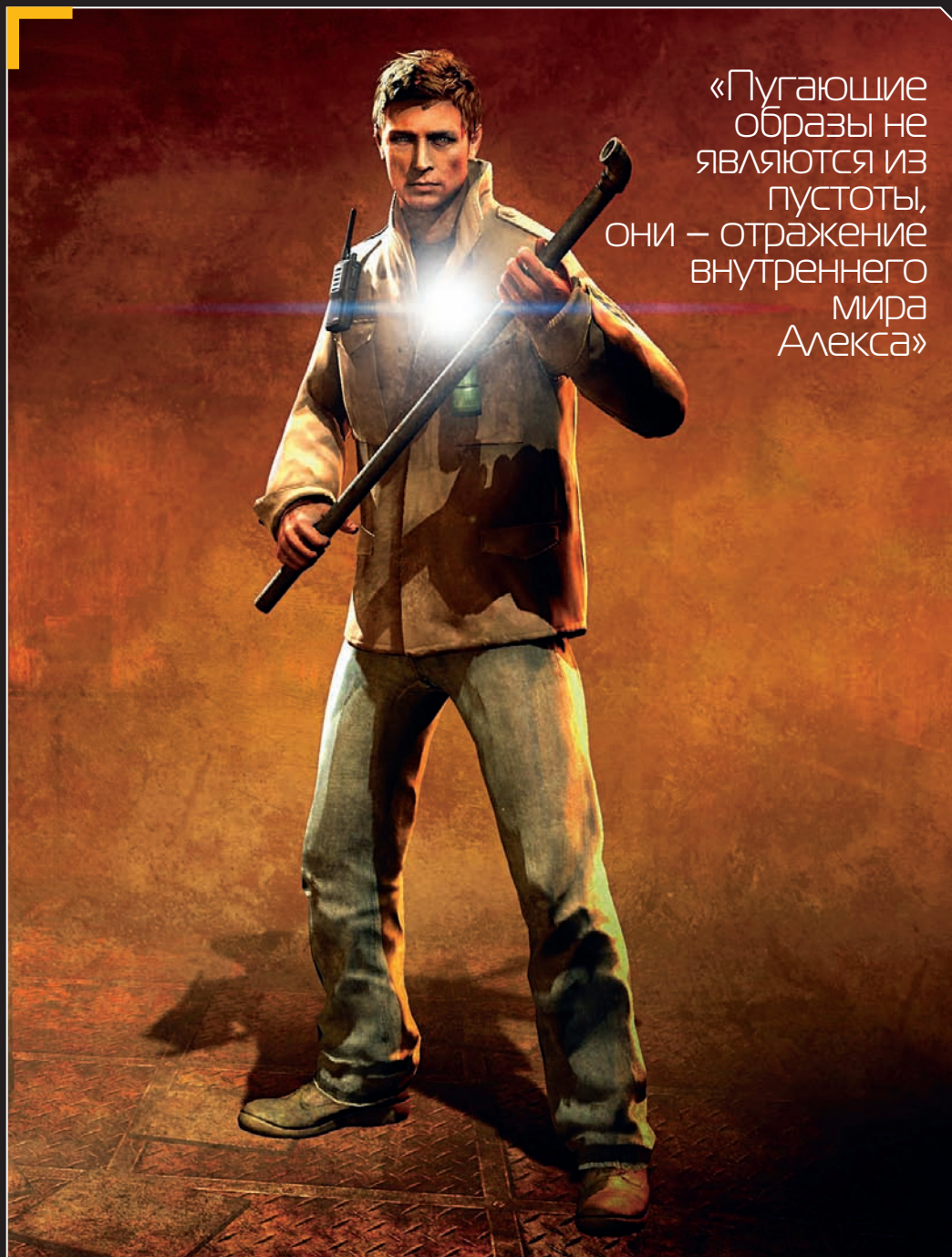


Еще одна ниточка, связывающая Silent Hill V с третьей и четвертой частями, – плюшевые кролики. В ролике Алекс протягивает своему младшему брату именно такого зверька. А на скриншоте, когда на нашего братца движется медсестричка, можно разглядеть, что Джошуа нарисовал на листе бумаги. Да-да – кроликов! Скорее всего, это его любимая игрушка. Так вот, розового пучеглаза мы уже не раз видели в Silent Hill 3 (огромного, плюшевого и заляпанного кровью), а также в Silent Hill 4: The Room (когда наблюдали в замочную скважину за Эйлин, нашей соседкой).



«Поэтому боевку основательно перекраивают, делая ее более сложной и зрелищной»





«Пугающие образы не являются из пустоты, они – отражение внутреннего мира Алекса»



являются удачной компиляцией прошлых идей.

FERAL

Таким песиком должен обладать каждый уважающий себя Люцифер. Прозрачная, словно пленка, кожа, просвечивающееся синеватое мясо, острые зубы и костяной хвостик. Предлагались образчики, напоминающие амфибий и динозавров, но дизайнеры в итоге остановились именно на описанном выше варианте.

SMOG

Обгорелые потрескавшиеся ноги, кровоточащие багровые волдыри по всему телу, раскуроченная грудная клетка и торчащие оттуда внутренности – это явно наследник Patient Demons и Lying Figures из SH2, причем извергающий изо рта тучи смрада.

SCISM

Высокий худощавый монстр цвета свежего воска с разрубленной широким лезвием головой, которая здорово смахивает на раскрывшийся цветок тюльпана. Ужасающе быстр и очень силен – с легкостью может выбить дверь, за которой мы молимся.

WORM

Наполовину червь, наполовину человек. Спина покрыта валиками мускулов, пальцы на руках напоминают рыболовные крючки. Изо рта высовывается

→ того, что нельзя видеть своего персонажа или управлять им». В принципе правильный подход. Неизбежно поумнеют враги. То есть, возможно, в их изъеденных муравьями мозгах проснутся инстинкты, и монстры будут реагировать на звуки и мелькающие тени. Особенно зверские твари смогут разнести в щепки дверь, а значит, просто отсидеться в комнатке теперь не получится. Да и вообще часть дверей изначально сломана, что добавит еще немного адрена-

лина в игру (в ролике Алекс пытается открыть три двери, а открывает две, третья же оказывается сломанной). Появится и реалистичная физика на движке Havok – требование времени, как-никак. Поэтому передвигаться нужно осторожно: один перевернутый стул или задетая настольная лампа – и вот медсестры судорожно оглядываются, крепче зажимают в ручках нож и, заваливаясь набок, лунной походкой движутся на Алекса.

ЛЕСТНИЦА ЯКОВА

О да! Медсестры! Пустые лица, выбитые из суставов руки, ободранные ноги и полные груди. Неторопливая ковыляющая походка, конвульсивные подергивания и острые лезвия... Они вернутся в Silent Hill V почти в нетронутom состоянии. Что касается других монстров, то в The Collective осторожничают, не спеша демонстрировать психоделичных капитошек. Те существа, которые точно будут фигурировать в пятом эпизоде,



Оборудование частных стоматкабинетов не всегда соответствует санитарным нормам

«Когда садомазохисты попадают в ад, они, наверное, превращаются в уродца Siam»

острый мясистый язык, похожий на жало.

SIAM

Когда садомазохисты попадают в ад, они, наверное, превращаются в такого вот уродца. С одной стороны крепкий каркас-скорлупа, с другой – мягкая кожа и женские груди. Суровый мужчина и вопящая женщина, связанные широкой изолентой. Впечатляющее порождение дьявольского сюрреализма. Особенно сочно смотрятся красные глазки на руках-дубинах, позаимствованных у Closer из SH3.

ASPHYXIA

Существо женского пола, созданное по принципу матрешки-сороконожки. Круглое лицо, покрытое

прыщами, лезущие из шеи ладони и тело, заполненное вьющимися руками и грудями. В конце – хвост из нескольких культей и попки. Пока что самый оригинальный монстр. Наверняка совмещение юношеской сексуальности Алекса и кошмаров войны.

Есть и безымянный манекен, огромный, с тонкими конечностями-цилиндрами. Руки длиннющие, голова смята, а в огромном рту – россыпь мелких острых зубок.

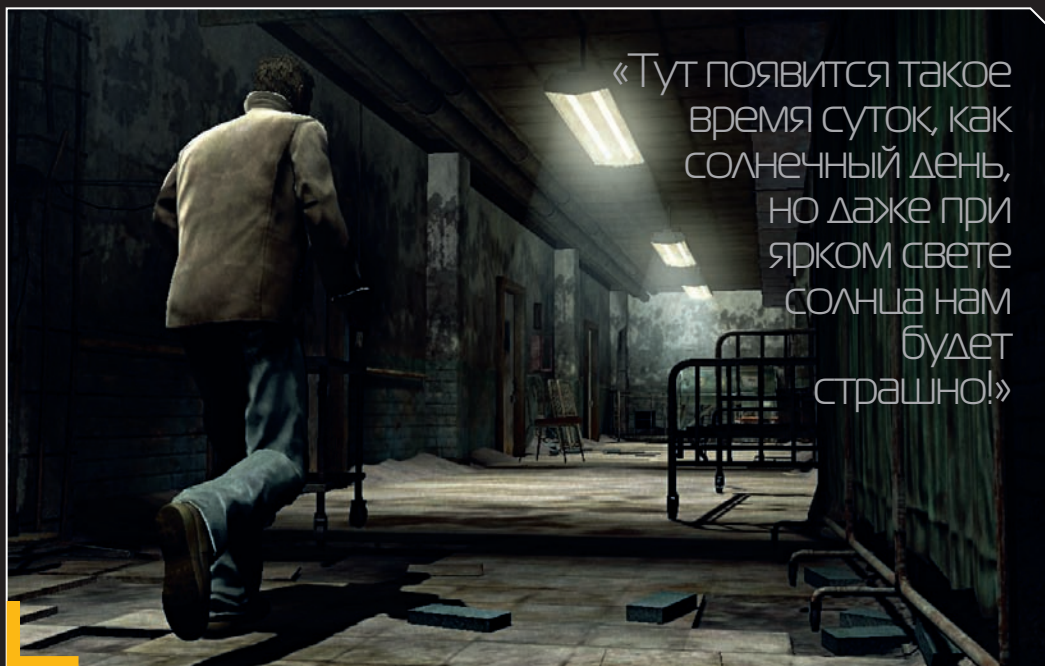
Вот пока и все монстры, уже наверняка выбранные для Silent Hill V. Одних из них можно разглядеть на скриншотах, другие пока существуют только в виде артов-зарисовок художника The Collective Кензи Ламара (Kenzie LaMar). Однако тщательность про-

работки каждого уродца трогает уже сейчас. Даже для их анимации ребята из The Collective использовали технологию motion capture, причем актеров наняли соответствующих – например, оживить высокого монстра старался каскадер на ходулях. А вот боссов обещают сделать еще большего размера, чем раньше, – так, говорят, выйдет интереснее.

ГОЛОВА-ЛАСТИК

Городок традиционно имеет два измерения – обычное и альтернативное. Сначала мы ходим по дробленому асфальту, блуждаем по опустевшим домам и вглядываемся в туман. Затем в реальном времени местность выворачивается наизнанку, демонстрируя протухшие внутренности. Кровавые просторы, металлические цепи, стены из пульсирующей, покрытой нарывами кожи, утробно хлюпающие создания, конвульсивно тянущиеся нам навстречу. Нож в помощь. И мозги! Головоломки останутся сложными, классическими и психоделическими, кроме того, зачастую необходимо будет задействовать предметы окружения. Известен такой пример: задача в начале игры потребует совмещения нескольких рентгеновских





«Тут появится такое время суток, как солнечный день, но даже при ярком свете солнца нам будет страшно!»

редко, и, соответственно, альтернативных концовок ожидается несколько. Лично же от себя прошу – верните вариант с НЛО и веселую японскую песенку в титрах.

Есть и другие новые веяния. Например, известно, что в скриптовых сценках будет использоваться система QTE (Quick Time Event), требующая от игрока своевременного нажатия высвечивающихся на экране клавиш или их сочетаний. Этот прием уже применялся во многих проектах – от Dragon's Lair до Heavenly Sword. Если хорошо продумать, в каких ситуациях подобная схема уместна, то она отлично ляжет на геймплей Silent Hill, не разрушив его, – вспомните ту же Fahrenheit.

Вдобавок в Silent Hill V появится такое время суток, как солнечный день, а не только сумерки и ночь. Но даже при ярком свете солнца нам будет страшно! Концепцию «дневного страха» Акира Ямаока в интервью журналу Famitsu описывает так: «Эту идею сложно объяснить, ее нужно увидеть, чтобы понять. Как в трейлере Resident Evil 5, в котором нет глубокой ночи и все хорошо видно, но тем не менее страшно».

SILENT HILL: THE MOVIE

Главный повод особо чувствительным эмо наплакать озеро слез – графика. Нет, не то чтобы она плохая, она – next-gen, основная беда которого, судя по сегодняшним скриншотам и рендерам, – обильно политые bump mapping лица персонажей. Больше глянца – меньше живости. Лица, во второй и третьей (особенно третьей!) частях бывшие отражением внутреннего мира героев, теперь не столь явно демонстрируют нам их переживания. Чисто японская черта, между прочим, делать такие проникновенные, эмоциональные лица.



снимков для расшифровки пароля. Чтобы ее решить, нужно получить доступ к устройству для просмотра рентгенограмм, вокруг которого бродят толпы медсестричек. Они реагируют на свет – значит, включим где-нибудь лампу, монстры полезут к ней, а мы пока воспользуемся необходимым оборудованием.

Silent Hill V – традиционный микс линейности и свободы. Мы выполняем многоступенчатые сюжетные задания, а потом можем отправиться погулять по городу, поискать полезные предметы и побить монстров. Вероятно, проявленная при этом жестокость повлияет в результате на концовку, которых опять будет несколько. Помните сцену в SH3, когда Хизер стояла перед выбором, отпустить Клаудии грехи или нет, и от ее решения зависел финал? Так вот, в пятой части подобные моральные дилеммы будут встречаться не-





«В плане технологий все на уровне – и детализация, и изящная игра света и тени»

А вообще достаточно интересная картинка получается. Городок, судя по ролику, неплохо проработан, дорога покрыта выбоинами, повсюду остовы сгоревших автомобилей, да и бытовые помещения вполне в духе прошлых частей. Особенно впечатляет эффект перехода Сайлент Хилла из обычного состояния в альтернативное: краска на окровавленных стенах шелушится, обрывками мокрых газет стремительно ползет вверх, испаряется, обнажая ржавые металлические пластины и прогнившие решетки. Эта прелесть позаимствована из кинофильма Silent Hill режиссера Кристофа Ганса (Christophe Gans).

Камера отныне висит за спиной Алекса. И никаких эффектных моментов в стиле «подходим к кучке монстров, видим напряженное лицо главной героини...» Что же касается визитной карточки сериала – тумана, то над ним еще работают. Как известно, в предыдущих эпизодах это явление использовалось в том числе и для маскировки графических дефектов, теперь же скрывать нечего – можно уделить внимание самому туману как фирменной черте сериала. Еще одна фишка – эффект «снега», царапины и пыль на пленке. В зависимости от ситуации картинка будет

замусорена то сильнее, то слабее – так разработчики стараются отойти от традиционной HD-четкости.

В плане технологий здесь все на уровне – и должная детализация (у Smog можно рассмотреть кровавую слизь в трещинах на стопах), и изящная игра света и тени. К слову, обещано еще больше загадочно мелькающих силуэтов на стенах. Связано ли это с концепцией «дневного страха»? Придет время – увидим.

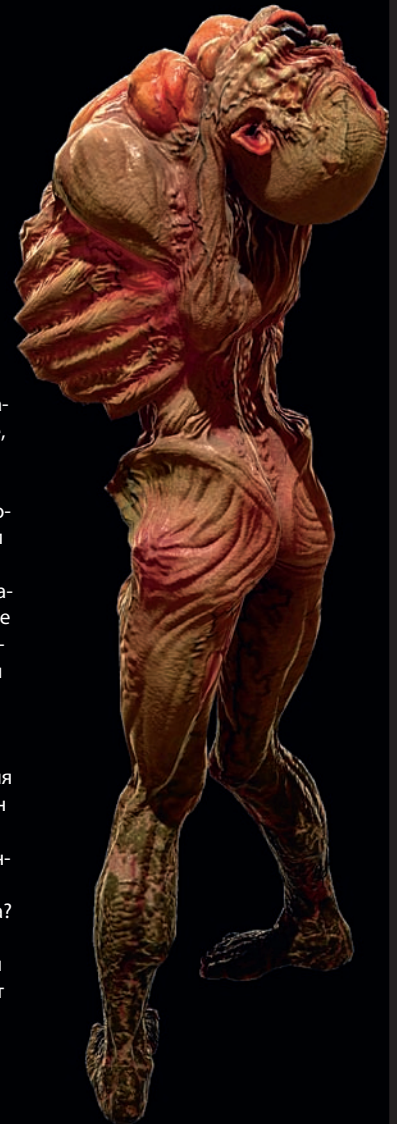
Что касается проникновенной музыки Акиры Ямаоки, то почти все композиции саундтрека уже готовы. Очень надеюсь на возвращение лиричных голосов Мелиссы Вильямсон (Melissa Williamson) и Джо Ромерсы (Joe Romersa), записавших свой вокал для третьей и четвертой частей.

Еще пару слов о The Collective. Фанаты часто обвиняют американцев в том, что они превращают легендарную серию в новый DOOM 3. Вероятно, судят по прошлым проектам студии. Так вот: их The Da Vinci Code двухлетней давности была хоть и ужасающе бюджетной adventure/action (срок разработки – минимальный), но зато креативной и бодрой. В The Collective создали интересную пошаговую боевку, начали игру

головоломками в духе фильма и прекрасной музыкой. То есть, так сказать, божья искра у ребят имеется, вероятно, пока им просто не дали возможности развернуться. Silent Hill V – их счастливый билет, шанс заявить миру о своем таланте. Надеемся, они его не упустят.

Разработчики поступают в сложившейся ситуации мудро – стараются выковать красивые, удобные, зрелищные битвы, совместив их с привычными квестами и задачами. Да еще позаботившись о глубоком сюжете и ярких монстрах, при этом не паразитируя на старых идеях, но используя хорошие наработки. Пожалуй, у The Collective все получится. По крайней мере, ответы на заданные в превью вопросы хочется узнать побыстрее.

Что случилось с Алексом? Родители парня действительно погибли? Или мы наблюдаем его видения в предсмертной агонии? Может, он все это время находится на больничной кушетке в коме, а заплаканные отец с матерью сидят рядом и ожидают неизбежной смерти сына? Или Алекс в горячем бреду убил отца, братишка сошел с ума и сбежал в Сайлент Хилл? Туда ведут все дороги. Портал в город туманной нежности откроется в нынешнем году. Ждите.



S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо



«Действие разворачивается примерно за год до памятной поездки грузовика с полумертвым героем»

Никто не уйдет обиженным

О «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо» мы уже писали в *Gameplay*, № 8, 2007, поэтому всем, кто интересуется данным проектом, советую сначала перечитать тот материал – за прошедшие полгода в планах разработчиков кардинальных изменений не было и он все еще актуален.



➔ Вкратце напомним, о чем идет речь. «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо» рассказывает о событиях, предшествовавших первой части игры, и его действие разворачивается примерно за год до памятной поездки грузовика с полумертвым главным героем оригинала. В Зоне произошел очередной мощный выброс, заметно изменивший ландшафт и расположение аномалий, в результате чего путь в некоторые ранее доступные локации закрылся, а другие, наоборот, появились на карте каждого интересующегося артефактами сталкера.

Герой приквела – наемник, работающий на таинственную орга-

низацию «Чистое небо», неизвестную остальным обитателям Зоны. База «Чистого неба» находится в болотах, где живут всевозможные отщепенцы и скрывающиеся от правосудия бандиты. За пределы болота члены группировки выходят очень редко и при этом не афишируют свою причастность к ней. Они не воюют за ресурсы и артефакты, не грабят многострадальную Припять. Они исследователи, занимающиеся изучением Зоны.

Нашего героя отправляют на ЧАЭС, в самое сердце Зоны, с целью выяснить, что же вызвало такой заметный всплеск активнос-

«Первый этап войны – обезопасить собственную базу, отбив атаки противника и захватив несколько укрепленных пунктов поблизости»



Обещанное использование укрытий в действии

Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик GSC Game World
Издатель GSC World Publishing
Дата выхода весна 2008
Сайт stalker-game.com

О разработчике

GSC Game World
Игры сериал «Казак», Venom, «Герои уничтоженных империй», S.T.A.L.K.E.R.
Сайт www.gsc-game.com

Самая известная украинская компания, прославившая нашу страну своими проектами «Казак» и S.T.A.L.K.E.R.



Рыжий лес ночью особенно красив

ти, грозящий уничтожить и без того хрупкий мирок. Но вот задача – проникнуть на ЧАЭС можно только через Лиманск (ведь технология, с помощью которой протагонист из оригинального S.T.A.L.K.E.R. пробрался под Припятью, еще не изобретена), а в сам Лиманск иначе как по мосту не войдешь. Ключи, необходимые для того, чтобы опустить мост, имеются у нескольких формирований, поэтому волей-неволей главному герою придется принять участие в забаве под названием «Война группировок».

Каждая из сторон конфликта обладает собственной хорошо

«Наиболее интересной способностью персонажа является его умение "поглощать" людей»

укрепленной базой, имеет некоторое количество наемников и контролирует ряд важных точек, в том числе ресурсных.

Первый этап войны – обезопасить свою базу, отбив атаки противника и захватив несколько укрепленных пунктов поблизости. Делать это придется не в одиночку, вас с удовольствием поддержат сталкеры из вашего клана. Более того, с некоторыми вещами они могут справиться и самостоятельно, глав-

ное – обеспечить численный перевес, уничтожив достаточное количество бойцов неприятеля.

Позабывшись о безопасности, надо задуматься и о средствах к дальнейшему существованию. Больше денег – больше наемников и лучше их вооружение, поэтому приступайте к захвату ресурсных точек. Опять-таки, игрок может не воевать лично за каждый артефакт, союзники вполне справятся и сами, если вы не будете сидеть сложа

руки. Обязательно принять участие придется лишь в штурме базы противника.

На бумаге война группировок выглядит довольно скучной, но во время демонстрации игры в офисе GSC все было весьма динамично – главный герой со товарищи захватили три точки в течение десяти минут, причем последнюю сталкеры взяли без нашего участия.

Кроме основных боевых действий и связанных с ними заданий,



«Полученный
ствол позволяет
модернизировать,
поэтому теперь
вы вряд ли станете
разбрасываться
оружием»

существует масса побочных квестов, генерируемых автоматически. Скажем, окопавшиеся на одной из точек бойцы могут попросить вас добыть им патронов и гранат. Принесите (где вы их возьмете, снимете с трупов, купите в магазине – неважно), и они не только отблагодарят вас, но и, возможно, тут же пойдут в атаку на соседнюю контрольную точку. Другой тип заданий – взять важные предметы с мертвецов, находящихся в аномалиях. Теперь для этого вам нередко придется влезать в самый эпицентр аномалии, для чего потребуются хорошая броня и достаточный запас артефактов. Да, сложно, но и вознаграждение будет солидным.

Интересно, что награду за такие побочные квесты вручают не сразу на месте, а на базе группировки. Это более реалистично и заодно позволяет решить ряд проблем с балансом. А то ведь иногда проще пристрелить сталкера, выдающего задание, и снять награду с трупа, чем заниматься его выполнением.

Кстати, о наградах. В «Чистом небе» хорошее оружие не падает с неба (точнее, с поверженных врагов). Противники носят с собой не самые лучшие стволы, так что не надейтесь пройти игру, используя трофейные автоматы. Они быстро ломаются, у них меньше урон и выше разброс при стрельбе. Качественное оружие можно добыть,

Надійність

Якість

Стиль



только выполняя квесты или исследуя аномалии. Зато полученный ствол позволяет модернизировать, потому теперь вы вряд ли станете разбрасывать оружием так, как в оригинальном S.T.A.L.K.E.R.

Естественно, это в свою очередь означает, что торопиться в Лиманск, не поучаствовав в войне группировок, не стоит (хотя и возможно) – игрок со слабым вооружением и броней, скорее всего, быстро погибнет в уличных сражениях. Так что не спешите, обзаведитесь парой надежных стволов, хорошим костюмом (лучше с экзоскелетом) и запаситесь необходимыми артефактами – без них выживание в центре Зоны будет маловероятным.

Искусственный интеллект сталкеров довольно неплох, по крайней мере, во время демонстрации в офисе GSC никаких глупостей они не совершали. Наоборот, действовали сообща, активно использовали укрытия и швырялись гранатами (чего в оригинальном S.T.A.L.K.E.R. они, напомним, не умели). Разработчики говорят, что теперь каждый индивидуальный AI подчиняется командному, и это делает поведение отрядов бойцов реалистичнее.

В первом превью «Чистого неба» я писал, что S.T.A.L.K.E.R. стал более похож на Gears of War. Беру

свои слова обратно – в версии, которую я увидел на сей раз, имелся собственный неповторимый и типично «сталкеровский» стиль. Вообще над визуальной частью заметно поработали – как в технологическом, так и в художественном плане.

Приквел обзавелся поддержкой DirectX 10 при этом не потеряв совместимости со старыми компьютерами с DX8-видеокартами. Разумеется, лучше всего смотрится именно вариант под DX10, спасибо нескольким новым эффектам. К примеру, земля во время дождя вполне натурально мокнет, видно, как по грязи стучат тяжелые капли. Выходит солнце – появляется объемный свет, пробивающийся

сквозь листву. Ну и отдельно стоит упомянуть объемный же туман, который очень правдоподобно обволакивает предметы. Увы, дабы все это лицезреть, понадобится Windows Vista. Создатели S.T.A.L.K.E.R. сразу признают: часть новых графических фишек может работать под Windows XP (в той версии, что мне показывали, объемный свет функционировал под DirectX 9), но тогда требует уже много ресурсов.

«S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо» выглядит очень хорошо и, кстати, появится в продаже совсем скоро. А о том, что же в итоге получилось у GSC, читайте в нашей рецензии в одном из ближайших номеров Gameplay.



корпуса GMC –
наикраший “одяг”
для Вашего
комп'ютера



Офіційний дистриб'ютор продукції GMC*
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

*Виготовлено в Кореї

Penny Arcade Adventures: On



С блэк-джеком и... ну, в общем, вы в курсе

Они гордо называют себя самым популярным комиксом онлайн. Penny Arcade любят многие – за необычное чувство юмора, графический стиль, запоминающихся персонажей. Но кто знает, может, его авторы способны на большее?



➔ Если взять ножницы, комикс и отрезать все лишнее, чтобы осталась только одна шутка и три окошка с рисунками, то получится стрип – анекдот в картинках. Такой формат очень популярен на Западе, где эти полоски можно часто увидеть в газетах. Именно благодаря комиксам-стрипам мир когда-то узнал о Гарфилде и Дилберте. А в 1998 году планета познакомилась с другой парочкой рисованных героев.

Почти десять лет прошло с тех пор, как мало кому тогда известные Джерри Холкинс (Jerry Holkins) и Майк Крахулик (Mike Krahulik) решили создать свой собственный стрип. Не особо заморачиваясь с придумыванием героев, они нарисовали себя: Джерри стал рассудительным Тайхо (Tycho), а Майк – ехидным Гейбом (Gabe). И истории на три окошка, где эта парочка неглупо шутила на тему видеоигр, начали появляться в Интернете. Нельзя сказать, что первые работы

сразу оказались гениальными, но стиль Penny Arcade понравился игровому сообществу. Со временем Гейб и Тайхо стали популярны. Сегодня новые «полоски» появляются на родном сайте трижды в неделю, а авторы периодически пробуют свои таланты и в других областях.

Например, благодаря им существует благотворительная организация Child's Play. С ее помощью бесплатные игрушки попадают в несколько десятков детских больниц по всему миру. А еще Джерри и Майк ежегодно устраивают небольшую игровую выставку Penny Arcade Expo – PAX. Как раз там в 2006-м была анонсирована их новая затея.

Оказывается, молодым людям надоело высмеивать игры. Наскучило стоять в стороне. Впервые Джерри и Майк решились попробовать сделать что-то своими руками. Они заручились поддержкой разработчиков из Hothead Games

и, скрепив дружбу контрактом, нарекли будущее детище Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness. Чудовищно тяжеловесное имя! Остается надеяться, что игра достойна такого количества букв в названии. Ведь не зря отцы Пенну трудятся над сценарием, придумывают идеи и персонажей.

Концепция проекта пока не раскрывается во всех подробностях, но то, что проскальзывает в скупых намеках и строчках пресс-релизов, уже кажется заслуживающим внимания. Похоже, нас ждет смесь квеста и ролевой игры: с одной стороны, разработчики обещают загадки и классический point'n'click, с другой – ранние видео демонстрируют геймплей, напоминающий о японских ролевых. Герои перемещаются по локациям, общаются с мирными персонажами и натываются на монстров. А геноцид последних сделан по принципам, опробованным в со-

Дмитрий Веселов

the Rain-Slick Precipice of Darkness



Паспорт

Жанр adventure/RPG
Разработчик Hothead Games
Издатель нет данных
Дата выхода 2008
Сайт www.rainslick.com

О разработчике

Hothead Games
Игры нет
Сайт www.hotheadgames.com

Небольшая команда из Ванкувера, первым проектом которой станет именно эта игра, начала работу в 2006 году.

тиях JRPG. Наши персонажи стоят по одну сторону карты, враги – по другую, перемещаться по полю боя нельзя, зато можно бить, стрелять и тыкать в противника острыми предметами. Разнообразие вносят специальные удары повышенной силы (например, Тайхо способен швырнуть бутылку с коктейлем Молотова и пустить в догонку очередь из автомата), а также комбо для двух или трех пар кулаков. Враги по мере сил огрызаются, зовут подмогу и пытаются взять количеством.

Побеждая в драках, мы зарабатываем опыт – это еще одна RPG-деталь. Для развития нам выдают небольшой комплект героев. Хотя на ранних скриншотах в интерфейсе было место для четырех членов команды, в текущей версии на экране умещаются лишь трое. Кстати, двое из главных действующих лиц вам уже знакомы – Тайхо и Гейб. А третьего придумает сам игрок, специально для

этого предназначен конструктор персонажей. Последний, конечно, не настолько мощен, как в Oblivion, но особо назойливые фантазии геймеров воплотить сможет.

Несмотря на то что в стрипах Гейб и Тайхо – наши современники, сюжет On the Rain-Slick... разворачивается в мире, который не слишком похож на наш. За окном начало XX столетия, автомат Калашникова пока не изобрели, зато автомат Томпсона на пике популярности. В уникальной местной вселенной разработчики обещают смешать атмосферу произведений Лавкрафта и паропанк. А что, идея неплохая!

Но на самом деле Penny Arcade Adventures – это труд не только Джерри, Майка и независимой студии Hothead. К проекту уже примкнул Рон Гилберт – настоящая легенда игрового мира. Именно он когда-то создал знаменитый Maniac Mansion, великолепный

квест от LucasArts. А еще его перу принадлежат первые части серии Monkey Island... Сейчас Рон работает со студией Hothead, где следит за тем, чтобы загадки в On the Rain-Slick... были сделаны правильно.

Второй талантище, пожертвовавший своим свободным временем ради данной игры, не столь широко известен, но тоже достоин упоминания. Это MC Frontalot – нестандартный рэпер, который пишет музыку в жанре nerdcore hip-hop. Обычно его песни звучат как рифмованный речитатив на игровые и компьютерные темы под мелодию, сбитую из электронных звуков. Frontalot обещал сочинить заглавную композицию для Penny Arcade Adventures.

И хотя первые ролики, скажем честно, не вдохновляли, надо за-

метить, игра развивается прямо на глазах. Улучшились интерфейс и графика, геймплей прогрессирует. Уже сейчас On the Rain-Slick... может похвастаться симпатичным стилем и приятной мультяшной cel-shaded картинкой. Наверное, это одна из причин, почему авторы собираются продать ее не один, а несколько раз. Если вы заметили, название – Penny Arcade Adventures – подразумевает множественное число. Разработчики делают поэпизодный сериал в духе обновленного Sam & Max. Первый эпизод должен появиться в 2008 году. И остается только надеяться, что On the Rain-Slick... не загнется вскоре после рождения, как SiN: Episodes, а его авторы не заставят ждать каждую следующую серию чересчур долго, как случилось с Half-Life 2.

«Первые ролики, скажем честно, не вдохновляли»

Prototype

Марат Баширов



«Новая игра представляет собой своеобразный микс из детектива, триллера и фантастики»

Т-1000 в Нью-Йорке

Летом 2005 года после отправки на золото The Incredible Hulk: Ultimate Destruction для PS2 специалисты студии Radical Entertainment задумались над следующим проектом и в конце концов решили создавать абсолютно новую историю.

→ Такой шаг был достаточно рискованным. Полагаться на популярный комикс или фильм значительно легче. Но зато интеллектуальная независимость гарантировала большую свободу и возможность воплотить в жизнь идеи, которые просто погибли бы при использовании чужого мира. Какое-то время команда даже предполагала создать survival horror, однако в итоге победил другой концепт, впоследствии трансформировавшийся в один из самых многообещающих проектов 2008 года. Называется эта игра Prototype.

Жанр следующего продукта от создателей The Simpsons Hit & Run

и Scarface: The World is Yours охарактеризовать достаточно сложно. Даже разработчики не могут определить его однозначно. Новая игра представляет собой своеобразный микс из детектива, триллера и фантастики. Впрочем, преданные поклонники GTA сразу же увидят, что Prototype – еще одна песочница с набором весьма интересных инноваций, главной из которых является сам «прототип» – Алекс Мерсер (Alex Mercer). Прошлое протагониста туманно. Он приходит в себя на операционном столе, расположенном в таинственной подземной лаборатории, натягивает толстовку с капюшоном и отправляется

на поверхность. Оказывается Алекс в Манхэттене – прямо в сердце Нью-Йорка образца 2008 года – и понимает, что стал биологическим оружием страшной силы. Герой умеет запрыгивать на 30-этажные здания, оставляя при приземлении небольшие кратеры, бежит быстрее автомобиля, карабкается по отвесным стенам и скачет по крышам движущихся машин ловчее Человека-Паука.

По своей природе Алекс Мерсер является улучшенной версией «жидкого» терминатора T-1000. С легкостью фокусника персонаж превращает собственные руки в длинные мечи, закругленные ко-

«Оторванные руки и ноги летят в разные стороны, а автомобили — вверх, словно игрушечные кубики»



Паспорт

Жанр action/adventure/sandbox
Разработчик Radical Entertainment
Издатель Sierra
Дата выхода лето — осень 2008
Сайт www.prototypegame.com

О разработчике

Radical Entertainment

Игры The Simpsons Hit & Run, The Incredible Hulk: Ultimate Destruction, Scarface: The World is Yours, Crash of the Titans
Сайт www.radical.ca

Канадская студия Radical Entertainment основана в 1991 году. Компания сотрудничала со многими крупными издательствами, но в 2005-м полностью перешла в собственность Sierra Entertainment. В 2007-м Radical попала в список 100 лучших работодателей Канады.

ти, огромные молоты, гибкие щупальца-хлысты. Применяя опаснейшее оружие ближнего боя, он готов в считанные секунды разорвать на мелкие кусочки десятки вооруженных врагов. Если же обстановка накаляется, Мерсер использует свое тело как броню: руки трансформируются в сверхкрепкие щиты и могут отбить танковый снаряд, кожа становится каменной, на спине вырастают острые колья. В таком защитном режиме жертва научного эксперимента напоминает неторопливого голема, который способен перевернуть автомобиль или выпустить из-под асфальта букет смер-

«Наиболее интересной способностью персонажа является его умение "поглощать" людей»

тельных шипов. Невеселый одиночка умеет также видеть в темноте, различать инфракрасное излучение, определять искомого человека в толпе. Чем-то все это напоминает возможности кибер-костюма из Crysis и проказы Альтира из Assassin's Creed.

Наиболее интересной способностью персонажа является его умение «поглощать» людей. Выглядит данный процесс не слишком эстетично. Сначала необходимо

растерзать зазевавшегося врага или просто нерасторопного пешехода. Затем мертвец превращается в странную субстанцию, которую и поглощает ненасытный герой. За счет этого Мерсер увеличивает свою массу (становится тяжелее, сохраняя прежние размеры), получает возможность принимать обличье уничтоженного им человека и обретает все воспоминания и навыки убитого. Следовательно, если хочется полетать на вертоле-

те, то достаточно лишь «съесть» пилота — и вы сразу же научитесь легко управлять этим транспортным средством. Необходимо пробраться на территорию военной базы, не поднимая тревоги? Тогда есть смысл превратиться в сурового седовласого полковника, который без проблем проникнет в генштаб и даже отдаст приказ начать бомбежку определенного района города. Разумеется, надо вести себя подобающим образом и отка-



заться от пробежек по стенам. Иначе разоблачение неизбежно.

Можно предположить, что, получив в свое распоряжение подобный набор сверхспособностей, персонаж захочет примерить трико супергероя, однако вместо того чтобы бороться с преступностью, он начинает мстить, попутно пытаясь восстановить потерянные воспоминания. Создавая Prototype, разработчики вдохновлялись такими фильмами, как Memento, Oldboy, Taxi Driver, потому не удивляйтесь, если накал страстей и уровень натурализма в иные моменты превысит все допустимые пределы. Алекс Мерсер – отчаянный антигерой, которому необходимо передрасться решительно с каждым встречным. На него насадет правительственное агентство Black Watch, заварив-

шее всю эту кашу с биологическими модификациями еще сорок лет тому назад. Военные выводят на улицы города танки и толпы вооруженных до зубов солдат, объявляют чрезвычайное положение. Беспрецедентные меры безопасности объясняются тем, что в Нью-Йорке появились так называемые «инфицированные» – странные мутанты, по своим способностям приближающиеся к protagonисту. Весь город разделяется на зоны, которые захватывает то одна, то другая группировка. Эти изменения необходимо тщательно отслеживать. Если не

обращать на них внимания, можно случайно оказаться в самом центре милитаризованного района под прицелом танков или в окружении громадных монстров.

Однако даже в самой сложной ситуации наш герой сумеет дать достойный отпор всем злопыхателям. Протагонист разбирается со своими оппонентами ничем не хуже Кратоса из God of War и товарища Саши из фильма «Меченосец». Оторванные руки и ноги летят в разные стороны, а автомобили – вверх, словно игрушечные кубики, сотни людей в панике разбегаются кто куда, пулеметы стрекочут, все взрывается, клубится дым. Масштабы разрушений усугубляются еще тем, что Мерсер и сам в состоянии использовать огнестрельное оружие, а также захватывать военные транспортные средства. Угон техники чем-то напоминает Mercenaries. Протагонист прыгает на дуло танка, залазит на башню, отрывает крышку люка (для этого придется отстучать на геймпаде небольшую последовательность кнопок, как в Resident Evil 4) и устремляется внутрь железного зверя, откуда слышится

страшные крики и льются фонтаны крови. Теперь танк ваш. С вертолетами все еще веселее: герой стремительно взбегае по отвесной стене небоскреба, исполняет завораживающее сальто и хватается за корпус летательного аппарата. Затем следует расправа над пилотами. Action получается жесткий и динамичный, с яркими драками, ракетами, взрывами и «паркур» на стероидах.

Разумеется, в такой быстрой игре сценарий также должен подаваться соответствующим образом. Разработчики помнят об этом, предлагая геймерам довольно интересную систему Web of Intrigue – огромную сюжетную головоломку, состоящую из 250 кусочков: телефонных звонков, странных документов и людей, поглощая знания которых вы будете приближаться к разгадке страшного заговора. Среди представленных заданий имеются как обязательные, так и второстепенные. Самое интересное, что миссии не закреплены на карте, а постоянно меняются. К примеру, прогуливаясь по городу, замечаете группу солдат, в спешке садящихся в гру-

«Персонаж отказывается примерить трико супергероя – он начинает мстить, пытаясь восстановить потерянные воспоминания»



«Авторы заявляют, что дополнительные миссии будут выполнены на должном уровне, без глупых «сборов 15 монеток» и гонок по крышам на время»

зовик. Можете либо оставить их без внимания, либо спровоцировать конфликт, либо подкрасться сзади, превратиться в одного из военных и проследовать в неизвестном направлении. Если же вы явились в указанное место слишком поздно и важный сюжетный персонаж уже убит, не отчаивайтесь. Нужно лишь подойти к трупу и поглотить его, получив таким неаппетитным образом часть утраченной информации. Авторы заявляют, что все дополнительные миссии будут выполнены на должном уровне, без глупых «сборов 15 монеток» и гонок на время по крышам высотных зданий. Обилие возможностей для разнопланового решения поставленных задач, мрачный сюжет и меняющаяся в реальном времени структура Web of Intrigue – главные преимущества Prototype. Все-таки недостатка в динамичных боевиках с открытым миром пока не наблюдается, а вот найти игру со стоящей историей, которая бы подавалась столь же витиевато, как в Memento от Кристофера Нолана, довольно сложно.

Еще одним солидным плюсом следующего проекта от Radical

Entertainment станет аутентичность. Авторы не намерены создавать мультяшный город. Пусть их Нью-Йорк и не является точной копией оригинала, но на его территории геймеры не должны встретить ничего неестественного. Разработчикам удалось построить очень похожий на реальный мегаполис с десятками автомобилей, томящихся в пробках, и сотнями пешеходов, спешащих по своим делам. Правда, не совсем понятно, как на фоне столь достоверных декораций будут смотреться странные гигантские яйца и несущиеся галопом по широким магистралям монстры.

Зато выглядит Prototype достаточно симпатично. Это приятно удивляет с учетом того, что в основу продукта положена доработанная технология Titanium, использовавшаяся еще в The Incredible Hulk: Ultimate Destruction. Отдельной похвалы достойна анимация. Протагонист движется по крышам автомобилей, оставляет после себя проломы в асфальте, а затем взмывает ввысь и стремительно перепрыгивает с крыши на крышу не хуже главного героя Assassin's Creed. Однако местный виртуаль-

ный Нью-Йорк впечатляет детализацией значительно меньше, чем виртуозная копия средневекового Иерусалима. Впрочем, у рабочей группы, состоящей из 70 человек, еще есть время навести марафет и подрисовать пару сотен карнизов и пожарных лестниц, чтобы сделать сеттинг более насыщенным.

Приятным бонусом можно считать кооперативный сетевой режим. Вдвоем бегать по улицам Нью-Йорка должно быть ничуть не менее интересно, чем в одиночку. Тем паче что в распоряжении геймеров окажутся специальные эксклюзивные совместные спецприемы и новые умения. К примеру, пользователи могут на пару управлять танком: один сидит на главном калибре, а другой поливает преследователей из пулемета. Если хотите, играйте с помощником хоть до финальных титров, после которых разрешается продолжить путешествие по городу.

Выход Prototype намечен на лето-осень 2008 года. Нельзя сказать, что это удачное время для релиза игры подобного жанра. Во-первых, тогда на полках наверняка окажется GTA IV – главная песочница

нового поколения. Во-вторых, на PlayStation 3 может дебютировать InFamous – темная лошадка от Sucker Punch Productions и Sony. В-третьих, THQ выпустит мультиплатформенный сиквел Saints Row. Впрочем, нам кажется, что у Prototype есть шансы. Позаимствовав элементы из многих популярных развлечений (Crackdown, Mercenaries, GTA), Radical Entertainment вполне способна выдать брутальный, но не бесполовый боевик с отрезанием конечностей, упрощенным управлением, прыжками из Assassin's Creed и с главным героем, представляющим собой гибрид Кратоса, Тони Монтаны, Росوماхи и T-1000. Разработчики, кажется, уверены в своем проекте и уже продумывают возможность продолжения истории в сиквеле и создания других медиапродуктов по мотивам Prototype. Нам же остается лишь ждать и гадать, устоит ли Нью-Йорк под натиском Алекса Мерсера.



Darksiders: Wrath of War

Марат Баширов



«Авторы утверждают: вместо линейного сюжетного action вроде God of War нас ждет кровавая квинтэссенция сериала The Legend of Zelda»

Апокалипсис вчера

Когда любители The Legend of Zelda начинают вдруг делать клон God of War, невольно заподозришь неладное. Впрочем, американское издательство THQ и студия Vigil Games не видят в этом ничего странного, обещая совместить в своем будущем проекте Darksiders: Wrath of War все заслуживающие внимания особенности не слишком похожих серий.



→ Действие Wrath of War разворачивается после наступления Судного дня. С человечеством разобрались еще до начала повествования. Вместо людей на уровнях нас встретят уродливые демоны и ангелы, которые меньше всего напоминают благообразных херувимов с икон. Главный герой – один из четырех Всадников Апокалипсиса, Война (War). Вместе с коллегами (Смертью, Голодом и Чумой) протагонист занимался своим делом: как ему и положено, выжигал мегаполисы, отправляя миллионы людей прямоиком на Страшный суд. Однако потерпев поражение в битве с демоном Абаддоном (интересно, почему они вообще сцепились?), Всадник теряет былую мощь, узнает о предательстве и оказывается покинутым в охваченном огнем городе. В течение всей остальной игры Войне предстоит обойти (да-да, сначала пешком – коня он тоже лишился) разрушенный мегаполис, вернуть себе прежние силы,

встретиться с товарищами и жестоко отомстить обидчикам.

Завязка Darksiders накладывает особый отпечаток на геймплей. Авторы утверждают, что вместо линейного сюжетного action вроде God of War нас ждет кровавая квинтэссенция сериала The Legend of Zelda. Внешне между молчаливым блондином Линком и Войной достаточно мало общего, однако в плане игровых возможностей проекты роднят элементы «песочницы». Ослабевший главный герой сперва не способен добраться до всех нужных локаций. Только постепенно, возвращая утраченную мощь, Война справляется с соответствующими заданиями и продвигается вперед в исследовании полуразрушенного мира. Обещают и возможность выбора, и пазлы, и мини-игры...

Впрочем, пока все эти заигрывания с жанром адвентюр существуют лишь на бумаге. Сейчас проект выглядит как стопроцентный action, Война похож на перекачанного

морпеха из StarCraft с огромным мечом и капюшоном, натянутым по самым глазам (наверное, отоварился в том же магазине, что и Альтаир из Assassin's Creed и Алекс Мерсер из Prototype). Герой проходит по уровням, словно боевая машина, разрывая на части любого, кто встанет на его пути. Яростные, жестокие схватки – главная достопримечательность Darksiders, но и они вызывают острое чувство дежавю. Все эти злобные фаталиты, вылетающие из поверженных врагов энергетические шары разных цветов, крушащие уровни многометровые боссы отнюдь не оригинальны. Заимствования из God of War и Devil May Cry в некоторых случаях настолько очевидны, что вполне могут заставить адвокатов Sony и Capcom наведаться в офисы THQ.

Помимо массивного клинка, в арсенале нашего героя имеются бумеранг, специальная «цепь-кошка», чтобы подтягивать к себе удаленные предметы и забираться на

«Яростные, жестокие схватки – главная достопримечательность Darksiders»



Фу, зверушка, фу! Я не твоя любимая игрушка

Паспорт

Жанр action/adventure
Разработчик Vigil Games
Издатель THQ
Дата выхода 2008
Сайт www.vigilgames.com

О разработке

Vigil Games
Игры нет
Сайт www.vigilgames.com

Молодая американская компания, основанная известным комикс-художником Джо Мадуреирой (Joe Madureira) и Дэвидом Адамсом (David Adams), который занимался продюсированием нескольких проектов для NCsoft. Фирма принадлежит THQ.



Во-во, и мух отганяй!



платформы (вспомните Phantom Hourglass), и верный конь по кличке Гибель (Ruin) – гибрид быка и дракона. Лошадку, как только мы получим ее назад, можно вызывать в любой подходящий момент и использовать во время сражений. В Darksiders также позволяет применять огнестрельное оружие. Правда, автомат Калашникова и дробовик продвинутого Войну не впечатляют, он согласен разве что на огромные скорострельные пулеметы, сорванные с разбитого вертолета, тяжелые ракетные установки и пр. Есть предположение, что впоследствии герой обретет оружие других всадников, включая косу Смерти, огненный хлыст и четырехствольные револьверы. Все имеющееся оружие, кстати, можно будет улучшать. Однако и этого Войне мало – в драке он собирает активно пользоваться предметами окружения, в том числе и весьма крупными. Например, протагонист в состоянии схватить

автобус и как следует избить им зазевавшегося демона, а затем нанести контрольный удар в голову покоренным автомобилем.

Не стоит забывать и о тех самых потерянных сверхспособностях, из-за которых герой путешествует по Земле. Возвращать их Война станет постепенно, по мере прохождения очередных уровней. Кстати, вскоре после повторного обретения навыков Всаднику потребуются задействовать их для решения головоломок (к их созданию авторы обещают подойти с должной фантазией). Особенно элегантной выглядит идея закрывать дыры в стенах вагонами, чтобы огромное страшилище не смогло достать героя своими щупальцами (похожие способы защиты от жуков-переростков наблюдались в Half-Life 2: Episode 2).

Вся игра Darksiders: Wrath of War разделена на две большие части – город и ад. Сперва мы побываем на улицах полуразрушенного мегаполиса, посетим метро, собор, порт,

мост (под которым обитает библейский Левиафан), заглянем в загадочную черную башню, поднышающую из недр земли. После этого герой попадает в Бездну, где его ждет море огня, ярких красок и сильных врагов.

Одним из сюрпризов нового проекта от THQ стало участие в его разработке знаменитого художника Джо Мадуреиры (Joe Madureira), известного под псевдонимом Joe Mad. Иллюстратор (рисовал арты для западной игровой прессы), создатель осовремененных версий популярных американских комиксов (Uncanny X-Men, Astonishing X-Men, Spider-Man), автор собственной серии Battle Chasers, журналист (публиковался в Riot Magazine, Marvel Vision, Maxim, Men's Health) обладает необычным графическим стилем, в котором угадывается влияние японской манги. Рынок видеоигр хорошо ему знаком: Джо работал в компании Tri-Lunar над артом для

Dungeon Runners, затем в Realm Interactive, позже перешел в NCsoft, а теперь основал Vigil Games, куда и переманил своих бывших коллег.

Жаль, что пока на скриншотах не так уж заметно влияние творчества Мадуреиры: однотипные локации с хорошим освещением, набор гипертрофированных монстров, которые еле-еле помещаются на уровнях. Все это даже в сочетании с симпатичными спецэффектами вряд ли сможет удивить любителей жанра, уставших от разборок в стиле Devil May Cry. Впрочем, времени, чтобы нарисовать картинку поэффектнее, у авторов игры еще предостаточно.

Тем не менее даже на данном этапе Darksiders: Wrath of War кажется привлекательной для поклонников жанра action/adventure. Пока Sony переоденет Кратоса в HD-текстуры и приправит это дело new-gen-взрывами, фанаты вполне могут получить удовольствие от произведения Vigil Games.

Ninja Gaiden II

Сергей Галёнкин



Костюм героя изготовлен из специального отталкивающего кровь латекса

Красное на черном

Как известно каждому пользователю Интернета, ниндзя настолько искусны в маскировке, что в любой отдельно взятой пустой на вид комнате может находиться до десятка этих тихих убийц.



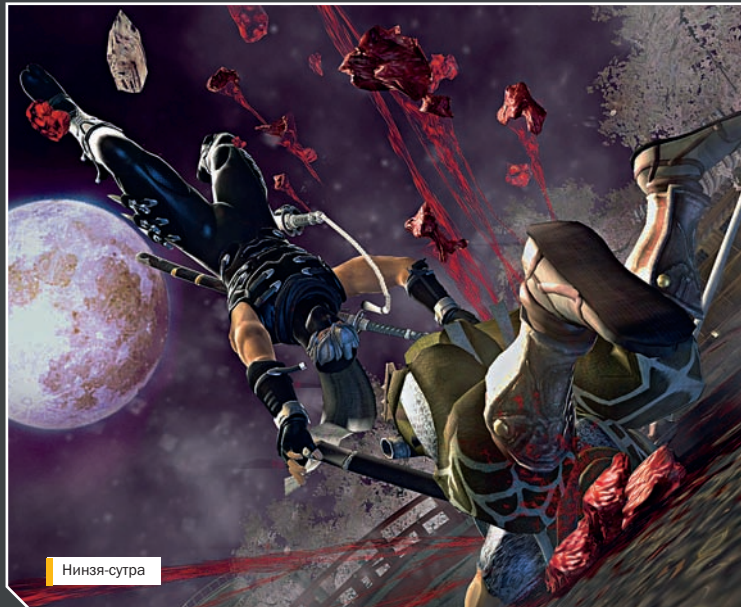
➔ Потому люди опасаются писать книги или снимать фильмы о ниндзя, да и разработчики стараются лишний раз не тревожить их. Ведь кто знает – вдруг в тот момент, когда рядовой сотрудник безмянной игровой компании корпит за своим компьютером, ниндзя уже хмурит брови за его спиной.

Игры про ниндзя могут делать только другие ниндзя, такие как Team Ninja. Именно им была доверена работа над ремейком сериала двадцатилетней давности о Рю Хаябусе (Ryu Hayabusa), одном из самых знаменитых игровых персонажей восьмибитовой эпохи. Учи-

тывая, что после выхода первой части обновленной Ninja Gaiden никто из сотрудников Team Ninja не пострадал, ниндзя остались довольны полученным результатом.

После успеха двух улучшенных изданий (Ninja Gaiden Black для Xbox и Ninja Gaiden Sigma для PlayStation 3) сиквел был неизбежен. Ninja Gaiden II – игра куда более быстрая и кровавая, чем все ее предшественницы. Главным нововведением стала возможность отрубать противникам руки, ноги и, разумеется, головы. Это не только доставляет эстетическое удовлетворение (в каждом из не-

«Игры про ниндзя могут делать только другие ниндзя, такие как Team Ninja»



Нинзя-сutra

Паспорт

Жанр action
Разработчик Team Ninja
Издатель Microsoft
Дата выхода 2008
Сайт www.xbox.com/en-US/games/

О разработчике

Team Ninja
Игры сериал Dead or Alive, цикл Ninja Gaiden
Сайт www.tecmo.co.jp

Подразделение Tecmo Games, занимающееся исключительно файтингами и развивающее две серии: Dead or Alive и Ninja Gaiden. Глава студии Томонобу Итагаки известен своей эксцентричностью и любовью к женскому полу, он даже попал на скамью подсудимых за сексуальные домогательства к одной из бывших сотрудниц.



Спасибо, что согласились стать почетным донором!

приятелей содержится минимум тридцать-сорок литров крови), но и заметно влияет на вражескую тактику, причем последнее не всегда идет нам на пользу.

К примеру, лишившийся ноги боец перестанет лезть в открытый бой с мечом и вместо этого примется палить из припрятанного огнестрельного оружия. Солдат без руки бросится напролом, горя желанием отомстить обидчику. И только декапитированный неприятель не доставит Рю никаких хлопот.

Бой в Ninja Gaiden II быстр и яростен. Драк один на один будет очень мало, в основном же прота-

гонисту предстоит сражаться сразу с десятком противников. Естественно, грубой силой их взять не получится, потому ключ к выживанию – постоянно находиться в движении. В режиме блока вместо перекатов из первой части наш герой совершает прыжки в сторону: это делает бой несколько сложнее, но заметно увеличивает динамичность происходящего.

Ниндзя редко используют необычное оружие, предпочитая проверенный временем арсенал. Но сражаясь с демонами и чудовищами, выбирать не приходится, поэтому Рю одинаково хорошо обращается как с мечами, так и с

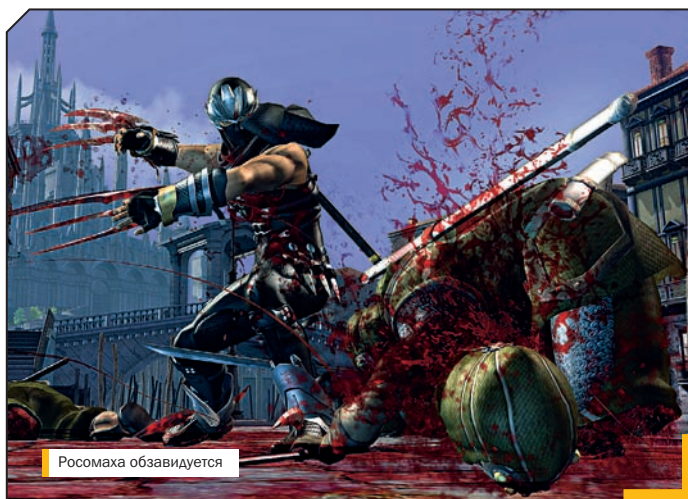
«Ninja Gaiden считается одной из самых хардкорных игр современности»

топорами и даже косами. В качестве бонуса – специальные когти а-ля Росомаха из «Людей X», может, и не сильно эффективные, но уж больно стильные.

Не обойдется и без местной магии – «нинпо». Разработчики пока не раскрывают всех секретов, но утверждают, будто в отличие от первой части данный аспект продуман настолько хорошо, что игро-

кам обязательно захочется применять чары как можно чаще. Даже в предыдущих эпизодах Рю использовал магические стрелы и бегал по воде, и это вселяет оптимизм.

Ninja Gaiden до сих пор считается одной из самых хардкорных игр современности. Сложность второй части будет ниже, однако на легкую прогулку не надейтесь. Скажем, здоровье главного героя те-



Росомаха обзавидуется



А Zasalamel свою косу уже обыскался...

перь имеет два показателя – текущий и максимальный. При получении каждого удара снижаются оба! Первый самостоятельно восстанавливается (типично для игр последних нескольких лет), но, естественно, никогда не превысит второй. А значит, даже выйдя победителем из особо сложной схватки, Рю может легко погибнуть в следующей просто из-за того, что

его максимальное здоровье значительно уменьшится.

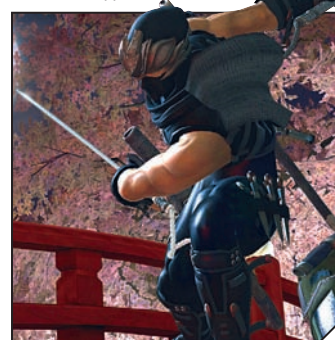
О сюжете второго эпизода не известно практически ничего, кроме времени действия – все происходит спустя два года после окончания событий первого. Тогда Рю пытался вернуть украденное врагами мощное оружие Dark Dragon Blade, а потом, в параллельном сказочном мире,

сражался с одним из повелителей чудовищ, в итоге оказавшимся его родным дядей. Причем все это безумие морскими узлами привязано к сериалу Dead or Alive, в котором, кстати, Рю Хаябуса является постоянным участником. В общем, на премию за лучший сценарий года Ninja Gaiden II не претендует, и это, пожалуй, даже к лучшему.

Судя по первым роликам и скриншотам, графикой Ninja Gaiden II похвастаться не может. Перед нами уровень самых первых new-gen-проектов: бедненько, но чистенько. Впрочем относительную скудность картинки компенсирует обилие крови, выливающейся из противников, – буквально каждый скриншот заляпан красной жидкостью, скрывающей и слабые текстуры, и нехватку полигонов. Ко всему прочему количество неприятелей на экране довольно велико, так что простота моделей вполне объяснима.

Главным конкурентом Ninja Gaiden II станет Devil May Cry 4, которая выходит на Xbox 360 примерно в то же время. Разработчики из Team Ninja в интервью прессе советуют коллегам из Capcom запасаться вальерьянкой, но в данный момент DMC4 смотрится заметно лучше, чем NG2, так что седативы, возможно, понадобятся самой Team Ninja.

Впрочем, первая часть обновленной Ninja Gaiden оказалась очень хорошей игрой, поэтому сиквел вполне может победить более именитого соперника (особенно если бесшумно подкрадется сзади). Выход проекта назначен на нынешний год, ждать осталось совсем недолго.



«О сюжете второго эпизода не известно практически ничего»

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 Єврософтпрім»

Михаил Половко

Йеспер Кид

Этот скромный парень является одним из наиболее известных композиторов, работающих в игровой индустрии. На его счету саундтреки к множеству нашумевших проектов. Об особенностях своей профессии Йеспер Кид рассказывает в нашем интервью.

«В случае с Assassin's Creed мне предоставили полную свободу и попросили написать что-то оригинальное. Да и команда поощряла мои творческие эксперименты»

Фото: Michael Holm

«Самое главное – создать собственное уникальное звучание»



Почему вы выбрали карьеру композитора, да еще и в игровой индустрии? Есть ли у вас музыкальное образование?

В свое время я входил в группу энтузиастов, которая создавала демо-сцены для Amiga, – мои друзья были сплошь программистами и художниками, а я писал музыку. И так в течение приблизительно семи лет. Однако потом мне захотелось серьезно заняться саундтреками к играм. Как выяснилось, ребята тоже стремились попробовать себя в чем-то более масштабном, в итоге мы организовали студию и стали делать игры. Вот так я начал карьеру в игровой индустрии.

На пианино я играю с самого детства, а когда мне исполнилось тринадцать, получил в подарок Commodore 64. Именно на том компьютере впервые в жизни смог создать целые песни с бас-линией, гармонией, ударными и т. д. После этого начал писать музыку ежедневно, чем и занимаюсь до сих пор. Вдобавок в детстве я обучался игре на классической гитаре и пел в хоре. Меня всегда интересовали как звук, так и изображение, поэтому решение создавать саундтреки для игр и фильмов было вполне естественным.

Вы помните первую игру, для которой написали музыку?

Я создавал музыку для проектов на Amiga, большинство из которых так и не увидели свет. Первую серьезную работу – не пару отдельных композиций, а целый саундтрек – сделал для игры Subterranea (Sega Mega Drive). Это были инструментальные композиции в sci-fi-стиле, и пришлось долго трудиться, чтобы добиться хорошего звучания. Мы написали программу, позволявшую генерировать музыку качества audio CD, причем сэмплы там вообще не использовались.

Что формировало ваши музыкальные вкусы в начале карьеры и что влияет на них сейчас?

Когда я начинал, сильное воздействие на меня оказали Вангелис (Vangelis), Жан-Мишель Жар (Jean Michel Jarre) и Майк Олдфилд (Mike Oldfield). Ну а сейчас чаще вдохновляют саундтреки к голливудским фильмам и электронная музыка.

Звуковая дорожка к Hitman: Codename 47 стала знаковой в вашей карьере. Как она создавалась?

Писать саундтрек к этой игре было интересно, потому что мне предоставили полную свободу. Я не знал о проекте практически ничего, не видел ни скриншотов, ни видео. Всю музыку создавал, основываясь на предыстории, изложенной на одной странице, и паре скетчей. Естественно, я обсуждал с командой разработчиков мелодии, над которыми трудился, и это тоже помогло прочувствовать атмосферу игры.

Все знают, что серия игр Hitman и композитор Йеспер Кид неразделимы, но саундтрек к фильму Hitman писал Джефф Занелли (Geoff Zanelli). Почему?

Создатели фильма не ставили перед собой задачу получить аутентичный для серии Hitman звук.

Для Assassin's Creed вы написали примерно три часа атмосферной музыки. Расскажите нам о ней поподробнее.

В случае с Assassin's Creed мне, опять же, предоставили полную свободу и попросили сделать что-то оригинальное. Да и команда поощряла мои творческие эксперименты. Все это в сочетании с действительно вдохновляющим геймплеем проекта помогло мне сделать атмосферу игры почти материальной, словно обволакивающей геймера. Так я в основном работаю над саундтреками к фильмам.

Для Assassin's Creed я создал музыку, очень близкую к духовной. Для Акры использовал христианские

мотивы: хоралы, в частности грегорианские, а также композиции в исполнении оркестра, пианино, арфы, скрипки. В мелодиях чувствуется дух средневековой Европы, они весьма трагичны, потому что большая часть города разрушена. При создании темы Дамаска применялись записанные мною исламские мужские песнопения и даже молитвы, кроме того, я задействовал арабские народные (уд, най, мизмар и другие), а также традиционные египетские инструменты.

Попадая в Иерусалим, игрок слышит элементы мелодий как Дамаска, так и Акры. Этим я хотел выразить идею противостояния двух религий. Тут есть и хоралы, и чтение отдельных стихов из Библии на латыни, и звуки гитары. А оркестровые композиции и струнные отображают сильное влияние европейских традиций на Иерусалим. Здесь же слышны женские арабские песни.

В сценах побега я хотел добиться более современного звучания, в них электронная музыка одобрена приемами, которые я обычно использую при написании саундтреков к фильмам. Послушайте дорожку «Access The Animus» – и вы поймете, о чем речь. Чтобы подчеркнуть действительно эпический масштаб игры, я подготовил свыше сотни композиций, потому как проект со столь большим миром нуждался в достойном музыкальном сопровождении. Я создал отдельные темы для роликов на движке, городов, боя, побега, путешествия верхом – буквально для всего.

Музыкой к какой игре вам было интереснее всего заниматься и почему?

Assassin's Creed, Freedom Fighters и игры серии Hitman оказались для меня наиболее значимыми, поскольку здесь музыка должна была создать действительно неповторимую атмосферу. В работе над каждым проектом имелись свои трудности и свои находки.

Полная дискография

МУЗЫКА ДЛЯ ИГР:

Battle Stations (1990)
Subterranea (1993)
AWS Pro Moves Soccer (1993)
Red Zone (1994)
The Adventures of Batman and Robin (1995)
Scorcher (1996)
Amok (1996)
Hitman: Codename 47 (2000)
Messiah (2000)
MDK2: Armageddon (2001)
Shattered Galaxy (2001)
The Nations (2001)
Hitman 2: Silent Assassin (2002)
Minority Report: Everybody Runs (2002)
Brute Force (2003)
Freedom Fighters (2003)
McFarlane's Evil Prophecy (2004)
Hitman: Contracts (2004)
Robotech: Invasion (2004)
Dance Dance Revolution Ultramix 2 (2004)
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (2005)
Hitman: Blood Money (2006)
Assassin's Creed (2007)
Unreal Tournament III (2007)
Kane & Lynch: Dead Men (2007)

МУЗЫКА ДЛЯ ФИЛЬМОВ:

Night All Day (2000)
Daypass (2002)
Cycle (2003)
Impulse (2005)
Death of a Saleswoman (2005)
Sweet Insanity (2006)





Фото: Michael Holm

«Я рад, что все больше людей может слушать мои произведения»

→ **Вспомните какой-нибудь смешной момент вашей карьеры?**

Играть в Нью-Йорке со своей танцевальной группой это то еще сумасшествие. Некоторые из наших выступлений были просто безумными – я никогда не знал, чем они закончатся.

Как вы относитесь к пиратству?

Как композитор я бы хотел получать роялти от продажи дисков с моими саундтреками. Конечно, я понимаю, что не в любой стране их можно найти в свободной продаже, а куда-то их не доставляют даже крупные онлайн-магазины. Кроме того, некоторые альбомы

уже давно не тиражируются, и их также трудно достать. А учитывая то, как просто сейчас найти и загрузить музыку через Интернет, я осознаю, что мое творчество не защищено от нелегального распространения. Я, конечно, предпочитаю получать плату за свой труд, но тем не менее рад, что все больше людей может слушать мои произведения.

Музыка каких современных игровых композиторов вам нравится? С кем бы вы хотели поработать?

Меня больше вдохновляют произведения композиторов, которые нашли свой индивидуальный стиль,



Будапештский симфонический оркестр

собственное звучание. Нравятся работы авторов, готовых пойти на риск ради обретения этого самого стиля. Я считаю, что очень важно экспериментировать со звуком, ведь самая запоминающаяся музыка – зачастую уникальная.

Музыку я пишу сам, но мне доставляет удовольствие работа с исполнителями и звукорежиссерами. В прошлом я сотрудничал с Юном Мизумати (Jun Mizumachi), мы сделали несколько композиций в стиле ambient. Когда имеешь дело с большим симфоническим оркестром и хором из 60 человек, многое зависит от взаимопонимания композитора и исполнителей. Было очень приятно работать с Будапештским симфоническим оркестром и Хором венгерского радио. Для Assassin's Creed я недавно записывал в Лос-Анджелесе нескольких музыкантов мирового класса и лучших вокалистов, а в Сиэтле – хор симфонического оркестра Northwest Sinfonia, причем запись велась в часовне св. Фомы, расположенной на территории университета Бастира (Bastyr University).

Какую игру вы считаете своей любимой?

Вот мои любимые игры на данный момент: Assassin's Creed, BioShock, Super Mario Galaxy, Crysis, The Orange Box, Kane & Lynch: Dead Men.

Что вы можете посоветовать начинающему игровому композитору?

Самое главное – создать свое уникальное звучание.

Если бы у вас был шанс сменить род занятий, вы бы выбрали что-то другое? Если да, то что?

Я очень благодарен судьбе за возможность заниматься любимым делом и не променял бы его ни на какое другое (смеется).

Расскажите нам о своих последних и текущих проектах.

Assassin's Creed, Kane & Lynch: Dead Men, Unreal Tournament III уже в продаже, а сейчас я занимаюсь саундтреком к The Chronicles of Spellborn и главной музыкальной темой игры The Club.

Работа над Assassin's Creed захватила меня, ведь некоторые элементы геймплея данного проекта весьма новаторские, и музыкальное сопровождение создавалось почти одновременно. Я чувствовал, как мы с командой все глубже погружа-



«Для меня важно развиваться в разных направлениях»

Лились в мир игры, и когда проект был завершен, у меня на руках оказалось больше 100 треков – около трех часов музыки. Сотрудничать со столь талантливыми разработчиками было честью для меня.

Kane & Lynch: Dead Men увлекла тем, что построена на взаимодействии двух главных героев. Сюжет был исключительно важен для IO Interactive, и я написал почти кинематографический саундтрек, который соответствует замыслу разработчиков. Мелодии для Kane & Lynch очень энергичны, с эдаким анархическим оттенком, в них использовано много искажений и партий ударных. Но в то же время здесь чувствуется некая глубина. Мне нужно было проявлять предельную аккуратность, чтобы музыка не оказалась чересчур интенсивной. Эмоциональный накал должен нарастать постепенно. Ведь если музыка в игре постоянно держит вас в напряжении, на определенном этапе вы попросту перестаете ее воспринимать, а вместе с ней и настроение, которое авторы пытались создать.

При работе над Unreal Tournament III я попытался адаптировать свой стиль к уже сложившемуся стилю серии. Написал музыку для азиатских уровней и для Robotic Mall, ряд треков, которые могли быть использованы для нескольких карт, и, конечно, темы для уровней necris. Характер мелодий для азиатских уровней и Robotic Mall более легкий, светлый, но и здесь четко слышны футуристические и фантастические мотивы. Музыка для necris достаточно мрачная, особенно композиция «Necris Outpost» (пожалуй, один из самых мрачных треков, написанных мною за долгое время).

Я также занимался саундтреком для MMORPG The Chronicles of Spellborn. Это мой первый MMOG-проект, и хотелось, чтобы в музыкальном плане он отличался от других MMOG. Во множестве фэнтези-игр используются в основном оркестровые композиции в духе Dungeons & Dragons и «Властелина Колец». К счастью, разработчики The Chronicles of Spellborn хотели



не этого. По их замыслу музыка должна быть не столь эпической, больше сосредоточенной не на глобальных событиях, а на обитателях данного мира. Я написал саундтрек, в котором сочетаются оркестровые композиции, хор, электронная музыка, акустические темы, а также необычные звуковые элементы. И хотя я применил множество сэмплов и разные диджейские приемы, но благодаря тому что в качестве исходников использовались записи реальных акустических инструментов, в сочетании с оркестром и хором все звучало естественно.

Работал я и над заглавной музыкальной темой для The Club, нового action от студии British Creations, известной по серии Project Gotham Racing. Моя композиция звучит в главном меню.

Ну и традиционный вопрос – каковы ваши планы на будущее?

Для меня важно иметь возможность развиваться в разных направлениях, я хочу создавать что-то новое. В данный момент работаю над Deftronic – альбомом электронной музыки. Сопродюсером этого диска выступит знаменитый звукорежиссер Джефф Бленкинсон (Jeff Blenkinsopp), известный своим сотрудничеством с Pink Floyd, The Who, ELP. Альбом еще не закончен, но мы уже ведем переговоры с рядом звукозаписывающих компаний о его издании. Занимаюсь саундтреками к нескольким игровым проектам и фильмам. Я люблю писать музыку для игр с сильным сюжетом и с удовольствием поработал бы над проектами в жанре horror или sci-fi.

Настоящий автомобильный журнал

Телефон отдела распространения: (044) 331 0401
Телефон рекламного отдела: (044) 496 3460
www.autocarmag.com.ua

ВСЕ О ГОРЯЧИХ ХЭТЧБЕКАХ

Взгляд на прошлое и будущее

AUTOCAR

ИЗДАЕТСЯ С 1895 г. | № 3 МАРТ 2008



Dodge Challenger SRT8

Стук сердца, заглушающий рев мотора

ТЕСТ



Maserati GranTurismo

«Коза Ностра» закон не писан



ГРУППОВОЙ ТЕСТ



Никто не хотел уступать
Evo X против Impreza WRX STi

ТЕСТ

А ТАКЖЕ

» Топ 10 основных
водительских ошибок
Курс безопасности на дороге



Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны

Мы совершенно зря опасались, что изменение концепции игры (вместо набора трасс нам предложили полностью открытый для исследования город) скажется на ее качестве. Burnout Paradise – это все та же Burnout: сумасшедшая, брутальная, увлекательная и умопомрачительно красивая.

с. 74

Burnout Paradise



Richard Garriott's Tabula Rasa

Редкая современная MMORPG может похвастаться sci-fi-сеттингом. Поэтому новое творение знаменитого Ричарда Гэрриотта уже выделяется на фоне конкурентов. Впрочем, у этой игры есть и другие положительные моменты.

с. 86

Наши принципы

1. Мы играем в игры.

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

2. Мы играем в готовые игры.

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

3. Мы разбираемся в играх.

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

4. Мы независимы.

Наши оценки не влияют ни разработчики, ни издатели игр.

5. Наш средний балл – 2,5.

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



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

В этом разделе

- 74 Burnout Paradise
- 78 Universe at War: Earth Assault
- 82 Heavenly Sword
- 86 Richard Garriott's Tabula Rasa
- 90 Ace Combat 6: Fires of Liberation
- 94 Crazy Taxi: Fare Wars
- 95 Dead Head Fred
- 96 Final Fantasy XII: Revenant Wings
- 97 Advance Wars: Dark Conflict
- 98 Jack Keane
- 100 SunAge
- 101 Beowulf: The Game
- 102 Kingdom Under Fire: Circle of Doom
- 104 Fire Emblem: Radiant Dawn
- 106 KartRider
- 107 BlackSite: Area 51
- 108 Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure
- 110 Бой с тенью 2: Реванш
- 111 Территория тьмы
- 112 Отель «У погибшего альпиниста»
- 114 Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII

Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure

Один из наиболее оригинальных проектов для Nintendo Wii да еще и сделанный самой Capcom.



с. 108

Burnout Paradise

Богдан Афанасьев

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ



Gameplay



→ Основа популярности Burnout – бешеная скорость и зрелищные аварии. В свое время студия Criterion превратила гонки в голливудский блокбастер, где главная задача игрока не столько прийти первым, сколько как можно больше досадить соперникам, толкая их, стирая о стены и сбивая с дистанции. Но если во всех предыдущих частях нам предлагали набор из отдельных

Добро пожаловать в рай!

Burnout Paradise изменит ваше представление о серии. Да, в Need for Speed мы уже имели возможность свободно прокатиться по городу, в котором гонщики проводят нелегальные соревнования. А разработчики из Criterion Games предлагают взглянуть на эту концепцию с особого ракурса. Поверьте, оно того стоит.

трасс, то в новой Burnout действие разворачивается в городе, едином и неделимом Paradise City. Ну что, поехали?

Paradise City не имеет реально существующего прототипа, однако при этом мегаполис получился весьма органичным. Здесь отлично сочетаются и гористая пригородная зона, и роскошная набережная, и деловой квартал с высокими зданиями из стекла и бетона,

и жилые окраины с тихими улочками, зелеными газонами и уютными коттеджами. Все скомбинировано действительно мастерски, и если вам надоест пасторальный вид с домиками, огороженными белыми штакетниками, можете прокатиться к морю или поколесить по индустриальному району.

Встречает же нас игра достаточно приветливо: нажимаем кнопку Start – и перед нами город, полный

Жанр racing**Разработчик** Criterion Games**Издатель** Electronic Arts**Сайт** www.burnoutparadise.com**Возраст** 3+**Criterion Games**

Британская студия Electronic Arts, создающая 100%-ные хиты

Игры Black, серия Burnout**Сайт** www.infinityward.com**Идея** Burnout в большом городе**Графика** Наконец-то HDR без коричневой гаммы!**Звук** В саундтреке присутствуют многие композиции из предыдущих частей, звуковые эффекты хороши как никогда**Игра** Лучшая часть серии

5/5

Gameplay



И ведь жалко ломать такую красоту. А придется!



«В свое время студия Criterion превратила гонки в голливудский блокбастер»

пока еще целых автомобилей. На частоте Crash FM, как в третьей части, что-то бормочет диджей, – привет, старый приятель! Но если его веселая болтовня надоест, радио всегда можно отключить. Кстати, никаких надписей «Loading» в процессе игры вы не увидите. Только один раз и только в самом начале во время загрузки, а после недолгого ожидания доступен сразу весь город. Волшебство.

Если мы посмотрим на карту мегаполиса (а куда же без нее теперь), то увидим, что она усеяна разноцветными точками: здесь начинаются разнообразнейшие миссии. К нашей радости, в

Burnout Paradise все они доступны сразу (в отличие, например, от Need for Speed: Most Wanted). А еще в городе расположен ряд весьма полезных зданий. Уверен, вы будете частым гостем Junk Yard (эдакая гремучая смесь автомагазина, свалки и гаража). Тут можно выбирать машину из уже имеющихся или сменить ее цвет, сюда же попадают честно заработанные удачным takedown авто соперников. Отремонтировать побитое после очередной гонки средство передвижения, причем мгновенно и на 100%, помогут в Auto Repair. Кстати, незаменимая услуга во время Road Rage и Marked Man. Для





А еще в гараже стоит розовый кадиллак

пополнения шкалы ускорения посетите Gas Station, а рисковым водителям стоит заглянуть в Paint Shop, тут с удовольствием перекрасят ваше авто в случайный цвет.

Основной режим игры, когда мы не проходим какую-либо миссию, — это *Freeburn*. Просто колесим по городу и зарабатываем очки, выполняя прыжки с трамплинов (50 Super Jumps), ломая бигборды (а их 120 штук), находя объездные и короткие пути (последних аж 400, попробуй все запомнить!) и прочие бонусы. Уже только это доставляет массу удовольствия. Плюс от такой развеселой езды есть немалая польза: мы изучаем

город, что, поверьте, пригодится, когда примемся за миссии. Ведь теперь во время соревнований мы не увидим стрелок-указателей, а значит, желательно знать, где можно срезать поворот, помнить расположение трамплинов (прыжок через препятствие позволит здорово сократить путь, а заодно и пополнить шкалу ускорения), заправок и ремонтных мастерских. Это здорово помогает в процессе выполнения заданий и делает *Burnout Paradise* намного интереснее, чем все предыдущие серии вместе взятые.

Миссии, а это не что иное, как режимы из предыдущих частей,

«Stunt Run – режим для тех, кто мечтал стать каскадером»

мы берем очень просто: подъезжаем к точке, указанной на карте, и на перекрестке жмем одновременно на газ и тормоз. В игре собраны и уже знакомые состязания, и новые, не менее интересные. Разумеется, без классической гонки (*Race*) не обошлось. Условия просты: кто первым доберется из пункта А в пункт Б, тот и молодец. Пинаем соперников, чтобы не путались под колесами, находим кратчайший путь, зарабатываем ускорение на трампли-

нах и при езде по встречной полосе – веселья выше крыши. *Road Rage* – мой любимый режим. Главное здесь – разбить максимальное количество машин соперников. Кстати, теперь, и это особенно приятно, позволено ехать куда угодно (желательно туда, где есть ремонтные мастерские и трассы не изобилуют резкими поворотами и разрушаемыми объектами). За каждое разнесенное вдребезги авто конкурента накидывают немного времени, так что при определенном мастерстве и везении можно играть очень долго. Добраться до конечного пункта до того, как соперники разобьют нашу любимую машину в хлам, требуется в *Marked Man*. Будем считать это своеобразной данью *Need for Speed*, чем не уход от полиции?

А вот, кстати, кое-что новое. *Stunt Run* – режим для тех, кто мечтал стать каскадером. Как можно догадаться из названия, здесь мы выполняем трюки: прыжки на трамплине, езда по встречной, дрифт и т. д. Чем больше трюков сделали до того, как машина превратилась в груды металлолома, тем больше очков заработали. Между прочим, набрать их нужно определенное количество. Отдох-



Всем бояться!



Легким движением пальцев машина превращается в мячик

нута от вида искореженных авто нас приглашает *Burning Route* – гонка на время. Соперников нет, поэтому сражаемся с таймером. Разумеется, предварительно желательно хорошенько изучить трассу и выбрать кратчайший маршрут.

И конечно, Burnout не Burnout без *Crash Mode*, его модифицированная версия в новой части носит весьма емкое название Showtime. И если раньше приходилось рассчитывать маршрут, повторяя раз за разом одни и те же действия, то сейчас все гораздо веселее. Во время *Freeburn* зажимаем обе кнопки *Shift*, и наш автомобиль превращается в скачущую железяку, с помощью которой мы стараемся разбить как можно больше транспортных средств ни в чем не повинных жителей Paradise City. При каждом ударе о другую машину получаем немного энергии для прыжка. Таким образом, чем результативнее столкновения, тем дольше будет продолжаться автомобильный геноцид. Может, на словах это звучит не особо интересно, но на деле оказывается безумно весело.

Новые авто мы получаем двумя способами. Первый – выполнить миссию, после чего оно будет ждать нас в Junk Yard. Вто-

рой – колеся по городу в режиме *Freeburn*, заметить машину, по которой сразу видно, – за рулем такой же удалой гонщик, как мы. И теперь делом чести для нас становится найти нахала и сбить, после этого его авто появится в гараже. В Burnout Paradise автомобили поделены на три основных класса (по типу ускорения), а поведение машин очень сильно отличается от виденного в предыдущих частях. Нет, конечно, симулятором Burnout не стала, перед нами все та же веселая аркада, но отличия между авто стали намного заметнее.

А вот качество аварий, всегда бывших коньком серии, поднято в Paradise на просто небывалую высоту. Здесь они лучше, чем настоящие, – потому что выглядят достоверно, зрелищно и проходят с полным отсутствием человеческих жертв. По мере получения повреждений автомобиль царапается, трескаются стекла, деформируются кузов, отваливаются двери и другие части корпуса. А еще вы заметите, как окружающий пейзаж начнет выцветать, – это помогает определить состояние машины тем, кто предпочитает вид от первого лица. Но рано или поздно наступит момент, когда уже все – никто больше никуда не едет! Нам показывают наш многострадаль-

ный автомобильчик со стороны, и происходит то, за что мы так любим эту игру, – смерть железного коня со всеми ужасающими (для читателей Autocar) подробностями. Вы просматривали видеозаписи краш-тестов? В Burnout Paradise все гораздо зрелищнее. Нам демонстрируют машину за мгновение до рокового удара, и в замедленном режиме мы видим, как сминается корпус, рвется обшивка, отваливаются элементы отделки, трескаются и вылетают, разбившись на мелкие осколки стекла... Причем съемка будто бы сделана случайным прохожим – оператор не всегда успевает за полетом автомобиля. Иногда, когда машина неожиданно натывается на препятствие, камера продолжает движение, словно снимающий не успел среагировать на резкое изменение траектории объекта. Все это производит сильнейшее впечатление. Особенно если вы – водитель.

Модели автомобилей отлично детализированы, они блестят и сверкают, а отражения на пока еще идеальной поверхности корпуса радуют глаз. Город по сравнению с машинами выглядит не несколько беднее, но все равно графика проекта потрясающая, особенно учитывая тот факт, что перед нами огромный открытый

мегаполис. Звук под стать картинке. И я даже не знаю, что здесь можно улучшить. Однако если какой-то трек вам вдруг не понравится, его легко отключить. Кстати, даже в процессе игры можно просто перейти к следующей композиции одним нажатием на правый *Shift*.

К сожалению, серию покинул режим игры для нескольких человек за одной консолью. Так что во время дружеских посиделок крушить машинки суждено только одному, а окружающие будут давать ему ценные советы, а также отпускать едкие комментарии по поводу стиля езды счастливого. Чему тот, безусловно, порадуется. Ну и еще капля дегтя: меню здесь не отличается дружелюбностью. Но к этому можно привыкнуть, тем более что остальные элементы выполнены практически идеально.

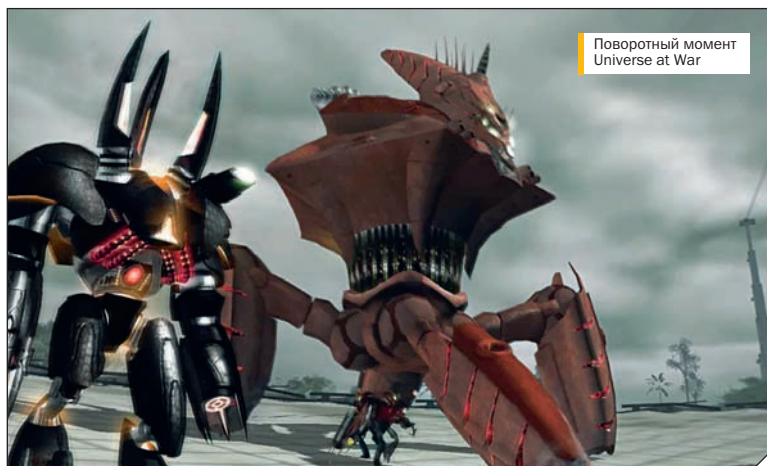
Burnout Paradise прикует к дивану абсолютно всех любителей аркадных гонок: казуальные игроки могут просто исследовать город, иногда участвуя в соревнованиях. А хардкорщики будут до бесконечности оттачивать мастерство и повышать свой рейтинг в мировой таблице рекордов. У Criterion опять получился хит, как бы заезженно не звучала эта фраза.



«Качество аварий, всегда бывших коньком серии, поднято в Paradise на просто небывалую высоту. Здесь они лучше, чем настоящие»

Universe at War: Earth Assault

Ростислав Панчук



Поворотный момент Universe at War



- Allen, Zessus and Chatox must survive.
- Destroy the Hierarchy Purifier.
- Protect Mirabel and General Moore while Novus establishes a base.

Супероружие Масари – много спецэффектов, мало толку



✓ Defeat the walkers guarding the Material Uplink (2 of 2).

Мирабель – единственный выживший представитель расы, создавшей Novus

День независимости

Когда на орбите Земли появляются звездолеты агрессивных и очень голодных инопланетян, лучшее, что может сделать человечество, – найти себе укрытие и переждать, пока могущественные расы Галактики решат очередной локальный конфликт...



События кампании в Universe at War пролетают как одно мгновение, а простенькая история превращается в драму поистине галактических масштабов. Армия агрессоров Иерархия (Hierarchy) – паразиты Вселенной, из Земли они хотят высосать все соки, все природные ресурсы, как они уже поступили с сотнями миров до того и как собираются делать в дальнейшем. Звездные партизаны Новус (Novus) традиционно

должны были, увидев еще одну обезображенную планету, по возможности напакостить Иерархии и продолжить путь мстителей. Однако свои коррективы в эту обкатанную тысячами схем внесло человечество. Да, люди неспособ-

ны противостоять разрушительной атаке технологически продвинутой расы, но героизм, упорство, мужество сражаться до последнего спутывают все карты захватчиков. Генерал Орлок, недавно переживший воскрешение после за-

чистки очередной планеты, уже не хочет быть пушечным мясом для командования Иерархии, погрязшего в вечной борьбе за власть. А роботы Новус впервые за время своего существования осознали, что даже самый гениальный план не может предусмотреть всего. Финальный аккорд в этой драме сыграют древние Масари (Masari), некогда создавшие Иерархию и едва не погибшие от рук собственных творений. И пусть финал игры

«Человечество внесло свои коррективы в обкатанную тысячами схемами»

Жанр стратегия реального времени

Разработчик Petroglyph **Издатель** SEGA

Издатель в Украине «Софтпром» **Локализатор** SoftClub

Сайт www.sega.com/gamesite/universeatwar

Возраст 12+

Petroglyph Games Хотя студия Petroglyph и образована в 2003 году, в штате ее далеко не новички — коллектив состоит из бывших сотрудников легендарной Westwood, в свое время подарившей нам и Dune 2, и сary Command & Conquer. **Игры** Star Wars: Empire at War, Star Wars: Empire at War — Forces of Corruption **Сайт** www.petroglyphgames.com

Идея Гениальные гейм-дизайнеры есть не только в Blizzard **Графика** Приятная, работа художников на высшем уровне

Звук Номинант на «Лучший звук в играх 2007» **Игра** Одна из самых инновационных RTS последних лет, которая имела все шансы стать лидером, если бы не спешка разработчиков и неудачный мультиплеер

4/5

Gameplay



«Обещание создать непохожие друг на друга расы выполнено на все 100%»

Лходятся буквально за день — и этот день полон позитивных эмоций. И еще — многие элементы игры вроде древа технологий здесь оказались незаслуженно забыты, что дает нам дополнительный стимул ознакомиться с режимом *Conquer the World*. Тут в зависимости от ситуации нам понадобится объединить под своим руководством разрозненные территории, победить AI в череде сражений и получить власть над всей планетой. На трехмерной карте Земли очень удобно контролировать передвижения наших армий и управлять захваченными участками суши, а режим реального времени не позволит расслабиться ни на секунду. Правда, традиционно разочаровал AI в наземных батаях: стартуя в одинаковых условиях с живым игроком, он просто обречен на поражение в первые минуты, но стоит только дать ему небольшую фору — и кремниевый разум быстро превратится в грозного оппонента.

Обещание Petroglyph создать противоборствующие стороны, совершенно непохожие друг на друга, было выполнено разработчиками на все 100%. Три враждующие

расы — агрессоры Иерархии, технократы Новус и патриархи Масари — кардинально отличаются абсолютно во всех нюансах геймплея, поэтому со сменой фракции придется заново продумывать стратегию игры.

Больше всего симпатий вызывает Иерархия с мощнейшим вооружением и гигантскими мехами — главной фишкой Universe at War. В данной фракции разработчики воплотили давнюю мечту поклонников RTS о некой ультрамощной расе, привыкшей достигать любой цели грубой силой. Несмотря на то что для войск Иерархии все же нужен стационарный командный центр, остальные «строения» их базы мобильны и способны как производить новые юниты, так и успешно применять свой внушительный арсенал. Более того, огромные треноги можно модифицировать по собственному усмотрению, добавляя в hard points на корпусе мехи специальные модули, например броню, плазменную пушку или даже дополнительный ангар. Всего в активе Иерархии три типа мех: Habitat Walker — для производства пехоты, улучшенный Assembly Walker, специали-

оставляет легкое чувство недосказанности, он вселяет надежду, что это была далеко не последняя встреча с полюбившимися нам персонажами.

Однопользовательский режим UaW таит в себе немало сюрпризов. Кампании за Новус и Иерархию линейные, а вот начав прохождение миссий за Масари, игрок наконец-то получает неограниченный доступ к глобальной карте Земли и полный карт-бланш на операции против врага. И тогда полководец понимает, что тактические битвы — только половина игры. Оккупировав территорию, мы можем построить на ней одно здание на выбор — командный

центр, научно-исследовательскую лабораторию или завод по переработке ресурсов. Аналогично функционирует и система апгрейдов сооружений — вместе использовать разрешено лишь два из них. С другой стороны, процедура замены постройки (если, например, понадобилось больше ресурсов или, наоборот, перед нами стоит задача быстро пополнить ряды армии) занимает пару секунд, таким образом, у нас всегда есть возможность оперативно реагировать на изменение ситуации.

Пожалуй, одиночный режим UaW можно упрекнуть лишь в невероятной скоротечности: все кампании без особых усилий про-

→ рующийся на «летающих блюдцах», танках и дефилерах, а также венец творения местных инженеров – Science Walker, оснащенный технологиями mind control. Не менее оригинально реализована схема доставки мех: роботы-строители выжигают специальные отметки на поверхности земли, куда с космического корабля и сбрасываются ходячие крепости. Чтобы охладить пыл особо рьяных поклонников танкового раша и поддержать баланс, одновременно можно использовать только три мехи. Да и при всей своей внушительной мощи треноги Иерархии тоже имеют недостатки. Так, они практически беззащитны перед авиацией, поэтому в любой масштабной наступательной операции их обязательно должен сопровождать эскорт.

Остальные боевые единицы этой расы также предназначены для агрессивного наступления. Элитная гвардия Grunts одинаково успешно справляется и с пехотой, и с техникой, огромные твари Brutes – идеальный выбор для ближнего боя, а «летающие блюдца» не только защищают неповоротливых мех от атак вражеской авиации, но и летят дружелюбные юниты. Кстати, если на вашем пути попадется деревня, не спешите звать сборщика ресурсов – дефилер огромными дозами радиации превратит население в орду зомби, которые верой и правдой послужат прагматичному генералу в качестве пушечного мяса.

Диаметральная противоположность Иерархии – раса Новус, во главу угла ставящая скрытность и мобильность. Миражные танки, хакеры, мощная авиация – это их фишки. Еще одна уникальная черта – способность к телепортации, благодаря которой войска Новус могут мгновенно перемещаться из одного конца карты в другой. Правда, для этого игроку сначала



понадобится самостоятельно построить сеть энергоузлов а-ля «Периметр». Неспособные выстоять против мощного напора Иерархии в бою один на один, юниты Новус вынуждены полагаться на тактику hit and run. Поразить уязвимые места противника и вовремя ударить, пока не подоспело подкрепление, – так действует эта раса. Немалую роль здесь сыграет и уникальная технология защитного поля, отражающая залпы из энергетических орудий оппонентов и перенаправляющая заряды обратно к врагу. Порой достаточно всего нескольких Field Invertor и парочки танков, чтобы в два счета разобраться с огромной треногой Иерархии, которую самонадеянное командование послало покорять наши позиции в гордом одиночестве. Итак, Новус обладает самыми слабыми юнита-

ми, однако благодаря продуманной тактике именно за данную фракцию интереснее всего играть.

Золотой серединой являются полубоги Масари. Пожалуй, это единственная раса в UaW, базы которой – настоящая классика жанра. Бараки, фабрика, аэропорт, защитные сооружения – база Масари строится в лучших традициях C&C. По боевой мощи юниты данной расы занимают промежуточную позицию между юнитами Иерархии и Новус, а переключение между темной и светлой сторонами Силы разительно меняет их возможности. Например, в Light Mode у наших подчиненных увеличивается ударная мощь оружия дальнего боя, зато в Dark Mode здания получают бонусную порцию hit points, а у всех юнитов появляется дополнительная энергетическая броня (привет,

StarCraft!), однако авиация, увы, теряет способность к полетам. В общем, перед нами крепкий середнячок, который с каждой минутой промедления оппонентов становится все более и более опасным.

Сильнее всего в Масари поражает их футуристически-мифологический внешний вид. Если представители Иерархии напоминают злобных инопланетян из «Дня независимости», а Новус – сайлонов из Battlestar Galactica, то при создании Масари художники Petroglyph явно увлеклись фильмом Роланда Эммериха «Звездные врата». Инквизиторы-«архангелы», парящие над землей жрицы-seers, колесницы-танки, да и сами герои – принц Зевс, лорд Харон и королева Алтея – вызывают устойчивые ассоциации с персонажами древнегреческих мифов. И тому

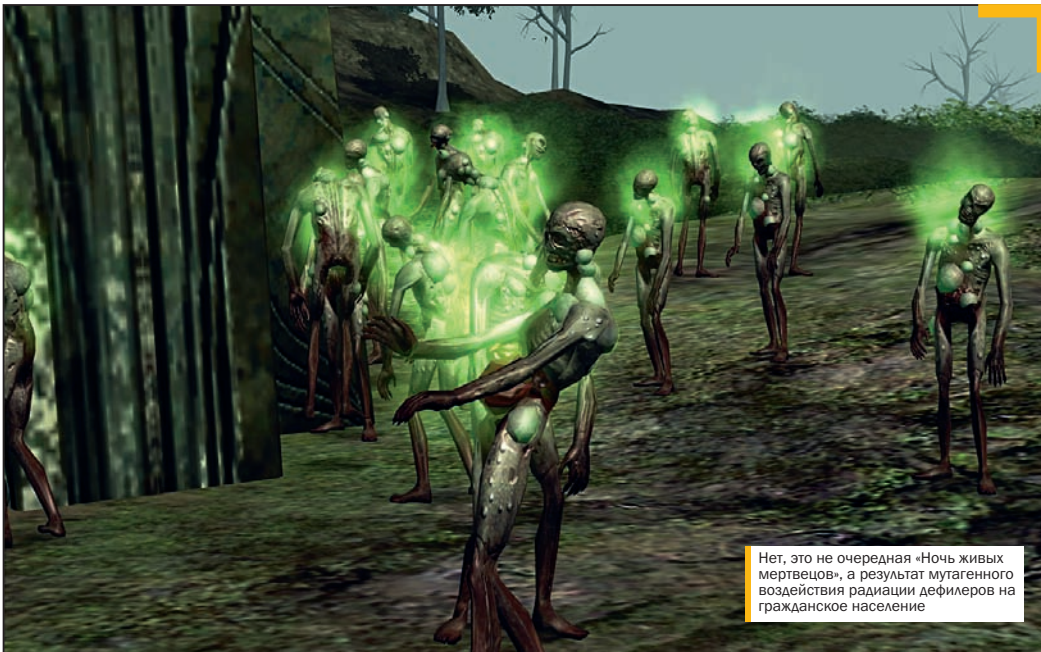
«Как ни странно, Petroglyph почти удалось соблюсти баланс»



Железные дровосеки к бою готовы!



Подкрепления Масари прибыли!



Нет, это не очередная «Ночь живых мертвецов», а результат мутагенного воздействия радиации дефицеров на гражданское население

«Саундтрек, созданный Фрэнком Клепаки, без преувеличения великолепен»

есть очень простое объяснение – именно Масари, тысячелетиями скрывавшиеся от Иерархии на Земле, стали богами для полудикого человечества.

Наиболее существенная проблема, которая возникает при создании принципиально отличающихся фракций, – это баланс игры. Как ни странно, Petroglyph почти удалось его соблюсти. Почему почти? Все-таки Иерархия – чересчур сильная раса и в сетевом режиме наверняка будет давить всех массой. С другой стороны, лимит на производство юнитов в UaW никто не отменял, так что танковый раш здесь не пройдет, а в схватке победит тот игрок, который лучше скоординирует действия своей армии. Кроме того, у Масари и Новус есть способ борьбы с мехами Иерархии – тактическое супероружие.

Теперь немного о ресурсах. В полной мере реализовать озвученную идею «съедаем все, что попадает на пути» разработчикам так и не удалось, в результате чего сбор полезных ископаемых в UaW принципиально не отличается от добычи тибериума в той же C&C3. Иерархия специализируется на органике и металлоломе, Новус интересуется только металлом, но так как источники ресурсов разбросаны по карте в достаточных количествах, беспокоиться об их не-

хватке вы будете в самую последнюю очередь. Поскольку сбор сырья практически полностью автоматизирован, на микроменеджмент местных «харвестеров» (у Иерархии это специальные мехи-«риперы», а у Новус – миниатюрные роботы-мусорщики) почти не надо отвлекаться, и это огромный плюс Universe at War. Еще проще обстоят дела у Масари. Полубогам не к лицу махать киркой и лопатой, потому энергию они получают прямо из воздуха с помощью универсальных преобразователей материи. Построив генераторы и защитив их от партизанских атак противника, полководец Масари может всецело посвятить себя созданию армии – в следующий раз он вспомнит о нехватке энергии очень нескоро.

Несколько разочаровал интерфейс. Видно, что Petroglyph пыталась максимально оптимизировать его под консоли, и это им удалось – по сравнению с X360-версией C&C3 он смотрится намного симпатичнее, да и под геймпад явно приспособлен получше. Но все-таки на PC встречались гораздо более эргономичные варианты, а ряд специфических ограничений интерфейса (например, очередь строительства лимитирована пятью позициями) не лучшим образом сказывается на геймплее.

В мультиплеере UaW применяется патентованная система Games for Windows Live!, печально известная своими ошибками и ограничениями для бесплатных (Silver) пользователей. Так, турниры, разрекламированная система медалей и режим *Conquer the World* доступны только обладателям Gold-аккаунтов, а это уже дискриминация игроков. Получается, что, честно заплатив \$50 за коробку с UaW, мы вынуждены выкладывать еще \$50 за возможность по-человечески сыграть в онлайн! Позвольте, а зачем мне все это, если всего за полсотни долларов я буду без проблем наслаждаться замечательным мультиплеерным режимом C&C3? Неудивительно, что найти в UaW пару оппонентов для сетевого матча совсем не просто. Хорошо хоть со стабильностью игры проблем не наблюдалось, и это в какой-то мере компенсирует подчеркнuto коммерциализированный сервис Games for Windows Live!

К сожалению, не все элементы UaW заслуживают отличной оценки, но есть один, который честно ее заработал. Саундтрек, созданный известным композитором Фрэнком Клепаки, может претендовать на титул «Лучший игровой саундтрек 2007». Мрачные рок-композиции (Иерархия), жизнерадостная электронная музыка (Но-

вус), вызывающая приступ ностальгии у старых фанов C&C, и шикарные симфонические мелодии (Масари) идеально подходят к стилю игры каждой из фракций и, вероятно, даже попадут на ваш MP3-плеер. Тем более что еще в 2007-м Petroglyph сделала прямо-таки царский подарок и выложила официальный саундтрек игры в свободный доступ.

Графика Universe at War не может сравниться с кинематографической картинкой World in Conflict, но выглядит вполне достойно, а шикарный вступительный ролик и вовсе заставляет забыть эффектную высадку русских в порту Сизтла. Особый восторг вызывает анимация мех – они величественно преодолевают любые преграды, всем своим видом демонстрируя абсолютную мощь и неуязвимость. Конечно, детализация текстур могла бы быть и выше, но работа художников и приятные спецэффекты с легкостью перекрывают мелкие недостатки движка Empire at War. Скриншоты неспособны передать и десятой доли той динамики, которая заполняет собой каждую минуту геймплея UaW.

Локализация Universe at War (игра переведена уже на 13 языков, включая русский) выполнена на довольно высоком уровне, но коснулась она только текста – озвучка героев и реплики юнитов остались оригинальными. Кое-где наблюдается слишком свободная интерпретация отдельных терминов и диалогов, но в целом перевод удачный, а сам факт появления официальной русской локализации в мировом релизе проекта AAA-класса сильно радует.

Как ни парадоксально, но порой закрытие именитых игровых студий приносит сплошную пользу и разработчикам, и простым геймерам. Старая Westwood довольно редко баловала поклонников качественными стратегиями, а ее наследники – EA LA и Petroglyph – только в 2007 году порадовали нас двумя замечательными RTS. И хотя UaW по уровню исполнения немного уступает C&C3 (как ни крути, а бюджет – вещь не менее важная, чем творческий настрой сотрудников компании), ее можно смело назвать самой инновационной стратегией последних лет. Petroglyph, мы ждем сиквел! И пожалуйста, не пожалейте в следующий раз времени на полировку своих гениальных идей.

Heavenly Sword

Сергей Галёнкин



«Несмотря на простоту сюжета, подан он потрясающе»



Меч правосудия

Чтобы не возникало никаких недомолвок, лучше скажу сразу: Heavenly Sword – аккуратный клон God of War. Ninja Theory копировали знаменитую серию с усердием китайцев, изготавливающих кроссовки Abibas. Как ни странно, получилось очень даже хорошо.

➔ Сюжет в Heavenly Sword так же банален, как и в God of War, – имеются легендарный меч, побеждающий зло, клан, защищающий его, нехороший король, пытающийся завладеть волшебной железкой, и простая неиспорченная рыжеволосая девушка, этим самым мечом орудующая.

Но несмотря на простоту сюжета, подан он потрясающе. Все дело в уникальных роликах на движке, снятых с использованием motion capture. Главного злодея играет Энди Серкис (тот самый, который

исполнил роль Горлума во «Властелине Колец»). Да как играет! Верись каждому его слову, каждому взгляду, каждому движению. Жаль, что киноакадемия игнорирует игры, – за своего безумного испорченного короля Бохана Энди, несомненно, достоин Оскара.

Остальные герои на его фоне, естественно, выглядят тусклее, включая нашу протагонистку Нарико. Рыжеволосая бестия говорит цитатами из «Списка фраз для правильных, положительных героев» и ведет себя соответственно. Ее

Жанр action
Разработчик Ninja Theory
Издатель Sony
Сайт www.heavenlysword.com
Возраст 18+

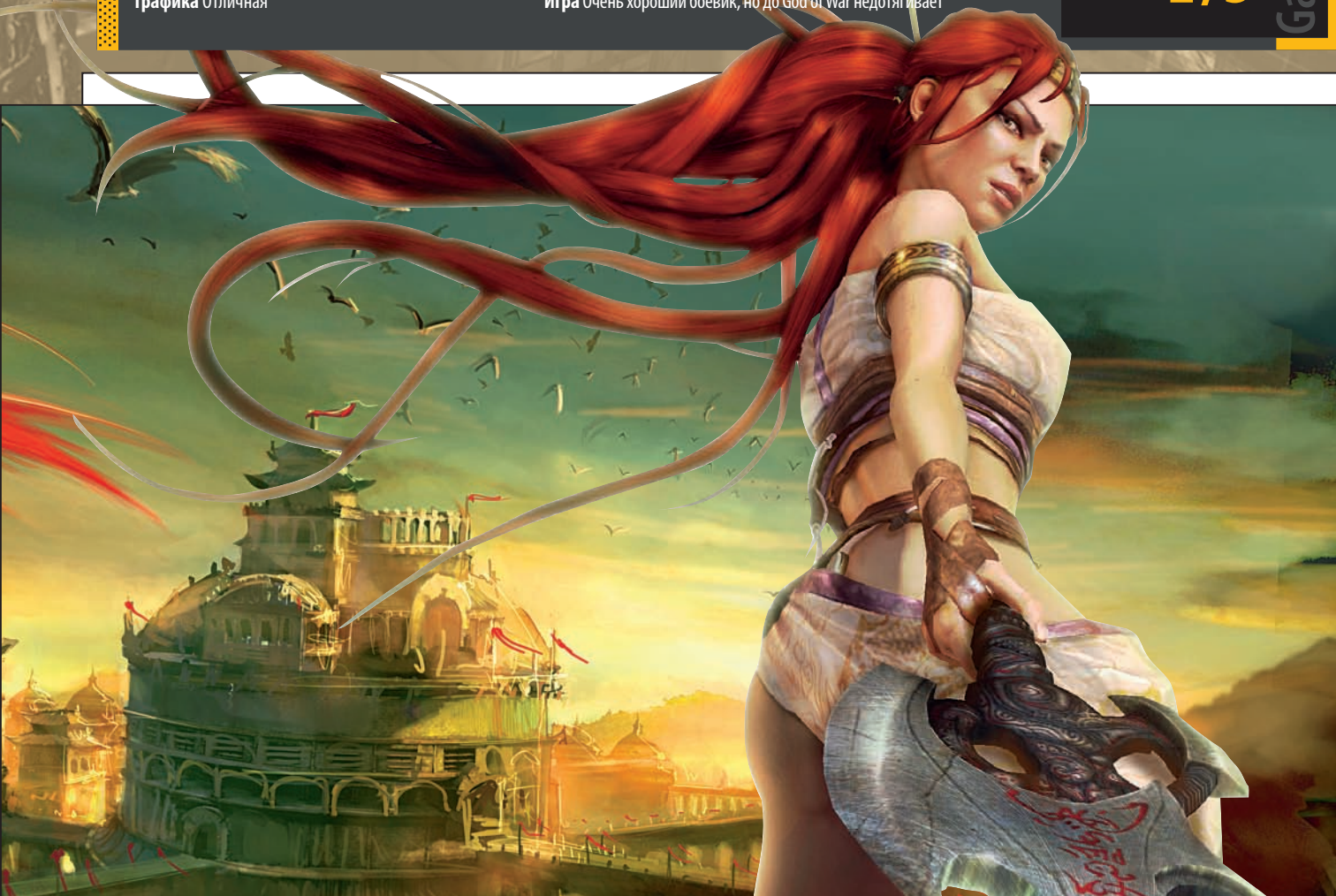
Ninja Theory Английская студия, ранее носившая название Just Add Monsters, но расформированная и организованная заново, чтобы избавиться от долгов. Под именем Just Add Monsters компания выпустила игру Kung Fu Chaos — забавную, но прохладно принятую как прессой, так и игроками. **Игры нет**
Сайт www.ninjatheory.com

Идея Кратос в юбке
Графика Отличная

Звук Потрясающие актерская работа и саундтрек
Игра Очень хороший боевик, но до God of War не дотягивает

4/5

Gameplay



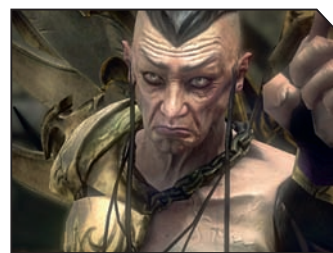
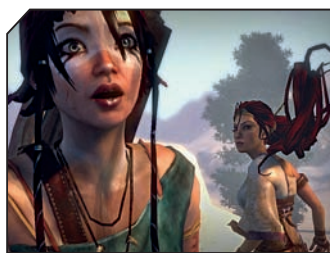
подружка Каи, маленькая девочка со взглядом волчицы, отвлекает на себя все внимание. Если честно, даже миссии за Каи играют интереснее, чем за Нарико, — настолько обаятельный получился персонаж.

Вообще во всем, что касается внешнего вида игры, разработчики постарались. Графика здесь потрясающая: я иногда намеренно останавливался и рассматривал местные пейзажи. Каждый бой на мосту — пиршество для глаз, хочет-

ся не драться с многочисленными врагами, а, отложив спасение мира, устроить пикник где-нибудь поблизости, чтобы спокойно полюбоваться водопадами и горными склонами.

Игровая анимация сделана не хуже. В бою Нарико движется, как в танце: шаг в сторону, резкий выпад вправо, перекач вбок и изящный прыжок с разворотом. Балет! На противников, конечно, пожалели и полигонов, и анимации, но это по-

«На фоне персонажа Энди Серкиса остальные герои выглядят тускло, включая нашу протагонистку»



нятно – живут они здесь не больше полуминуты, а ходят исключительно толпами по несколько десятков человек.

После этого от игры ждешь каких-то откровений в геймплее, но, увы, не тут-то было. По части игрового процесса перед нами не самый изобретательный клон God of War, которых теперь пруд пруди. Нарико заходит в комнату (зал, на мост), дверь за нею закрывается, и откуда ни возьмись появляется сотня-другая противников, предназначенных для истребления. Убила? Умница, иди в следующую комнату к следующей партии мяса. Высокобюджетный «Ониблэйд».

Нарико умеет использовать три основных стиля в бою, переключе-

ние между которыми происходит по нажатию шифтов. Быстрый стиль – чистая копия God of War, героиня раскручивает клинок на цепи, доставая самых вертких и далеких противников. Два других стиля (обычный и медленный) ничем не примечательны, разве что удары наносятся дольше, но дают больше повреждений.

Кнопки блока у Нарико нет, защищается она автоматически, а контратакует по нажатию треугольника. Правда, чтобы блокировать удар, надо использовать тот же стиль, в котором удар наносится, – для облегчения задачи противники подсвечиваются синим или желтым цветом. Увы, но парировать атаки очень неудобно, особенно если вы



Ну и тяжелая же железзяка



Кому еще закурить, мальчишки?

находитесь в процессе выполнения какого-нибудь комбо, и прервать его невозможно. Вот и остается давить треугольник в надежде на удачную контратаку Нарико, которая обычно означает гарантированную смерть противника.

Драки с боссами напоминают о God of War – сперва всеми правдами и неправдами сносим у неприятеля значительную долю здоровья, а затем нажимаем появляющиеся на экране кнопки. Промахнулись? Начинаем практически с самого начала.

Увы, по части боссов игра заметно проседает. Противители прописаны и сыграны хорошо, особенно порадовала женщина-рыба Whiptail. Но вот драться с ними совсем невесело, до знаменитой гидры из God of War им очень далеко.

Периодически нам дают побывать в шкуре Каи – маленькой безумной девочки, вооруженной арбалетом. Она очень слаба и в рукопашный бой не вступает, значит, необходимо не нестись на противника напролом, а наоборот, бегать от него, расстреливая издалека.

«Драться с местными боссами совсем невесело, до уровня God of War им далеко»

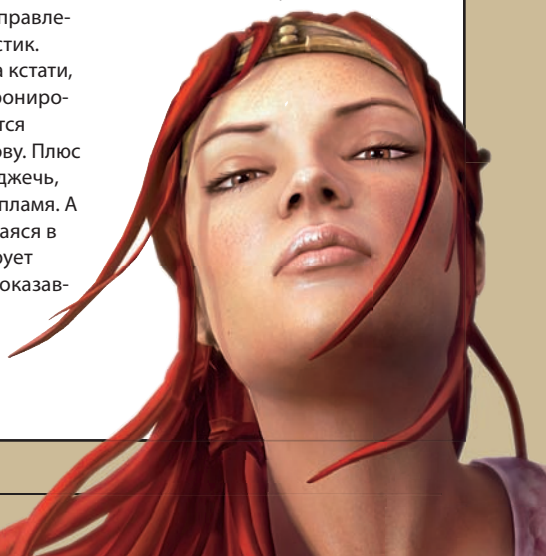
Забавно, но эти уровни получились намного интереснее, чем обычная мясорубка с Нарико в главной роли. Каи умеет перепрыгивать препятствия, которые врагам надо обходить, и каждое сражение с ее участием превращается в своеобразные салочки.

Кстати, если во время выстрела из арбалета продолжать удерживать правый шифт, то можно управлять стрелой в полете. По умолчанию для этого используются наклоны геймпада (вы же помните, что SixAxis чувствителен к перемещению в пространстве?), но я советую сразу отключить данную функцию – тогда управление передается на левый стик. Такая возможность весьма кстати, ведь некоторых тяжело бронированных противников удается убить, только попав в голову. Плюс стрелу в полете можно поджечь, если направить ее сквозь пламя. А горящая стрела, воткнувшись в бочку с порохом, гарантирует смерть всех неудачников, оказавшихся поблизости.

Несмотря на описанные выше недостатки геймплея,

оторваться от Heavenly Sword довольно сложно – спасибо Энди Серкису. Необходимость изрубить в капусту три-четыре сотни неприятелей ближе к концу игры воспринимается как плата за возможность посмотреть очередной ролик и порадоваться актерскому мастерству.

Heavenly Sword – хороший боевик. Да, он слабее God of War (а есть проекты сильнее?), но на PlayStation 3 у поклонников драк на мечах не так много альтернатив. И даже если вы не любите этот жанр, посмотрите игру хотя бы ради потрясающих роликов и замечательной концовки.



Richard Garriott's Tabula Rasa

Дмитрий Курятник



Возвращение легенды

Возможно, назвав свое очередное творение Tabula Rasa, Ричард Гэрриотт хотел подчеркнуть, что начинается с чистого листа, оставляя позади отточенную десятилетиями труда вселенную Ultima со всеми ее Кодексами.



➔ Не исключено, правда, что название это имеет и более глубокий смысл: мол, наш герой – как чистый лист, сделать из него мы можем что душе угодно. Впрочем, как бы то ни было, фэнтезийный сеттинг разработчиками был отвергнут, а на смену ему пришел старый добрый sci-fi.

Сюжет, как ни странно, отнюдь не оригинален, и если вы читали классиков американской фантастики, предугадать примерное развитие событий не составит большого труда. В результате внезапного нападения враждебных пришельцев расы Vape человечество практически уничтожено. Те немногие, которым посчастливилось выжить, с помощью технологии порталов древней исчезнувшей расы Eloh попадают в другие миры, где плечом к плечу с инопланетянами, на сей раз друже-

любными, пытаются поставить подлых захватчиков на место. Кроме лазерных винтовок, экзоскелетов и огромных шагающих роботов, в ход идет давно утраченный и собираемый по крупицам язык тех самых таинственных Eloh. Это здешний аналог магии, который зачастую оказывается куда более действенным, чем высокотехнологичное оружие людей.

Начинаем мы рядовым новобранцем повстанческой армии, а первые простейшие квесты, знакомящие нас с механикой игры, очень быстро перерастают в захватывающие приключения. Что бы ни говорили, путешествия по

различным фэнтезийным мирам успели уже порядком поднадоесть, и Tabula Rasa воспринимается как глоток свежего воздуха.

Однако не все так радужно: есть в этом sci-fi и недочеты. Наряду с оригинальными и запоминающимися локациями существуют и совсем стандартные. Холмы, покрытые редкой растительностью, мелкие речушки и зеленые лужайки выглядят уж слишком по-земному и диссонируют с футуристическими военными базами и зловещими руинами. То же самое касается и оружия – хотя ассортимент его и велик, модели неоригинальны. Зато броню разрешается красить

«Первые простейшие квесты очень быстро перерастают в захватывающие приключения»

Жанр MMORPG**Разработчик** Destination Games **Издатель** NCsoft**Издатель в СНГ** «Новый Диск»**Сайт** eu.rgtr.com**Возраст** 16+

Destination Games Компания была основана в апреле 2000 года братьями Ричардом и Робертом Гэрриоттами после ухода Ричарда из Origin. А уже на E3 2001 было объявлено, что новая студия будет представлять интересы NCsoft на американском рынке, в частности займется созданием и поддержкой североамериканских версий Lineage. **Игры нет Сайт** eu.plaync.com

Идея MMORPG без эльфов – это уже интересно**Графика** Игра по крайней мере не выглядит бедной родственницей среди собратьев**Звук** Динамичный, но музыки маловато**Игра** MMORPG от Ричарда Гэрриотта – этим все сказано

3.5/5

Gameplay



во все цвета радуги – был бы подходящий рецепт. Идея не нова, но по-прежнему интересна.

Ролевая система оставляет двойственное впечатление: она, конечно, проста в освоении и удобна, но всего три характеристики и три зависящих от них параметра дают маловато простора для фантазии.

Впрочем, подобные недостатки компенсируются замечательным ноу-хау Гэрриотта: если вы надумаете, например, перераспределить очки умений (а они здесь общие и для профессиональных навыков, и для крафтинга), качать персонажа каждый раз с нуля не придется. В игру введены так называемые жетоны клонирования, позволяющие создать копию своего героя в любое время. В результате получается не абсолютный дубль – внешность, одежду, имя

персонажа разрешается изменить, а вот одинаковая с прототипом фамилия сразу даст встречным понять, чей это клон. Затем, если свежeproкачанный экземпляр придется хозяину не по вкусу, можно будет забросить его, вернувшись к моменту клонирования, и пойти иным путем.

Ничего плохого нельзя сказать и об интерфейсе – удобный, логичный, простой, не перегружающий игрока лишней информацией. Более того, в нем изначально присутствуют многие из тех функций, которые в других проектах этого жанра появляются только в виде пользовательских модификаций.

Tabula Rasa – явно PvE-ориентированный проект. PvP здесь находится в зачаточном состоянии и воспринимается скорее как приятное, но бесполезное дополнение, чем как важная составляющая игрового процесса. Здесь есть гильдии и войны гильдий, но своеобразная боевая система не слишком подходит для проведения поединков. В сражениях используется в основном оружие дальнего боя и магия, а текущую цель можно зафик-

«Tabula Rasa – явно PvE-ориентированный проект»



сировать нажатием одной клавиши – только представьте себе, как выглядит PvP-дуэль!

Зато PvE-составляющая проработана достойно. Особого новаторства мы не увидели, но качественно выполненная классика MMORPG дорогого стоит. Весь этот традиционный геноцид монстров вкупе с заказами на убийство боссов и заданиями для мальчика на побегушках смотрится здесь очень органично. Вообще геймплей Tabula Rasa весьма динамичен именно за счет того, что оружие ближнего боя тут почти не применяется, а значит, в монотонном долгом заклинывании врагов нет нужды.

Да и сам окружающий мир живет собственной жизнью: монстры не просто блуждают в невидимом загоне, покорно ожидая игрока. Травоядные щиплют травку, огромные хищные насекомые группами охотятся на тех из них, кто попадет в поле зрения; Vane пытаются напасть на посты сил сопротивления, бойцы последних отбиваются и иногда сами переходят в контратаку. Естественно, это только декорации, но благодаря им удовольствие от игры получаешь гораздо больше. Отдельного упоминания заслуживает респаун агрессоров. Вместо ставшего классическим «появления из воздуха» Vane связками по четыре-шесть солдат прилетают на челноках с главного корабля, парящего в небесах у нас над головой. Прямо хочется, перефразируя Станиславского, воскликнуть: «Верю!»

Щедро разбросанные по уровням (к сожалению, целостного мира в игре нет, вместо него мы имеем набор больших, но все-таки ограниченных локаций) инстансы показались мне одним из самых интересных моментов в Tabula Rasa. Их прохождение не затянуто, но и не слишком скоротечно, задания в меру сложные и очень увлекательные. Ну а обязательный видеобрифинг, где нам детально объясняют, что именно следует делать и для чего вообще это нужно, перед входом в каждый инстанс – бесспорно, пример для подражания.

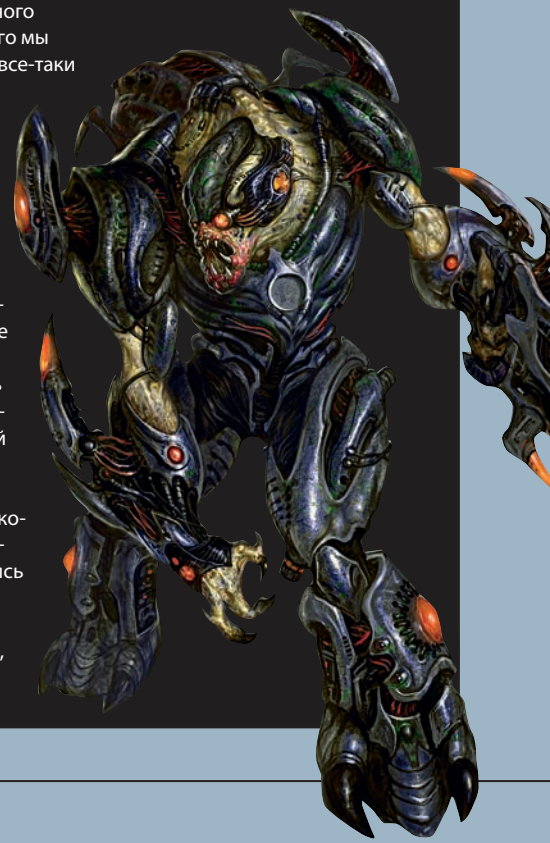
Этические параболы, о которых так любит рассказывать мэтр, на деле оказались несколько более простой вещью, чем ожидалось. В общих чертах смысл в том,

что по ходу развития событий нам придется столкнуться с квестами, требующими принятия серьезных решений, не влияющих, в принципе, на сюжет, но определяющих отношение неигровых персонажей к нашему герою. Есть вопросы попроще вроде: «Стоит ли необученному волонтеру исполнить свой долг и, вступив в армию, погибнуть в первом же серьезном бою или лучше, дезертировав, проявить свои истинные способности и стать более полезным?» А встречаются и действительно вынуждающие задуматься: «Если мы воюем с расой Vane, то каждый ли из них наш враг? И если мы хотим победы, то важна ли цена, которую мы платим за ее достижение?» В общем, хотя подобные дилеммы ставятся перед нами и не слишком часто, но их присутствие придает игре своеобразный шарм.

На самом деле идею Tabula Rasa можно описать и проще. Как сказал один игрок из Англии, поучая новичка: «We're ASF, they are Vane. We shoot each other». Вот вам и все этические параболы.

Подводя итог, скажем, что Tabula Rasa однозначно является стильным и необычным проектом, достойным того, чтобы вы посвятили ему свое время. Как говорят некоторые поклонники данной MMORPG, эта игра не настолько попсовая, как World of Warcraft.

P.S. Статьи, поздравляем World of Warcraft с десятиллионным подписчиком. Поппа – это страшная сила.



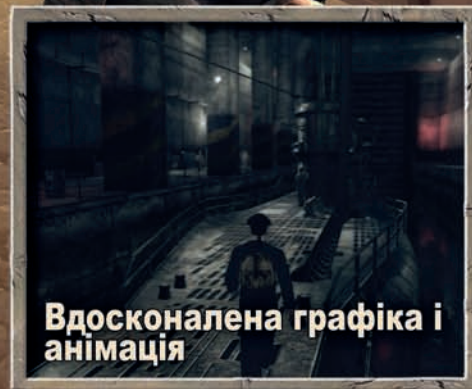
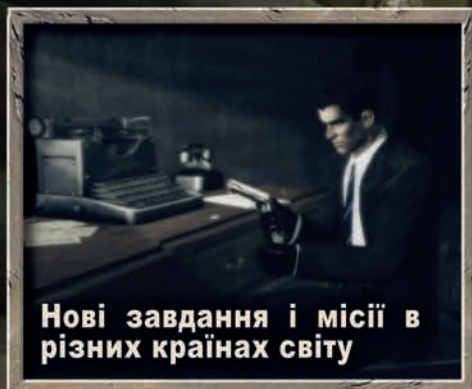
Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

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

ТАЙНАЯ ВОЙНА СЕМЕНА СТРОГОВА

СМЕРТЬ ШПИОНАМ МОМЕНТ ИСТИНЫ



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



Ace Combat 6: Fires of Liberation

Ярослав Сингаевский

Торпун

Добротные аркадные авиасимуляторы вроде F-22 Lightning 3, MIG-29 Fulcrum или Jane's USAF, которые когда-то были так популярны на PC, ныне канули в Лету. Сейчас в жанре главенствует единственный и неповторимый консольный сериал Ace Combat.



«Игроку отводится роль пилота, призванного защитить родину от коварных агрессоров»

➔ Действие Ace Combat 6 происходит в вымышленном мире, чья географическая карта напоминает зеркальное отражение Евразии – с сибирскими просторами на западе и Пиренейским полуостровом на востоке. В самом центре материка раскинулась процветающая Эммерия (Republic of Emmeria) – этакая идеализированная современная Америка, которая подвергается внезапной атаке вооруженных сил соседней федеральной республики Эстовакия (Estovakia). Последней руководит военное правительство – так называемые Генералы (Generals). Они, согласно устоявшимся канонам, имеют славянскую внешность, говорят с русским акцентом и всем цветам предпочитают красный. Игроку же отводится роль доблестного пилота ВВС Эммерии, призванного защитить родину от коварных и беспощадных агрессоров.

На фоне всех этих событий нам рассказывают полные напускного драматизма (или, наоборот, фальшивого юмора) истории нескольких персонажей, столкнувшихся с грубыми реалиями войны. Выполненные на движке ролики демонстрируют героев, которые неспешно перемещаются по экрану, страдают (или отпускают плоские шуточки) и говорят пустые, но очень патетические фразы. Как вы понимаете, досмотреть эту дурацкую трагикомедию до конца не у всякого хватит терпения. Тем более что небо зовет.

В начале каждой миссии командование бойко обрисует сложившуюся на фронте ситуацию. Пропускать брифинги не советую. Дело в том, что создатели Ace Combat 6 вспомнили старое доброе правило «один в поле не воин». Помимо вас, в бою участвует множество других как воздушных, так и наземных/наводных соединений, стремящихся выполнить определенные задачи (условно обозначенные как campaigns). Например, бомбардировщики должны расчистить утыканное оборонительными сооружениями побережье, а

Жанр авиационная аркада **Разработчик** Project Aces
Издатель Namco Bandai
Сайт www.acecombatsix.com
Возраст 12+

Project Aces Одна из внутренних студий японского издателя Namco, ответственная за создание нескольких проектов из популярной серии аркадных авиасимуляторов Ace Combat.

Игры Ace Combat Zero: The Belkan War, Ace Combat 5: The Unsung War
Сайт www.namco.com

Идея Идеальный аркадный авиасимулятор
Графика Фотореалистичная

Звук Насыщенный
Игра Лучший современный представитель своего жанра

4.5/5

Gameplay

«В бою стоит полагаться только на себя. От напарника нет особого толка»

десантные катера – совершить высадку войск. Разумеется, без помощи игрока ни те ни другие не справятся. Поэтому надо четко следить за происходящим вокруг, чтобы успеть вовремя оказаться в нужном месте.

Кстати, не стоит пропускать мимо ушей постоянный треп в радиозфире – иначе вы рискуете не услышать массу полезной информации. Успешное завершение той или иной операции предоставит вам возможность вызвать поддержку с тыла, после чего все объекты, попавшие в специальный прицел, будут мгновенно снесены массированным ударом сил союзников.

Компания состоит из 15 миссий. На легком уровне сложности долететь до победного финала вы сумеете часов за шесть. Впрочем, стимулов к повторному прохождению Ace Combat 6 будет достаточно. Очень трудно устоять перед искушением переиграть старые задания на новых самолетах (с новым же вооружением), которые приобретаются за бонусные очки. К слову, компанию можно проходить и в кооперативном режиме с друзьями с помощью сервиса Xbox Live! Кроме совместных действий, игра также предлагает сойтись в бескомпромиссных поединках (*Free For All*) или испытать на прочность командный дух (*Siege Mode* и *Team Battle*).

В местном авиапарке только знаменитые модели, каждая из которых имеет свои преимущества. Выдаваемый в самом начале F-16 годится на все случаи жизни,





Мать-героиня



Левый борт - пли!



Ты куда, родной?

«На огрехи просто некогда
обращать внимание»



истребитель Mirage – быстрый и легкий, однако отличается некоторой нервозностью в поведении, штурмовик A-10 Thunderbolt медлителен, но крепок, как черт. Разумеется, самолет следует выбирать с учетом нюансов той или иной миссии, но предпочтение все же лучше отдавать более универсальным боевым машинам. Разработчики любят неприятные сюрпризы и порой заставляют нас выполнять различные неожиданные задания, о которых в брифинге не говорилось ни слова. А гоняться на тяжелом A-10 за вертлявыми вражескими истребителями, поставившими под угрозу успех операции, ой как нелегко.

Геймплей очень динамичен. Ситуаций, когда вы ищете себе занятие, а то и вовсе бесцельно крутитесь в воздухе, не бывает в принципе. Наоборот, вы носитесь, как сумасшедший, отчаянно маневрируя, выпуская сотни ракет и скидывая десятки бомб, а в это время таймер неумолимо отсчитывает минуты, оставшиеся до окончания миссии.

Надо сказать, подобная сумбурность происходящего наверняка понравится не всем. Равно как и плохо вяжущаяся с насквозь аркадным процессом суровая необходимость заранее просчитывать некоторые тактические решения вроде возвращения на базу для пополнения боезапаса. Расслабиться и смахнуть пот со лба удастся лишь после появления на экране заветной надписи «Mission Accomplished».

В бою стоит полагаться только на себя. От напарника нет особого толка. С ролью ведомого, прикрывающего своего лидера, он не справляется абсолютно – истребители противника будут раз за разом садиться вам на хвост. Поэтому,

не задумываясь, посылайте оболтусов в атаку, в таком случае получите от него хоть какую-то пользу.

Графическое оформление Ace Combat 6 заслуживает высокой оценки. Модели самолетов сделаны аккуратно, с вниманием к деталям (те, кто из принципиальных соображений не играют с видом от третьего лица, могут «пересестись» в кокпит), ландшафты очень реалистичны, а линия горизонта находится действительно далеко. Облака мягкие и пушистые, голубое небо, расчерченное дымными следами, просто безупречно. Правда, земля на бреющем полете выглядит не так впечатляюще, как с большой высоты, а отдельно стоящие грустные ели заставляют добрым словом вспомнить густой лес из «Ил-2».

Впрочем, на подобные огрехи просто некогда обращать внимание. В воздухе носится множество самолетов, по земле ползут танки, грохочет артиллерия, шипят выпущенные ракеты, ухают взрывы, напарник сбил вражеский F-14 у вас перед носом и ликует в радиоэфире, а «Шилка», стоящая на холме, злобно стрекочет ему вслед. И кстати, при всем при этом игра совершенно не тормозит. Эстеты могут даже записать видеоповторы (replays), чтобы потом с важным видом бывшего аса демонстрировать их знакомым.

Ace Combat 6: Fires of Liberation, пожалуй, лучший на сегодня проект в жанре аркадных авиасимуляторов. Он красив и одинаково интересен как в однопользовательском режиме, так и при онлайн-игре. Ну а касаемся недостатков... Что ж, у разработчиков еще есть шанс сделать в будущем совершенную во всех отношениях игру.

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

Crazy Taxi: Fare Wars

Георгий Чекан

Шеф, два счетчика!

Очень сложно бывает составить мнение об игре-ремейке. Особенно когда к оригиналу испытываешь самые теплые чувства и осознаешь, что в позитивном отношении к ремейку больше ностальгии, чем здравого смысла.



А ты мальчик или девочка?



Гони, мужик, панки, они знают какие быстрые!



Пешеходы движению не помеха



С игрой Crazy Taxi получилась именно так. Версия для PSP даже несколько хуже оригинала. По сути, Fare Wars представляет собой диск-сборник из первых двух частей игры, оставленных в практически первозданном состоянии, только слегка подпорченных портированием.

А ведь эти аркадные гонки выпускались на очень многих платформах, включая PC! Геймплей прост — мы управляем таксомотором и, нарушая все мыслимые правила, подвозим голосующих пассажиров. За это получаем звонкую монету и драгоценные секунды, которые ценятся куда дороже денег. Дело в том, что самая первая Crazy Taxi вышла на аркадном автомате, где правило «долго ли умеючи» не действует. Чем лучше игрок водит и чем успешнее выполняет свою работу, тем дольше он поедет за сэкономленным на мороженом четвертак.

Различия между частями серии невелики. Вторая Crazy Taxi отличалась от первой только модельками водителей, новой картой города, напоминающего Нью-Йорк (в предыдущем эпизоде авторы вдохновлялись Лос-Анжелесом, а в аркадном варианте — Сан-Франциско), и возможностью заставить машину подпрыгивать, чтобы быстрее проехать заторы. Кроме того, появились целые группы пассажиров, которых надо развезти по желаемым локациям, сорвав в конце солидный куш.

То же видим и на PSP. Ненапрягающая веселая аркада — это, в принципе, неплохо, но вот незадача — во все это мы играли еще восемь лет назад. С тех пор в жанре аркадных гонок вышло немало достой-

ных конкурентов, да и графические технологии не стояли на месте. Fare Wars же выглядит точь-в-точь как на Dreamcast, только PSP-вариант немного медленнее (что можно заметить по реальной продолжительности секунд, отсчитываемых игровым таймером). Не самая лучшая характеристика для безбашенных гонок, согласитесь.

Не радует и управление. Настроить его нельзя, на выбор есть две готовые схемы, не особо отличающиеся в плане удобства. Например, когда газ «повешен» на правый Shift, а коробка передач — на две нижние кнопки, трюки даются очень нелегко. Большинство фокусов (например, дрифт, ускорение) активно задействует переключение на заднюю передачу и обратно, для чего руку надо вывернуть совершенно неестественным образом. Не совсем понятна логика разработчиков — кнопки D-pad Вверх и Вниз простаивают, хотя там акселератор и тормоз смотрелись бы как дома.

Может, для портативных консолей сессии по пять минут и в самый раз, но это не оправдание тому факту, что игра быстро надоедает. Незнакомые с серией любители жанра посмотрят на старенькую графику, на пассажиров, проходящих сквозь бетонные стены, да на физику, из-за которой столкновения машин напоминают встречу ластиков, и пойдут играть в Burnout. Ничего, кроме ностальгии, у ветеранов видеоразвлечений Fare Wars не вызовет. И то, если уж так сильно хочется вспомнить былые времена, лучше сходить в зал аркадных автоматов и поиграть в Crazy Taxi так, как это и было задумано с самого начала.

«Вот незадача — во все это мы играли еще восемь лет назад»

Жанр arcade racing
Разработчик Sniper Studios Издатель SEGA
Сайт www.sega.com Возраст 12+

Идея Две части старой игры в одном флаконе
Графика Уровня Dreamcast восьмилетней давности.
PSP способна на большее Звук Не изменился, разве что добавился новый развеселый поп-рок Игра Это уже кто-то кушал до меня

2/5

Gameplay

Dead Head Fred

Дмитрий Веселов

Не теряй головы!

В мрачном городе Hope Falls, где редкий житель может пройти по улице, не рискуя быть ограбленным или зарезанным, однажды произошла совсем жуткая история.

→ Частный детектив Фред Ньюман (Fred Neuman) проснулся без головы. Даже не так. Как-то раз босс местной мафии и по совместительству владелец атомной электростанции Улисс С. Питт (Ulysses S. Pitt) обнаружил: за ним шпионит Фред Ньюман. Дело в том, что преступный предприниматель не жадничал и щедро делился ядерными отходами с окружающей природой. Жители городка мутировали, превратившись в монстров, и над бизнесом тезки гомеровского персонажа начали сгущаться тучи.

Но как ни начни, мы все равно получим Фреда Ньюмана, который приходит в себя в лаборатории сумасшедшего ученого Фредерика Штайнера (Frederich Steiner) и узнет: отныне он зомби. Костюмчик изорвался, кожа покрыта трупными пятнами, а вместо черепа – непонятная емкость, заполненная зеленой жидкостью. Хорошо хоть мозг на месте, чтобы думать, и глаза к нему заботливый профессор пришил, чтобы смотреть. Все это великолепие булькает в той самой емкости, оснащенной зачем-то респиратором. Программа минимум – вернуть голову на место. При этом вставшим на пути главного героя придется

несладко, ведь он страдает амнезией и постоянно пребывает в плохом настроении. Жизнь после смерти, похоже, совсем не радует Фреда. И если вы вдруг умудритесь облажаться и угрохать его еще раз, то услышите о себе много нелестных отзывов.

Dead Head Fred – замысловатая аркада с элементами платформера, квеста и толикой sandbox-геймплея. Звучит заманчиво? Но с первых же минут понимаешь: перед тобой осетрина второй свежести. Вы наверняка видели десяток похожих проектов, их делают команды, у которых бюджеты не слишком высоки, а сотрудники умеренно креативны. Понятно, что в игре обнаруживается вагон и маленькая тележка огрехов. Хватило бы пальцев одной руки их пересчитать: полумертвая камера, слабая боевая система, плоские уровни, однообразные враги, нелогично возрастающий уровень сложности... Все это рано или поздно мы обнаруживаем в Dead Head Fred.

Быстро погрузиться в пучину забвения проекту не дают некоторые элементы игры, сделанные разработчиками исключительно правильно. Например, герои. Они гротескные и мультяшные, и разговаривают отменно подобранными голосами, а диалоги – ци-



ничные и забавные – чуть ли не лучшее, что здесь есть. Персонажи да мрачное окружение и создают уникальную атмосферу Dead Head Fred. Кажется, в ней есть что-то и от работ Тима Бартона, и детективов нуар, и американских научно-фантастических фильмов 50-х годов XX века.

Однако, и это совсем хорошо, игра привлекает не только антуражем. Еще один жирный плюс проекта – возможность букваль-

но поменять герою голову. Да-да, в любой момент детективу позволено спрятать банку с собственным мозгом в карман и поставить на плечи, скажем, голову зомби, манекена, каменного идола, пугала и т. д. И каждая наделит Фреда особыми способностями, например, он научится летать или ломать стены. Все загадки в Dead Head Fred решаются путем правильного подбора голов. И конечно, в бою комплектация Фреда тоже учитывается. Так что играть даже весело. Проект любопытный и наверняка понравится ценителям историй о зомби, пропитанных особо циничным юмором.

«Проект любопытный и наверняка понравится ценителям историй о зомби»



Жанр action **Разработчик** Vicious Cycle
Издатель D3 Publisher
Сайт www.deadheadfred.net **Возраст** 18+

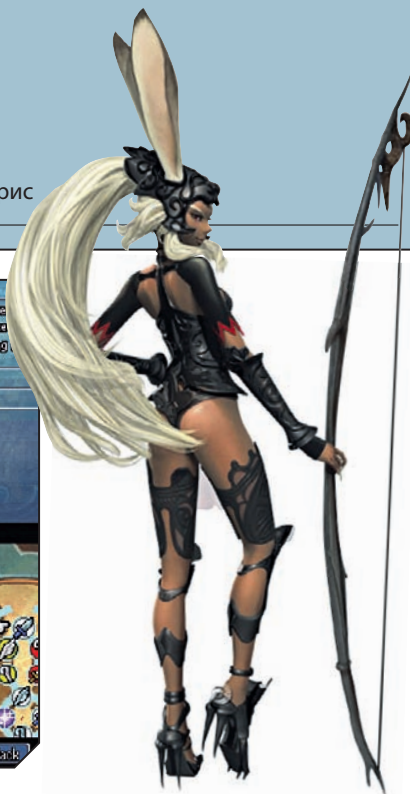
Идея Одна голова хорошо...
Графика Средняя. Местами унылая
Звук Мрачные мелодии, выдающаяся работа актеров
Игра Ядерная смесь детектива, ужастика и научной фантастики

3.5/5

Gameplay

Final Fantasy XII: Revenant Wings

Варвара Мейрис



Гуртом і батька легше бити

В последнее время Square Enix ринулась создавать сиквелы, приквелы и спин-офф к играм Final Fantasy. Казалось бы, фанаты должны быть вне себя от счастья. Однако многим ценителям серии это решение до сих пор кажется спорным. Я же, например, рада возможности вернуться в полюбившийся мир.

→ Final Fantasy XII: Revenant Wings почти идеальный сиквел, причем абсолютно во всем – от сюжета до механики игры. А графика и музыкальное оформление – одни из лучших на DS. И ура! мы получили управление, реализованное целиком и полностью с помощью стилуса!

Итак, Ваан (Vaau), Пенело (Penelo), Балтир (Balthier) и Фран (Fran) отправляются на поиски очередных сокровищ и, конечно же, приключений на свои головы. А кто ищет, тот обязательно найдет. Вот, пожалуйста, только-только открытому нами парящему в небесах континенту, населенному ми-

фической крылатой расой аегул, грозит опасность. Встречая по пути как старых, так и новых друзей и врагов, мы углубляемся в историю Ивалиса (Ivalice) и раскрываем его тайны.

Основная часть геймплея приходится на миссии, в которых мы управляем не только главными героями, но и магическими существами espers. А уж сколько их находится под нашим командованием! Не поверите, орава в тридцать голодных ртов, т. е. боевых товарищей. Тут, кстати, замечается и первый недостаток: при такой-то толпе на экране и фиксированной камере наши юниты или про-

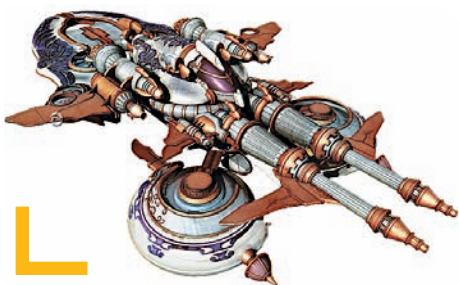
тивники иногда банально не видны за скалами, мостиками или друг за другом. Эту проблему можно разрешить, если грамотно настроить гамбиты (здесь они, конечно, упрощены по сравнению с FFXII). Спасает также удобное управление лидерами и их группками.

Миссии условно делятся на несколько типов: очистить зону от монстров, разбить вражеский кристалл, захватить все summoning gates и одержать верх над боссом. Перед тем как ринуться в бой, нам разрешено поколдовать над членами собственной команды и выбрать пять видов эсперов, которых призовем на арене. Готовимся мы не вслепую, ведь бойцы противника нам прекрасно видны. Правильно подобранный отряд – залог быстрой победы. Правда, здесь кроется второй изъян проекта. Игра, в общем-то, довольно легкая, и сражения не воспитают в вас Сунь-Цзы, хотя, напомним, FFXII: RW претендует на присутствие в графе «жанр» аббревиату-

ры RTS. Если не лениться и потратить немного времени на развитие героев, большинство арен можно при желании попросту проскочить, сметая все на своем пути.

Кстати, в отличие от традиционных JRPG тут вообще нет городов, их функцию выполняет наш новый воздушный корабль, который постепенно обзаводится магазином, кузницей и алхимической лабораторией. Здесь же есть «доска объявлений», где мы можем получить дополнительные, побочные задания. Отмечу, без них игра будет пройдена лишь чуть больше чем наполовину, а бонус за 100% – забавнейший сюжетный ролик. Мы ведь очень любим ролики из FF, правда?

Кстати, Final Fantasy XII: Revenant Wings хоть и является сиквелом, не требует обязательного знакомства с оригиналом. Игра доставит массу удовольствия и тем, кто не участвовал в возведении на трон ее величества Ашелии Б'наргин Далмаска (Ashelia B'nargin Dalmasca).



Жанр JRPG/RTS

Разработчик Square Enix Издатель Square Enix

Сайт www.square-enix.co.jp/ff12rw Возраст 10+

Идея Как и положено пиратам, Ваану и компании на месте не сидится
Графика Милейшие спрайтовые персонажи, полностью трехмерный мир и отличные CG-ролики
Звук Уже знакомые и новые мелодии в полюбившемся стиле
Игра Замечательный и невероятно увлекательный сиквел

4.5/5

Gameplay

Advance Wars: Dark Conflict

Сергей Галёнкин

Fallout TBS

Мечты игроков бывшего Советского Союза о достойной постапокалиптической игре сравнимы, наверное, лишь с мечтами их предков тридцать лет назад о хорошем импортном автомобиле. С тем только отличием, что импортный автомобиль можно купить.



→ Сериал Advance Wars всегда отличался несерьезным отношением к происходящему. Маленькие девочки в стиле gothic lolita, владеющие разрушительным оружием, безумные русские в ушанках и чуть ли не с медведями на поводках – сценарии и визуальный ряд больше подходили не для одной из самых сложных пошаговых стратегий, а для какой-нибудь аркады, рассчитанной на детей младшего школьного возраста.

Поэтому начало Advance Wars: Dark Conflict (Days of Ruin в США) приятно удивляет: мир разрушен катаклизмом, вокруг рыщут банды, выживает сильнейший. В общем, типичный постапокалипсис. Но серьезности разработчикам хватило ненадолго – через десяток миссий на арене появляется очередная готическая лолита с дрессированными танками, а игра забывает о пафосе и снова ударяется в развеселый трэш.

Что, впрочем, не делает ее ни капельки хуже. Главная прелесть Advance Wars в игровом процессе, который в новой части изменился весьма незначительно. Да, в связи с эпохой постапокалипсиса патроны и топливо у наших подчиненных заканчиваются гораздо быстрее, а присутствие тумана

войны теперь объясняют пылью, поднявшейся в результате падения метеоритов, но в остальном знатоки серии не найдут для себя ничего неожиданного.

Радует, что после экспериментов со сражениями на втором экране в Dual Strike разработчики вернулись к проверенной временем схеме с одним полем боя.

Естественно, исчезли кое-какие юниты, появились новые. Разумеется, не обошлось без замены в категории «самый мощный танк» (вместо Neo Tank появился War Tank). Добавили радары, умеющие видеть войска противника в тумане войны, и антитанковые установки, способные контратаковать. Да еще убрали возможность выбора командира (CO) перед каждым боем (в мультиплеере она сохранена).

В однопользовательском режиме никакие откровения нас не ждут – привычно идем по сюжету, зачищая одну карту за другой. Но не это главное в Dark Conflict – здесь впервые для сериала появился полноценный онлайн мультиплеер через Wi-Fi. Довольно редкая для портативных консолей фишка, до сих пор не встречающаяся в «карманных» стратегиях.

«Готические лолиты с дрессированными танками...»



«Авторы вернулись к старой схеме с одним полем боя»

Найти соперника очень легко, поиск ни разу не занимал у меня больше 30 секунд. Просто подключаемся к ближайшему hotspot, вбиваем никнейм и играем. В этом режиме Advance Wars демонстрирует самые лучшие свои качества. Выясняется, что юниты, ранее казавшиеся бесполезными, в бою с другим игроком незаменимы. А тактика выжидания, отлично работающая против AI, не приносит ничего хорошего. Общаться во время дуэли по Сети можно с помощью голосовой связи, графический или текстовый чат, увы, отсутствует.

В общем, Advance Wars настоятельно рекомендуется всем поклонникам пошаговых стратегий. В последнее время на DS игр этого жанра выходило не очень много, так что каждый проект фактически на вес золота.



Жанр пошаговая стратегия **Разработчик** Intelligent Systems
Издатель Nintendo
Сайт www.fire-emblem.com **Возраст** 10+

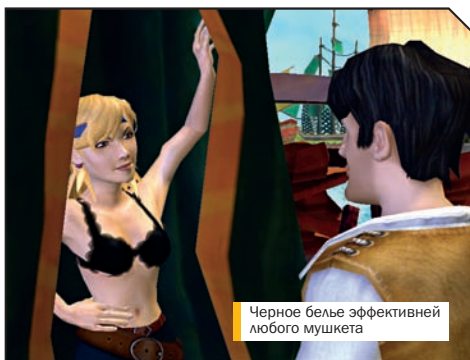
Идея Та же Advance Wars, но в постапокалиптическом сеттинге
Графика Персонажи нарисованы хорошо, боевые экраны не изменились
Звук Отличная музыка
Игра Достойное развитие сериала

4/5

Gameplay

Jack Keane

Андрей Кубовский



Черное белье эффективней
любого мушкетера



Уйдите, противные!

Капитан Сорвиголова

Изобретение велосипеда в наше время – занятие крайне неблагодарное и хлопотное. Как ни крути, на какие ухищрения ни иди, пытаясь сделать что-то новое и удивительное, в результате выходят всегда колеса, педали да руль.

➔ Для компании Deck13 Interactive после успеха Ankh было бы просто преступлением свернуть с накатанной стези, а потому, собрав всю волю в кулак, разработчики сотворили очередную игру по образу и подобию старых добрых приключений, но при этом сходную с их предыдущим детищем как две капли воды. Помните Ассиля – молодого египтянина, который по прихоти судьбы из бездельника становится едва ли не спасителем мира? С Jack Keane ситуация похожая, только с небольшими отличиями.

Несмотря на то что за основу взята реальная история об американском генерале на службе Британской империи, у нашего героя куда больше общего именно с повесой Ассилем, нежели с бравым моряком. Погрязший в долгах и связавшийся с плохими парнями капитан Джек Кин едва сводит концы с концами. Пытаясь выпутаться из очередной передряги, он получает предложение, от которого не в силах отказаться: отправиться в Кейптаун и, забрав там секретного агента Монтгомери, до-

ставить его на остров в Индийском океане. Если все пройдет по плану, протагонист заработает десять тысяч фунтов стерлингов вознаграждения и избавится от проблем. Но, как традиционно бывает в подобных ситуациях, все переворачивается с ног на голову, и вместо того чтобы спокойно сплывать туда и обратно, капитан-неудачник оказывается вовлечен в водоворот таинственных и опасных событий.

Остров Зуб, куда предстоит отправиться Джеку, является одной из английских колоний, основная гордость которой – чайные плантации. Там капитан Кин помешает коварным планам некоего Доктора, собирающегося захватить Великобританию, и в конце концов станет настоящим героем. Не без нашей помощи, конечно. Такую вот довольно незамысловатую фабулу разработчикам удалось обыграть просто отлично: нас с самого начала не ставят перед фактом «Ты – Избранный», а путем целого ряда сюжетных ходов, пусть странных и не совсем логичных, но непременно смешных, подводят к



Жанр point'n'click adventure
Разработчик Deck13 Interactive
Издатель 10tacle Studios
Сайт www.jack-keane.com
Возраст 12+

Deck13 Interactive — команда разработчиков из Франкфурта, наследник традиций квестостроения LucasArts. Наиболее известна благодаря игре Ankh и ее продолжению Heart of Osiris. **Игры** Stealth Combat, Carnival Cruise Lines Tycoon 2005: Island Hopping, Ski Resort Tycoon: Deep Powder, TEK 1608, Ankh, Heart of Osiris
Сайт www.deck13.com

Идея Оригинальная интерпретация банальной темы
Графика Кривоватая, но симпатичная

Звук Характерная озвучка персонажей, ничем не примечательный саундтрек
Игра Не выдающаяся, но удобоваримая

3/5

Gameplay



этому. Да в общем-то Джек и не похож на Избранного в привычном смысле. Капитан Кин — образ собирабельный, скроенный из типичных описаний героев-авантюристов. Возьмите немного Индианы Джонса, совсем чуть-чуть Алана Квотермейна, добавьте Ассиля — и получится харизматичный, но крайне нерасторопный и невезучий искатель приключений с волевым подбородком и неплохим чувством юмора, готовый пойти хоть к черту на кулички ради славы, денег или прекрасной дамы. Или всего этого вместе взятого.

Кстати, о прекрасных дамах. В Jack Keane одна тоже имеется. Как и в Ankh, игроку представится возможность побывать в роли женского персонажа — в данном случае очаровательной американки Аманды, которая, скажем сразу, не пай-девочка и поначалу преследует собственные цели, радикально отличающиеся от целей Монгомери и Кина.

Графическое оформление игры новизной не блещет. Но если в Ankh минималистский дизайн был оправдан вроде бы простотой древнеегип-

петской архитектуры, то в Jack Keane кривая геометрии и потянутые замысловатые текстуры создают не самое лучшее впечатление и смотрятся как не совсем качественные декорации. Другое дело — персонажи и их анимация. По сравнению с Ankh и то и другое стало красивее и разнообразнее. Экспрессивные жесты и мимика героев просто великолепны, особенно хорош в этом плане сам Джек, что неудивительно — ведь большую часть игрового времени он находится в центре внимания.

Отдельно хотелось бы сказать о звуке — но практически нечего. Звуковое оформление игры ничем не примечательное и незапоминающееся. Эффекты тоже не вызывают бурных эмоций, что в комплексе с вышеупомянутыми недостатками графики создает весьма неубедительную картину окружающей реальности. Пожалуй, единственное, что заслуживает внимания, — диалоги. Поболтать герои любят и делают это при первой возможности. Заговорите с кем-нибудь — и услышите целый монолог на наболевшую (для

данного персонажа, естественно) тему. Разумеется, со свойственным ему темпераментом и традиционным для игр Deck13 Interactive юмором. Но даже это через какое-то время утомляет, и пространные просьбы пойти туда, не знаю куда, и принести то, не знаю что, навевают тоску.

Увы, но все обещания разработчиков о бескомпромиссной логике квестов, альтернативности решения любой загадки и еще массе нововведений, призванных вывести приключенческий жанр на качественно новый уровень, оказались очередным пиаром того же велосипеда, только теперь еще и с перламутровыми пуговицами. Логика осталась прежней (читай: как в Ankh), альтернативность решений присутствует лишь в декоративной форме, а новую фишку со сбором бонусных предметов и их компоновкой, дающую в результате изваяние одного из игровых персонажей в виртуальном зале трофеев Джека Кина, иначе как перламутровыми пуговицами и не назовешь.



SunAge

Ростислав Панчук

Реликт

В зоологии существует термин «живое ископаемое»: так говорят о биологическом виде, который дошел до наших дней почти без изменений. Вот и SunAge можно смело отнести к такой же категории, только в жанре RTS.



Разведка боем



Для соединения зданий в игре используются специальные энергоузлы



И правда, сейчас стратегию с изометрической (!) графикой, тремя уникальными расами и old-skool-геймплеем иначе как анахронизмом не назовешь. Но не спешите выносить вердикт, ведь у SunAge есть несколько интересных фишек. Однопользовательская часть проекта построена в точном соответствии с канонами жанра: три кампании (за людей-federals, звероподобных мутантов gaak-zun и высокотехнологичных sentinel) проходятся в строгой последовательности, а пафосный сюжет расскажет о далеком не самом светлом будущем нашей планеты. Практически не изменился с 1992 года и геймплей. Здания можно строить только рядом, склады и оборонительные установки размещаются на специальных платформах, а добыча трех ресурсов (нитрий, плутоний и цирконий) сразу напоминает о StarCraft. Ностальгию навевают и увлекательные миссии. Здесь классические RTS-сражения в пустыне сменяются action-сценами в туннелях и путешествиями через гиперпространственные врата, где горстка солдат во главе с нашим альтер эго вынуждена противостоять полчищам противника.

Однако не стоит думать, что Vertex4 сподобилась только скопировать творения Westwood и Blizzard, ничего не добавив от себя. Так, для функционирования всех зданий их необходимо соединить в единую энергетическую цепь с помощью трансмиттеров (помните «Периметр»?); нетрудно вообразить, к каким катастрофическим последствиям приведет уничтожение ключевых узлов. Это вынуждает полководца более внимательно планировать застройку базы и высискивать слабые места в обороне противника. В свою очередь, наши подчиненные не только хорошо держат строй, но и умеют выбирать первоочеред-

ную цель для атаки, например вражеского командующего. Кроме того, каждая боевая единица может переключаться между основным и альтернативным оружием прямо в пылу битвы, что влияет на ее исход. Да и баланс в игре очень и очень неплох, на суд геймера предоставляется немало интересных тактических комбинаций. Именно из-за подобных нюансов SunAge уже нельзя назвать очередным клоном StarCraft.

Приятное впечатление от игры портит откровенно слабый AI и ряд существенных огрехов в управлении. Например, в отряд можно собрать максимум 25 пехотинцев или 10 единиц техники, создавать смешанные группы нельзя. А на приказ атаковать наши подчиненные реагируют только... во время передвижения! Представьте себе, чтобы развернуть наступление ваших сил (6-7 подразделений, меньше не получится) на позиции противника, требуется сперва отдать каждому отряду команду начать движение и лишь после этого указать цель. Аналогичную процедуру необходимо повторять и в бою. Наши доблестные воины не догадываются отреагировать на убийственный огонь вражеской артиллерии и продолжают безропотно гибнуть на месте.

Подобные недостатки вместе с обязательным танковым рашем (он успеет надоесть уже к пятой миссии) и невысокой скоростью переработки ресурсов (из-за нее создание большой армии занимает непозволительно много времени) сводят на нет практически все достоинства SunAge. На игру можно взглянуть в общеобразовательных целях: увидеть, насколько далеко ушел прогресс с начала 90-х годов XX века, и спустить с неба на землю фанатов old-skool, не признающих никаких стратегий, кроме StarCraft. Но такова судьба всех реликтов.

Жанр стратегия реального времени **Разработчик** Vertex4
Издатель Lighthouse Interactive **Издатель в Украине** «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла» **Сайт** www.vertex4.com **Возраст** 12+

Идея Стряхнуть пыль с геймплея Dune 2 и StarCraft
Графика Симпатичная изометрия **Звук** Функциональный
Игра Если бы не ряд досадных недоработок, могла бы стать отличным подарком для фанатов жанра

2/5

Gameplay

Beowulf: The Game

Владимир Куценко

Epic Fail

Фильм «Беовульф» сам по себе невероятно похож на видеоигру. Казалось бы, разработать хороший action по его мотивам проще простого – бери и переноси на экраны мониторов все чуть ли не дословно.

➔ Именно так и поступили в Ubisoft, один в один скопировав картину Роберта Земекиса. Разумеется, в перерывах между киношными эпизодами авторы добавили новые уровни и боссов, все-таки хронометраж фильма и игры заметно отличается, однако суть осталась прежней. И все бы было хорошо, если бы разработчикам удалось сохранить качество на должном уровне. Вот взяли бы за образец для подражания качественный слэшер вроде God of War, может, из игры и вышло бы что-то путное. Однако, к сожалению, гейм-дизайнеры черпали вдохновение в Dynasty Warriors и ей подобных. Действительно, как показать былинную силу и мощь героя? Надо противопоставить ему десятки и сотни врагов, а процесс их растерзания максимально упростить. Скуку, навеваемую монотонным избиванием антагонистов, не способны разбавить даже комбо-атаки – в них просто нет смысла. Знай себе дави на кнопку удара и отключи головной мозг – здесь он не пригодится. Определенная тактика понадобится разве что в битвах с боссами, а против обычных мобов даже и блок можно не ставить почти никогда.

Беовульф практически не остается наедине со своими врагами, за ним по пятам ходит небольшая группа единомышленников, изо всех своих скромных сил пытающаяся помочь лидеру в бою. Правда, толку от них немного, максимум – могут отвлечь часть противников на себя. Однако нередко бывает слож-

но сходу отличить врагов от союзников в разгар схватки, особенно если злодей остался только один. А ведь регулярно встречаются локации, из которых нельзя выйти, пока не убьешь всех противников! Тогда приходится выискивать последнего затерявшегося варвара в толпе наших помощников, и это, скажем честно, не самое увлекательное занятие. Хорошо хоть повреждения друзьям нанести невозможно, иначе любое сражение превратилось бы в пытку. Зачем же тогда вообще Беовульфу нужна собственная маленькая армия? Правильный ответ – чтобы развлекать озорными песнями и выполнять работу по хозяйству: сдвигать камни, вращать рычаги, открывать ворота. Эти действия выполнены в виде мини-игры, где надо нажимать кнопки в определенной последовательности, – своеобразный примитивный аналог Guitar Hero. И если дирижировать хором вояк интересно благодаря забавным текстам песен, то повышать им подобным образом мораль надоедает достаточно быстро – слишком уж такая мини-игра однообразна и скучна. Впрочем, это относится и ко всей Beowulf в целом – однообразно и скучно, а что может быть хуже для action?

После сногшибательно красивой графики CG-мультфильма смотреть на игру Beowulf – то еще испытание. Да что там голливудский блокбастер, творение Ubisoft и на фоне конкурентов выглядит не лучшим образом. Серые скучные уровни, посредственные модели персонажей и



Герой с надеждой смотрит в светлое будущее



Iz mah brazza from another mazza?

низкая детализация явно не дают разработчикам повода для гордости. Конечно, заслугой создателей игры можно считать привлечение к озвучиванию актеров, снявшихся в фильме (за исключением разве что Анджелины нашей любимой Джолли). Однако смотреть ролики на движке практически невыносимо. Если в кинотеатре постоянный action и красочные спецэффекты успешно отвлекают внимание от

примитивного сюжета, то в игре подобный фокус уже не проходит, и все недостатки видны как на ладони.

Beowulf – одна из тех игр по фильмам, которые не хочется советовать даже преданным поклонникам оригинала. Право же, если вам настолько пришлось по душе героические приключения Беовульфа, лучше посмотрите кино еще раз или прочитайте старинную поэму, по мотивам которой оно, собственно, и было снято.



Жанр action **Разработчик** Ubisoft Tiwak **Издатель** Ubisoft
Издатель в Украине «Фабрика Игр» **Локализатор** «Бука»
Сайт www.playbeowulf.com **Возраст** 18+

Идея Игра по мотивам эпической поэмы – по крайней мере фабула проверена веками **Графика** Посредственная
Звук Озвучка выполнена актерами фильма, музыка оттуда же
Игра Держитесь от нее подальше

1/5

Gameplay

Kingdom Under Fire: Circle of Doom

Владимир Куценко

Нестандартная корейская Diablo

В игре может быть устаревшая графика, скучный сюжет или невыразительный звук, но если авторы хотят, чтобы их детище оказалось успешным, им необходимо добиться главного – возбудить в игроке интерес, привлечь, удержать и мотивировать его.



«При определенном везении искусственный интеллект вообще забудет, что он интеллект»

➔ И именно эта важнейшая составляющая – мотивация – отсутствует, к нашему сожалению, в Kingdom Under Fire. Разработчики ставят игрока в абсурдные условия, когда непонятны ни смысл происходящего, ни задачи, ни перспективы. Единственное, что точно известно, – необходимо бежать вперед и убивать врагов, ведь другого варианта просто нет, уровни линейны, как маршрут экспресса «Харьков – Киев», и свернуть с проторенной дорожки не получится при всем желании. На первый взгляд кажется, будто сюжет в Kingdom Under Fire играет ту же роль, что и, например, в DOOM II с ее знаменитым readme.txt. Из текстового пролога можно узнать о противостоянии сил Света и Тьмы, чем завязка и ограничивается. Однако на самом деле в игре есть целых шесть историй, по одной на каждого доступного персонажа, вот только разглядеть их понача-

ногу, ждать, пока их огреют чем-нибудь тяжелым. Атакуют враги так вяло, словно приняли дозу снотворного, – медленно, редко и как бы через «не хочу». Да и главные герои под стать своим противникам: прыгать не умеют, блокировать атаки не могут, ни одного комбо не знают и даже бегают вразвалочку, не спеша. Впору новый поджанр выделять – параолимпийский action. С такими колоритными персонажами бои представляют собой монотонное заклинывание десятков клонированных неприятелей в надежде, что враги закончатся раньше, чем здоровье у героя. По большому счету тактик лишь две: по очереди бить во все стороны по максимально возможному радиусу, и таким образом не дать монстрам самим ударить (напомню, защитным действиям наши протеже не обучены) или же расстреливать бедняг с безопасного расстояния. При определенном

«Больше всего Kingdom Under Fire напоминает Diablo, превратившуюся в 3D-action»

лу очень сложно. Сюжетные сценки происходят в потустороннем мире, в который попадают герои, уснув в определенных местах на уровнях, причем порой эти врезки настолько бессмысленны, что на роль стимула для дальнейшего прохождения категорически не годятся.

Впрочем, для игры, ориентированной на action, такую ситуацию сложно назвать из ряда вон выходящей – тут геймплей завязан на сражениях, а не на разговорах. Но и тут особых успехов разработчики не добились. Больше всего Kingdom Under Fire напоминает Diablo, превратившуюся в 3D-action, однако в данном контексте это отнюдь не комплимент. Суть игры сводится к выкашиванию полчищ монстров-имбецилов, способных лишь обступить героя и, переминаясь с ноги на

везении искусственный интеллект вообще забудет, что он интеллект, и не будет предпринимать никаких попыток подойти ближе и атаковать. Ну как, интересно?

Так может, хоть RPG-элементы разработчикам удались? Отнюдь. Прокачку разделили на две независимые системы. Основные характеристики (а их всего три – здоровье, очки действий и удача) развиваются по классической схеме с накоплением опыта за убийство врагов. А для изучения специальных умений и заклинаний необходимо выполнять квесты по уничтожению определенных монстров, причем задания выдаются во снах героев. Все бы хорошо, но одновременно позволяет взять только два заказа, и предсказать, с какими чудовищами придется столкнуться на пути

Жанр action/RPG
Разработчик Blueside
Издатель Microsoft
Сайт www.kufcod.com
Возраст 16+

Blueside Корейская студия, в которую перешли из Phantagram авторы KUF: The Crusaders, была образована в 2003 году и с тех пор работает над играми серии Kingdom Under Fire.
Игры цикл Kingdom Under Fire
Сайт www.blueside.co.kr/eng

Идея Превратить стратегию в action/RPG
Графика К достоинствам игры явно не относится

Звук Приятные инструментальные мелодии и фоновые композиции
Игра Вяжкий action без капли динамики

1.5/5

Gameplay

к следующей точке входа в потусторонний мир, невозможно, а значит, некоторые уровни обязательно придется переигрывать лишь для того, чтобы убить еще десяток каких-нибудь троллей.

Да и графика ничем не примечательна. Все опрятно, но особо похвалить не за что, качество картинки типично для проекта с небольшим бюджетом. Главные герои выглядят неплохо, но уровни и рядовые монстры GOSTu new-gen не соответствуют. Однако работа дизайнеров в некоторой мере сглаживает проблемы движка. Среди локаций встречаются как живописные места вроде поляны с цветами в начале игры, так и серые унылые коридоры, где глазу не за что зацепиться. Скорее всего, в этом виновна система генерации случайных локаций наподобие той, которой так хвастались разработчики Hellgate: London, – согласитесь, компьютер справляется с обязанностями дизайнера на порядок хуже живого профессионала. Кстати, еще одна неприятная особенность игры – всякий раз после выхода из нее стартовать придется с самого начала уровня. Разумеется, найденные предметы и очки опыта сохраняются, но если вы были вынуждены закончить незадолго до финиша, то ничего, кроме раздражения, стартовая локация у вас не вызовет.

Больше всего Kingdom Under Fire: Circle of Doom придется по душе любителям игр наподобие Diablo и Dynasty Warriors: шесть больших актов с уникальным дизайном локаций в каждом, прокачка, ограниченная 120-м уровнем, и огромные боссы, на пути к которым надо будет выкосить полчища безмозглых монстров. Остальных же наверняка отпугнет однообразие и монотонность геймплея, а также примитивная боевая система.



Fire Emblem: Radiant Dawn

Сергей Галёнкин



Без огня

Для поклонников консольных стратегий имя Intelligent Systems примерно то же самое, что и Blizzard для фанатов RTS. И хотя Fire Emblem долгое время находилась в тени более известной Advance Wars, очередную часть истории о магии и мечах жанра ждали с нетерпением.



Fire Emblem представляет собой классическую TBS с ролевыми элементами – примерно как Disgaea или Final Fantasy Tactics. Тому, кто уже играл в одну из консольных пошаговых стратегий, Fire Emblem: Radiant Dawn покажется знакомой. Мы управляем небольшим отрядом бойцов (до 12 человек одновременно) и сражаемся на поле, расчерченном на клеточки, с превосходящими силами противника.

Традиционно для жанра основным тактическим приемом является следующий: окружаем неприятельского солдата и быстро уничтожаем его в течение одного

хода. Баланс в Fire Emblem построен таким образом, что оказавшийся в пределах досягаемости противника боец, скорее всего, не доживет до появления надписи Players Turn, поэтому в игре основное внимание стоит уделить грамотному проведению маневров.

Вообще, Fire Emblem получилась не только невероятно глубокой в плане тактики, но еще и очень продуманной игрой. Несмотря на внешнюю простоту, в механике имеется уйма интересных возможностей: как новых, так и проверенных годами.

Каждый боец учится драться определенным оружием и потом совершенствует свое мастерство владения им, впрочем, это вряд ли кого-то удивит. И тот факт, что, атакуя противника двумя разными мечами, можно или убить его, или самому погибнуть при контратаке, – тоже не новость. Но здесь имеет значение не только то, чем мы атакуем и чем защищаемся, но и то, что просто держим в руках. Скажем, если к началу хода у нашего священника в руках окажется лечащий посох, он совершенно бесплатно исцелит владельца, добавив несколько единиц здоровья.

Совершенно бесплатно – это значит не расхода не только очки хода, но и не используя заряд оружия. Дело в том, что каждый предмет в Fire Emblem имеет ограничение по количеству применений, зачастую весьма существенное (от 10). Следовательно, получив в качестве трофея невероятно мощный меч, не спешите задействовать его против слабых соперников, ведь он наверняка вам еще пригодится в схватке с боссами.

Они в пошаговых стратегиях встречаются нечасто, но ничего необычного в них нет – это просто более сильные и опасные враги. В некоторых миссиях можно не выкашивать войска неприятеля под ноль: достаточно уничтожить босса – и вы выиграете. Кстати, спешить с победой не всегда полезно, ведь в ходе боя в Fire Emblem традиционно разрешено посещать

Жанр пошаговая стратегия

Разработчик Intelligent Systems

Издатель Nintendo

Сайт www.fire-emblem.com/radiantdawn

Возраст 10+

Intelligent Systems Компания Intelligent Systems основал легендарный Гунпей Йоккой — создатель Game & Watch и Game Boy — после того, как его свежее изобретение, Virtual Boy, провалилось, и он покинул Nintendo. В данный момент Intelligent Systems вновь является подразделением Nintendo. **Игры** серии Advance Wars, Fire Emblem, Paper Mario, WarioWare **Сайт** www.intsys.co.jp

Идея Классическая тактическая стратегия

Графика Посредственная

Звук Неплохая музыка, озвучки почти нет

Игра Хорошая пошаговая стратегия, но слишком сложная

3.5/5

Gameplay

здания и общаться с NPC, ведь они часто готовы подарить нашим героям какой-нибудь полезный предмет. Взяли верх слишком быстро — лишились возможности заполучить хороший меч бесплатно. Торопиться, как говорил один литературный персонаж, не надо!

В перерывах между миссиями мы занимаемся экипировкой и развитием своих подопечных на базе. Позволено не только покупать оружие (что, учитывая быстроту изнашиваемости последнего, очень кстати), но и создавать свое из добытых на поле боя компонентов. Относительно развития героев: в Fire Emblem имеются две интересные особенности. Во-первых, мы можем тратить бонусные очки опыта на повышение уровня одного из персонажей. Это полезно при прокачивании врачей, которые при удачной ситуации в ходе сражения вообще не зарабатывают XP. Во-вторых, разрешено устанавливать дружеские отношения между героями, что дает обоим товарищам серьезные бонусы в драке, если они находятся недалеко друг от друга. Забавно, что «подружившиеся» персонажи в бою общаются совершенно иначе, проявляя взаимную трогательную заботу.

Вообще наши подопечные довольно интересны. У каждого героя имеется хорошо прописанная биография, объясняющая, почему он участвует в конфликте (и кое-кто из них делает это на протяжении вот уже нескольких частей сериала Fire Emblem). Кроме людей (здесь их называют беогс), есть еще и оборотни (лагуз), способные превращаться в зверей. Тактика ведения боя с участием лагуз сильно отличается от обычной — в человеческом

облике эти существа слабы и уязвимы, но превратившись в животное, становятся серьезными противниками. Вот только находиться в трансформированном состоянии они могут очень ограниченное время, из-за чего оборотней лучше использовать для недолгих вылазок, оставляя основную работу людям из нашего отряда.

Графика Fire Emblem: Radiant Dawn, откровенно говоря, не радует. Простенькие трехмерные модели на не менее простых трехмерных аренах — уровень не то что PS2, а PS One. Но так как основные конкуренты по жанру и вовсе двухмерные, это не столь уж большой недостаток. Зато CG-ролики очень хороши, жаль, встречаются редко.

Озвучки в FE:RD как таковой нет. Персонажи общаются друг с другом в старом добром SNES-стиле: с портретами во весь экран и окошком текста внизу. Но музыка просто превосходная и замечательно подходит к неспешному игровому процессу.

Что удивительно для Nintendo, в Fire Emblem хитрый контроллер Wiimote используется как обычный пад — никаких трюков с прицеливанием, наклонами и прочим. Если хотите, можете играть даже с помощью Classic Gamepad или пульта от Nintendo GameCube. Приятно, что разработчики FE:RD не стали придумывать странных применений Wiimote просто «шоб було», как это делают некоторые.

Fire Emblem: Radiant Dawn получилась хорошей игрой. Поклонники пошаговых стратегий наверняка найдут в ней для себя много интересного, особенно учитывая, что на Wii (если не считать Virtual Console) стратегий кот наплакал. Но новичкам браться за FE:RD я бы не советовал — даже на Easy она довольно сложная.

«Позволено не только покупать оружие, но и создавать свое из добытых компонентов»



Молния никогда не попадает дважды в одно и то же место. Наверное

Кто куда, а мы в World of Warcraft



Хороший песик, хороший...



KartRider

Алина Жигунова

Я люблю-у ката-аться

Аудитория нашего журнала – это, конечно, true gamers, покрытые шрамами от бесчисленных прохождений Mario ветераны, гуру стратегий и «отцы» многопользовательских FPS.



«Пасьянсы пусть раскладывают тетки за пятьдесят»



О! Песик между двумя близнецами может загадать желание



➔ Слово «казуалы» в данном случае – оскорбление, которое можно смыть только кровью.

Ну давайте тогда, чтобы заинтересовать вас действительно веселыми и при этом абсолютно казуальными онлайн-гонками KartRider, предложим небольшой компромисс. На самом деле обычно вы (и мы даже не пытаемся отговаривать) разрываетесь между EVE Online и Enemy Territory: Quake Wars, но вот бывают ситуации, когда по странному стечению обстоятельств (обычно в будние дни, часов этак с девяти утра до шести вечера) у вас нет возможности уделить игре даже полчаса. Ну... максимум минут десять в перерыве между написанием и отправлением письма начальнику отдела с жалобами на невероятные, нечеловеческие нагрузки. Сознаться честно, что вы тогда делаете? То-то! Бросайте свою Zuma, и тому, кто за соседним столом сидит, тоже скажите.

Вы должны быть выше этого! Пасьянсы пусть раскладывают тетки за пятьдесят с залакированными «башнями» на головах, а вы – молодежь и двигатель прогресса, найдите себе казуальное развлечение пободрее и подинамичнее. Попробуйте, например, KartRider – ту самую вышеупомянутую условно-бесплатную гоночную MMOG. Заезды здесь длятся от двух до пяти минут в зависимости от уровня сложности трассы, на сервере постоянно, даже в рабочее время, куча народу, и компания для развеселой гонки подбирается практически мгновенно. Пожалуй, именно благодаря этому, да еще за счет пресловутой казуальности KartRider и заполучила 160 миллионов пользователей по всему миру (а ну-ка, подсчитайте, во сколько раз больше, чем у World of Warcraft).

Кстати, состязания здесь бывают как командными, так и по принципу «каждый сам за себя» (первые мне показались более веселыми – как-никак командный дух!). Кроме того, гонки могут быть традиционными «на скорость» либо с использованием специальных предметов, подбираемых на трассе: всяческих нитроускорителей, «ангельских» щитов и летающих тарелок, которые похищают обогнавших нас соперников. Да и сами трассы радуют: готический замок с привидениями, жаркая пустыня с пирамидами, ледяной город пингвинов и т. д. Картинка пестрит мультяшными чибиками и маленькими яркими машинками, в наушниках раздается традиционное корейское «тра-ля-ля»... Полчаса KartRider в день (а больше на самом деле и не нужно) как раз позволяют получить необходимую суточную дозу оптимизма.

Интересно, что, помимо мультиплеера, в KartRider есть и сюжетная часть. Максимально упрощенная и сводящаяся в итоге к тем же гонкам, только с NPC, но важен сам факт ее наличия... Тем более деньги на покупку новых улучшенных карт и наклеечек для них тоже нужно как-то зарабатывать – честно говоря, мы очень сомневаемся, что идея микротранзакций так уж сильно привлечет отечественных пользователей этой казуальной MMOG.

В общем, миленько, бодренько и со вкусом. И, в чем наибольший плюс, примитивное управление и общий позитивный настрой комьюнити делают KartRider доступной в том числе и для тех, кто упорно не желает перекрашиваться в брутнетку. Ничего, пусть ездят, это по крайней мере лучше, чем Mitsubishi Pajero вверх колесами переворачивать.

Жанр MMOG/гонки
Разработчик Nexon Издатель Nexon
Сайт kart.nexon.net Возраст 3+

Идея Корейские MMOG захватывают мир
Графика Милый cel-shaded минимализм
Звук Ненавязчивый и, что полезно, необязательный
Игра Аддиктивная казуальная MMOG

4/5

Gameplay

BlackSite: Area 51

Ярослав Сингаевский

Пришелец

Покидая компанию Midway, Харви Смит (Harvy Smith) – ведущий дизайнер BlackSite: Area 51 – согласился с низкими оценками, которые профильная пресса выставила его проекту. Игра могла бы быть неплохим фантастическим боевиком, но издатель чересчур поспешил с ее выпуском в свет и прогадал.

➔ Разработчики BlackSite: Area 51 не старались сделать ничего нового, а лишь тщательно копировали удачные находки у популярных представителей жанра. Здесь есть скриптовые сценки, разительно напоминающие некоторые эпизоды Half-Life 2, поездки на джипе в стиле сумасшедших покатушек из Call of Duty и Halo, возможность отдавать приказы напарникам, как в какой-нибудь Rainbow Six. А за графическое оформление отвечает Unreal Engine 3, хорошо зарекомендовавший себя еще со времен выхода Gears of War на Xbox 360.

К сожалению, реализованы игровые составляющие из рук вон плохо. Анимация персонажей отвратительна, физическая модель боевой техники примитивна, поведение местного искусственного интеллекта по сравнению с действиями AI в Crysis выглядит глупо. К тому же BlackSite: Area 51 лишний раз доказывает, что использование современной технологии не гарантирует получение в итоге достойной восхищения картинки. Дизайнерам явно не хватало фантазии – оформлен проект удручающе однообразно.

Сюжет также не блещет оригинальностью. История о том, как отряд американских воинов нашел в Ираке некий инопланетный объект, полна штампов. А когда речь заходит об очередной попытке создания суперсолдат, становится совсем грустно.

А что же геймплей? Он, на удивление, не так плох, как кажется поначалу, и даже в меру разнообразен. Вот вы совершаете стремительный марш-бросок, минуете мост, затем пересаживаетесь на «Хаммер», после оказываетесь в роли бортового стрелка вертолета и т. д. А наиболее запоминающимся моментом является, пожалуй, поединок с гигантской «гидрой».

Динамичность происходящего не дает заскучать. Напарники не скажут что особо помогают, но, по крайней мере, не путаются под ногами. Они автоматически следуют за игроком, периодически застреляв (хорошо хоть, не намертво) в различных препятствиях. Им можно отдать приказ переместиться в указанную точку, атаковать выбранную цель или открыть очередную дверь, преграждающую путь. Собственно, последним brave воики занимаются чаще всего, чем и оправдывают свое существование.

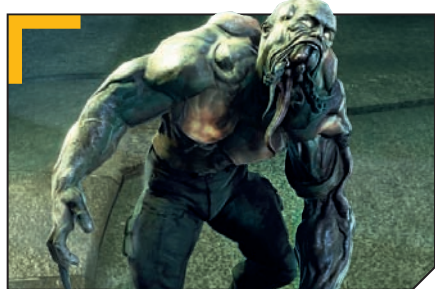
У поклонников FPS каких-либо проблем с прохождением BlackSite: Area 51 не возникнет в принципе, так как действия в предлагаемой игрой ситуациях уже давно отработаны до автоматизма. На отряд прет огромный монстр, напоминающий громадный шагающий танк? Значит, где-то поблизости есть склад с тяжелым оружием. Заняли выгодную позицию на верхотуре? Оглянитесь по сторонам: снайперская винтовка, которую вы инстинктивно ищите, лежит в двух шагах



справа от вас. К слову, арсенал мог бы быть разнообразнее. Даже пушки, созданные с использованием инопланетных технологий, не впечатляют абсолютно, что уж говорить о рядовых пистолетах и штурмовых винтовках.

BlackSite: Area 51 – насквозь вторичный проект. Он мог получить заслуженные 3,5 (а может быть, и 4) балла, если бы был сделан качественно и тщательно

проверен на наличие ошибок. Однако даже в таком сыром виде игра способна доставить вам некое минимальное удовольствие от процесса уничтожения безликих противников под сюжетную болтовню об очередной неудачной попытке создания сверхчеловека. Незамысловатое развлечение на пару вечеров для любителей фантастических боевиков.



Жанр шутер **Разработчик** Midway Studios-Austin
Издатель Midway Games **Издатель в СНГ** «Новый Диск»
Локализатор «Новый Диск» **Сайт** www.blacksitegame.com **Возраст** 16+

Идея Интригующий экшен
Графика Удручающе однообразная
Звук Монотонный
Игра Могла бы быть намного лучше

2.5/5

Gameplay

Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure

Ярослав Сингаевский

Пятнадцать отаку на сундук мертвеца, йо-хо-хо и бутылка саке!

Адвенчура Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure, вышедшая в США еще в октябре прошлого года, наконец-то добралась и до старушки Европы. Соответствует ли эта игра высоким оценкам, выставленным ей многими заокеанскими критиками?



→ Не удивляйтесь, если Zack & Wiki напомнит вам Monkey Island. Настроение и атмосфера у этих игр довольно схожи. Здесь, как и в легендарном творении Рона Гилберта (Ron Gilbert), к суровым джентльменам удачи относятся несерьезно. Забавный малый по прозвищу Зак (Zack) мечтает стать лучшим пиратом в мире, и судьба предоставляет ему шанс. Волей случая харизматичный оболтус вместе со своим верным компаньоном – летающей обезьянкой Вики (Wiki) – находят череп знаменитого флибустьера Барбаросы (Barbaros). Череп не простой, а говорящий, который предлагает необычную сделку: напарники в

Выйди игра на PC, она наверняка бы стала неплохой point'n'click-адвентурой, не более. А вот Nintendo Wii с ее системой управления посредством Wiimote делает этот проект по-настоящему неординарным. Что только не придется вытворять с контроллером! В зависимости от ситуации вы: трясете им в воздухе, как колокольчиком, дергаете, как рычаг, «пилите» деревья, «раскапываете» снежные кучи, вращаете Wiimote, как ручку, или проворачиваете его, как ключ в замке, и т. д. Такого в жанре еще не было! Причем все эти, казалось бы, рутинные манипуляции принесут вам не меньше удовольствия, чем боксерский поединок в Wii Sports.

«Nintendo Wii с ее системой управления делает этот проект по-настоящему неординарным»

буквальном смысле собирают по частям тело великого капитана, за что тот обязуется исполнить любое желание Зака. Правда, останки хорошо спрятаны, поэтому придется постараться. Но награда стоит того.

Основные принципы построения геймплея наверняка заставят игроков со стажем вспомнить некоторые классические квесты начала 90-х (скажем, трилогию Goblins). Zack & Wiki состоит из отдельных уровней. Каждый из них – это, грубо говоря, комната. Она может иметь разные размеры и оформление: от небольшого холла замерзшего во льдах замка до гигантского храма в джунглях – не суть важно. В комнате стоит сундук с искомой нами частью Барбаросы. Разумеется, просто так забрать артефакт не выйдет – он или находится за семью замками, или охраняется бдительным стражем. Но Зак умнее и хитрее. Используя логику и смекалку, собирая и применяя различные предметы, мы вместе с ним доберемся до заветного сокровища.

Однако есть у данной схемы и некоторые недостатки. Во-первых, быстро прицелиться контроллером в нужное место порой бывает крайне затруднительно, а такая необходимость возникает довольно часто. Во-вторых, в ряде ситуаций Wiimote реагирует на движения не так, как вы того хотите, из-за чего можно очень долго пытаться, скажем, насадить червячка на крючок или установить линзу под правильным углом. И наконец, в-третьих, Zack & Wiki быстро выматывает игрока, если тому «повезет» застрять на каком-нибудь экшен-эпизоде. Вскочив с дивана, отчаянно махать контроллером на протяжении десяти минут, стараясь вытянуть из озера громадную рыбину, – это вам не меланхолично щелкать мышкой перед монитором, подперев свободной рукой подбородок.

У Zack & Wiki есть еще один нюанс, который, скорее всего, не понравится многим ценителям жанра, а то и вовсе отпугнет их. Главный персонаж здесь может умереть. Причем, уверяю вас, на протяжении игры с ним это будет случаться

«Принципы построения геймплея заставят вспомнить классические квесты начала 90-х»

Жанр приключения
Разработчик Capcom
Издатель Capcom
Сайт www.zackandwiki.com
Возраст 7+

Capcom Дефицит журнальных площадей, увы, не позволяет огласить полный список проектов, созданных компанией Capcom, без усталости работающей в игровой индустрии аж с 1979 года. **Игры** Bionic Commando, Dead Rising, Lost Planet: Extreme Condition, серии Breath of Fire, Mega Man, Street Fighter, Resident Evil **Сайт** www.capcom.com

Идея Японская приключения про пиратов
Графика Яркая, мультяшная, радующая глаз

Звук Неплохая музыка, но очень однообразные фоновые звуки
Игра Неординарный, однако не лишенный существенных недостатков проект

3.5/5

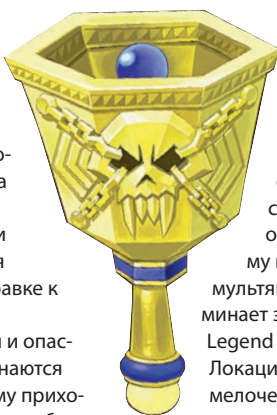
Gameplay

«Не все ловушки распознаются визуально, приходится идти путем проб и ошибок»

неоднократно. То булыжник придавит, то земля предательски уйдет из-под ног, то ненароком попадетесь на глаза голодным аборигенам (а они очень обрадуются неожиданной добавке к ужину).

Не все ловушки и опасные места распознаются визуально, поэтому приходится идти путем проб и ошибок. Правда, в случае неудачи разработчики разрешают применять Platinum Tickets, возвращающие Зака к месту последнего автосохранения. Но спасительные билеты стоят денег (монеты собираются в процессе прохождения уровней), а их, как известно, всегда не хватает. Не пользуются особым спросом и сомнительные платные подсказки – так называемые Oracle Dolls.

Раз уж речь зашла о недостатках, упомянем еще один – сюжет. К сожалению, история приключений Зака банальна до безобразия и существует лишь для того, чтобы хоть как-то объяснить перемещения персонажей между уровнями. Мы могли бы закрыть на это глаза, будь Zack & Wiki гениальным аркадным проектом вроде Super Mario Galaxy. Приключениям же слабые, неинтересные сценарии непростительны. Разочароваться окончательно не дает юмор большинства ситуаций. Игра



хоть и не удивляет оригинальным нарративом, но веселит вас от души.

Графическое оформление полностью соответствует общему ироническому настроению. Яркая, мультяшная картинка напоминает знаменитую The Legend of Zelda: Wind Waker. Локации проработаны до мелочей: джунгли, ледяные пещеры, пышущие огнем вулканы выглядят здорово.

Анимация героев выразительна и полностью соответствует характерам. Вот только озвучка оставляет желать лучшего. Общаются персонажи исключительно с помощью междометий и коротких восклицаний, да еще и с японским акцентом (не забывайте, что проект родом из Страны восходящего солнца).

Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure трудно назвать приключением в классическом понимании этого слова. Фактически она представляет собой сборник достаточно оригинальных головоломок, завернутых в очень красивую обертку. Если вы любите абсурдный юмор и пиратскую тематику и вас не пугают высокая сложность игры, экспериментальная схема управления и отсутствие сюжета – новое творение Capcom вам наверняка понравится. А вот консервативных поклонников жанра, скорее всего, ждет горькое разочарование.

«Игра хоть и не удивляет оригинальным нарративом, но веселит вас от души»



Изыди!



За семью замками

Back



Ушами не хлопать!

Бой с тенью 2: Реванш

Александр Чепелев

Матч-реванш против густо-коричневого чемпиона

Даже в эпоху засилья миксов жанровую принадлежность проекта «Бой с тенью 2: Реванш» определить нетрудно, причем практически с первых минут игры. Перед нами демонстративный циничный высокооктановый трэш.



Поговаривают, этот парень прошел «Бой с тенью 2: Реванш» полностью



От навязчивой рекламы Kefiroff и здесь не отвертеться



Жанр русский трэш/action
Разработчик TM Studios Издатель «Акелла»
Сайт ru.akella.com Возраст 7+

Идея Развить концепцию циничного трэша, заложенную в «Меченосце»
Графика В первом эпизоде была даже лучше Звук Ядреная озвучка переключалась из первой части, симпатичный саундтрек взят из фильма Игра TM Studios – это приговор

➔ А цинизма тут – полные карманы. Именно цинизма, а не едкой сатиры и шокирующего контента, привлекающих фанатов в игре Postal. Впрочем, похоже, все так и было задумано – вы ведь знаете, как расшифровывается название студии-разработчика? TM означает Trash Masters, и если этих ребят кто-нибудь случайно назовет трэшеделами, они, скорее всего, не обидятся.

Так вот, в «Реванше» специалисты из TM просто превосходили самих себя. Сиквелы зачастую бывают слабее оригинала, но не настолько же! Тут даже графика хуже, чем в первой части. А вы ведь помните, что случилось после выхода того самого скандального post-mortem на www.dtf.ru, когда разработчики рассказали со свойственным им цинизмом о создании «Боя с тенью», используя фразы типа «аудитория схавает даже такую <***>». Чего же ожидают от нас мастера трэша, выпуская «Реванш»? Или они хотят таким образом поквитаться с аудиторией за ее реакцию на первую часть?

Если в игре «Бой с тенью» был поединок с Ларри Палмером, то в сиквеле таких «боксерских» сцен целых три: два зомби в перчатках медленно поднимают лапы и трогают друг друга, иногда за лицо – вот точное описание процесса. Причем все это сопровождается непременными глюками. Например, у автора статьи возникла проблема с отображением шрифтов, а потому мысленные монологи Артемки (разработчики их называют «внутренний голос Колчина») прошли мимо меня – я наблюдал лишь черный экран без надписей. А вот еще один пример: и Артем, и его враги почему-то оказались неуязвимыми, т. е. попросту не получали повреждений. Им оставалось только тоскливо лапать друг друга, ну а чтобы пройти уровень, этого, ясное дело, недостаточно.

Пришлось открыть миссии в текстовом файле, отвечающем за прогресс (называется progress.ini), и поменять все MISSION=0 на MISSION=1. Цинизм порождает цинизм, так-то!

Не уверен, что вообще стоило это делать – следующие уровни тоже не заслуживали внимания. Мы в роли Колчина (а однажды для разнообразия в роли полковника Нечаева) сокращали до минимума поголовье местных бандитов. Под конец к нам присоединился Вагит с лопатой. Боевка осталась прежней: машем руками, порой проводя «суперприем» – круговой удар. При нажатии определенной клавиши включается режим призрака, и мы можем свободно парить по рингу и смотреть на фотореалистичные рожи болельщиков. О, графика здесь грациозна, словно антилопа гну (которая, как известно, весит пару центнеров). Взгляните на скриншоты – изысканные рубленые модели персонажей перекачаны по аскетично серым помещениям.

Отдельно хочется остановиться на сюжете как наиболее ярком примере трэшевиэны проекта. Каждый уровень сопровождается текстом – стеб над фильмом. Фразы вроде «Артем и Вагит закусывали картофаном и солеными огурчиками, которые им приготовила деревенская бабушка. Но бабушка оказалась наводчицей» внушают нам неистребимую веру в будущее игрового искусства! Самый сочный перл вынесен в заголовок. Плюс игра на контрастах – качественное видео из интересного в общем-то фильма чередуется с разлюли-драками под лицензированный саундтрек.

В общем, вы, наверное, уже догадались, какие выводы мы можем сделать, ознакомившись с данным проектом. Кушать подано, уважаемая аудитория, садитесь жрать, пожалуиста.

0/5

Gameplay

Территория тьмы

Александр Чепелев

Будьте осторожны с шоколадными батончиками!

Вообще мне всегда казалось, что реклама по крайней мере продуктов питания должна нести в себе какой-то позитив. Сами подумайте, кто купит конфету, ассоциирующуюся с мутантами-уродцами и прочей кровью? Это все скорее вызывает рвотный рефлекс, чем желание съесть чего-нибудь вкусненького.

→ Я к тому веду, что батончик «Шок XXL» совсем недавно получил колоссальную антирекламу. Вот «Завтра война», где этот продукт продвигали с особой яростью, – достойный космический сим, потому и ассоциации с ним для производителя пресловутых батончиков желательны. А «Территория тьмы» – тошнотворный фурункульный трэш, на порядок хуже последнего творения «Ориона» – шутера «по мотивам» под названием «Обитаемый остров: Чужой среди чужих». Хотя начиналось все, как водится, хорошо.

Очевидно, источником вдохновения для авторов стал «Черный оазис», неплохой кровавый квест 2002 года выпуска от «Сатурн-плюс». Более того, по заверениям разработчиков, сценарий «Территории» сначала был подписан «Черный оазис 2», а позже проект мутировал в FPS и сменил имя. Так вот, сюжет в игре пресный, как лаваш, и подается обрывками: в секретной лаборатории города Черноземска создали прототип идеального человека в лице мощного мутанта Горина, который затем вырывается на

свободу. За него мы и будем играть. Через год в мертвый к тому времени город отправляют с особым секретным заданием десантника Артема Егорова (за него мы тоже будем играть).

А город оказывается неожиданно живым – он населен агрессивными зомби, бомжами и хакер-панками, причем максимально недружелюбными к игроку. Злобные тупицы отлично усвоили «правило веника» и нападают могучими кучками. Мы же, вживаясь в роль Горина, лишаемся всего огнестрельного оружия, зато обретаем мощные кулаки и спецспособности – ускорение, замедление времени, телекинетическое удушение противника (так восполняется здоровье) и возможность видеть в темноте. Еще мутант умеет хватать крупные объекты и швыряться ими, например подбить остовами машин и бочками с горячим летящим вертолет. Приемлемой физикой, конечно же, тут и не пахнет (гарантом чего для отечественных разработчиков стало использование движка AGEIA PhysX), но это все равно повеселее нудного забега по свалкам, больницам и



«О, эта озвучка! Такая разная и такая гадкая»

стройкам, который предлагается Егорову.

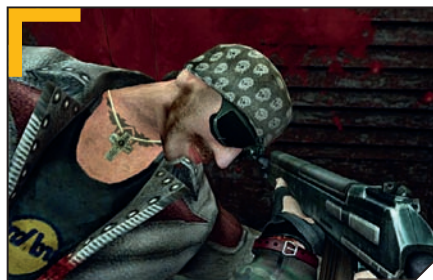
Тем более и смотреть там особо не на что. Графика убогая: размазня текстур, неряшливые модели, и вдруг – внимание! – третьи шейдеры, анизотропия, HDR и прочие штучки, которыми привыкли заманивать нас разработчики. Ну уж данному проекту это явно не пошло на пользу.

Дизайн уровней ужасен – длинные кишки коридоров, груды хлама и много тупиков, причем искать выход из лабиринтов приходится, отражая параллельно акустические атаки. Что имеется в виду? Да просто звуки здесь совсем уж неприятные. Например, каждый наш выстрел страшно фонит. Если вы смотрели «Кошмар на улице Вязов 6: Фредди мертв» и помните сцену, когда Крюгер царапал лезвиями доску, то знайте – похожий скрежет будет нас преследовать всю игру.

О, эта озвучка! Такая разная и такая гадкая. Напарники Егорова с колоритными прозвищами Техно и Боров говорят голосами скукающих программистов. Егоров травит техногенным писком, характерным для пиратских переводов игр конца 90-х. А зомби рычат, как Бивис, перепивший энергетика. Ну а музыка – безликое техно, разве что мелодия в главном меню веселит: на фоне стандартной «электроники» кто-то протяжно завывает и чавкает.

А вышеупомянутая реклама батончика «Шок XXL»? С плакатов на нас смотрят девушки с порванными ртами, жутковато улыбающиеся детишки-зубрилы, пучеглазый капитан, смахивающий на Эдди Мерфи. Под ногами валяются обертки из-под съеденных сладостей, вокруг бродят зомби. Это что, вредные последствия избыточного употребления шоколада?

«Очевидно, источником вдохновения для авторов стал квест "Черный оазис"»



Жанр first person shooter Разработчик «Орион»
Издатель Buka Entertainment
Сайт www.dusk12.ru Возраст нет данных

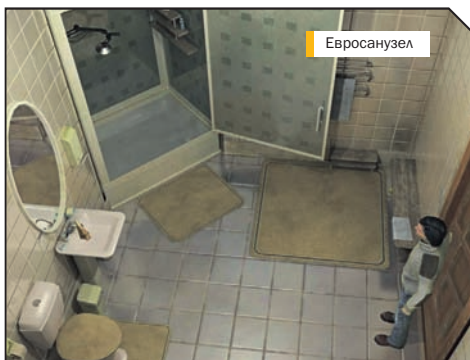
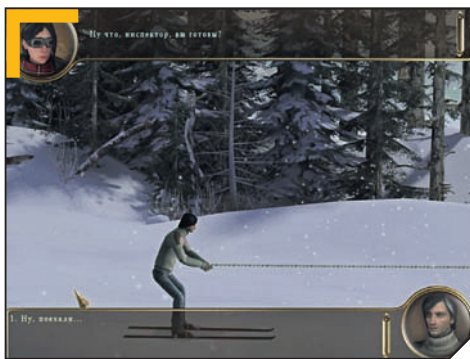
Идея Вдохновляясь хорошим кровавым русским квестом...
Графика Размазня с гомеопатической дозой третьих шейдеров
Звук Остервенело скрипучий, нудное техно
Игра Лекарство от геймерства

0.5/5

Gameplay

Отель «У погибшего альпиниста»

Кирилл Новотарский



Кто там в толще скал?

В разработке адвентюры по хорошей книге, несомненно, множество плюсов. Ведь уже есть не только основа для сценария, описание персонажей, локаций и т. д., но и порой весьма благожелательно настроенная аудитория.



Однако сразу возникает закономерный вопрос: «А можно ли менять сюжет первоисточника?» Ведь потенциальные покупатели выросли на творчестве Стругацких. Как они отреагируют на подобную вольность? И в то же время стоит ли дословно следовать оригиналу, если это идет в ущерб геймплею. Сотрудникам Electronic Paradise пришлось принять массу непростых решений, а результат порой оказался весьма спорным. Разработчики пошли по самому безопасному пути – игра очень близка к произведению Стругацких.

Приятно, что студии Electronic Paradise удалось сохранить ритм повествования. Геймплей первой половины неторопливый, ведь инспектор полиции Петер Глебски приехал в отель «У погибшего

альпиниста» отдохнуть. Пока поставим машину в гараж, пока устроимся в номере, побродим по отелю, познакомимся со всеми постояльцами... Спешить совершенно некуда – заслуженный отпуск. И нет никакого желания отвлекаться на творческую вокруг чертовщину. Лучше вкусно пообедать, выпить глинтвейна у камина, погладить чрезвычайно умного сенбернара по кличке Лель или поиграть в бильярд с неугомонным господином Симонэ. Главное – не думать ни о чем серьезном. Проникаешься атмосферой спокойствия и умиротворенности, и это большое достижение разработчиков. А вот после убийства Олафа сюжет начинает развиваться. Мы каждый нерв ощущаем нарастающую тревогу. И как только эмоци-

ональное напряжение достигает апогея... игра заканчивается!

Большая часть диалогов, что вполне естественно, взята из книги. А вот актеры, озвучивавшие персонажей, к сожалению, иногда переигрывают. И если господину Мозесу отлично подходит громкая экспрессивная речь, то излишняя учтивость совсем не к лицу Алеку Сневару. Очевидно, что при разработке адвентюры по столь непростому произведению, как «Отель "У погибшего альпиниста"», крайне сложно учесть и донести до геймера все нюансы книги. Особенно это касается характеров персонажей. Потому если хотите увидеть героев такими, какими задумали их братья Стругацкие, откройте оригинал. Кстати, концовка у истории, рассказанной

«Сотрудникам Electronic Paradise пришлось принять массу непростых решений, а результат порой оказался весьма спорным»

Жанр адвенчура
Разработчик Electronic Paradise
Издатель «Акелла»
Сайт hotel.akella.com
Возраст нет данных

Electronic Paradise Эта киевская студия создана еще в 1995 году. В ее портфолио в основном собраны образовательные продукты для младших геймеров, однако компания всегда стремилась сделать большой серьезный проект. **Игры** «Волшебник Изумрудного города», серии «Трое из Простоквашино», «С Элли» и др. **Сайт** www.ep.com.ua

Идея Возможность еще раз вернуться в отель «У погибшего альпиниста» **Графика** Задники чудесные, анимация оставляет желать лучшего

Звук Неплохой саундтрек, а вот актеры озвучки иногда переигрывают **Игра** Интересная, но не лишенная недостатков адвенчура

3/5

Gameplay



Electronic Paradise, две: одна книжная, а вот вторая – сюрприз. Еще в патче обещают добавить третий вариант финала. Разработчики попытались сделать так, чтобы даже знающим повесть наизусть было интересно.

«Отель "У погибшего альпиниста"» – классическая point'n'click-адвенчура. Причем авторы проекта ориентирова-

лись не на хардкорщиков, а на более casualную аудиторию, равнодушную к литературному наследию Стругацких. Потому творческих изысков в головоломках не ждите. Большинство загадок здесь совсем просты, и опытные квестоманы пройдут «Отель» буквально за несколько часов. Зато аркадные мини-игры отлично вписываются в геймплей, при-

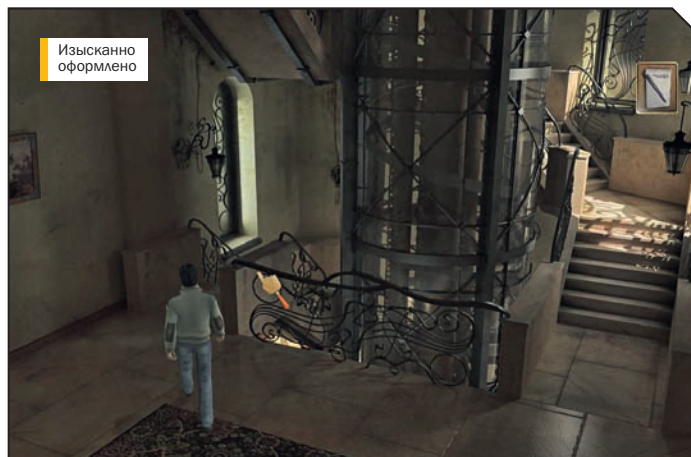
внося приятное разнообразие. Интерфейс удобный и интуитивно понятный, что тоже идет проекту на пользу.

По-настоящему радует безупречный дизайн локаций. Нарисовано божественно, ночью отель на фоне альпийских гор просто восхитителен. Взгляд оторвать невозможно! А вот анимация подкачала. Да что там! По сравнению с отменными задниками она отвратительна. Герои двигаются так, будто к их ногам привязаны пудовые гири. Крупные планы во время диалогов выглядят попросту уродливо. Персонажам с такими физиономиями не то что сопереживать – верить не будешь. Да и движок периодически демонстрирует козью морду. Бедный господин дю Барнстокр даже не может положить руки на

обеденный стол – вечно проваливаются!

Приятно удивил саундтрек. Он поразительно точно передает атмосферу, царящую в отеле. Но и тут не обошлось без недочетов: при переходе из одной локации в другую (каждый раз нас ждет подзагрузка) меняется и звуковое сопровождение, что порой сильно раздражает.

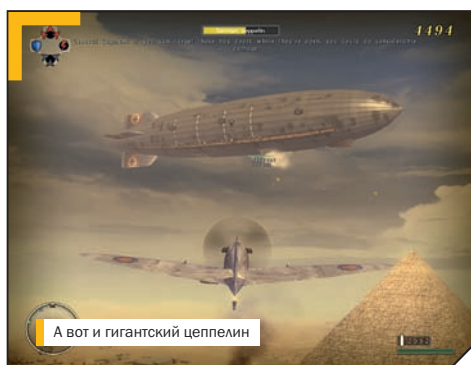
Более тщательное тестирование проекта наверняка помогло бы избавиться от некоторых чисто технических недостатков. Стоило убрать крупные планы персонажей во время диалогов, доработать движок и быть внимательнее к переключению песен в саундтреке, а если бы еще и актеры постарались, то игра могла бы претендовать на более высокую оценку.



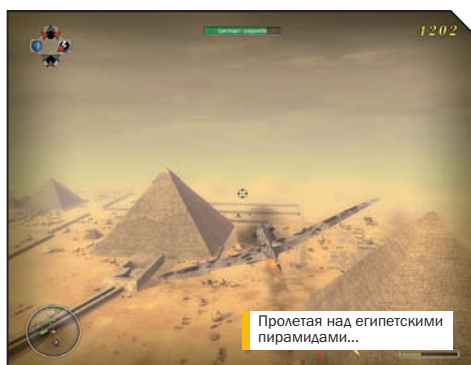
«Авторы проекта ориентировались на более casualную аудиторию»

Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII

Ростислав Панчук



А вот и гигантский цеппелин



Пролетая над египетскими пирамидами...



Смерть с небес

Забавно, но эволюция каждой серии игр о Второй мировой неизбежно завершается обращением гейм-дизайнеров к альтернативной истории. Цикл Call of Duty, «Ил-2», а теперь и Blazing Angels – отличные тому примеры. Особенно радует, когда сиквел получается не просто не хуже, а намного лучше вялого оригинала.



→ Столь неожиданный шаг разработчики из Ubisoft Romania объяснили весьма элегантным образом – поскольку в первой части мы уже побывали во всех самых известных воздушных сражениях Второй мировой, то на долю второго эпизода выпали секретные задания. Неудивительно, что авиационный парк в сиквеле стал не в пример больше. К трем десяткам истребителей, бомбардировщиков и штурмовиков СССР, союзников и стран Оси добавились самолеты-прототипы, которые только-только начинали подниматься в воздух в самом конце войны. Первые реактивные истребители Me-163 «Комета» и Me-262, их английский аналог «Глостер Метеор», причудливые самолеты-камикадзе ВВС Японии и гвоздь программы – знаменитое «летающее крыло» Gotha Go 229 – не оставят равнодушным ни одного любителя истории, тем более что нам выпадет возможность лично опробовать их летные качества и внушительный боезапас.

Согласно концепции «альтернативной истории» выполнено и вооружение самолетов. Забудьте об архаичных пулеметах – да, они нигде не исчезли, но разве могут пушки сравниться с реактивными снарядами, особенно если счет идет на секунды? И пусть боезапас у hi-tech-оружия ограничен, в небе и на земле встречается немало бонусных целей, уничтожив которые, вы мгновенно восстановите свой арсенал.

Завязка BA2 стандартная. Мы командуем элитным подразделением ВВС США, коему поручено участвовать в самых важных операциях Второй мировой. И надо сказать, миссии – лучшее, что есть в Secret Missions of WWII. Ночная атака на итальянский флот в Таранто, кража прототипа нового бомбардировщика прямо из-под носа у люфтваффе, эвакуация мадемуазель Маргариты

(по совместительству шпионки союзников) из оккупированного немцами Парижа – здесь есть чем удивить даже самых искушенных поклонников авиасимуляторов. Увы, но сбалансированность и сложность миссий местами оставляют желать лучшего: одни задания решаются, как говорится, с ходу, а вот прохождение других (вроде обороны Красной площади 7 ноября 1941 г. от немецкого десанта) в зависимости от везения вполне может растянуться на пару дней, хотя на количество чекпоинтов грех жаловаться. Не обошлось и без приятных неожиданностей вроде огромного цеппелина, прячущегося в тени пирамиды Хеопса, и знаменитой мортиры «Дора», обстреливающей Москву многотонными снарядами. Как и в консольных акциях, каждый босс имеет свои слабые стороны, и расправа с очередным монстром немецкой воен-

«Blazing Angels 2 – отличная работа над ошибками»

Жанр авиааркада

Разработчик Ubisoft Romania

Издатель Ubisoft Издатель в Украине «Фабрика Игр»

Локализатор «Акелла» Сайт blazing-angels.uk.ubi.com

Возраст 12+

Ubisoft Romania Румынское подразделение Ubisoft уже несколько лет специализируется на качественных военных симуляторах и аркадах. Надеемся, что грядущий Tom Clancy's Air Combat окажется еще удачнее Blazing Angels 2. Игры Silent Hunter III, Silent Hunter IV: Wolves of the Pacific, Blazing Angels: Squadrons of WWII Сайт www.ubisoftgroup.com

Идея Отшлифовать до блеска концепцию авиааркады

Графика Качественная, проработанная до мелочей

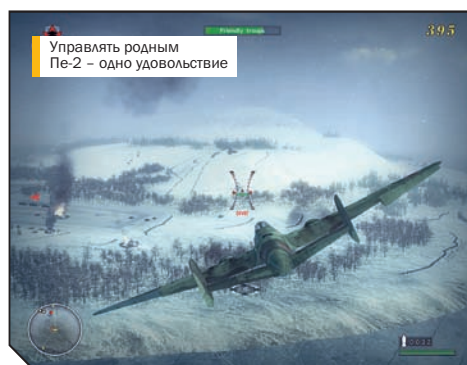
Звук Яркий саундтрек, не слишком выразительные реплики пилотов **Игра** Увлекательная и динамичная, несмотря на завышенную местами сложность

4/5

Gameplay



Фото на память: Ил-2 на Красной площади



Управлять родным Пе-2 – одно удовольствие



В начале миссии можно выбрать самолет и проапгрейдить его

ной промышленности добавляет геймплею увлекательности.

Поскольку наш герой не рядовой пилот, а командир авиакрыла, ему подчиняются экипажи еще трех самолетов, выполняющие элементарные приказы вроде «защитить командира», «атаковать противника» или «применять спец-

способность». Разработчики прислушались к пожеланиям комьюнити и убрали наиболее «читерские» умения наших помощников, благодаря чему играть стало намного интереснее. Ну а гибкая система управления отрядом позволяет мгновенно реагировать на любые внештатные ситуации.

Мастерство пилота в BA2 оценивается с помощью специальных очков престижа, которые насчитываются за выполнение задач миссии и сбитые цели. Еще сильнее увеличить свой рейтинг можно организовав серию удачных атак либо выполнив фигуры высшего пилотажа в специально отведенных местах на каждой карте. Накопленные таким образом очки тратятся на апгрейды самолета, например дополнительную броню, обучение команды, увеличение дальности и мощности оружия и т. д., что существенно облегчает выполнение особо сложных миссий.

Несмотря на поддержку мыши, управлять самолетом куда удобнее по старинке – с клавиатуры (либо геймпадом Xbox 360). Перед нами классическая аркада (хотя для галочки присутствует режим Симулятор), так что никаких штопоров или крутых пике из-за неосторожного движения пилота здесь не предвидится. И это только к лучшему – ведь если большую часть миссии мы будем мучиться с управлением нашей железной

птицей, кто тогда справится с тучами врагов?

Музыкальное сопровождение игры выше всех похвал. Бойкий милитари-саундтрек, перебранки пилотов в эфире, рев сирен, раскаты взрывов и стрекотание пулемета создают иллюзию настоящих боевых действий. Отдельного комплимента заслуживает великолепная графика BA2. Реалистичные модели самолетов, сочные спецэффекты, красивые пейзажи – вот только жаль, что на рассмотрение всех красот игры банально не хватает времени, настолько она динамична.

Blazing Angels 2 – отличная работа над ошибками первой части. Проект не только избавился почти от всех недочетов оригинала, но и стал не в пример увлекательнее. Конечно, до солидных авиасимуляторов вроде «Ил-2» ему далеко, но даже серьезный вирпил вряд ли откажется от удовольствия ощутить себя королем неба, с легкостью расправляющимся с сотнями истребителей, танков и зениток противника. В этом вся соль Blazing Angels 2.



Иногда приходится брать на себя роль бортового стрелка

Beijing 2008 – The Official Video Game of the Olympic Games

Дата выхода лето 2008

Китайцы – народ добросовестный, и к поставленным задачам они относятся очень ответственно! Надо воробьев выбить всех до единого – пожалуйста, каждый пионер гордо приносит по дохлой птичке, надо пропирить грядущую Олимпиаду в Пекине – будет сделано: вот вам пять олимпийских символов вместо одного, на 50 млрд долл. «олимпийских объектов» и тематическая игра в придачу. Ну а в ней, помимо Пекинского национального стадиона и положенных 35 спортивных дисциплин, нас обещают поразить потрясающим мультиплеером и инновационным управлением. Ага, на PC.

PC / Xbox 360 / PS3



Sports Island

Дата выхода лето 2008

Еще одна спортивная игра, на сей раз на Wii. Вот где уместно говорить о революционном управлении! Особенно интересным кажется фигурное катание, где нужно будет в такт звучащей музыке двигать Wiimote, чтобы вовремя и точно выполнять все положенные аксели и тулупы. Кроме того, нас ждут стрельба из лука, картинг, футбол, керлинг, пляжный волейбол и пр. – в целом десять различных дисциплин. А вот ни бокса, ни лаун-тенниса не обещают, потому что конкурировать в этом плане с Wii Sports, пожалуй, пока бессмысленно.

Wii

Building & Co: You are the Architect!

Дата выхода I квартал 2008

Тем, кто недоволен бурчал по поводу нереалистичности SimCity Societies и сравнивал ее с домиком для Барби, придется по вкусу вот такой максимально серьезный симулятор. Игрок, пожелавший вжиться в роль архитектора, должен будет пройти весь путь – от составления проектного задания и распределения бюджета до разработки экстерьера зданий. Это вам не симсов эксплуатировать!





Hot Shots Golf 5

Дата выхода март 2008

Любители видеоигр – они поголовно преданные фанаты гольфа. Похоже, именно так рассуждают разработчики, выпуская гольф во всевозможных вариациях на всех платформах подряд. Вот и до PS3 руки дошли: буквально со дня на день выйдет гайдзинизированная версия пятой части Everybody's Golf, с разнообразными модными кэдди и новенькими площадками. Но не в кэдди счастье, а в огромных сетевых турнирах на полсотни участников... Иначе можно было в то же самое и на PSP поиграть.

PS3



Requiem Bloodymare

Дата выхода I половина 2008

Тяжело живется готам в MMORPG – приходится выбирать расы типа undead да классы вроде некроманта, чтобы, так сказать, соответствовали внутреннему миру. Между тем проект, на официальном сайте которого без экивоков написано «сплав готики и неотехнологий» и «монстры, словно вышедшие из страшных снов шизофреника», уже начал свой путь к русскоязычным игрокам. Одержимость Зверем, система ночных кошмаров – вы только вслушайтесь в эти слова! Прямо бальзам на израненную жестокой реальностью депрессивную готскую душу.

PC

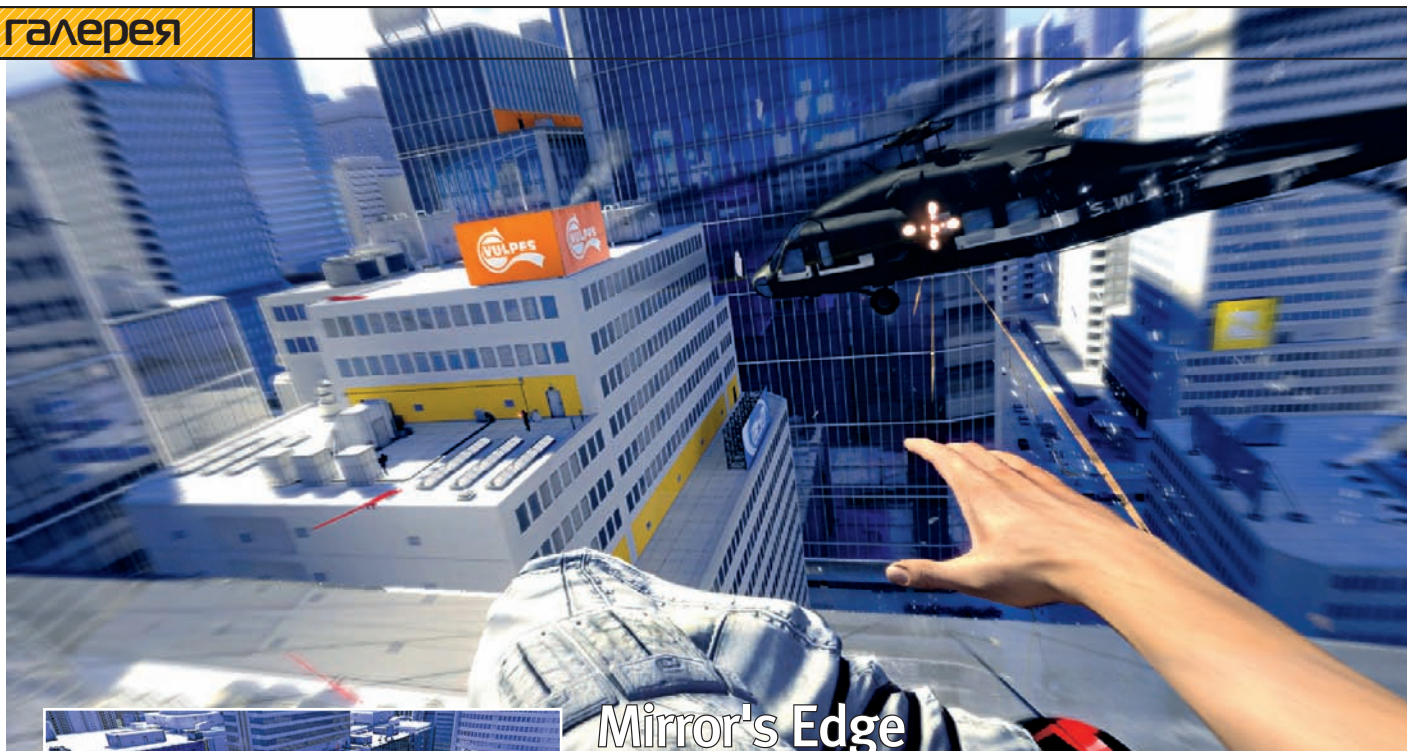
Jumpgate Evolution

Дата выхода 2008

Ну отчего не сделать еще одну MMORPG про космос – эльфички и чибикки уже явно поднадоели, а EVE Online вон как развернулась. Оно бы и ничего, но разработку-то поручили NetDevil, создателям приснопамятной Auto Assault, а этот факт наводит на печальные размышления. Хотя на самом деле непонятно, почему с Auto Assault все так нехорошо получилось – игра-то была неплохая, да еще и с машинками... Будем надеяться, что сиквел Jumpgate: The Reconstruction Initiative, который должен выйти уже в этом году, ожидает лучшая участь.

PC





Mirror's Edge

Дата выхода 2008

Помимо двух проектов с гордым «Battlefield» в названии, шведская студия делает еще одну игру, о которой по большому счету практически ничего не известно. Старший продюсер Mirror's Edge обещает нам ни много ни мало – полную свободу, да еще и с видом от первого лица. Причем свободу не в понимании «поступай как вздумается», а, скорее, – «иди куда глаза глядят». Ведь согласитесь, first person action с трейсером в главной роли это занятно (паркур нынче в моде). К тому же создатели боятся показать нам феноменальную работу камеры, сногшибательную анимацию и прочие блага неземные... Настораживает, что с E3 2007 новостей об игре не прибавилось.



PC / Xbox 360 / PS3

Crash Time

Дата выхода I квартал 2008

На самом деле это игра по лицензии популярного немецкого сериала «Кобра-11» об опасной и трудной службе работников дорожной полиции. И значит, мы будем гоняться за преступниками по просторам автобанов, причем не только на машине, но и на вертолете, что, согласитесь, забавно. А еще обещают экстрим в виде возможности перепрыгнуть через едущий поезд. Те, кто уже накатал пару часов в Burnout Paradise, снисходительно улыбаются.



PC / Xbox 360



Ороона

Дата выхода март 2008

Практически все управление в игре реализовано с помощью punchack, главный герой напоминает персонажа LEGO (только круглого), а над проектом работали мастера, приложившие руку к Dragon Quest и FF12. В трогательной истории о поисках храбрым Ороона своих родственников не обходится без спасения мира. Планету Landroll, на которой совершило аварийную посадку забавное семейство, терроризирует банда Dark Rogues. И мы ее, разумеется, накажем, не зря же папа Ороона служил в частях Cosmo Guard.

Wii

Things on Wheels

Дата выхода лето 2008

У вас есть маленький ребенок, а у него, в свою очередь, любимая машинка на радиоуправлении? Тогда эта игра точно не для вас. Представьте, что начнется, если чадо вдруг решит воплотить в жизнь трюки, которые нам обещают разработчики. Гонять по всему дому, экспериментируя с маршрутами (заранее заданных трасс в игре не будет), совершая крутые виражи вокруг ножки стола, сбивая вазы, используя оставленные на полу предметы в качестве трамплинов, несомненно, весело. Однако в отличие от поездок в PGR4, подобные трюки можно повторить. Транспортное средство-то под рукой.



Xbox 360



Xbox 360 / PS3 / Wii

Street Fighter IV

Дата выхода н/д

Отличительную особенность серии Street Fighter – исключительную мощь всех персонажей (даже женских) – мы сможем наблюдать и в новой части. Правда, теперь Ryu, Ken, Chun-Li, Dhalsim и другие щеголяют 3D-бицепсами, трицепсами, дельтовидными мышцами, а девочки – еще и весьма достойными бюстами. А вот камера во время боя расположена на своем традиционном месте, эдакое высокотехнологичное 2,5D. Ждем? Что за вопрос, конечно, ждем!



DS

Tamagotchi Connection Corner Shop 3

Дата выхода лето 2008

В третьей части энциклопедии для юных предпринимателей нам предлагают поучаствовать, например, в организации мастерской художника, археологической экспедиции, и цветочного магазина, только теперь мы будем выращивать растения в горшках, а не собирать букетики. В общем, фанаты сериала покупают новые защитные экраны и стилусы.



Лучшие покупки: PC месяца

Смета «Бюджетного PC»

Компьютер, хорошо подходящий для не слишком ресурсоемких игр

«Бюджетный PC»		Процессор Intel Pentium Dual-Core E2160 (1,8 ГГц, 1 МБ)	\$85
		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 400 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 \$760

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)	\$130
		Процессор AMD Athlon 64 X2 4800+ (2,5 ГГц, 2×512 КБ)	\$105
		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	\$210
		Жесткий диск 500 ГБ, кэш-буфер 16 МБ	\$120
		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 \$1285

AMD \$1240

«Мощной видеокарты в домашнем PC может и не быть, но огромный винчестер быть обязан»

Смета «Прогрессивного PC»

Нет такой игры, которая тормозила бы на этой конфигурации. Дорого, но оно того стоит

«Прогрессивный PC»		Процессор Intel Core 2 Duo E6750 (2,66 ГГц, 4 МБ, 1333 МГц)	\$200
		Кулер, аксессуары	\$55
		Материнская плата Чипсет Intel P35, поддержка FSB>2 ГГц	\$165
		Память 2×1 ГБ DDR2-1066	\$130
		Видеокарта GeForce 8800 GT 512 МБ	\$300
		Жесткий диск 750 ГБ, кэш-буфер 16 МБ	\$200
		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			\$2040

➔ За прошедший месяц произошло не так много изменений – компьютерная индустрия впала в зимнюю спячку. Но затем, пробудившись после праздников, производители засыпали нас анонсами новых продуктов, так что самое время спланировать покупки.

Компания AMD начала год с объявления о снижении цен на свои процессоры. В линейке Athlon 64 X2 больше других подешевели CPU серии Black Edition с расширенными возможностями разгона. При этом модель с индексом 5000+ оказалась чуть дороже \$100 независимо от «цвета» версии. В то же время пользователей, которые еще не определились с выбором новой платформы, в первую очередь интересует стоимость четырехъядерных Phenom. Цены на эти процессоры на момент появления на нашем рынке начинались с отметки \$280 (за младший Phenom 9500 с тактовой частотой 2,2 ГГц). Чтобы склонить энтузиастов к переходу на платформу AM2+, AMD должна сделать предложение, от которого было бы трудно отказаться: четырехъядерник дешевле \$200.

А вот на рынке видеокарт AMD вполне успешно применяет проверенную годами тактику «цена против производительности». Отставая в верхнем сегменте, компания заняла лидирующие позиции в среднебюджетном благодаря Radeon HD 3850/3870. Но вряд ли NVIDIA будет долго находиться в роли догоняющего: появление в продаже акселераторов модельного ряда GeForce 8800 GS наверняка улучшит ситуацию как для самой калифорнийской компании, так и для покупателей.

Быстродействие GeForce 8800 GS оказывается примерно на 20–30% ниже такового у GeForce 8800 GT (без учета разгонного потенциала, который у 65-нанометровых чипов весьма неплох). При цене на 30–40% меньшей, чем у 8800 GT, GeForce 8800 GS может стать очень даже привлекательным вариантом в диапазоне \$150–200. У NVIDIA до сих пор «играет» GeForce 8600 GTS, по быстродействию уже откровенно не соответствующий званию адаптера среднего уровня, особенно на фоне Radeon HD 3850, с которым придется соперничать GeForce 8800 GS. Что интересно, на деньги

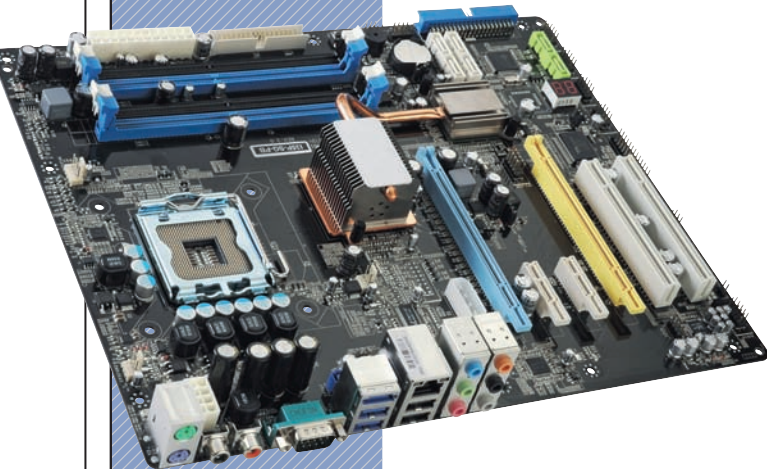
покупателей здесь есть еще один претендент: в феврале NVIDIA планирует представить GeForce 9600 GT (D9P). Производительность этого решения оценивается как чуть более высокая, чем у Radeon HD 3850 и GeForce 8800 GS, и раза в два – чем у GeForce 8600 GTS, который сейчас предлагается по \$160–200.

Теперь о новостях Intel. Новые цены на 45 нм четырехъядерники установлены на уровне текущих на 65-нанометровые. То же относится и к двухъядерным чипам средне-высокого сегмента. Так что ищите в продаже Core 2 Quad Q9300 и Core 2 Duo E8200 – с этими процессорами можно штурмовать 4 ГГц в тех ситуациях, где мы пытались выжать из 65-нанометровых чипов гораздо более скромные 3,6 ГГц. Стоит отметить, что ближайший месяц станет временем томительного ожидания – когда же новинки появятся в продаже, а цены на них станут приемлемыми.

Если говорить о других компонентах – материнских платах, памяти и прочем, здесь в ближайший месяц-два изменений не предвидится. Например, единственным вопросом, связанным с модулями оперативной памяти, будет «так все-таки 4 или 2 Гб?», а правильным ответом – «2 Гб DDR2-1066». Иными словами, лучше не экономить копейки на тех комплектующих, которые позволят раскрыть потенциал системы на рубль: меньше всего хотелось бы «упереться» в предел возможностей дешевых модулей памяти, разгоняя 45-нанометровый чип.

Интересно, что винчестеры, которые стабильно дешевеют из месяца в месяц и из года в год, проявили некоторую тенденцию к подорожанию. Самый ходовой объем 500 Гб сейчас предлагается по \$120 и выше. А значит, откладывать покупку не стоит, причем не обязательно останавливаться на 500 Гб – цены на 750-гигабайтовые жесткие диски продолжают падать. Вообще говоря, компьютер все чаще используется как домашний медиасервер, чему в немалой степени способствуют удешевление широкополосного доступа в Интернет и распространение HD-форматов. Так что перефразируем классика: мощный видеокарты в домашнем PC может и не быть, но огромный винчестер быть обязан.

\$105



Продукт предоставлен
Jetway, www.jetway.com.tw

Jetway I35P-SG

➔ Материнская плата Jetway I35P-SG на чипсете Intel P35 Express является одной из самых доступных в своем классе – ее стоимость лишь немного превышает \$100. Однако несмотря на принадлежность к бюджетному сегменту, данный продукт даст фору более дорогим решениям от именитых производителей. Jetway I35P-SG может похвастаться наличием индикатора POST-кодов и распаянных на PCB кнопок *Power* и *Reset*. На плате установлены два полноформатных слота PCI Express x16, которые позволяют применять графические адаптеры от ATI в режиме CrossFire. Северный и южный мосты охлаждаются небольшими радиаторами, соединенными между собой тепловой трубкой. В целом дизайн платы продуман достаточно хорошо, однако при использовании длинных видеокарт доступ к кнопкам *Power* и *Reset* будет затруднен.

Широкие возможности BIOS Jetway I35P-SG по настройке параметров работы системы наверняка понравятся энтузиастам, а практические результаты разгона повышают ценность рассматриваемого продукта для оверклокеров.

Из явных недостатков Jetway I35P-SG выделим лишь незначительные недоработки текущей версии прошивки: при установке заведомо недопустимых параметров или переразгоне компонентов ПК плата не будет стартовать – в таком случае поможет сброс настроек BIOS, которые потом придется заново выставлять вручную. Именно поэтому Jetway I35P-SG не всегда удобна в качестве основы тестового стенда, однако она способна удовлетворить запросы подавляющего большинства энтузиастов и рядовых пользователей.

\$100



Продукт
предоставлен Eletek,
www.eletek.com.ua

XG Viper 2

➔ Агрессивный дизайн XG Viper 2 наверняка запомнится всем, кто увидит данный корпус. Передняя панель полностью выполнена из гладкого тонкого пластика, на котором, к сожалению, остаются следы от малейшего прикосновения. Кроме того, сам материал весьма среднего качества, и при частом открывании-закрывании дверки может быстро прийти в негодность. На боковой крышке есть прозрачное окно. Шасси изготовлено из алюминия, но сама его конструкция несколько иная. Поддон для материнской платы вынимается из корпуса вместе с планками, имеющими пластиковые зажимы для крепле-

ния карт расширения. Установка накопителей производится без использования инструментов – с помощью специальных крепежных пластин. Для отсека блока питания ребро жесткости не предусмотрено, а учитывая то, что алюминий довольно пластичен, оно бы здесь не помешало.

Оптимальный температурный режим внутри корпуса обеспечивают два предустановленных вентилятора с красной подсветкой. Подводя итог, отметим, что к несомненным плюсам XG Viper 2 относится удобство сборки, а вот очень тонкий пластик лицевой панели и хлипкое шасси понравятся не всем.

\$93



Продукт предоставлен
Eletek, www.eletek.com.ua

AeroCool i-Curve+

➔ Новая модель в линейке AeroCool приятно удивляет. Производители разработали красивую скромную алюминиевую панель с мягким изгибом. Кроме того, применено весьма интересное решение: кнопки *Power* и *Reset* сенсорные и снабжены дополнительной функцией блокировки от случайного нажатия. Над ними можно увидеть цветной LCD-монитор, который благодаря специальному ПО позволяет отображать и автоматически регулировать частоты вращения трех вентиляторов в зависимости от показаний термодатчиков.

Корпус радует хорошей обработкой кромок (изготовлен он из стали толщиной 0,6 мм), повернутой на 90° корзиной для жестких дисков и возможностью установки всех накопителей без использования отвертки. К сожалению, для монтажа материнской платы и карт расширения инструменты таки понадобятся. За охлаждение корпуса отвечают два вентилятора типоразмера 120 мм, а при необходимости на боковой стенке можно закрепить еще два таких же. Резюмируя, отметим данную модель как очень удачную, стильную и достаточно удобную для сборки.

GeForce 8800 GTS 512 MB

\$430

→ Рассматриваемый продукт, официально анонсированный 11 декабря 2007 года, относится к классу высокопроизводительных графических решений. Видеокарты GeForce 8800 GTS 512 MB основаны на том же GPU, что и GeForce 8800 GT, используют аналогичную печатную плату, но имеют некоторые отличия. Первое из них – у новинки увеличено число шейдерных процессоров (со 112 до 128) и повышены тактовые частоты. Второе заключается в применении усиленной трехфазной подсистемы питания. Третье и самое заметное для пользователей отличие – установка на GeForce 8800 GTS 512 MB двуслотового кулера турбинного типа, конструктивно напоминающего решения, применяемые в более дорогих моделях.

Отметим, что, несмотря на серьезную систему охлаждения, графический чип GeForce 8800 GTS 512 MB на-

гревается до 55–60 °C при работе в 2D и до 80–85 °C в 3D-приложениях. Подобная ситуация обусловлена особенностями авторегулятора оборотов вентилятора – последний постоянно вращается с минимальной скоростью. Пользователям, желающим улучшить тепловой режим GPU, достаточно всего лишь задать требуемое количество оборотов вручную. Приятно, что даже на максимальных оборотах турбина GeForce 8800 GTS 512 MB имеет вполне приемлемый уровень шума, а эффективность охлаждения резко возрастает.

В целом рассматриваемый продукт оказался очень удачно сбалансированным и на равных соперничает с гораздо более дорогими графическими решениями. GeForce 8800 GTS 512 MB можно смело рекомендовать пользователям, нуждающимся в максимальной производительной видеокарте за разумные деньги.



Продукт предоставлен
Nebesa, www.nebesa.ua

XpertVision GeForce 8800GT Sonic

\$309

→ Рассматриваемый адаптер имеет PCB нереференсного дизайна, отличительной особенностью которого является усиленная подсистема питания. Данный факт однозначно порадует оверклокеров, а работу за тех, кто не желает заниматься разгоном, выполнил производитель – номинальные частоты XpertVision GeForce 8800GT Sonic повышены с рекомендованных 600/1800 МГц до 650/1900 МГц. Отметим, что карта имеет неплохой «запас прочности» и может стабильно функционировать на 770/2140 МГц.

Тепло от графического чипа, видеопамяти и силовых транзисторов отводит оригинальная эффективная система охлаждения: GPU в процессе тестирования не нагревался выше 55–60 °C. Единственный недостаток данного решения – довольно ощутимый шумовой фон, вызванный неработоспособностью авторегулятора оборотов вентилятора. Надеемся, данная проблема вскоре будет исправлена.



Продукт предоставлен
MTI, www.mti.ua

GeCube Radeon HD2600 XT GDDR4 X-Turboll

\$150

→ Рассматриваемый видеоадаптер, относящийся к серии X-Turboll, имеет несколько повышенные номинальные частоты – 830/2200 МГц вместо рекомендованных 800/2200 МГц. Тепло от графического чипа и памяти карты отводит оригинальная двуслотовая система охлаждения, в конструкции которой использованы тепловые трубки и большой вентилятор турбинного типа. Кулер GeCube Radeon HD2600 XT GDDR4 X-Turboll работает очень тихо, демонстрируя ощутимо более высокую эффективность, чем штатное решение. В то же время энтузиасты при разгоне всегда могут повысить количество оборотов турбины до максимума – даже в этом случае шумовой фон видеокарты остается на приемлемом уровне. Отметим, что данный графический адаптер разгоняется до частот 880/2440 МГц, и основная заслуга в подобном достижении наверняка принадлежит примененной системе охлаждения.



Продукт предоставлен
ELKO Kiev,
www.elko.kiev.ua

\$140



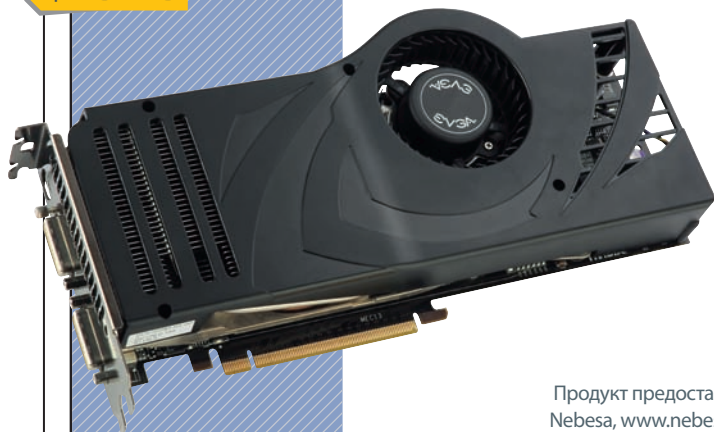
Продукт предоставлен Eletek, www.eletek.com.ua

XG Dragon

→ Дочернее подразделение известной компании MGE – XG Box – не так давно представило пять новых моделей корпусов. Рассматриваемый XG Dragon можно отнести к продуктам высокого класса. Он отличается приятным дизайном: лицевая панель из качественного пластика покрыта пластиной из шлифованного алюминия с вырезанным геральдическим драконом, который подсвечивается синей неоновой лампой. Внизу расположен дисплей, отображающий время, показатели датчиков температуры, частоту вращения вентиляторов; в случае перегрева экран оповещает об этом пользователя. Порты USB, FireWire, аудиоразъемы и кнопки *Power* и *Reset*, выведены на верхнюю часть корпуса. Единственный минус – отсутствие возможности отключения подсветки лицевой панели, а значит, работать ночью будет не совсем комфортно.

Конструкция алюминиевого шасси позволяет извлекать панель материнской платы. Карты расширения и накопители устанавливаются без применения отвертки. Отсек для БП отделен от остального пространства алюминиевой планкой, как и в корпусах Lian Li. За охлаждение отвечают два 80-миллиметровых вентилятора на передней и задней стенках, и воздухопровод, прикрепленный к боковой крышке. Они вполне способны справиться со своей работой, но вентиляторы большего диаметра были бы не лишними. Снаружи к задней стенке прикрепляется пластиковая рамка, которая поможет упорядочить интерфейсные и силовые кабели. В целом корпус получился довольно удачным и запоминающимся. XG Dragon по достоинству оценят любители неординарного дизайна.

\$670–750



Продукт предоставлен Nebesa, www.nebesa.ua

GeForce 8800 Ultra

→ Уже больше года прошло с момента анонса топовых графических решений на базе GPU G80, а видеокарты на его основе все еще остаются самыми производительными из доступных на рынке. Калифорнийский чипмейкер выпустил столь удачный продукт, что не торопится с заменой – GeForce 8800 Ultra в плане абсолютного быстродействия сегодня с легкостью обходит не только другие модели NVIDIA, но и видеоадаптеры конкурентов.

Эффективное распределение структурных узлов GPU, 384-битовая шина и 768 МБ памяти на борту – те аргументы, которые позволят флагману еще какое-то время вполне уверенно держаться на первых строчках рейтингов производительности. Отметим, что в отличие от более дешевых предложений видеокарты GeForce 8800 Ultra могут работать в тройном режиме SLI. Это позволяет создавать на их основе игровые компьютеры с беспрецедентным уровнем быстродействия.

\$190–230



Продукт предоставлен «Квазар-Микро», www.kvazar-micro.com

Radeon HD 3850

→ Рассматриваемый продукт – один из наиболее удачных, выпущенных компанией ATI/AMD за последний год. Новинка, рекомендованная стоимость которой \$190–230, выполнена на базе достаточно мощного графического чипа RV670, являющегося эволюционным развитием архитектуры топового R600, используемого на Radeon HD 2900 XT. HD 3850 имеет отменный уровень быстродействия, и сегодня он единственный достойный кандидат на покупку в своей ценовой категории.

Отметим, что 256 МБ видеопамати данному графическому адаптеру маловато – именно такой объем не позволяет раскрыть весь потенциал GPU. Поэтому многие производители уже представили 512-мегабайтовые версии видеокарт, которые успешно соперничают со значительно более дорогими представителями высшего класса.

Edifier S530

➔ Среди анонсированной группы новых акустических систем Edifier модель S530 стоит особняком, поскольку именно она является заменой для хорошо зарекомендовавшей себя S2.1. Прекрасно выглядящая и укомплектованная S530 действительно производит впечатление серьезной АС еще и за счет массивного сабвуфера. Двухполосные сателлиты из MDF черного цвета украшены алюминиевыми окружностями и лакированными крышками. Пульт управления имеет всего один регулятор и кнопки включения/изменения источника сигнала. Он вставляется в специальную подставку, которая размещается на столе, а для более мобильного управления предусмотрен маленький беспроводной пульт.

Звучание S530 может вызвать неоднозначную реакцию. Даже после дополнительной регулировки высокочастотный диапазон многим покажется слабо выраженным, вследствие чего общее звучание – глуховатым. Тем не менее явного недостатка нет, и это лишь дело вкуса. Благодаря фактическим характеристикам S530 создает прекрасную атмосферу и ощущение присутствия, детальная картина всех инструментов дает возможность по-новому оценить уже знакомые композиции. Особенно приятное впечатление оставил сабвуфер, который в отличие от многих аналогов справляется с воспроизведением низких частот весьма хорошо.

Стоимость системы высока как для наследника S2.1, однако оправдана улучшенной комплектацией и качеством изготовления. Посмотрим, завоюет ли расположение пользователей эта АС.

Продукт предоставлен
«Элси-А», www.edifier.com.ua

\$180



**ПОЧУВАЙСЯ
НАДІЙНО
У ВІРТУАЛЬНІЙ РЕАЛЬНОСТІ**

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

www.iq.ua


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

БІЗНЕС
ФУНКЦІІНТЕРНЕТ
ТА E-MAIL

МУЛЬТИМЕДІА



ІГРИ

3D
READY
EXTRA
GRAPHICS!



Supreme Commander: Forged Alliance

➔ Выход дополнения к масштабной стратегии Supreme Commander – приятный подарок для фанатов RTS. Однако идеальную игру выпустить никому пока не удалось, поэтому радует тот факт, что сотрудники Gas Powered Games не только сделали дополнительные миссии, но и отполировали проект до блеска, видоизменив интерфейс и внедрив в геймплей множество доработок. Однако, в первую очередь, Forged Alliance ценна благодаря новой кампании и введению расы инопланетных пришельцев – Серафим.

Здесь уже нет легких обучающих заданий, и с самого начала игрока ждут серьезные испытания. Локализация достаточно хороша, хотя имеется ряд просчетов. Тем не менее некоторые мелкие огрехи в тексте Supreme Commander не сильно заметны и мало повлияли на качество игры.

Жанр стратегия реального времени
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Игра 3.5/5
Локализация 4/5



Жанр RPG
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Игра 3.5/5
Локализация 3/5

Jade Empire: Special Edition

➔ С почти годовым опозданием локализация великолепной ролевой игры Jade Empire от BioWare добралась до наших пенатов... и разочаровала поклонников. В русской версии убрали защиту SecuROM, поставив вместо нее StarForce со всеми вытекающими. Из-за этого пришлось изменить инсталлятор, который теперь устанавливает Jade Empire более получаса. С таким положением вещей можно было бы смириться, но сама локализация выполнена в нетипичной для «Буки» манере – адаптированы только субтитры. Всех привыкших к высочайшему качеству русификаций от этой компании данный факт просто шокирует, и потому опечатки и непереведенные фрагменты (впрочем, исправленные патчем) уже не так бросаются в глаза.



Жанр авиааркада
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 4/5
Локализация 3/5

«Ангелы смерти 2: Секретные операции Второй мировой» / Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII

➔ Blazing Angels 2, как нам кажется, – одна из самых недооцененных игр прошлого года. Великолепная авиааркада в стиле old-skool-проектов, конечно, необычайно сложна, но ни в какой другой игре последнего времени нет того духа авиабезумия, которым буквально пропитана вторая часть Blazing Angels. Добавим к этому потрясающую графику, достоверные локации, великолепный звук и весьма динамичный геймплей. Штучная работа, такие игры больше не делают.

А вот локализация подкачала. Традиционно для «Акеллы» переведены лишь субтитры, которые просто не успеваешь просматривать в пылу боя. Так, еще в комиксах они залазят на английский текст и абсолютно нечитабельны.



Жанр глобальная стратегия
Издатель «1С»
Локализатор snowball.ru
Игра 3/5
Локализация 4/5

«Европа III. Войны Наполеона» / Europa Universalis III: Napoleon's Ambition

➔ Суммарно в серии Europa Universalis, если считать все дополнения и ответвления вроде «Дня Победы», «Виктории», «Крестоносцев», а также дополнения к ответвлениям, – больше десятка игр. Paradox продолжает от версии к версии улучшать и усложнять геймплей, а snowball.ru исправно переводит их на язык Пушкина, радуя маленькую, но стойкую группу фанатов. Аддон «Европа III. Войны Наполеона» будет интересен опытным игрокам, уже знакомым с сериалом. Кстати, в двухдисковое издание вошла полная русская версия одного из спин-офф – «Виктории».

Локализация традиционно для snowball.ru неплоха, хотя некоторое количество ошибок и опечаток имеется.



Жанр стратегия
реального времени
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Игра 4.5/5
Локализация 5/5

Company of Heroes: Opposing Fronts

➔ Opposing Fronts предназначена для тех, кто прошел оригинальную игру и скучает без продолжения увлекательной стратегии. У Relic оказалось припасено еще множество мелких радостей в виде новых типов юнитов и интересной кампании. К слову, дополнение вполне самостоятелно, хотя в таком случае геймер столкнется с закрытыми для прохождения режимами оригинального проекта, но стоит ввести еще один серийный номерок от приобретенной ранее Company of Heroes – и полный набор у вас на диске.

Поскольку опыта «Буке» не занимать, мы в очередной раз удостоверились в прекрасной работе переводчиков и актеров. Качество локализации заслуживает высшей оценки.



«Космическая федерация 2. Войны дренджингов. Золотое издание»/ Galactic Civilizations 2: Gold Edition

➔ Gold Edition – отличный способ познакомиться с хорошей игрой, не ожидая выхода дополнений, массы патчей и т. д., – все это уже включено в «Золотое издание». Так что если вы по каким-то причинам пропустили лучшую космическую стратегию современности, не отчаивайтесь, как раз выпущена локализация Galactic Civilizations 2: Gold Edition. На двух дисках разместились и оригинальная GC2: Dread Lords, и дополнение Dark Avatar, причем версии 1.80f. Удачного захвата галактики, господ!

Локализация проектов по отдельности уже выходила, поэтому особенно обидно видеть опечатки и непереуведенный текст. К тому же нам так и не удалось зарегистрировать игру на официальном сервере.

Жанр пошаговая стратегия
Издатель «1С»
Локализатор snowball.ru
Игра 4/5
Локализация 3/5



Жанр приключение
Издатель «1С»
Локализатор snowball.ru
Игра 4/5
Локализация 5/5

«Доллар. Криминальная полиция»/Dollar

➔ Жанр интерактивного детектива в последнее время был представлен в основном играми по мотивам сериалов «Закон и порядок» и «CSI: Место преступления». А эта криминальная головоломка имеет шведское происхождение. В данном случае команда стоковольмских законников должна вычислить убийцу успешной бизнесвумен, допрашивая свидетелей и подозреваемых, изучая вещественные доказательства, проводя обыски и выполняя прочие необходимые в таких ситуациях действия.

Локализация просто блестящая, в лучших традициях snowball.ru. Перерисованы абсолютно все графические элементы, содержащие текст, а перевод и озвучка персонажей (причем их около полутора десятков) великолепны.



Жанр приключение/аркада
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 3/5
Локализация 5/5

«Скитания Тайера»/ Thayer's Quest

➔ «Скитания Тайера», подобно «Космическому асу» и «Логову дракона», – еще один продукт из каталога компании Digital Leisure, пришедший, можно сказать, из «античных» времен, но в отличие от упомянутых выше игр здесь приключенные фрагменты сочетаются с аркадной «проверкой рефлексов». Сказочный сюжет о борьбе юного Тайера с черным магом Сорсабелем раскрывается через видеоряд. Видеовставки с красивой рисованной анимацией по содержанию достаточно хороши, однако в CD-версии качество картинки оставляет желать лучшего.

Над локализацией работала практически та же команда, что русифицировала «Космического аса». Впечатления самые положительные.



Топ 5

Сергей Галёнкин

Психопат, добрая драка, лысый, казино и дедушка Гарри Поттера

Март – месяц сиквелов и портированных версий. Очевидно, опасаясь весеннего авитаминоза у игроков, разработчики не выпускают никаких оригинальных проектов, ограничиваясь продолжениями.



Condemned 2: Bloodshot

Безумный спившийся полицейский в очередной раз расследует череду странных убийств, первой жертвой которых стал его коллега. Злые собаки, бомжи-алкоголики и зомби прилагаются.



Super Smash Bros. Brawl

Все герои компании Nintendo (плюс несколько гостей от Konami) в самом большом файтинге в мире. Марио против Снейка, Самус Аран против Принцессы Персик. Но глаза у них добрые-добрые.



Command & Conquer 3: Kane's Wrath

Не стоит гневить Кейна, даже если он мертв. Аддон рассказывает о событиях, произошедших в мире С&С между второй и третьей частью, а также продолжает историю неоконченной войны с пришельцами.



Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2

Хотя мэри Лас-Вегаса продолжает протестовать, никто его не слушает. Несколько дополнительных убийств во всемирной столице азарта и разврата ничего не меняют.



Simon The Sorcerer 4: Chaos Happens

До появления Гарри Поттера главным мальчиком-волшебником игрового мира был растапа Саймон. История Гарри закончилась, а вот приключения Саймона продолжаются. Ждите смертей и разрушений.