

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 НЕТУХАХИНА
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**, № 4 (32), апрель 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.

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

Цена свободная

Тираж 25 000 экз.

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

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

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



Играй в украинское

➔ Каждый год на протяжении шести лет мы готовим материал «Наши игры», посвященный украинским разработчикам. Встречаемся с руководителями отечественных компаний, смотрим на будущие проекты со штампом «Made in Ukraine». И знаете, за прошедшее время наблюдаются две устойчивые тенденции.

С одной стороны, есть люди, которые стремятся сделать игру мечты. Не все они наивные фан-тазеры, как принято считать. Игра мечты при правильном подходе к ее созданию вполне может принести разработчикам не только моральное удовлетворение, но и неплохую прибыль. На постсоветском пространстве яркие тому примеры: S.T.A.L.K.E.R., «В тылу врага», «Казаки», «Ил-2». Да, их немного. Однако вспомните хотя бы один успешный фильм, произведенный на территории СНГ, который прогремел бы на Западе. То-то

же. Несмотря на меньшие бюджеты, отечественная игровая индустрия в данный момент представляет Украину (и Россию) на мировой арене лучше, чем наши кино, литература и музыка вместе взятые.

С другой стороны, есть приверженцы подхода «синица в руке». Они не стремятся сразу делать масштабный и громкий проект, предпочитая зарабатывать деньги и репутацию на маленьких нишевых играх. Таких компаний больше, и это тоже правильно, ведь они не только обеспечивают работой огромное количество специалистов, но и готовят кадры для дальнейшего развития индустрии. Несмотря на то что названия GSC, Best Way, Crytek, Vogster и прочих гигантов знают все, именно на средних и малых студиях сейчас держится украинская игровая индустрия.

Но увы, это не может продолжаться вечно. Производство

игр – большой бизнес, в котором проще выжить крупной компании. Посмотрите на Запад: слияния идут одно за другим.

Activision Blizzard, теперь вполне вероятный союз EA и Take-Two. Украина движется в том же направлении. Количество мелких, «гаражных» студий вряд ли уменьшится, а вот коллективы из 10–15 человек постепенно начинают вливаться в большие фирмы: как пример можно привести присоединение Wolf Run Studios к Vogster.

Так что не воспринимайте сокращение числа украинских компаний и, соответственно, проектов предвестником грядущего апокалипсиса (или, как говорят сами представители индустрии, «вомглы»). Несмотря на меньшее число студий, количество занятых в геймдеве профессионалов растет, растет и качество украинских игр. О самых ярких из них читайте в нашем материале.

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галенкин,
segai@itc.ua

тема

Наши игры 2008

По словам российских разработчиков, индустрия сейчас погрузилась в темную и беспросветную мглу. А вот разработчики украинские на зависть соседям живут и даже здравствуют. Традиционный материал «Наши игры» рассказывает читателям Gameplay о текущих проектах отечественных компаний.



16

Содержание

№ 4 (32) апрель 2008

тема

Обложка: модель Зиновьева Лена, визажист Эка Колюбаева, фотограф Александр Макаренко. Редакция благодарит магазин «Милитарист» за предоставленный реквизит.

38 Игровой рынок глазами украинских и российских издателей

В рамках подготовки данного «индустриального» номера редакция Gameplay попыталась наладить диалог с российскими и украинскими издателями, чтобы обсудить с ними текущее положение дел на нашем рынке.



Новости

- 6 Кратко
- 10 Обратная связь
- 12 Новости киберспорта

Мысли

- 14 Мечтают ли андроиды о видеоиграх?

Тема

- 16 Наши игры 2008
- 38 Игровой рынок глазами украинских и российских издателей

- 44 Top 5 самых крутых персонажей

Превью

- 46 Bad Justice
- 52 Far Cry 2

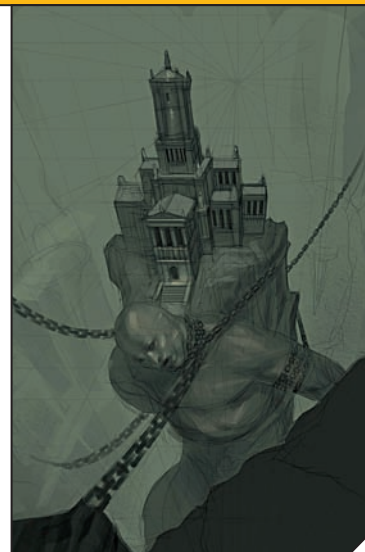
Интервью

- 58 Интервью с командой A-Gaming

Рецензии

- 64 Devil May Cry 4

- 68 Sins of a Solar Empire
- 74 Lost Odyssey
- 78 God of War: Chains of Olympus
- 80 Turok
- 82 The Club
- 84 eXperience 112
- 86 Dragon Quest Monsters: Joker
- 87 Кодекс войны: Высшая раса
- 88 Sam & Max Episode 202: Moai Better Blues
- 89 Jumper: Griffin's Story
- 90 Overclocked: A History of Violence
- 92 Audiosurf
- 93 Wipeout Pulse
- 94 Manhunt 2
- 96 Medal of Honor: Heroes 2
- 97 Syphon Filter: Logan's Shadow
- 98 Sinking Island
- 100 Patapon
- 102 Professor Layton and the Curious Village
- 103 Exit 2
- 103 Ratchet & Clank: Size Matters



- 104 Маленькие игры
- 106 Моды к Battlefield 2
- 112 Галерея
- Гид покупателя**
- 116 Компьютер месяца
- 118 Железо
- 122 Локализации
- 124 Игры
- 128 Top 5 апреля

превью



52 Far Cry 2

Огромный открытый мир, свобода действий, необычайно умный искусственный интеллект и фотореалистичная графика. Нет, это не сиквел S.T.A.L.K.E.R., а долгожданное продолжение другого, не менее известного шутера – Far Cry.

игры в номере

A New Beginning 112	LEGO Batman: The Videogame 114	Shin Megami Tensei: Persona 3 FES 114
Audiosurf 92	Lost Odyssey 74	Sinking Island 98
Bad Justice 46	Manhunt 2 94	Sins of a Solar Empire 68
Battlestations Pacific 115	Medal of Honor: Heroes 2 96	Spin the Black Circle 105
Blue Mars 114	Multiball Madness 104	Syphon Filter: Logan's Shadow 97
Call of Duty 4: Modern Warfare . . 122	Overclocked: A History of Violence 90	The Club 82
Clive Barker's Jericho 123	Overlord: Raising Hell 115	The Elder Scrolls IV: Oblivion. Золотое издание . . 123
Devil May Cry 4 64	Particle Blaster 104	The Whispered World 113
Dragon Quest Monsters: Joker . . 86	Patapon 100	Titan Quest: Gold Edition 122
Exit 2 103	Pirates: Duels on the High Seas 115	Turok 80
eXperience 112 84	Professor Layton and the Curious Village 102	Valkyria Chronicle 112
Far Cry 2 52	Pure 112	Vector TD 2 105
Fluke Ball 105	Ratchet & Clank: Size Matters . . 103	WALL•E 113
Gears of War 122	Rertroid 105	Wii Fit 113
God of War: Chains of Olympus 78	Sam & Max Episode 202: Moai Better Blues 88	WipEout Pulse 93
Juiced 2: Hot Import Nights 123	SHIFT 104	Герои Меча и Магии: Новогоднее издание 122
Jumper: Griffin's Story 89		Кодекс войны: Высшая раса . . 87
Kane & Lynch: Смертники 123		

рецензии



64 Devil May Cry 4

Сладкая парочка сногшибательных (в прямом и переносном смысле этого слова) персонажей Данте и Неро смело смотрит в лицо опасности. Ведь красота – страшная сила. А если ее окажется недостаточно, к вашим услугам верный меч и любимые пистолеты.

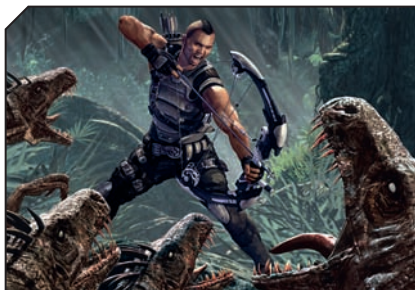
рецензии

68 Sins of a Solar Empire

Дебютный проект команды-новичка, да еще и выполненный в экспериментальном жанре 4X RTS просто обязан был провалиться. Но Sins of a Solar Empire оказалась не только оригинальной, но и на удивление интересной игрой.



Содержание →

Gameplay
DVD#4 (32)**Игры****Полные версии**

Battleships

Forever 0.88

Battle Tanks 0.7.5800

Cottage of Doom 1.0

Counter-Strike 2D

0.1.0.4 beta

Cultivation 8

Fish Fillets – Next

Generation 0.8.0

Glest 3.1.0

Little Fighter 2 1.9c

Noiz2sa 0.51

Polarity

seiklus 1.7

Teewars 0.3.4

Warzone 2100 2.1

Beta 1

Shareware-игры

Джевел квест.

Пасьянс 1.10

Илья Муромец и

Соловей-разбойник.

Ратное дело

Морхун 2.

Перезагрузка

Спроинги 1.641

Кафе «Золотые Сердца»

Натали Брукс.

Тайна наследства

Ольга Ростова и

Сердце Египта

Cate West:

The Vanishing Files

Coffee Rush

Fatal Hearts

Garden Defense

Gazillionaire III

Letter Lab

Spirit of Wandering –
The Legend**Демонстрационные
версии**

Death Track:

Возрождение

Jack Keane

Sam & Max

Episode 203:

Night of the

Raving Dead

Патчи**Русские версии**

Б. Сокаль. Sinking

Island 1.01

Герои Мальгрии 2:

Нашествие

некромантов 1.006

Европа III. Войны

Наполеона 2.2

Закат Солнечной

Империи 1.02

Золотой компас 1.1

Кодекс войны 1.1

Кодекс войны:

Высшая раса 1.1

Корсары:

Возвращение

легенды 1.2.3

Hardcore Edition

Отель «У погибшего

альпиниста» #1

Провинциальный

игрок 3 1.2

Galactic

Civilizations 2:

Dark Avatar

Painkiller:

Overdose #1

RACE 07:

Чемпионат

WTCC 1.0.0.9

Sudden Strike 3: Arms

for Victory 1.31

The Elder Scrolls IV:

Knights of the Nine 1.1

The Elder Scrolls IV:

Oblivion, патч для

«Золотого издания»

WarCraft III:

Reign of Chaos 1.21b

WarCraft III:

The Frozen

Throne 1.21b

World in Conflict 1.006

Английские версии

Call of Duty 4:

Modern Warfare 1.5

FIFA Manager 08 #2

Football

Manager 2008 8.0.2

Ghost Recon:

Advanced

Warfighter 2 1.05

Gothic 3 1.6

Loki: Heroes of

Mythology 1.0.8.2

Rail Simulator #1

Space Force: Captains 1.2

SunAge 1.08

The Sims 2: Bon

Voyage 1.2

Видеоролики**Мультиплатформа**

Alone in the Dark: Near

Death Investigation

Army of Two

Command & Conquer:

Red Alert 3

Dead Space

FIFA Street 3

Frontlines: Fuel of War

Grand Theft Auto IV

Pure

Race Driver: GRID

Star Wars: The Force

Unleashed

Tom Clancy's Rainbow

Six: Vegas 2

Turning Point: Fall

of Liberty

PC

American McGee's

Grimm

Codename Panzers:

Cold War

Jack Keane

The Path

Warhammer

40 000: Dawn of

War – Soulstorm

PS3

Go! Sports Sky Diving

Hot Shots Golf: Out

of Bounds

WipeOut HD

Xbox 360

Gears of War 2

Lost Odyssey

Ninja Gaiden 2

Too Human

Wii

Ninja Reflex

Speed Racer: The

Videogame

Wild Earth:

African Safari

DS

Myst

PSP

fIOW

God of War: Chains

of Olympus

Patapon

Warriors Orochi

**Обои для Рабочего
стола**

A Tale of Two Kingdoms

Alone in the Dark: Near

Death Investigation

Axiom Overdrive

Drift City

Jack Keane

Patapon

Sinking Island

The Golden Compass

Warriors Orochi

Обои от

GameWallpapers.com

Моды**Battlefield 2**

AirMAPS 6

Half-Life 2

BlockStorm

Digital Paintball Alpha 2

Kreedz Climbing 3.1 Beta

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, апрель 2008» является
неотъемлемой составляющей журнала
Gameplay, № 4 (32), 2008 и продаже
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

HP рекомендує Windows Vista® Home Premium.



Мій Стиль

Мій стиль — моя індивідуальність. Її творять книги, улюблена музика, друзі, ... все нове і яскраве, що тільки є у світі ... І мій новий ноутбук HP Pavilion dv6742er з двоядерним процесором Intel® Pentium® dual-core. Погляд затримується на його поверхні — тепер я знаю, що це зветься Imprint. Та не тільки в цьому його перевага. Це справді персональний комп'ютер, який передає мої вподобання, думки і враження.

Мій стиль — це HP Pavilion. Індивідуальний до найменшої деталі.

hp.ua/pavilion

КОМП'ЮТЕР
ЗНОВУ
СТАЄ
ПЕРСОНАЛЬНИМ.



©2008 Hewlett-Packard Development Company, L.P. All rights reserved. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside, vPro Inside, Xeon, and Xeon Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries. Microsoft and Windows are U.S. registered trademarks of Microsoft Corporation. Windows Vista is either a registered trademark or trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Certain Windows Vista product features require advanced or additional hardware. See www.microsoft.com/windowsvista/getready/hardwarereqs.aspx and www.microsoft.com/windowsvista/getready/capable.aspx for details. Windows Vista Upgrade Advisor can help you determine which features of Windows Vista will run on your computer. To download the tool, visit www.windowsvista.com/upgradeadvisor. Products subject to availability. Intel Pentіум Дуал Кор Інсайд, Віндоз Віста Хоум Преміум, ЕйчПі Пасівіон діві6742ер, Імпрінт, Хьюлетт-Паккард Девелопмент Компані, Ел.Пі., Селерон, Селерон Інсайд, Центріно, Центріно Інсайд, Центріно лого, Кор Інсайд, Інтел, Інтел лого, Інтел Кор, Інтел Інсайд, Інтел Інсайд лого, Інтел Віів, Інтел віПро, Ітаніум Інсайд, Пентіум, Пентіум Інсайд, Віів Інсайд, віПро Інсайд, Ксеон та Ксеон, Майкрософт, Віндоз Віста Алфред Едвайзер.

Кратко

Подробнее на gameplay.com.ua



→ Слухи о возрождении Apple как игровой платформы ходят довольно давно. И вот аналитики и индустриальные оракулы получили новую информацию для размышления – компания Стива Джобса зарегистрировала товарный знак для игр и различных портативных электронных игровых устройств. Гламурный iPlay с сенсорным управлением и поддержкой iTunes? Вполне возможно.

Wii Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA
2	Game Party	Midway	Midway
3	PDC World Championship Darts 2008	Oxygen	Mere Mortals
4	Carnival: Funfair Games	Take-Two	Cat Daddy
5	Wii Play	Nintendo	Nintendo
6	Big Brain Academy: Wii Degree	Nintendo	Nintendo
7	Sonic Riders: Zero Gravity	SEGA	Sonic Team
8	Sonic and the Secret Rings	SEGA	Sonic Team
9	Super Mario Galaxy	Nintendo	Nintendo
10	Super Monkey Ball: Banana Blitz	SEGA	SEGA

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

Xbox 360 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Frontlines: Fuel of War	THQ	Kaos Studios
2	Lost Odyssey	Microsoft	Mistwalker/Feelplus
3	Lost	Ubisoft	Ubisoft Montreal
4	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Infinity Ward
5	FIFA Street 3	Electronic Arts	EA Canada
6	Devil May Cry 4	Capcom	Capcom
7	Turok	Touchstone	Propaganda Games
8	Burnout Paradise	Electronic Arts	Criterion
9	Assassin's Creed	Ubisoft	Ubisoft Montreal
10	Halo 3	Microsoft	Bungie

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

PS3 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Lost	Ubisoft	Ubisoft Montreal
2	Unreal Tournament III	Midway	Epic Games
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Infinity Ward
4	FIFA Street 3	Electronic Arts	EA Canada
5	Burnout Paradise	Electronic Arts	Criterion
6	Uncharted: Drake's Fortune	Sony	Naughty Dog
7	Lost Planet: Extreme Condition	Capcom	Capcom
8	Devil May Cry 4	Capcom	Capcom
9	Assassin's Creed	Ubisoft	Ubisoft Montreal
10	Turok	Touchstone	Propaganda Games

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

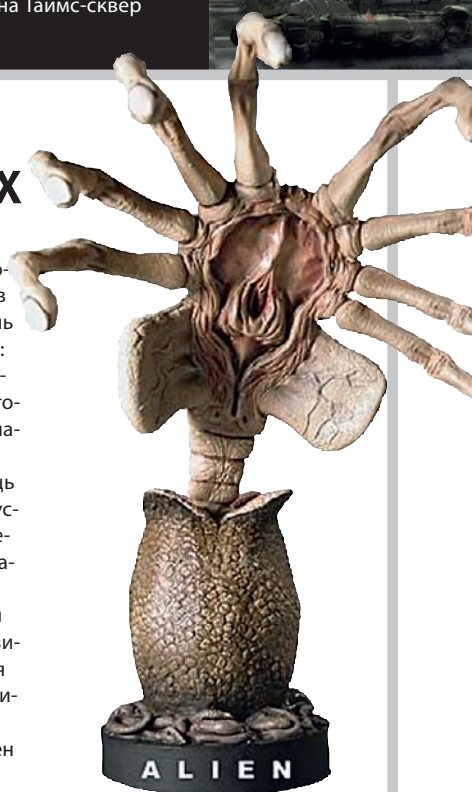
Красная угроза 3

→ Компания Electronic Arts официально анонсировала новую игру из высокобюджетного стратегического трэш-сериала Red Alert – Command & Conquer: Red Alert 3. В третьей части на радость геймерам в конфликт Советского Союза и загнивающей западной цивилизации вступит еще одна сторона – Империя восходящего солнца. На полях сражений сойдутся бронированные медведи и роботы-трансформеры, воздух будут утюжить гигантские летающие крепости, а плещущиеся в воде стаи разумных дельфинов станут весело охотиться за подлодками. Разумеется, между миссиями нам продемонстрируют длинные и очень пафосные видеоролики. Также впервые в Red Alert 3 появится отдельная кампания для кооперативного прохождения. Проект разрабатывается для PC, PS3 и Xbox 360. Точная дата высадки советского десанта на Таймс-сквер пока не называется.



Свои среди Чужих

→ Кроважидные Чужие (Aliens) готовятся к новому нападению, а помогает им в этом компания SEGA – издатель шутера от первого лица Aliens: Colonial Marines. В роли космического пехотинца нам предстоит в очередной раз отбить нападение инопланетных тварей, при желании позвав на помощь своих товарищей – игра предусматривает возможность кооперативного прохождения. Разрабатывается проект студией Gearbox Software для PC, PS3 и Xbox 360, а сценарий для боевика пишут авторы, трудившиеся над сюжетом знаменитого сериала Battlestar Galactica. Выход Aliens: Colonial Marines намечен на конец 2008 года.



Игры патриотов

→ В США проводится интересная социальная кампания, призванная помочь американским солдатам, находящимся сейчас в Ираке. Для оказания, так сказать, моральной поддержки и поднятия боевого духа все желающие могут выслать им... видеоигры. Представьте себе, в лагере морских пехотинцев есть консоли, пользующиеся немалой популярностью. И в свободное от несения боевого дежурства время brave воики с удовольствием давят кнопки геймпадов.





Тиран индустрии

➔ Tyrant Studios – интригующее пополнение в списке новичков индустрии. Студию основали Харди Лебель (Hardy LeBel) и Андерс Хайденберг (Anders Hejdenberg). Первый занимается разработкой игр уже более 14 лет, и его имя вы можете найти в титрах Halo, Oni, Jade Empire и SOCOM. Второй принимал участие в создании Battlefield 2, Battlefield 2142. В данный момент Tyrant трудится над неанонсированным проектом, который, по словам Андерса, совершит настоящую революцию в сфере интерактивных развлечений. Поживем – увидим.



Говорим на мове

➔ Верховная Рада Украины в ближайшем будущем собирается рассмотреть законопроект об обязательном переводе игр на украинский язык. Если народные депутаты одобряют данное решение, то уже с апреля следующего года все развлекательные компьютерные и видеопроекты будут поступать на наш рынок в локализованном виде. На язык Шевченко и Франко обяжут переводить меню, различные служебные сообщения, внутриигровые тексты, документацию. Ролики и анимационные сцены, впрочем, разрешат «адаптировать» простым титрованием.



Смерть титанов

➔ Компания Iron Lore Entertainment, запомнившаяся всем любителям жанра action/RPG отличной Titan Quest и не менее интересным дополнением к ней Titan Quest: Immortal Throne, к нашему большому сожалению, объявила о своем закрытии. Ее лебединой песней стал RTS-проект Warhammer 40 000: Dawn of War – Soulstorm.



eletek.UA

ексклюзивний дистриб'ютор в Україні

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

PC Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	The Sims 2: Free Time	Electronic Arts	Maxis
2	Football Manager 2008	SEGA	Sports Interactive
3	Frontlines: Fuel of War	THQ	Kaos Studios
4	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Infinity Ward
5	The Sims 2: Castaway Stories	Electronic Arts	Maxis
6	Lost	Ubisoft	Ubisoft Montreal
7	Crysis	Electronic Arts	Crytek
8	Unreal Tournament III	Midway	Epic Games
9	World of Warcraft: Battle Chest	Vivendi Games	Blizzard
10	The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts	Maxis

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

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	The Sims 2: Free Time	Electronic Arts	Maxis
2	Warhammer 40K: Dawn of War – Soulstorm	THQ	Relic
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Infinity Ward
4	Sins of a Solar Empire	Stardock	Ironclad Games
5	SimCity 4 Deluxe	Electronic Arts	Maxis
6	World of Warcraft	Vivendi Games	Blizzard
7	World of Warcraft: Battle Chest	Vivendi Games	Blizzard
8	The Sims 2 Deluxe	Electronic Arts	Maxis
9	Microsoft Flight Simulator X Deluxe	Microsoft	Microsoft
10	The Sims 2: Citchen & Bath Stuff	Electronic Arts	Maxis

PC Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	«Conflict: Секретные операции»	«1С»	Pivotal Games
2	Hour of Victory	«Новый Диск»	nFusion Interactive
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	«Новый Диск»	Infinity Ward
4	«Правда о девятой роте»	«1С»	Extreme Developers/KranX
5	Fallout	«1С»	Interplay productions
6	«The Settlers. Расцвет империи»	«Новый Диск»	Blue Byte/Funatics
7	«Counter-Strike: Антология»	«Бука»	Valve Software
8	«Б. Сокаль. Sinking Island»	«Новый Диск»	White Birds
9	Gears of War	«1С»	Epic Games
10	«Сэм и Макс: Первый сезон»	GFI/«РуссОбит-М»	Telltale Games

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

PS2 Европейский рейтинг продаж игр

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

PSP Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Konami
2	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	EA Black Box
3	Patapon	Sony	Sony
4	FIFA 08	Electronic Arts	EA Canada
5	WWE SmackDown! vs. Raw 2008	THQ	Yuke's
6	The Simpsons Game	Electronic Arts	Rebellion
7	Medal of Honor: Heroes 2	Electronic Arts	EA Canada
8	Football Manager 2008	SEGA	Sports Interactive
9	Ratatouille	THQ	Locomotive Games
10	The Sims 2: Castaway	Electronic Arts	Maxis

DS Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo	Nintendo
2	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA
3	More Brain Training From Dr. Kawashima	Nintendo	Nintendo
4	Sight Training	Nintendo	Namco
5	Prof. Kageyama's Math Training	Nintendo	Jupiter
6	Cooking Mama 2	505 Games	Cooking Mama
7	42 All-Time Classics	Nintendo	Agenda
8	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
9	Big Brain Academy	Nintendo	Nintendo
10	Cooking Mama	505 Games	Office Create

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

«Ведьмак» 2.0

➔ Польская компания CD Project в мае этого года выпустит The Witcher Enhanced Edition, в которой, в частности, обещают существенно увеличить скорость загрузки локаций и сделать модели NPC более разнообразными. Специальная версия проекта будет идти в комплекте с документальным фильмом, рассказывающим о разработке игры, редактором карт и саундтреком на двух CD. Плюс в коробке вы найдете карту мира и путеводитель по нему. Приятно, что все обладатели текущей версии The Witcher смогут просто скачать обновление из Сети.



Симсы В Контакте

➔ Потерпевшая неудачу в 2002 году The Sims Online сейчас силами Electronic Arts перерождается под новым именем EA-Land. Концепция проекта в целом осталась той же – это старые знакомые симсы, только живущие в онлайн. Разумеется, игра сможет похвастаться разнообразными социальными функциями – разработчики стараются обеспечить как можно более полную интеграцию своего творения с сервисом Facebook и уделяют много внимания поддержке различных виджетов для Google и Yahoo!



Феникс возвращается



➔ На проходившей в Сан-Франциско Game Developers Conference 2008 был официально анонсирован сиквел эпического боевика Gears of War. Разработчики обещают нам улучшенную графику с более эффективным расчетом освещения, реалистичную физику и разрушаемое окружение, целые толпы (если не орды) противников и новые способы применения пилы, закрепленной на любимой штурмовой винтовке. Gears of War 2, создающаяся эксклюзивно для Xbox 360, должна появиться на прилавках в ноябре этого года.

Дрожь Сети

→ id Software и компания IGA, успешно занимающиеся продажей и размещением внутриигровой рекламы, объединили свои усилия для реализации проекта Quake Live. Ранее он был известен, как Quake Zero, и представлял собой бесплатный многопользовательский шутер, создающийся на основе известной киберспортивной дисциплины Quake III: Arena. Как и большинство современных онлайн-игр, новая итерация Quake будет выполнять функции социальной сети: геймерам разрешат составлять списки друзей, общаться в чатах, вести расписания соревнований и турниров и т. д. Интересно, сможет ли новое творение id Software соперничать с уже давно и крепко полюбившейся Team Fortress 2 от Valve. Время покажет.



Сила разума

→ Компания Emotiv представила новый игровой контроллер под названием Ерос, позволяющий управлять происходящим на экране силой мысли. Устройство внешне напоминает наушники со специальными охватывающими голову «щупами», в которые встроены датчики, фиксирующие активность мозга. На GDC 2008 разработка демонстрировалась в комплекте с несколькими несложными играми и специальным «телепатическим браузером». В продажу Ерос собираются выпустить в конце этого года. Предполагаемая стоимость экстраординарной новинки – \$299.



PC Live!

→ Компании Intel, NVIDIA, AMD/ATI и Microsoft объявили о создании так называемого PC Gaming Alliance, главная цель которого – возрождение былой славы PC-гейминга (и повышение прибыльности PC-рынка). Это, безусловно, должно вселить надежду в сердца тех, кто по старинке считает, что компьютер – лучшая игровая платформа. Мы же отнесемся к данной новости со сдержанным скепсисом. Ведь представители альянса так и не обнародовали свою программу действий, пока ограничившись лишь громкими заявлениями.

Парой строк

Компания Relic, по слухам, ведет разработку Warhammer 40 000: Dawn of War 2.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots появится в продаже 12 июня 2008 года.

Guild Wars не теряют популярности – количество проданных экземпляров игры перевалило за пять миллионов копий.

«**Кодекс войны**» в обозримом будущем обзаведется аж тремя дополнениями: «Кодекс войны: Рейнджеры», «Кодекс войны: Магия» и «Кодекс войны: Осада».

Амбициозная Spore наконец-то имеет окончательную дату выхода – 7 сентября 2008 года.

Компания Pandemic работает над новой игрой по лицензии Lord of the Rings. К сожалению, какие-либо дополнительные подробности, включая жанр проекта, пока неизвестны.

Ликуйте, PC-геймеры! В июне на вашей любимой платформе появится FlatOut: Ultimate Carnage, ранее доступный только владельцам Xbox 360.

Puzzle Quest: Galactrix – так называется новый проект студии Infinite Interactive (создатель оригинальной Puzzle Quest: Challenge Of The Warlords). Как нетрудно догадаться, действие перенесется из фэнтезийного сеттинга в фантастический, а старое игровое поле заменит новое – с гексагональными клетками.

Dead Space – космический ужасик от Electronic Arts должен появиться на прилавках аккурат в Хеллоуин 2008-го.

Сид Мейер (Sid Meier), создатель Civilization, Pirates! и Railroads!, признался, что в последнее время подумывает о разработке некой онлайн-игры. Правда, с жанром своего будущего творения гениальный гейм-дизайнер пока не определился.

Future Is Blue

→ Эпическое противостояние между форматами Blu-ray и HD DVD завершилось полным поражением последнего. Вначале от выпуска своей продукции на HD DVD-дисках отказалась Warner Bros. Entertainment (а ей, между прочим, принадлежат New Line Cinema и HBO), а позже о переходе в лагерь Blu-ray объявили крупнейшие американские розничные сети: Best Buy, Wal-Mart, Blockbuster и Target. В результате компания Toshiba, которая, собственно, и изобрела данную технологию записи и хранения информации на оптических носителях, официально отказалась от дальнейшей поддержки своего детища. Слоган «Future Is Blue!» ныне – объективная реальность. А наиболее доступным Blu-ray-плеером является, напомним вам, PlayStation 3. В свою очередь Microsoft, по слухам, планирует выпустить Xbox 360 с Blu-ray-приводом уже в мае.



Обратная связь

Голосования

ИГРА ФЕВРАЛЯ

1. Devil May Cry 4 – 53%
2. The Club – 27%
3. Penumbra: Black Plague – 25%
4. Lost – 17%
5. Lost Odyssey – 17%
6. Patapon – 14%
7. Turning Point: Fall of Liberty – 12%
8. Sins of a Solar Empire – 7%
9. Professor Layton and the Curious Village – 6%
10. Dynasty Warriors 6 – 5%

Всего в опросе приняло участие 270 человек. Можно было выбрать три игры. Опубликованы названия игр, занявших первые 10 мест.

КАК ВЫ ОТНОСИТЕСЬ К УКРАИНСКИМ ИГРАМ?

1. В основном хорошо, но иногда попадает гадость – 31%
2. Так же, как и к играм других стран – 28%
3. В основном плохо, но иногда попадаются хорошие игры – 22%
4. Заведомо хорошо, пока не разочаровывался – 17%
5. Заведомо плохо, больше не куплю ни одной – 3%

Всего в опросе приняло участие 245 человек.



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

Наши читатели пишут

CLIFFY В ХОРОНИТ РС-ГЕЙМИНГ

Клифф Блежински заявил, что компания Epic в данный момент расценивает персональные компьютеры как второстепенную после консолей платформу. Клифф считает, что пользователей PC интересуют только игры а-ля The Sims и онлайн-наркотики вроде World of Warcraft.

Прав... бог мой, но как же переменялись вкусы у игроков. Еще года три назад при словосочетании first person shooter на память приходили только PC-игры, а сегодня один из основателей жанра мешает PC с грязью. А на консолях шутеров не меньше, а то и больше... О времени, о нравы!

-Samael-

Ну, во-первых, он просто еще раз озвучил своего босса Марка Рейна, который сказал то же самое пару месяцев назад.

Во-вторых... неудивительно. Тут разработчик Call of Duty 4 недавно выложил в собственном блоге, что уровень пиратства на PC – «шокирующий». И на самом деле, нужно не только Intel и AMD собираться, а еще и тем, кто занимается защитой от копирования.

Это видно даже по тому, что две самые продающиеся игры на PC – World of Warcraft и The Sims. Первую пиратить бесполезно, а пользователи второй не знают как.

grayaw



Клифф Блежински (справа)

Не вижу ничего странного в его заявлениях, учитывая продажи Unreal Tournament III на PC.

Carpark

Очень я люблю и уважаю людей, употребляющих исключительно эпитеты вроде «все», «всё», «всегда» и далее в том же духе, например фразы «всех интересует», «всё бабло на консолях» и т. д. Way to go Cliffy, those gold chains don't buy themselves, yo.

Как там было в одном российском фильме – вот ты не видишь суслика, а он есть. Ага!

Vamp1r0

Консоли постепенно превращаются в PC, так что PC-гейминг никогда не умрет.

Optimus

Товарищи, считающие оратора Cliffy идиотом! Соболаговите, наконец, принять к сведению тот факт, что рынок видеоигр на Западе (в частности, в США) и у нас – две разные вещи. У нас его, по сути, и нет еще. И быть не может, учитывая тот факт, что пиратство наше чуть ли не на государственном уровне поддерживается. Кто скажет, что это не так, – пусть первым бросит в меня камень, а я потом брошу его лицом в асфальт возле рынка пиратской продукции в центре одного из городов-миллионников нашей страны.

zedarus

Это. Смотрел я тут отчет EA за 2007 фискальный год, и вот там цифры прямо говорят, что

для EA PC и Xbox 360 – вполне равнозначные платформы, а всякие там Wii и PS3 плетутся в конце. Конечно, за год что-то могло поменяться, надо ждать марта, но если EA удастся получить прибыль с PC, причем немалую, а если Клиффи не может или не хочет добиться того же, то это исключительно его проблемы.

Vamp1r0

PC – это прекрасная платформа, на которой были изумительные игры в его золотую эпоху. Но сейчас мы сталкиваемся с реальностью, где PC уделено крайне мало места. Всего 16%. И надо сказать, это подтверждается и тем, что на PC сейчас выходит в разы меньше интересных игр, чем на консолях. Теперь ему уже никогда не стать мейнстримом. Потому что PC убили PC-геймеры. По иронии судьбы. Действительно, зачем еще тратить на игры, я ведь и так израсходовал кучу денег на апгрейд – вот этот лейтмотив и погубил PC как платформу для больших игр. Теперь его удел – обслуживать консоли в качестве платформы для портирования да стать прибежищем сотен никому не нужных MMOG. И это не хорошо и не плохо. Просто так есть. Так решил рынок, а значит, и мы с вами. Dixi.

-Samael-

На мой взгляд (у меня есть hi-end-PC и PS3), консоли стремятся по функциональности к PC. Это уже началось и будет про-

должаться, как уже писали, появление патчей, демо, модов, инсталляций и т. п. – все это ведет к своеобразной унификации функциональности.

Основной, главный и самый важный плюс любой приставки – это ее закрытая архитектура, ее неделимость.

То есть разработчики изначально поставлены в жесткие рамки, и от этого все только выигрывают. Пользователи – от того что нет системных требований. Ты не думаешь: «А запустится ли у меня эта игра?» «А не будет ли она у меня тормозить?» Разработчики: «Не будет ли у пользователя каких-то особенных драйверов, которые станут тормозить игру?», «Достаточно ли у пользователя стоит памяти?» и т. д. и т. п.

Приставки стандартизованы. PC – нет. Вот и весь минус.

То, что сейчас хотят сделать компании из PC Gaming Alliance, – это всего-навсего немного стандартизировать PC как игровую платформу.

В принципе оптимальным вариантом было бы прийти к единому стандарту игрового PC, закрепить его, и тогда ситуация с PC-геймингом стала бы гораздо лучше.

Kotoff

КАК ВЫ ОТНОСИТЕСЬ К УКРАИНСКИМ ИГРАМ?

Играл практически во все наши игрушки, почти ни одна не разочаровала. «Казаки» – отличная стратегия, даже сейчас иногда поигрываю. Вторая часть разве что не впечатлила. S.T.A.L.K.E.R. – хорошо, «Вивисектор» – тоже неплохо.

В общем, игры, сделанные в Украине, вполне качественные. Единственная, которая так себе, – это «Инстинкт». Если сравнивать с братской Россией, то трэша и откровенной халтуры попадалось значительно меньше.

Mr. X

К счастью или несчастью, в данный момент не отношусь. А вообще люди молодцы, когда пытаются сделать что-то, кроме казуалок. Хотя в девяноста процентах случаев большие проблемы с целевой аудиторией, сеттингом, платформами и жанрами. Чего стоит только страсть киевских разработчи-

ков к шутерам в старосоветском сеттинге. Сеттинг, может, и ничего, но он абсолютно непонятен и неинтересен западному издателю и потребителю. В общем, понты мешают, но они же и держат на плаву эту самую украинскую гейм-индустрию.

anty

Как по мне, то еще очень рано что-то говорить про украинские игры и индустрию в целом, так как опираться на три (GSC, Best Way и Deep Shadows) компании с одним брендом в активе – смешно. Пока правительство мало интересует идея вливания средств в эту отрасль, а потому и надеяться можно либо на «казуальные» трэш-поделки, либо на дополнения к играм вышеперечисленных компаний.

Creed

Никакого особенного отношения к украинским играм не имею. Делают так же, как и в других странах, заранее ничего загадывать нельзя. Горжусь, что S.T.A.L.K.E.R. создали у нас, надеюсь на «Анабиоз», «Коллапс» и «Метро 2033», но и всякой гадости наши тоже выпустили предостаточно.

Maniac

В целом не важно, в какой стране делалось, наши разработчики везде есть. Но если сравнивать славян, то в Польше выходят самые лучшие игры, они на голову выше украинских и российских. А украинские и российские игры находятся примерно на одном уровне, разве что в России их выпускается больше, потому что количество шлага выше.

Demon_DDD

Так же, как и к играм других стран. В самом деле, почему я должен их как-то выделять из общей массы. Честно говоря, всем известный «двойной стандарт» до добра, по-моему, мало кого доводил. Если игра хорошая, значит, играем. Плохая – не играем. Все предельно просто.

Лично я так поступаю со всеми проектами и вообще редко какой игровой продукт приобретаю, пока не ознакомлюсь с отзывами людей и оценками профильных изданий. Я считаю, что шлага хватает везде. Просто «наш» нам ближе и более заметен.

JOk3r

INTEL CHALLENGE

НАЦИОНАЛЬНАЯ ЛИГА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



www.esl.eu/ua

2 СЕЗОН НАЦІОНАЛЬНОЇ ЛІГИ З КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР для професіоналів та аматорів

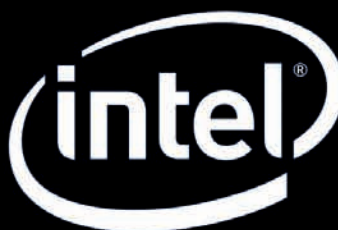


вся інформація на сайті:

www.gamelife.org

Головний
технологічний партнер

Процесор турніру



Генеральний
інформаційний партнер



www.gameplay.com.ua



Победа ждет!

Організатор турніру



Інформаційні партнери



Новости киберспорта



Ну очень сложное комбо!



А других каналов у вас в телевизоре нет?

КОНСОЛЬНЫЙ КИБЕРСПОРТ В УКРАИНЕ

Многим нашим читателям известно, что консольные игры (особенно файтинги) являются вполне серьезной киберспортивной дисциплиной как на Западе, так и на Востоке – с большими призами, массой участников и болельщиков. Наконец и в нашей стране появилась специальная Лига консольного киберспорта Украины, поставившая своей целью продвигать такие состязания в массы. Первый тур уже стартовал, и в весеннем сезоне отечественным геймерам предлагают посоревноваться в Tekken 5, Soul Calibur 3 и Pro Evolution Soccer 2008. Отборочные проходят в Киеве, Днепропетровске, Донецке, Харькове, Луганске, Львове и Одессе, а финал состоится 27 апреля в донецком клубе «Арена».

ПОПУГАИ ОТ GGL

Популярный портал GGL.com провел специальный опрос среди сотрудников других киберспортивных ресурсов, в результате чего был составлен список самых выдающихся игроков прошлого года.

Лучшим в дисциплине Counter-Strike выбрали поляка NEO, которому, пожалуй, уже поднадоело собирать награды. Непревзойденный варкрафтер года – кореец Moon, а в Quake III, по мнению журналистов, никто не сравнится с toxic.

Отдельно стоит отметить номинацию «Прорыв года»: в Counter-Strike это звание присудили французцу m5X из краснознаменной emuLate, а в Warcraft титул достался Creolophus, который, напомним, неожиданно выиграл на WCG 2007. Среди номинантов на «Прорыв» был украинец Edward, выступающий сейчас за российскую CS-команду Virtus.pro,

но по итогам голосования он занял только седьмое место.

ОН СТАНЕТ НАСТОЯЩИМ ОЛИМПИЙСКИМ!

На Олимпийских играх 2008, которые пройдут в Китае этим летом, будут не только метать ядро и прыгать в длину. Кроме всего прочего, в неофициальной программе соревнований числится киберспортивный турнир Digital Games. Причина в том, что известная организация GGL добилась разрешения на использование олимпийской символики. Многие аналитики расценивают это как еще один шаг в сторону «настоящего» спорта и предвещают внесение киберспорта в список олимпийских дисциплин уже в ближайшем будущем. Популярность того или иного вида спорта во многом зависит от количества его поклонников, а уж любителей кибер-

спорта в мире наверняка побольше, чем фанатов бобслея и керлинга.

DOTA NATIONS CUP С НОУМ

После первого сезона MYM Nations Cup, где сборные по DotA Allstars со всего мира сражались за право называть свою родину сильнейшей DotA-страной, прошло почти полгода, и игроки возжелали продолжения. Оно не заставило себя долго ждать – и вот уже украинская команда, завершив групповую стадию на месте, выиграла первый тур плей-офф у американцев. Однако в полуфинале нам в соперники попались грозные россияне – чемпионы первого Кубка наций, и наша дружина не устояла. Впрочем, расстраиваться не стоит, ведь эта стадия турнира проходит по системе double elimination, и шансы попасть в финал еще есть.

ФИНАЛЫ NGL

В Берлине состоялся финал турнира NGL One 07/08. По итогам сезона, матчи которого проводились онлайн, на LAN-финалы в двух дисциплинах попали 8 команд. В Counter-Strike квоты получили два скандинавских коллектива – Fnatic и Roccat, а также два клана из Гер-

Даты и места проведения отборочных туров Лиги консольного киберспорта Украины

Город	Место	Март	Апрель
Днепропетровск	Медиацентр «Campus» – ТЦ «Мост-сити»	16	13, 20
Донецк	Cyber Sport Arena – Артема, 71, 5 этаж	29, 30	12, 13, 27 – финал
Киев	C-club, ТЦ «Метроград», 2 этаж, ст. метро «Крещатик», ст. метро «Льва Толстого»	22, 23	5, 6
Луганск	Pixel, кв. Степной, 2	29, 30	19, 20
Львов	«ТНТ Арена» – ТРЦ «Веселка», ул. Довженко, 2	29, 30	19, 20
Одесса	ТЦ «Афина» – отборочные туры, ТЦ «Сады победы» – финал города	22, 23	5, 6
Харьков	«Адреналин», ул. Ключковская, 193	22, 23	5, 6

«Любителей киберспорта в мире наверняка побольше, чем фанатов бобслея и керлинга»



Тренер, ну можно я его вдарию?



Засмотрелись

NGL One 07/08

Место	Команда/игрок	Приз, долл.
Counter-Strike 1.6		
1	Fnatic	20 000
2	Roccat	10 000
3	Team Alternate	5000
4	Mousesports	—
WarCraft III		
1	MYM	10 000
2	SK-Gaming	4000
3	Mousesports	3000
4	mTw.PokerRoom	—

мании – Mousesports и Alternate. После продолжительных LAN-поединков победу праздновали шведы из Fnatic, хотя друзья-финны заставили их хорошо попотеть в финальном матче.

WarCraft собрал вместе четыре звездных коллектива: mTw.PokerRoom, Mousesports, SK-Gaming и MYM. Две последние команды были общепризнанными фаворитами турнира (во многом из-за полностью корейского состава), и неудивительно, что суперфинал соревнований прошел с участием именно этих двух «монстров». Итоговый счет – 4:3 в пользу MYM.

РЕЗУЛЬТАТЫ ASUS WINTER 2008

По уже устоявшейся традиции по окончании каждого сезона игроки со всего СНГ отправляются в Москву, чтобы выяснить отношения. Эта зима не стала исключением – в конце февраля в столице РФ собралась достойная тусовка крутых киберспортсменов, готовых побороться за хорошие призовые деньги.

Counter-Strike на турнире был представлен и версией 1.6, и Source. Правда, на последнюю выделили не слишком много призовых, но свою аудиторию она получила, как и Counter-Strike non-profi, где уже который раз меряются силами команды любителей. В «народной» версии рулили москвичи Virtus.pro и киевляне A-Gaming. Собственно, именно эти две команды и встретились в финале, где первые взяли вверх. Бронза в активе Begrip Gaming.

В номинации FIFA 08 в который раз показывает высокий уровень мастерства шестнадцатилетний москвич forZel|pavjke, снова оставивший соперников ни с чем. А вот турнир по Quake III закончился

ASUS Winter 2008

Место	Команда/игрок	Приз, долл.
Counter-Strike 1.6		
1	Virtus.pro	5000
2	A-Gaming	3300
3	Begrip Gaming	2500
4	a-Gaming (rus)	1600
Dota Allstars		
1	Begrip Gaming	2500
2	iTs)OuR(TiMe	1650
3	Walker Gaming	800
4	Excello.dota	400
FIFA 08		
1	forZel pavjke	800
2	Tab.Xaxotun	420
3	PinChol hacker	250
4	x4-Alexx	150
Quake III		
1	bStyle Cypher	800
2	Lucifer	420
3	bStyle eNemy	250
4	K11IMaster	150

совсем уж предсказуемо. Свое превосходство в очередной раз доказал игрок из Беларуси – bStyle Cypher.

Теперь перейдем к стратегическим номинациям. В Dota Allstars было беспокойно – в самом начале соревнований из игры сенсацион-

но вылетели главные фавориты турнира, москвичи Virtus.pro. Питерско-тульская команда iTs)OuR(TiMe, ответственная за этот беспредел, стала настоящим открытием турнира, но в финале не смогла обыграть Begrip Gaming и получила второе место. На третьей и четвертой позициях оказались две украинские команды – Walker Gaming и Excello.dota. Конечно, от WG ожидали большего, но уж как вышло...

Вообще стоит заметить, что на ASUS Winter 2008 было непривычно мало команд и спортсменов из Украины – то ли виной всему холода, то ли цена на билеты в Москву, но факт остается фактом. Правда, в наше оправдание можем сказать: «Уж если приезжаем, то в Топ 3 попадаем практически всегда».

ШЕСТВИЕ НА ЕВРОПУ 2008

Сборная Украины приступила к играм на Nations Cup: наши киберспортсмены будут биться за место в четверке сильнейших европейских команд. Игры групповой стадии в номинациях Counter-Strike, FIFA 08 и PES 2008 уже начались. Отечественные футболисты радуют результатами, а вот с CS пока не все так хорошо, как хотелось бы. Подробности читайте в ближайших номерах Gameplay.

«Лучшим в дисциплине Counter-Strike выбрали известного всем болельщикам поляка NEO»

Мечтают ли андроиды о видеоиграх?

Человеческий мозг – совершенный компьютер. Несмотря на неумолимый научно-технический прогресс, инженеры пока и близко не подошлись к созданию вычислительной машины, равной по мощностям той, что находится в голове каждого из нас.

➔ Человеческий мозг не терпит бездействия и обожает решать всяческие проблемы, а если таковые по какой-то причине не находятся, он их моментально создает. Не меньшим «спросом» пользуются и всевозможные математические и логические задачи – отчасти поэтому проекты вроде Big

Но вот представьте: вы играете, скажем, в симулятор Формулы 1 и заходите в поворот на большой скорости. Решаетесь на это, потому что знаете: данный участок трека позволяет совершить столь рискованный маневр – вы успешно продвигались его десятки раз. И вдруг что-то пошло не так. Может быть,

вал и начинал хлестать собеседника по щекам, пинать ногами и бить посохом. Не думайте, садистом он не был. Просто при внезапной смене обстановки восприятие мира человеком резко обостряется. Данный прием позволял экстравагантному, но мудрому учителю воспитать немало достойных людей. Вы не находите некоторых аналогий с примером, приведенным абзацем выше?

Безусловно, игры порой одурманивают нас, забивая голову пресловутыми алгоритмами удовольствий, но они способны и на нечто большее. Например, успешно обучать нас, способствовать общению (множество современных онлайн-проектов выполняют функцию социальных сетей). Игры могут не только развлекать человека, но и помогать ему. Они даже иногда содействуют самопознанию – ведь недаром пришедшие из глубокой древности обряды инициации срежиссированы в виде игр. Порой странных или даже жестоких, но игр.

Маленькая белая точка, изображающая мячик и смешно прыгающая на экране осциллографа, произвела революцию, в результате которой образовалась целая индустрия, сегодня в гигантских масштабах производящая «интерактивные грезы». Но, кажется, мы еще просто не раскрыли потенциал современных компьютерных и видеоигр, не осознали, с чем в действительности имеем дело, не увидели, не заметили тех удивительных возможностей, что они представляют нам. Хотя наверняка прямо сейчас в чьей-то светлой голове возникла гениальная идея, которая изменит наше отношение к видеоиграм навсегда.

«Безусловно, игры порой одурманивают нас, но они способны и на нечто большее»

Brain Training имеют столь оглушительный успех.

А еще человеческий мозг просто обожает выполнять различные программы. Вот почему нам, к примеру, нравится играть в автосимуляторы. Вести болид по знакомой трассе, следуя изученным траекториям, тормозя и ускоряясь в нужные моменты, – от этого получаешь специфическое, какое-то механическое удовольствие.

По сути, нахождение правильного алгоритма действий является залогом победы практически в каждой игре. Как только верная комбинация раскрыта, мы начинаем повторять ее вновь и вновь, иногда изменяя, модифицируя в зависимости от ситуаций. И можем бесконечно долго прыгать противникам на головы в Mario, в Forza Motorsport проходить в тысячный раз гонку на Nurburgring, до утра стрелять в злобные треугольники и ромбы в Geometry Wars. Нам нравится это, потому что это нравится нашему мозгу. Люди, как роботы, – прокручивают в сознании программы удовольствий, не в силах остановиться.

разгон был слишком велик или шины чересчур износились – неважно. Машина срывается в занос, вы теряете управление и в этот момент начинаете совершенно иначе воспринимать игру. Хотя ситуация настолько неожиданна, что проанализировать нахлынувшие чувства просто не успеваете. И только потом, вернувшись на трек и войдя в привычный режим, успеваете подумать: «Ого, вот это было лихо!» Да, алгоритмы не сработали, вы действовали иначе и получили от этого новые впечатления.

Между тем один очень далекий от видеоигр буддистский учитель весьма своеобразно вел своих учеников к просветлению. Он сажал послушника напротив себя, заводил с ним неторопливый, приятный разговор на какую-нибудь отвлеченную тему и в какой-то момент совершенно неожиданно вскаки-

«Мы еще просто не раскрыли потенциал современных компьютерных и видеоигр»

Юрий Сингаевский



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

MARS



Supports
Intel Atom
processors!



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*PCI-E 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%

Розжени 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

Наши игры 2008

Год, прошедший с момента публикации предыдущей статьи цикла «Наши игры», для отечественной игровой индустрии оказался невероятно удачным. Не верите? Судите сами, за этот период свет увидело множество украинских игр. «Офицеры», «XIII век. Слава или смерть», «Восхождение на трон», «Отель "У погибшего альпиниста"», «В тылу врага 2: Братя по оружию», «Шерлок Холмс 3: Секрет Ктулху», «Глюк'Oза: Зубастая ферма», «Великие битвы: Курская дуга», «Барьер миров», «33 квадратных метра: Война с соседями», «Инстинкт», «Великие битвы: Сталинград», «Волшебник Изумрудного города», «Стальная ярость: Харьков 1942», «Герои Мальгрии 2: Нашествие некромантов». Ну и конечно же, S.T.A.L.K.E.R. – главная отечественная игра 2007 года, продавшаяся невероятно для современного PC-проекта тиражом в 1,65 миллиона копий и вернувшая веру западных инвесторов и издателей в то, что украинцы умеют делать хорошие и финансово успешные игры.



→ В 2007 году часть украинских команд переключилась на создание казуальных проектов. Как я и предсказывал, многие из них уже разочаровались в этом рынке и опять жалуются на судьбу-злодейку. Увы, но упрекнуть им на самом деле не кого: ни издатели, ни геймеры, ни даже пресловутая «воmgла» не виноваты в том, что делать деньги на некачественной и неинтересной игре сложно.

Что примечательно, с переходом массы разработчиков не самых лучших игр на рынок казуальных проектов мифический «кризис индустрии», о котором так много говорили большевики, переместился туда же. Как утверждал профессор Преображенский, разруха — она в головах. Никакие разговоры о том, что делать игры в Украине невыгодно и что PC-рынок умирает, не помешали GSC неплохо зарабатывать на S.T.A.L.K.E.R. Рассказы о страшных китайцах и индусах, отбирающих у наших разработчиков рынок outsource, совершенно не смущают два десятка студий, которые этот самый outsource успешно продают западным партнерам.

И перед тем как вы приступите к чтению, маленькое замечание по поводу статьи. В этом году мы отказались от практики выбивания информации из разработчиков любой ценой. Если в назначенный срок фирма не предоставила нам никакой информации о себе (за два месяца вполне можно черкнуть пару строк), то вряд ли она заслуживает внимания наших читателей, коллег по индустрии и издателей. Поэтому, увидев, что список компаний немного похудел по сравнению с прошлым годом, не расстраивайтесь — это не значит, будто игр в Украине делается меньше.



Анабиоз: Сон разума

4A Games

Город Киев

Дата основания февраль 2006

Количество сотрудников 35

Сайт www.4a-games.com

Вышедшие игры нет

Проекты Metro 2033: The Last Refuge

Многие украинские и российские поклонники S.T.A.L.K.E.R. воспринимают «Метро 2033» компании 4A Games как еще одно свидетельство того, что в Украине можно и нужно делать игры с постсоветским, так сказать, колоритом. «Метро 2033» основана на одноименной повести Дмитрия Глуховского и представляет собой постапокалиптический FPS на руинах Москвы. Это линейный проект (хотя некоторые этапы разрешается проходить по-разному): разработчики предпочитают сосредоточиться на сюжете вмес-

то создания свободного мира, как в S.T.A.L.K.E.R., над которым в свое время трудились люди, теперь составляющие костяк 4A Games.

К сожалению, в момент подготовки нашего материала разработчики были очень сильно заняты подготовкой к Game Developers Conference и переговорами с потенциальными издателями, так что нам не удалось посетить офис компании и вживую познакомиться с Metro 2033: The Last Refuge. Тем не менее, по скриншотам видно, что за год, прошедший с момента публикации предыдущей статьи цикла «Наши игры», проект значительно похорошел.

Дата выхода и издатель игры пока не объявлены.

ления миссий и многопользовательский режим и утверждают, что такого мы еще не видели ни в одном космическом симуляторе. Обещают честно рассказать все и показать игру, как только издатель даст добро. Ждем.

Action Forms

Город Киев

Дата основания 1995

Количество сотрудников 30

Сайт www.action-forms.com

Вышедшие игры Chasm: The Rift, Carnivores, Carnivores 2, Carnivores: Ice Age, «Вивисектор. Зверь внутри», «Остров сокровищ»

Проекты «Анабиоз: Сон разума» (весна 2008)

Компания Action Forms, по праву считающаяся одной из ведущих украинских студий, в данный момент завершает работы над своим хоррором «Анабиоз: Сон разума». Мы довольно подробно писали о проекте в нашем превью и репортажах с выставок, поэтому повторяться, пожалуй, не станем. История о мертвом атомном ледоколе обещает быть очень интересной, особенно учитывая, что проект должен появиться к концу весны, когда любая игра о льдах и снегах радует изнывающих от жары геймеров.

В планах студии — продолжение истории «Анабиоза» и еще один, пока не анонсированный боевик. Как и многие другие украинские разработчики, Action Forms собирается следующие проекты делать сразу под несколько платформ (как минимум Xbox 360 и PC).



Metro 2033: The Last Refuge

Abyss Lights Studio

Город Киев

Дата основания 2002

Количество сотрудников 20

Сайт www.abyss-lights.com

Вышедшие игры

Aertha, Alia vs. Aliens I и II

Проекты Abyss Lights: Skyjacker

В гости к Abyss Lights Studio в этом году мы не попали, потому как сейчас разработка давно ожидаемой Abyss Lights:

Skyjacker проходит в обстановке повышенной секретности, и к версии игры допускаются только сотрудники студии и компании-издателя. Нас заверили: «Проект жив, здоров и чувствует себя очень хорошо». Ребята усовершенствовали систему распре-

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)

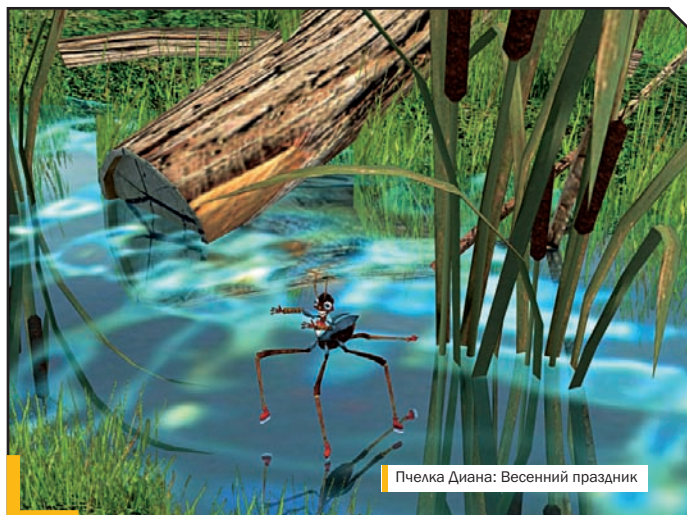
АНАБІОЗ

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»





Пчелка Диана: Весенний праздник

→ AeroHills

Город Киев

Дата основания 2004

Количество сотрудников 25

Сайт www.aerohills.com

Вышедшие игры «Алиса: Английский в Стране Чудес», «Чукча в большом городе»

Проекты «Алиса: Логика» (2008), «Пчелка Диана: Весенний праздник» (2008)

За прошедший год студия сделала много: выпустила две игры и мультимедийную энциклопедию «История Древнего мира – 5 класс», а также поучаствовала в создании нескольких проектов (даже горячо любимого нашей редакцией «Ведьмака»). Сейчас в производстве у AeroHills находится следующая часть интерактивной энциклопедии по истории (здесь за основу взята программа 6 класса), а также два проекта, оба – адвентюры, рассчитанные на младших геймеров. Первый хорошо знаком нашим постоянным читателям – это игра по мотивам сказки Льюиса Кэрролла «Алиса в Стране Чудес». В погоне за совершенством разработчики осуществили третий по счету редизайн проекта. Теперь нас ждет адвентюра с акцентом на логические задачи «Алиса: Логика». А в остальном все так же: красивые пейзажи, слегка сумасшедшие персонажи и милая девочка, радующая глаз аж с 2005 года.

Второй проект, опять же детская адвентюра, расскажет нам историю пчелки Дианы, которая не просто какая-то там рабочая пчела, а самая настоящая пчелиная принцесса. И она непременно спасет Праздник Весны, ведь с его организацией не так все гладко, как хоте-

лось бы. Разработчики открывают для нас дверь в удивительный мир насекомых. Разумеется, реализма здесь не будет (ну где вы видели пчелу с розовыми волосами, в сапожках и веночке?), но оно и к лучшему, не все букашки достаточно привлекательно выглядят. Зато локации планируют сделать весьма достоверными, и никакой голубой травы, фиолетовых желудей и мухоморов цвета морской волны. Проект не привязан ни к одной из наук, поэтому в мини-играх будет всего понемножку, главное, чтобы дети заинтересовались. Издателей у обеих игр пока нет. Кроме того, в 2007 году AeroHills стала лицензированным разработчиком проектов под Xbox 360, с чем мы ее и поздравляем!

«Баюн»

Город Харьков

Дата основания 2002

Количество сотрудников 20

Сайт www.bayun.com.ua

Вышедшие игры «Арифметика: Магазинчик домовенка Бу», «Английский для малышей. Hello, Bye!», «Детское творчество. Первые уроки музыки и поэзии» и др.

Проекты «Логика для малышей», «Развитие речи» и др.

На сегодняшний день на счету компании «Баюн» 19 игр для PC, 10 DVD-адаптаций и 5 аудиокниг. И, что приятно, теперь подружится с домовенком Бу (а заодно и подучить английский, правила дорожного движения, музыкальную грамоту и много чего еще) могут и украинские малыши. Продукты этой студии наконец-то продаются и в нашей стране.



Логика для малышей

Best Way

Город Северодонецк

Дата основания 1991

(игровое подразделение – 1999)

Количество сотрудников 30

Сайт www.bestway.com.ua

Вышедшие игры «В тылу врага»

(2004), «В тылу врага: многопользовательское дополнение» (2004), «В тылу врага 2» (2006), «В тылу врага 2: Братья по оружию» (2007)

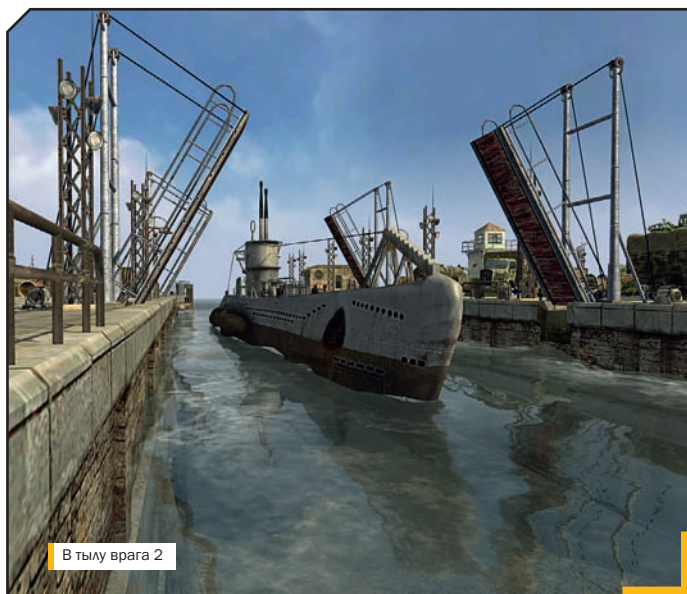
Проекты «В тылу врага 2: аддон № 2» (рабочее название, дата выхода: второй квартал 2008)

Одна из наиболее успешных отечественных компаний – северодонецкая Best Way – продолжает размеренно работать над своим сериалом «В тылу врага». Очередное дополнение позиционируется как самостоятельная игра и не будет требовать установки «В тылу врага 2» или «В тылу врага 2: Братья по оружию».

Нас обещают порадовать новыми сюжетными кампаниями, действие которых происходит на территории Северной Африки и Греции. Впрочем, без миссий, разворачивающихся на милых глазу просторах Советской Родины и в измученной войной Европе, дело не обойдется.

Любители сетевых баталий должны будут по достоинству оценить переработанную систему управления. Кроме того, в список наций, доступных в многопользовательском режиме, включили японцев – что означает появление на полях сражений более двадцати абсолютно оригинальных юнитов. Новая боевая техника поступит также и в армии Англии и США.

Выход игры (русское название проекта все еще не утверждено, а на Западе он известен как Men of War) намечен на второй квартал 2008 года.



В тылу врага 2



Black Wing Foundation

Город Киев

Дата основания ноябрь 2006

Количество сотрудников 24

Сайт www.bwf-game.com

Вышедшие игры нет

Проекты Salvation (II квартал 2009)

Компания Black Wing Foundation была основана в ноябре 2006 года выходцами из других украинских студий. В данный момент BWF совместно с днепропетровской командой N-Game Studios и киевской Dragonfly занимается разработкой своего первого проекта Salvation на основе движка Source компании Valve.

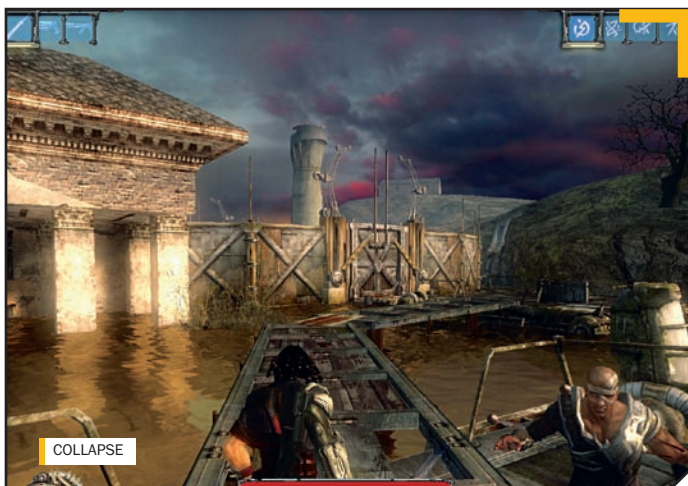
Salvation представляет собой футуристический action от третьего лица со stealth-элементами. Первые скриншоты очень сильно напоминают Lost Planet и, судя по словам самих разработчиков, Salvation должна стать правильным боевиком, ориентированным на консоли: с разнообразными

противниками, огромным количеством боссов (20 штук) и не-сложной ролевой системой. Кроме прочего, обещаны два играбельных персонажа (плюс еще один, за которого мы будем играть всего пару раз) и полноценный мультиплеер на 32 человека.

Сюжет Salvation рассказывает о событиях 2026 года, когда мировое правительство с помощью генной инженерии симитировало Страшный суд. После последовавших мировой войны и гибели генетических копий Христа и Антихриста на планете установился тоталитарный режим, жестоко карающий любое инакомыслие и отправляющий виновных в специально организованный кибернетический ад.

Естественно, воевать мы будем против этого самого правительства, управляя по очереди генетически модифицированной наемной убийцей, девушкой по имени Тэн, капитаном восточного сопротивления Тором и телепатом-контрбандистом Алексом.

Игра ожидается во втором квартале 2009 года, издатель пока не объявлен.



CREOTEAM

Город Киев

Дата основания 2005

Количество сотрудников 17

Сайт creoteam.com

Вышедшие игры нет

Проекты COLLAPSE (конец весны 2008)

Несколько не рассчитав свои силы, разработчики из киевской компании CREOTEAM были вынуждены перенести дату выхода своего дебютного проекта на конец весны 2008-го. Впрочем, времени зря они не теряли – руководитель студии Виктор Благомир продемонстрировал уже практически завершенную игру.

COLLAPSE выглядит еще привлекательнее, чем раньше. В первую очередь в глаза бросается, конечно же, улучшенная графика. Картинку украсили современные эффекты вроде HDR и blur (благо в отношении количества последних авторов не изменило чувство меры), а персонажи обзавелись новой мо-сар-анимацией. Несмотря на то что действие происходит в постапокалиптическом сеттинге, в гамме преобладают яркие, теплые тона, и это выгодно отличает проект от порой излишне мрачных конкурентов. Радует также, что протагонист сражается преимущественно на свежем воздухе, а не в тесных, душных стенах. К слову, уровни довольно разнообразны. Некоторые из них выполнены по мотивам реально существующих мест в Киеве (майдан Незалежности, Железнодорожный вокзал, Киево-Печерская лавра и т. д.), что вызывает неподдельный восторг.

Сюжет, рассказывающий о приключениях вedomого мстителя храброго бойца по имени Родан, подается, как и обещали, с помощью роликов, в создании которых принимали участие актеры Киевского театра импровизации «Черный Квадрат». А для наиболее пытливых игроков приготовлены различные текстовые материалы. Надо сказать, их использование довольно долго находилось под вопросом – ведь далеко не каждый поклонник action будет внимательно следить за нюансами сценария. Казалось бы, зачем тогда тратить силы и время? К счастью, отказаться от соблазна подробно изложить предысторию мира сотрудники CREOTEAM не смогли – вся найденная информа-

ция будет сохраняться в соответствующем разделе дневника главного героя.

Фирменную систему управления (one click combo) доработали. Она дает возможность выполнять сложные комбо, просто кликая кнопкой мышки в нужный момент, а также проводить эффектные захваты и добивания. Впрочем, предусмотрели и классическую схему, когда для проведения той или иной комбинации вам надо атаковать, зажав определенную клавишу. Каждая последовательность ударов может быть завершена специфическим суперприемом – соответственно трансформируется и меч Родана, с которым тот не расстается на протяжении всей игры. Например, в одном случае клинок раздваивается, а в другом – превращается в огненный хлыст.

Впрочем, не гнушается герой и огнестрельного оружия. В арсенале COLLAPSE различные пистолеты, несколько видов автоматов, снайперская винтовка, дробовик и даже базука. Правда, носить с собой можно не более двух стволов. Ну а финальным аргументом в схватках являются энергоудары – мощные приемы, позволяющие в буквальном смысле слова размять нападающих, замедлить время или вызвать на помощь фантома.

Кстати, среди противников нередко попадаются мини-боссы. Разумеется, чтобы одержать победу над ними, надо предварительно нащупать определенную тактику. AI ведет себя достаточно разумно. Солдаты с дистанционным оружием в руках стараются перемещаться между укрытиями и не лезут на рожон, а враги, предпочитающие ближний бой, наоборот, пытаются как можно скорее подобраться вплотную и окружить игрока. Дополнительное разнообразие в геймплей также вносят несложные головоломки и сценки с участием дружественных NPC.

В данный момент сотрудники CREOTEAM заняты балансировкой игры и исправлением некоторых недоработок. Хочется верить, что компания «Бука», издатель COLLAPSE, не станет торопиться с выпуском проекта и уделит должное внимание его тестированию. Ведь мелкие, но досадные ошибки способны существенным образом повлиять на общее впечатление от игры. А оно, по предварительным оценкам, должно быть позитивным.



Xenus 2: Белое золото

→ Crytek Kiev

Город Киев

Дата основания октябрь 2005

Количество сотрудников 33

Сайт www.crytek.com

Вышедшие игры нет

Проекты неанонсированный проект

Киевское представительство Crytek существует вот уже два с лишним года. Наши соотечественники не только помогали основному немецкому офису в работе над Crysis, но и с лета 2007 г. трудятся над пока неанонсированным проектом на движке CryEngine 2 (использовался в Crysis). Это совершенно новая IP, т. е. не сиквел и не игра по лицензии. И хотя о ней ходит довольно много слухов, сами разработчики пока предпочитают не раскрывать карты.

Deep Shadows

Город Киев

Дата основания 2001

Количество сотрудников 50

Сайт www.deep-shadows.com

Вышедшие игры Venom: Codename

Outbreak, Xenus. Точка кипения

Проекты «Предтечи» (2008),

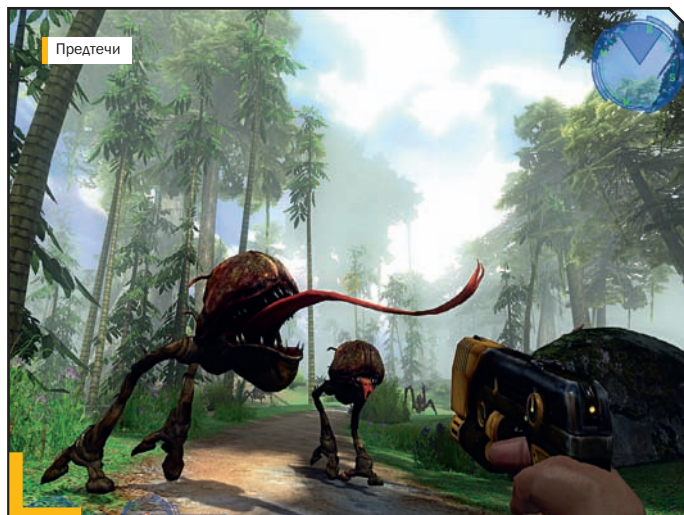
«Xenus 2: Белое золото» (2008)

Пожалуй, Deep Shadows на текущий момент единственная украинская студия, имеющая в производстве аж два грандиозных по своему масштабу проекта. Да, «Предтечи» и «Xenus 2: Белое золото» отличаются сеттингом, сюжетом, даже по большому счету жанром, но объединяет их невероятный размах, с которым Deep Shadows подошла к разработке. И еще то, что практически каждый

убиенный нами противник дает не только моральное удовлетворение, но и полезный лут.

Холодным февральским днем особенно приятно созерцать пейзажи тропического острова, где очутился герой Xenus 2. Синяя океанская гладь манит (акулы, по словам разработчиков, на мелководье не плавают, так что бултыхаемся, пока не надоеет), идеальной белизны песок на пляже подчеркивает шоколадный оттенок кожи разместившейся тут же прекрасной дамы, зеленые пальмы приятно шелестят, а по дороге неспешно движется прелестный танк. Ну чем не идиллия? В «Xenus 2: Белое золото» можно пострелять, поплавать, порыбачить, угнать паратройку скутеров, покататься на вертолете, посетить бордель, попробовать себя в роли ловца жемчуга. И многое-многое другое. Обещанный freeplay и предполагаемый рейтинг «17+» манят не меньше, чем прелестные пейзажи и фигуристые девицы, щедрой рукой дизайнеров растравленные по локации. Несмотря на реалистичность самого проекта, дата его выхода – весна 2008. Это, нам кажется, уже из области фантастики.

«Предтечи» – просто мечта лутера, полезности здесь выпадают из всего, что умирает. «Если убить сотню вот таких космических тараканов и собрать их панцири, а потом отнести NPC, он сварит нам водки», – гордо произносит сотрудник Deep Shadows. И ведь, правда, сварит и квест непременно даст, дабы не скучно было. А еще здесь есть планеты, на которые нужно садиться; задания, которые нужно выполнять; NPC, которых нужно ублажать, принося им всякую всячину, и биологический гранатомет, который нужно кормить, да-да, именно кормить



Предтечи

боеприпасами. Всевозможные перки, многообразие оружия, точечная система повреждений и их лечения прилагаются. И, разумеется, в «Предтечах» будет космос. Синий, зеленый, красный и очень опасный. Корабль главного героя – третье «я» игрока, его тоже можно развивать, совершенствовать, вешать на него новые рюшечки в виде бластеров, фотонных пушек и прочего смертоубийственного декора. И представьте себе, интерьер корабля тоже разрешено менять. Например, поставить в рубку мониторы побольше и поярче или оборудовать корабль самыми совершенными пассажирскими капсулами (тяжело раненные плохо переносят полеты на дальние расстояния в капсулах начального уровня). И, главное, мы увидим эти изменения. Повторимся, масштабность «Предтеч» поражает.

А еще, что очень важно, оба проекта Deep Shadows кропотливо

переносятся на Xbox 360, и сейчас ведутся переговоры с западными издателями о выпуске этих игр сразу на обеих платформах. Версии «Предтечи» и «Xenus 2: Белое золото» для консоли Microsoft существуют, и мы их видели.

Digital Spray Studios

Город Киев

Дата основания 2001

Количество сотрудников н/д

Сайт www.digitalspray.com

Вышедшие игры You Are Empty, «Инстинкт»

Проекты неанонсированный шутер

За прошедший год Digital Spray Studios так и не порадовала нас обещанным анонсом. Но это не значит, что ничего интересного мы студии рассказать не можем. Не-



Предтечи

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»



→ большой экскурс в историю – в 2005 году Digital Spray Studios разделилась на три компании: DSS и Mandel ArtPlains, совместно выпустившие You Are Empty, а также Newtonic Studio, сделавшую для «Нового Диска» игру «Инстинкт». И вот в 2007-м Newtonic Studio вернулась в отчий дом, став частью Digital Spray Studios. Сейчас в воссоединенной компании проводится реструктуризация. Павел Музок, руководитель студии, сообщил, что DSS работает над совершенно новым проектом (конечно, в жанре FPS). Он будет сделан на свежесозданном движке собственного производства. Вот и вся информация. Ждем анонс.

DIOsoft

Город Киев

Дата основания 2002

Количество сотрудников 35

Сайт www.diosoft.com

Вышедшие игры нет

Проекты «Пираты XXI века» (третий квартал 2008)

В судьбе «Пиратов XXI века» произошел очередной и, скорее всего, последний поворот. Версия игры, показанная мне во время недавнего визита в офис киевской компании DIOsoft, существенно отличается от прототипа, который я видел год тому назад. И отличается, надо сказать, в лучшую сторону.

Раньше проект напоминал своего рода серьезный, неторопливый, хардкорный вариант FarCry. Сейчас «Пираты XXI века» – это веселый, динамичный боевик. Главный герой в поисках похищенной супруги путешествует по живописным тропическим островам, сражается с десятками и сотнями современных морских флибустьеров, освобождает заложников и даже разоблачает в финале коварные планы злобных террористов.

Геймплей, соответственно, стал более простым и, можно сказать, аркадным, благодаря чему потенциальная аудитория игры значительно расширилась. Все-таки от бесшабашной беготни по джунглям со стрельбой от бедра получить удовольствие значительно легче, чем от монотонного сидения в кустах и вдумчивого сканирования местности сквозь прицел.

Интересно также, что воюет игрок не один, а в компании наемников. Причем между бойцами – а их максимальное число равняется

четырем, включая протагониста – можно переключаться в любой момент с помощью клавиш на цифровой клавиатуре или же прицелившись в напарника и нажав F. Члены отряда понимают простейшие команды (стоять/следовать за игроком), но руководить ими зачастую не требуется – они и без того действуют достаточно умело. Сами атакуют противников, учитывая их потенциальную опасность (негодя с базуккой, скажем, попытаются «снять» в первую очередь), грамотно используют доступное оружие, уклоняются от вражеского огня и брошенных гранат и т. д. В общем, статистами дружелюбные NPC не являются. Так что не стоит скупиться на носимые с собой аптечки и вовремя приводить в чувство раненных компаньонов.

К сожалению, от идеи найма напарников на специальной базе, куда мы бы возвращались после очередной победы, пришлось отказаться. Равно как и от случайно генерируемых миссий (с концепцией бесшовного мира и внутриигровым транспортом расстались еще в прошлом году). Уровни идут последовательно, один за другим. Как правило, действие разворачивается на островах, но есть и этапы, где вашей задачей является освобождение захваченных пиратами кораблей. В последнем случае вы зачастую, как настоящий супергерой, сражаетесь с врагами в одиночку.

Арсенал достаточно традиционен и обширен: несколько пистолетов (включая мощные револьверы), штурмовые и снайперские винтовки, дробовики – все они



Пираты XXI века

созданы на основе реальных моделей. К слову, выстрел из ракетной установки или метко брошенная граната зрелищно разносят на куски стоящие тут и там деревянные халабуды и сторожевые вышки – это к вопросу об использовании в игре физики.

А вот графическая составляющая проекта, откровенно говоря, уже совсем не впечатляет – сказывается чрезмерно долгий срок разработки. Лишь когда ныряете под воду, картинка радует глаз, но специализированных подводных этапов, увы, не будет.

Тем не менее, «Пираты XXI века» вполне интересна именно своей самобытностью. Разработчики отказались от намерений сделать игру похожей на суровых старших собратьев по жанру. Наоборот, она нарочито яркая, без претензий на реализм и попыток казаться лучше всех.

Разумеется, команде DIOsoft еще есть над чем потрудиться: в полной мере реализовать сюжетные элементы, позаботиться о должной мотивации для побочных заданий (сейчас их провал или выполнение не имеет ощутимых последствий), сбалансировать и протестировать геймплей. Вопрос только один: успеют ли? Ориентировочная дата выхода проекта намечена на III квартал 2008 года. Будем верить, что этой осенью мы все-таки попадем в тропический рай.

DRAGON ALTAR

Город Донецк

Дата основания 2007

Количество сотрудников 20

Сайт www.dragonaltar.com

Вышедшие игры 7 Artifacts

Проекты Burglary of the Century, King & Kingdom, Miss Glossy, Portals, 5 Empires

Эта студия организована руководителем компании XITEX Software, которая занимается разработкой интернет- и бизнес-ПО, а также уже более четырех лет трудится на ниве аутсорсинга. Для разминки и сплочения специалистов, набранных из различных фирм, в DRAGON ALTAR решили создать несколько казуальных игр. Первая уже закончена, остальные мы увидим в течение 2008 года. Однако студия на этом останавливаться не собирается, в планах у нее значится большой проект. К сожалению, информации о нем пока ровным счетом никакой, известно лишь, что движок лицензированный. Пожелаем ребятам удачного плавания.



King & Kingdom

DVS

Город Николаев

Дата основания 2000

Количество сотрудников 14

Сайт www.dvs-games.com

Вышедшие игры

«Восхождение на трон»

Проекты «Восхождение на трон: Валькирия», Lord of Dimensions (рабочее название)

Надеемся, весной мы уже будем вовсю любоваться полигональными прелестями красоти Енеи, отправившейся в поход против злобного демона Самаэля. Аддон к дебютному проекту студии опять предложит нам погрузиться в гущу пошаговых войн, изучить новые заклинания, познакомиться с новыми героями и накопиться новым противникам. Но наибольший интерес для нас представляет та самая фэнтезийная action/RPG с уклоном именно в action (о ней мы писали в прошлом году). Называется она Lord of Dimensions и обещает нам все, что может тронуть сердце ветерана виртуальных стычек: множество видов оружия, захватывающие дух поединки и красоты, которые заставят сады Семирамиды засохнуть от стыда. Ах да, еще будут обязательные fatality.

Electronic Paradise

Город Киев

Дата основания 1995

Количество сотрудников 60

Сайт www.ep.com.ua

Вышедшие игры серия «Трое из Простоквашино», «Отель "У погибшего альпиниста"», «Волшебник Изумрудного города», «Урфин Джюс и деревянные солдаты» и др.

Проекты WehrWolf, «Полина и сказочный домик», «Проклятие острова Скелетов», «Трое из Простоквашино 6: Пришельцы в Простоквашино», «Кот Леопольд: Приключения в лесу» и др.

В свое время Александр Птица назвал Electronic Paradise настоящей фабрикой игрушек, ею компания остается и по сей день. По словам директора студии Сергея Мелехова, в настоящее время в производстве находится 22 (!) про-



Восхождение на трон: Валькирия

екта. Это и образовательные продукты, и просто игры для детей младшего школьного возраста, и приключения для геймеров постарше, и даже возрожденный шутер от первого лица WehrWolf.

Помимо уже знакомых серий по лицензии книг Эдуарда Успенского и Александра Волкова, разработчики трудятся над красочной приключенческой игрой «Полина и сказочный домик». История маленькой Полины, согласившейся принять участие в конкурсе красоты, который проходит в Королевстве Снов, наверняка понравится девочкам (дизайн персонажей заслуживает самых высоких похвал). А для ценителей пиратской романтики Electronic Paradise готовит «Проклятие острова Скелетов»: острова Карибского бассейна, море, фрегаты, сокровища Моргана, Веселый Роджер и много бутылок рома.

Но, пожалуй, наибольший интерес для нас представляет WehrWolf. Нарботки по ней Electronic Paradise показывала еще в 2004 году на «Новогодней ярмарке Intel и Samsung»: главный герой шнырял по лесу неподалеку от села Стрижавка, что в Винницкой области, в поисках секретной ставки Гитлера «Вервольф». Потом проект заморозили до лучших времен, которые, к счастью, настали. Появился издатель, и украинский шутер о Второй мировой восстал, аки феникс из пепла, и готовится взлететь в 2009 году. Разумеется, с момента начала работ над WehrWolf изменилось многое, технологии пробежали марафонскую дистанцию, а указанный выше исторический период успел порядком поднадоесть. Но ребята верят в свои силы и обещают сделать игру с красивой графикой и интересным геймплеем, в

лучших традициях Call of Duty. Вместе с главным героем, бойцом Рабоче-крестьянской Красной армии мы очистим от немецко-фашистских захватчиков родную УССР. Нам предстоит пройти 15 уровней, в числе которых будет Винница и ее окрестности, а также сам бункер «Вервольф». К разработке ребята подошли очень серьезно, даже закупили обезвреженные единицы аутентичного оружия: ППШ-41, ППС-43, МР-40, ПД-27, РПД-44, МГ-34, винтовку и карабин Мосина, винтовку Токарева, ТТ и револьвер. А для создания cut-scene планируют использовать технологию motion capture, благо у Electronic Paradise есть собственная оптическая студия по захвату движения. Настроение у сотрудников и руководства компании рабочее, еще бы – 22 проекта, тут не до размышлений о судьбах индустрии.

Frogwares

Город Киев

Дата основания 1995

Количество сотрудников 40

Сайт www.frogwares.com

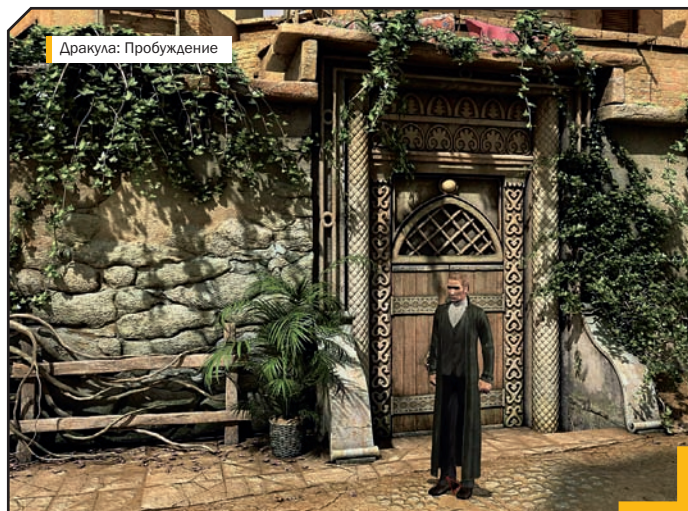
Вышедшие игры «Шерлок Холмс: 5 египетских статуэток», «Путешествие к центру Земли», «Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки», «Вокруг света за 80 дней», «Шерлок Холмс и секрет Ктулху», «Шерлок Холмс против Арсена Люпена»

Проекты «Дракула: Пробуждение», Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper (рабочее название), Sherlock Holmes: The Awakened (DS), Adventures of Sherlock Holmes: Mystery of the Persian Carpet, Forever Hack

В этом году Frogwares, сделавшая себе имя на приключениях для PC, продемонстрировала нам, что у нее есть не только желание развиваться и осваивать новые направления, но и некая авантюрная жилка. В 2008-м нас ждет сразу несколько игр о знаменитом сыщике с Бейкер-стрит. Во-первых, новая версия «Шерлок Холмс и секрет Ктулху». Теперь расследование можно будет вести как от первого, так и от третьего лица, а еще в проект интегрируют систему подсказок и доработают графику. Во-вторых, эта же игра порадует и владельцев Nintendo DS, геймплей «Шерлок Холмс и секрет Ктулху», разумеется, адаптируют. В-третьих, обещают пятую часть серии для PC, в которой квартиранту незабвенной миссис Хадсон предстоит узнать, кто же скрывается за личиной Джека Потрошителя. Вымыш-



Полина и сказочный домик



Дракула: Пробуждение

→ ленный сыщик будет ловить реально существовавшего преступника, занятно, не так ли? Разработчики сотрудничают с рипперологами, чтобы как можно более точно воссоздать события, имевшие место осенью 1888 года в Уайтчепеле, и органично вплести в эту историю героя сэра Артура Конан Дойля. Атмосфера игры обещает быть мрачной и гнетущей. И наконец, Frogwares работает над казуальным проектом о Шерлоке Холмсе. Сюжет Adventures of Sherlock Holmes: Mystery of the Persian Carpet не связан ни с одной из больших игр об отце дедуктивного метода. Нам предстоит помочь сотрудникам Скотланд-Ярда в расследовании одного преступления. Для этого мы будем высматривать на картинках необходимые предметы и решать головоломки, которые обещают сделать несложными, жанр обещает. «Шерлок Холмс против Арсена Люпена» в наш список не вошла, потому как недавно поступила в продажу.

Помимо Шерлока Холмса, мы встретимся еще с несколькими известными литературными персонажами, самый знаменитый из которых, несомненно, граф Дракула. Причем история, рассказанная Frogwares, будет близка по духу к интерпретации Фрэнсиса Коппола: во главу угла поставлена личная трагедия графа (тут он – красавец-мужчина в лучших традициях романов Энн Райс и Лорел Гамильтон), потерявшего возлюбленную и нашедшего ее через несколько сотен лет. А профессор Авраам Ван Хелсинг должен избавить мир от страдающего кровососа. В отличие от игр о человеке с Бейкер-Стрит, здесь вместо полной свободы 3D-окружения нас ждут прекрасно прорисованные пререндеренные локации и трехмерные персонажи.

Головоломки будут проще, чем в играх о Шерлоке Холмсе, это в сочетании с системой подсказок сделает историю трагической любви вампира особенно привлекательной для женщин.

И напоследок мы приберегли самое интересное. Frogwares делает MMOG! Forever Hack – игра клиентская, а прибыль разработчики планируют получать посредством микроплатежей. Жанр проекта – стратегия, а мы выступим в роли полководца, собирающего и развивающего собственную армию (для этого необходимы ресурсы, один из которых приобретается за реальные деньги). Далее выбираем себе противника и, если тот примет наш вызов, переносимся на поле битвы. Выглядит проект отлично: трехмерные локации радуют глаз, а для бойцов предусмотрен весьма внушительный ассортимент оружия и экипировки. И, это немало важно, чувствуется в игре что-то от легендарной Warhammer. А еще компания стала лицензированным разработчиком под Wii.



Колониальные войны



Игра Слов

«Гейм Арт Студии»

Город Киев

Дата основания 2006

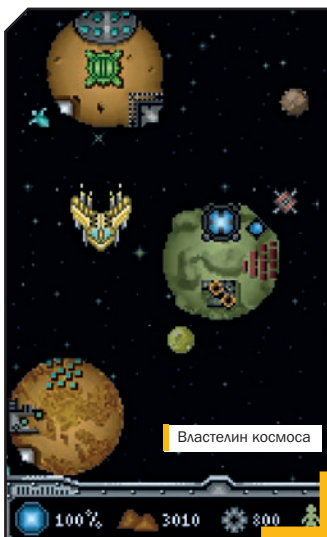
Количество сотрудников 12

Сайт www.gas-games.com

Вышедшие игры «Волшебник Изумрудного города», «Азирис Нуна», Magic Wars, Crazy Angels, «Приключения слоненка До-До», «Оргазм», «Колониальные войны»

Проекты «Властелин космоса», «Превед!», «Веселый Сантехник»

Как и год назад, компания создает игры для мобильных телефонов, рассчитанные на геймеров разных возрастов, и останавливаться на достигнутом не собирается. Из разрабатываемых проектов сразу привлекает внимание «Превед!» – его анонсировали еще в 2007-м, но пока, увы, не закончили. Ждите героя Рунета на экранах ваших мобильных в этом году.



Властелин космоса

GestaltGames

Город Киев

Дата основания 2007

Количество сотрудников 4

Сайт www.gestaltgames.com

Вышедшие игры «Игра Слов» (декабрь 2007)

Проекты Sushi Master (июнь 2008), неанонсированный проект (лето 2008)

Небольшая, но дружная киевская команда GestaltGames, занимающаяся созданием казуальных игр, успешно начала работу в середине прошлого года. Дебютный проект под названием «Игра Слов» (в англоязычной версии – Jabber) ребята выпустили довольно быстро. Он создан по мотивам популярной на Западе Bookworm и предлагает проверить свое внимание и эрудицию, собирая из расположенных на игровом поле букв различные слова.

В данный момент GestaltGames трудится над Sushi Master, в которой оригинально сочетаются привычная match-3-механика, элементы, характерные для проектов вроде Cake Mania или Turbo Pizza, и мини-игры в стиле Cooking Mama. Кроме того, в разработке находится еще один проект, который уже взял под крыло крупный западный издатель.

Отметим также, что за столь короткое время GestaltGames сумела зарекомендовать себя и как создатель middleware, выпустив удобный редактор систем частиц (Particle Editor), призванный удовлетворить требования всех разработчиков казуальных игр. Он, к слову, успешно используется в нескольких российских проектах. Trial-версию редактора можно скачать с сайта компании, равно как и совершенно бесплатную и приятно оформленную головоломку «Судoku».

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 Єврософтпро»



S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

→ GSC Game World

Город Киев

Дата основания 1995

Количество сотрудников 55

Сайт www.gsc-game.com

Вышедшие игры «Казаки: Европейские войны», Venom: Codename Outbreak, «Казаки: Последний Довод Королей», Hover Ace, «Казаки: Снова Война», «Завоевание Америки», «Завоевание Америки: В Поисках Эльдорадо», FireStarter, «Александр», «Казаки II: Наполеоновские Войны», «Казаки II: Битва за Европу», «Герои Уничтоженных Империй», S.T.A.L.K.E.R.

Проекты «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо» (весна 2008), S.T.A.L.K.E.R. 2 (рабочее название)

После невероятного успеха S.T.A.L.K.E.R. (во всем мире продано 1,7 миллиона экземпляров игры) компания GSC решила активно заниматься развитием этого бренда, превратив его в сериал. В самое ближайшее время в продаже появится предыстория под названием «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо», а разработчики уже думают над продолжением.

О проекте под кодовым названием S.T.A.L.K.E.R. 2 известно, увы, не так много. Создается он на собственном движке GSC и выйдет как минимум на PC и Xbox 360 (версия для PlayStation 3 под вопросом). Ни о сюжете, ни о геймплее в данный момент с уверенностью говорить нельзя – все это еще находится на этапе прототипирования. Сколько времени займет разработка проекта – пока сказать сложно.

Интересна позиция GSC по отношению к локализованным версиям своих игр. Как вы знаете, рус-

ские варианты предыдущих проектов выходили одновременно с английскими, и многие игры были переведены на украинский. В случае со S.T.A.L.K.E.R. 2 Сергей Григорич также всерьез обдумывает возможность выпуска русскоязычной версии на Xbox 360 параллельно англоязычному варианту.

Несмотря на то что соотечественники не слишком хорошо покупали первую часть S.T.A.L.K.E.R. (на внутреннем рынке продано всего 90 тысяч копий, сказался высокий уровень пиратства), GSC собирается и в дальнейшем радовать нас украинскими версиями своих игр. Так, примерно в конце года планируется бесплатный патч для «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо», который переведет игру на язык Шевченко и Франко.



Проклятые Древних

Game Studio «Semargl»

Город Одесса

Дата основания 2004

Количество сотрудников 7

Сайт www.gs-semargl.com

Вышедшие игры «Заговор Темной Башни» (апрель 2006)

Проекты «Проклятые Древних» (первый квартал 2009)

Эта небольшая одесская студия наверняка знакома поклонникам жанра action/RPG. Их дебютный проект «Заговор Темной Башни» представлял собой вполне пристойный клон Diablo, который хоть и не отличался качественным оформлением и идеальным балансом, но мог похвастаться действительно интересной ролевой системой.

Новая разработка Game Studio «Semargl» – «Проклятые Древних» – развивает уже опробованные идеи. Действие перенесется из набившего оскомину средневекового сеттинга в древний и мистический Восток. Для протагониста подготовят два варианта карьерного роста: герой (или героиня – это решает игрок) может стать магом либо воином. Интересно, что оружие разрешат ковать самим, используя различные заготовки и материалы, а волшебство мы будем творить, рисуя руны.

Разработчики уверяют, что «Проклятые Древних» в отличие от их предыдущего проекта обзаведется по-настоящему впечатляющей графической составляющей. Обещают фотореализм, динами-

ческую смену дня и ночи и управляемую камеру. Впрочем, перед тем как делать выводы, давайте все-такиждем первых скриншотов или публикации видео с демонстрацией геймплея (ролики должны появиться на сайте студии в ближайшее время).

Данная игра, безусловно, по своему интересна. Однако, при виде внушительного списка планируемых фишек (среди которых значится и полноценный сетевой режим) невольно возникает сомнение, что команда, состоящая всего лишь из семи человек, сумеет завершить проект в срок. Тем более что его разработку Game Studio «Semargl» ведет за собственный счет, параллельно занимаясь созданием проектов для автомобильных компьютерных систем.

Menge

Город Киев

Дата основания 2006

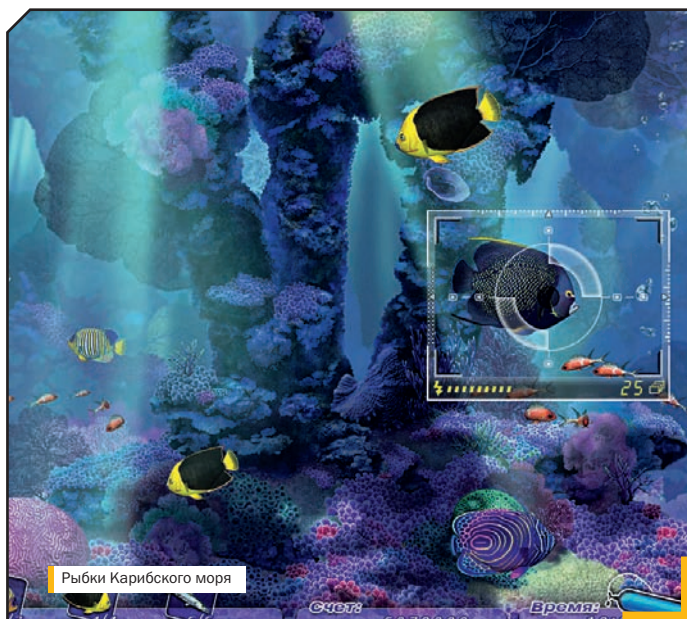
Количество сотрудников 9

Сайт www.menge-games.com

Вышедшие игры «Профессионалы» (Professionals)

Проекты в разработке «Пуговки» (Buttons), «Рыбки Карибского моря» (Fishes of the Caribbean), неанонсированные проекты

Молодая киевская студия Menge занимается разработкой казуальных проектов и продвижением собственного движка mEngine для 2D-игр. После выхода «Профессионалов» (в СНГ издан компанией «Новый Диск») Menge принялась за создание еще двух продуктов



Рыбки Карибского моря



Профессионалы

для широкой аудитории. Первый – «Пуговки», представляющий собой сборник классических настольных игр вроде «Уголки» и «Реверси». Второй – «Рыбки Карибского моря», неторопливая аркада, в которой нам придется поработать подводным фотографом, снимая рыб редких видов.

Meridian'93

Город Луганск

Дата основания 1993

Количество сотрудников 15

Сайт www.meridian93.com

Вышедшие игры Admiral: Sea Battles, Carcassonne, Mouse Force, El Grande, Alexander: Hour of Heroes, «Волкодав из рода Серых Псов» и др.

Проекты Magic Farm и еще несколько казуальных игр

Компания Meridian'93 практически полностью переключилась на производство казуальных игр. Многие из них можно загрузить со специально созданного по такому поводу сайта www.robingames.com.

В данный момент студия работает над очередным проектом для широкой аудитории – Magic Farm, который представляет собой симулятор садового. Судя по первым скриншотам, это нечто среднее между Harvest Moon и классическими match-3-играми: тут мы не только выращиваем цветы и фрукты в своем саду, защищая его от всевозможных вредителей, но и составляем букеты на продажу.

Игра Magic Farm уже почти завершена и в самое ближайшее время должна появиться на сайте разработчика.



Magic Farm



Syndicate Online

Mistic Soft

Город Чернигов

Дата основания 2004

Количество сотрудников 16–20

Сайт www.misticsoftware.com

Вышедшие игры ряд игр для BlackBerry и GBA, My Horse and Me (DS), Jewel Quest (DS)

Проекты Hell's Kitchen (DS), The Price is Right (DS)

Украинская Mistic Soft является подразделением одноименной канадской компании, которая, в свою очередь, принадлежит корпорации Atari. Mistic Soft создает игры для разных платформ, рассчитанные на широкую аудиторию. Украинское же подразделение в основном занимается проектами для DS.

Mistic Soft очень часто делает игры на базе различных лицензий: от мультсериала Totally Spies! до анимационного фильма «Артур и минипуты». В данный момент в разработке находятся еще два проекта по телевизионным лицензиям: Hell's Kitchen, основанная на одноименном реалити-шоу о приготовлении пищи, и The Price is Right по мотивам невероятно популярной американской телеигры.

«МСМ Онлайн»

Город Киев

Дата основания 2007

Количество сотрудников 12

Сайт www.syndicate-online.com

Вышедшие игры нет

Проекты Syndicate Online

Молодая киевская студия делает свой дебютный проект, и это – MMORPG. Но не ждите ехидных замечаний, потому как ребята четко представляют, во что они ввязались, и уверенно идут к намеченной цели. Уже готова серверная часть, почти вся графика, а также вполне адекватно работает AI. И вообще в мае месяце «МСМ Онлайн» планирует начать закрытое бета-тестирование.

А теперь собственно об игре. Syndicate Online – MMORPG клиентская, работающая по системе микроплатежей. Проект окончательно и бесповоротно PvP-ориентированный, причем надрать уши представителю недружественной вам расы предложат уже в самом начале виртуальной карьеры. Разумеется, будут реализованы механизмы, которые не позволяют персонажам старших уровней с развеселым гиканьем устраивать геноцид нубов. Рас в игре две: неовиталы и имплантеры. Когда-то обе принадлежали к виду homo sapiens, но история развела их по разным веткам эволюции. Однако несмотря на то что неовиталы и имплантеры изначально друг другу враждебны, у представителей этих рас будет возможность общаться. Для каждой из них предусмотрено три класса персонажей. Если использовать термины, принятые в среде MMOG-игроков, это tank, healer и damage dealer (называются они, конечно, по-другому).

Глобальная война в Syndicate Online ведется за территории, причем сперва представители одной из рас сообще захватят вожака клочок суши, а потом уже отдельные фракции начнут борьбу

→ за этот участок. Братоубийственные войны будут стимулировать бонусы, получаемые фракцией за контроль над территорией. Нам также обещают интересную систему развития персонажа со множеством наград за успехи в PvP. А еще руководитель студии Сергей Грицай рассказал нам такое... Но это пока – большой секрет, который мы раскроем попозже. Следите за новостями.

N-Game Studios

Город Днепропетровск

Дата основания 2002

Количество сотрудников 25

Сайт www.ngsdev.com

Вышедшие игры «Час Сапера» (1999), «Cascad: Зона Реактора» (2000), «Cascad II: Nitrogenium» (2001), «Легенды Аллодов: Наследие Некромансера» (2005), «Великие Битвы: Курская Дуга» (2006), «Курская Дуга – Забытые Сражения» (2007), «Великие Битвы: Сталинград» (2007)

Проекты X-Team: Day of Freedom (апрель 2008), Salvation (II квартал 2009), неанонсированный проект

После выпуска сразу нескольких стратегий на движке «Блицкриг II» компания N-Game Studios принялась за разработку футуристической RPG/RTS, основанной на все том же Enigma Engine. Перед нами – духовный наследник сериала X-COM, рассказывающий о борьбе небольшой группы людей против вторгшихся на Землю инопланетных агрессоров. Предполагаются захват вражес-



кой техники и ее изучение, оснащение своих бойцов, использование транспорта и даже авиации. Но вместо большого мира X-COM в X-Team будет ряд миссий, связанных сюжетом.

На КРИ 2007 X-Team: Day of Freedom получила награду как «Лучший проект без издателя». В этом статусе она оставалась недолго, и теперь игру планирует издавать компания «1С».

N-Game Studios совместно с компаниями Black Wing Foundation и Dragonfly трудится еще и над шутером от третьего лица Salvation. Разработчики используют в качестве основы знаменитый движок Source от Valve (Half-Life 2, Team Fortress 2, Sin Episodes) и обещают нам динамичный кинематографичный игровой процесс. Выход игры намечен на II квартал 2009 года на платформах PC и Xbox 360.



«Oberon Media Украина»

Город Ровно

Дата основания 2003

Количество сотрудников более 20

Сайт corp.oberon-media.com

Вышедшие игры Magic Match: The Genie's Journey, Amazonia, Go-Go Gourmet и др.

Проекты Magic Match Adventures и др.

Под вывеской «Oberon Media Украина» трудятся наши старые знакомые из компании Friends Games. В октябре 2007 года эта студия стала частью Oberon Media – мирового лидера по разработке казуальных игр для разных платформ. Теперь у ребят из Ровно громкое имя и еще больше возможностей для создания действительно качественных проектов.

Из последних стоит отметить Go-Go Gourmet, где нам предлагают помочь милой девушке стать настоящим шеф-поваром. Героиня стажировалась в семи различных ресторанах, а нам нужно внимательно читать рецепты и подавать необходимые ей ингредиенты. Кстати, выпущенная недавно веб-версия игры Amazonia (zone.msn.com/en/amazonia) занимает первые строчки в рейтингах популярности крупнейших мировых порталов. А скоро мы сможем поиграть и в третью часть хитовой серии Magic Match.

Program-Ace

Город Харьков

Дата основания 1993 (игровое подразделение – 2002)

Количество сотрудников 170 (в игровом подразделении – 70)

Сайт www.programace.com

Вышедшие игры Horse Cross: Steeplechase, Winter Games, Photo Hunter, Serpengo, Fruit Madness, WebNard, SodaPup и др.

Проекты WebWars: EVE, Emergency Evacuation Simulator, PonyTale, Stairway to Chaos

Program-Ace – харьковский аутсорсинговый колосс – в 2008 году собирается порадовать нас несколькими интересными новинками. Помните, в материале «Наши игры 2007» мы рассказывали о шутере GI-4 Tactical Shooter? Увы, проект почил. Однако работа над ним не была напрасной, команда взялась за новую игру – FPS с элементами RPG для PC и Xbox 360.



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)

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"

 **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 Єврософтпром»



Games for Windows™

→ Stairway to Chaos предложит нам предотвратить конец света (его вариант взят из мифов самой древней цивилизации на Земле), и на пути к великой цели мы, разумеется, устоим пару сотен монстров и не только. Сценарий напишет профессиональный фантаст, но имя его пока не разглашают. Обещают new-gen-графику, интересный геймплей, возможность использовать элементы окружения для уничтожения противников и решения головоломок, а также отменный звук. Говорят, что скучно игрокам точно не будет. Зато обучающая аркада PonyTale (разрабатываемая под Nintendo DS), о которой мы также писали в прошлом году, жива-здора. Сейчас ведутся переговоры с самой Nintendo. Кроме того, в производстве находится еще один проект для данной консоли, но с меньшим бюджетом.

А вот Emergency Evacuation Simulator игрой назвать сложно, хотя сделан он на чисто шутерном движке. Этот симулятор поможет освоить принципы эвакуации при пожаре. Здесь есть редактор уровней (комнаты, этажи и здание в целом), а также предусмотрена возможность создавать сценарии внештатных ситуаций, выход из которых и будет искать эвакуируемый персонал, и реализована система ведения учета. Ведь главное – увидеть, кто из сотрудников справился с заданием, а кому еще тренироваться и тренироваться.

В занятой казуальной MMOG WebWars: EVE компания Program-Ace – главный технологический партнер. Идея игры весьма интересна: мы воюем за реальные сайты Интернета, только с помощью космических кораблей. Например, портал Google.com в WebWars: EVE сейчас контролирует пользователь с флотом из 30 линкоров, 56 крейсеров и 1200 фрегатов. Проект находится в стадии бета-тестирования, так что Program-Ace приглашает всех желающих. Интересно, кто первый завоюет сайт Gameplay? А еще харьковская компания приняла решение переключиться с аутсорсинга на разработку собственных продуктов.

Rostok-Games

Город Киев

Дата основания 2002

Количество сотрудников 13

Сайт www.beltion-game.com

Вышедшие игры нет

Проекты «Бельтион: Свод Равновесия»



В 2008 году на полки магазинов так и ляжет игра «Бельтион». Это будет не глобальная RPG «Бельтион: Звезда полын» и не action/RPG «Бельтион: Наследие некроманта», а редкий в наше время зверь – action от третьего лица по лицензии тетралогии Александра Зорича о могущественном Своде Равновесия. И проект практически готов. По большому счету с нуля создавался только сценарий (Яна Боцман и Дмитрий Гордецкий – сце-

наристы опытные, да еще и авторы книги по совместительству), а разработки по графике, ролевой системе и механике геймплея у ребят из Rostok-Games уже были, ведь проект «Бельтион» в производстве с 2002 года.

Главный герой Орвин в начале игры, по завершении вами tutorials, становится эрм-саванном Опоры Писаний и погружается в полную интригу и приключений жизнь младшего офицера самой могуществен-

ной силовой структуры Великого Княжества Варан. Мечом и магией завоюем мы славу, почет, признание несравненного Лагхи Коалары и любовь прекрасной дамы. Нет, это не Овель исс Тамай, хотя ее мы тоже встретим, равно как и главного героя книг – Эгина, эрм-саванна Опоры Вещей (события игры развиваются параллельно событиям романа «Люби и властвуй»).

Акцент в «Бельтион: Свод Равновесия» сделан на бои – несмотря на то что протагонист является сотрудником Опоры Писаний, мечом он машет усердно и без устали. В качестве источников вдохновения разработчики называют Rune и Enclave. Обещают несколько видов оружия, в том числе магического, например, таковым здесь считают аркебузы (на каждый выстрел тратится мана), множество вариантов брони и прорыв противников. Разумеется, нам предстоит развивать персонажа: выполнять разнообразные квесты, распределять очки опыта и т. д.

А вот ответ на главный вопрос, насколько интересно играть в «Бельтион: Свод Равновесия», мы получим уже после выхода проекта. Делать даже предварительные выводы не будем, слишком уж тонкие материи, шутка ли – шесть лет разработки. Кстати, хотелось бы увидеть игру, герой которой служил бы Опоре Благонаравия. Уложенья Жезла и Браслета – это вам не просто так, их блюсти нужно!

RRG Studios

Город Киев/Москва/Калифорния

Дата основания 2003

Количество сотрудников 10

Сайт www.rrgstudios.com

Вышедшие игры «Второй фронт», «Перл-Харбор», «Истории пикирующего бомбардировщика», «Штурмовики над Манчжурией», «46»

Проекты «Корейская война» (рабочее название)

В планах RRG Studios произошли некоторые изменения, и первоочередная задача сейчас – помочь «1C:Maddox Games» закончить трепетно ожидаемую всеми виртуальными пилотами Storm of War: Battle of Britain. Потому как серьезные игры требуют много труда и, соответственно, человеко-часов (вы не представляете, сколько нужно времени, чтобы сделать качественную реалистичную модель



самолета). Однако работы над собственным проектом компании – летным симулятором с названием «Корейская война» – не прекращены, ребята вовсю стараются не отстать от графика. И не волнуйтесь, издатели у этой таинственной игры есть, а значит, рано или поздно вы увидите рецензию на нее в нашем журнале.

Sky Mill

Город Киев

Дата основания 2006

Количество сотрудников 10

Сайт www.sky-mill.com

Вышедшие игры «Сегодня, мама!» (январь 2007)

Проекты «Кот в сапогах», «Страшная месть» (рабочее название)

Небольшая киевская команда Sky Mill успешно завершила работу над приключенческой игрой «Сегодня, мама!» по мотивам одноименного произведения Сергея Лукьяненко и Юлии Булкиной и в данный момент трудится над двумя новыми проектами.

Первый из них также выполнен в приключенческом жанре, является авторской интерпретацией всем известной сказки «Кот в сапогах» и рассчитан на аудиторию дошкольного и младшего школьного возраста. Юным геймерам предложат помочь хитроумному усатому проныре в его похождениях, решая несложные задачки и участвуя в различных мини-играх. Графическое оформление под стать происходящему на экране – яркое и красочное. А немногочисленные, но харизматичные персонажи могут похвастаться выразительной анимацией.



Страшная месть

Второй проект Sky Mill – слэшер с рабочим названием «Страшная месть» – в качестве литературной базы использует известную мистическую повесть Николая Васильевича Гоголя. Главный герой – бравый казак Данило, который вступает в поединок с нечистой силой и должен с честью выбраться из различных сложных ситуаций. Разработчики стараются не слишком далеко отходить от оригиналь-

ного текста, излагая сюжет с помощью стильных анимационных роликов, – они то и дело будут перемежаться с динамичными action-сценами.

Собственные силы сотрудники Sky Mill оценивают достаточно трезво и планируют выпустить «Кота в сапогах» до конца текущего года, а «Страшная месть» должна свершиться в первом квартале 2009-го.

Symphony Games

Город Киев

Дата основания 2004

Количество сотрудников 12

Сайт symphony-games.com

Вышедшие игры «Экспедиция-Трофи: Мурманск-Владивосток»

Проекты не объявлены

От Symphony Games в последнее время новостей не поступало, но специально для нас ее директор Артем Мироновский согласился приподнять завесу тайны, за которой вот уже два года творит эта киевская студия. По его словам, компания ведет разработку инновационного проекта, а еще осваивает казуальное направление, пытаясь и сюда привнести пару-тройку свежих идей. Подробности обещают сообщить ближе к лету.

SynergyWay

Город Киев

Дата основания 2006

Количество сотрудников 5

Сайт www.synergy-way.com

Вышедшие игры нет

Проекты Megapolis (рабочее название)

Показав свой дебютный проект на Конференции разработчиков игр в 2007-м, молодая киевская студия ушла в подполье. Работы над игрой ведутся, причем в нее внесли кое-какие существенные изменения. Жанр остался тот же: action от третьего лица, а вот деталей SynergyWay не сообщает. Наверное, чтоб не спугнули.

T.H.E. Games

Город Харьков

Дата основания 2006

Количество сотрудников 4

Сайт нет

Вышедшие игры нет

Проекты «Созвездие дракончика» (заморожен), «Замки и крепости» (весна 2008)

Увы, ребята из T.H.E. Games так и не завершили работу над забавным детским платформером «Созвездие дракончика». Выход игры отложен на неопределенный срок, ➔



Кот в сапогах

→ а сами харьковчане тем временем занимаются созданием мультимедийной энциклопедии «Замки и крепости» – первого продукта в серии «Занимательная История», выпускаемой компанией Interactive Media Master. Проект рассчитан на школьников младших классов и призван в увлекательной форме рассказать о средневековых фортификационных сооружениях. А передохнуть после просмотра информационных разделов разработчики предлагают за мини-играми: строя из отдельных элементов собственный замок (получившийся шедевр инженерной мысли можно будет сохранить и распечатать) или собирая красивые пазлы.

Ulysses Games

Город Киев

Дата основания октябрь 2005

Количество сотрудников 30

Сайт www.ulysses-games.com

Вышедшие игры «Барьер миров»

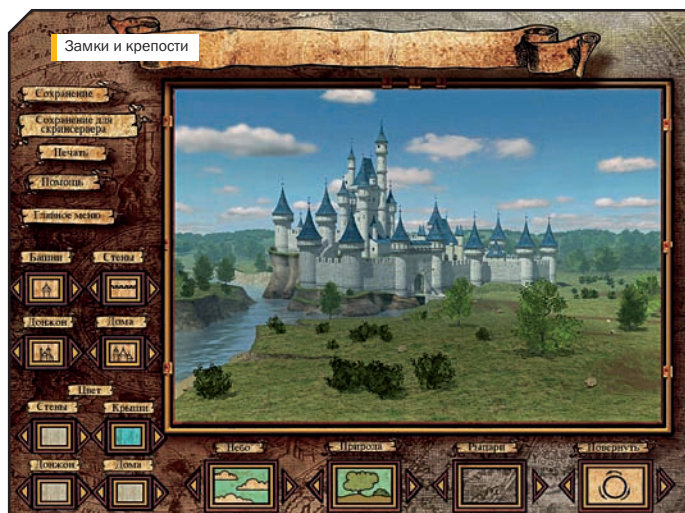
Проекты неанонсируемая стратегия (2008), CryoWar (дата не определена)

О главном проекте компании Ulysses Games – фантастической стратегии CryoWar – мы уже писали в *Gameplay*, № 9, 2007. С тех пор концепция не изменилась, но игра стала выглядеть заметно лучше.

Напомним, CryoWar рассказывает историю о борьбе двух фракций, пока условно именуемых «красными» и «синими» («теплыми» и «холодными»), за контроль над нашей многострадальной планетой. Дело в том, что в результате некоего катаклизма температура на Земле сильно упала и в средних широтах теперь составляет около -80 градусов по Цельсию. Большая часть населения погибла, а выжившие либо приспособились к новым условиям, либо принялись искать способ восстановить прежний климат.

CryoWar выглядит роскошно. Вмерзшие в лед здания детализированы с каким-то нечеловеческим вниманием к мелочам, вплоть до расположения инея на застывших крышах. Тут и там возвышаются мертвые корабли, частично погруженные в теперь уже замерзшую воду, виднеется статуя Свободы, по пояс скрытая во льдах, знаменитый мост Золотые Ворота разрушен.

Порадовали юниты враждующих сторон, масштаб которых хо-



рошо выдержан: летающий робот, похожий на осу, в несколько раз больше танка, трансформирующегося в осадное орудие, который, в свою очередь, кажется гигантом рядом с простым пехотинцем. «Красные» и «синие» отличаются здесь «идеологией»: первые в основном используют огонь для поражения врага, а вторые – холод. Скажем, танк «красных» вполне может растопить лед под неприятельской бронетехникой, после чего та утонет в образовавшейся полынье, где и останется навсегда, когда вода замерзнет.

Вообще, в плане дизайна CryoWar в данный момент является, наверное, самой интересной из грядущих RTS. Удивительная смесь «Послезавтра», Lost Planet и C&C: Generals обладает своим неповторимым стилем, выдержанным до мельчайших деталей.

Дата выхода CryoWar не определена, разработчики пока ведут переговоры с западными издателями.

Кстати, второй, пока неанонсированный проект Ulysses Games,

нам тоже довелось увидеть – это стратегия реального времени, издателем которой выступает компания «Бука». В отличие от CryoWar с ее серьезностью и драматизмом, здесь больше красок, юмора и самоиронии. Увы, издатель категорически запретил публиковать какую-либо информацию о данной игре, поэтому ждем официального анонса.

Unicorn Games

Город Киев

Дата основания март 2005

Количество сотрудников 16

Сайт www.unicorn-games.com

Вышедшие игры «XIII век: Слава или смерть»

Проекты «XIII век: Русич»

После выхода холодно встреченной критиками, но понравившейся фанатам стратегии «XIII век: Слава или смерть», компания Unicorn Games принялась за созда-

ние аддона к ней под названием «XIII век: Русич». Помимо традиционных для такого рода дополнений изменений в игровой механике, физике и графике, разработчики добавляют в свое детище новую сюжетную кампанию, в которой мы будем выступать на стороне псковского князя Довмонта.

Кампания предполагается из 8 битв, связанных между собой сюжетной линией, причем войска во время боев будут набирать опыт, а уцелевшие боицы – сражаться на нашей стороне и в следующих битвах. В процессе прохождения игрок сможет усовершенствовать разные параметры своих отрядов, нанимать новых солдат, а также командовать союзными подразделениями, прибывающими на поле боя в виде подкреплений.

Новые карты в аддоне будут в несколько раз больше, чем в оригинальной игре. Вдобавок появится возможность возводить полевые укрепления, что неизбежно скажется на тактике.

Для любителей онлайн-боев планируется создание отдельного игрового сервера с чатом, игровыми комнатами и всем необходимым для комфортной игры по Интернету. Предполагается даже глобальный рейтинг, а лучшие полководцы будут удостоены феодальных титулов с родовыми гербами.

Vogster Entertainment

Город Киев

Дата основания 2005

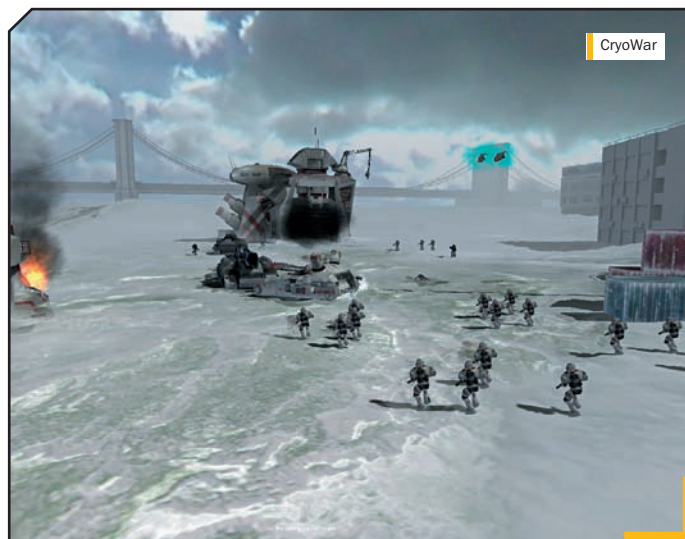
Количество сотрудников 130 – в Киеве (160 всего)

Сайт www.vogster.com

Вышедшие игры нет

Проекты CrimeCraft, Condemned World Saga, другие проекты не анонсированы

Vogster Entertainment была основана в 2005 году в Нью-Джерси (США), в мае 2006-го открыла представительство в Киеве, а через полгода – в Москве. Стартовала компания громко, наняв множество известных специалистов, работавших в других украинских и российских студиях. Да и в американском офисе трудятся продюсеры, ранее занимавшие ключевые посты в Electronic Arts, Sony, Acclaim и 3DO.



Шукайте в мережі магазинів «КПІ-сервіс»

потужний комп'ютер
Grand Average CD310

на базі процесора
Intel® Core™ 2 Duo E4600



клавіатура и мышь Grand
в подарок
для представительниц
прекрасного пола

На базі процесора **Core 2 Duo E4600 2.4 Ghz**
Материнська плата **ASUS iP35 P5K SE**
Пам'ять **DDR II 2x1024 MB**
Відео **512 MB PCI-E RadeOn HD3850**
Вінчестер **SATA 400GB**
Оптичний пристрій **DVD+-RW**
Кардрідер **All in 1**
Корпус **Grand**
Блок живлення **Great Wall Hopely 400W**

3727 грн



Два ядра.
Делай больше.



Повну інформацію про магазини
можна отримати за телефонами:
8 (044) 594-7-594, 594-7-555
або на сайтах WWW.GRAND.UA
WWW.KPI.COM.UA, WWW.GRAND.IN.UA

CELERON, CELERON INSIDE, CENTRINO, CENTRINO LOGO, CORE INSIDE, INTEL, INTEL LOGO, INTEL CORE, INTEL INSIDE, INTEL INSIDE LOGO, INTEL VIV, INTEL VPRO, ITANIUM, ITANIUM INSIDE, PENTIUM, PENTIUM INSIDE, XEON, XEON INSIDE Є ТОВАРИМИ ЗНАКАМИ, АБО ЗАРЕЄСТРОВАНИМИ ТОВАРИМИ ЗНАКАМИ. ПРАВА НА ЯК НАЛЕЖАЮТЬ КОРПОРАЦІЇ INTEL АБО ЇЇ ПОДРОЗДІЛАМ. НА ТЕРИТОРІЇ США ТА ІНШИХ КРАЇН. GRAND I GRAND COMPUTERS Є ЗАРЕЄСТРОВАНИМИ ТОВАРИМИ ЗНАКАМИ ТОВ "КПІ-СЕРВІС".
ЗОВНІШНІЙ ВИГЛЯД ПРОДУКТУ МОЖЕ ВІДРІЗНЯТИСЯ ВІД ДАНОГО НА ЗОБРАЖЕННІ. БІЛЬШІ ПОВНА ІНФОРМАЦІЯ ТА АКТУАЛЬНІ ФОТОГРАФІ ДИВІТЬСЯ НА WWW.GRAND.UA

→ Киевский офис Vogster Entertainment в данный момент работает над несколькими проектами. О двух из них вы наверняка слышали – это амбициозная MMOG CrimeCraft, создаваемая на движке Unreal Engine 3, и beat'em up Condemned World Saga: над ней трудится команда Wolf Run Studios, влившаяся в состав Vogster примерно год назад (консольные версии делают программисты Vogster).

Нас, разумеется, больше всего интересует CrimeCraft. К сожалению, Vogster не спешит делиться новой информацией о проекте, прибегая самое интересное на будущее. Для тех же, кто никогда не слышал об этой игре, напомним, что CrimeCraft представляет собой эдакую GTA MMOG (хотя сами разработчики предпочитают определение Team Fortress + Call of Duty + social MMOG), в которой нам предстоит вжиться в роль одного из обитателей современного мегаполиса, активно участвуя в жизни города, населенного криминальными элементами. Обещаны быстрые тактические перестрелки, масса оружия и куча возможностей по созданию уникального персонажа.

P.S. Нам также очень понравилась Robocalypse – необычная стратегия про роботов для DS, создаваемая московским подразделением Vogster. К материалу «Наши игры» она не относится, и мы постараемся рассказать о ней подробнее в одном из следующих номеров Gameplay.

Voodoo Dimention

Город Луганск

Дата основания 17 июня 2002

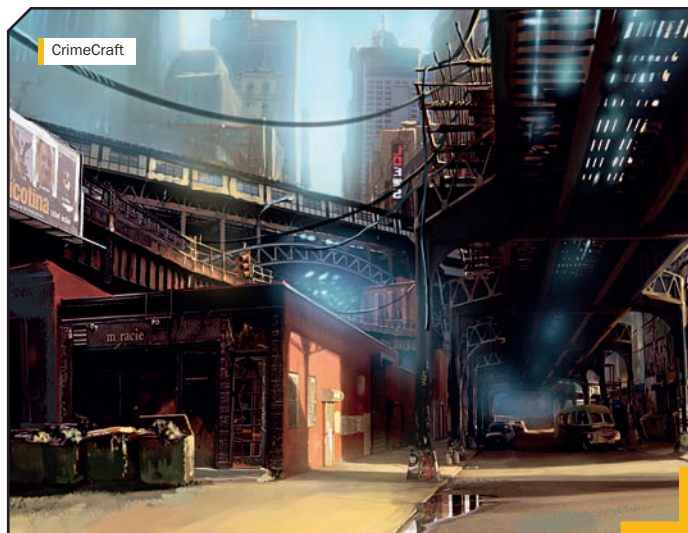
Количество сотрудников 7

Сайт www.voodooindimention.com

Вышедшие игры Epicenter: Nuclear Burn (2004), Tower Defence (2006), The Stone of Destiny (2007), кроме того, различные advergames

Проекты 8 казуальных игр

Небольшая луганская команда Voodoo Dimention за прошедший с момента нашей последней публикации период заметно выросла – вместо двух человек в студии уже трудятся семеро, причем штат планируется расширять и дальше. После успеха двух предыдущих казуальных проектов – Master of Defence и The Stone of Destiny (читателям Gameplay она известна под рабочим названием Voodoo Treasures) – компания реши-



CrimeCraft

ла не останавливаться на достигнутом. Сейчас в планах разработчиков целых восемь новых игр для широкой аудитории, о которых, к сожалению, подробной информации пока нет. Все они находятся на разных стадиях прототипирования, и окончательных решений по их игровому процессу пока не принято.

WaterFall Interactive

Город Киев

Дата основания 12 декабря 2005

Количество сотрудников 11

Сайт www.waterfall.com.ua

Вышедшие игры «Русалочка: Волшебное приключение», «Красная Шапочка. Математика для дошкольников»
Проекты «Красная Шапочка 2», «Русалочка 2: Свадьба», «Дюймовочка», еще две неанонсированные детские игры

Как показало время, WaterFall выбрала правильное направление развития (интервью с Виктором

Концевичем, директором компании, читайте в Gameplay, № 9, 2007). Два проекта уже выпущено, причем «Русалочка: Волшебное приключение» приносит своим создателям стабильные роялти, а в 2008 году WaterFall планирует порадовать девочек (именно на них рассчитаны продукты студии) тремя играми.

Все знают, что большинство романтических сказок заканчиваются классической фразой – жили они долго и счастливо. А то, какое платье было на невесте, какого цвета розы в ее букете и насколько хорошо принц у алтаря, оставляется на усмотрение читательниц. А ведь все девочки мечтают о красивой, пышной свадьбе. «Русалочка 2: Свадьба» – продолжение истории дочери морского царя, и мы сможем помочь Айлин подготовить то самое торжество. Украсить торт, придумать платье, сделать тест-драйв праздничного макияжа, оформить беседу, где герои обменяются клятвами верности, и между делом спасти Принца, которого украли злобная ведьма. Можно, конечно, и не спа-

сать, но без жениха свадьбы не получится, и все наши хлопоты окажутся бесполезными. Выглядит проект очень мило и должен понравиться будущим невестам.

«Красная Шапочка 2» позволит самым маленьким геймерам в игровой форме подучить английский язык. Можно сказать, что у WaterFall появилась серия образовательных продуктов. Проект представляет собой традиционный набор мини-игр: составить слово, предложение, найти правильный предлог и прочие лингвистические головоломки. Задания объединены общей сюжетной линией (мы ищем странички из учебника, который похитил и разорвал злобный Волк). Графика, как и в первой части, яркая, сочная и абсолютно трехмерная.

Еще один проект студии, запланированный на 2008 год, тоже является своеобразным сиквелом сказки Х. К. Андерсена. Красавица Дюймовочка благополучно вышла замуж за принца эльфов и теперь хочет научиться играть на музыкальных инструментах – эльфы, они, как известно, жить не могут без музыки. Мини-игры, разработанные преподавателями музыки, помогут детям освоиться с различными музыкальными инструментами настолько, что маленьким геймерам будет по силам создать и записать собственные композиции. Неанонсированные проекты студии находятся на стадии pre-production, поэтому пока рассказывать о них не станем, чтобы не сплести. В общем, спустя два года после нашей первой публикации о компании, WaterFall Interactive чувствует себя вполне уверенно и, несмотря на вполне пессимистичский настрой в индустрии в целом, преисполнена оптимизма.



The Stone of Destiny



Красная Шапочка 2

В П Е Р Ш Е
ВСЕУКРАЇНСЬКА ЛІГА КОНСОЛЬНОГО КІБЕРСПОРТУ

TEKKEN 5: DARK RESURRECTION SOULCALIBUR III PRO EVOLUTION SOCCER 2008



з 16 БЕРЕЗНЯ ПО 27 КВІТНЯ
2008

ФІНАЛ: 27 КВІТНЯ
у м. Донецьку



ДОНЕЦЬК
ЛЬВІВ

ДНІПРОПЕТРОВСЬК
КИЇВ

ХАРКІВ
ОДЕСА

SANTIAGO

Gameplay



Игровой рынок глазами украинских и российских издателей

Как известно многим нашим читателям, украинская игровая индустрия в последнее время переживает не самые лучшие времена. Несмотря на общий рост продаж и развитие рынка, уровень пиратства не просто не снижается – он растет опережающими темпами. В чем причина? Как с этим бороться? И есть ли какие-то перспективы у лицензионных игр в нашей стране?

Андрей Грищенко, «1С»



Олег Давыдов, «1С»



Иван Бунаков, «Бука»



Татьяна Устинова, «Бука»



Евгений Мартынюк, «Фабрика Игр»



Игорь Ананский, «Софтпром»



Сергей Григорович, GSC



→ Мы связались с украинскими и российскими издательствами с целью узнать их мнение о текущем положении дел и развитии украинского игрового рынка. Отозвались, к сожалению, не все – кто-то предпочитает держать данные о продажах своих продуктов в тайне, кто-то честно признался, что недостаточно хорошо владеет информацией.

К счастью, представители компаний – лидеров индустрии – любезно согласились ответить на наши вопросы, поэтому ниже вы найдете наиболее полную на данный момент оценку украинского игрового рынка его участниками.

Рынок

Можете ли вы оценить объем игрового рынка Украины в 2007 году? Насколько он изменился по сравнению с предыдущим? Каков ваш прогноз на 2008 год?

СЕРГЕЙ ГРИГОРОВИЧ, GSC

По моим личным оценкам, в минувшем году объем отечественного игрового рынка составил порядка 70 млн долларов. С 2006-го он вырос существенно, приблизительно в полтора раза. В 2008-м, думаю, тенденция сохранится, так что к концу года Украина может выйти на объем порядка 130 млн долл.

ЕВГЕНИЙ МАРТЫНЮК, «ФАБРИКА ИГР»

Объем продаж трудно оценить точно, так как на рынке велика доля продуктов никем не контролируемых производителей. А если попробовать предположить, то эта цифра может выглядеть так – 2 млн копий. На наш взгляд, рынок очень изменился, стал более «серым» и бесконтрольным. Дать прогноз на 2008 год можно. Если ситуация в стране останется прежней и чиновники не будут обращать внимание на проблемы интеллектуальной собственности, мы будем наблюдать на полках все меньше настоящих лицензионных продуктов.

«Если чиновники не будут обращать внимание на проблемы интеллектуальной собственности, мы будем наблюдать на полках все меньше лицензионных продуктов»

ИГОРЬ АНАНСКИЙ, «СОФТПРОМ»

Рынок лицензионных игр постоянно расширяется, из года в год. Темпы этого роста, по различным оценкам, колеблются от 25 до 40% в год. Так что если в 2006-м можно было говорить о 12–15 млн долларов, то 2007-й обещает до 20 млн долл. Однако потребительские предпочтения сместились, как и ожидалось, от дешевых jewel-box по цене до 50 грн в сторону более дорогих DVD-box, средняя стоимость игры для PC теперь составляет примерно 120–180 грн. В первую очередь, это обусловлено внешними факторами – продавцы отказываются от дешевых продуктов в связи с резким удорожанием торговых площадей, да и ситуация на валютном рынке влияет негативно.

В 2008 году объемы продаж увеличатся: можно ожидать прибавки до 40–50 %. Причем в Украине это будет связано не только с ростом инсталляционной базы PC, но, в первую очередь, с развитием рынка игровых консолей. 2007 год стал знаменательным благодаря выходу на европейский (и украинский) рынок приставки нового поколения – PS3 и, соответственно, игр для нее. Можно с уверенностью прогнозировать, что консольные игры составят конкуренцию традиционным играм для PC.

Как ваша компания представлена на украинском игровом рынке? Сколько продуктов вывели в 2007-м и 2006-м годах на украинский рынок? Можете ли вы оценить соотношение продаж ваших продуктов в России и Украине?

ОЛЕГ ДАВИДОВ, «1С»

В 2007 году в Украине «1С» выпустила 118 продуктов, в 2006-м – 158. Объем рынка в 2007 году увеличился, однако доходы легальных поставщиков упали. В частности, продажи «1С:Мультимедиа» в России выросли на 20%, а в Украине упали на 30%.

ТАТЬЯНА УСТИНОВА, «БУКА»

Компания «Бука» осуществляет продажи своих игр на украинском рынке через эксклюзивного дистрибьютора – компанию «Фабрика Игр».

В 2006 году «Бука» выпустила на территории Украины 38 игр. Продажи составили 5,5% от реализованного на российском рынке.

В 2008 году мы планируем открыть представительство в Украине. И очень хочется надеяться, что здесь продажи составят 8–10% от продаж на российском рынке.

СЕРГЕЙ ГРИГОРОВИЧ, GSC

В 2007-м компания выпустила только один продукт – S.T.A.L.K.E.R. В среднем у нас уходит на одну игру полтора года. Если говорить о соотношении объемов российского и украинского рынков, по нашей статистике, это 7:1.

ЕВГЕНИЙ МАРТЫНЮК, «ФАБРИКА ИГР»

Мы можем с уверенностью сказать, что продолжаем занимать лидирующее положение на украинском игровом рынке. В нашем ассортименте неизменными остаются позиции таких торговых марок, как «Акелла», «Бука», «Медиахауз», NMG и других независимых издателей.

В 2006 году мы выпустили 700 новых продуктов, а вот в 2007-м – уже 450 новинок. Сократилось количество игр на CD, а доля игр на DVD выросла. Сейчас в нашем ассортименте процентное соотношение 75:25 в пользу DVD-формата.

Теперь о продажах в России и Украине. Раньше мы могли с уверенностью сказать, что в Украине они составляют одну десятую от российских. Но в последние три года картина удручающая, так как это соотношение составляет от 1:20 до 1:30 по большей части продуктов. В общем, перспективы на сегодняшний день нерадужные.

ИГОРЬ АНАНСКИЙ, «СОФТПРОМ»

Компания «Софтпром» является официальным дистрибьютором на рынке Украины мировых лидеров игрового ПО – компаний Electronic Arts, Vivendi Games и SEGA. Как дистрибьютор мы предоставляем своим партнерам весь спектр игровых продуктов, выпускаемых этими издателями. К сожалению, с мая 2007 года есть проблемы с поставками продукции EA, и украинские игроки не получили давно любимых и ожидаемых игр. Так что мы, так же как и миллионы украинских игроков, надеемся на скорое решение этого вопроса.

У двух других издателей ситуация стабильная, и наше сотрудничество и ассортимент игр только расширяется. Мы думаем, что в 2008 году объем продаж игрового ПО в Украине составит около 10–12% от российского. Надеемся, что наша доля будет не ниже 10% от общего объема легальных продаж игр.

Пиратство

Оцените, пожалуйста, соотношение продаж лицензионных и пиратских игр в 2007 году. Как оно изменилось по сравнению с 2006-м? В чем, на ваш взгляд, причина этого?

ОЛЕГ ДАВИДОВ, «1С»

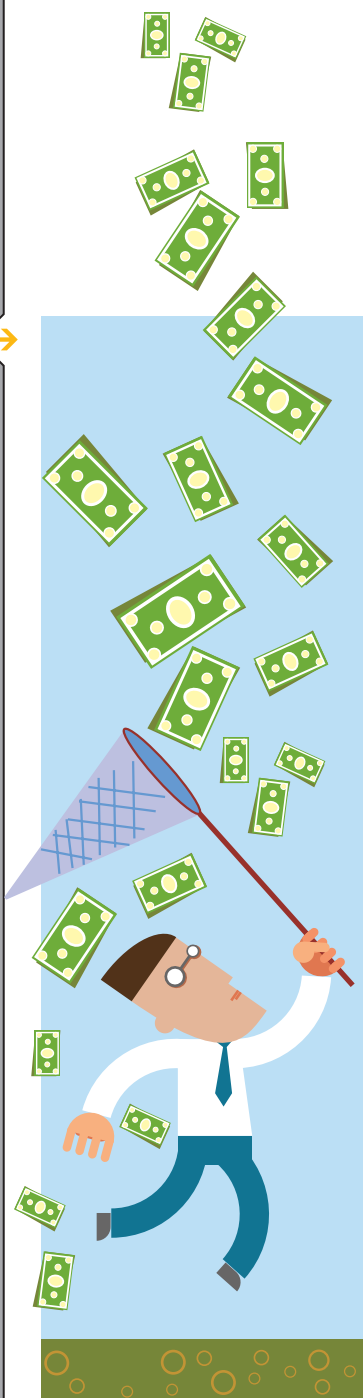
Пиратских игр сильно прибавилось, вышли новые их линейки. По моей оценке, пиратами хорошо налажено производство, отработана процедура получения контрольных марок, есть договоренности с контролирующими органами, поэтому пираты чувствуют себя безнаказанными.

О примерном соотношении можно судить по такому факту: только одно юридическое лицо одного из пиратских издателей по одному продукту (Age of Empires III) в 2005–2006 годах получило в шесть раз больше голографических марок (под разными названиями), чем ДП «Еврософтпром» – легальный производитель игр «1С» в Украине.

СЕРГЕЙ ГРИГОРОВИЧ, GSC

Пиратство, к сожалению, очень большой вопрос в Украине. По нашим играм, если принять проданный лицензионный тираж за 100%, то как минимум еще 50% составляет тираж пиратский. А для других зарубежных компаний, я думаю, процент последнего еще выше. Ситуация с пиратством, по сравнению с 2006 годом, не улучшилась, а скорее только усугубилась, чего нельзя сказать о России. Там пиратский рынок в рамках «приличия»... Порядка 25%.

«О продажах в Украине – последние три года картина удручающая»



«Пиратских игр сильно прибавилось, вышли новые их линейки. По моей оценке, пиратами хорошо налажено производство, отработана процедура получения контрольных марок»

**ЕВГЕНИЙ МАРТЫНЮК,
«ФАБРИКА ИГР»**

Если говорить о соотношении лицензионных и пиратских продуктов, то картина следующая – по нашим подсчетам, на каждый лицензионный диск приходится от 100 до 1000 пиратских. Я уже говорил, что активно растет доля «серой лицензии», так как на рынок выброшено большое количество продуктов с голографической маркой, вызывающей сомнение в подлинности, и низкой розничной ценой. А у потребителя до сих пор основные факторы, определяющие выбор, – это цена и скорость выхода продукта в розничную сеть. С такими темпами развития «серой лицензии» в скором времени ряд небольших издательств может вообще прекратить свое присутствие в Украине. Причину такого положения вещей мы видим, во-первых, в бездействии органов, которые непосредственно должны заниматься данной проблемой, во-вторых – в устаревшей и несовершенной законодательной базе, регулирующей отношения в этой сфере. И пока продолжается беспорядочная выдача лицензионных голографических марок государственными органами, легальные издательства несут убытки, а пираты получают сверхприбыли.

Основным видом пиратства, которое мешает развитию лицензионного рынка, считаем «серую лицензию», так сказать «пиратку» в законе. Интернет-пиратство и пи-

ратство в локальных сетях при нынешних масштабах развития «серой лицензии» мы даже не рассматриваем серьезно, так как нашим продуктам в рознице мешает именно «серая лицензия». Очень резко сократилось количество мест на полках для лицензионных продуктов.

Решение проблемы мы видим только в усовершенствовании законодательной базы и четком выполнении закона всеми участниками рынка: от госструктур до розничных торговцев. Нам пришлось вести борьбу с незаконным выпуском продуктов, права на которые принадлежат нашей компании, но и время, и средства были потрачены впустую. На сегодня бороться мы можем только с уже вышедшей продукцией, а предотвратить выдачу марок на нее мы не в силах. Очень сложно противостоять «фантомам». И пока государство не обратит внимания на эту проблему, положение будет только усугубляться.

**ИГОРЬ АНАНСКИЙ,
«СОФТПРОМ»**

Поскольку основной объем продаж в 2007 году составляют игры для PC, проблема пиратства наносит нашему бизнесу наибольший урон: 99% рынка игр для PC – за пиратами. Связано это, в первую очередь, с ценой на такие продукты – она в несколько раз ниже, чем на оригинальные. А культуру покупать качественные продукты за их реальную стоимость в украинских игроках давно убили. Причем сами же пираты, как ни парадоксально. Продавая дешево и очень дешево игры мировых производителей, они сами себе подложили свинью: покупатель не готов платить дорого за их продукцию. Как бы этого пиратам ни хотелось. Украинский игрок уже отдает себе отчет в том, что он купит за свои деньги, – либо дешево, но некачественно (если повезет, конечно, а то можно и вообще нерабочую копию получить), либо лицензионный продукт, но дороже.

И самое печальное в ситуации с пиратами то, что их относительно безбедное существование гарантировано несовершенством механизмов применения законов. Я имею в виду знакомое всем понятие «серой лицензии», когда права на издание продукта формально передается подставному лицу, и продукция, изданная последним, считается лицензионной при нали-

«На каждый лицензионный диск приходится от 100 до 1000 пиратских»

Какой из видов пиратства, на ваш взгляд, наиболее вредит вашему бизнесу – организованные розничные продажи «серой лицензии», интернет-пиратство или пиратство в локальных сетях?

ОЛЕГ ДАВИДОВ, «1С»

Все вредят в той или иной степени, но, видимо, наиболее заметно – «серая лицензия». Борьбаться с интернет-пиратством как-то пока не удается. Однако в последнее время увеличивается влияние локальных и пиринговых сетей: там противостоять нарушению авторских прав сложнее.

СЕРГЕЙ ГРИГОРОВИЧ, GSC

Пиратство в любом своем проявлении – это плохо. Максимум убытков сегодня приносит промышленное пиратство, дающее ход распространению большого количества копий.

Какие меры, на ваш взгляд, необходимо предпринять в борьбе с пиратством? Что ваша компания делала в этом направлении в 2007 году и что собирается предпринять в 2008-м?

«Борьбаться с интернет-пиратством как-то пока не удается»

ции голографической марки. Хотелось бы, чтобы каждый для себя уяснил: лицензий «серых» не бывает. Так же, как красных, зеленых или желтых. Лицензия либо есть, и право принадлежит компании-издателю, либо ее нет, и это называется пиратством.

На самом деле компания «Софтпром» с пиратством непосредственно не борется. У нас нет таких прав. Пусть этим занимаются те, кому положено, т. е. правоохранительные и законодательные органы, а также представители правообладателей. Наш бизнес – не борьба с пиратством, а продажа качественного продукта. Но со своей стороны мы проводим активную работу с нашими партнерами по разъяснению и информированию их об ответственности за распространение пиратской продукции. Эта ответственность в законодательстве Украины предусмотрена, и практика применения ее в условиях сегодняшнего рынка есть. В прошлом году мы издали брошюру «Борьба с пиратством: комп'ютерні ігри», посвященную вопросам идентификации пиратской продукции и ее отличию от лицензионной. «Софтпром» часто консультирует как правообладателей, так и государственные органы в части усовершенствования законов по защите интеллектуальной собственности.

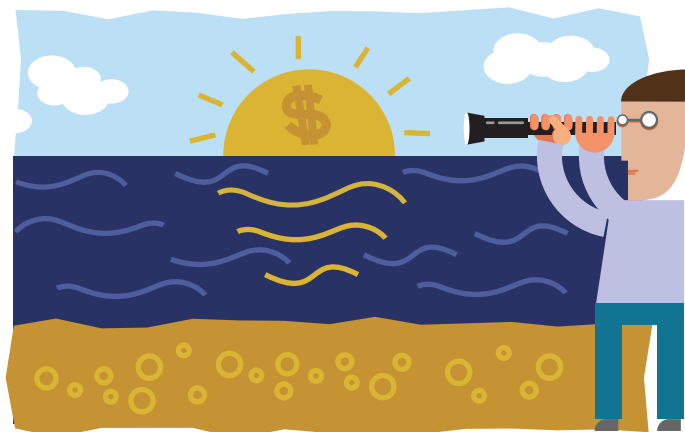
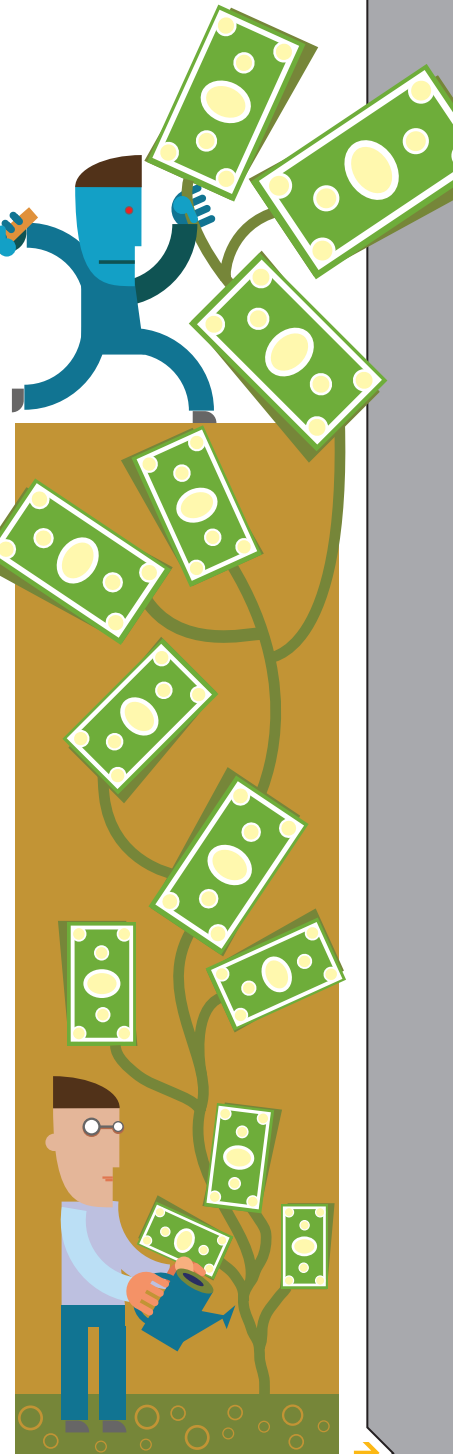
ОЛЕГ ДАВИДОВ, «1С»

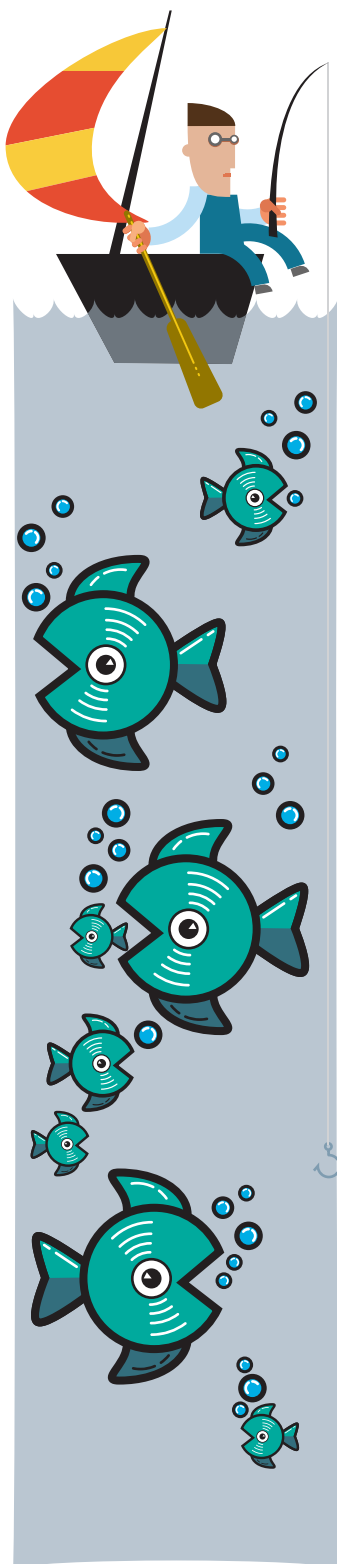
В 2007 году принимались только локальные «полицейские» меры. Кроме оперативной реакции на запросы милиции, было организовано несколько рейдов по известным в Киеве легальным магазинам, в которых продавалось «палево». В результате до владельцев удалось донести мысль, что голографическая марка Украины отнюдь не гарантирует «беспроblemность» бизнеса, если соблазняться дешевыми (о да, конечно, лицензионными!) сборниками игр на DVD типа «Великие битвы 2007, том 6». Крупный магазин проверить легко, ему есть что терять в отличие от лоточника. Поэтому руководству розничных точек стоит хорошо подумать, выбирая поставщика игровых программ.

В 2008 году попробуем добавить пропаганду и проводить разъяснительную работу с пользователями и розничными продавцами игр.

СЕРГЕЙ ГРИГОРОВИЧ, GSC

Поскольку проблема пиратства для нас стоит очень остро, мы пытаемся бороться с ней в силу своих возможностей: провели антипиратскую PR-кампанию (создали и запустили серию тематических постеров совместно с рекламным агентством Tabasco), обращались за помощью в государственные органы по борьбе с пиратством. В целом ощущается недостаточность принимаемых мер. Хотя с законодательной базой все в порядке, просто необходимы полномасштабные и реальные действия со стороны исполнительных органов.





Консоли

Можете ли вы оценить соотношение количества консолей (включая старые поколения) и игровых компьютеров в Украине в 2007 году? Как, на ваш взгляд, оно изменилось по сравнению с 2006-м? Что будет в 2008-м?

АНДРЕЙ ГРИЩЕНКО, «1С»

Рынок лицензионных игр для консолей предыдущего и нового поколений растет в СНГ каждый год. Но, к сожалению, он еще слишком мал, чтобы продажи могли финансировать разработку отечественных игр.

СЕРГЕЙ ГРИГОРОВИЧ, GSC

Соотношение доли PC и всех консолей суммарно – примерно 9:1. При этом подавляющее большинство приставок – чипованные. Ситуация начинает изменяться в сторону популяризации консолей, однако процесс идет медленно. Хотя украинский потребитель пока и не готов платить западную цену за коробку, но если бы игры стоили так, как стоят в нашей стране лицензионные продукты для PC, приставки уже сейчас вызвали бы ажиотаж. Я думаю, все начнется в России с выхода нового поколения консолей лет через пять, а пока PC-рынку на постсоветском пространстве бояться нечего.

ИГОРЬ АНАНСКИЙ, «СОФТПРОМ»

Оценивать соотношение игровых компьютеров и консолей в Украине сложно: до 2007-го здесь не было официальных поставщиков игр для приставок. В прошлом году сразу две компании получили статус дистрибьютора по приставкам Sony (и играм этого производителя), а вот Microsoft и Nintendo пока работать в Украине в этом направлении не спешат. Надеемся, что ситуация изменится к лучшему в нынешнем году и украинские геймеры получат возможность официально приобрести Xbox 360, DS или Wii.

Несмотря на отсутствие легальных поставок, консолей в Украине становится все больше и больше. В первую очередь речь идет о PSP: если в 2006 году игры для этой

приставки мы завозили в качестве эксперимента, малыми партиями (по несколько десятков копий), то в 2007 году продукты для PSP составили значительную долю в общем объеме наших продаж. Естественно, популярностью пользуется и приставка PS3, появление в Европе и в Украине которой можно считать главным событием прошедшего года. Мы вправе констатировать, что всего за полгода сформировались рынки и этих консолей, и игр для них. Во всяком случае лавинообразное увеличение объема продаж таких игр в период новогодних праздников служит ярким тому подтверждением.

На рынке Украины официально работает лишь компания Sony. Когда, по вашему мнению, здесь появятся Nintendo и Microsoft?

СЕРГЕЙ ГРИГОРОВИЧ, GSC

Думаю, отсутствие официальных консолей от Nintendo и Microsoft на нашем рынке – это вопрос временный. Их появление, уверен, не за горами, ведь у соседей, в России, они уже продаются. Тиражи маленькие, но в денежном эквиваленте это уже порядка 25% от общей емкости рынка. Дорогая коробка. Объемы же пиратского ПО для чипованных консолей пока посчитать не удастся.

Есть ли, на ваш взгляд, смысл в разработке консольных игр для локального (СНГ) рынка? Если да, то для каких консолей?

СЕРГЕЙ ГРИГОРОВИЧ, GSC

Разработка консольных игр для рынка СНГ пока нецелесообразна, разве что кому-то из производителей будет выгодно вложить деньги в реализацию брендового проекта для рекламы своей платформы в СНГ.

Разработка игр

Сотрудничает ли ваша компания с украинскими разработчиками игр? Почему? Если да, то с какими?

АНДРЕЙ ГРИЩЕНКО, «1С»

Конечно, сотрудничает с большинством ведущих украинских разработчиков, хорошо известных у нас и за рубежом такими своими играми, как S.T.A.L.K.E.R. (GSC Game World, Киев), «В тылу врага» (Best Way, Северодонецк), «Вивисектор» (Action Forms, Киев), «XIII век» (Unicorn Games, Киев), You Are Empty (Mandel Art Plains и Digital Spray Studios, Киев) и другие.

А сотрудничаем потому, что украинские разработчики умеют делать коммерчески успешные игры, а им нужны издатели с хорошими возможностями сбыта.

ИВАН БУНАКОВ, «БУКА»

Да, сотрудничаем. Потому что хорошее соотношение цена/качество. В частности, с AeroHills, CREOTEAM, IT Group (детские игры), Discus Games и еще несколькими партнерами, проекты которых пока не анонсированы.

СЕРГЕЙ ГРИГОРОВИЧ, GSC

Мы поддерживаем дружеские связи с коллегами и давно знакомы со многими, ведь это узкая индустрия. Сотрудничество? В разработке – нет, делаем проекты своими силами; в других аспектах – пока тоже нет.

ЕВГЕНИЙ МАРТЫНЮК, «ФАБРИКА ИГР»

Наше предприятие напрямую с разработчиками не сотрудничает. Им неинтересен украинский рынок – не те объемы продаж. А вот рынок России плюс СНГ – другое дело, а значит, украинские издательства не могут заинтересовать украинские же студии. Мы работаем непосредственно с российскими издательствами, у которых покупаем права на распространение только на территории Украины, в том числе и украинских игр.

«Разработка
S.T.A.L.K.E.R. 2
будет стоить
9 миллионов
долларов»

Каковы, по вашим оценкам, сейчас средний бюджет и средние сроки разработки игры в Украине?

АНДРЕЙ ГРИЩЕНКО, «1С»
Бюджеты и сроки очень разные. Раскрывать конкретные цифры мы не имеем права по условиям договоров, а средняя цифра, как и средняя температура по больнице, не очень полезна. Но в целом можно сказать, что себестоимость игровой разработки в Киеве практически сравнялась с европейской и московской, только регионы еще имеют конкурентное преимущество в ценовом аспекте.

ИВАН БУНАКОВ, «БУКА»
В каждом конкретном случае все по-разному. Вопрос задан некорректно. Есть маленькие игры, есть большие проекты, есть разные жанры, есть разные уровни качества. Среднюю цифру высчитывать нецелесообразно.

СЕРГЕЙ ГРИГОРОВИЧ, GSC
Всегда есть вероятность, что какой-либо студент сделает Moorhuhn за \$200 и заработает 20 млн. Но если говорить о топовых продуктах, каких из 300 бывает 1–2, то там бюджеты исчисляются десятками миллионов. К примеру, разработка мультиплатформенного S.T.A.L.K.E.R. 2 будет стоить 9 млн долларов. И это без затрат на продвижение... что еще дешево, по сравнению с западным PC-only продуктом Crysis, на который потратили 22 млн долларов.

Назовите, пожалуйста, основные проблемы украинского рынка разработки игр в 2007 году. С чем столкнется геймдев в 2008-м?

АНДРЕЙ ГРИЩЕНКО, «1С»
Нехватка кадров и пиратство. Пираты воруют деньги, которых не хватает, чтобы привлекать новых специалистов и развивать индустрию, задыхающуюся без квалифицированных работников. В 2008 году прорыва в этом направлении не ожидается, но будет планомерная работа по выращиванию кадров и борьбе с сорняками.

ИВАН БУНАКОВ, «БУКА»
Основная проблема – затруднения во взаимодействиях с российскими компаниями. Юридического плана в основном. Все становится сложнее, когда государства разные. В 2008 году будет продолжаться повышение себестоимости разработки. Это сейчас главная проблема.

СЕРГЕЙ ГРИГОРОВИЧ, GSC
К стандартным сложностям, связанным с нехваткой профессионалов, добавилось общее удорожание персонала, а в перспективе выхода на мировой рынок – уменьшение доли PC-ориентированных игр. С этими проблемами и вопросами нам нужно жить в текущем году.

Как вы полагаете, разработкой игр какого жанра имеет смысл сейчас заниматься украинским командам?

АНДРЕЙ ГРИЩЕНКО, «1С»
Вопрос не так прост, как может показаться, так как жанр, в котором сейчас ожидаются самые высокие продажи, это action, но он очень конкурентный – приходится тягаться с мировыми лидерами, а это крайне сложно. «Доступные», т. е. менее требовательные и бюджетные жанры не всегда смогут обеспечить продажи, необходимые для становления команды.

Совет простой – надо делать то, что лучше всего получается, что вы лучше всего умеете.

ИВАН БУНАКОВ, «БУКА»

Имеет смысл выбирать востребованный на рынке жанр, реализация игры в котором по силам компании-разработчику. У каждой студии этот жанр свой: в соответствии с ее специализацией.

СЕРГЕЙ ГРИГОРОВИЧ, GSC
В данной ситуации считаю правильным заниматься либо большими мультиплатформенными AAA-проектами, либо казуальными, мобильными играми. Важнее платформа, а не жанр.

Каковы средние продажи (как в СНГ, так и на Западе) игры, разработанной на территории СНГ? Отечественные игры какого жанра зарубежные издатели приобретают охотнее всего?

АНДРЕЙ ГРИЩЕНКО, «1С»
Средние продажи вряд ли что-то скажут о состоянии рынка. Если речь идет о рынке СНГ в целом (в первую очередь, это Россия, Украина, страны Балтии), то есть продукты, которые не наберут и 10 тыс. копий, а есть те, что разошлись более чем полумиллионом лицензионных копий.

Доля легального рынка компьютерных игр Украины в прошлом году снизилась примерно до 5% от суммарного с Россией, в первую очередь из-за проблемы пиратства.

А западные издатели охотнее всего приобретают хорошие игры, независимо от места их разработки. Тот же украинский S.T.A.L.K.E.R. очень доброжелательно встретили в мире.

ИВАН БУНАКОВ, «БУКА»
Снова вынужден сказать, что среднюю цифру высчитывать здесь не имеет смысла. Про жанры тоже не рискну сказать: все дело в уровне реализации игры. При наличии должного качества зарубежный издатель вероятнее купит нишевый продукт, чтобы закрыть «дырку» в линейке своих проектов, в то время как в популярных жанрах у него уже все хорошо, и игры из СНГ не могут конкурировать с флагманскими тайтлами.

СЕРГЕЙ ГРИГОРОВИЧ, GSC
Обычно то, что разрабатывается на постсоветском пространстве, имеет сношенные тиражи на Западе и потрясающие в СНГ. Подобный дух патриотизма замечается во всех странах. Я склонен объяснять это лояльностью прессы к своему разработчику.

Тиражи игр очень разные... Лучший результат на Западе у серии «Казаки». Обе части с аддоном и со всеми паками разошлись в чуть меньше 5 млн копий. Лучший результат на территории России также у серии «Казаки» и составляет порядка 2,5 млн... S.T.A.L.K.E.R. уже продан тиражом около миллиона, и я уверен, что мы побьем результаты «Казаков» в СНГ.

На вопросы отвечали

«1С»
Олег Давыдов, заместитель директора «1С Украина»
Андрей Грищенко, продюсер игровых проектов фирмы «1С»

«Бука»
Татьяна Устинова, коммерческий директор компании «Бука»
Иван Бунаков, руководитель отдела разработок компании «Бука»

GSC
Сергей Григорович, директор компании GSC World Publishing

«Софтпром»
Игорь Ананский, начальник отдела развития розничного канала продаж ООО «Софтпром»

«Фабрика Игр»
Евгений Мартынюк, заместитель директора ООО «Фабрика Игр»

Топ 5



Никита Шило

Носороги не играют в игры!

Говорим «крутизна» – подразумеваем «Чак Норрис»! В реальной жизни нет никого круче. А вот в играх полным-полно таких персонажей, по сравнению с которыми Чак – просто жалобное эмо.



Duke Nukem (серия Duke Nukem)

Это прямо квинтэссенция крутизны! Едва заведя Дюка на горизонте, инопланетяне в ужасе прыгают в свои космические корабли, на сверхсветовой скорости драпают в родные галактики и потом долго рассказывают детям страшилки про кровожадного землянина в солнцезащитных очках.



Sam «Serious» Stone (серия Serious Sam)

Как и заведено у серьезных парней, Сэм Стоун сначала стреляет, а потом задает вопросы. Чаще всего спрашивать тогда уже не у кого, а значит, задача упрощается. Вот пример воистину рационального использования своих сил!



Dante (серия Devil May Cry)

Можно ли быть крутым и гламурным одновременно? Нет, если только речь не идет о Данте – он уничтожает демонов, носит стильные наряды из кожи, любит большие пушки и ведет здоровый образ жизни.



Kratos (серия God of War)

Спартанцы настолько суровы, что не ждут божьей кары, а сами наказывают богов, а Кра-тос – самый суровый из спартанцев. За что мы его и любим.



Wolverine (серия X-Men)

Росомаха всегда прав. Если Росомаха все же неправ, он выпускает острые когти из сверхпрочного адамантиума – и вот он уже опять прав.

Превью

Путешествия в будущее и материализация духов

В этом разделе

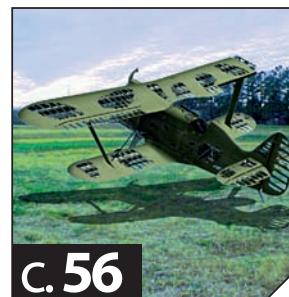
- 46 Bad Justice
- 52 Far Cry 2
- 56 Ил-3
- 60 Duke Nukem Forever
- 64 EVE: Offline Adventures
- 70 Казаки III

Bad Justice

Bad Justice – новый очень амбициозный проект от отечественных разработчиков, решивших не на словах, а на деле доказать собственную пылкую любовь к великой Fallout.

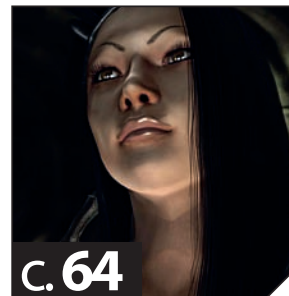
с. 46

Ил-3



с. 56

EVE: Offline Adventures



с. 64

Far Cry 2

Сиквел Far Cry создается по принципу «всего больше»: больше открытых пространств, больше реализма в графике и поведении персонажей, больше свободы для игрока. О наполеоновских планах Ubisoft читайте в нашем превью.

с. 52



Bad Justice

Сергей Галёнкин, Ярослав Сингаевский

«Подобно создателям S.T.A.L.K.E.R., разработчики черпали вдохновение из окружающей их постсоветской действительности»



Постядерная весна

S.T.A.L.K.E.R., You Are EMPTY, «Метро 2033» – этот список украинских игр, повествующих о постапокалипсисе на территории бывшего Советского Союза, скоро пополнится проектом Bad Justice от молодой команды Vimbo Games.



ВJ рассказывает историю о мире после атомной войны. Антураж соответствующий: кругом выжженные пустоши, где, поднимая радиоактивную пыль, колятся банды рейдеров и мародеров, города превратились в

мрачные развалины, а по их улицам бродят странного вида коровы и хлеблют воду из зеленых (после кислотных дождей) луж. Но не спешите клеймить проект обидным прозвищем «еще один отечественный Fallout». Вместо

«Сюжет Bad Justice строится на судьбе искательницы приключений по имени Мэрилин, которая мстит врагам за убитую семью»



Кто не спрятался – я не виновата!



Специальный маникюр:
+5 к меткости

Паспорт

Жанр TPS/RPG
Разработчик Bimbo Games
Издатель не объявлен
Дата выхода 2009
Сайт www.bimbogames.com/bj

О разработчике

Bimbo Games
Игры нет
Сайт www.bimbogames.com

Молодая украинская команда, состоящая из людей, работавших ранее не только в геймдеве, но и в кино, на ТВ, а также в fashion-индустрии. Bad Justice – дебютный проект компании.



Тут были слоники

классической ролевой игры с пошаговыми боями и видом сверху в Bimbo Games делают самый настоящий action с обаятельной героиней в главной роли.

Сюжет Bad Justice строится на судьбе искательницы приключе-

ний по имени Мэрилин, которая мстит врагам за разрушенную деревню и убитую семью. Параллельно героине предстоит встретиться с преступниками, мутантами, безумными учеными, вынашивающими планы перерождения

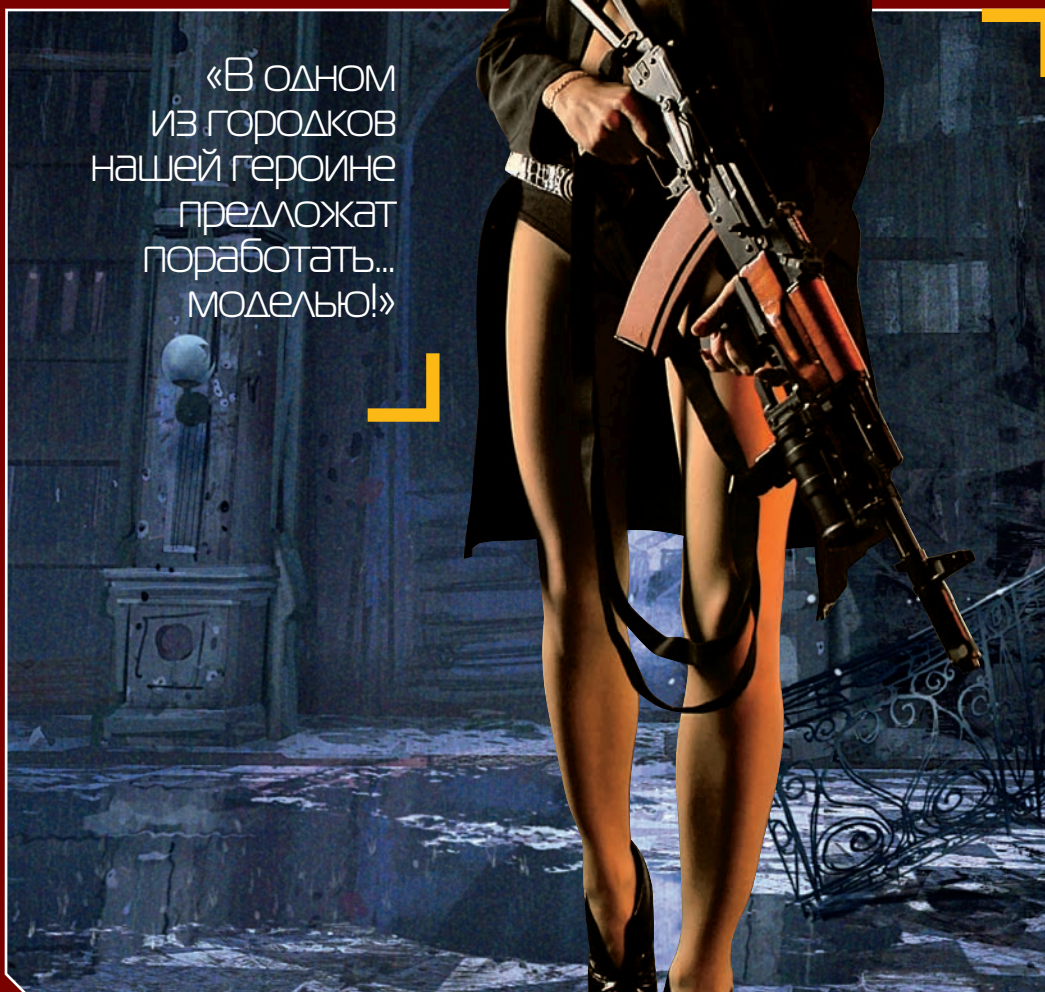
всей планеты, и даже с гигантскими человекоподобными роботами, охраняющими границы некогда великой северной державы, причем после гибели цивилизации.

Подобно создателям S.T.A.L.K.E.R., разработчики черпа-

ли вдохновение из окружающей их постсоветской действительности. Многие здания делались на основе реальных строений города Киева и его окрестностей, а для моделирования Эдема (закрытой территории для избран-



«В одном из городков нашей героине предложат поработать... моделью!»



ных, куда в ходе игры попадет наша героиня) сотрудники Vimbo Games организовали съемку в Конче-Заспе. Будет в Bad Justice и своеобразный аналог Зоны, которая, разумеется, наполнена различными аномалиями. Ценными призами для ее исследователей служат загадочные артефакты, спрятанные в глубине пугающих своей таинственностью локаций. Последние, надо сказать, создаются «по мотивам» полуразрушенных цехов одного из украинских металлургических комбинатов.

Как и положено современной игре, BJ не обойдется без ролевых элементов. За основу разработчики взяли всем знакомую систему S.P.E.C.I.A.L. из оригинальной Fallout, но, разумеется, в адаптированном для action варианте. Что интересно, изменение основных параметров главной героини отразится и на ее внешности. Чем больше сила (Strength), тем выше и шире в плечах будет выглядеть Мэрилин, прокачка подвижности (Agility) скажется на длине ног, а повышение харизмы (Charisma) увеличит размер ее бюста.

Кстати, о харизме. В разговоре с разработчиками тут же возник вопрос: зачем этот параметр в action? Но нас быстро успокоили – ведь Bad Justice не просто боевик,



это игра с открытым миром и динамически генерирующимися заданиями, в которой нельзя вот так взять и расстрелять всех встреченных на своем пути. Мэрилин нужна помощь NPC (большую часть миссий в одиночку выполнить абсолютно нереально), требуются деньги на покупку и модификацию оружия и брони, а значит, ей волей-неволей придется как-то сотрудничать с игровыми персонажами.

Побочных квестов предполагается огромное количество – от банальных «принеси необходимый предмет» или «убей главаря банды» до весьма необычных. Скажем, в одном из городков нашей героине предложат поработать... моделью! Вот для таких случаев и будет полезна полностью прокачанная харизма. О том, планируется ли секс в игре (в Fallout, напомним, кое-какие проблемы можно было решить через постель), разработчики пока молчат. Но учитывая, что некоторые из них пришли из fashion-индустрии (скажем, Ольга Андрусенкова,

директор компании Vimbo Games, в прошлом сама была моделью), есть основания надеяться на реализм в этом плане.

Боевая система достаточно традиционна для action от третьего лица. Камера будет следовать за героиней, демонстрируя ее прыжки и пируэты с оружием в руках в наиболее эффектных ракурсах. В особо сложных ситуациях нам поможет замедление времени (slo-mo), а при встрече с самыми опасными и живучими врагами разрешат воспользоваться точечным прицеливанием, позаимствованным у Fallout 3. Игра останавливается, и вам предоставляется возможность совершить выстрел в какую-то конкретную часть тела/брони противника. При этом вероятность поражения рассчитывается с учетом ролевых параметров не только персонажа и противника, но и оружия, пули и даже местности, в которой происходит перестрелка.

Интересная особенность (ее вы увидите ближе к концу игры) – путешествия во времени. Главный

«Побочных квестов предполагается огромное количество»

злодей использует ее для создания собственных копий в прошлом, и наша героиня тоже получает доступ к данной технологии. Естественно, перемещаться в любой временной период нам не позволят, но некоторая свобода будет – скажем, Мэрилин удастся решить кое-какие головоломки, требующие одновременного ее присутствия в разных местах, несколькими способами. Аналогично можно поступать и с проваленными квестами – вернуться в прошлое и рассказать себе самой о том, как не надо поступать. Или передать себе же оружие и шмотки более высокого уровня, чтобы облегчить дальнейшее прохождение.

В принципе игры с перемещениями во времени были и раньше, но в ВJ разработчики планируют пойти дальше. В ходе путешествий Мэрилин встретит свои копии,ывавшие другую концовку игры. С некоторыми из них даже придется сразиться.

Графический движок у Bad Justice создан Vimbo Games и картинку выдаст просто замечательную. Современные технологии, о которых так любят говорить производители видеокарт, на месте – и шейдеры, и normal mapping, и попиксельное освещение, и самозатенение практически всех моделей. Из новинок, ранее не встречавшихся в других играх, разработчики особенно гордятся photon mapping, обеспечивающей невероятно реалистичное освещение и отражения.

ВJ планируют выпустить как на PC, так и на консолях, хотя на пос-

ледних графика, скорее всего, будет несколько хуже. В данный момент на самых мощных современных PC с GeForce 9800 GTX в SLI и двумя четырехядерными процессорами Bad Justice выдает всего 5–7 кадров в секунду. Игра невероятно далека от релиза, поэтому не стоит пока беспокоиться о системных требованиях, ведь оптимизация движка еще не завершена. Но качество графики консольной версии остается под вопросом, разве что к моменту выхода игры Sony и Microsoft анонсируют следующие версии своих приставок.

Впрочем, разработчики не собираются игнорировать владельцев сла-

«Как и положено современной игре, Bad Justice не обойдется без ролевых элементов»





Директор химзавода



→ бых PC, портативных консолей или мобильных телефонов. Одновременно с основным проектом планируется выход версий Bad Justice и для этих устройств. На DS и мобильных телефонах игра будет представлять собой классический казуальный проект, с геймплеем, базирую-

щимся на подборе одежды и снаряжения главной героини для различных жизненных ситуаций: от боя с тяжеловооруженными мутантами и скрытного проникновения на вражескую базу до романтического ужина при свечах или похода на дискотеку.

Владельцам слабых (читай: офисных) компьютеров достанется бесплатная браузерная MMORPG, но требующая микроплатежей с помощью SMS. Мир останется тот же, что и в основном проекте, а геймерам придет-

ся выступить в качестве жителей разрушенной атомной войной планеты, сражаться друг с другом в пошаговом режиме, объединяясь в кланы и общаясь в глобальном игровом чате.

Вообще, планов по развитию бренда BJ у разработчиков громадье. Уже идут переговоры с несколькими российскими и западными киностудиями о производстве фильма по мотивам игры, причем на главную роль прочат саму Анджелину Джоли. А учитывая тот факт, что с миром моды разработчики знакомы не понаслышке, есть идея создать собственную линию модной одежды для молодежи, скроив ее по нарядам, в которые будут одеты персонажи игры.

«Уже идут переговоры с несколькими российскими и западными киностудиями о производстве фильма по мотивам игры»



Лучшие друзья девушек – это автоматы Калашникова

«Камера будет следовать за героиней, демонстрируя ее прыжки и пируэты»



Типичный постсоветский пейзаж



Управляемый транспорт в игре будет выглядеть конечно лучше



На каждую Мэрилин найдется свой Роберт

«На DS игра будет представлять собой классический казуальный проект»

Учитывая, что главная версия Bad Justice выйдет на PC, вопросам защиты от копирования компания Bimbo Games уделяет немало времени с самого начала разработки. Ведь, как правильно замечают специалисты, чем раньше начать внедрять антипиратские механизмы, тем сложнее их будет сломать.

К примеру, игра будет требовать диск, но только периодически – ведь многие пользователи не любят возиться с физическими носителями. Но зато в процессе прохождения геймера могут попросить позвонить по указанному в игре номеру технической поддержки и ввести специальный код, который сообщат сотрудники службы защиты от копирования. Если он этого не сделает, то его персонаж провалит одно из важных заданий, а в сохраненном файле появится специальная отметка. Таким образом те, кто купил пиратскую копию, лишатся львиной доли удовольствия и получат самую плохую из возможных концовок, в которой главная героиня даже не раздевается.

Выход Bad Justice намечен на конец 2009 года, но поскольку издателя у проекта еще нет, все может измениться. Следите за нашими анонсами, в ближайших номерах мы обязательно расскажем об игре поподробнее.

Блондинка в геймдеве

→ Ольга Андрусенкова – эффектная длинноногая блондинка, необычайно умная женщина и по совместительству директор компании Bimbo Games – любезно согласилась ответить на несколько вопросов о дебютном проекте ее студии, а также поделиться своими мыслями о текущем положении дел в отечественной индустрии.

Расскажите, как вы попали в геймдев?

Честно говоря, я поначалу хотела попробовать себя в роли модели, но в итоге стала 3D-моделлером. От выгодного предложения одного из ведущих агентств отказалась в последний момент. Поняла вдруг, что такой выбор – просто верх банальности. Понимаете, девушка с эффектной внешностью, из обеспеченной семьи, которая не работает, а скорее развлекает себя дефиле по подиумам – это ужасно стереотипно. Потому я предпочла профессию, не вызывающую ассоциаций с образом глупой блондинки.

А не страшно было становиться на стезю разработчика, тем более в такое неспокойное время?

Индустрия-то переживает серьезный кризис.

Мне кажется, тема кризиса в индустрии чересчур раздута и надуманна. Если компания следит за современными тенденциями, если ее сотрудники четко представляют себе, что за продукт они делают и для кого он, если время и деньги не тратятся на изобретение велосипедов и возню с самобытными технологическими решениями – то шансы довести проект до успешного финала значительно увеличиваются.

В таком случае видение текущего проекта у вас должно быть кристально чистым и ясным. Можете поделиться подробностями?

Конечно. Мы собираемся воплотить давнюю мечту отечественных геймеров – создать проект в постапокалиптическом сеттинге, с насыщенной action-составляющей, RPG-элементами и по-настоящему живым миром.

То есть ваша игра – это еще один «русский Fallout»?

Почему «еще один»? Это будет первый настоящий «русский

Fallout», которым давно бредят как разработчики, так и игроки! Выпуск подобного проекта, уверены, позволит снять проклятие со славянской игровой индустрии и вывести ее из мглы.

Честно говоря, концепция игры походит на мифический симулятор «всего и вся». Такая себе однопользовательская MMOG. Не слишком ли рискованная затея?

Согласна, многие пытались реализовать подобные замыслы, однако в итоге оказывались у разбитого корыта. Но это были случаи, когда за дело брались не профессионалы, а энтузиасты-мечтатели. Мы же предпочитаем отогнать сладкие грезы в сторону и полностью сосредоточиться на работе. В данный момент полным ходом идет стадия pre-production, которая продлится еще как минимум несколько месяцев. Несмотря на то что наш дебютный проект строится на движке собственной разработки, в нем нашел применение ряд хорошо себя зарекомендовавших middleware-решений. Так что будьте уверены, у нас все получится.

Far Cry 2

Марат Баширов



«Огромные, простирающиеся на сотни метров открытые пространства, и непохожесть на предыдущую часть»



I want to believe

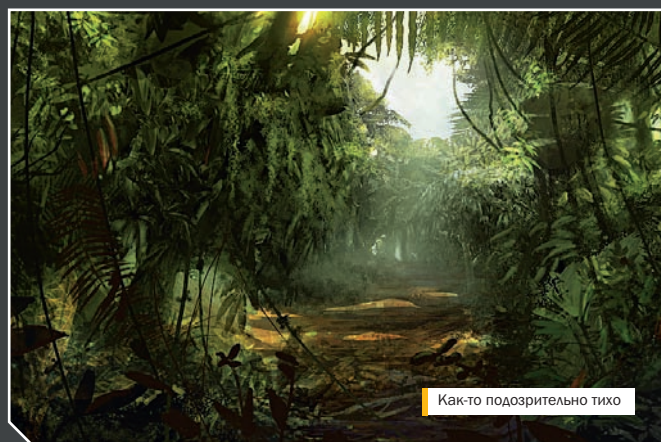
Шутер Far Cry появился на полках магазинов четыре года назад. Проект, рожденный тогда еще никому не известной немецкой студией Crytek в сотрудничестве с Ubisoft, стал настоящим хитом, продемонстрировав невиданный ранее уровень графического оформления и искусственного интеллекта.

➔ Несмотря на успех тропического боевика, ждать сиквела пришлось долго. Союз Crytek и Ubisoft вскоре распался, за последней остались права на популярный франчайз и лицензированный движок CryEngine первой версии. После этого было выпущено аж четыре консольные вариации на тему Far Cry для Xbox, Xbox 360 и Wii – Ubisoft успешно эксплуатировала Джека Карвера (Jack Carver). Только 22 августа 2007 года на Games Convention в Лейпциге мир узнал о существовании официального продолжения с коротким и гордым названием Far Cry 2. Естественно, Crytek, занятая

«Разработчики хотят создать мир, который бы сам подталкивал к выбору из нескольких вариантов решения задачи»



Зебра пришла на водопой точно по расписанию



Как-то подозрительно тихо

Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Ubisoft Montreal
Издатель Ubisoft
Издатель в СНГ «Бука»
Дата выхода сентябрь 2008
Сайт www.farcrygame.com

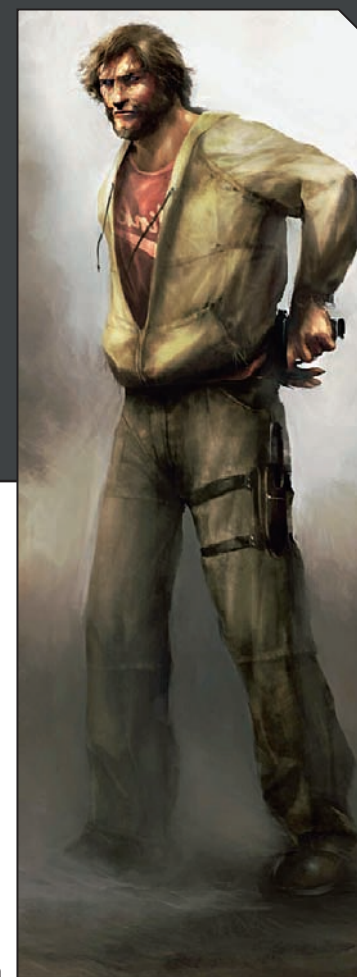
О разработчике

Ubisoft Montreal

Игры Tom Clancy's Splinter Cell, Prince of Persia, Myst IV: Revelation, Far Cry: Instincts, Assassin's Creed

Сайт www.ubisoft.ca

Канадское подразделение Ubisoft основано в 1997 году. Сначала студия занималась не слишком многообещающими детскими продуктами, но вскоре сумела превратиться в одного из крупнейших мировых производителей видеоигр. В компании работает свыше 1600 человек.



в тот момент созданием Crysis, никакого отношения к проекту не имела.

Разработчики из канадской Ubisoft Montreal не стали повторять ошибки многих коллег: подретушированных скриншотов, которыми «прославилась» Killzone 2, и горы концепт-артов не было. Авторы сразу показывали прессе длинную интерактивную демонстрацию: ее видеозаписи можно до сих пор найти в Сети.

С первого же взгляда Far Cry 2 производит сильное впечатление. Название игры (англ. «далекое расстояние», «большая разница») как нельзя лучше соответствует

«Они понимали: второй раз замысел с джунглями не сработает»

Л тому, что мы видим в геймплейных роликах. Огромные, простирающиеся на сотни метров открытые пространства и абсолютная непохожесть на предыдущую часть. Три года назад, когда канадцы только задумывались над тем, каким же должен оказаться сиквел столь известного проекта, у них вполне закономерно возникло бесчисленное количество идей. Они понимали: второй раз замысел с джунгля-

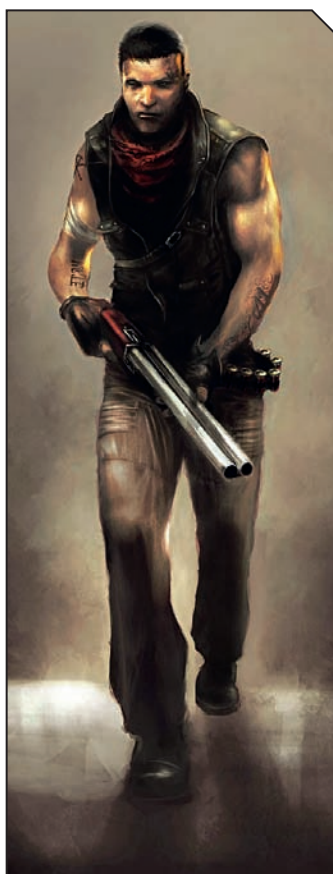
ми не сработает (еще бы, о Crysis уже тогда ходили слухи) – требовательному игроку понадобится нечто иное. Были рассмотрены некоторые варианты: подводный город (привет, BioShock), заснеженные арктические просторы (ау, Lost Planet), однако в итоге победила родина Бармаля – Африка.

Раскинувшаяся на 50 квадратных километров саванна в Far Cry 2 – это не просто песочница. На



Люблю повеселиться!

«Как и в случае с оригинальной Far Cry, авторы сиквела отказались от использования скриптов»



огромной территории имеются бесплодные равнины, речные долины, высокие горы, густые джунгли, оазисы. Размеры игрового мира поражают. Движок Dunia (не Дуня, а «жизнь» на суахили), созданный Ubisoft Montreal практически с нуля (в новую технологию попало от силы 2–3% оригинального кода Far Cry) всего за несколько лет (работа началась в 2005-м), отлично справляется с поставленной задачей. Wow-эффект от открывшихся просторов ничуть не меньше, чем при первой встрече с космическим кораблем в Crysis. Впрочем, все эти графические технологии подчеркивают куда более важное для геймплея содержание.

Дело в том, что движок Dunia способен не только прорисовывать красивые африканские просторы, но и наделять каждый, даже самый незначительный объект окружающей виртуальной действительности внятыми физическими характеристиками и биологическими особенностями. К примеру, трава в Far Cry 2 растет. Сожгите из огнемёта небольшую полянку, и через какое-то время сквозь почерневший песок вновь станут пробиваться свежие ростки. Так восстанавливаются

и деревья. Вооружитесь пистолетом и начните аккуратно отстреливать ветку за веткой – вскоре природа возьмет свое, и сучки отрасли тут на тех же местах. Конечно, все это происходит постепенно, так что изменения вряд ли будут бросаться в глаза. Представителей местной фауны, выглядящих ничуть не хуже, чем в Africa для PS3, тоже хватает. Животные, кстати, не просто сидят в одной конкретной локации, а ведут вполне осмысленную жизнь, руководствуясь набором опреде-

ленных потребностей: днем идут на водопой, ночью отдыхают и т. д. К некоторым из них можно приблизиться на достаточно близкое расстояние, чтобы рассмотреть во всей красе.

Похожая система была положена в основу AI противников. Как и в случае с оригинальной Far Cry, авторы сиквела отказались от использования скриптов. Ubisoft Montreal сделала так, чтобы виртуальные люди вели себя вполне осознанно, выполняя ряд ежедневных действий и соответствующим образом реагируя на изменения в окружающем мире. К примеру, один из охранников лагеря наемников может неспешно обедать, пока его друзья патрулируют двор и скучают на смотровых вышках. Решив прервать трапезу злодея, засадив ему между зубов пулю из снайперской винтовки, вы рискуете привлечь внимание его товарищей, которые тут же определят, откуда был сделан меткий выстрел (сверхзоркость из Crysis вернулась), сядут в джип, приедут к герою в гости и откроют огонь на поражение. Оставьте проголодавшегося аборигена в покое и увидите, как он закончит трапезу и присоединится к коллегам, а может быть, уйдет по другим, более важным делам. Враги в Far Cry 2 сначала стреляют, а потом задают вопросы, так что неожиданно выпрыгивать из кустов и с криком бросаться в бой – не лучшая из возможных тактик.

Разработчики хотят создать мир, который бы сам подталкивал к выбору из нескольких вариантов решения задачи. Этому способствуют погодные эффекты и смена дня и ночи. Прошло то время, ког-



Ой, а у вас, кажется, что-то подгорает...

Without Advanced Indirect Lighting



With Advanced Indirect Lighting



«Трава и деревья горят, герой истекает кровью, машины взрываются и даже оружие постепенно изнашивается»

Л да над уровнями пылился нарисованный художником синий купол с ватными облаками. В сиквеле Far Cry тучи сгущаются, дует сильный ветер, раздражаются страшные бури. В такие моменты не стоит бездумно баловаться с гранатами или огнем. Лучше определить направление ветра, поджечь траву с подветренной стороны и без всяких проблем уничтожить лагерь противника – всю работу по распространению пламени возьмет на себя стихия. То же самое касается и ночных вылазок. Под прикрытием потемневшего неба вы сможете незаметно подкрасться к стану врага, не устраивая переполоха. Днем корчить из себя ниндзя гораздо сложнее, так что и готовиться к интервенции стоит более тщательно, продумывая пути отступления и расставляя

ловушки, которыми могут послужить коробки с патронами, взрывающиеся от неосторожного попадания в них.

В таких случаях вам не обойтись без помощи «приятелей». Это NPC-наемники, обитающие на тех же 50 км². В самом начале вы выбираете своего героя из десяти доступных персонажей мужского пола, среди которых, кстати, оказался некто Иосип Идромено (Yosip Idromeno), напоминающий «товарища» Ивана из Jagged Alliance 2. Остальные девять мужчин и три девушки (за слабый пол, увы, поиграть нельзя) продолжат жизнь в виртуальном мире и будут рады с вами познакомиться. Наладить связи стоит как можно раньше. Верный приятель не только окажет помощь во время горячей перестрелки, но и вытащит полумертвого

го протагониста из-под града пуль, вернув его на этот свет. Джека Карвера из первой части в списке обнаружить не удалось.

Как и в большинстве современных шутеров, HUD в Far Cry 2 упростили. Герой выдерживает некоторое количество легких повреждений, но при более серьезных травмах придется осваивать полевую хирургию. Готовьтесь выковыривать из себя пули ножом, сбивать огонь с горящей рубашки и пр. Всего предусмотрено около 60 различных анимаций, иллюстрирующих все натуралистичные подробности вынужденных медицинских экспериментов. Никаких схематических глупостей из Metal Gear Solid 3: Snake Eater не будет. Кроме того, в отличие от Снейка вы не сможете заниматься самолечением прямо на поле боя. Чем-то это все напоминает не слишком успешный проект Jurassic Park: Trespasser.

Недолговечность и реалистичность – главные характеристики мира Far Cry 2. Трава и деревья горят, герой истекает кровью, машины взрываются, дома рушатся, даже оружие постепенно изнашивается. Всего в игре около 30 различных «стволов»: от пистолетов и автоматов до гранатометов. Каждый из представленных видов обладает определенными стрелковыми характеристиками и запасом прочности. К примеру, американская винтовка точна, но не слишком хорошо работает в жестких африканских условиях. АК-47, наоборот, не самый лучший вариант для истинного «кемпера», но зато сможет стрелять даже во время песчаной бури. Однако и то и другое оружие неизбежно заклинивает, загрязняется и банально стареет, начиная по-другому звучать, и в итоге лома-

ется. Чинить неисправный «ствол» мы будем прямо от первого лица.

Такие незначительные, казалось бы, нововведения призваны помочь геймеру вжиться в виртуальный мир, стать частью огромной Африки, которую можно исследовать практически в любом направлении (хотя изначально половина территории будет заблокирована песчаной бурей). Дело в том, что в Far Cry 2 нет так называемой сюжетной линии, которая за ручку ведет игрока к счастливому финалу. Начало для всех одинаковое – прота-



→ гоним, кстати, он болен малярией, просыпается в гостиничном номере. Перед ним сидит злодей по кличке Шакал (Jackal). Он оставляет пистолет в надежде, что наемник застрелится перед тем, как недуг окончательно его сломит. Вместо этого герой берет в руки подарок и про себя бурчит дежурную фразу Шварценеггера про «большую ошибку». Теперь идти можно куда угодно. Хотите – гуляйте по местным мини-городам, которые патрулируют представители двух враждующих группировок, готовые в любой момент разрядить обойму в вашу голову. Хотите – катаетесь на различных транспортных средствах (всего 14 видов: от багги до планера) по безграничным просторам и делаете скриншоты местной фауны, устраивайте лесные пожары, смотрите за тем, как растет трава, медитируйте, глядя на багряный закат.

Любителям действия стоит заняться выполнением многочисленных миссий. Перед получением задания вы не увидите никаких заранее нарисованных роликов. Все демонстрируется вживую «на движке». Даже строчки диалогов генерируются динамически, в зависимости от вашей репутации и



«Проект не настолько технологичный и красивый, как Crysis, но и не столь линейный, как Half-Life 2»

ранга. Сначала с вами будут говорить лишь обычные лейтенанты, но в дальнейшем, продемонстрировав свою доблесть, ждите встречи с важными шишками – главарями фракций, военачальниками

и пр. Именно так, постепенно, игрок станет продвигаться вперед к убийству того самого Шакала – торговца оружием, который специально срабатывает друг с другом две группировки, поставив свою продукцию по обе стороны от размытой линии фронта. За хорошо сделанную работу герою полагается вознаграждение, в том числе и денежное. Добытые ресурсы можно тратить на покупку и открытие новых видов оружия. Разрешается приобретать специальные ящики с боеприпасами, патронташи и некоторые другие полезные вещи. Не забыты и так называемые achievements: лишите жизни пяти NPC в заданном районе и получите инструкцию, позволяющую увеличить точность стрельбы определенного вида оружия или повысить его прочность. В общем, деньги есть на что потратить, главное, не лениться.

За непрерывным потоком информации о сингле практически нельзя разглядеть никаких данных о мультиплеере. В Far Cry многопользовательский режим ничем особенным фанатам не запомнился. В продолжении эту ошибку не должны повторить. Известно, что движок Dunia изначально заточивался под онлайн. Авторы предусмотрели не только качественный сетевой код, но и встроили инструменты для подбора оппонентов.

Сегодня, когда в мире сетевых шутеров и без того тесно, создателям Far Cry 2 придется сильно потрудиться, чтобы удивить геймеров. Мы очень надеемся, что в игре появится кооперативный режим, ведь совместно повоювать на просторах саванны было бы очень интересно.

Словосочетания «полная свобода», «бесшовный мир», «AI, живущий своей жизнью» не раз встречались в пресс-релизах крупных игровых проектов. В итоге мы часто получали не совсем то, что ожидали. Есть тысяча и один способ испортить хороший замысел и лишь несколько путей сделать настоящий хит. Надеемся, что Ubisoft нашла такой путь. В целом Far Cry 2 выглядит как первый серьезный next-gen-шутер. Проект не настолько технологичный и красивый, как Crysis, яростно съедающий все силы вашего компьютера, но и не такой линейный, как Half-Life 2, неспособный добираться до финала уже несколько лет подряд. Ubisoft Montreal серьезно потрудились, собрала огромный интерактивный мир, населив его сотней живых существ и рассадив повсюду тысячи растений. На данном этапе игра – замечательный боевик с экзотическим антуражем. Осталось только добавить обещанные бонусы и закончить работу над консольными версиями.



Нужны ~~ф~~враги?



fairplay.com.ua

Интервью

«Собрались вместе, все обсудили и начали работать – так родилась команда A-Gaming»



Фото: Александр Макаренко

с A-Gaming

Виктор Анохин

Завоевав бронзу на World Cyber Games 2007, ребята из киевской команды A-Gaming на собственном опыте доказали, что три года усердной работы над собой на самом деле приносят результат. «Победа любит старание» – таков их девиз. И это правило действует, даже когда играешь в Counter-Strike...

Расскажите немного о себе. Как создавался клан, ставший в будущем чемпионом Украины и СНГ?

В начале 2005 года произошло много перемен в составе топовых киевских команд. Игроки Enix и Weiss, ушедшие из тогда уже терпящей крах команды GSC, предложили B1ad3, известному киевскому киберспортсмену, основать новую группу, причем построенную не по принципу «играю с тем, с кем дружу», а такую, где во главу угла поставлена дисциплина, а приоритетной целью будут являться достойные результаты. И дело пошло. Ребята пригласили присоединиться к ним молодой и перспективный «спецназ» – strike и starix, попросили друзей – MIU и Subw00fer – помочь с организационными вопросами. Собрались вместе, все обсудили и начали работать – так родилась команда A-Gaming.



→ **Что помогло вам добиться таких высоких результатов и в последние годы не опускаться ниже планки high-end?**

Концентрация на главной цели, серьезное отношение всех членов команды к своему занятию. Мы четко понимали, чего хотим добиться, и упорно к этому шли. Не позволяли мелким ссорам и другим проблемам разного характера сбивать нас с пути. В самые сложные моменты помнили, что мы одна команда – и это важнее всего. Проблемы решаются, а команда остается и развивается. Так и собираемся продолжать.

Как проходят тренировки клана и в каком виде они наиболее эффективны?

В данный момент мы тренируемся в C-club, в основном по Интернету с украинскими коллективами, но для нашего дальнейшего развития этого недостаточно. Планируем продолжить тренировки по Интернету с лучшими европейскими командами и сейчас находимся в активном поиске достойного интернет-партнера. Для нас такой способ наиболее эффективен: к WCG мы готовились именно так, и результат говорит сам за себя.

Практически в каждой команде есть своеобразное разделение на классы. Например, один лучше всех стреляет навскидку, другой отличный снайпер, третий общается с прессой. Как насчет вашего коллектива?

У каждого из нас свои четкие позиции и задачи, капитан же координирует действия команды. Особой специализации в плане оружия тоже нет, все стреляют из винтовок,

«Мы четко понимали, чего хотим добиться, и упорно к этому шли. Не позволяли мелким ссорам сбивать нас с пути»

четыре игрока отлично обращаются со снайперской винтовкой и используют ее в зависимости от тактики.

Бесспорно, вы являетесь одним из самых успешных киберспортивных проектов в Украине. Чувствуете ли вы себя настоящими профессионалами?

Ну, скажем так, сейчас мы на пороге профессионализма в нашем понимании. И все равно, как только цель достигнута, сразу ставится следующая, более высокая, так что всегда есть над чем работать и к чему стремиться.

Тяжело ли вам совмещать тренировки и личную жизнь?

Вообще-то нет. Времени остается достаточно и на девушек, и на учебу, и на друзей. Иногда, конечно, приходится чем-то жертвовать, особенно во время подготовки к важным турнирам, но оно стоит того. Ну и частые разъезды... однако наши девушки самые лучшие, они все понимают.

А чем занимаетесь в свободное от Counter-Strike время?

Учимся, проводим время с девушками и друзьями (кино, кафе, дискотеки), играем в футбол, ходим в бассейн. В общем, нормальная молодая жизнь (смеется).

Ваш клан-сайт www.a-gaming.ru, не в пример другим подобным ресурсам, очень популярен в народе. В чем, на ваш взгляд, причина данного явления?

Мы сделали не просто статичный сайт с информацией о команде, а постоянно действующий киберспортивный портал для всего СНГ – с новостями, репортажами, статьями, обучением. Там всегда есть что-то новое и интересное для геймеров – вот это их и привлекает.

Есть ли планы по развитию сайта?

Да, еще куча нереализованных идей. Стараемся потихоньку исправлять недостатки и что-то улучшать. В скором будущем планируем

серьезно обновить пользовательскую часть и несколько разделов, будем устраивать среди посетителей регулярные розыгрыши призов от наших спонсоров – Palit и Razer.

Планирует ли команда выпуск собственной атрибутики, футболок, автоматов с символикой A-Gaming?

Трудно сказать, насколько такие автоматы будут востребованы (смеется). А насчет футболок думаем уже давно – форумчане часто пишут, что хотели бы приобрести нечто подобное. Эту идею нужно еще доработать и найти партнеров по производству одежды.

Среди людей старшего возраста распространено мнение, что киберспорт, в особенности профессиональный, ужасно вреден. Что вы думаете по этому поводу?

Не припомним ни одного адекватного аргумента насчет ужасного вреда. Времени за компьютером мы проводим точно не больше, чем обычные офисные работники, зарабатываем на любимом занятии, много путешествуем, переживаем кучу положительных эмоций, имеем друзей по всему миру. Очки никто не носит, волосы не выпадают (улыбается).

Кто в коллективе занимается воспитанием командного духа и как вы вообще настраиваетесь на игру?

Командный дух – он оттого и командный, что все им занимаются. Отдельного «воспитателя» среди нас нет. Перед важными турнирами собираемся вместе, обсуждаем тактику, и все подбадривают друг друга: «Давайте сыграем эту игру на 100%!»

А теперь по поводу тактики. Не секрет, что половина СНГ учится играть по вашим демо. А у кого учитесь вы? Или все ходы уже давно придуманы, а вы просто идеально запомнили свои роли?

Когда играли только в СНГ, часто использовали готовые раунды каких-то топовых мировых команд (конечно, адаптировали под себя). Сейчас все чаще приходится изобретать что-то свое. Продумать и отработать один надежный игровой раунд, исключить ошибки – это большой труд. Такие «железные» раунды отшлифовываются на протяжении месяцев и проходят испытания на чемпионатах. И все равно после того как раунд сыгран на публике и соперники получили возможность изучить тактику, ее надо продолжать оттачивать. В этом плане, конечно, особо не расслабились.

Возможно, у вас есть свои приметы касательно игры, например, подключать мышшь только правой рукой. Если есть, то расскажите поподробнее...

У каждого из нас свои игровые настройки и подходящая периферия, но никаких особенных ритуалов вроде не было замечено.

Вашими постоянными соперниками в течение многих лет были харьковчане pro100. Теперь, когда они распались, стало легче?

На самом деле мы и раньше работали, и сейчас продолжаем работать над собой. Какая разница, существует pro100 или нет, почему это должно влиять на нашу команду? Соперники всегда были и будут, и как бы они ни назывались, их всех нужно стремиться побеждать. Сейчас сразу несколько отечественных коллективов вышли на серьезный уровень – это HR (Днепропетровск), Moralezz (Донецк), Numbazz (Львов) и JE (Севастополь). Посмотрите на результаты украинских чемпионатов, и вы увидите, что мы периодически терпим поражения от той или иной команды. Победы не даются нам легко.

«Продумать и отработать один надежный раунд, исключить ошибки – это большой труд»

Достижения

- I место** ASUS Autumn Cup 2005
- II место** ASUS Winter Cup 2006
- I место** ASUS Spring Cup 2006
- I место** WCG Ukraine 2007
- II место** WCG Ukraine 2005, 2006
- I место** ESWC Ukraine Finals 2006, 2007
- I место** ESL Pro Series Ukraine Season 1 2007
- I место** Ukrainian Cybersports League (UA CUP) 2007
- I место** SKY NCLLeague 2007
- III место** WCG 2007 Grand Final
- I место** Intel Challenge National League 2007

Чего, на ваш взгляд, не хватает украинским командам для успешного развития?

Хорошего пинга на Европу.

На последних World Cyber Games вы показали выдающуюся игру, хотя до того в течение многих лет наши CS-команды даже не выходили из групп. В чем секрет этого, без преувеличения, прорыва?

Мы очень долго и старательно готовились к данному чемпионату. Можно сказать, участие в World Cyber Games – это наша мечта, и когда она сбылась через два с половиной года существования команды, мы просто обязаны были показать свой максимум.

Если бы вам дали шанс переиграть тот злополучный полуфинал, что бы вы сделали по-другому?
Проверили бы яму на «длине» (смеется).

По возвращении на родину почувствовали ли вы себя популярными?

Конечно, приятно вернуться в свою страну с медалями. После WCG мы, безусловно, приобрели больше болельщиков и завоевали доверие геймеров, но нельзя сказать, что это как-то особенно ощущается.

Расскажите о своем видении WCG в дисциплине Counter-Strike. Система проведения, версия игры – что бы вы хотели поменять, а что вас устраивает?

Система проведения «группы – олимпийка» вполне нормальная. По поводу версии – хорошо, что на WCG вернулись к 1.6. Недостатки – на WCG от одной страны может выступить только одна команда, и это отрицательно сказывается на составе участников. Есть куча откровенно слабых коллективов, которые сливают все свои игры и не привносят в чемпионат никакой интриги, в то время как многие сильные команды из передовых в плане киберспорта государств – Швеции, Германии – просто остаются за бортом. Ну и еще WCG следует проработать систему правил и

улучшить судейство – в этом году оно было просто ужасным, в игровой зоне творилась такая неразбериха.

Скажите, какой вы видите команду в будущем? Какие цели перед собой ставите?

Сейчас мы заняты улучшением условий тренировок, чтобы иметь возможность развиваться дальше. Впереди несколько важных международных чемпионатов, где нужно достойно выступить. Хотим укрепить свои позиции в Counter-Strike и вырастить стабильный украинский (возможно, замахнемся и на уровень СНГ) мультигейминг-клуб, который будет бороться за топовые места в мире в ряде игровых дисциплинах.

Какая победа (за все время существования команды) ценится вами выше других?

Бронза на WCG 2007 – это пока наше самое большое достижение.

И напоследок – что бы вы могли посоветовать начинающему иг-

Состав команды

Алексей «хаос» Кучеров
Андрей «B1ad3» Городенский (капитан)
Сергей «starix» Ищук
Тарас «craft1k» Войченко
Юрий «strike» Терещенко
Анна «MIU» Даниляк (менеджер)

року, твердо решившему стать профессиональным киберспортсменом?

Решите для себя, действительно ли это то, чем вы хотите заниматься, чему готовы отдать лучшие годы своей жизни. Поставьте перед собой реальную цель (например, собрать команду единомышленников, потренироваться и выиграть свой первый небольшой чемпионат) и добивайтесь ее уверенно, а когда достигнете – ставьте следующую. Принимая какие-то решения, не идите на поводу у эмоций и всегда задумывайтесь о том, что для вас в итоге важнее.

Ukrainian IT festival 08

DECODED

Програмування ІСМ ІСРС командне програмування

Дизайн 3d modeling макетування сайтів розробка логотипів

цифрова обробка speed painting Інженерні змагання модінг

Захист інформації sniffing DNS заміна DOS атаки

Ігри та розважальні програми пінг-понг стріт-бол

ігрові баталії Code:camp «несемінари» та майстер класи з ІТ

технологій ІТ ярмарок кар'єри

Безкоштовний Інтернет

18 - 20 квітня

м. Львів, Палац Мистецтв
(вул. Коперника 17)

decoded.org.ua



Технологічний партнер



Золотий партнер



Почесний медіа-партнер



Організатор



Дизайн-партнер

Співорганізатор: Колегія та профком студентів та аспірантів НУ «ЛП»
Під патронатом Національного університету «Львівська політехніка»
За сприяння Львівської міської ради

GAMEPLAY.COM.UA

Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны

Любимец женщин красавец-блондин Данте все так же неотразим. Тряся стильной челкой, он кромсает сотни врагов в мелкий винегрет и умеет, не целясь, разрядить всю обойму в переносицу противнику, только что подброшенному в воздух метким пинком. Скучно с этим парнем точно не будет!

с. 64



Devil May Cry 4

Sins of a Solar Empire



Глобальная космическая стратегия в реальном времени? Для многих данная фраза звучит как фирменное издевательство. Но разработчики из небольшой канадской компании Ironclad Games уверенно доказывают нам обратное.

с. 68

Наши принципы

1. Мы играем в игры.

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

2. Мы играем в готовые игры.

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

3. Мы разбираемся в играх.

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

4. Мы независимы.

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

5. Наш средний балл – 2,5.

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



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

В этом разделе

- 64 Devil May Cry 4
- 68 Sins of a Solar Empire
- 74 Lost Odyssey
- 78 God of War: Chains of Olympus
- 80 Turok
- 82 The Club
- 84 eXperience 112
- 86 Dragon Quest Monsters: Joker
- 87 Кодекс войны: Высшая раса
- 88 Sam & Max Episode 202: Moai Better Blues
- 89 Jumper: Griffin's Story
- 90 Overclocked: A History of Violence
- 92 Audiosurf
- 93 WipEout Pulse
- 94 Manhunt 2
- 96 Medal of Honor: Heroes 2
- 97 Syphon Filter: Logan's Shadow
- 98 Sinking Island
- 100 Patapon
- 102 Professor Layton and the Curious Village
- 103 Exit 2
- 103 Ratchet & Clank: Size Matters

God of War: Chains of Olympus

Неистовый спарта-нец Кратос теперь рвет и мечет не только на широкоформатных домашних ТВ, но и на небольших экранах портативных PSP. Новое пришествие God of War – настоящий праздник для всех любителей зубодробительного action.

с. 78

Devil May Cry 4

Владимир Куценко

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ



Gameplay

«Devil May Cry всегда отличалась атмосферой легкого безумия и стеба»



Два полудемона лучше, чем целый

Невзирая на смену главного героя, Devil May Cry 4 смогла сохранить все то, за что мы так любили предыдущие части: увлекательный геймплей, зрелищные бои и неповторимый юмор. А два самоуверенных платиновых блондина гарантируют игроку в два раза больше положительных эмоций.

→ Devil May Cry всегда отличалась атмосферой легкого безумия и стеба, и четвертая часть старательно следует традициям. Герои, начитавшись Шекспира, ведут проникновенные беседы с черепом, танцуют, как Антонио Бандерас, и позируют перед камерами, словно они на съемках высокобюджетного фильма. Разумеется, озорник Данте за прошедшее время ни капельки не остепенился – он продолжает острить и удивлять своим цинизмом и сар-

казмом. Эпизоды с Неро, впрочем, отличаются большей серьезностью и человечностью.

Несмотря на кажущуюся банальность повествования о безумном фанатике, мечтающем сравняться по силе с богом, игроков ожидает несколько довольно интересных сюжетных ходов, а благодаря безпреувеличения великолепным роликам наблюдать за развитием истории – одно удовольствие.

Предыдущие части серии многие обвиняли в чрезмерной слож-

Жанр action/adventure**Разработчик** Capcom Production Studio 1**Издатель** Capcom **Издатель в СНГ** «1С»**Сайт** www.devilmaycry.com**Возраст** 16+**Capcom Production Studio 1**

Внутренняя студия крупнейшего японского разработчика и издателя видеоигр создает проекты для всех new-gen-консолей и PC.

Игры серии Monster Hunter, Devil May Cry**Сайт** www.capcom.com**Идея** Хотя чуть-чуть облегчить Данте жизнь**Графика** Одна из самых красивых консольных игр**Звук** Отличные диалоги и бодрая музыка**Игра** Все та же Devil May Cry, которую мы знаем и любим

4.5/5

Gameplay



Ты недостаточно гламурна, а значит ты умрешь!

ности. Мол, и боссы тут слишком сильные, и враги кусаются, а рестарты так вообще в самом начале уровня, если только не добыть соответствующий бонус. «Негоже современных игроков, избалованных Big Brain Academy и регенерацией жизни в шутерах, бить лицом о суровую реальность хардкорных слэшеров», – решили в Capcom и взяли курс на упрощение. Общие принципы остались те же, каждую миссию нужно проходить в один

присест, однако теперь на первых двух уровнях сложности надо очень сильно постараться, чтобы умереть. На самом деле трудно становится лишь на более высоких уровнях, но для их открытия необходимо пройти игру не раз и не два, а на это терпения хватит далеко не у всех. Жаль, что разработчики ударились в крайности и не смогли сбалансировать Devil May Cry 4 для игроков разных категорий.

«Devil May Cry всегда отличалась атмосферой легкого безумия и стеба»





«Боевая система по сути осталась прежней»

Боевая система по сути осталась прежней, единственное по-настоящему значимое нововведение – демоническая рука Devil Bringer, с помощью которой Неро может притягивать к себе врагов, бросать их или использовать как щит. Этот волшебный гарпун придает герою невиданную мобильность и позволяет буквально парить в воздухе от одного монстра к другому. Взяв под свой контроль Данте, действительно чувствуешь себя как без рук – ветеран серии далеко не так подвижен. Дабы компенсировать отсутствие у Данте чудруки, разработчики разрешили ему менять боевые стили на лету простым нажатием на крестовину. Стремительно наброситься на противника в Trickster, мощными взмахами меча отправить его в воздух со Swordmaster, взмыть за ним и расстрелять, переключившись в Gunslinger, а после приземления заблокировать атаки оставшихся врагов в Royal Guard – вполне подойдет для списка возможностей в пресс-релизе, но в реальной жизни вы так будете действовать, только если в гости зайдут друзья, перед которыми надо похвастаться мастерским обращением с геймпадом. В большинстве же ситуаций с лихвой хватает одного, максимум двух любимых стилей, особенно если вспомнить, насколько неудачная у контроллера Xbox 360 крестовина. Полагаться в комбо на кнопку,



Какая полезная шестеренка!

«Сейчас игра попросту не имеет конкурентов»

которая может не сработать, – не лучшее решение.

На самом деле у Devil May Cry 4 есть масса достоинств, но все они (кроме разве что невероятной крутизны главных героев) меркнут перед главным – в нее просто безумно интересно играть. Геймплей невероятно аддиктивен, сражения быстрые, зрелищные и разнообразные. Интуитивные комбо позволяют больше задумываться не о том, как выжить, а о том, как убить врагов максимально эффектно и стильно. Красивое уничтожение монстров и использование множества различных комбо поощряется бонусными очками, которые, как и раньше, можно потратить на прокачку навыков и приобретение эликсиров.

По всей видимости, разработчикам настолько полюбили придуманные боссы, что они решили, будто игрокам захочется сражаться с ними снова и снова. В итоге с большинством боссов мы встречаемся аж по три раза за одно прохождение. К счастью, каждое столкновение с ними оказывается почему-то на порядок легче, чем предыдущее. То ли их намеренно ослабляют, чтобы не расстраивать игрока, то ли опыт прежних встреч

положительно сказывается... Повторяются и некоторые уровни – по части локаций нам придется пробежаться по несколько раз.

Последний недостаток – по-прежнему практически бесполезное оружие дальнего боя. Пистолеты Неро наносят столь мизерный ущерб, что пока убьешь ими одного врага, можно было бы пятачками нарезать мелкой соломкой с помощью меча. Арсенал Данте выглядит повнушительнее, чего стоит только ящик Пандоры, сочетающий в себе сразу четыре огромные пушки. Но сути дела это не меняет – огнестрельное оружие нужно лишь для тех немногочисленных врагов, которых сложно убить в ближнем бою.

Выглядит Devil May Cry 4 замечательно как в техническом плане, так и в плане дизайна. Модели и главных героев, и рядовых монстров выполнены безукоризненно, придраться можно разве что к своеобразному абсурдному внешнему виду некоторых врагов, но для серии это норма. Впрочем, наряду с уродливыми и примитивными марионетками здесь есть и величавые паладины, и ледяные монстры, и дымчатые летающие демоны, так что баланс соблюден.



Уровни под стать персонажам: Devil May Cry 4 не страдает типичной болезнью игр нового поколения, когда вся мощь движка направлена на прорисовку героев в ущерб остальному. Расплачиваться за потрясающую графику приходится небольшими локациями, но молниеносные подгрузки абсолютно не раздражают.

По большому счету сейчас Devil May Cry 4 попросту не имеет конкурентов, и до выхода Ninja Gaiden 2 на пьедестале лучшего слэшера придется тесниться сладкой парочке Неро и Данте. Другого подобного блокбастера в ближайшее время не предвидится, так что на вопрос, играть в новый Devil May Cry или нет, может быть только один ответ, если вы, конечно, любите action.



Не то чтобы совсем не попал...

microlab
feel different

Система 5.1

Вихідна потужність
99 Вт

Частотний діапазон
30 – 20 000 Гц



*«Наполним музыкой сердца»**

Юрій Візюл

X23

www.microlab.ua
+38/044/206-27-09

Офіційні дистрибутори продукції microlab в Україні:
ERC +38/044/230-34-74 <http://www.erc.ua>
K-Trade +38/044/568-50-05 <http://www.k-trade.ua>
MTI +38/044/458-38-73 <http://www.mti.ua>

*Наповнимо музикою серця Юрій Візюл

Sins of a Solar Empire

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ



Gameplay



Viva La Revolución!

Громкие заявления каждой новой студии по поводу их первого детища всегда воспринимаются с определенной долей скепсиса: частенько в итоге мы получаем совсем не то, чего так долго ждали. Но когда все до единого обещания разработчиков воплощаются в жизнь, а сама игра производит настоящий переворот в застоявшемся жанре 4X strategy, в пору говорить о событии эпохального масштаба...



Sins of a Solar Empire гениальна во всем – от обновленной концепции 4X RTS (!) до каждого, даже самого мелкого элемента геймплея. В первую очередь хочется отметить чрезвычайно удачное сочетание шикарного графического движка и механики игры. Только представьте себе: буквально секунду назад вы еще любова-

Жанр 4X real time strategy **Разработчик** Ironclad Games
Издатель Stardock **Издатель в Украине** «1С»
Локализатор Snowball
Сайт www.sinsofasolarempire.com
Возраст 12+

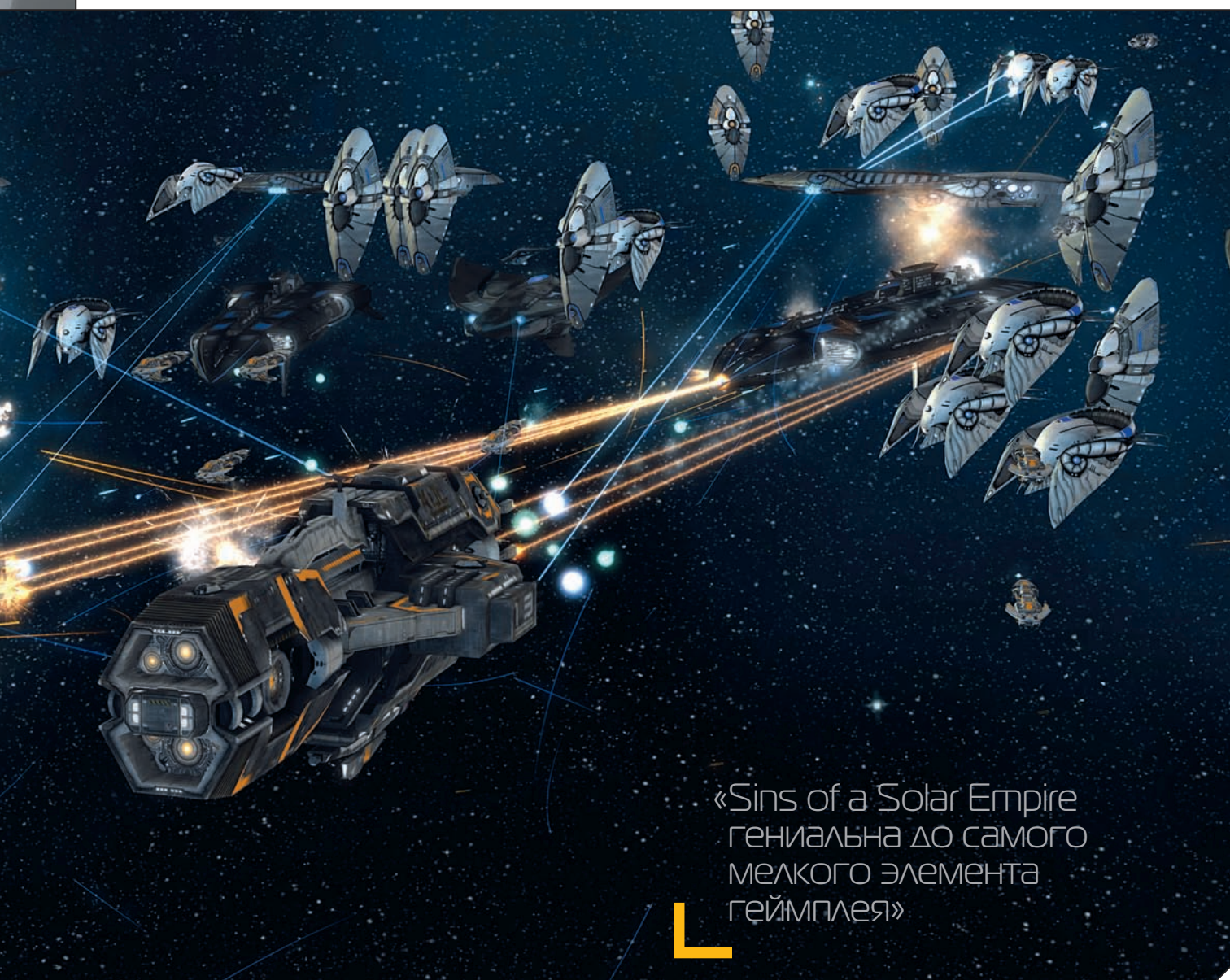
Ironclad Games Молодая канадская компания образована бывшими сотрудниками Barking Dog Studios, известной нам в первую очередь по аддону к Homeworld и «детской» RTS по мотивам мультфильма Disney «Планета Сокровищ». Sins of a Solar Empire – дебютный проект Ironclad.
Игры нет Сайт www.ironcladgames.com

Идея Возродить жанр глобальных пошаговых стратегий на качественно новом уровне **Графика** Отличный визуальный ряд, интересные спецэффекты

Звук Приятный саундтрек, но озвучка инопланетных рас хромает **Игра** Лучшая глобальная стратегия со времен Master of Orion 2

5/5

Gameplay

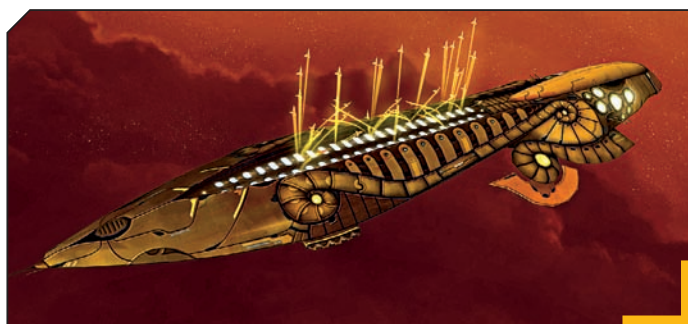


«Sins of a Solar Empire
гениальна до самого
мелкого элемента
геймплея»

лись новеньким крейсером, но лишь пара поворотов колесика мыши – и вот перед глазами расстилается планета, на верфях которой крейсер построен, затем на мониторе видна ваша империя, звездная система, галактика... Больше не надо тратить время на поиск нужной опции в дебрях заскорузлого интерфейса – с этим успешно справляется mouse zoom. Гениально, не правда ли? Еще один

продуманный ход Ironclad – разумный баланс всех ключевых элементов жанра – explore, expand, exploit и exterminate, ставших еще лучше при переходе в real time. Разве что принимать решения придется быстрее, но повышение динамичности и непредсказуемости игрового процесса идет ему только на пользу.

Предыстория Sins of a Solar Empire начинается за 10 000 лет до





→ старта игры. Великая раса Vasari, правившая половиной галактики, неожиданно терпит тотальное поражение от еще более могущественных сил. Остатки выживших надолго скрываются во мраке вселенной. Спустя девять тысячелетий человечество заново колонизирует эти миры. Но проходит еще несколько веков, и мирное существование Торговой коалиции людей (Trader Emergency Coalition) превращается в сущий ад – из гиперпространства появляется огромный флот Vasari, желающих восстановить былое могущество своей расы. Кое-как отразив первые яростные атаки, homo sapiens неожиданно сталкивается с еще одной угрозой. Давным-давно их

предки преследовали генетически модифицированных людей. Теперь они называют себя Advent и горят жадной мести. Судьба очутившегося меж двух огней человечества висит на волоске...

Несмотря на столь многообещающую завязку, традиционной single-кампании в Sins of a Solar Empire нет, да и нужна ли она в 4X-стратегии, где главная цель – покорить галактику любыми доступными способами? Так что выбираем большую карту, много сильных соперников – и вперед, к звездам! Различия между тремя фракциями – TEC, Advent и Vasari – на самом деле невелики, они сводятся лишь к специфическим тяжелым боевым кораблям и не-

«Карта галактики в SoaSE выполнена в полном 3D»

значительным изменениям в древних технологиях. Тем не менее даже этого оказалось достаточно для бурных обсуждений фанатами вопроса, какая же сторона лучше. Тех, кто предпочел Advent, наделяют существенными преимуществами при колонизации планет, что особенно важно в начале игры. Зато люди могут похвастаться сбалансированным ударным флотом, Vasari же быстрее всех получают доступ к мощнейшему орбитальному оружию, уничтожающему планеты оппонентов за десятки парсеков. Тут выбор фракции, а следовательно, и оптимальной стратегии победы – за вами.

Карта галактики в SoaSE выполнена в полном 3D, но для упрощения навигации все небесные тела расположены в одной плоскости. Для межпланетных путешествий наши флотилии используют быстрые гипердвигатели, но поскольку любое небесное тело, даже самый заурядный астероид, имеет собственное гравитационное поле, к дальней цели космические корабли передвигаются прыжками, де-

лая остановки у каждой планеты. Впрочем, если ваша эскадра достаточно быстра, а противник располагает лишь медлительными дредноутами, всегда можно проскочить с минимальными потерями через аванпост соперника и порядочно напакостить ему партизанскими рейдами в тылу. Порой такой отчаянный шаг является единственным способом оттянуть флотилии AI от осажденной планеты и выторговать хоть пару минут столь нужной передышки. А вот для перемещения между разными звездными системами в SoaSE применяются wormholes – пространственно-временные туннели во вселенной, но для их использования надо сначала овладеть специальной технологией.

Легким разочарованием для хардкорных фанатов жанра могут стать сравнительно небольшие размах – средняя карта в игре состоит из одной-двух звезд и 25–40 планет, лишь в исключительных случаях нас ждут шесть первых и 100 вторых, что по сравнению с десятками звездных





систем Master of Orion 2 смотрит-ся бедно. Правда, говорить о малых размерах миров SoaSE так же несерьезно, как сравнивать TES IV: Oblivion с первой TES:

Arena, которая была и остается самой масштабной игрой во вселенной The Elder Scrolls. Прошли те времена, когда для обозначения Солнечной системы хватало кучки пикселей, и соорудил Ironclad Games карты еще больше, с их отображением не справился бы даже наиновейший игровой PC. К счастью, Iron Engine поддерживает до 10 000 небесных тел, а значит, ждите по-настоящему гранди-

озных модификаций от фанатов. Или же создайте свою собственную галактику, благо с помощью встроенного редактора сделать это совсем несложно.

Экономика в SoaSE основывается на кредитах, металле и кристаллах. Деньги в изобилии поступают в вашу казну в виде налогов с населения и доходов от торговли, а дефицитные полезные ископаемые добываются на специальных астероидах, которые находятся неподалеку от каждой планеты. Пополнить запасы металла и кристаллов разрешено на черном рынке, а если у вас есть их излишки, то

можно сорвать неплохой куш, играя на биржевых котировках, возрастающих в 4–5 раз из-за вечного дефицита металла.

Обработке поверхности планет в SoaSE уделено довольно мало внимания – игрок может провести терраформинг, увеличив максимальный лимит населения, защитить планету энергетическим щитом, сведя к минимуму последствия бомбардировок, или же отдать приказ разведать неосвоенные территории. С определенной долей вероятности при этом будет обнаружен ценный артефакт. Остальные этапы развития экономи-

ки происходят в космосе. Научные станции, верфи, заводы по переработке ресурсов, космический порт – все позволено строить только в гравитационном поле небесного тела. Каждая планета имеет ограниченное количество слотов для зданий, но его можно увеличить с помощью соответствующих исследований. Так же обстоят дела с тактическими сооружениями – ракетными батареями, ангаром истребителей, ремонтными станциями и т. д. Несмотря на наличие опции *Auto-Placement*, настоятельно рекомендуем расставлять здания на орбите в ручном режиме –





Проморгали красавицу!

ведь от того, насколько грамотно выстроена оборона и защищены важные заводы, будет напрямую зависеть судьба планеты в случае рейда пиратов или врагов.

Бичом родственной Galactic Civilizations 2 была примитивная стратегия развития в стиле «колонизируй все доступные планеты, пока за тебя это не сделал твой оппонент, а затем задави его культурой». Sins of a Solar Empire свободна от таких логических неувязок. Во-первых, просто захватить планету X, отправив к ней экспедиционный корабль, не получится – сначала вы должны овладеть соответствующими технологиями освоения вулканических и ледяных миров. Второй, еще более важный нюанс – несмотря на то что эти планеты нейтральны, у них тоже есть свое население и собственный флот. И если вокруг астероида курсируют лишь два легких фрегата, то с охраной богатой планеты не совладает даже дредноут. Таким образом сдерживаются аппетиты полководцев не только слишком агрессивных, но и самых хитрых, исподтишка рассылающих во все стороны колонизационные корабли, когда остальные игроки лишь пытаются развить экономику.

Несмотря на определенный перекос игры в сторону военных действий, победить без исследо-

ваний и достаточного количества подконтрольных планет здесь не получится. Все научно-технические изыскания разделены на три части – Empire, Warfare и Fleet Logistics. Первая ветвь ответственна за гражданскую составляющую игры – увеличение добычи полезных ископаемых, торговлю, экономику, в то время как вкладка Warfare целиком посвящена новым моделям оружия и улучшению уже существующих.

В Master of Orion 2 отсутствовал лимит на количество боевых единиц – строй себе их сколько хочешь, лишь бы деньги были, но потом не взыщи, если залез в долги. Для создания непобедимой армады в SoaSE придется основательно подготовиться экономически. Крейсеров в игре может быть максимум 16, но чтобы добраться до этого заветного числа, необходимо изучить 10 уровней логистики. Аналогична ситуация и со снабжением флота – будьте добры выделить 20–30–50% своего бюджета исключительно на военные цели, и тогда получите определенное количество fleet points. Большинство побед, особенно в середине игры, достигаются с помощью двух-трех крейсеров и десятка-другого фрегатов калибром поменьше. Невозможность решить все вопросы грубой силой вынуждают нас серьезно

отнестись к дипломатическим функциям, тем более что их развитию уделено на удивление много внимания.

Отношение других фракций к игроку в SoaSE зависит не от прихоти гейм-дизайнеров, а исключительно от него самого. Хотите поднять свой авторитет в глазах ближайших соседей? Тогда приступайте к выполнению для них второстепенного задания. Цели подобных миссий стандартны – уничтожить определенное количество кораблей/тактических объектов/гражданских сооружений враждебной фракции или же просто погасить долг в тысячу другую кредитов. Успели уложиться в указанное время? Отлично, получите денежную премию и существенное улучшение отношений. После успешно выполненной серии из двух-трех миссий можно наконец-то договориться о прекращении огня, заключить торговое соглашение или даже вступить в альянс для обоюдной защиты союзных территорий. Впрочем, дружба тоже не вечна – стоит вам провалить пару новых заданий, и AI вежливо уведомит, что больше

не нуждается в ваших услугах. Воистину самым прочным оказывается тот альянс, который ситуативен по определению!

Толковый AI – наиболее приятный бонус Sins of a Solar Empire. Причем не наглый читей, как в GalCiv2 на высоких уровнях сложности, – здешнему искусственному разуму присущи черты живого игрока. Вот почему игнорировать случайные задания от других AI-оппонентов категорически не рекомендуется – не ровен час разозлите остальные фракции, и они заключат ситуативный союз против вас. И поверьте, даже если при создании карты на 8 игроков вы выбрали режим *Free for All*, когда 7 виртуальных полководцев успешно объединятся, ничто, подчеркиваю, ничто не сможет защитить вас от неминуемого истребления. Проверено на личном опыте.

Флоты оппонентов слетаются на легкую цель, как коршуны на добычу, но им также присущ и инстинкт самосохранения – стоит AI увидеть, что ваша эскадра еще может постоять за себя, и уцелевшие силы противника благополучно уберутся восвояси. Чтобы вер-

«Просто захватить планету X, отправив к ней экспедиционный корабль, не получится»



наться в самый неподходящий момент. Например, когда весь ваш флот срочно переброшен на защиту другого рубежа империи.

Не менее важный фактор влияния на другие фракции – космические пираты. По сути, Ironclad представила нам творчески переработанную вариацию расы антаранцев, донимавшей игроков в MoO2. Обладая хорошо укрепленной базой на одном из дальних астероидов и огромным флотом, пираты ведут себя непредсказуемо, выбирая целью атаки ту империю, за которую им больше заплатят на черном рынке. Даже для колонии с развитой инфраструктурой и солидным военным гарнизоном пиратские рейды представляют серьезную угрозу, что уж говорить о масштабах разрушений, каковые они могут нанести в самом начале игры! Поэтому лучше поднимите сумму награды, и пусть рейдеры направляются напрямик к вашему злейшему врагу. Впрочем, иногда пираты могут сыграть и очень полезную роль – в качестве бесплатного источника очков опыта для новеньких дредноутов и авианосцев. Именно прокачанные по максимуму тяжелые крейсеры вместе с многочисленным эскортом станут карающим мечом возмездия ближе к концу игры. На фоне потрясающих по своей красоте и масштаб-



«Перед нами настоящая симфония глобальной галактической войны»

ности баталлий SoaSE с сотнями кораблей по обе стороны фронта блекнут и Homeworld 2, и Empire at War. А отличные спецэффекты буквально вынуждают поставить игру на паузу и рассмотреть схватку флотов во всех возможных ракурсах. Гигантские линкоры, обстреливающие крейсеры врага мощными лазерами, облака ракет, выпущенных полусотней ракетных фрегатов, многочисленные эскадрильи бомбардировщиков, атакующие самые уязвимые места в обороне, – перед нами настоящая симфония глобальной галактической войны.

По большому счету единственным недостатком Sins of a Solar Empire является ее невероятная увлекательность. Стоить начать новую партию – и вы потеряны для общества на неопределенный срок. Защита с таким трудом захваченных владений, шаткие союзы с наиболее грозными оппонентами для сохранения статус-кво, вечный баланс между наукой, флотом и экономикой – каждая секунда игры насыщена невероятной динамикой, и оторваться от SoaSE положительно невозможно. Несомненно, перед нами лучшая космическая стратегия со времен Master of Orion 2!



ТВОЯ ИГРОВАЯ ЗВРЯ!



Ігрові миші
та клавіатури



Офіційний представник в Україні:
ТОВ "ДАКО", www.dako.ua
тел. (044) 417-12-34

Lost Odyssey

Сергей Светличный



Final Fantasy HD

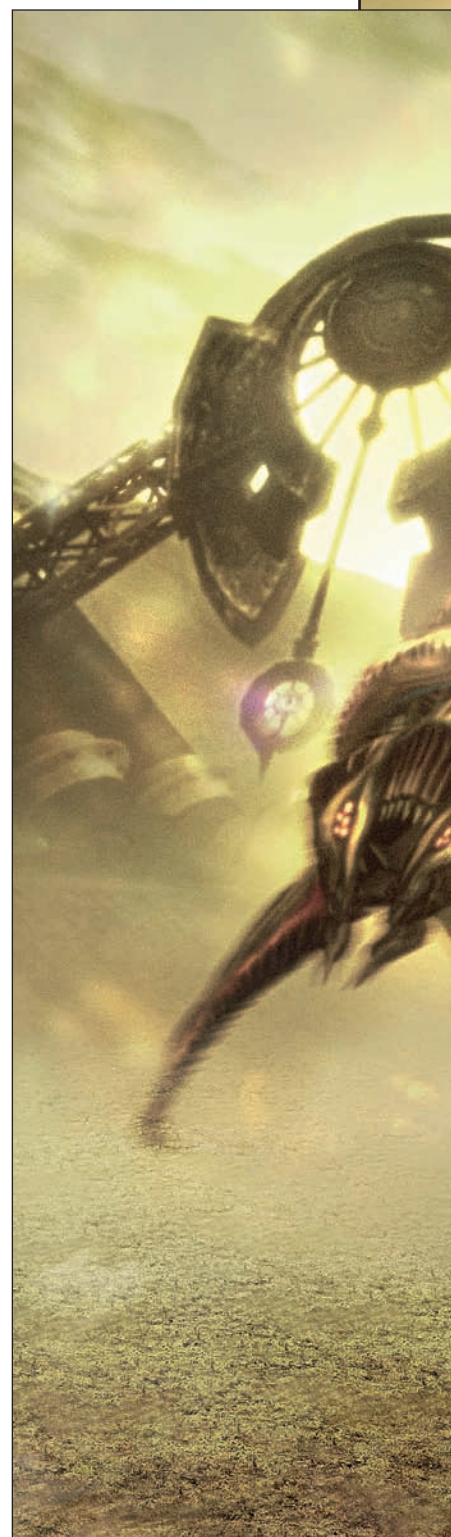
Lost Odyssey вышла как нельзя более удачно – в то странное время суток, когда завтрак (т. е. FFXII) уже давно закончился, а обед (FFXIII) еще и не думал начинаться.

➔ Ну а поскольку кушать в это время хочет не только Винни-Пух, но и все любители JRPG, Lost Odyssey владельцами Xbox 360 была принята весьма благосклонно – хоть на ней в последние несколько месяцев и вышла пара хороших JRPG, однако клон Final Fantasy, причем не от кого-нибудь, а от Хиронобу Сакагути (Hironobu Sakaguchi), создателя данного цикла, – это совсем другое дело.

Несмотря на то что предыдущий проект Mistwalker, Blue Dragon, доказал, что Сакагути может делать не только Final Fantasy, Lost Odyssey вышла самым натуральным клоном FF. Мало того, «Одиссея» оказалась даже в большей степени «финалкой», чем последняя, двенадцатая часть (в создании которой Сакагути участия уже не принимал).



Главный герой Lost Odyssey – Каим Аргонар, бессмертный наемник, тысячу лет скитающийся по земле и воюющий за всех, кто предлагает работу. Как водится, вначале он страдает от амнезии и ничего не помнит ни о своем прошлом, ни о людях, которые его когда-то окружали. Это, конечно, очень удобный способ введения игрока в курс дела одновременно с главным героем, однако настолько избитый, что такому мэтру, как Хиронобу Сакагути, пользоваться им должно быть немного зазорно. Впрочем, постепенно возвращающаяся к Каиму память позволила очень изящно реализовать одну из уникальных особенностей Lost Odyssey – цикл рассказов A Thousand Years of Dreams. Каждый из них повествует о каком-либо событии в тысячелетней жизни героя. Основной сюжет Lost Odyssey весьма неплох, хотя и достаточно стандартен для Сакагути: разношерстная компания, странствующая по свету и ввязывающаяся в политические интриги, легкая романтическая линия (назвать ее любовной не получится из-за сплошного целомудрия) и могущественный главный злодей



Жанр jRPG**Разработчик** Mistwalker**Издатель** Microsoft Game Studios**Сайт** www.xbox.com/lostodyssey**Возраст** 16+**Mistwalker**

Японская студия, образованная выходцем из Square Enix, знаменитым Хиронобу Сакагути, принимавшим участие в создании серии Final Fantasy.

Игры ASH, Blue Dragon**Сайт** www.mistwalker.info**Идея** Продать Xbox 360 в Японии**Графика** Говорят, что здесь используется Unreal Engine 3.0**Звук** Музыка от Нобуо Уэмацу

и на удивление хорошая английская озвучка

Игра «Взрослая» Final Fantasy

4/5

Gameplay

«Основной сюжет игры весьма неплох, хотя и достаточно стандартен для Сакагути»





Чем больше монстр, тем больше экспы

→ в конце. Однако воспоминания Каима – это совсем другое дело. Сюжеты рассказов производят гораздо более сильное впечатление, и именно благодаря им Lost Odyssey выглядит действительно взрослой JRPG. Оказывается, что бесконечная жизнь – это в первую очередь бесконечная череда смертей близких, это беспомощное наблюдение за рушащимися судьбами людей и государств, это неспособность умереть самому и разорвать этот круг. Благодаря рассказам игрок по-настоящему понимает, каково главному герою быть бессмертным. Контраст между основным сюжетом и новеллами-воспоминаниями огромен, но это не удивительно, ведь цикл A Thousand Years of Dreams создан совсем другим человеком – писателем Киёси Сигематсу (Kiyoshi Shigematsu), причем сборник даже был издан в Японии отдельной книгой.

Впрочем, хватит о сюжете, пора двигаться дальше и переходить к графике. Lost Odyssey использует движок Unreal Engine 3.0, однако внешне это совершенно незаметно. На обычном телевизоре игра

выглядит на уровне Final Fantasy XII с PlayStation 2. В HD, конечно, дела обстоят лучше, но все равно на next-gen JRPG она явно не тянет – графика детальная, спецэффекты красочные, но и только, и зачем тут был нужен UE3, непонятно совершенно. К тому же игра временами умудряется довольно заметно притормаживать.

Дизайн персонажей, прямо скажем, неоднозначный. Если не знать, что над ними работал известный мангака Такехико Иноуэ (Takehiko Inoue), кисти которого принадлежат такие вещи, как Slam Dunk, Vagabond, City Hunter, можно подумать, что это попытка западных художников нарисовать «что-то японское». Главный герой-наемник выглядит как типичный яойный мальчик, да и вид остальных персонажей, за редким исключением, положительных эмоций не вызывает.

«Lost Odyssey использует Unreal Engine 3.0, однако внешне это совершенно незаметно»



Противник ушел в глухую защиту

«Главный герой выглядит как типичный яойный мальчик»

Система прокачки несложная, чтобы не сказать примитивная. Все персонажи в партии делятся на два типа – смертные и бессмертные, и выучить новые способности могут только вторые. Первые же идут по протоптанной разработчиками дорожке, получая навыки по достижении определенного уровня, и изменить эту последовательность игрок не в состоянии. Выбрать другую специализацию героям нельзя – маги не возьмут в руки меч, а бойцы хоть и сумеют выучить магию, но эффективность их заклинаний будет гораздо ниже. Доспехов в игре нет как класса, оружия – минимум, причем менять на более мощное имеет смысл только оружие бойцов, поскольку магические посохи отличаются лишь силой физической атаки, не давая магам никаких преимуществ в использовании магии. Определенное разнообразие вносит разве что система «добывания» бессмертными героями новых способностей из различных аксессуаров – по сути, это единственная возможность для игрока хоть как-то влиять на прокачку персонажей.

Боевая система в Lost Odyssey выглядит самой натуральной калькой с Final Fantasy, только без магических существ. Впрочем, опреде-

ленные отличия все же есть, что не может не радовать. Здесь имеется такое понятие, как «боевой порядок», – первый ряд выступает живым щитом, и пока он не будет выбит, второй ряд (где обычно стоят слабые здоровьем маги) получает значительно меньший урон. Бой полностью пошаговый, очередность определяется автоматически, исходя из «скоростных показателей» персонажей и сложности действий, которые они собираются выполнять. Первым делом идет использование предметов из инвентаря, затем – простая физическая атака и в последнюю очередь – магия, причем чем сложнее заклинание, тем дольше оно готовится, и в особо тяжелых случаях этот процесс растягивается на несколько ходов.

Replayability у Lost Odyssey практически нулевая – возможностей по-разному прокачивать персонажей нет, сюжет линейный. По сути, геймплей сводится к банальному следованию сюжету с периодической прокачкой перед особо сложным боссом. Продолжительность игры средняя, в зависимости от вашего увлечения побочными квестами (которых здесь предостаточно) полное прохождение займет в районе 50–70 часов, что для JRPG такого плана в самый раз – не слишком долго, чтобы не надоест, и не слишком коротко, чтобы не возникло желания начать по второму разу.



Настоящий автомобильный журнал

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

30 МИНУТ НА ЛЮБОВЬ

Как оценить авто в салоне

AUTOCAR

ИЗДАЕТСЯ С 1895 г. | № 4 АПРЕЛЬ 2008

Nissan шокировал Porsche,

или История невероятной победы



**Infiniti
QX56**

ПРОТИВ

Ультиматум выскочки

TLC 200



Хардкор с авоськами

**Audi RS6
против
BMW M5
Touring**

А ТАКЖЕ

» Все мифы о биотопливе
Топливная независимость
может только сниться

God of War: Chains of Olympus

Сергей Галёнкин

Один спартанец

Когда у древнегреческих богов возникали проблемы, которые они не могли решить самостоятельно, жители Олимпа привлекали на службу героев. Из полубогов самым известным был Геракл, а из простых смертных – Кратос.



➔ Лысый спартанец с двумя мечами на цепях в современном игровом фольклоре стал чем-то вроде Чака Норриса: не боится никого и ничего и способен убить любого противника (правда, не ударом ноги с разворота).

При переносе сериала с PlayStation 2 на PSP разработчики решили сделать приквел. Видимо, по той причине, что в ходе второй части флегматичный боец истребил половину персонажей древнегреческого фольклора, включая нескольких богов и титанов. Впрочем, третий эпизод для PS3 наверняка в работе, а в Chains of Olympus мы можем узнать побольше о событиях, предшествовавших войне одного настойчивого смертного против всех жителей Олимпа.

Игра начинается с атаки персов на Аттику с применением не только тяжелой артиллерии, но и дрессированного василиска (его

да не отступает. Chains of Olympus в этом плане полностью соответствует канонам сериала. Кратос убивает несчастных пленников, чтобы восстановить свое здоровье, не упускает случая заняться сексом с двумя соблазнительными барышнями и без сожаления бросает колесницу Гелиоса в пропасть, когда перестает в ней нуждаться. В общем, классический антигерой.

Геймплей также практически не изменился. В этом плане Chains of Olympus очень похожа на вторую часть: наше время примерно поровну поделено между сражениями с врагами и решением головоломок. Нельзя сказать, чтобы задачи были такими уж сложными, но подумать придется. Приятно, что пазлов, требующих высокой скорости реакции, стало гораздо меньше, ведь в God of War II они иногда довольно сильно раздражали.

«Этот лысый спартанец в игровом фольклоре стал чем-то вроде Чака Норриса»

вы, скорее всего, не раз видели в рекламных роликах и в демо-версии). После расправы с несметными полчищами врагов Кратос обнаруживает, что бог сновидений Морфей и титан Атлас (который, на минуточку, должен был держать небесный свод) похитили самого Гелиоса, погрузив мир во тьму. Традиционно для God of War разбираться со всем этим предстоит нашему живучему спартанцу.

God of War всегда очаровывала каким-то невероятным животным магнетизмом и агрессией. Рейтинг «18+» игра получила не просто так, за несколько сцен с обнаженной женской грудью. Главный герой не церемонится с мирными жителями, не ведет переговоров, не боится никого и ничего, нико-

Боевая система переключалась из предыдущих частей. Имеются два основных удара, захват, прыжок, блок, пережат и многочисленные их комбинации. Что интересно, некоторые комбо выполняются, только если герой стоит в защитной стойке. Кстати, когда Кратос добывает щит Гелиоса, у него появляется возможность контратаковать и отбивать неприятельские файерболы.

Есть и довольно простая магия: в комплекте всего четыре заклинания, их мы получим постепенно в ходе игры. Заклинания, правда, достаточно мощные (особенно если прокачать их до последнего уровня), так что даже простой ифрит, вызову которого мы обучаемся в самом начале, способен нанести серьезные повреждения финальному противнику.

Управление, как ни странно, стало еще лучше. Если помните,

Жанр action
Разработчик Ready at Dawn
Издатель Sony
Сайт www.godofwar.com
Возраст 18+

Ready at Dawn Основанная выходцами из Naughty Dog и Blizzard, эта калифорнийская студия сделала две отличных игры для PSP по заказу Sony, но в дальнейшем не собирается создавать новых проектов для данной платформы.
Игры Dexter
Сайт www.readyatdawn.com

Идея Лучший боевик PlayStation 2 на PSP
Графика Невероятная

Звук Отличная музыка, очень хорошая актерская работа
Игра Купить немедленно!

5/5

Gameplay

на PlayStation 2 перекасты выполнялись с помощью правого стика, что в пылу боя было не всегда удобно. Здесь для этого используется единственный (левый) аналоговый контроллер, но с двумя зажатыми шифтами. Хотя на первый взгляд это сложнее, но на практике нажать Shift получается быстрее, чем переместить большой палец с кнопок на стик и указать направление прыжка. Мелочь, зато очень приятная.

Технологически Chains of Olympus безупречна. Помнится, в свое время мы писали, что God of War выжала из PlayStation 2 все соки, причем дважды – ведь вторая часть выглядела еще лучше. Удивительно, но Chains of Olympus смотрится не хуже и к тому же работает на PSP без каких-либо подтормаживаний. Сейчас это самая красивая игра на данной платформе и очередное подтверждение того, что потенциал PSP еще не раскрыт полностью. Тут даже межмиссионных загрузок нет!

Единственный недостаток: игра пролетает как одно мгновение, несмотря на вполне приличную для портативного проекта продолжительность – 6–7 часов. Мультиплеер традиционно отсутствует: два Кратоса – это уже слишком.

Фактически в Chains of Olympus нет ничего нового. Эстеты наверняка будут ворчать, что перед нами очередной пример самокопирования. Возможно, и так. Но это не отменяет того факта, что Chains of Olympus – один из лучших боевиков за последние несколько лет, сравниться с которым могут только две другие части сериала God of War. Если у вас есть PSP, вы не можете позволить себе пропустить данную игру. Если же нет, то Chains of Olympus, наверное, лучший повод для покупки портативной приставки Sony.



Turok

Владимир Куценко

Динозавров убил не метеорит

Новые приключения Турока первоначально виделись полноценным блокбастером – разработчики демонстрировали атмосферные концепт-арты и симпатичные скриншоты, обещали новые захватывающие сражения с динозаврами. Однако в итоге все оказалось не столь радужно, да и после Peter Jackson's King Kong нас сложно будет удивить битвами с доисторическими чудовищами.



«Заинтересовать проект может разве что любителей "Парка юрского периода"»

➔ Чем отличается хороший FPS от плохого? Удобным и интуитивным управлением и возможностью получать удовольствие от процесса стрельбы. Стоит только запустить какой-нибудь Call of Duty 4, и геймпад на ощупь становится ну просто натуральным прикладом АК-47, вы буквально чувствуете, как прицеливаетесь и стреляете в противников. Не рассчитывайте заниматься тем же в Turok. Без сомнения, первые минуты игры придется провести в меню, безуспешно пытаясь настроить чувствительность обзора. Однако в опциях нет ни одного пункта, который смог бы исправить дерганность и неотзывчивость управления. В таких условиях точно прицелиться не представляется возможным, так что поливайте всю округу железным дождем в надежде попасть и в противников тоже. Благо дефицита патронов нет, а аркадность геймплея позволяет не беспоко-

ним, однако на практике за неприятелем всегда сохраняется численный перевес, а пространство слишком хорошо просматривается, чтобы с легкостью подобраться незамеченным. А главное, овчинка выделки не стоит – вынести всех из дробовика и проще, и быстрее.

Охота на динозавров принципиально отличается от сражений с людьми. Впрочем, к охоте данный процесс имеет весьма опосредованное отношение. Это ведь не Deer Hunter, и играем мы не за богатенького Буратино, любящего на досуге пострелять зверушек, а значит, и методы у нас соответствующие. Как показала практика, лучшее оружие против несущейся на вас многоцентнеровой бестии – простой армейский нож. Нет никакой нужды прятаться по кустам и выслеживать жертву – перехватили оружие расправы поудобнее, вышли в поле и ждете, когда же на вас со всех сторон бросятся оголодавшие рептилии. А дальше

«Дефицита патронов нет, можно не беспокоиться о низкой эффективности стрельбы»

иться о низкой эффективности стрельбы. Впрочем, выбегать на открытое место под огонь сразу всех противников не стоит – убьют мгновенно. А если расстреливать их аккуратно и по одному, то проблем не будет никаких – низкий уровень AI и автоматическое восстановление здоровья работают на вас. Хотя расслабляться в любом случае нельзя, в Turok используется система сохранений по чекпоинтам, а точки находятся на приличном расстоянии друг от друга, вполне достаточном, чтобы заставить скрипеть зубами от необходимости переигрывать последние 15–20 минут из-за нелепой смерти.

Теоретически здесь есть даже некое подобие stealth – тихие убийства выстрелом из лука, игра в прятки с врагами с последующим перерезанием глотки послед-

без лишних затей – подпускаете динозавра поближе, и как только в нижней части экрана загорится индикатор, нажимаете на правый триггер. Затем последует экзекуция, в которой Турок наглядно продемонстрирует, почему на самом деле вымерли все динозавры: перережет горло, заколет или выпотрошит несчастную ящерицу. Да, в итоге весь процесс сводится лишь к методичному нажиманию единственной кнопки и лицезрению однообразных сцен жестокости.

А чтобы окончательно вывести игрока из себя, любое действие, будь то подъем по отвесной стене на лианах или убийство ножом, сопровождается перемещением камеры из черепной коробки Турока ему за спину. Хотите потренировать свой вестибулярный аппарат? Теперь вы можете совме-

Жанр first person shooter**Разработчик** Propaganda Games**Издатель** Touchstone Studios **Издатель в СНГ** «Новый Диск»**Сайт** www.turok.com**Возраст** 18+**Propaganda Games** Компания была образована в 2005 году бывшими сотрудниками EA Canada и имеет в своем активе только лицензию Turok. О дальнейших планах разработчиков пока ничего не известно.**Игры** нет**Сайт** www.propagandagames.com**Идея** Сравнивать спецназовца и сотни динозавров, посмотреть, кто выживет **Графика** Абсолютно нерациональное использование ресурсов UE3**Звук** Члены отряда Турока говорят голосами голливудских знаменитостей**Игра** Проходной шутер, интересный только сеттингом

2/5

Gameplay

щать этот процесс с игрой на любимой консоли. Легкая тошнота и дезориентация прилагаются. Попробуйте несколько часов кряду наблюдать за выписывающей пируэты камерой, да еще и гадать, в какую сторону будет повернут герой после очередной сценки и с какой стороны от него находятся оставшиеся враги.

Несмотря на то что в Turok используется Unreal Engine 3, выглядит она весьма и весьма посредственно. Давненько нас не радовали играми с пластмассовыми пупсами в главной роли, прямо как в каком-нибудь Far Cry. Впрочем, кожа у них не блестит, и на том спасибо. Более-менее удались только динозавры. Рептилии и выглядят хорошо, и движутся довольно реалистично, хотя трудно определить степень реалистичности, когда речь идет о животных, которых никто никогда не видел.

Парадоксально, но, заставив врагов извергать целые фонтаны крови в качестве реакции на удары ножом, разработчики не озаботились внедрением хоть какой-нибудь системы повреждений. Это тем более удивительно, если учесть возрастной рейтинг игры – тут уж можно было оттянуться по полной. Но нет, не рассчитывайте даже на скромные дырочки от пуль в телах врагов или полосы от ударов ножом – противники изо всех сил прикидываются железобетонными и отзываются на физическое воздействие яркими искорками. Настоящий old skool доисторических технологий, пламенный привет из 90-х годов прошлого столетия.

В общем, заинтересовать проект может разве что любителей «Парка юрского периода» или тех игроков, для которых видеокарты Voodoo – не экспонат в музее IT, а напоминание о боевой молодости, и которые помнят восторг, вызванный «настоящим» туманом в том самом, древнем Turok.



The Club

Марат Баширов



Русские стреляют первыми

Как стать звездой

Еще со времен Pong игроки вели борьбу за очки. Они убивали черепашек в Super Mario Bros., решали задачки в старом квесте The Legend of Kyandia и расстреливали зомби в сетевых тирах. Новая игра от студии Bizzare реанимирует страсть к бессмысленным арифметическим действиям с бессмысленными цифрами.

→ The Club вполне можно назвать жанровым экспериментом. Это попытка создать смесь из быстрых компьютерных шутеров, консольных боевиков от третьего лица со смещенной камерой (вроде Gears of War) и файтингов с их колоритными персонажами и боевыми аренами. Сюжета как такового в игре нет. Вступительная заставка знакомит нас с неким засекреченным клубом, в который входят сильные мира сего. Развлекаются эти товарищи еще более кроваво, чем жители Древнего Рима: они любят наблюдать за тем, как люди убивают друг друга. Энтузиазм участников, кроме личных причин, объясняется еще и тем, что к ним привязана взрывчатка, которая при случае эффектно детонирует, в буквальном смысле слова лишая несчастных головы.

Доступных персонажей в игре немного – всего восемь. Есть среди них и негр-полицейский, и любитель экстремального спорта и русской рулетки, и традиционный азиат, и африканский наемник... На общем фоне особенно выделяется усатый

сибирский охотник Драгов (Dragov) в симпатичной шапке и маньяк Немо (Nemo) в желтом плаще. Каждый герой имеет собственную историю, которая легко помещается в двух строчках текста. Кроме запоминающейся внешности, местные гладиаторы отличаются также по ряду параметров: скорость, выносливость и сила. К примеру, житель заснеженных просторов с пролетарской наколкой на руке очень силен,

лайнер, английский замок, советский бункер, сталелитейный завод и горячая точка, но при этом похожи друг на друга. Ничего особенно интересного, если не считать, что тот самый викторианский особняк сильно напоминает обветшалые декорации Gears of War. У игры вообще много общего с успешным произведением Epic. Видно, что Bizzare явно вдохновлялась знаменитым боевиком. Однако в отличие

«The Club вполне можно назвать жанровым экспериментом»

но бегает медленнее всех, китаец, соответственно, носится по уровням, как ежик Соник, но вот прихлопнуть его – раз плюнуть. Ах да, если успешно пройдете однопользовательскую часть, вас наградят финальным видеороликом (их восемь – по числу героев).

После того как определитесь с персонажем, придется пробежаться по всем восьми картам в рамках турнира. Локации разные – склад, Венеция, ржавеющий океанский

от первой части приключений Маркуса, The Club не хватает целостности как в художественном аспекте, так и в плане геймплея.

В основном борьба здесь ведется не столько за сами очки, сколько за их множитель. Всякий новый фрагмент увеличивает коэффициент, на который умножается сумма заработанных вами баллов. Беда в том, что дополнительные начисления с каждой секундой уменьшаются. Если не хотите терять драгоценные цифер-

ки, придется быстро бегать по уровням в поисках противников или различных бонусов (металлических щитов с черепами, мишеней и пр.). В таких условиях трудно не то что рассмотреть декорации, но и аптечку вовремя подобрать.

Способствует «гоночному» настроению и наличие специфических режимов. Кроме стандартного «убей их всех» имеется также «забег на время», где мы подбираем бонусы в виде дополнительных секунд, выбиваем мгновения из врагов и наматываем круги по уровням. А настоящее издевательство – осада, когда мы заперты на небольшом пятачке, очерченном мелом, и со всех сторон на нас прут толпы врагов. Если на самом легком уровне устоять перед натиском злодеев еще можно, то на высоком сделать это практически нереально. Смена сложности в основном влияет на количество необходимых для победы очков и лишь отчасти – на агрессивность противников. Компьютерные враги в большинстве случаев остаются верны принципам, заложенным еще их коллегами из Stranglehold и Max Payne: они лезут напролом, изредка пытаются укрыться от гранат и, не щадя живота своего, стараются нас укокошить. Разумеется, так просто мы не сдадимся, тем более что у нас действительно огромный арсенал. Многочисленные автоматы и пистолеты очень похожи друг на друга как внешне, так и по стрелковым характеристикам. Другое дело – дробовики: в тесных коридорах нет лучшего средства от назойливых злодеев. Кстати, игра поощряет нестандартные решения вроде рикошета или прострела сквозь тонкую преграду.

Single в The Club носит декоративный характер. Совершенно ясно, что игра предназначалась для многопользовательских баталий – на это недвусмысленно намекают девять соответствующих режимов. Есть классический deathmatch, битва за очки, командные виды осады. Особенно хорош The Hunted, где все ведет охоту за меченым геймером, у которого постоянно растет множитель. Нечто похожее можно будет найти и в интересном проекте Dark

Жанр first person shooter **Разработчик** Bizarre Creations
Издатель SEGA **Издатель в Украине** «Софтпром»
Локализатор SoftClub
Сайт www.theclubgame.com
Возраст 18+

Bizarre Creations Английская студия, основанная в 1994 году, разрабатывает проекты для самых разных платформ. В 2007 году компанию приобрела Activision.
Игры Formula 1, серия Geometry Wars, цикл Project Gotham Racing и др.
Сайт www.bizarrecrations.com

Идея Еще один аркадный шутер
Графика Серая и ничем не примечательная

Звук Незаметная музыка, заурядные звуковые эффекты
Игра Быстро, но... скучно

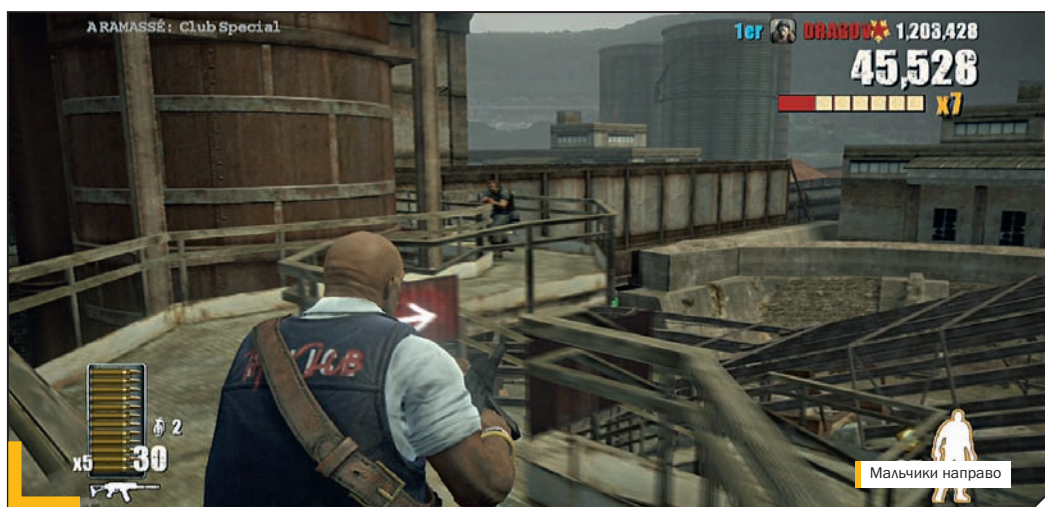
3/5

Gameplay

Sector, который появится на полках магазинов в этом году. Владельцы консольных версий оценят и split screen на четырех человек. Справедливости ради стоит отметить, что в таком случае разобрать что-то на экране чрезвычайно трудно независимо от его размеров.

К сожалению, в отличие от большинства современных шутеров, The Club выглядит слишком серо и бедно. Здесь нет ярких спецэффектов: взрывы редки, оружие стреляет одинаково, а патроны у бауки кончатся раньше, чем вы войдете во вкус. Отсутствуют запоминающиеся декорации: все уровни практически неотличимы друг от друга и представляют собой набор ржавых коричнево-серых локаций с нарисованными стрелками, направляющими нас к заветному выходу. Модели персонажей достаточно детализированы, но далеки от уровня Gears of War. Противники однообразны и неинтересны, если не считать мускулистых шварценеггеров с шестиствольными пулеметами и полицейских, скрывающихся за пуленепробиваемыми щитами (подсказка: целиться нужно в маленькое «окошко»). Аналогичные претензии можно предъявить и к звуковым эффектам с уже приевшимися русскими ругательствами, которыми бросаются оппоненты.

Впечатление от игры двойственное. Приятно находиться в вечном поиске очередного фрага, не обращая внимания на глупости вроде здоровья и оружия, тем более что прохождение одной карты занимает всего несколько минут. Однако о полноценной замене мультиплеера Team Fortress 2, Call of Duty 4 или Gears of War и речи быть не может. The Club страдает главной болезнью современных интерактивных развлечений – в ней нет глубины. И если некоторым более симпатичным или оригинальным играм это простительно, то творение Bizarre с сюжетом Quake III и графикой семилетней давности не может рассчитывать на подобную снисходительность. Именно потому оно и получило соответствующую оценку.



eXperience 112/ The Experiment

Андрей Кубовский



Вот ты где спрятался!



Ручки по бокам монитора – не дизайнерский изыск, а необходимость



Скрытая камера в спальне – мечта любого вуайериста

The camera is on. That means the security system... someone is there... behind... who's looking at me?

Новый опыт

Плачьте горькими слезами, фаталисты, предвещавшие вырождение адвентюра, ибо революция, о которой нам так долго говорили, свершилась! Тихо, незаметно, без громких PR-компаний Lexis Numérique создала по-настоящему эпохальную игру – eXperience 112. Она одновременно и похожа на все, что мы видели прежде, и разительно отличается от того, к чему давно уже привыкли.



➔ Разработчики не делали ставку на пресловутую нелинейность или реалистичность. В игре нет столь модного нынче смешения жанров, это адвентюра чистых кровей. Уникальный геймплей, свежий, как горный родник, – главное достоинство eXperience 112. Хотя, на первый взгляд, единственное, что сделали разработчики, заменили прямое управление персонажем косвенным. Но это повлияло почти на все элементы игры: от интерфейса до собственно событий. Забудьте о разветвленных диалогах, пиксел-хантинге и сборе предметов. Здесь мы не вживаемся в образ главного героя, а наблюдаем за происходящим из контрольной рубки и по мере возможностей помогаем протагонисту. Отныне наши глаза – камеры видеонаблюдения, указующий перст – мерцающие галогенные светильники, а руки и ноги – роботы, способные работать в условиях, в которых человек не продержался бы и секунды.

Итак, действие eXperience 112 происходит в секретной лаборатории EDEHN (Ethology Department of Extra-Human Neuroscience), она размещена на старом танкере, определенном на вечную стоянку среди островов архипелага, затерянного где-то в океане. Игрок, как в большинстве адвентюр от первого лица, таинственным образом оказывается в контрольной рубке, откуда не может выбраться самостоятельно. И вообще наш альтер эго плохо представляет себе, где находится и, главное, кто он. При этом в нашем распоряжении все камеры слежения, а еще мы контролируем подачу энергии на источники света, терминалы, переборки и роботов. В отличие от традиционных квестов, в которых игровой мир открывается по мере прохождения, в eXperience 112 большую часть танкера мы можем обозреть в любой момент, достаточно лишь переключиться с одной камеры на другую. Однако самые важные объекты защищены паролями и кодами доступа. К

счастью, на исследовательской станции мы не одиноки.

Немного предыстории. В результате катастрофы сотрудники лаборатории либо погибли при загадочных обстоятельствах, либо пропали без вести, причем все, за исключением одного – профессора и по совместительству симпатичной девушки Лии Николс (Lea Nichols). Особого расположения к нам она не выказывает, да и станешь ли доверять человеку, который следит за каждым твоим шагом, а его самого не видно и не слышно? Но поскольку она также весьма ограничена в возможностях, между нашим альтер эго и героиней заключается своеобразный договор о взаимопомощи: Лиа координирует наши действия и расставляет приоритеты, а мы, отыскивая с помощью камер нужные объекты и места, направляем ее. Для этого включаем и выключаем лампы и терминалы, открываем двери, вводим в главный компьютер необходимую информацию и решаем все головоломки, не тре-

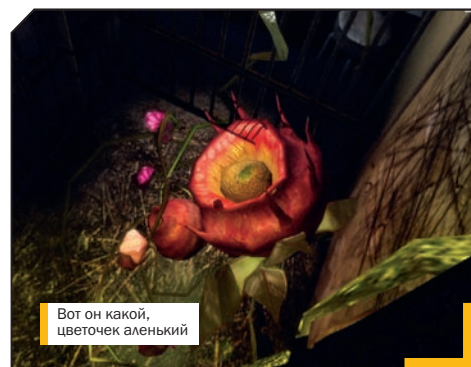
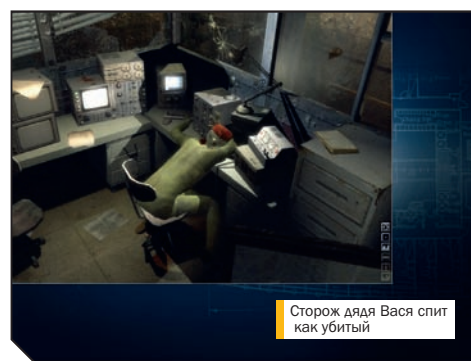
Жанр адвентюра**Разработчик** Lexis Numérique**Издатель** The Adventure Company**Сайт** www.experience112.com**Возраст** 16+**Lexis Numérique**

Французская компания, сотрудники которой отличаются смелыми идеями и нестандартным подходом к реализации своих проектов.

Игры In Memoriam, In Memoriam 2, Uncle Albert's Amazing Box, Fashion Academy, Saddle Up **Сайт** www.lexis-games.com**Идея** Нетипичный контакт с неизвестными формами жизни**Графика** Очень стильная картинка**Звук** Атмосферный качественный саундтрек, хорошая озвучка**Игра** Совсем чуть-чуть недотягивает до шедевра

4.5/5

Gameplay



бующие приложения рук. В свою очередь девушка, доверяясь нашим указаниям, будет стараться понять, что от нее требуется. Однако она вполне может отказаться выполнять те или иные действия, если сочтет их неприемлемыми или опасными для жизни. Пожалуй, еще никогда в компьютерных играх различия в восприятии ситуации игроком и собственно персонажем, а также в их реакции на происходящее не были столь оправданны. И потому Лиа воспринимается скорее как человек, а не запрограммированный аватар. Но вернемся к истории, ибо она действительно заслуживает внимания.

По мере того как Лиа проникается к нам доверием, с ее слов, а также из многочисленных записей других ученых мы больше узнаем о том, что случилось на станции. Здешними учеными был открыт новый вид, обитающий глубоко под землей, – тириады (tyriades). Но куда более интересным оказался фермент, выделяе-

мый железами представителей этого вида, и его химический аналог, названный hydroxide oxudrin. Согласно первоначальному заключению сотрудников EDEHN, для человека вещество смертельно независимо от дозы. Но более поздние и уже засекреченные исследования показали, что, будучи введенным в соответствующем количестве, препарат воздействует на два вида специфических рецепторов, вызывая эффект омоложения и продлевая жизнь пациента. Но, как обычно случается, нашлись желающие использовать этот аналог амброзии не во благо человечества, а исключительно в личных целях. Докопаться до истины мы сумеем, лишь объединив усилия с профессором Николс.

Самая сильная и одновременно самая слабая сторона игры – головоломки. С одной стороны, мы получили классические логические задачки, хорошо знакомые многим по серии Myst, и пиксел-хантинг нового поколения:

ищем наиболее значимые объекты и направляем к ним Лиу. С другой – многочисленные документы ее ныне покойных коллег, в которых придется копаться, добывая логины, пароли и коды доступа для терминалов, роботов, а также других файлов и досье. Подобные задания весьма однообразны и встречаются часто, что меня лично повергло в уныние. Хотя, возможно, кому-то такое времяпрепровождение придется по душе.

Объемы доступной игроку информации поражают: досье на персонажей, переписка, отчеты о различных исследованиях, а также видео- и аудиозаписи – все это способно удовлетворить любопытство самого дотошного следователя. Кроме того, реплики нашей напарницы записываются в специальный файл, в любой момент доступный для просмотра. А по нажатии кнопки Help Лиа напоминает о текущих приоритетах. Пожалуй, перед нами первая игра, персонаж которой заинтере-

сован в ее завершении больше самого игрока. Как бы парадоксально это не звучало.

Отдельного абзаца заслуживает интерфейс. Теперь бывалым квестоманам не нужно до рези в глазах всматриваться в монитор, выискивая в локации активные зоны. Мы, подобно героям фантастических фильмов, должны ловко управляться с различными информационными окнами. Поначалу разнообразие информационных и контрольных блоков повергает в легкий шок и даже вызывает некоторое возмущение, но достаточно запомнить немногим более десятка горячих клавиш, как проблема исчезнет. В конце концов, любителям авиасимуляторов приходится куда труднее.

eXperience 112 – игра-парадокс, выделяющаяся на фоне остальных проектов. Это произведение искусства в чистом виде. Но, увы, по достоинству оценить ее смогут лишь те, кому нужно нечто большее, нежели развлечение на пару вечеров.

Dragon Quest Monsters

Joker

Олег Овсиенко



Азбука монстровода

Три с лишним года назад Dragon Quest VIII со старта вырвалась на первые позиции в жанре, став одной из наиболее успешных JRPG всех времен. Похоже, именно после этого Юдзи Хории наконец-то дали полный карт-бланш.



Ранее всем западным фанатам приходилось гадать на кофейной гуще, когда же следующая часть популярнейшего франчайза выйдет на более понятном для них английском языке. Но сейчас создателю DQ, похоже, удастся воплотить давнишнюю мечту и издавать свои творения по всему миру. Пусть до одновременного выхода дело пока не дошло (Joker пришлось ждать около года), подобный факт не может не радовать.

Следует отметить сразу: это не та DQ, что хотели бы увидеть толпы неофитов, которых ветераны заманили с помощью DQ8. По сути, перед нами изрядно усложненный поке-мон-тамаго-

чи, обладающий несколькими оригинальными фишками и собственной историей. Игравшие в предыдущие части этой мини-серии также найдут множество отличий. Во-первых, в DQMJ есть сюжет. Да, это не психологические изыски Федора Михайловича и даже не «Матрица», но наблюдать за приключениями юного члена секретного синдиката на его пути к славе уже интересно. По крайней мере, банальной зачисткой случайных подземелий дело не ограничивается.

Вселенная новой игры довольно велика и представляет собой эдакий тропический рай, расположенный на семи островах Green Bay, перемещение между

которыми осуществляется с помощью доски для серфинга нового поколения. Необъятные просторы местного мира приближаются к пределу графических возможностей DS. Картинка сочная, яркая, наполненная позитивом от Акиры Ториямы и полностью трехмерная.

Что касается звуковой составляющей, она, мягко говоря, не впечатляет. Перед нами очередной микс известных композиций из Journey of the Cursed King без каких-либо творческих находок. Честно говоря, приелось.

Геймплей DQMJ хорош, пусть и изрядно упрощен с целью привлечения новичков. Как уже говорилось ранее – это по большей части breeding. В обязанности нашего героя входит сбор, выращивание, скрещивание и сраживание представителей огромного bestiaria. Но теперь DQM как никогда близка к чисто ролевой игре. При полном отсутствии random-encounter (да, ненужного противника позволено просто обойти) пошаговые бои в духе достопамят-

ной DQ8, проходят почти без участия нашего протагониста. Но при этом всю команду (общим числом не более трех персонажей) можно экипировать, как заправских героев JRPG.

Гораздо интереснее стал процесс рекрутинга новых «домашних любимцев». Так, вместо выкашивания толп супостатов в надежде, что один из них соизволит к вам присоединиться, вы используете команду Scout, которая позволяет брать в отряд даже суперсильных противников (вот только шансы на успех зависят от уровня членов группы). Ну а возможность синтеза монстра открывает простор для экспериментов с имеющимся генетическим материалом.

Я не уверен, что DQMJ будет на Западе настолько же успешной, как и в Японии, но одно скажу точно: несмотря на ряд огрехов в управлении (которые, впрочем, можно и не заметить), проект заслуживает самого пристального внимания фанатов серии и способен подарить множество приятных минут любителям breeding.



Жанр breeding/JRPG
Разработчик TOSE Издатель Square Enix
Сайт na.square-enix.com/dqmj Возраст 10+

Идея Продолжение известной мини-серии
Графика DQ8 на железе DS
Звук Посредственный
Игра Отличный breeding с Wi-Fi-возможностями

4.5/5

Gameplay

Кодекс войны: Высшая раса

Георгий Чекан



Few stood against many

В 2007 году компания Ino-Co выпустила «Кодекс войны» – игру в не самом популярном жанре пошаговых стратегий. Ветераны гексагональных шахмат, которые от безысходности начали было переползать на портативные консоли, с удовольствием проглотили этот приправленный юмором wargame.

➔ Мало того, игрокам понравилось! А значит, дополнение к стратегии с милыми сердцу шестиугольниками не заставило себя ждать. Итак, мы продолжаем изучать историю Иллиса, только на сей раз рассказывают ее эльфийские хроникеры. Цель похода лорда-рейнджера Саггителя – сохранить секреты своего народа, а затем возродить Великое Древо, да и расу заодно. Впрочем, делать это не обязательно, ведь в игре появилась нелинейность: позволено выбирать некоторые миссии и способы их прохождения, а еще предусмотрено две концовки. Как правило, альтернативные сценарии отличаются только составом армии противника – сражаться придется в любом случае.

В конфликт с остроумными моралитаторами вступают под тем или

иным предложением все встречавшиеся в оригинальной игре расы. Кроме того, появилась новая многочисленная фракция – зомби. В распоряжении игрока шесть новых эльфийских юнитов (не считая промежуточных вариантов). Общество у представителей высшей расы четко стратифицировано: мальчики – направо, в ряды мечников и лучников, девочки – налево, в отряды копеечников или кавалерию (ну как еще назвать наездника на оленях?). Странно, но партизанскую тактику, читай – рейнджеров с ненаказуемой атаккой, сладкоголовые сверхлюди не практикуют. Немного более логичным (хотя тоже не очень радостным) кажется то, что в списке доступных юнитов отсутствуют осадные машины. Даже захваченный ближе ко второй половине игры

гномий камень не сильно меняет ситуацию.

Поэтому здесь как никогда важно воевать не числом, а умением. Даже для ветерана, осилившего оригинал, «Высшая раса» – не фунт изюму. Тут есть над чем поломать голову, особенно если стремиться к золотым победам. О неофитах и говорить нечего – им игра покажется вообще неподъемной. С первой же миссии нас ждет довольно сильное сопротивление войск противника, и темп не спадает до самого финала. Вражеские солдаты превосходят наших бойцов не только числом, мощью, но зачастую и экипировкой. Шутка ли, дюжина буйных орков, и все как один снаряжены артефактами, дающими невидимость. AI, кстати, порядком поумнел и своих воинов в гекс с рекой уже не ставит, чем грешил в оригинале. Все это вкупе с цейтнотом заставляет игрока использовать стратегические решения, похожие на знаменитый подвиг спартанцев. Представьте себе: соблазнительные эльфийки в красивых доспехах с копьями в руках обороняют узкое ущелье от целой орды – такая себе феминизированная версия «300» Фрэнка Миллера.

Может Ino-Co поступила и не очень дружелюбно по отношению к новичкам, решив усложнить и без того непростой геймплей, но ценители, я уверен, сочтут этот шаг правильным. Приятное расслабляющее времяпрепровождение не сравнится с удовольствием, которое испытываешь после блестящей победы с нулевыми потерями при численном превосходстве противника в четыре и более раза. Настоящий триумф интеллекта!

И напоследок немного сетований и пояснения, почему такая замечательная игра не получила высший балл. Увы, она довольно короткая: даже если стараться завершить все миссии на «золото» и проходить бонусные, осилить аддон можно часов за 8–9. Кроме того, хотелось бы увидеть нововведения, например лог сражения, в котором напишут-таки, куда девалась ладья, которая буквально полсекунды назад вот на этом самом месте стояла.

В остальном «Высшая раса» – отличное продолжение одной из лучших игр прошедшего года. Ветеранам гексагональных битв непременно понравится, а новичкам рекомендуем начать с оригинала.



Жанр пошаговая стратегия
Разработчик «1C: Ino-Co» **Издатель** «1C»
Сайт kv.games.1c.ru **Возраст** 12+

Идея Аддон для настоящих полководцев **Графика** Новые юниты очень хороши, правда, при крупных планах заметны некоторые огрехи **Звук** Может, это придирки, но российским издателям стоит приглашать новых актеров озвучки **Игра** Замечательная практически во всех отношениях

4.5/5

Gameplay

Sam & Max Episode 202: Moai Better Blues

Андрей Кубовский



«Сюжет абсолютно линейен, тем и хорош»



«Вот вам совет – когда станете играть, не напрягайтесь особо»



Абырвалг!

Не успели мы опомниться от нападения гигантского робота и помешательства Санты, как разработчики из Telltale Games уже приготовили новый подарок – очередную порцию бесконтрольного и практически бессмысленного веселья.

➔ На сей раз причиной переполоха в офисе вольнонаемных копов оказывается бермудский треугольник и по совместительству пространственно-временной портал. Представить такое не каждому под силу, а ведь это только начало, и если вам хоть что-нибудь известно об острове Рапанауи и его обитателях – забудьте как можно скорее. У разработчиков на сей счет имеется совершенно неожиданная версия. Не будем заранее раскрывать все секреты, но просто нельзя не упомянуть о племени морских обезьян, которые поклоняются великим ногам, вросшим в потолок пещеры, и почитают за пророка аквариумную рыбку. Ту самую, что обитает на столике возле выхода из офиса Сэма и Макса. Ожидает нас и традиционная гонка на ДеСото – теперь нужно сбить как можно больше бумажных сумочек и пропустить как можно меньше волюнок. Не пытайтесь это понять или осмыслить – примите как данность. А вообще, мой вам совет – когда станете играть, не напрягайтесь особо, все равно в полной мере переварить и усвоить происходящее на экране не удастся.

Благо большинство загадок в этом эпизоде скорее на внимательность, нежели на сообразительность. Да и свеженькая система подсказок облегчает задачу. Просто послушайте, что вам говорит Макс, оглянитесь по сторонам, со-

поставьте услышанное и увиденное с текущими приоритетами – и решение проблемы найдется если и не само собой, то по крайней мере с минимальными усилиями. А так как задания выдаются строго по порядку и, не выполнив одного, невозможно получить следующее, круг доступных действий значительно сужается. Да, сюжет абсолютно линейен, тем и хорош. И больше об этом ни слова.

Как всегда, в игре нас ждет несколько новых локаций с множеством аборигенов. К сожалению, локация маленькая и невыразительная, а аборигены вообще кажутся расклонированными, разве что с незначительными косметическими отличиями. Зато традиционно качественный саундтрек и хорошая озвучка компенсируют бедность визуального ряда и добавляют игре изрядную дозу шарма.

Так что, невзирая на все недостатки и странности, сериал тем не менее держится на плаву, и если продолжит двигаться намеченным курсом, то в скором времени, возможно, королями абсурда станут называть не персонажей «Монти Пайтон», а безумных Сэма и Макса.



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

Идея Интерактивный ситком
Графика Стилизованная трехмерная
Звук Приятная музыка, слегка подпорченная компрессией озвучка
Игра Неплохое развлечение на пару вечеров раз в месяц

4/5

Gameplay

Jumper: Griffin's Story

Олег Козак

Допрыгался!

Минздрав предупреждает: привычка телепортироваться вредит здоровью. Жестокие паладины разыскивают прыгунов по всему миру и беспощадно их уничтожают. Сначала связывают проволокой, потом объясняют свои претензии, а после вспарывают брюхо жутко пафосным ножом. И это в игре с рейтингом «12+»!

➔ В качестве главного героя выступает Гриффин, известный нам по фильму «Телепорт». Сюжеты игры и киноленты не переплетаются (за исключением первой миссии в Колизее), и хотя это по идее должно было быть к лучшему, на самом деле все оказалось отнюдь не радужно. Гриффин вспоминает паладинов, убивших его родителей, и на протяжении всей игры нам предстоит бороться с силами инквизиции. Между миссиями показывают сюжетные ролики, выполненные в стиле комиксов, но несмотря на это выглядящие просто ужасно.

Ни о каком разнообразии тут и речи не идет – все уровни проходятся по одному и тому же принципу: уничтожить сотню-другую противников, добежать до конца и встретиться с боссом. Вообще-то подобный принцип – еще не повод для беспокойства (вспомните хотя бы God of War), но в Jumper он реализован невыносимо скучно. После пяти минут игры пальцы сводит от судорожного нажатия двух кнопок, а враги не прекращают появляться из запертых помещений и даже контейнеров. Неприятелей, к слову, всего четыре разновидности: бандиты, полицейские, дикари и, конечно же, паладины.

Боевая система никудышная. Комбо выполняются абсолютно случайным образом, даже не пытайтесь их повторить – наш прыгун постоянно мелькает перед противником, появляется с разных сторон

и наносит удары. По непонятным причинам драться стоя на месте нельзя! Но несмотря на то что Гриффин все время телепортируется, враги (наверное, обладающие шестым чувством) за долю секунды поворачиваются к парню лицом и ставят блок. Когда же злодеев собирается достаточно много, им не так уж трудно отправить героя к праотцам, а перспектива перепроходить скучный уровень с контрольной точки, мягко говоря, не радует.

Ага, вот о чем мы еще не упомянули – дабы разнообразить игру, авторы выдали истребителю паладинов шкалу ярости. Пополняется она стандартным образом – с каждой оплеухой по вражеской морде. В наличии только три спецумения, доступных в зависимости от заполнения шкалы: сильный удар, убийство противника в другом конце мира (к слову, реализовано это просто паршиво) и уничтожение всего живого рядом с Гриффином. Стоит отметить, что главный герой превосходно владеет холодным оружием, а ножи, кинжалы, мачете, катаны и т. д. здесь разбросаны буквально повсюду. Только вот разницы при их использовании вы не ощутите, а по-настоящему полезным окажется разве что невероятно редко встречающийся огнемёт, который позволит удерживать врагов на расстоянии.

Ну и конечно, нам предстоит телепортироваться, телепортироваться и еще раз телепортироваться. Доста-



Вот так и тренируют эквилибристов с хула-хупом



точно нажать R2 и навести маркер на нужную точку – и главный герой мгновенно переместится. Хорошо, что разработчики не стали вводить жестких ограничений и разрешили телепортироваться сколь угодно часто. Но, к сожалению, это умение окажется действительно востребованным буквально несколько раз за игру, а в основном будет использоваться, только чтобы избежать прогукос по длинным коридорам.

Схватки с боссами – это вообще отдельный разговор. У Гриффина молниеносно заканчивается здоровье, но зато он быстро регенерирует, потому поединки с главарем жутко однообразны – нужно пнуть его пару раз и отойти, чтобы вос-

становить здоровье. Когда Гриффин бежит по кругу, боссы приходят в замешательство и не могут ранить прыгуна.

Графика в игре убогая, cel-shading выглядит отвратительно. Впрочем, звук ничуть не лучше – дурацкие возгласы главного героя и противников повторяются каждые две минуты и невероятно надоедают.

В итоге получился трэш «по мотивам». Единственный плюс данного проекта – непродолжительность. Разработчики не сочли нужным придумать больше четырех миссий, поэтому на прохождение всей игры потребуется приблизительно час. Только вот зачем терять целый час своей жизни?



Жанр action **Разработчик** Brash Entertainment
Издатель Brash Entertainment
Сайт нет данных **Возраст** 12+

Идея Вдгонку к фильму
Графика Старушку PS2 явно недооценили
Звук Глупые реплики персонажей вперемежку с невыразительной музыкой
Игра Просто мусор

0.5/5

Gameplay

Overclocked: A History of Violence

Андрей Кубовский



Женщина! Немедленно смените парикмахера!



Как написано на указателе, у Дэвида только один путь – пойти в ночной бар и напиться



Симптоматика

Понятия нормы и патологии в психиатрии как нигде расплывчаты и неконкретны. Как же определить ту тонкую грань, которая отделяет безумие от «маленьких странностей», и насколько близко к ней находится каждый из нас?



→ История протагониста Overclocked Дэвида Макнамары (David McNamara) – военного психиатра в прошлом, а теперь практикующего психоаналитика – начинается задолго до событий игры. Но об этом позднее.

Загадочные и пугающие вещи происходят в Нью-Йорке. Пятеро молодых людей, абсолютно голых, с пистолетами в руках появляются в разных частях города почти одновременно. Все они ведут себя неадекватно и не помнят, что с ними произошло. Дабы не усложнять и без того непростую ситуацию, власти принимают решение отправить нарушителей спокойствия в старый госпиталь на острове в океане, где последние содержатся под присмотром пожилого доктора и его ассистентки. Именно туда предстоит направиться нашему герою, и это последняя надежда пролить свет на происходящее и по возможности помочь несчастным.

Однако вскоре становится очевидно, что не всех радует приезд

талантливого врача и не всем по нраву его методы. Доктор Юнг (Dr. Young) – специалист старой закалки, полагающийся на медикаментозную терапию. В свое время он пользовался большим уважением, но в результате роковой ошибки потерял все и был отослан в заштатную клинику, потому назначение Макнамары на должность ведущего специалиста воспринимает как личное оскорбление. Соответственно, ассистентка доктора Юнга относится к Дэвиду примерно так же тепло. Да и секьюрити – безработный, прослушавший ускоренный курс по охране объектов и посланный мэрией нести службу возле госпиталя, – не отличается особым дружелюбием.

У Дэвида есть и личные проблемы. Обострившийся конфликт с женой грозит перерасти в развод, а попытки наладить отноше-

ния с помощью адвоката только усугубляют ситуацию. К тому же каждую ночь доктора Макнамару мучают кошмары, что создает проблемы в отеле, где он остановился. Последнее утешение – бар, там можно спокойно скоротать вечерок, заливая глаза спиртным. Но и здесь постоянно досаждают спившийся ветеран вьетнамской войны.

И так день за днем. Порой кажется, что все персонажи в этом небольшом мирке ополчились против главного героя. Доктор Юнг, не желающий смириться с отходом от канонов психиатрии и мешающий исследованиям. Портье в отеле, постоянно намекающий на необходимость оплаты и возможные проблемы. Полицейский детектив, придерживающийся нейтралитета, но и доверия не выказывающий. На фоне всего этого нервные срывы у Дэвида

«Загадочные и пугающие вещи происходят в Нью-Йорке»

Жанр адвентюра**Разработчик** House of Tales **Издатель** Lighthouse**Издатель в СНГ** «Новый Диск»**Сайт** www.overclocked-game.com**Возраст** 12+**House of Tales**

Немецкая компания, разрабатывающая приключенческие игры для PC и мобильных телефонов с 1998 года.

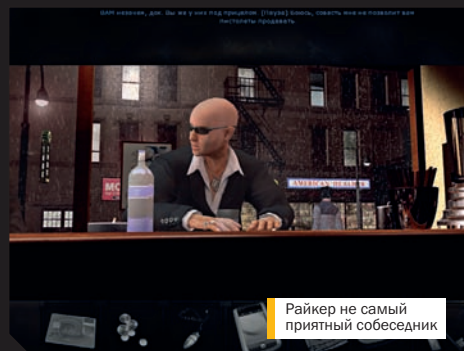
Игры Mystery of the Druids, Moment of Silence**Сайт** www.house-of-tales.com**Идея** Теория заговора в удобоваримой форме**Графика** Качественные декорации, однако анимация персонажей оставляет желать лучшего**Перевод** Неплохая локализация с незначительными огрехами**Звук** Хороший саундтрек, эффектный звук окружения**Игра** Психологический триллер. Один из лучших в своем жанре

4.5/5

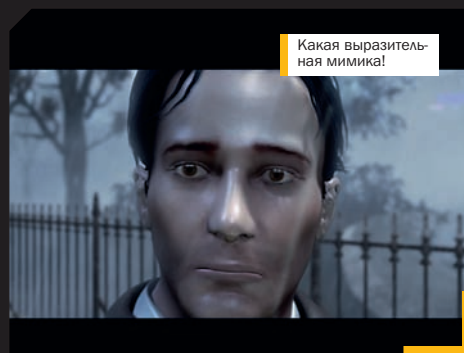
Gameplay



Кто сказал «Fallout»?



Райкер не самый приятный собеседник



Какая выразительная мимика!

кажутся вполне закономерными. Волей-неволей возникает вопрос: а насколько психически здоровы сами доктора? Ответ на него и является главной интригой игры, заставляющей идти вперед, до конца.

Построение сюжета можно считать образцом для подражания. В сценарии все продумано до мелочей – здесь не найдется ни одного события или героя, введенного в игру просто с целью разнообразить геймплей. Даже

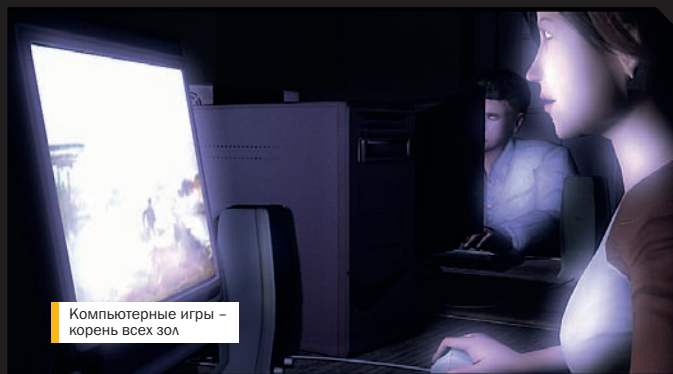
ход с телефонными перебранками между супругами в конце концов становится очередной частью пазла, который мы собираем, дабы представить себе полную картину происходящего.

При этом квестовая часть вписывается в повествование с почти ювелирной точностью. Нам никогда не придется бродить из одной локации в другую в надежде найти то заветное место, где можно применить какой-нибудь предмет из инвентаря. Все пред-

меты, равно как и квестовые события, напрямую связаны с сюжетом. Игрок просто вынужден вникать в сюжет, и рано или поздно наступает момент, когда от игры уже невозможно оторваться. Да и головоломки в традиционном смысле здесь не так уж много. Большая часть квестов завязана на методе восстановления памяти, практикуемом Дэвидом. Иными словами, нам нужно, вводя пациентов в транс, побуждать их обращаться к подавленным воспоминаниям. Все сказанное одним нашим подопечным записывается на диктофон и в дальнейшем служит своеобразным ключом для пробуждения воспоминаний у других пациентов. Таким образом, вскрывая пласты памяти, мы участвуем в описываемых болезнями событиях, играя то за одного, то за другого персонажа.

Разработчики из House of Tales рассказали очень неоднозначную и порой пугающую историю. Причем пугает тут не кровь и натуралистичные сцены насилия, которые не только не портят игру, но и добавляют ей особого мрачного шарма. Пугает скорее осознание того, что от нормы до безумия, оказывается, один шаг, и сделать его совсем не трудно.

Кстати, мы не упомянули о графике, звуке, анимации, спецэффектах и озвучке персонажей. А так ли это в действительности важно? Да, игра безупречна и во многом отстает от стандартов new-gen. Но смысл ведь не в плавной анимации и фотореалистичном шейдинге. В играх, подобных Overclocked, важен прежде всего сюжет. Это нужно почувствовать, и тогда, я уверен, данная история увлечет вас не меньше творений Сокала.



Компьютерные игры – корень всех зол

«Сюжет можно считать образцом для подражания»

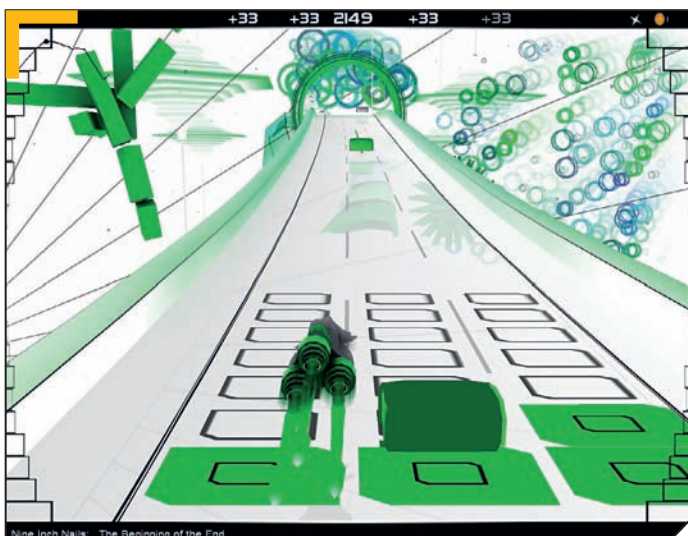
Audiosurf

Ярослав Сингаевский

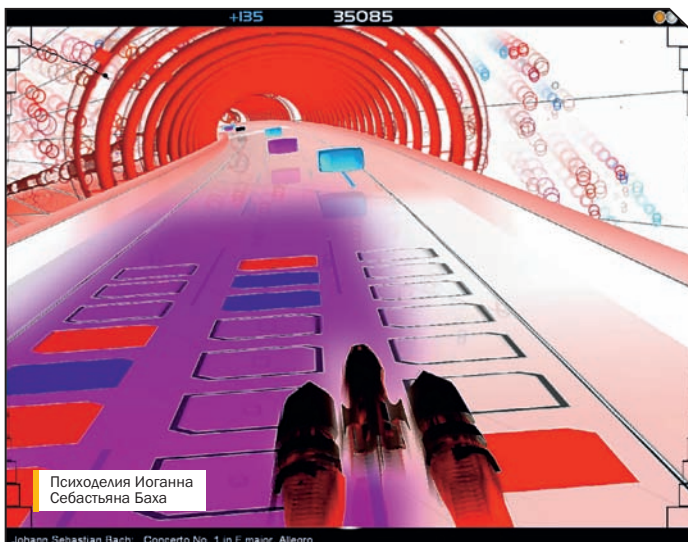


Ride your music

На церемонии вручения премии Independent Games Festival Awards игра Audiosurf совершенно не зря получила приз зрительских симпатий и награду за лучший звук. Этот оригинальный проект – настоящий праздник для любителей музыкальных игр.



Nine Inch Nails: The Beginning of the End



Психоделия Иоганна Себастьяна Баха

Johann Sebastian Bach: Concerto No. 1 in F major, Allegro



Геймплей Audiosurf прост: небольшой кораблик летит над уходящими вдаль дорожками, собирая расставленные на них разноцветные блоки таким образом, чтобы они, попадая на специальное поле, складывались в различные однотонные фигуры. Последние исчезают (прямо как в тетрисе) и приносят вам очки. Нюанс в том, что абсолютно все – конфигурация и длина дорожек, скорость кораблика, количество блоков и их расположение – полностью зависит от звучащей за кадром музыки, которую вы, между прочим, выбираете сами.

Игра распознает файлы форматов MP3, M4A, OGG, WMA или Audio CD и даже умеет экспортировать треки из iTunes. Иными словами, практически любая композиция в течение нескольких секунд может быть превращена в своеобразный гоночный маршрут. Наиболее подходящими для Audiosurf являются мелодии с четким ритмом. Спокойные, меланхоличные зарисовки годятся разве что для тренировки – уж больно медленно и неторопливо все будет происходить на экране. А чересчур быстрые треки делают геймплей излишне сумбурным.

Чтобы прохождение «трасс» не наскучило вам слишком быстро, разработчики приготвили несколько игровых режимов, разделенных на группы по трем уровням сложности. Так, например, в *Pointman* разрешено сбрасывать на дорожки захваченные блоки, а в *Pusher* – сдвигать их влево или вправо в момент касания. *Vegas* случайным образом перемешивает элементы на игровом поле, а в *Eraser* у вас есть шанс быстро исправить ситуацию, стерев блоки нужного цвета. Предусмотрели и возможность совместного (за одним компьютером) прохожде-

ния этапов – в таком случае на экране появляются сразу два кораблика.

Результаты – суммы набранных очков – фиксируются в онлайн. Причем Audiosurf сама определяет название трека и его исполнителя, если таковая информация прописана в тегах музыкального файла. Для всех песен ведутся отдельно мировые и местные чарты, разделенные по странам. Правда, нельзя не посетовать на отсутствие таблиц high score для каждого из режимов (рейтинги просто разбиты по уровням сложности).

Оформлен проект в завораживающем сюрреалистическом стиле и оказывает на игрока просто-таки гипнотический эффект. Словами картинку описать сложно – смотрите лучше скриншоты, не забывая о том, что в динамике все выглядит еще более впечатляюще. При этом Audiosurf запускается даже на старых машинах с небольшим объемом оперативной памяти и простой видеокартой – главное, чтобы последняя имела поддержку Direct X 9.0. Правда, обладатели маломощных по нынешним меркам PC должны быть готовы к тому, что играть им придется в «окошке», а не в полноэкранном режиме, установив небольшое разрешение и минимальные графические настройки.

Меломаны и поклонники музыкальных игр просто обязаны взять Audiosurf на заметку. Этот проект даст вам возможность в самом прямом смысле «проиграть» любые композиции и получить от процесса поистине незабываемое удовольствие.

P.S. Приобретая Audiosurf в сервисе Steam, вы совершенно бесплатно получите в качестве бонуса саундтреки к играм серии Half-Life, а также к Team Fortress 2 и Portal с ее великолепной Still Alive.

Жанр музыкальная игра
Разработчик BestGameEver.com Издатель Invisible Handlebar
Сайт www.audio-surf.com Возраст 3+

Идея Музыкальная игра с саундтреком на ваш выбор
Графика Психоделическая
Звук Подбираете сами
Игра Интересное развлечение для меломанов

4.5/5

Gameplay

WipEout Pulse

Дмитрий Веселов

Дряхлый модернизм

Тонкая, стильно выглядящая PSP идеально подходит для завсегдатаев молодежных клубов. Электронная музыка, неон и маленькая консоль так замечательно сочетаются друг с другом! И это отлично понимают авторы WipEout.

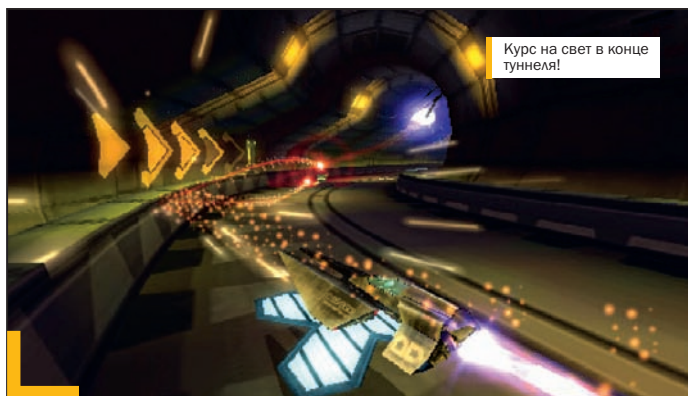
➔ Стартовый эпизод цикла легендарная Psynopsis сделала еще в 1995 году. Это была первая неапонская игра на японской PlayStation, и на фоне повальной моды на полигональную графику полностью трехмерная WipEout пришла как нельзя кстати. Для того времени картинка казалась почти невероятной. Чтобы подчеркнуть высокий уровень технологий, в Psynopsis выбрали соответствующий футуристический сеттинг и электронный саундтрек. Игра получила восторженные отзывы, было продано более миллиона экземпляров, а стойки с консолями PlayStation, где крутилась WipEout, стали появляться в ночных клубах. Одну из таких, например, можно увидеть в фильме «Хакеры».

Успешно стартовавший бренд не подкачал и в дальнейшем. WipEout выходила на многих платформах, динамичный геймплей привлекал массу поклонников. Удивительно, но вот уже тринадцать лет серия сохраняет свою ауру «игры будущего», не меняясь по сути. В этом WipEout Pulse не отличается от предшественниц. Нас снова ждут гонки со стрельбой на реактивных глайдерах по изгибающимся лентам скоростных трасс. И тут все так же звучат со вкусом подобранные электронные композиции, а графика пленяет hi-tech-гламуром. WipEout Pulse очень похожа на Pure – предыдущую часть серии на PSP, только выполнена еще качественнее:

картинка красивее, трассы интереснее, ярких спецэффектов в игре больше. Даже фоновые мелодии лучше и иконки логичнее.

В то же время авторы внесли в игру и кое-какие нововведения. Среди полезных фишек – опция *Racebox* в главном меню, которая позволяет, помимо обычных гонок, собирать целые чемпионатные сетки для себя и друзей. Появились новые режимы игры, кроме знакомых по WipEout *Pure Single Race*, *Time Trial*, *Zone* (попытка продержаться подольше на постоянно ускоряющемся глайдере) и пр. Теперь можно попробовать также *Speed Lap* (нарезаем круг за кругом, чтобы побить рекорд времени) и *Eliminator* (где нужно просто уничтожить всех соперников). Авторы явно приняли близко к сердцу концепцию Web 2.0 – в Pulse разрешается подключать свои саундтреки, рисовать уникальные винилы для глайдеров на официальном сайте WipEout и, что особенно приятно, в любое время поставить игру на паузу и врубить *Photo mode*, дабы запечатлеть особо красивый момент гонки для обоев на PSP.

Игра хороша, но понравится не всем. Современные виртуальные гонщики привыкли в аркадах ездить неряшливо, скрести боками машин о заборы в *Burnout* и *NFS*, потому WipEout, где такая тактика – прямой путь к поражению, воспринимается ими как гость из прошлого. Игра требует знания трасс, тут просто необходимо учить поворо-



ты и прикидывать в голове идеальные траектории. К физической модели WipEout (глайдеры, на которых мы развеемся, даже не

касаются земли) тоже нужно привыкнуть. Однако тот, кто все же уделит WipEout достаточно времени, наверняка не пожалеет об этом.



Жанр Гонки **Разработчик** Sony Studio Liverpool
Издатель Sony
Сайт wipoutpulse.com **Возраст** 3+

Идея Невероятная скорость плюс стильное оформление
Графика Одна из самых красивых игр на PSP
Звук Отличный саундтрек, правильное звуковое сопровождение
Игра Все тот же заряд адреналина, что и много лет назад

4/5

Gameplay

Manhunt 2

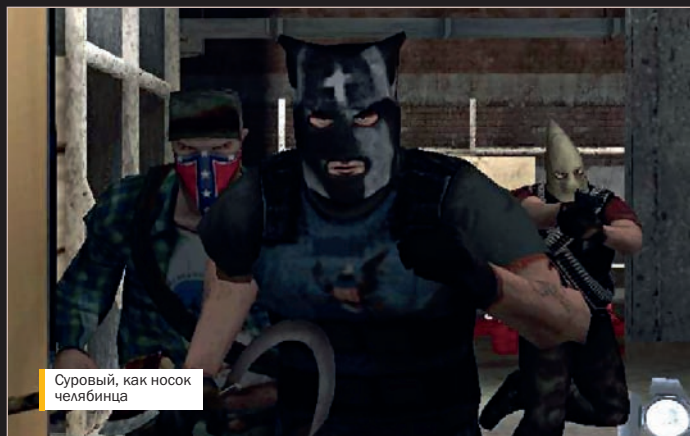
Александр Чепелев

Няка для маньяка

Хрустеть миксером в глазницах, бить дробью в горло под Вагнера и смотреть Верку Сердючку под Новый год – эти действия объединяет одна общая черта. Они красиво и цинично выносят мозг.



Эта муха жужжала над моим ухом!



Суровый, как носок челябинца



Пришло время жатвы

➔ Собственно, этим и брал первый эпизод Manhunt – изящным цинизмом и свиньей с бензопилой в главной роли. То был грязный и сложный аттракцион смерти, полный брутальщины и отрубленных голов. А вторая часть, скажем сразу, оказалась поскучнее. Шоу фриков убрали, уроды в масках сплясали свое кровавое танго и, мерзко улюлюкая, удалились. Настало время психологического ужаса, время поковырять скальпелем в подсознании Дэниеля Лэмба. Игра сохранила тягучую, мрачную атмосферу, взрывную жестокость, но утратила изрядную долю того самого драгоценного фрик-цинизма, да и увеличение числа перестрелок, которые никогда не были сильной стороной Manhunt, не прошло бесследно.

Дэниель Лэмб – это мы. До возраста Иисуса остается три года, на носу очки в роговой оправе, а электричество выключили. Замечательная возможность сбежать. Тем более что за шесть лет учреждение для душевнобольных преступников нам поднадоело, а насчет обвинения в убийстве двадцати чело-

мини-карте. Это ходят затянутые в кожу или больничные халаты злобные NPC. В лапах они держат дробовики, монтировки, серпы, пилы. В состоянии релаксации треугольники желтые. Мы лупим кулаком о стену – треугольники настораживаются, становятся оранжевыми. NPC примолкают и начинают медленно приближаться. Лупим еще несколько раз – и вот уже они, вывалив языки, бегут к нам. Если стукнуть слишком сильно – толстолики будут вглядываться в нашу сторону и запусится простенькая мини-игра, где нужно за пару секунд зажать две клавиши. Не успеваем – треугольники засветятся красным, нас выволокут из тени, но мы сразу побежим прятаться в другое место, ведь пытаться свернуть шеи двум и более уродам в честном бою – всего лишь неэстетичный способ суицида. А спрятаться зачастую легче легкого, так как особой сообразительностью NPC не отличаются, а когда теряют нас из виду, быстро успокаиваются (при этом разобранные на органы трупы собратьев неподалеку их абсолютно не смущают).

«Вторая часть оказалась поскучнее первой»

век... Дэн знает, что он ни в чем не виноват, все подстроено... Это он помнит точно, хотя по традиции и страдает амнезией. Еще помнит, что работал в научно-исследовательском центре «Проект Пикмен». В общем, не мудрствуя лукаво Дэн, воспользовавшись переборами с электроэнергией, покидает клинику вместе с сокамерником Лео Каспером и отправляется выпускать кишки предателям, так грубо с ним поступившим. Сквозь отвратительные трущобы, коридоры бетонных домов, лаборатории, замусоренные дворы и прогнившие крыши пройдет путь Дэна. А также путь Лео, за которого тоже дадут поиграть. И конечно, на нас открыта охота.

...Забегая в тень, наблюдаем за блуждающими треугольниками на

Нам же нужно ждать, пока злобное чудовище не повернется спиной. Тогда мы, стиснув в руках какой-нибудь осколок стекла, выходим из тьмы, подкрадываемся к жертве и зажимаем специальную клавишу. От того, сколько времени мы ее продержим, зависит жестокость экзекуции. Секунда – быстрее убийство. Тем же осколком Дэн просто разок пырнет в живот неосторожному NPC и затем сломает ему шею. Пара секунд – наш герой запрыгнет на спину врага и примется остервенело полосовать стеклом его брюхо. Еще дольше – и инквизиторы рыдают. Дэниель выколет подопытному глаза, вспорет пузо, свернет голову и пнет напоследок. Это самое примитивное, там есть и нарубка головы топором (потом ценный артефакт

Жанр action
Разработчик Rockstar
Издатель Rockstar
Сайт www.rockstargames.com/manhunt2
Возраст 18+

Rockstar Эта мощная нью-йоркская компания основана в 1998 году, а подконтрольные ей студии разбросаны по всему миру. Похоже, местные специалисты просто обожают делать кровавые игры и затем судиться.
Игры серия GTA, Manhunt, Bully, The Warriors, Red Dead Revolver, Midnight Club
Сайт www.rockstargames.com

Идея Продолжение самой жестокой игры всех времен
Графика Как кирпич

Звук Клокошущая рвотой озвучка, давящий саундтрек
Игра Красиво расчлененный геймплей

2/5

Gameplay

можно задействовать при открытии замков, где используется сканирование сетчатки глаза), и виртуозная работа серпом... Особенно хороша лопата – Дэнни швыряет NPC на землю, приставляет ее клинок к горлу жертвы и надавливает.

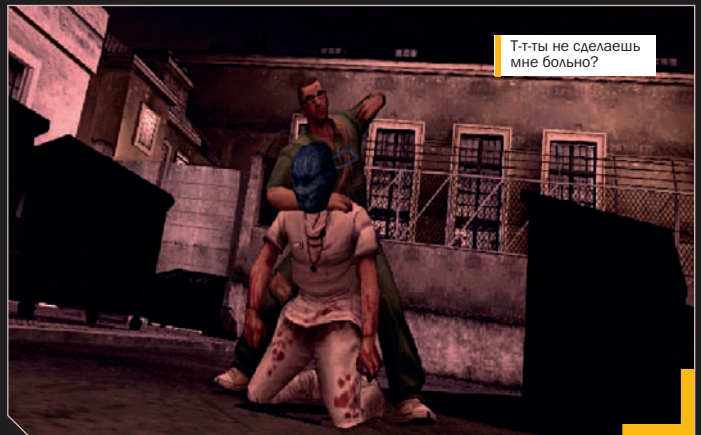
Именно из таких сценок и состоит игра. Прячемся, зажимаем, смотрим... Правда, рейтинг в конце уровней не подчитывают, вот и выходит, что вся эта мясорубка предназначена исключительно для нашего удовольствия. Зато двойную порцию кайфа можно получить, прикончив противника в месте, обозначенном на карте черепом. Там совершаются специальные казни: закинуть моба в котел с каким-то варевом, зацепить крюком за ребра и подтянуть вверх или затолкать в «железную деву». Особенно такими красочными эпизодами богат уровень Sexual Deviants, напрямую цитирующий фильм «Хостел». К слову, попадают цитаты и из «Заводного апельсина». Подобные сцены, конечно, радуют.

Однако в противовес им появилось множество кривовато сделанных перестрелок. Они были и

в первой части, но не в таком же количестве! Игруется это дело так: прячемся за всякими мусорными баками, периодически показываясь оттуда и стреляя в уродов, лучше в головы. Сложно, неудобно, занудно. В помещении, правда, полегче, но совсем не повеселее. Ах да, еще иногда решаем примитивные загадки типа «нажми на кнопки – дверь и откроется».

Графика на PS2 осталась на уровне первой части. И не говорите: «Ну что со старушки взять?» Выходят и по сей день на ней вполне достойные проекты. На этом фоне гнетущий саундтрек и яростная озвучка кажутся костылями, хоть как-то позволяющими художественной ценности продукта не упасть ниже нулевой отметки.

Итак, хотя кровиска и кишки – это, безусловно, неимоверно круто, все-таки без яркого циничного антуража первой части смотрится не очень. Да, сцены убийств поставлены эффектно, но нет искры! И тем более нет ни увлекательно-го геймплея, ни качественной картинки. А уж тут отключение цензуры не поможет.



Вырви смерти глаза

➔ Из-за своей жестокости Manhunt 2 доковылял до релиза израненным, с синяками, замазанными килограммом грима, на лице. Первой бросила камень британская комиссия BBFC, отказавшаяся присваивать игре рейтинг, а это означало запрет на выпуск продукта в Британии. Rockstar же заявила, что Manhunt 2 для них важен, это огромный и кропотливый труд, настоящее произведение искусства, которое создается для любителей триллеров, а не для кучки ворчливых сенаторов. Через пару дней игру запретили в Ирландии. И поехало...

Американские активисты посоветовали ESRB поставить рейтинг Adult Only (21+), упирая на то, что в версии для Wii можно будет бук-

вально прочувствовать момент казни. Так и вышло. Для Manhunt 2 это было выстрелом в лоб – игры с таким диагнозом продаются из-под полы или в специализированных магазинах, рядом с прочими товарами подобного рейтинга. Естественно, Sony и Nintendo расклад не понравился, и они заявили, что не выпустят проект на своих консолях. Спустя некоторое время появилась информация о возможном запрете в Германии и Австралии, но это уже было неважно. Игру решили отозвать.

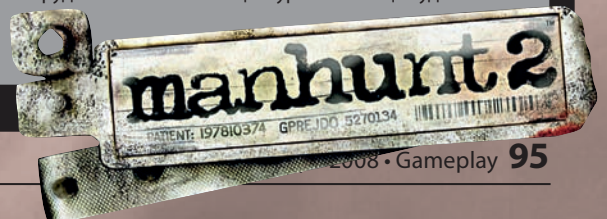
Такого еще не бывало! Джек Стро, нынешний лорд-канцлер Великобритании, заодно присвоил рейтинг АО самой индустрии видеоигр, а Винс Дези, создатель серии Postal, ярко расписывал свое виде-

ние ситуации. Рядовые пользователи тогда подумали, что, может, и никакого Manhunt 2 вообще не существует (ведь скриншотов и роликов показали совсем мало), а все это – грамотный пиар грядущей GTA4. Оказалось, нет – игру в конце концов решено было порезать, но все-таки выпустить (впрочем, в Голландии разрешили полную версию). Матери-активистки и калифорнийские сенаторы поначалу терроризировали ESRB, но ее президент Патрисия Вэйнс публично выступила с заявлением, что новая версия Manhunt 2 безоговорочно соответствует рейтингу Mature.

В то же время сотрудник Rockstar слил в Интернет бету

Manhunt 2, из-за которой и было столько криков. Она, пожалуй, до сих пор болтается во многих пиринговых сетях. От финальной данная версия отличается отсутствием психоделического фильтра в сценах казни, невменяемой камерой, дополнительными уровнями и кучей багов. Автор этих строк, несмотря на жгучее желание играть в uncut-версию, так и не смог продвинуться дальше третьего уровня.

А маркетинговые приключения Manhunt 2 продолжают. Не так давно сеть американских магазинов Target убрала страдальцу с прилавков – фанатам удалось взломать версию для PSP и очистить ее от цензуры. То ли еще будет!



Medal of Honor: Heroes 2

Андрей Габельников



Ампир

Сложные чувства – меры и прекрасного – то по очереди, а то и дуэтом отказывают менеджерам Electronic Arts. Само по себе это не было бы губительным для издателя, привыкшего продавать одно и то же по сотне раз.

→ Однако трагизм ситуации заключается в том, что в последнее время творцам симсов отказывает еще и чутье. Сумасшедшими тиражами расходится игра Call of Duty 4, авторы которой (кстати, раньше они трудились над MoH) вдруг совершили полицейский разворот в сторону наших дней, подальше от реалий Второй мировой. В ответ на это EA произвела на

свет Medal of Honor: Airborne (Вторая мировая плюс парашют) и Medal of Honor: Heroes 2 (Вторая мировая для PSP и Wii), поступив, как в анекдоте: «Я не отреагировал?! Да я ж упал!»

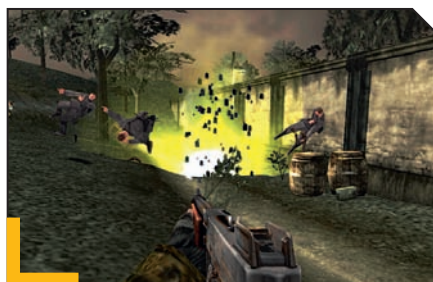
Как ни странно, главной причиной неоднозначного отношения к MoH: Heroes 2 стали даже не опостылевшие французские шато и фабрики по производству боеголовки

«В нескольких местах игра сильно напоминает Commandos»

V2, а то, что хотя игру и втиснули в PlayStation Portable, авторы по-прежнему пытаются делать вид, будто это сложный комплексный проект для «больших» платформ. Игрок, решивший беззаботно скоротать время между сменой блюд в столовой, вместо того чтобы смертоносным смерчем нестись сквозь толпы нацистов, вынужден ползать на карачках за ящиками, постоянно думать о количестве оставшихся патронов, бегать наперегонки с таймером и совершать другие героические поступки, хорошо известные пользователям персональных компьютеров. Там для этого обычно хватало мышки и одной кнопки на клавиатуре. Владельцам PSP повезло меньше – чтобы заставить протагониста выглянуть из-за угла, приходится нажимать половину всех кнопок одновременно. На Wii, кстати, ситуация обратная. Версия MoH: Heroes 2 для этой консоли представляет собой, грубо говоря, тир – знай себе постреливай в арийцев, остальное игра делает сама.

Несмотря на проблемы с освоением (а можно ли вообще создать

на базе PlayStation Portable удобный шутер от первого лица?), MoH: Heroes 2 является самым лучшим способом потратить несколько часов на истребление пособников Третьего рейха на PSP. Выпустив невероятное количество эпизодов Medal of Honor для всевозможных платформ, включая мобильные телефоны, сотрудники EA LA научились держать геймера в легком напряжении на протяжении всей игры. Как только вам надоедает прятаться за случайными укрытиями, MoH: Heroes 2 усаживает вас за штурвал или дает побаловаться со снайперской винтовкой. В нескольких местах игра сильно напоминает Commandos: необходимо тщательно продумывать собственные передвижения на пару ходов вперед – шаг влево, шаг вправо карается немедленным расстрелом. Пускай в дело идут затасканные приемы (легко представить, как авторы собирают очередную серию из заготовок), у владельцев PSP не такой уж богатый выбор, а потому и попробовать Heroes 2 все равно стоит.



Жанр first person shooter
Разработчик EA LA Издатель Electronic Arts
Сайт www.ea.com/mohheroes2 Возраст 16+

Идея И снова на PSP-арене – Вторая мировая!
Графика Эта консоль способна на большее
Звук Хорошие звуковые эффекты, надоедливая музыка
Игра Вполне сносный, но не отличный шутер от первого лица

3.5/5

Gameplay

Syphon Filter: Logan's Shadow

Андрей Грабельников

Back to school

Играть в Syphon Filter: Logan's Shadow – это будто вернуться в школу: все выглядит так, словно вы никуда и не уходили. Ну вот разве что подвесные потолки появились да стеклопакеты...

➔ Приготовьтесь загибать пальцы: агент «в самом расцвете сил» бежит из грузинской тюрьмы, тщательно охраняемой силами беспринципного spetsnaz. Согласно уставу ЦРУ, герою полагается носить с собой четыре пары специальных очков на все случаи жизни – например, когда очень холодно, следует надевать тепловизор. Здесь вообще куча всяких прибабасов, есть даже специальные электрические и газовые патроны для винтовки, чтобы нейтрализовать противника быстро и тихо. А те, кто предпочитает разбираться с врагами по-мужски, но опять же без лишнего шума, могут подкрасться на полусогнутых и удушить пособника мирового терроризма голыми руками или пырнуть ножом.

Правда, в некоторых местах игра не оставляет нам выбора – на секретной базе неожиданно истошно взвывают сирены, отчего изо всех щелей начинают переть вооруженные люди, со страшным акцентом требующие «огненной поддержки». Чтобы выжить в такой мясорубке, нужно прижиматься спиной к укрытиям и, аккуратно из-за них выглядывая, стрелять врагам точно в голову. Благородные порывы с подозрительным постоянством душит родное начальство – с этим придется разобраться позже.

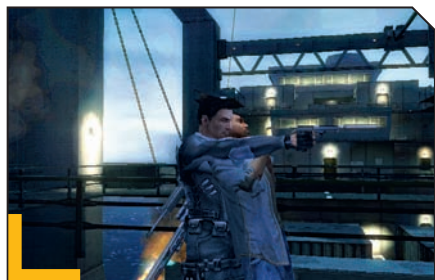
А вообще, к чему такие сложности, когда из каждого второго убитого нами негодяя выпадает АК-47 с полной обоймой. Несмотря на натужную серьезность сюжета, приключения агента Логана по хронометражу сильно напоминают

киноленту «Ангелы Чарли». Вот лица кавказской национальности захватывают, условно говоря, Венецию (что-то очень похожее, по мнению авторов, находится в Азербайджане), вот приходится собственноручно топить русскую субмарину, отстреливая попутно спецназовцев в лапшах... В одном из эпизодов мы конвоируем «Абрамс» – какой уж тут stealth. Помимо допустимых, свистящих жанру некоторой абсурдности сюжета и штампованности ситуаций, считать Syphon Filter лихим шпионским боевиком немного мешает наигранность происходящего на экране. Пока мы разбираемся с кнопками, чтобы сменить гранату на пистолет, моджахеды терпеливо ждут на месте, когда мы закончим и всадим им, тщательно прицелившись, пулю в лоб. Понятно, авторы не хуже нашего знают о том, что PSP не самый удобный инструмент для подобных манипуляций, но вот, скажем, создателям Medal of Honor для той же консоли удалось тщательнее замаскировать сделанные уступки.

Владельцев PSP это, конечно, не должно останавливать. Пожалуй, на данной платформе из настоящих шпионских игр вышли разве что Tom Clancy's Splinter Cell: Essentials да сама Syphon Filter. Потому если вам отчаянно не хватало возможности втихую свернуть кому-нибудь шею или свести счеты с терроризмом в режиме ночного видения, то попробуйте SF: Logan's Shadow – это вполне достойный представитель жанра.



«По хронометражу это сильно напоминает "Ангелов Чарли"»



Жанр stealth/action **Разработчик** Sony Bend
Издатель Sony
Сайт www.us.playstation.com **Возраст** 16+

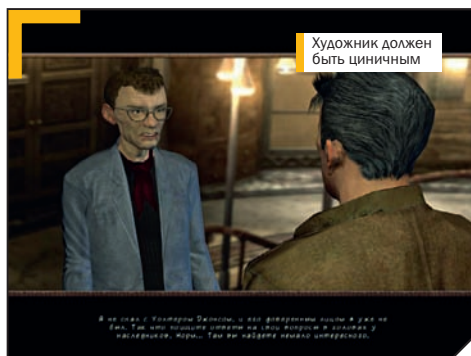
Идея Самый известный после MGS шпионский боевик на PlayStation
Графика Большие и детализированные (по меркам PSP) уровни
Звук Отличный
Игра Нескучный способ пройти по штампам шпионских боевиков

4/5

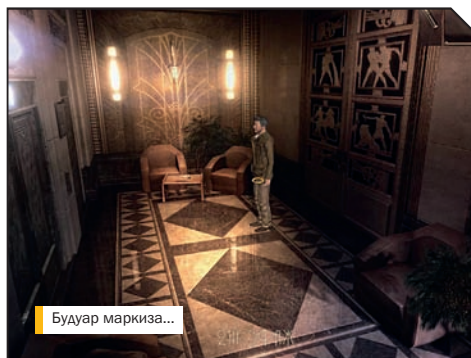
Gameplay

Sinking Island

Александр Чепелев



Художник должен быть циничным



Будуар маркиза...



Боссу с ногой в гипсе мы звоним после решения каждой объемной задачи

Вертолет доставит тебя в море. Ты по этому правду не парси, это работа судмедэксперта. Продолжай расследование. Я пришлю тебе

Мечтатели в ракурсе

Мне Sinking Island с самого анонса и до релиза казалась мертворожденным проектом. Задумчиво смотрел я на пористое лицо толстяка с пластиковой кровью в уголках губ, читал в графе жанра «детектив» и с грустью вспоминал совсем не остросюжетную, но столь близкую сердцу Syberia.



→ Сокаль – настоящий француз, изящный художник и азартный волшебник. У него бывают взлеты и падения, он тяготеет к экспериментам, но всегда насыщает свои творения чувственностью и какой-то, что ли, сказочностью. Изящная Amerzone, красивая Syberia, тревожная новаторская Paradise и теперь вот Sinking Island. История на первый взгляд бесконечно далека от прошлых утонченных работ французского классического детектива с уклоном в сторону «Десяти негритят» Агаты Кристи. Но, вопреки моим опасениям, Сокаль сумел наделить традиционную «английскую овсянку» особенным легким сказочным вкусом.

Сюжет как раз под стать произведениям вышеупомянутой Агаты Кристи: Уолтер Джонс, тучный восьмидесятидвуухлетний старик-калека и по совместительству циничный миллиардер, упал с обрыва и разбился насмерть. Сам ли он сбросил свое тучное тело с утеса, устав от невыносимой легкости миллиардерского бытия, или ему помогли? Судя

по обломку ногтя в царапине на щеке и неровным следам от инвалидной коляски – помогли. Ведь у покойного был целый рой наследников, и многие желали поскорее пожить в дедовской хрустящей зелени. Зуб на непорядочного богача точил и кое-кто из туземцев, аборигенов острова Сагора, на котором и происходит действие игры. Кстати, из-за самодурства Уолтера, воздвигшего на маленьком островке огромную башню в стиле ар-деко, а также непрекращающихся дождей этот клочок суши медленно, но уверенно уходит под воду. Неудивительно, что никто особо не расстроился, когда толстосум так поспешно покинул бранный мир. Подавляющее большинство персонажей, особо не стеснясь, прямо заявляет: «Жалко, конечно, но дед был настоящей свиньей». В общем, интересное дельце выдалось для инспектора Джека Нормы (то есть для нас) – расхлебать эту кашу и не подавиться. Вычислить убийцу надо за три дня – вы ведь помните, что остров вскоре будет затоплен?

Поэтому нужно поторапливаться. Если вы жаждете более-менее спокойной игры – выбирайте режим *Приключение*: тут можно расслабиться, спокойно бродя по башне и расспрашивая подозреваемых. Если желаете адреналина – ныряйте в режим *Гонка на время*, в котором таймер отмеряет минуты до конца дня. Не успели выполнить все нужные действия – начинайте заново. Причем учтите: персонажи не стоят на месте, а шныряют туда-сюда, да и Джек не железный – если вконец оголодает, просто отправится в кухню за едой, вместо того чтобы заниматься расследованием, ну и устать может. Бег по этажам, постоянные разговоры, поиск улики... Неужели такого безобразия мы дождались от творца Syberia? Но не торопитесь с выводами. Сокаль рассказывает под видом банального вроде бы детектива пронзительно живую историю. Он мастерски выдает нам одну зацепку за другой – и воображение стремительно выстраивает множество схем, из которых лишь одна окажется верной.

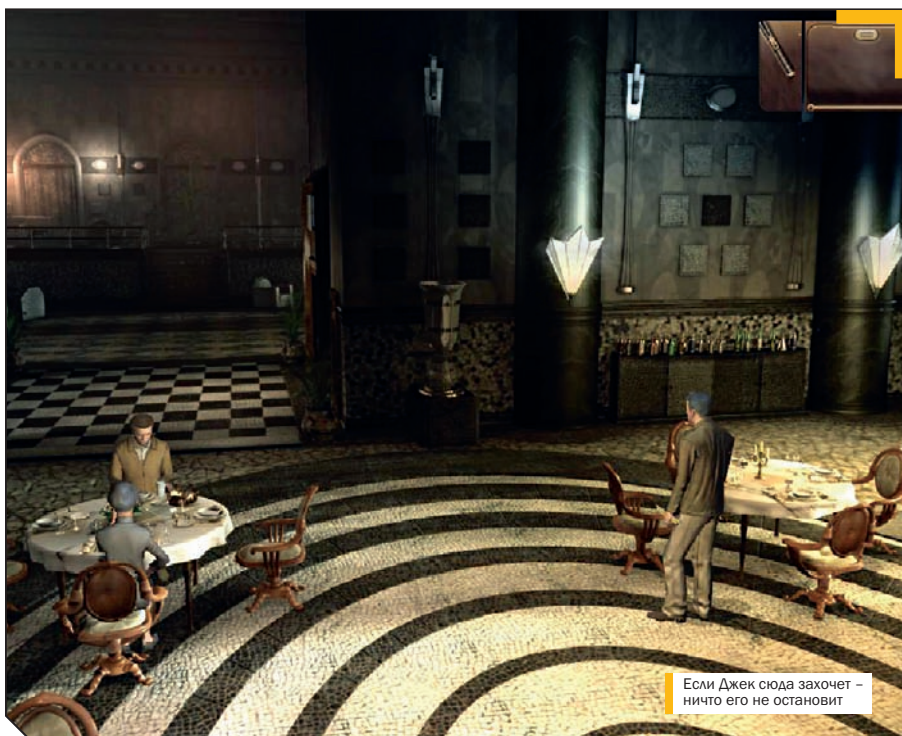
Жанр приключения**Разработчик** White Birds Productions **Издатель** Micro Application**Издатель в СНГ** «Новый Диск» **Локализатор** Lazy Games**Сайт** www.ile-noyee.com**Возраст** 12+**White Birds Productions**

Французская студия, созданная в августе 2003 года Бенуа Сокалем и его друзьями. Сумбурную дебютную приключенческую игру Paradise публика приняла отрицательно, но теперь ребята восстанавливают репутацию.

Игры Paradise, Aquarica **Сайт** www.whitebirdsproductions.com**Идея** Классический детектив про маленьких человечков с большой мечтой **Графика** Яркий нуар под соусом ар-деко **Звук** Тревожная и красивая музыка**Локализация** Текст переведен грамотно, герои озвучены сочно, но вот ритм порой теряется **Игра** Волшебная приключенческая с собственным стилем

4/5

Gameplay



Классических головоломок почти нет. Пару раз придется щелкать задачки на соединение предметов, но это необходимый минимум. Часть дедуктивной работы возьмет на себя Personal Police Assistant (PPS), наш личный электронный помощник. В нем можно посмотреть динамично обновляющиеся досье всех подозреваемых, прогресс расследования (представлен в виде пазла, где каждый кусочек мозаики – ключ к разгадке) и обнаруженные улики. Записи разговоров (из которых Джек вычленил главную мысль), фотографии, отпечатки пальцев, листовки и письма – все это бережно сортируется детективом и впоследствии используется для решения текущей задачи вроде «кто был рядом с Уолтером на момент убийства». Чрезвычайно полезная функция

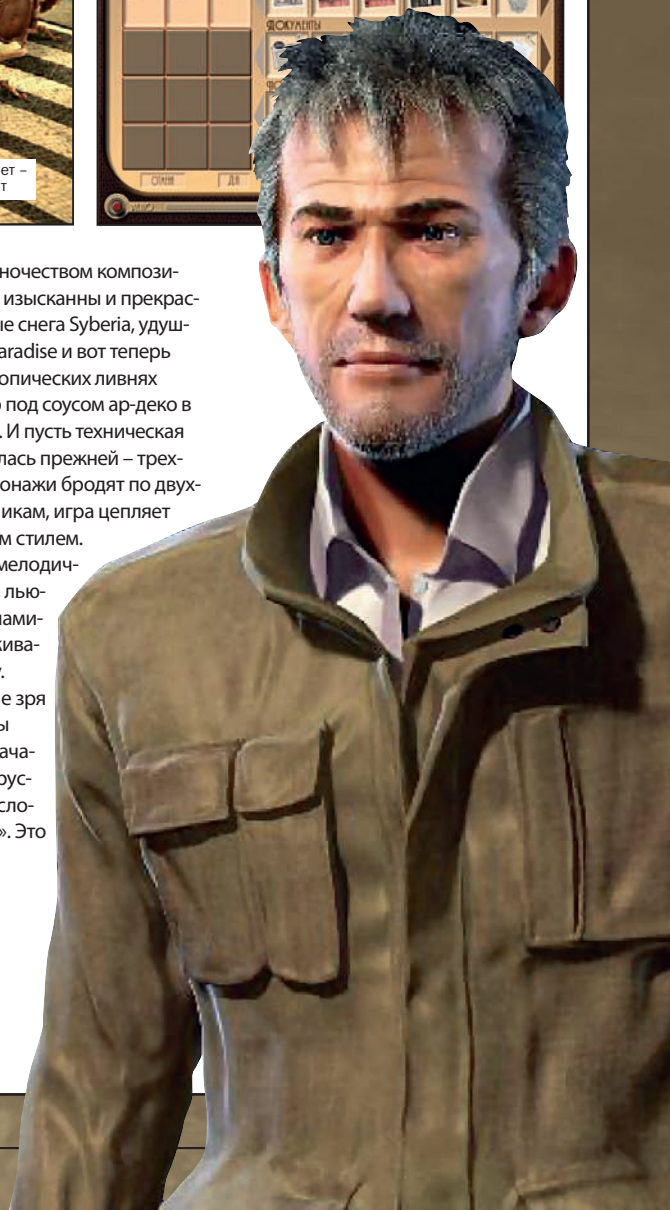
PPS – возможность сравнивать предметы, определяя их сходство (например, рассыпанные на земле возле тела Уолтера шарики и бусы одной из героинь). Для разгадывания каждого кусочка пазла нужно заполнить предоставленные ячейки верными документами, записями диалогов, уликами. Правда, зачастую ответ ясен заранее. В этом плане игра, с одной стороны, слишком затянута, но с другой – здесь есть свой шарм. Сложно ругать Sinking Island – он совсем не идеален, но очарователен и внутренне, и внешне.

Классический сокалевский бег по пустым, изящно прорисованным экранам сохранился. По сути, все пространство тут – красивая декорация, интерактивности нет и в помине, она просто не нужна. Сокаль всегда создает наполненные

каким-то одиночеством композиции, которые изысканны и прекрасны. Печальные снега Syberia, удушливая пыль Paradise и вот теперь тонущий в тропических ливнях цветной нуар под соусом ар-деко в Sinking Island. И пусть техническая сторона осталась прежней – трехмерные персонажи бродят по двухмерным задникам, игра цепляет именно ярким стилем. Аскетичный мелодичный эмбиент, льющийся из динамиков, поддерживает атмосферу.

В общем, не зря локализаторы добавили в начало названия русской версии слова «Б. Сокаль». Это и правда он.

«Сокаль сумел наделить традиционную "английскую овсянку" легким сказочным вкусом»



Patapon



Сергей Галёнкин



«За Patapon отлично медитировать, это некий игровой аналог африканских ритуальных танцев»



Трум-пурум-пурум-пурум-пурум-пум-пум!

Patapon совершенно очаровал нас своим первым же видеороликом. Задолго до выхода проекта он был заочно любим практически всей игровой прессой. Еще бы – нечасто на Sony PSP появляются такие архаизмные игры.

→ Впрочем, от Interlink, поразивших когда-то любителей необычных проектов своим LocoRoco, иного мы и не ждали. Беспokoил лишь игровой процесс – ведь, если помните, замечательная, веселая, необычная LocoRoco на поверку оказалась довольно однообразной и чересчур затянутой, так что немногие нашли в себе силы пройти ее до конца.

В Patapon игрок управляет племенем смешных воинствующих черно-белых кружков – патапонов. Бедолаги пытаются найти сакральный предмет под названием «ЭТО», а мы, как их божество, обязаны



им помогать. Патапоны сами по себе беспомощны и слабы, но, услышав звуки ритуальных барабанов, превращаются в настоящих бойцов, способных справиться с любым противником. Так что игрок, подобно маленькому барабанщику из советской песенки, поддерживает воинский дух подчиненных на протяжении всей игры.

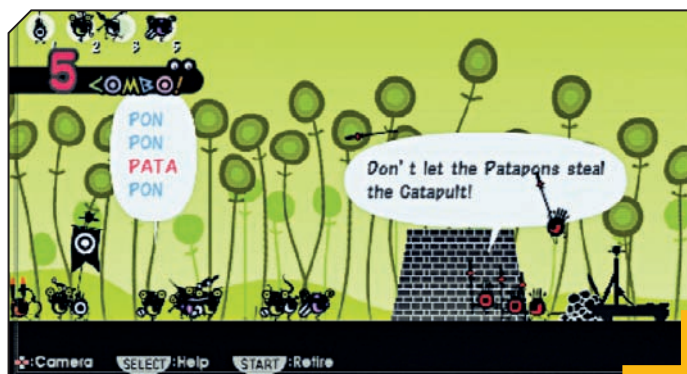
Проблемы с однообразием здесь есть. По сути, игровой процесс сводится к ритмическому нажатию комбинаций из четырех кнопок. Pata-Pata-Pata-Pon (квадрат-квадрат-квадрат-круг) – и наше маленькое войско отважно марширует вперед. Pon-Pon-Pata-Pon – вооруженные мечами бойцы

бросаются врукопашную, в то время как лучники осыпают противника градом стрел.

За Patapon отлично медитировать, это некий игровой аналог африканских ритуальных танцев. С тем лишь отличием, что сбившегося с ритма не изгоняют из племени, а наказывают поражением в игре. В общем, проблем с излишней легкостью в Patapon нет. Скорее наоборот – после перво-



го десятка уровней, когда кое-какие промахи еще прощаются, сложность возрастает в геометрической прогрессии. Некоторые задания вынуждают постоянно держать свой отряд в режиме *Fever*, для чего требуется ни разу не ошибиться. В этом состоянии ваши бойцы движутся быстрее, живут дольше и наносят гораздо больше повреждений.



Жанр rhythm-game/RTS
Разработчик Pyramid
Издатель Sony
Сайт www.patapon-game.com
Возраст 3+

Pyramid Японская студия, малопопулярная за пределами Страны восходящего солнца, создающая различные игры для внутреннего рынка. Нашим игрокам известна в первую очередь благодаря LocoRoco – своему предыдущему проекту для PSP. **Игры** серия Gunslinger Girl, Gobs of Fobs, Musikapa, The Goobs, LocoRoco **Сайт** www.pyramid-inc.net

Идея Смесь ритмической игры и стратегии
Графика Уникальный стиль Ролито, французского дизайнера игрушек

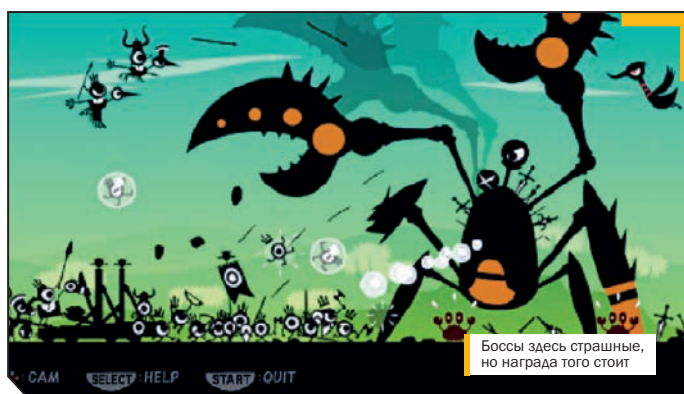
Звук Гипнотизирующая динамическая музыка, потрясающие голоса пататонов
Игра Оторваться очень сложно

4/5

Gameplay



При штурме замков пататоны обходятся без Троянского коня



Боссы здесь страшные, но награда того стоит

Мало того, использовать чудеса, жизненно необходимые для прохождения определенных уровней, позволено только в *Fever*. Так что тренируйтесь.

Впрочем, другие миссии можно пройти традиционным для RPG способом – предварительно прокачав армию и оснастив ее самым лучшим вооружением. Для этого надо ходить на охоту или сражаться с боссами: первое приносит деньги и обмундирование, а второе повышает уровень уцелевших подопечных.



Кстати, сама по себе смерть пататонов не страшна – если вы успеете подобрать оставшиеся после них шапки, то сумеете воскресить воинов на своей базе. Но если нет – дело



«Рецензенты и игроки в один голос отмечают: от Patapon невероятно трудно оторваться»

плохо: найм каждого следующего бойца стоит дороже, чем предыдущего, следовательно, потеря нескольких солдат (особенно лучников) в начале игры способна полностью вас разорить. Снаряжать бойцов можно как лично, так и доверив это дело искусственному интеллекту. Второй вариант быстрее и потому предпочтительнее.

Всего имеется шесть типов пататонов – от копейщиков до кавалерии, но на каждую миссию позволено взять лишь три отряда. А значит, перед стартом рекомендуется крепко подумать над тем, кто лучше других



справится с предстоящим заданием. Нельзя сказать, что это так уж сложно, но зато приятно разнообразит игру.

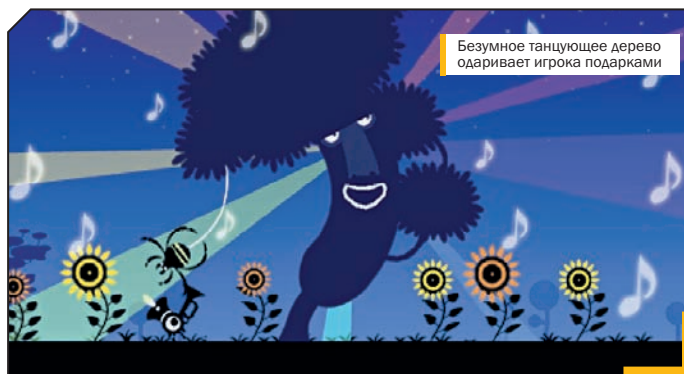
Еще одна интересная мелочь – многочисленные мини-игры, благодаря которым можно раздобыть полезные предметы для наших подчиненных. К сожалению, все они в итоге сводятся к ритмичному нажатию кнопок, как и основной игровой режим.

Рецензенты и игроки в один голос отмечают: от Patapon невероятно трудно оторваться. Но есть и серьезный недостаток – этот проект не совсем подходит для портативной консоли. Сбиваться с ритма нельзя – иначе смерть. А значит, играть в транс-



порте или там, где вас кто-то может отвлечь, категорически не рекомендуется. То же относится и к постановке игры на паузу, ведь таким образом вы почти гарантированно лишитесь комбо, а вместе с ним и драгоценного *Fever*. На собственном опыте убедился – проще всего играть в гордом одиночестве, подальше от людей, способных вам помешать.

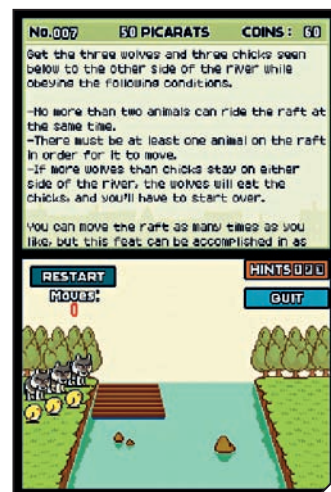
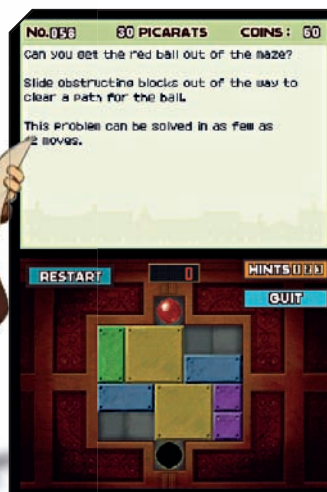
Patapon получилась очень хорошей игрой. Если вы – владелец PSP и любите необычные проекты, настойчиво советуем попробовать, тем более что игра продается вдвое дешевле других UMD-дисков, плюс в Сети имеется бесплатная демо-версия. Если же вы предпочитаете классический геймплей, то лучше дождаться God of War: Chains of Olympus, благо она выходит совсем скоро.



Безумное танцующее дерево одаривает игрока подарками

Professor Layton and the Curious Village

Сергей Галёнкин



Гимнастика для ума

Если вы еще застали журнал «Наука и жизнь» во времена его расцвета, то наверняка помните, что в нем постоянно публиковались различные головоломки: от «переставь две спички» до «угадай возраст всех членов семьи».

➔ Головоломки эти на самом деле вот уже сорок с лишним лет придумывает знаменитый японский профессор Акира Таго, автор популярной в мире серии сборников логических задач «Гимнастика для ума». Именно его работы и легли в основу игр о профессоре Лейтоне.

Сначала вам может показаться, что Professor Layton and the Curious Village – классический квест. Наши герои перемещаются по локациям, исследуют окружение и общаются с другими персонажами. Но на этом сходство заканчивается.

Здесь нет никаких манипуляций с предметами или диалогов с возможностью выбора вариантов ответа. Зато тут есть головоломки.

Практически каждый житель этой странной деревни имеет в запасе несколько логических задач, которые нам и предстоит решить. Получилось – замечательно, двигаемся дальше. Нет – пробуем заново или смоетим внутриигровые подсказки.

Прелесть Professor Layton and the Curious Village именно в этих замечательных головоломках. Почти все они разные (хотя задач на переливание жидкости с помощью трех сосудов есть аж четыре), все интересные и, что самое главное, требуют не сложных расчетов, а логического мышления. Тут и «перевези трех волков и трех цыплят на другой берег», и «сложи магический квадрат», и «найди в награ-

мождении линий на рисунке скрытый указатель».

Все головоломки активно используют чувствительный к нажатиям экран DS. Он позволяет как провести линию в нужном месте, так и перетащить табличку и нарисовать надпись. Профессор Таго даже придумал тридцать новых задач специально для DS.

Разработчики не стали делать головоломки, требующих от игрока произносить что-нибудь вслух, – а этим грешат многие другие проекты для DS. Потому в Professor Layton and the Curious Village можно играть хоть ночью дома, хоть днем в оживленном метро.

Еще одна приятная особенность – исключительная дружелюбность игры. Никаких таймеров! Никаких ограничений по количеству попыток! Тратьте на головоломки ровно столько времени, сколько вам нужно, – никто торопить не будет. В случае сложностей можно использовать до трех подсказок, причем если первая из них просто укажет направление, в котором надо размыш-

лять, то последняя фактически даст ответ. Подсказки покупаются за монетки, в достаточном количестве разбросанные по локациям. Внимание к пользователям видно и по тому, что при загрузке сохраненной игры вам вкратце расскажут о происходящем ранее и о задачах, стоящих перед нашими героями сейчас. Мелочь, казалось бы, но если вы играете нерегулярно, такие мелочи очень сильно помогают.

Расстраивает только один момент – Professor Layton and the Curious Village уж больно коротка. Для того чтобы пройти сюжетную часть, вам придется разгадать примерно девяносто головоломок, что заняло у меня восемь часов. Оставшиеся нерешенными тридцать задач займут еще часа два. Да из Интернета можно загрузить одну дополнительную – до обидного мало! К счастью, выход на Западе второй части игры под названием Professor Layton and Pandora's Box не за горами (в Японии сиквел появился еще в ноябре прошлого года).



Жанр пазл
Разработчик Level 5 Издатель Nintendo
Сайт professorlaytonds.com Возраст 3+

Идея Классические головоломки на DS
Графика Отличная, особенно порадовало аниме
Звук Музыка неплохая, озвучка хорошая, но ее мало
Игра Лучший сборник головоломок на данный момент

5/5

Gameplay



4/5

Gameplay

Жанр пазл
Разработчик Taito Corporation
Издатель 505 Games
Сайт www.505games.co.uk
Возраст 7+



4.5/5

Gameplay

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

Exit 2

Андрей Грабельников

Господин Выход

Даже несмотря на то что мощности PSP позволяют нам лицезреть на ее экране аппетитных и вполне правдоподобных героинь, большинство владельцев консоли все равно предпочитают возиться с психотропными тетрисами или поющими колобками.

➔ И этому есть объяснение: мы еще не готовы к тому, что вещь, помещающаяся в кармане, способна завладеть всем нашим временем без остатка – для этого существуют new-gen-консоли и телевизор или, на крайний случай, персональный компьютер. А с рынком портативных развлечений ассоциируются в основном зверски адиктивные LocoRoco, Lumines, Crush. В них можно поиграть минут пятнадцать-двадцать, получить кучу удовольствия и спокойно лечь спать.

В этой компании особняком стоит Exit, известная посетителям западных игровых сайтов преимущественно тем, что собрала множество наград в номинации «Лучшая игра, в которую никто не играл». Внимание критиков, видимо, пошло проекту на пользу – разработчики озаботились производством сиквела. Итак, в пункте А у нас по-прежнему находится Mr. ESC в плаще и шляпе, как у Дика Трейси, в пункте Б – выход. На пути между этими двумя точками встречаются дети, собаки, толстяки, понурые мачо и плаксивые барышни. Вверху экрана тикает таймер. Наша задача сформулирована четче некуда: «Don't leave

anyone behind». Что в вольном переводе означает: «Никого не оставлять на произвол судьбы». На словах все, казалось бы, просто. Но поверьте, на втором десятке спасательных миссий от нас потребуется нешуточное умственное напряжение. По всему пути следования Mr. ESC авторы громоздят стены, провалы, запертые двери, бассейны, устраивают пожар или обвал пола прямо под ногами. Будто бы мало нам проблем со спутниками: толстяк, к примеру, не может забраться на высокий ящик, барышня боится лезть в воду и т. п. С первого раза спасти страждущих не получается почти никогда, ведь чтобы уложиться по времени, нужно сначала выработать четкую последовательность действий. Каждый уровень Exit 2 – бескомпромиссная головоломка, имеющая лишь одно правильное решение. Можно долго пытаться и так и этак, а потом выяснится: оказывается, в самом начале надо было сделать шаг влево, а не вправо.

И знаете, есть какая-то высшая справедливость в том, что проекты наподобие Exit 2 не только выходят, но и получают признание. Значит, ситуация не так уж и плоха!

Ratchet & Clank: Size Matters

Андрей Грабельников

Штепсель и Тарапунька

Ratchet & Clank: Size Matters, где игроку приходится отождествлять себя то с ушастым зверьком, внешность которого гарантированно умиляет сентиментальных женщин пяти лет, то с миниатюрным роботом (тоже несолидной наружности), – один из железобетонных поводов приобрести PlayStation Portable. Причем немедленно.

➔ Трезвомыслящему человеку уже на второй минуте (в кадре появляется маленькая гундосая девочка, героев неожиданно атакуют крабы) невыносимо захочется чем-то компенсировать всю эту мультяшность, запустив что-нибудь вроде Manhunt 2. Ни в коем случае не позволяйте кажущейся простоте игры – планета Железяка, лейка в качестве оружия, какие-то смешные карапузы, исполняющие роль приспешников Зла, детсадовские страсти в роликах – обмануть вас. На самом деле это такой специальный постмодернистский выкрутас, часто применяющийся в играх, кристаллическая решетка которых состоит из отсылок к другим образчикам массовой культуры (играм, фильмам, комиксам). В одном месте Ратчету (ушастый зверек) приходится убежать от самолета по кукурузному полю («К северу через северо-запад», Альфред, между прочим, Хичкок). А вот еще – Кланк посредством специального прибора многократно увеличивает себя в размерах и устраивает эпический

мордобой среди небоскребов (см. меха-аниме, где подобное описывается на полном серьезе).

Вы не поверите, но в придачу Ratchet & Clank: Size Matters представляет собой эталон ураганного action (причем с неслабой акробатикой), заставляя краснеть куда более серьезные проекты. Ну а синхронно вышедший на PlayStation 3 эпизод R&C носит подзаголовок Tools of Destruction совершенно не зря – ливину долю времени вы проведете, глядя на застилающие экран спецэффекты от выстрелов.

Все вышеописанное проносится в захватывающем стремительном ритме – вот Ратчет с двух рук палит по собственным клонам, через минуту мы уже участвуем в состязаниях по грависерфингу, еще через пару – бороздим верхом на Кланке просторы вселенной. Люди более расчетливые сколотили бы состояние, просто издавая части, из которых состоит Size Matters, в качестве отдельных видеоигр – скорее всего, вполне прокатило бы.

Маленькие игры

Ярослав Сингаевский

Изобретение и развитие флэш-технологии развязало руки многим энтузиастам, которые давно мечтали делать собственные игры, но которых останавливало отсутствие удобного и качественного инструментария. Сегодня такие проекты представляют собой бездонный кладезь оригинальных идей. Поэтому всем любителям по-настоящему инновационного геймплея стоит обратить на подобные indie-разработки самое пристальное внимание.

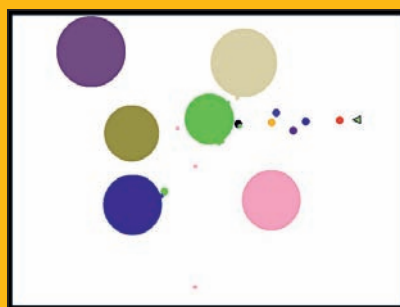


Multiball Madness

Жанр арканоид
Разработчик Ryan Brady
Адрес загрузки
armorgames.com/play/702/multiball-madness
Игра 2.5/5

→ Multiball Madness фактически представляет собой старый добрый арканоид, измененный весьма оригинальным образом. Кирпичики, плотными рядами заполняющие поле, неумолимо движутся сверху вниз. Вы должны не просто сбивать их, а целенаправленно расчищать пространство для каретки – в случае контакта последней с любым из разноцветных блоков игра заканчивается. Дополнительный интерес происходящему придает тот факт, что на шарики, которые выстреливает каретка, действует гравитация. Они не летают по прямолинейным траекториям, а двигаются довольно реалистично.

Несмотря на кажущуюся простоту, Multiball Madness способна увлечь не на шутку. Оформлена игра в минималистском стиле, но в данном случае графическая лаконичность пришлась как нельзя кстати.

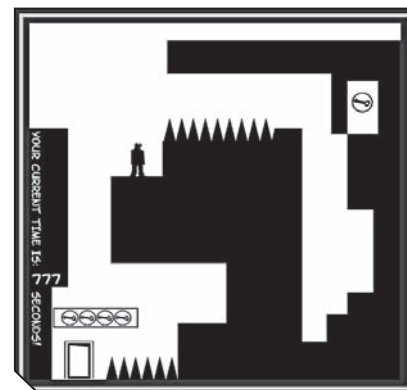


Particle Blaster

Жанр шутер
Разработчик Gareth Thomas
Адрес загрузки
www.thegamehomepage.com/play/particle-blaster
Игра 3.5/5

→ Идеи Asteroids и Geometry Wars живут и побеждают. Маленький треугольный кораблик, управляемый мышкой, носится по игровому полю, стреляя в агрессивные, хаотично перемещающиеся круги и квадраты. С противниками надо разбираться как можно быстрее. Иначе их уничтожение не просто не принесет вам очков, а, наоборот, отнимет часть честно заработанных призовых баллов.

Игра довольно короткая, но финальные этапы, заполненные врагами под завязку, пройти действительно нелегко. К тому же ваш миниатюрный боевой крейсер периодически теряется среди летящих и ricochetящих во все стороны разноцветных снарядов, что затрудняет ориентацию. Впрочем, получению удовольствия от игрового процесса это особо не мешает.



SHIFT

Жанр платформер
Разработчик Armored Games
Адрес загрузки
armorgames.com/play/751/shift
Игра 3/5

→ SHIFT наверняка понравится всем поклонникам великолепной Portal. Здесь, как и в гениальном творении Valve, в основу геймплея положена идея необыкновенного способа путешествия в пространстве. В любой момент, нажав клавишу Shift, вы можете перевернуть экран, тем самым переместив игрового персонажа в ранее недоступные ему места. Порой, чтобы добраться до выхода с уровня, придется не один десяток раз в прямом смысле слова поставить все с ног на голову. Кстати, игра фиксирует время, потраченное на прохождение этапов, а лучшие результаты заносятся в сводную онлайн-таблицу.

Графика SHIFT черно-белая. Такое дизайнерское решение было принято неслучайно: цвет элементов уровней ясно подсказывает вам, как изменится ситуация после очередного «искривления пространства».

Rertroid

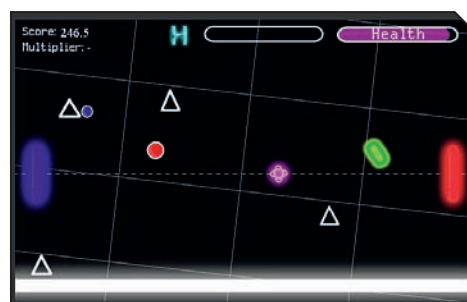
Жанр арканоид
Разработчик Nargan
Адрес загрузки
studiox.ca/?page=29
Игра 3.5/5

➔ Rertroid – это сумасшедшая смесь арканоида и pong. Судите сами: игрок управляет двумя каретками, синхронно перемещающимися вверх-вниз, отбивает ярко-салатовый блок, весело прыгающий по игровому полю и отскакивающий от специ-

ального энергетического барьера, расположенного внизу экрана. Каждое касание блока и каретки приносит вам очки. Упустили блок – потеряли жизнь.

Но гейм-дизайнеру этого показалось мало, и он натянул между каретками тонкую нить, по которой влево-вправо скользит небольшой шарик – Bob. С его помощью вы собираете появляющиеся то тут то там полезные бонусы, стараясь не подхватить случайно бонусы отрицательные и не столкнуться с врагами.

Развлечение, прямо скажем, специфическое. Особенно для тех, у кого не очень хорошо обстоят дела с многозадачностью. Но попробовать стоит обязательно.



Fluke Ball

Жанр спорт
Разработчики Andrew Paradise/Georg Pefersen
Адрес загрузки
cgdc4.fizzlebot.com/?gameID=39
Игра 4/5

➔ Геймплей этого проекта фактически позаимствован у керлинга – достаточно экзотического вида зимнего спорта, ставшего в последнее время настолько популярным, что его даже включили в программу Олимпийских игр. Вот только во Fluke Ball соревнуются не спортсмены, а работники офиса,метающие различную дребедень в гравитационное поле-мишень, образовавшееся вокруг сломанной микроволновой печи.

Ваша цель: за ограниченное число ходов поместить в аномалию как можно больше собственных вещей и помешать сделать это противнику. При выборе траектории и силы броска не забывайте о массе «снаряда» и возможности вытаскивать за пределы поля предметы оппонента. Что особо приятно – во Fluke Ball имеется самый настоящий *hot seat*, так что увлекательные баталии наверняка затянутся надолго.



Vector TD 2

Жанр tower defense
Разработчики David Scott/The WDDG
Адрес загрузки
www.candystand.com/play.do?id=18281
Игра 4/5

➔ Игры жанра tower defense в последнее время необычайно популярны, и Vector TD 2 среди них является одной из лучших. Задача вроде бы проста: расставить турели на пути следования нападающих так, чтобы ни один из них не добрался до защищаемого объекта (в данном случае его роль выполняет условный выход с уровня). Однако на деле все оказывается сложнее и интереснее. Пушки надо размещать, учитывая особенности различных противников, апгрейды стоит планировать наперед, не тратя попусту деньги и не забывая об использовании бонусов.

В Vector TD 2 несколько карт и различных игровых режимов, поэтому надоесть она вам нескоро. А любители ретро могут оценить своеобразное графическое оформление и соответствующую ему электронную музыку.



Spin the Black Circle

Жанр головоломка
Разработчик Alejandro Guillen
Адрес загрузки
spin.the.black.circle.fizzlebot.com
Игра 4/5

➔ Автор этого проекта сразу же после выбора в главном меню пункта *Play* совершенно честно предупреждает о том, что Spin the Black Circle – игра сложная. И действительно, провести к выходу небольшой шарик, вращая курсорными клавишами игровое поле туда-сюда, не так легко, как кажется. Малейшее касание любого из опасных препятствий – и все придется начинать сначала. Поэтому манипуляции приходится совершать с простотой математической точностью, не забывая при этом учитывать действие сил гравитации и инерции.

Оформлена игра в довольно мрачном стиле, полностью соответствующем ее зловещему названию. Создающий дополнительное напряжение электронный саундтрек прилагается.

Моды к Battlefield 2

Олег Козак

Battlefield 2 – это термоядерная смесь тактики, динамики и командной игры, она невероятно увлекательна, потому что модов для нее предостаточно.

На первый взгляд может показаться, что модификации к Battlefield 2 однообразны. Здесь мало оригинальных работ, переносящих игрока в параллельные галактики или наделяющих фантастическими суперспособностями... В основном моды BF2 заменяют или улучшают наиболее важные составляющие этой игры – оружие и технику. Но для того чтобы осознать всю важность подобных нововведений, их необходимо опробовать – баланс и геймплей подвергаются существенным изменениям, а BF2 становится просто неузнаваемой!



Point of Existence: 2 v2.1

www.moddb.com/mods/5453/point-of-existence-2

→ Эта замечательная модификация как раз может похвастаться огромным количеством нововведений. Хотя немного удивляет завязка: после распада Советского Союза «наша ненька» будто бы решила вести агрессивную политику. Украинские войска молниеносно атакуют Беларусь, захватывают Минск. Организация Объединенных Наций не желает смотреть, как хохлы оккупируют Европу, и Германия вместе с США направляют свои армии в Украину.

Как вы уже догадались, играть можно за Украину или Германию (на некоторых картах – США). Главная особенность данного мода – реализм. Забудьте про ракеты/гранаты, просто наносящие определенные повреждения, везде необходимо задействовать смекалку и выработать собственную тактику. К примеру, танковая броня подверглась существенным изменениям и стала правдоподобнее – лобовая броня значительно толще, нежели боковая и тем более задняя, и это придется принимать во внимание.

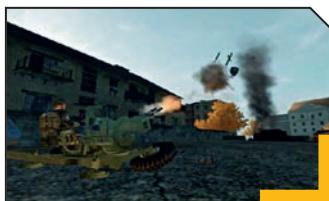
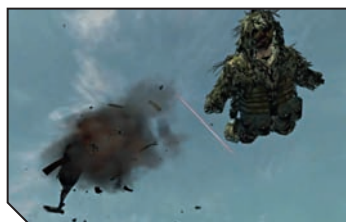
Также на картах появилась уникальная экипировка. Например, переносная мортира, забрасывающая снарядами далеко находящихся врагов. А коман-



дир в PoE2 научился запрашивать так называемую дымовую завесу. Согласитесь, очень удобно скрыться в тумане от вражеских глаз, а затем неожиданно напасть на противников!

В PoE2 порадовали и новые режимы игры – *Nuke*, *Frontline* и *Incursion*. Первый довольно прост: украинцам нужно защищать любой ценой ядерную боеголовку (ракета направлена на Германию!), а немцам, соответственно, за определенное время ее ликвидировать. *Frontline* представляет собой непрерывную войну – постоянные сражения на линии фронта (возродиться можно только там же). Цель – проделывая бреши в защите врага и захватывая флаги, отодвигать противника назад. *Incursion* немного изменился со времен оригинальной игры: тут одна сторона должна защищать флаги, а другая – захватывать, но только с небольшой корректировкой – респауна нет! Представьте, насколько важна командная игра в этом режиме.

Единственный минус данной модификации – малое количество карт, но разработчики стараются и выпускают патчи с новыми картами. К слову, локация здесь самые разные – Житомир, Луцк, Керчь, готовится к выходу еще и Припять. Мод получился замечательный, играть стоит обязательно.



Allied Intent Xtended V1.0

www.moddb.com/mods/9928/allied-intent-xtended

→ Это творение рассчитано на однопользовательские баталии против ботов, хотя схватки по локальной сети или Интернету не исключаются. AIX порадует любителей огромных карт, потому если решите играть с друзьями – нужно собрать достаточное количество людей либо же вместе сражаться с ботами.

AIX поражает высоким качеством исполнения. Даже главное меню выглядит очень красиво – динамическая платформа, на которой демонстрируются шикарные истребители и боевые вертолеты. В данном моде упор делается именно на летательные аппараты – их добавлено аж 17 штук, начиная от F-16, F-117a Nighthawk и заканчивая AH-64 Apache и Ka-50 Black Shark. Модели проработаны на «отлично» – каждая деталь тщательно прорисована, да и управление хорошо продумано.

Все оружие полностью заменили, причем на такие образцы, которых не встретишь в иных модах. Например, в Operation Peacekeeper снайперская винтовка – это просто штурмовая винтовка с оптическим прицелом. В AIX «снайперка» – мощная вещь, стреляющая одиночными, но наносящими невероятные повреждения снарядами 50-го калибра (если играть за США).

В целом очень увлекательная модификация. Много новой техники и оружия, качественные большие локации. Из-за последних, к слову, игра начинает тормозить на тех компьютерах, на которых оригинальная BF2 идет вполне приемлемо.



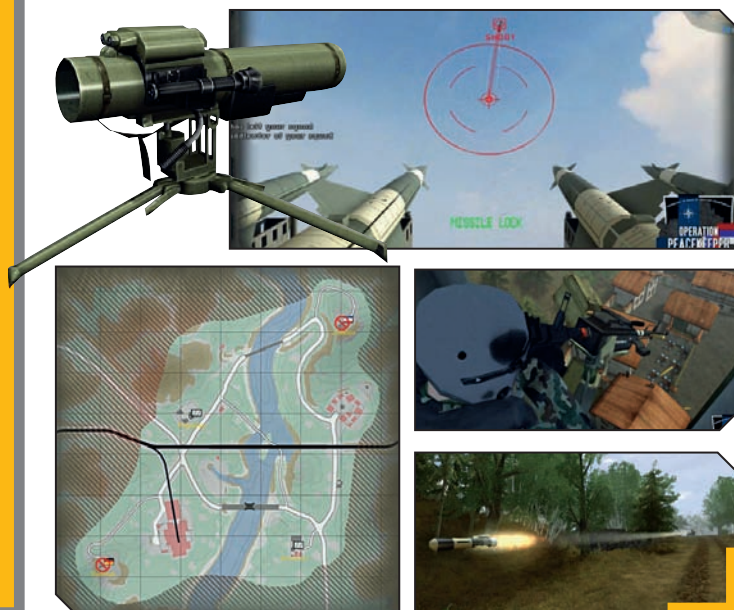
Operation Peacekeeper 2 vo.2

www.moddb.com/mods/6342/operation-peacekeeper-2

→ В данной модификации разворачивается война между Германией и Сербией. Operation Peacekeeper 2 totally изменяет игру – новое оружие, техника и т. д. Разработчики хорошо потрудились над балансом: оружие хоть и стало мощнее, но стрелять намного сложнее. Разброс и отдача такие, что, даже стоя на месте, попасть в цель довольно тяжело, не говоря уже о стрельбе в движении. Поэтому приходится прятаться в укрытия, ложиться на землю и аккуратно по очереди «снимать» врагов. К тому же нужно соблюдать осторожность – даже один выстрел может оказаться критическим, и если не подоспеет медик, солдат отправится в мир иной.

Приятно, что техника и оружие выполнены невероятно качественно – нас порадовали реальными моделями джипов, танков, вертолетов и самолетов. Каждая единица транспорта обладает собственными характеристиками: массой, скоростью и пр. Также разработчики хорошо потрудились над картами: военные действия проходят и в горах, и в селах, и в портах. Кроме того, есть немало городских карт, и размеры их поражают. Много улиц, еще больше переулков, десятки зданий – просто рай для тактических атак. Восхитительно смотрятся уличные танковые баталии – на узких дорогах, где негде развернуться, приходится действовать совсем иначе, нежели в чистом поле.

В общем, интересный мод, но, к сожалению, игроки редко посещают серверы ОРК. Впрочем, ничто не мешает позвать друзей или же устроить войну по локальной сети – модификация этого заслуживает.



Desert Conflict V0.15

www.moddb.com/mods/5640/desert-conflict

→ Мод большого размера – 800 МБ, вносящий не слишком значительные нововведения; тем не менее он понравится фанатам Desert Combat (популярная модификация к BF1942). Авторы поработали над балансом оружия и техники, управление некоторыми видами летательных аппаратов слегка изменилось. Новых моделей транспорта и оружия мало. Есть новые карты, в том числе и очень большие, но, к сожалению, Desert Conflict создан исключительно для многопользовательских баталий – поддержки ботов здесь нет...



AirMaps v6

www.moddb.com/mods/6944/airmaps

→ AirMaps – довольно оригинальный мод для фанатов воздушных батальонов. Забудьте о контрольных точках, которые необходимо захватывать: в AirMaps нужно просто выбрать место своего возрождения, сесть в самолет или вертолет – и лететь на бой с врагом!

Мы можем выбирать любую из двух режимов игры – *Dogfight* и *Stunts*. Если с первым все ясно (это типичный deathmatch), то последний предлагает исполнять в воздухе дикие трюки. К сожалению, никаких очков за каскадерство не дают.

А вообще самолеты и вертолеты – сильная сторона модификации. В игру добавили невероятное количество новых стальных птиц, от малых до больших. Есть и кукурузники, пускай не очень быстрые, зато маневренные. А на широкой взлетной полосе стоит огромный транспортный самолет, который по управлению мало отличается от военного истребителя.

Но AirMaps хороша не только самолетами – тут имеется масса различных возможностей весело провести время: метать ножи, носить в каждой руке по Desert Eagle, устраивать гонки на наземной технике (есть различные авто, даже полицейская машина, а также джипы и грузовики).

Очень жаль, что нельзя посоревноваться с ботами – карты исключительно многопользовательские. Тем не менее модификация оригинальная, а качество исполнения на высоком уровне, поэтому ставьте и развлекайтесь.



Fallen Times v1.0

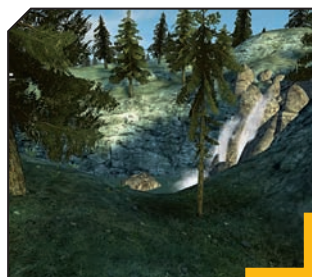
www.moddb.com/mods/7248/fallen-times

→ Если вам надоело воевать в настоящем и будущем – отправляйтесь в Fallen Times, переносящий игрока в фэнтезийный мир, населенный, помимо людей, эльфами, гномами и орками.

Естественно, вместо штурмовых винтовок, базук и пр. нам будет доступно аутентичное оружие: снайперы получают арбалеты, медики – магические посохи. Кстати, баланс сторон соблюден слабо. Например, орочи «штурмовики» превосходят человеческих, так как орки используют фajerболы (запас маны неограничен!), а люди – пороховые винтовки.

Транспортных средств, к сожалению, мало. Зато можно поплавать на парусниках или сесть за руль катапульты (непонятно, за счет чего она движется?). Из стационарного оружия стоит выделить баллисты и пушки. Интересно, что если обстрелять деревянную технику, то она начнет дымиться и взорвется, разлетевшись на мелкие кусочки, – чудеса да и только.

Несмотря на вышеперечисленные недостатки, модификация неплохая и главное – оригинальная. В перерыве между серьезными тактическими баталиями Battlefield 2 в самый раз.



Slaughter Mod v0.39

www.moddb.com/mods/6256/slaughter

→ Несмотря на свой маленький размер, Slaughter Mod – один из наиболее интересных модов к Battlefield 2. Он делает игру абсолютно несерьезной, но с ним перестрелки (особенно многопользовательские) выглядят довольно необычно. Невероятно мощные взрывы, брызги крови при пулевых ранениях – смотрится не слишком реалистично, зато бодро.

Оружие в Slaughter Mod очень изменилось, и это наилучшая часть мода. Забудьте о бесполезных пистолетах – теперь они стали автоматическими и выстреливают всю обойму за несколько секунд. Дробовики – вообще песня: дробь взрывается и отбрасывает противника назад, правда, за такую мощь приходится расплачиваться длительностью перезарядки. Кстати, все страны тут имеют свои сильные и слабые стороны. Например, гранатометчики США пользуются убероружием – плазменной пушкой, а противотанковой пехоте Китая выдали стволы поплотнее, зато китайские штурмовики экипированы 400-снарядным гранатометом, выстреливающим по две гранаты в секунду, – земля аж стонет от непрерывных взрывов.

В общем, модификация вышла веселой и динамичной, и, что самое главное, она долго не надоедает.



Battlegroup Frontlines v1.0

www.moddb.com/mods/7830/battlegroup-frontlines

➔ Этот мод можно описать просто – ремейк Battlefield 1942 на движке второй части. Разработчики создали очень качественный проект со знакомыми картами и техникой. А дабы сделать игру реалистичнее, авторы добавили точки входа в машины, танки, самолеты и пр. То есть чтобы попасть в автомобиль, нужно подойти именно к двери, а чтобы в самолет – к кабине пилота. Теперь не получится нажать кнопку *Использовать* на гусенице танка и сразу очутиться внутри него. О технике можно почитать в сопроводительной документации, лежащей в соответствующей папке установленного мода. Там подробно расписаны все параметры средств передвижения вплоть до технических характеристик каждой конкретной модели.

Отдельно стоит упомянуть танки. Теперь у них есть два вида снарядов – взрывчатые и противотанковые. Первые используются для стрельбы по пехоте или же легким видам транспорта – грузовикам, джипам, а вторые не взрываются, но легко прошивают толстую броню бэттеров и танков.

Оружие осталось тем же, что и в первой части игры, да и изменений в балансе не заметно – трудно поверить, но похоже, этот аспект проработан идеально. Одним словом, Battlegroup Frontlines – отличная модификация.



Battleship v0.31

www.moddb.com/mods/8217/battleship

➔ Battleship полностью меняет геймплей, добавляет новые карты и водный транспорт. Забудьте о больших городах и широких полях – отныне нас ожидают несколько островков в огромных морях.

Геймплей прост: то же самое удержание флагов до пол-

ной победы, но зато добираться к островам с флагами придется на кораблях – здесь и тяжелые броненосцы, и громадные крейсера. Естественно, на борту их имеются пушки разных калибров, ракетные установки и т. д.

Кстати, управление морским транспортом великолепное. Сразу чувствуется: крейсер – это не легкий маневренный катер! В общем, интересный мод, особенно если собрать достаточное количество людей, чтобы устроить грандиозные морские сражения.





Forgotten Hope 2 v2.0

www.moddb.com/mods/5480/forgotten-hope-2

➔ Если прошлая модификация возвращала нас в сороковые годы прошлого века, то *Forgotten Hope 2* идет еще дальше и повествует о Первой мировой. Стоит сразу сказать: упор в FH2 делается на пехоту, а не на бронетехнику.

Первое, что бросается в глаза, – огромные карты с прекрасным дизайном. В большинстве случаев мы попадаем на линию фронта, обширные поля устланы колючей проволокой, повсюду вырыты окопы, устроены на скорую руку пулеметные доты и пр. Преодолевать эти препятствия пешком – занятие тяжелое, да и к нуждающимся в помощи союзникам можно опоздать. Потому на базах стоят несколько видов транспорта. Танки здесь редкость, но две-три единицы всегда найдутся. Ну а ког-

да на поле боя появляется танк, пехоте приходится несладко, так что опасность надо пытаться уничтожить еще на подступах к нашим позициям. Невероятную пользу в этом моде приносят грузовики. Десять человек, быстро добравшихся к следующей ключевой точке, могут изменить исход всей игры.

Огромное внимание уделено артиллерии: большие мощные пушки, минометы-мортиры и пр. Ну а роль командиров в FH2 ограничена – они не могут отдавать приказы без стационарной радиации, которая находится на базе.

В целом модификация очень качественная, к тому же одиночная игра с ботами здесь на высоте. Порадовали некоторые мелочи, например рикошет танковых снарядов и тяжелые ранения осколками гранат. Кстати, полосы здоровья нет, а тяжесть состояния раненого отображается через размытость изображения на мониторе. Подводя итоги, можно смело сказать, что *Forgotten Hope 2* – один из лучших модов к *Battlefield 2*.

Sniper Realm 2

www.moddb.com/mods/9630/snipers-realm2

➔ Довольно веселый мод, где можно побаловаться со снайперскими винтовками. Забудьте про другие классы: каждый солдат в этой модификации – снайпер, потому и карты специально предназначены для перестрелок на большом расстоянии. Представьте себе две крепости, разделенные широким заливом. Здесь винтовка с оптическим прицелом – самое то. Особой техники, к слову, тут нет – рассчитывайте только на свою ловкость и скорость реакции.

Модели оружия выполнены превосходно, отличаются по внешнему виду, имеют различные оптические прицелы и даже озвучены по-разному. Эдакий хороший, но достаточно однообразный мод, играть в который можно недолго, зато весело.



Project Reality vo.7 Core + vo.7 Levels

www.moddb.com/mods/4338/project-reality

➔ *Project Reality*, наверное, самая популярная модификация к *Battlefield 2*, признанная «Лучшим модом» по версии Total Gaming Network's Best 2007. Она предлагает нам полностью измененные виды оружия, новую технику, улучшает баланс, делает игру более реалистичной и т.д.

С этим модом *Battlefield 2* становится значительно сложнее. Нужно быть очень осторожным, так как в случае гибели возрождения придется ждать не несколько секунд, а целую минуту. К тому же инженерам необходимо тщательнее исполнять свои обязанности – уничтоженный легкий транспорт респавнится через 5 минут, а тяжелая техника – аж через 20!

Изменений геймплея очень много. HUD остался без карты, а командиру предоставили более широкие полномочия – он даже получил право отмечать вероятное местонахождение врагов на карте. Британцы теперь не могут выиграть сражение, просто удержав контрольные точки, – они должны уничтожить все сооружения противника.

Описать все нововведения данного мода сложно, но у них есть общая черта – изменения в большей степени касаются не визуальной части, а реалистичности, потому всю прелесть *Project Reality* можно познать лишь на практике. Многие фанаты считают, что *Project Reality* удачнее оригинальной *Battlefield 2*.



Battleracer v1.29

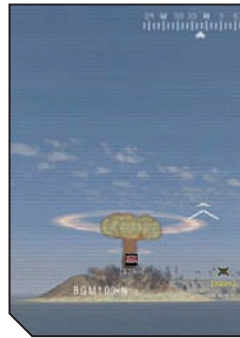
www.moddb.com/mods/7423/battleracer

→ Этот мод превращает Battlefield 2 в многопользовательскую гоночную аркаду. Собирайте друзей и устраивайте по Интернету или локальной сети спортивные заезды по контрольным точкам. Чем больше людей – тем лучше, так как в одном джипе есть аж три места: водительское, пассажирское и место пулеметчика!

Но даже если в автомобиле всего один человек, не стоит отчаиваться – водитель имеет возможность палить из шестиствольного пулемета, который, кстати, не перегревается, но, правда, намертво приварен к переднему бамперу, а значит, неспособен стрелять назад.

Гонки здесь бывают двух типов: кольцевые и спринт. Есть и собственная система правил: например, автомобиль можно менять лишь однажды (второй раз – дисквалификация), за быстрый старт гонщика штрафуют на 10 секунд, а после дисквалификации от вашего интернет-рейтинга отнимают 25 очков.

Несмотря на то что одиночной игры в этом моде нет, он весьма увлекателен. Наматывать круги по знакомым картам очень весело, особенно если соберется много участников.



Nations At War v5.01

www.nawmod.com

→ Мир сошел с ума – Запад начал войну с Востоком! Страны НАТО сражаются с коалицией азиатских государств – Китая, Японии, Кореи и т. д. Модификация поражает своим размером (почти 2 ГБ) и таит в себе уйму сюрпризов.

Например, оригинальный транспорт. Мы можем покататься на Dodge Charger, AC Cobra, Ford Mustang, Land Rover Defender – и это еще неполный список. Не забыты и уникальные вещи вроде квадроциклов, фургонов, багги и мотоциклов.

Никто не отменял и военную технику. Бронированные танки с тяжелыми ракетницами, множество новых самолетов и вертолетов и пр. Но и это еще не все! Оригинальная находка – субмарина, способная стрелять торпедами. А как вам идея направлять ракеты «Томагавк» собственноручно, как Redeemer из Unreal Tournament.

Также появилось немало стационарных пушек, стреляющих на огромные расстояния, оружие пехоты изменили и добавили новые экземпляры. Вероятно, многим больше всего понравится возможность использовать ядерную ракету. Итак, разнообразный и интересный мод, ни в коем случае не пропустите!



Marauders v0.1 Demo

www.moddb.com/mods/9276/marauders

→ В данной модификации игроку предстоит проводить все время в кабине боевых автомобилей, так называемых «мародеров», и покидать ее нельзя. Возникает впечатление, что разработчикам мода очень нравится Ex Machina. Чувство deja vu не пропадает ни на секунду – те же мрачные пустоши, те же мощные машины... Хотя это абсолютно не мешает получать удовольствие от игры. В зависимости от выбранного класса в наше распоряжение предоставляется один из трех доступных автомобилей (жаль, что два из них практически бесполезны – первый имеет на борту слабый пулемет, второй – гранатомет, который слишком долго перезаряжается). Идеальный вариант – авто, похожее на «Хаммер» с установленными пулеметом и гранатометом.

Цель игры неизменна – удерживать флаги до истечения лимита вражеских очков. Со временем, конечно, Marauders надоедает (даже несмотря на возможность игры с ботами), из-за того что существует всего-навсего одна карта.

Pure

Дата выхода осень 2008

Реализма, как известно, нет. И пытаюсь достичь его, разработчики лишают себя и нас львиной доли чистейшего концентрированного веселья. Pure – фан, бессмысленный и беспощадный. Гонки на квадроциклах по сказочной, прямо-таки new-gen-красоте, местности – это, согласитесь, хорошо, а возможность выполнять на трассе фантастические трюки (не пытайтесь повторить их!) – еще лучше. Надеемся, геймплей будет под стать картинке.



PC / Xbox 360 / PS3



PS3

Valkyria Chronicle

Дата выхода осень 2008

Японские геймеры получают это интерактивное аниме уже в апреле. Сказка о тяжелой доле маленькой, но гордой страны Gallia, расположенной аккурат на пересечении интересов двух сверхдержав, обещает быть трагической, масштабной и весьма занятой. Во-первых, никаких эльфов, девушек с большими клинками или заячьими ушками и прочих фэнтезийных кавайностей. Во-вторых, весьма интригующая боевая система BLiTz, придуманная специально для этого проекта. В-третьих, интересный визуальный стиль. Берем на карандаш.

A New Beginning

Дата выхода 2009

Человечество угробило самую зеленую планету Солнечной системы. Изменение климата повлекло за собой череду экологических катастроф: деревья засохли, реки обмелели, суслики вымерли! В общем, все плохо. Но главная героиня, путешественница во времени Fay, верит, что мир можно спасти. А значит, куда мы денемся?



PC / DS / Wii

The Whispered World

Дата выхода IV квартал 2008

А вот кому еще адвенчюру? Классическую point'n'click с красивой графикой, фантастическим миром, отменно прорисованными локациями и милым главным героем, путешествующим в сопровождении говорящего червяка. Sadwick (именно так зовут протагониста) – клоун, а его мама и папа – владельцы циркашапито. И как любой уважающий себя клоун в один судьбоносный момент он задумался о смысле жизни. Судя по тому что юноша отправился на поиски, ничего стоящего сходу в голову ему не пришло. Ах да, еще герою было видение, оно-то и подвигло его на путешествие. Возвышенно, не правда ли?



PC



Wii Fit

Дата выхода апрель 2008

Нынче заниматься спортом «просто так», без использования разнообразных хитроумных девайсов, не модно. Тяга современного человека к всяческим гаджетам принимает подчас болезненные формы. Но спрос есть, а значит – встречайте Wii Fit. Мы ведь мечтаем заплатить 200 с лишним евро за возможность делать нехитрые упражнения, например отжимания? Хотя нужно отдать Nintendo должное, она действительно старается придумать что-нибудь эдакое.

Wii



WALL•E

Дата выхода лето 2008

WALL•E – имя маленького робота, чей скорбный взгляд не оставит равнодушным ни одного сердобольного человека. Более жалобной штуковины вы еще не видели, а его история, несомненно, тронет вашу душу. Еще бы – столетиями разгребать отходы сделавшего ноги человечества, дабы homo sapiens смогли в один прекрасный день вернуться на убранный трудолюбивыми машинками планету. Но глобальный правительственный проект провалился, всех уборщиков обесточили, кроме WALL•E. И вот за 700 лет он умудрился обрести сознание, практически очеловечиться и влюбиться в прилетевшего с инспекцией робота EVE (конечно же, женского пола). THQ, разумеется, не может упустить такой куш, поэтому ждите игру о большеглазом дейвайсе на всех платформах.



PC / Xbox 360 / PS3 / PS2 / Wii / PSP / DS



LEGO Batman: The Videogame

Дата выхода 2008

Мы любим игры LEGO StarWars за милый стеб над одной из самых пафосных sci-fi-вселенных. Перспектива увидеть Готэм-Сити, собранный из веселых кирпичиков, радует безмерно. Игра обещает быть занятой. Во-первых, форма черепа Темного Рыцаря всегда была несколько прямоугольной, во-вторых, возможность поиграть за The Joker, The Penguin, улыбчивую дамочку Harley Quinn и других горячих поклонников Бэтмена дорогого стоит. Тем более что сюжетные миссии разрешат проходить как за супергероев, так и за суперзлодеев.

PC / Xbox 360 / PS3 / PS2 / Wii / PSP / DS

Blue Mars

Дата выхода 2-я половина 2008

А не хотите ли новый MMVW (massively multiplayer virtual world, или массовый многопользовательский виртуальный мир)? Ах, уже есть Second Life и зачем вам больше? Положа руку на сердце, созерцание своей аватары в Second Life способно ввергнуть женщину в пучину депрессии. А здесь CryENGINE 2, а значит, визуальная составляющая должна быть на высоте. Остальное не настолько важно – все же не MMORPG.



PC



Shin Megami Tensei: Persona 3 FES

Дата выхода апрель 2008

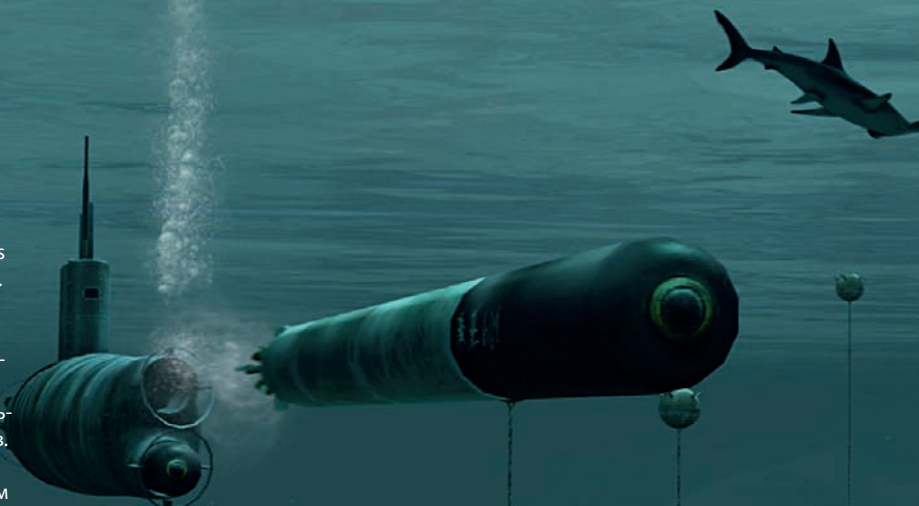
Лучшая jRPG 2007 г. по версии нашего журнала получила продолжение. Японские ценители прекрасного уже избороздили новую сюжетную линию вдоль и поперек, открыли все дополнительные костюмчики и наверняка одолели уровень сложности *Hard*. А мы, как водится, сидим и облизываемся. Но уже можно заложить салфетку за воротник и взять в руки геймпад. Заветная коробочка с двумя играми (оригинальная и FES) скоро ляжет на полки европейских магазинов. Кстати, если вы еще не оценили Shin Megami Tensei: Persona 3, самое время сделать это.

PS2

Battlestations Pacific

Дата выхода 2008

Это не что иное, как сиквел Battlestations: Midway, только здесь все помасштабнее. Eidos обещает нам две кампании: за США и Японию. И если первая будет развиваться строго по учебнику, то, направляя железной рукой армию тэнно, мы сможем показать этим проклятым гайдзинам, кто здесь самый умный. Причем в свое распоряжение мы получим не только самолетики и пароходики, но и солдатиков. И пусть нам не позволяют непосредственно отдавать команды отрядам, однако указать им точку высадки, дабы они заняли позицию, закрепились на ней и наказали всех во имя Президента или Императора, разрешат. А еще здесь будут камикадзе и пять новых многопользовательских режимов.



PC / Xbox 360



Overlord: Raising Hell

Дата выхода лето 2008

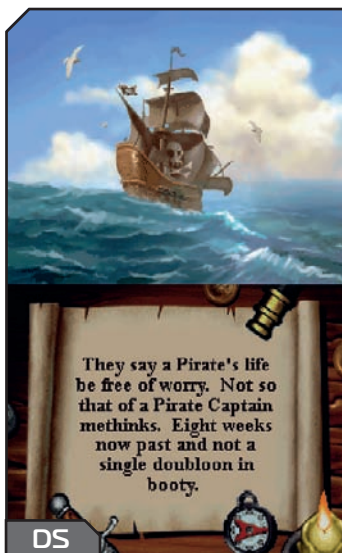
Трепещите. Темный Властелин, прикинутый а-ля Саурон, и его злобные маленькие друзья уже на низком старте. Причем владельцы PS3 получают в одной коробке как оригинальную игру, так и дополнение Raising Hell. Кстати, если вы курочили врагов в версии для консоли Microsoft, то уже можете скачать аддон через Xbox Live! В придачу нас порадуют многопользовательскими потасовками и даже кооперативом.

PS3

Pirates: Duels on the High Seas

Дата выхода май 2008

Никогда не разговаривайте с незнакомцем, особенно если он одет, как пират, ходит, как пират, и изъясняется, как пират. Потому что в конце концов вы таки отправитесь искать сокровища. А это значит избороздить семь морей, встретиться в бою с морскими чудовищами и офицерами Британского королевского флота, а также загадочной Морской Ведьмой. Разумеется, нам придется побыть капитаном корабля и достойно справиться со всеми капитанскими обязанностями.



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 4400+ (2,3 ГГц, 2×512 КБ)	\$85
		Материнская плата Чипсет Intel P965 Express	\$98
		Материнская плата Чипсет NVIDIA nForce 550/560	\$85
		Память 2×1 ГБ DDR2-800	\$62
		Видеокарта Radeon HD 2600 XT 256 МБ GDDR3	\$94
		Жесткий диск 250 ГБ, кэш-буфер 8 МБ	\$75
		LCD-монитор 19", TN, DVI	\$245
		Привод DVD+-RW Dual Layer, мультимедийный	\$32
		Корпус Middle Tower ATX 350 Вт	\$55
		Клавиатура PS/2	\$9
		Мышь Оптическая, PS/2	\$8
		Кулер, аксессуары	\$25
		Акустика 2.0 или наушники	\$37
Суммы для ПК на платформах			Intel \$825 AMD \$812

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)	\$140
		Процессор AMD Athlon 64 X2 5200+ (2,6 ГГц, 2×1 МБ)	\$135
		Материнская плата Чипсет Intel P35, поддержка FSB>2 ГГц	\$132
		Материнская плата Чипсет NVIDIA nForce 570 Ultra/SLI	\$100
		Память 2×1 ГБ DDR2-800	\$76
		Видеокарта Radeon HD 3850 512 МБ	\$230
		Жесткий диск 500 ГБ, кэш-буфер 16 МБ	\$130
		LCD-монитор 19", P-MVA, DVI	\$350
		Привод DVD+-RW Dual Layer, мультимедийный	\$32
		Корпус Middle Tower ATX 450 Вт	\$117
		Клавиатура USB	\$15
		Мышь Лазерная, USB	\$25
		Кулер, аксессуары	\$35
		Акустика 5.1	\$80
Суммы для ПК на платформах			Intel \$1362 AMD \$1325

«GeForce 8800 GT 512 MB остается самой желанной покупкой при сборке «Прогрессивного PC»

Смета «Прогрессивного PC»

Компьютер для настоящего фаната PC-гейминга. Ультимативная игровая станция, которая запросто справится с любым даже самым требовательным к железу проектом. Дорого, но оно того стоит

«Прогрессивный PC»		Процессор Intel Core 2 Duo E8200 (2,66 ГГц, 6 МБ)	\$220
		Кулер, аксессуары	\$55
		Материнская плата Чипсет Intel P35, поддержка FSB>2 ГГц	\$177
		Память 4x1 ГБ DDR2-1066	\$238
		Видеокарта GeForce 8800 GT 512 МБ	\$300
		Жесткий диск 500 ГБ, кэш-буфер 16 МБ	\$130
		LCD-монитор 21", S-PVA, DVI	\$520
		Привод DVD+/-RW Dual Layer, мультимедийный	\$35
		Корпус Middle Tower ATX 500 Вт	\$135
		Аудиоплата Creative SB X-Fi XtremeGamer	\$105
		Клавиатура Мультимедийная, USB	\$30
		Мышь Лазерная, USB	\$20
		Акустика 7.1 или 5.1	\$180

Сумма для ПК на платформе

Intel \$2145

➔ После затянувшейся «пост-рождественской» спячки, когда прилавки магазинов наполнялись явно недостаточными темпами, пришла весенняя оттепель. Новый год уже отмечен по всем календарям, давно ожидаемые новинки начали появляться в продаже – вполне подходящий момент для реализации идеи апгрейда или покупки PC.

С анонсом процессоров Pentium Dual-Core E2200 количество предложений модели E2140, ранее являвшейся самой доступной из двухъядерных, значительно поубавилось. Впрочем, это не повод для беспокойства, если вы хотите обзавестись недорогим двухъядерным CPU. За \$85 вполне реально рассчитывать на Pentium Dual-Core E2160 со штатной частотой 1,8 ГГц, которая, впрочем, «легким движением руки» может быть увеличена до 3 ГГц и более.

Для самых же экономных пользователей, однако не представляющих свою систему без процессора с двумя ядрами, Intel предложила Celeron Dual-Core. Единственная на текущий момент модель E1200 работает на частоте 1,6 ГГц, а объем кэш-памяти второго уровня составляет 512 КБ. Что касается чипов AMD, то разница в стоимости недорогих двухъядерников этой компании небольшая. Самая доступная модель Athlon 64 4000+ X2 обойдется примерно в \$75. Тем же, кто не планирует самостоятельно увеличивать возможности процессора посредством разгона, могут добавить \$10 и обзавестись 4400+ X2, частота которого на 200 МГц выше.

Двухмегабайтовые версии процессоров Core 2 Duo остаются наилучшим выбором для оптимальной системы. Модель E4400 снимается с производства, потому место самого недорогого CPU с 2 МБ кэш-памяти L2 занимает Core 2 Duo E4500. Покупка процессора с ядром Conroe обойдется как минимум на \$40–50 дороже, а разница в быстродействии будет заметна не всегда. Наиболее доступные двухъядерники AMD с двумя мегабайтами кэш-памяти, коими долгое время являлись Athlon 64 4800+ X2, похоже, окончательно канули в Лету. Если вам еще удастся такой найти, считайте, что вам повезло.

Долгожданные 45-нанометровые процессоры Intel наконец-то появи-

лись на прилавках. Розничные цены пока далеки от оптимальных. Вместе с тем, например, модель Core 2 Duo E8200 с равными частотами, но большим объемом L2, стоит примерно столько же, сколько и E6750. Потому если у вас есть возможность купить процессор чуть дороже \$200, лучше поискать новые CPU. Энергопотребление этих чипов еще меньше, что позволяет использовать недорогие системы охлаждения даже в тех случаях, когда хочется выйти за штатные частотные рамки имеющегося CPU.

При выборе видеокарты в ценовом диапазоне до \$100 оптимальными вариантами по-прежнему будут Radeon 2600 XT 256 МБ или GeForce 8600 GT 256 МБ с памятью GDDR3. Radeon HD 3650 достойно соперничает с ними по производительности, но ввиду новизны графических адаптеров с таким GPU их стоимость пока заметно превышает рекомендуемую.

Совсем недолго Radeon HD 3850 безраздельно властвовал в ценовой категории \$200–230. NVIDIA представила сразу две новинки, которые составят конкуренцию продукту AMD как по цене, так и по производительности. Это GeForce 8800 GS, основанный на чипе G92, а также новая разработка калифорнийцев – GeForce 9600 GT.

GeForce 8800 GT 512 MB остается самой желанной покупкой при сборке «Прогрессивного PC». Цены на поступившие в продажу модификации с 256 МБ памяти лишь незначительно ниже 512-мегабайтовых версий, и это как раз тот случай, когда экономить не следует. Очень хороша и обновленная версия GeForce 8800 GTS 512 MB с тихим и эффективным штатным кулером, но увеличенная стоимость далеко не всегда пропорциональна приросту производительности.

Учитывая рост цен на 500-гигабайтовые модели жестких дисков, все привлекательнее становятся HDD объемом 750 ГБ. Стоимость хранения информации на них пока еще превышает таковую для полутерабайтовых винчестеров, но потребности в емких жестких дисках для медийного контента часто заставляют не экономить на винчестере. Впрочем, для резервирования и хранения данных удобно применять внешние накопители с востребованным HDD.

\$102



Продукт предоставлен
ERC, www.erc.ua

Microsoft Sidewinder Mouse

➔ Производство легендарной серии игровых контроллеров SideWinder свернуто Microsoft в 2003 г. В прошлом же году редмондская компания решила вернуться на рынок PC-периферии для геймеров, выпустив совместно с Razer мышь Habu и клавиатуру Recluse. Через некоторое время был представлен и игровой манипулятор high-end-класса – Microsoft Sidewinder Mouse.

Его внешний вид вызывает спорные чувства. Сочетание эргономичных металлических боковых клавиш и колеса прокрутки в стиле ретро смотрится непривычно. Форма мыши предполагает хват всей ладонью, но в таком положении боковые клавиши труднодоступны, а кнопки переключения чувствительности могут быть нажаты случайно. Зато благодаря своеобразным «воздухозаборникам» в задней части, подсветке дна и индикатору чувствительности мышь потрясающе смотрится в темноте.

Впечатляет продуманность деталей и аксессуаров. Так, в комплект входят три набора съемных легко монтируемых ножек разной шероховатости, включая тефлоновые. Неиспользуемые ножки и грузики складываются в специальный тяжелый футляр, который к тому же служит в качестве фиксатора кабеля мыши. Управление параметрами манипулятора происходит с помощью фирменной утилиты Microsoft.

В целом Microsoft Sidewinder Mouse очень интересный продукт, но некоторые недостатки и высокая цена все-таки выводят вперед конкурента от Logitech – G9.

\$195



Продукт предоставлен
«Евро Плюс»,
www.eplus.kiev.ua

Sapphire Radeon HD 2900 PRO 512M 256-BIT

➔ Видеокарты серии Radeon HD 2900 PRO, легко разогнавшиеся до частот HD 2900 XT, некоторое время после анонса были лучшими в своем классе кандидатами на покупку. Однако с появлением конкурентов в лице HD 3850/HD 3870 и в связи с желанием производителей скорее избавиться от запасов GPU R600 были анонсированы модели HD 2900 PRO с 256-битовой шиной и оснащенные менее эффективными кулерами. Новинки

имеют привлекательную стоимость, частоты 600/1600 МГц, но отстают от предшественника по уровню быстродействия на 10–15%. Даже неплохой разгон кардинально не улучшит ситуацию. Учитывая тепловыделение чипа R600, решающим фактором при покупке 256-битовой версии Radeon HD 2900 PRO может стать цена. Желающим же получить «HD 2900 XT за меньшую сумму» нужно быть предельно осторожными, выбирая графический адаптер.

\$299



Продукт предоставлен
DiFo, www.difo.com.ua

ViewSonic VX1940w

➔ Эта модель совершенно незаурядна – данный широкоформатный 19-дюймовый монитор оснащен матрицей, «родное» разрешение которой составляет... 1680×1050! Хотя, конечно, востребованность такого решения под вопросом. Шаг точки получается очень маленьким, в результате элементы интерфейса, экранные шрифты и другие детали изображения показываются на нем в уменьшенном масштабе. С другой стороны, разница в цене устройств с диагоналями 19 и 20 дюймов все же довольно существенна, и ранее ее оправдывало именно преимущество высокого разрешения, которое для 20-дюймового «широкоформатника» чуть-чуть недотягивает до Full HD. Теперь же, если вам недостаточно 1440×900 точек, можно приобрести данную модель, оставаясь при этом в габаритных и ценовых рамках 19-дюймовой диагонали.

Каких-либо существенных претензий у нас нет. Цветовая температура отклоняется в холодную область в полутонах средней интенсивности, однако не чрезмерно. Диапазон регулировки яркости более чем достаточный для любых видов работ; быстродействие матрицы также очень неплохое, а с играми и отображением HD-контента наверняка не возникнет ни малейших проблем.

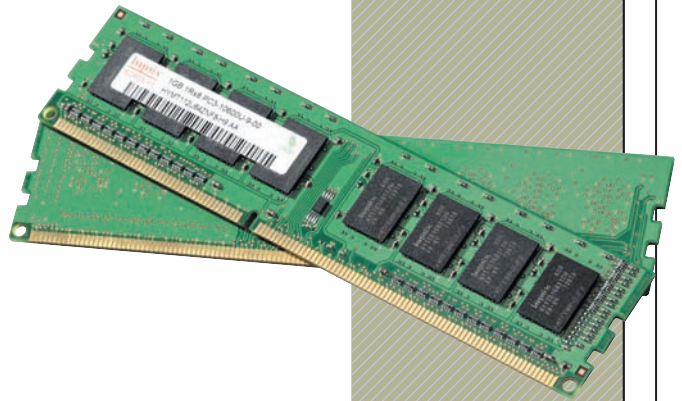
Hynix HYMT112U64ZNF8-H9

→ Технология DDR3 действительно имеет некоторые преимущества по сравнению с DDR2 и в итоге придет ей на смену, получив статус наиболее популярного типа оперативной памяти для PC. На данный момент DDR3 является сугубо энтузиастским решением, но даже покупатели плат на основе Intel X38 часто выбирают DDR2-версии, так как цена модулей отличается на порядок.

Тем не менее формально в продаже уже появились «не оверклокерские» комплекты, имеющие цены более скромные, хотя все еще далекие от стоимости модулей на DDR2. Одним из таких вариантов является Hynix Semiconductor HYMT112U64ZNF8-H9 с тактовой частотой 1333 МГц и штатными таймингами 9-9-9-27. Рассматрива-

емый продукт, как и подобает недорогому решению, не оснащается радиаторами и прочими изысками. Рядовой пользователь, не приоткрывшись к стикеру, наверняка спутает комплект с типичными представителями стандарта DDR2.

Как и почти любая бюджетная (в данном случае – относительно бюджетная) память, Hynix HYMT112U64ZNF8-H9 не отличается хорошим разгоном: максимальная частота работы этих модулей на штатных таймингах составляет всего 1400 МГц. Повышение питающего напряжения или задержка ситуации не исправляет. Результат весьма посредственный: похоже, чипы HY5TQ1G831ZN, на которых основан данный продукт от Hynix, оказались достойными звания «бюджетных». Впрочем, они годятся для работы в рядовых системах.



Продукт предоставлен
TNG, www.tng.com.ua

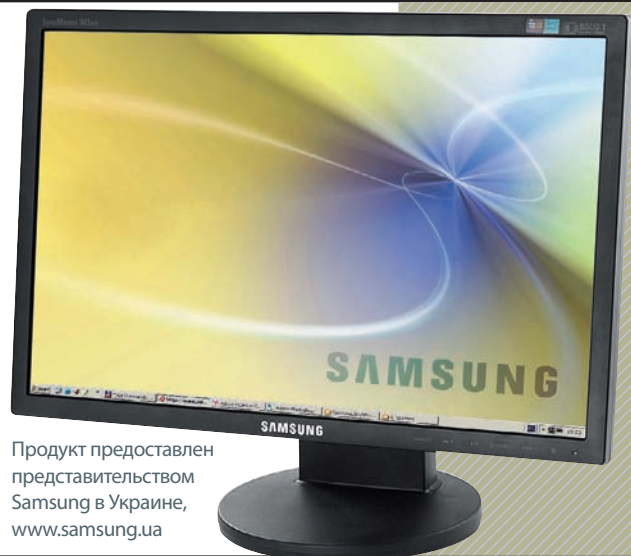
\$150

Samsung SyncMaster 943BW

→ Новый широкоформатный монитор имеет много общего с моделью 943BM с традиционным соотношением сторон – функциональную подставку, насыщенное экранное меню, сравнимые спецификации. Среди прочего производителем вновь упоминается величина динамической контрастности 8000:1.

Впрочем, этот параметр имеет хоть какой-то смысл лишь при просмотре динамического изображения на весь экран (игры, фильмы), а реальная (статическая) контрастность панели не превышает 900:1 – показатель очень неплохой, но и не рекордный.

Модель оснащена качественным блоком подсветки, комфортное значение для типичных условий работы достигается при 30–35%, а ближе всего к оптимальному будет режим цветности *Normal* (выбранный по умолчанию). Монитор имеет некоторый уклон цветовой температуры в холодные тона. Угол обзора шире типичных, быстродействие же на средне-высоком уровне. Поэтому данный широкоформатный дисплей может быть рекомендован в качестве универсального устройства.



Продукт предоставлен
представительством
Samsung в Украине,
www.samsung.ua

\$270

Western Digital MyBook Studio Edition

→ Еще один представитель известной серии MyBook, но с изменившимся дизайном. На передней панели у этой модели вместо кнопки Включение/Резервное копирование находится световой индикатор копирования/заполнения данными. Интерфейсов много и на любой вкус, но отсутствие кабеля eSATA в комплекте несколько смущает.

Винчестер заранее отформатирован под Mac OS, так что ПО под Windows придется загружать вручную. Тем не менее скоростные характеристики Studio Edition при подключении через FireWire и USB оказались лучше, чем у большинства конкурентов. Отличная покупка, учитывая невысокую стоимость, функциональность и производительность.



Продукт предоставлен
ELKO Kiev, www.elko.kiev.ua

\$200

262 грн

Microsoft Xbox 360 Controller for Windows



Продукт предоставлен
ERC, www.erc.ua

➔ По сути, Xbox 360 Controller for Windows – это стандартный проводной геймпад для игровой приставки от Microsoft, укомплектованный переходником для подключения к PC по USB и диском с драйверами для Windows. Никаких других отличий от своего консольного аналога у него нет – точно такая же форма, те же кнопки, и если отсоединить переходник, заметить между ними разницу будет просто невозможно.

В принципе оно и к лучшему, поскольку геймпад Xbox 360 является очень удачным в плане эргономики, одинаково хорошо подходящим людям с разными размерами ладоней. Несимметричное расположение аналоговых стиков может поначалу удивить игроков, привыкших к падам а-ля DualShock от Sony PlayStation 2, однако освоиться с тем, что D-pad и левый стик поменялись местами, нетрудно, и вскоре геймер перестает испытывать какой-либо дискомфорт.

А вот привыкнуть к D-pad будет сложнее – по большому счету это единственное, к чему можно придраться в данном геймпаде. Крестовина в Xbox 360 Controller for Windows, как и в консольной модели, оказывается неотзывчивой, с нечетким ходом, из-за чего точное управление в файтингах становится серьезной проблемой. К счастью, данный жанр – единственный, в котором предъявляются повышенные требования к D-pad, во всех остальных играх он используется максимум для навигации по меню, так что считать это серьезным недостатком не стоит.

Кнопки нажимаются легко и отчетливо, к аналоговым стикам тоже никаких претензий нет. Аналоговые триггеры, расположенные под указательными пальцами и использующиеся, в частности, в автосимах для газа и тормоза, некоторым игрокам могут показаться излишне тугими, к тому же в драйверах они определяются как одна общая ось, а не две отдельные.

\$230

ZOTAC GeForce 9600GT 512MB AMP! Edition



Продукт предоставлен
ELKO Kiev, www.elko.kiev.ua

➔ GeForce 9600 GT имеет внушительные характеристики – высокие тактовые частоты (650/1625/1800 МГц), 256-битовую шину памяти, оснащается скоростной DDR3 объемом 256/512/1024 МБ. Чип G94, известный также как D9P (именно 9-е поколение адаптеров GeForce принесло с собой очередную смену кодовых названий GPU), может похвастаться 64 унифицированными процессорами.

Внешне новинка от ZOTAC похожа на GeForce 8800 GT и оснащается аналогичной СО. Отметим, что кулер видеокарты от ZOTAC на максимальных оборотах издает меньше шума, чем тот, которым снабжаются GeForce 8800 GT. В то же время GPU G94 даже на частоте 725 МГц имеет небольшое тепловыделение – в 2D-режиме он нагревается максимум до 55 °С, а в 3D-приложениях температура не превышает 65–70 °С. Турбина при этом работает на пониженных оборотах.

Устройство оставляет позади Radeon HD 3850 и GeForce 8800 GS, а разогнанная карта от ZOTAC с успехом соперничает с гораздо более дорогой GeForce 8800 GT, работающей в номинальном режиме. Впрочем, при переходе к высоким разрешениям и тяжелым графическим режимам GeForce 9600 GT сдает позиции. Но в целом новинка от ZOTAC является очень хорошим предложением в своем ценовом диапазоне.

\$170

Canyon CN-HDD35B500



Продукт предоставлен
ASBIS, www.asbis.ua

➔ Инженеры компании Canyon не стали изобретать велосипед и решили не разрабатывать эксклюзивный дизайн для своей модели – именно поэтому перед нами обычный комплект «карман + жесткий диск». Корпус его сделан из алюминия, а передняя панель украшена светящимся логотипом компании. Кроме того,

простота компоновки позволяет этому продукту быть компактнее и дешевле многих конкурентов.

Скоростные показатели у CN-HDD35B500 отличные, особенно при копировании крупных файлов через eSATA. Данное хранилище можно посоветовать любителям недорогих, но добротных устройств.

Pyro Speech Mask TF2-PSM

→ Компания Valve уже довольно давно и достаточно успешно занимается выпуском различного мелкого мерчандайза по мотивам собственных проектов. В специальном онлайн-магазине вы можете приобрести постеры с изображением Гордона Фримена, чашки сотрудников загадочной Aperture Science и даже плюшевые Кубики-компаньоны (Weighted Companion Cube). Последние, к слову, пользуются просто бешеным спросом.

И вот, поддерживая успех полюбившейся тысячам игроков Team Fortress 2, компания Valve анонсировала новый продукт – Pyro Speech Mask TF2-PSM, который по сути представляет собой оригинальную аудиогарнитуру, «замаскированную» под противогаз Pyro (один из классов, доступных в TF2). Маска имеет весьма устрашающий внешний вид, но при этом выполнена из особых «дышащих» материалов, обеспечивающих комфортность ее использования. А встроенный микрофон умеет искажать произнесенные фразы так, чтобы они звучали как фирменные реплики персонажей игры. Кабели, соединяющую гарнитуру с PC, могут быть спрятаны внутри специального «хобота».

Поставляется устройство в стильной сумке, сделанной из грубого, но прочного материала. Интересно, что внутри нее предусмотрено место не только для гарнитуры, но и для мышки и коврика, плюс отделение для мелких личных вещей и электроники (вроде MP3-плеера). Предполагаемая цена комплекта Pyro Speech Mask составляет \$60, что в целом немало, но как для продукта, рассчитанного на фанатов, – вполне приемлемо.

Продукт предоставлен Valve, www.valve.com.ua



hotline
IT&Consumer Electronics

популярные рубрики:
принтеры и мониторы

Ежедневно более
900 тыс. предложений
от 800 магазинов!

www.hotline.ua





«Герои Меча и Магии: Новогоднее издание»/Heroes of Might and Magic: Colección

→ Этот диск обязан быть в коллекции каждого поклонника пошаговых стратегий в целом и «Героев» в частности. В уникальное издание вошли все игры серии Heroes of Might and Magic и дополнения к ним, кроме пятой части, Gold Edition которой выпущено не так давно «1С». Ну а провальные Heroes Chronicles никогда и не считались полноценными «Героями». Девять легендарных проектов, неподвластных времени, начиная с первых Heroes of Might and Magic, вышедших в 1995 г., и заканчивая Heroes of Might and Magic IV: Winds of War (2003 г.). Все работают под Windows, и в них до сих пор интересно играть.

Перевод проектов уже выполнялся ранее, локализации содержат небольшие огрехи, но в целом русификация сделана отлично.

Жанр пошаговая стратегия
Издатель «Бука»
Локализатор «Бука»
Игра 5/5
Локализация 5/5



Жанр action/RPG
Издатель «Бука»
Локализатор «Бука»
Игра 4/5
Локализация 4/5

Titan Quest: Gold Edition

→ Недавно компания «Бука» выпустила «золотое издание» одной из лучших action/RPG последних лет, включающее в себя, кроме основной игры, и дополнение Immortal Throne.

По сути, это обычное переиздание двух выходявших ранее продуктов, следовательно те, кто уже успел в свое время обзавестись изображенными на коробке дисками, могут не волноваться – за исключением суперобложки с золотым тиснением ничего нового они тут не увидят. По непонятной причине в «золотое издание», в отличие от «обычного», не включили руководство пользователя (только постер аддона). Кроме того, обещанный «эксклюзивный диск с лучшими композициями из игры» нам обнаружить не удалось.



Жанр action
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 4.5/5
Локализация 3/5

Gears of War

→ Один из лучших проектов для консоли Xbox 360 после портирования на PC хоть и стал чуть хуже играть из-за особенностей компьютерного управления, тем не менее остается очень хорошим action с потрясающей атмосферой.

Локализованы только тексты, вся озвучка – оригинальная. Перевод нареканий не вызывает, однако в пылу сражений времени на чтение субтитров, честно говоря, нет. Мультиплеер в Gears of War, как и в других продуктах Microsoft, реализован через онлайн-услугу Games for Windows – LIVE. И хотя в нашей стране она не запущена, поиграть по Сети все же можно, зарегистрировав аккаунт, скажем, в США. Правда, без помесечной оплаты Gold-версии этого сервиса геймерам будет доступен лишь сильно урезанный мультиплеер.



Жанр first person shooter
Издатель «Новый Диск»
Локализатор «Новый Диск»
Игра 4.5/5
Локализация 5/5

Call of Duty 4: Modern Warfare

→ Современная тематика, кажется, вдохнула в Call of Duty новую жизнь. Ни одна игра знаменитой серии не выглядела настолько хорошо, как четвертая часть. Отличная кампания, сверхдинамичные миссии, большое разнообразие видов оружия, великолепные скриптовые сценки и потрясающая атмосфера – настоящий шедевр.

Русификация CoD4 соответствует статусу игры – голоса персонажей звучат даже лучше, чем в оригинале. Пожалуй, единственный недостаток локализации – трехминутный вступительный ролик, где перевод ограничен лишь субтитрами.



Clive Barker's Jericho

→ «Иерихон» Клайва Баркера производит неоднозначное впечатление. С одной стороны – невероятно атмосферный хоррор от первого лица об отряде «паранормального спецназа» и интересные находки в плане геймплея... С другой же – весьма посредственный игровой процесс, заключающийся в бесконечном отстреле орд монстров самого отвратительного вида и путешествиях по однообразным коридорам. Получился такой себе микс «Серьезного Сэма» и первого Quake.

Перевод текстов на русский выполнен на «отлично», а вот озвучка слегка подкачала. В игре слишком много главных героев, и не всем удалось подобрать подходящего актера, поэтому некоторые голоса звучат явно хуже других.

Жанр first person shooter
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Игра 4/5
Локализация 4/5



Juiced 2: Hot Import Nights

→ Juiced 2 продолжает эксплуатировать тематику стритрейсинга и, надо сказать, вполне успешно. По крайней мере эта игра интереснее, чем долгожданная Need for Speed ProStreet. Динамика автомобилей здесь достоверней, многие спецэффекты не хуже, а идея с гоночной ДНК и методом получения апгрейдов вообще уникальны. Так что если данный проект «проехал» мимо вас, самое время обратить на него внимание.

Локализация могла бы получить максимальную оценку, если бы не один досадный нюанс: доступ к онлайн-части, как и для всех проектов под маркой Games for Windows, в русской Juiced 2 невозможен. Но в том вина Microsoft, а не «Буки».

Жанр racing
Издатель «Бука»
Локализатор «Бука»
Игра 3.5/5
Локализация 4/5



«Kane & Lynch: Смертники»/ Kane & Lynch: Dead Men

→ Новый проект от разработчика легендарного Hitman получился, мягко говоря, обескураживающим. Прimitивный action от третьего лица без всякой тактики, однако с захватывающим сюжетом и интересными персонажами.

Перевод выполнен очень хорошо, озвучка также нареканий не вызывает, однако у русской версии есть серьезный недостаток – она не работает в онлайн. И хотя к не запущенному в СНГ сервису Games for Windows – LIVE при большом желании подключиться все же можно, в коробке с Kane & Lynch попросту нет ключа для сетевой игры.

Жанр action
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 2/5
Локализация 3/5



«The Elder Scrolls IV: Oblivion. Золотое издание»/ The Elder Scrolls IV: Oblivion – Game of the Year Edition

→ Количество локализованных Gold и Game of the Year Edition, выпущенных в конце прошлого года, впечатляет. Еще более впечатляет тот факт, что перевод The Elder Scrolls IV: Oblivion, Shivering Isles и Knights of the Nine для данного издания был подправлен, появилась также полная русская озвучка. Учитывая, что в игре говорит каждый NPC, это серьезный кусок работы. Текст намеренно стилизован под Средневековье и просто великолепен. Мало того, кое-где герои заговорили белым стихом, как и в оригинале. Отличный подарок всем фанатам серии, а также тем, кто в свое время пропустил этот замечательный проект.

Жанр RPG
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 3.5/5
Локализация 4/5

Шутеры



1. Half-Life 2 (+ Ep. 1, Ep. 2)
PC/Xbox/PS3 • Valve/«Бука»

Half-Life 2 – лучший FPS-сериал современности. Выверенный до мелочей игровой процесс и потрясающе срежиссированные сцены.

2. Crysis
PC • Crytek/EA/«Софтпром»

3. BioShock
PC/Xbox 360 • Irrational/«1C»

4. Call of Duty 4
PC/PS3/X360/DS • Infinity Ward/«Новый Диск»

5. The Darkness
PS3/X360 • Starbreeze AB/Take-Two

Файтинги



1. Tekken 5
PS2 • Namco

Появление очередного конкурента в лице новой Virtua Fighter не смогло пошатнуть позиции Tekken 5. Великолепный баланс и динамичный геймплей – вот главные составляющие ее успеха.

2. Soul Calibur III
PS2 • Namco

3. Virtua Fighter 5
PS3/Xbox 360/PS2 • SEGA

4. Dead or Alive 4
Xbox 360 • Tecmo

5. Guilty Gear XX Slash
PS2 • ARC/SEGA

RPG

1. The Elder Scrolls IV: Oblivion
PC/PS3/Xbox 360 • Bethesda/«1C»

TES IV: Oblivion – ролевая игра, в которой действительно можно жить. А пользовательские моды делают эту жизнь практически бесконечной.

2. Mass Effect
Xbox 360 • BioWare/Microsoft

3. «Ведьмак»
PC • CD Project/«Новый Диск»

4. Vampires: The Masquerade – Bloodlines
PC • Troika Games/Activision

5. Neverwinter Nights 2
PC • Obsidian/«Акелла»



Адвентюры

1. Dreamfall: The Longest Journey
PC/Xbox • Funcom/«Новый Диск»

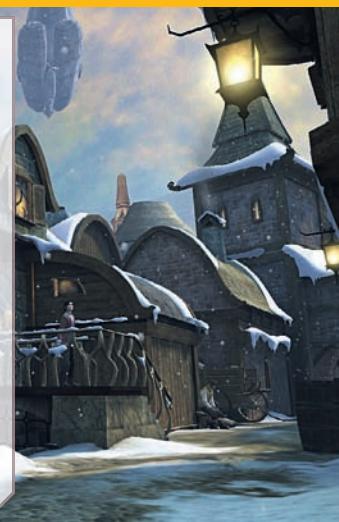
Захватывающие дух приключения, перемещения между мирами, конфликт магии и технологии, теория заговора, ссоры, дружба и любовь – все это вы найдете в великолепной Dreamfall.

2. Sam & Max Episodes
PC • TellTale/GFI/«Руссобит-М»

3. Fahrenheit
PC/PS2/Xbox • Quantic Dream/«Акелла»

4. Runaway 2: Dream of Turtle
PC • Pendulo Studios/«Руссобит-М»

5. Fatal Frame III
PS2 • Tecmo



Action

1. Devil May Cry 4
PC/PS3/Xbox 360 • Capcom/«1C»

Очередная серия одного из самых безумных боевиков с двумя харизматичными протагонистами.

2. Gears of War
PC/Xbox 360 • Epic/«1C»

3. Hitman: Blood Money
PC/PS2/Xbox/Xbox 360 • IO/«Новый Диск»

4. Tomb Raider: Anniversary
PC/PS2/Xbox 360/Wii/PSP • Crystal Dynamics/«Новый Диск»

5. Lost Planet: Extreme Condition
PC/Xbox 360 • Capcom/«1C»



Action/RPG

1. The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

DS • Nintendo

Новая Zelda – это классная мультяшная графика, интересные головоломки и незабываемые битвы с боссами.

2. Titan Quest (+ Immortal Throne)

PC • Iron Lore/«Бука»

3. Marvel Ultimate Alliance

PC/Xbox/Xbox 360/PS2/PSP/

Wii • Raven/Activision

4. Dungeon Siege II

PC • Gas Powered/«1С»

5. Shining Force EXA

PS2 • SEGA



Сетевые шутеры

1. Team Fortress 2

PC/Xbox/PS3 • Valve/«Бука»

Запуск TF2 может привести к серьезным проблемам на работе и непоправимым последствиям в личной жизни. Но игра того стоит!

2. Halo 3

Xbox 360 • Bungie/Microsoft

3. Unreal Tournament III

PC/PS3/ Xbox 360 • Epic/«Новый Диск»

4. Call of Duty 4

PC/PS3/Xbox 360 • Infinity Ward/«Новый Диск»

5. Counter-Strike: Source Promod

PC • Valve/«Бука»



TBS

1. «Кодекс войны» (+ аддон)

PC • «1С: Ino-Co»/«1С»

Российская компания Ino-co доказала: славяне тоже умеют делать хорошие игры. «Кодекс войны» – лучшая фэнтезийная пошаговая стратегия со времен легендарной Fantasy General.

2. Civilization IV (+ аддоны)

PC • Firaxis/«1С»

3. Galactic Civilization II

PC • Stardock/«1С»

4. Heroes of Might & Magic V

PC • Nival

5. Europa Universalis III

PC • Paradox Interactive/«1С»



ММОГ

1. World of Warcraft (+ The Burning Crusade)

PC • Blizzard/Vivendi/«Софтпром»

Образцовая MMORPG от Blizzard, кажется, никогда не утратит свою популярность.

2. Guild Wars

PC • ArenaNet/«Бука»

3. LOTR Online: Shadows of Angmar

PC • Turbine/Codemasters

4. Tabula Rasa

PC • Destination Games/NCsoft

5. Sword of the New World: Granado Espada

PC • IMC Games/Nival Online



Необычные игры

1. Portal

PC/Xbox/PS3 • Valve/«Бука»

Portal – изысканный десерт после однообразных современных шутеров. Вы даже тортик найдете. В ближайшем супермаркете – наверняка.

2. Wario Ware: Smooth Moves

Wii • Nintendo

3. We♥Katamari

PS2 • Namco

4. Rayman Raving Rabbids 2

Wii/DS • Ubisoft

5. Guitar Hero III

PC/PS3/Xbox 360/Wii/PS2 • Neversoft/«Новый Диск»



Гонки

1. Burnout: Paradise

Xbox 360 • Criterion/EA

Один город, десятки соперников, сотни километров дорог и миллион способов разбить машину.

2. Project Gotham Racing 4

Xbox 360 • Bizarre Creations/Microsoft

3. Forza Motorsport 2

Xbox 360 • Microsoft

4. Stuntman: Ignition

PS3/Xbox 360/PS2/PSP • Paradigm Entertainment/THQ

5. SEGA Rally

PC/PS3/Xbox 360/PS2/PSP • SEGA/«Софтпром»



RTS

1. Warhammer 40 000: Dawn of War – Dark Crusade

PC • Relic/«Бука»

Warhammer 40K: Dawn of War (включая аддоны) лучший на сегодня проект в жанре RTS.

2. C&C3: Tiberium Wars

PC/Xbox 360 • EA/«Софтпром»

3. Medieval II: Total War

PC • Creative Assembly/SEGA/«Софтпром»

4. Sins of Solar Empire

PC • Ironclad/«1C»

5. World in Conflict

PC • Massive Entertainment/Sierra/«Софтпром»



jRPG

1. Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King

PS2 • Level-5/Square Enix

Потрясающее графическое оформление, огромный игровой мир, закрученный сюжет и незабываемые персонажи. Dragon Quest VIII – живая легенда жанра jRPG.

2. Eternal Sonata

X360 • tri-Crescendo/Namco Bandai

3. Final Fantasy III

DS • Square Enix

4. Blue Dragon

Xbox 360 • Mistwalker/Microsoft

5. Etrian Odyssey

DS • Atlus



Экономические

1. Sid Meier's Railroads!

PC • Firaxis/«1C»

Sid Meier's Railroads! заставит вас забыть обо всем на свете и увлеченно катать паровозики ночи напролет.

2. Viva Piñata

PC/Xbox 360 • Rare/Microsoft

3. The Sims 2

PC • Maxis/EA/«Софтпром»

4. The Settlers: Rise of an Empire

PC • Blue Byte/«Новый Диск»

5. Rune Factory: A Fantasy Harvest Moon

DS • Neverland/Natsume





**МІСТО СУЧАСНОЇ
ЕЛЕКТРОНІКИ**

8-800-501-5000

дзвінки зі стаціонарних телефонів
безкоштовні

WWW.CITY.COM.UA

НОВІ МОЖЛИВОСТІ ГРИ ВІД CITY.COM!



**Неймовірна графіка,
реальні відчуття
та простота управління –
все, що потрібно
справжньому геймеру!**

ПК IQ iXterra P3

Процесор 4-ядерний AMD AM2
Phenom X4 9500, материнська плата
ASUS MB M3A, оперативна пам'ять –
2048 Мб, жорсткий диск – 400 Гб,
відеоадаптер – ATI Radeon 3870 512 Мб,
кардридер, DVD±RW.

Монітор LG L226WTQ-BF

LCD монітор 22". Тип матриці
TN, яскравість 300, контраст
3000:1, кут огляду 170,
D-Sub/DVI входи.

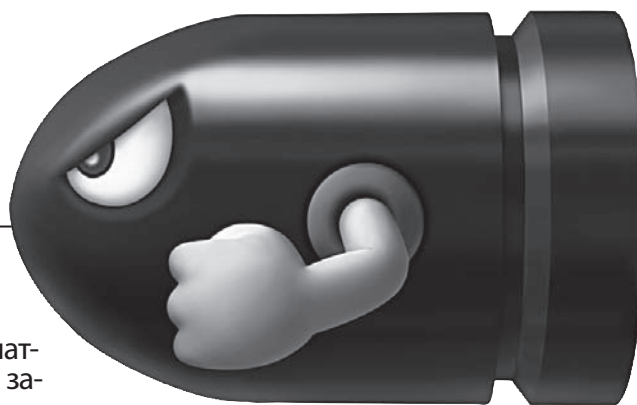
Кермо Logitech G25 Racing Wheel

Кермо, обтягнуте шкірою, важіль управління
(6 швидкостей), педалі газу, гальма та
зчеплення, виконані зі сталі,
12 програмованих кнопок і маніпулятор
D-pad.

**Пропозиція дійсна з 20.03.08 р. по 30.04.08 р.
або за умови наявності акційного товару**

Топ 5

Сергей Галёнкин



Гопник, гонщик, сантехник, доска для отжиманий и песни

Удивительно хороший месяц для владельцев любых платформ: практически на всех консолях (и на PC) появятся замечательные, давно ожидаемые игроками проекты.



Grand Theft Auto IV

Русская мафия гораздо страшнее итальянской и афроамериканской. Она не только торгует наркотиками, «крышует» проституток и убивает людей. Она пытается своих пленных песнями «Сереги»!



Gran Turismo 5 Prologue

Выпускать демо-версию перед выходом игр стало правилом хорошего тона. Но только разработчики Gran Turismo берут за них деньги. Впрочем, 71 машина и свыше 20 трасс другим проектам хватило бы для полной версии.



Mario Kart Wii

Игр о Марио и его друзьях невероятно много. К сожалению, качество большинства из них (помимо основного сериала) ниже среднего. Но Mario Kart – приятное исключение. Надеемся, версия для Wii оправдает наши ожидания.



Wii Fit

Редакция Gameplay настроена по отношению к Wii Fit скептически – неужели вам нужна консоль и специальный контроллер для занятий спортом? Но рекордные продажи игры в Японии позволяют надеяться, что Wii Fit все-таки представляет интерес для геймеров.



Singstar: Russia

Популярный караоке-сериал наконец-то добрался и до нас: в новой серии любителей песен ждут треки Аллы Пугачевой, Димы Билана, «Сереги» и даже Верки Сердючки. Традиционно обещан режим для двух игроков, а в качестве бонуса – шанс получить поездку на Евровидение.