

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 НЕТУНАХИНА
АЛЛА ПЕТРОВА
ЛЮБОВЬ СМОЛИНА
ГЕОРГИЙ ШИРОКОВ

Верстка
ИВАН ЧУМАК

Дизайн
ОЛЕГ ПЕРЕВЕРЗОВ
ЛАРИСА БРУСОВА

Директор по рекламе
ОЛЬГА ВАКУЛЮК

Менеджер по распространению
СВЕТЛАНА РАДЧЕНКО

ИЗДАТЕЛЬСТВО

Президент, генеральный директор
СЕРГЕЙ АРАБАДЖИ

Вице-президент,
старший главный редактор
МИХАИЛ ЛАПТЕВ

Вице-президент,
исполнительный директор
НАТАЛИЯ ПЕТРОВСКАЯ

Директор по распространению
ОЛЬГА ГАЛУШКА

Директор по информационным
технологиям
АЛЕКСЕЙ ГРУША

Директор фотослужбы
АНДРЕЙ ТУРЦЕВИЧ

Арт-директор
ЕВГЕНИЙ МЕДВЕДЕВ

Директор по маркетингу
ВИКТОРИЯ НИКОЛАЕВА

Директор интернет-проектов
ВЛАДИМИР ВОЗНЯК

Менеджер по полиграфии
ВЛАДИМИР БУГАЙЧУК

IT-менеджер
АЛЕКСАНДР САВЧЕНКО

Журнал Gameplay, № 6 (34), июнь 2008

Подписной индекс
в Каталоге изданий Украины
Gameplay без DVD-диска 92494
Gameplay с DVD-диском 92493
Комплект из «Домашнего ПК»
с DVD и Gameplay с DVD 94938
Свидетельство о регистрации
КВ № 9963 от 15.06.2005 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издаётся с сентября 2005 г.
Учредитель – Сергей Арабаджи
Издатель – ООО «Издательский Дом ИТС»,
г. Киев, 2008 г.

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

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

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

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

Цена свободная

Тираж 25 000 экз.

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

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

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



Самое главное

➔ Мы все время пишем о том, что самое главное в играх – это геймплей. Графика, звук, дорогие актеры не спасут неиграбельный проект, хотя продать помогут. Недавно я обнаружил два интересных подтверждения тезиса о главенстве игрового процесса.

Первым стал сервис Virtual Console на Wii, в который я загрузил несколько когда-то любимых игр со SNES, – просто поностальгировать. Сыграл в Rock N'Roll Racing, R-Type, вспомнил детство. Однако затем за приставкой меня сменил мой шестилетний сын, выросший на графике Xbox 360 и PlayStation 3, привыкший к проектам уровня Project Gotham Racing 4. Вы будете смеяться, но он забросил другие консоли и несколько

дней подряд проходил Rock N'Roll Racing от Silicon & Synapse (так ранее называлась Blizzard). На вопрос, зачем играть в такое старье, когда из PSN только что выкачалась демо-версия Race Driver: GRID, ответ был лаконичен: «Интересно».

Второй забавный пример – Boom Blox от Стивена Спилберга (рецензию ищите в следующем номере) на все той же Wii. Игра про кубики. Фактически знакомые с детства городки, но с Wiimote, специальными бонусами, мячиками и прочими фишками, реализовать которые в уличной игре не представлялось возможным. Несмотря на все усилия художников и дизайнеров, рисовавших скриншоты для рекламы, в действительности Boom Blox выглядит так, как и

должна выглядеть игра про кубики. Стильно, но отнюдь не изысканно.

При этом оторваться от нее почему-то очень сложно – и не только мне, но и детям, и людям постарше. Что-то неуловимое, что Спилберг привносит в свои фильмы, он применил и в игре. Не самая прогрессивная графика и надоедливая музыка не мешают наслаждаться главным – геймплеем. А с ним у Boom Blox все в порядке.

И когда вы в очередной раз будете удивляться, в чем секрет огромных продаж и высоких оценок таких не самых технологичных проектов, как Mario Kart или Super Smash Bros., вспомните о том, что же все-таки в играх главное.

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галёнкин,
segal@itc.ua

Сенсація!!!



ЗНАЙДЕНО

ШОКОЛАДНОГО ХЛОПЦЯ!

15 травня цього року в президентських апартаментах ексклюзивного готелю «Рив'єра на Подолі», що знаходиться в центрі Києва, в яких протягом тижня проживав молодий чоловік, були виявлені сенсаційні знахідки – величезна кількість шокуючих фотографій дівчат, папірці з номерами телефонів й іменами абсолютно різних дівчат, розкидані деталі жіночого одягу, забруднене шоколадом ліжко, ванна кімната з недвозначними слідами... Вражає кількість фотографій

– вона сягає сотень.

Як вдалося з'ясувати, це справа рук Шоколадного Хлопця.

Шоколадний хлопець – у чому його секрет?

Самого ж винуватця на місці події не знайшли, але секрет його надзвичайної привабливості для дівчат був

ЗНАЙДЕНО

нарешті розкритий – усюди в номері були розкидані балони нового дезодоранту AXE Dark Temptation*.

Саме його аромат й притягує дівчат так сильно, як і шоколад, і саме в цьому й полягає секрет Шоколадного Хлопця!!!



Увага!

Оголошується

ШокОКонкурс!

Випробуй на собі ефект Шоколадності за допомогою AXE Dark Temptation*

та візьми участь у конкурсі на кращу шоколадну фотографію року – здобудь звання **ШОКОЛАДНОГО ХЛОПЦЯ 2008!**

Як саме і що саме ти будеш знімати, це лише твоє рішення, головне єдине – на фото обов'язково мають бути 3 персонажі:

ВІН, ВОНА і ШОКОЛАД!

Більше жодних обмежень! Фотографуй, розмішуй фото на сайті www.axe.ua, збирай максимальну кількість голосів й отримуй призи!



3 ПРИЗИ

Apple

iPod Touch 8Gb
протягом місяця – 10, 20,
30-го червня 2008 р.

УВАГА!

Ті, хто будуть голосувати, також отримують шанс на виграш суперпризу!

Докладніше умови акції дивись на сайті www.axe.ua



Супер приз



Сертифікат

на 2 доби проживання протягом уїкенду в президентському люксі готелю «Рив'єра на Подолі» у Києві, де проживав Шоколадний Хлопець.

* Темна Спокуса

НОВИЙ AXE DARK TEMPTATION^{*}
ВИКОРИСТОВУЙ МАГІЮ ШОКОЛАДУ



www.axe.ua

*Темна СПОКУСА дезодорант-гелі для душі з ароматом ШОКОЛАДУ.

PURE

Оказывается, квадроциклы умеют не только ездить, но и прыгать, и планировать, и даже делать сальто. Главное, чтобы управляли этой чудомашинкой вы, а у вас в руках был геймпад от Xbox 360 или PlayStation 3 либо клавиатура.



48

Содержание

№ 6 (34) июнь 2008

тема

20 Репортаж с КРИ 2008

Очередная (уже шестая) конференция разработчиков проходила в нелегкие времена – говорят, отечественная игровая индустрия погрузилась «в омглу», где и переживает тяжелый кризис. Так ли это на самом деле, мы попытаемся выяснить в нашем репортаже.



Новости

- 8 Кратко
- 12 Новости киберспорта
- 16 Обратная связь

Тема

- 20 Репортаж с КРИ 2008
- 28 Репортаж с Disney Caspian Event
- 34 id Software: дорога к DOOM

- 46 Top 5 пернатых

Превью

- 48 PURE
- 56 The Path
- 60 Mirror's Edge

Рецензии

- 66 Grand Theft Auto IV
- 72 King's Bounty: Легенда о рыцаре
- 78 Mario Kart Wii
- 82 Command & Conquer 3: Kane's Wrath
- 84 Viking: Battle for Asgard

- 86 Shadowgrounds Survivor
- 87 Penumbra: Black Plague
- 88 Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2
- 90 Baroque
- 92 Condemned 2: Bloodshot
- 94 Monster Hunter Freedom 2
- 96 Ninja Reflex
- 97 Петрович и все, все, все
- 98 The House of the Dead 2&3 Return
- 99 Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder

- 100 Галерея

Гид покупателя

- 104 Компьютер месяца
- 106 Железо
- 110 Локализации
- 112 Top 5 июня



рецензии

игры в номере



66 Grand Theft Auto IV

При виде Нико Беллика герой вселенной Master Chief стыдливо прячется в кусты. 6 миллионов проданных копий и более 500 миллионов долларов дохода – и это только за первую неделю. Как, вы еще сомневаетесь, что GTA IV – отличная игра? Оставайтесь на месте, мы выезжаем.

Baroque	90	Saints Row 2	103
Black Mirror 2	102	Shadowgrounds Survivor	86
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	82	Sonic Unleashed	100
Condemned 2: Bloodshot	92	Speed Racer	102
Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder	99	Summon Night: Twin Age	103
Grand Theft Auto IV	66	Sunshine Beach Volleyball	101
King's Bounty: Легенда о рыцаре	72	The House of the Dead 2&3 Return	98
Mafia 2	101	The Path	56
Mario Kart Wii	78	TNA iMPACT!	100
Mirror's Edge	60	Tom Clancy's H.A.W.X.	100
Monster Hunter Freedom 2	94	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	88
Ninja Reflex	96	Trauma Center: Under the Knife 2	101
Penumbra: Black Plague	87	Viking: Battle for Asgard	84
Project Origin	102	Петрович и все, все, все	97
PURE	48		
Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy	103		



тема

рецензии



34 id Software: дорога к DOOM

Если вы не знаете, кто такой манкубус и чем так крута BFG, если не проводили часов, пытаясь расстрелять голову Джона Ромера, – вы не настоящий геймер. А настоящие геймеры непременно оценят этот материал.

72 King's Bounty: Легенда о рыцаре

King's Bounty: Легенда о рыцаре – лучший проект российского игропрома, образец необычайно аддитивного геймплея, претендент на звание лучшей RPG 2008 года и лучшей игры этого года вообще.



Содержание →

Gameplay
DVD#6 (34)

Игры

Полные версии

Granado Espada:
Вызов Судьбы
Voxelstein 3D 0.101 beta

Shareware-игры

АвиаНалет 3
Египетский Шар
Лара Джонс. Находка
профессора
Сокровища Древних
Цивилизаций

Демонстрационные версии

Sam & Max: Episode
205 What's New,
Beelzebub?
Sledgehammer

Патчи

Русские версии

Войны древности:
Спарта. Судьба
Эллады 1.4
Campus
Закат Солнечной
Империи 1.04
Илья Муромец
и Соловей-
разбойник 1.1

Отель «У погибшего альпиниста» 1.3
Пенумбра 2. Дневники мертвецов 1.01
Стальные монстры:
Союзники 1.52
King's Bounty: Легенда о рыцаре 1.2
Sledgehammer 1.01
Space Force:
Враждебный космос 1.2

Английские версии

Company of Heroes:
Opposing Fronts 2.301
Europa Universalis:
Rome 1.1
Lost Empire:
Immortals 1.03
SimCity Societies
1.03.140
Space Empires 5 1.71
Space Force: Rogue
Universe 1.2
SpellForce 2: Dragon
Storm 2.01
Supreme Commander:
Forged Alliance
1.5.3599
Tom Clancy's Rainbow
Six: Vegas 2 1.01
Two Worlds 1.7
UFO: Afterlight 1.6

Видеоролики

Мультиплатформа

Alone in the Dark: Near
Death Investigation
Battlefield: Bad Company
Brothers in Arms:
Hell's Highway

Dragon Ball Z: Burst Limit
Grand Theft Auto IV
LEGO
Indiana Jones:
The Original
Adventures
Overlord:
Raising Hell
Project Origin
Race Driver: GRID
The Wheelman
World In Conflict:
Soviet Assault

PC

Капитан Блад
Battlefield Heroes
Mortal Online
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky
Warhammer:
Battle March

Обои для Рабочего стола

9 рота
Aquadelic GT
Black Shark
Campus
Crisis Core
Disney Fairies
Pixie Hollow
Dragon Ball Z:
Burst Limit
Europa Universalis:
Rome
Forgotten Hope
Fret Nice
Frontlines:
Fuel of War
Imperium Romanum
Iron Man

LEGO Batman:

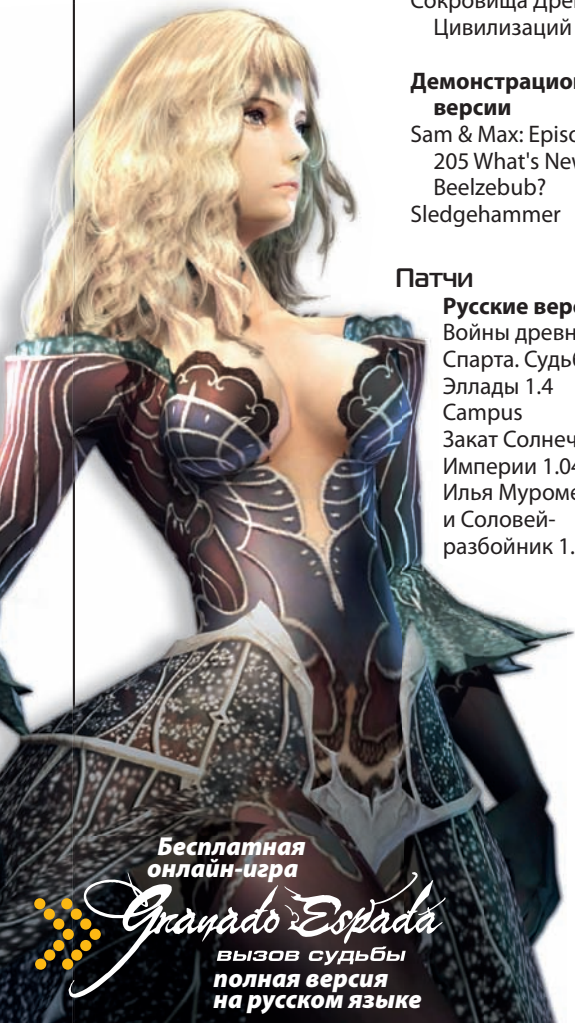
The Videogame
Magic Farm
Mortal Online
Ports of Call 2008 Deluxe
Race Driver: GRID
Requiem Bloodymare
Saga
Sam & Max
Shaiya
Sledgehammer
StarCraft II
Sword of the New World:
Granado Espada
The Spiderwick
Chronicles
The Wheelman
Tom Clancy's Rainbow
Six: Vegas 2
Предтечи (The
Precursors)
Свод Равновесия:
Бельтион
Обои от
GameWallpapers.com

Саундтреки к играм

9 рота
Sledgehammer
SunAge
Периметр
Предтечи (The
Precursors)

Утилиты,

программы и
драйверы на все
случаи жизни



Бесплатная
онлайн-игра

Granado Espada
вызов судьбы
полная версия
на русском языке

«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, июнь 2008» является
неотъемлемой составляющей журнала
Gameplay, № 6 (34), 2008 и продажа
отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:

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

life:)+iPod



вільний life:)

0

коп./хв

без плати за у'свіднення
всередині мережі*

лише 25 грн.
при нарахуванні**

250 грн
на рахунок*



Купуй iPod nano або shuffle
Отримуй стартовий пакет
і 250 грн на рахунок*

*250 грн нараховуються на бонусний рахунок і можуть бути використані згідно умов використання бонусів. Детальна інформація про умови та тарифи на www.life.com.ua, або 8 800 20 5433 0 (безкоштовно з номерів мереж фіксованого зв'язку у межах України, 5433 (безкоштовно у мережі life:)) або у пунктах продажу life:). Початок акції - 01.05.2008. Послуги рухомого (мобільного) зв'язку, ліцензія НКРЗ АБ № 222715 від 17.11.2005 р. ТОВ «Астеліт», 03110, м. Київ, вул. Солом'янська, 11, літера «А», коди мережі 063 та 093.

life:)
Можливо все!

Кратко

Подробнее на gameplay.com.ua



Doom 4

→ Компания id Software, оказывается, вовсе не трудится над новой частью легендарного сериала Doom. По слухам, проект может стать своеобразным ремейком Doom II: Hell on Earth (точно так же, как пугающий до ужаса Doom 3 был переименованной версией оригинальной Doom) – но подтвердить или опровергнуть эту информацию представители id пока не спешат. С нетерпением ждем подробностей.

Wii Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Wii Fit	Nintendo	Nintendo
2	Wii Play	Nintendo	Nintendo
3	Mario Kart Wii	Nintendo	Nintendo
4	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA
5	Game Party	Midway	Midway
6	Rayman Raving Rabbids 2	Ubisoft	Ubisoft France
7	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Konami
8	Sonic and the Secret Rings	SEGA	Sonic Team
9	SEGA Superstars Tennis	SEGA	Sumo Digital
10	Carnival: Funfair Games	Take-Two	Cat Daddy Games

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

Xbox 360 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Grand Theft Auto IV	Take-Two	Rockstar North
2	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Infinity Ward
3	Halo 3	Microsoft	Bungie
4	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	Ubisoft	Ubisoft Montreal
5	Iron Man: The Official Videogame	SEGA	Secret Level
6	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision	Neversoft
7	UEFA Euro 2008 Austria-Switzerland	Electronic Arts	Hb Studios
8	Bully: Scholarship Edition	Take-Two	Rockstar New England
9	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Konami
10	Army of Two	Electronic Arts	EA Montreal

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

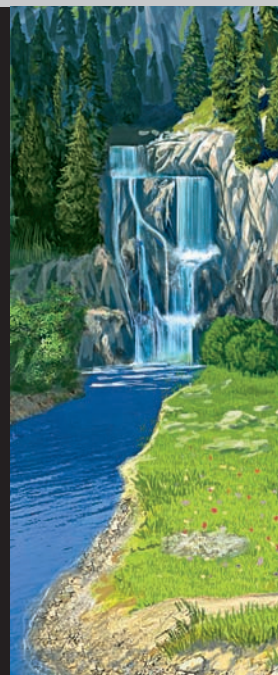
PS3 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Grand Theft Auto IV	Take-Two	Rockstar North
2	Gran Turismo 5: Prologue	Sony	Polyphony Digital
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Infinity Ward
4	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	Ubisoft	Ubisoft Montreal
5	UEFA Euro 2008 Austria-Switzerland	Electronic Arts	Hb Studios
6	Iron Man: The Official Videogame	SEGA	Secret Level
7	FIFA 08	Electronic Arts	EA Canada
8	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Konami
9	Devil May Cry 4	Capcom	Capcom
10	Burnout Paradise	Electronic Arts	Criterion Games

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

Симулятор короля

→ Ino-Co, внутренняя студия компании «1С», известная благодаря великолепной wargame «Кодекс войны», выпустит продолжение оригинальной Majesty – Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim. Главная особенность проекта – не прямой контроль над юнитами. Взяв на себя роль властелина волшебного королевства, вы будете расставлять на карте значки-приказы для подчиненных, действующих в отличие от «коллег» в большинстве других RTS вполне самостоятельно. Кроме того, разработчики порадуют нас осадами замков, уникальными монстрами, интересными спецумениями героев и даже полноценным мультиплеером. Любопытно, что проект создается в тесном сотрудничестве с авторами первой части будущей дилогии. Выход Majesty 2 на PC намечен на первый квартал 2009 года.



Crytek не любит PC

→ Чеват Йерли (Cevat Yerli) – руководитель компании Crytek, в интервью хорватскому изданию PC Play заявил, что его студия отныне не будет разрабатывать эксклюзивные проекты для персональных компьютеров. Причина такого решения, по словам Чевата, – высокий уровень пиратства на PC. Однако громкий успех стратегии Sins of a Solar Empire, выпущенной Ironclad Games вообще без всякой защиты и разошедшейся среди PC-аудитории отличным тиражом, заставляет поставить под сомнение авторитетное высказывание господина Йерли. Может быть, дело отнюдь не в «цифровых флибустьерах»?



Bungie = Halo

→ Как вы, наверное, знаете, компания Bungie относительно недавно освободившаяся от опеки Microsoft, вроде бы собиралась заняться разработкой проекта, не имеющего ничего общего с приключениями Мастера Чифа. Но не тут-то было! Издание EGM сообщает, что Bungie трудится над неким шутером от третьего лица, который на самом деле является не чем иным, как приквелом оригинальной Halo. Информация, впрочем, неподтвержденная – ждем официального анонса.





Потери геймдева

→ Судя по своеобразному некрологу, опубликованному на уважаемом профильном ресурсе DTF.ru, к середине 2008-го прекратили существование такие компании, как Psycho Craft Studio, Primal Software (известна по I of the Dragon), киевские OSW Games и MindLink Studio (последняя трудилась над Telladar Chronicles: Decline) и ряд других фирм. Впрочем, на благополучном Западе дела тоже идут не слишком хорошо. Совсем недавно закрылись SEGA Racing Studio и Pseudo Interactive (диалогия Full Auto). Печально, но что поделать – глобализация.



Рождественский принц

→ Ubisoft Montreal, выпустившая, помимо прочих проектов, симулятор средневекового асассина Assassin's Creed, трудится над очередной частью сериала Prince of Persia под рабочим названием Prodigy (впрочем, упоминается и другой вариант – Ghosts of the Past). Сотрудники компании намерены пересмотреть и изменить уже немного приевшийся геймплей, а также удивить нас неожиданно эффективным стилем оформления игры, которая станет больше походить на арабскую сказку. Как бы только не перестарались... Выход седьмого эпизода приключений персидского принца намечен на рождество 2008-го. В списке целевых платформ указаны: PC, PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo DS.



ПАМ'ЯТЬ ДЛЯ ІГРОВИХ ПК



eletek.UA

ексклюзивний дистриб'ютор в Україні

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

PC Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Football Manager 2008	SEGA	Sports Interactive
2	Assassin's Creed	Ubisoft	Ubisoft Montreal
3	The Sims 2: Freetime	Electronic Arts	Maxis
4	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Infinity Ward
5	Warhammer 40 000: Dawn of War – Soulstorm	THQ	Relic
6	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
7	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	Ubisoft	Ubisoft Montreal
8	Championship Manager 2008	Eidos	Beautiful Game Studios
9	The Sims: Castaway Stories	Electronic Arts	Maxis
10	The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts	Maxis

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

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Age of Conan: Hyborian Adventures (preorder)	Eidos	Funcom
2	The Orange Box	Electronic Arts	Valve Software
3	Warhammer Online: Age of Reckoning Collector's Edition (preorder)	Electronic Arts	EA Mythic
4	Mass Effect (preorder)	Electronic Arts	BioWare
5	The Sims 2: Kitchen & Bath Interior Design Stuff	Electronic Arts	Maxis
6	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Infinity Ward
7	World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi Games	Blizzard
8	SimCity 4 Deluxe	Electronic Arts	Maxis
9	World of Warcraft: Battle Chest	Vivendi Games	Blizzard
10	Sins of a Solar Empire	Stardock	Ironclad Games

PC Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	Assassin's Creed	«Акелла»	Ubisoft Montreal
2	«King's Bounty: Легенда о рыцаре»	«1С»	Katauri Interactive
3	«9 рота»	«Новый Диск»	Lesta Studio
4	«Снайпер. Цена победы»	«Новый Диск»	City Interactive
5	«Тургор»	«Новый Диск»	Ice-pick Lodge
6	Counter-Strike: Source	«Бука»	Valve Software
7	Terrorist Takedown 2	«Новый Диск»	City Interactive
8	Антология Counter-Strike 1	«Бука»	Valve Software
9	«Противостояние: Европа 2015»	GFI/«Руссоби-М»	Red Ice Software
10	Call of Duty 4: Modern Warfare	«Новый Диск»	Infinity Ward

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

PS2 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Iron Man: The Official Videogame	SEGA	A2M
2	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision	Budcat Creations
3	UEFA Euro 2008 Austria-Switzerland	Electronic Arts	Hb Studios
4	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Konami
5	FIFA 08	Electronic Arts	EA Canada
6	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	EA Black Box
7	WWE Smackdown vs. Raw 2008	THQ	Yuke's
8	Buzz! The Pop Quiz	Sony	Relentless Software
9	Ratchet & Clank: Size Matters	Sony	High Impact Games
10	The Sims 2: Castaway	Electronic Arts	Maxis

PSP Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Konami
2	God of War: Chains Of Olympus	Sony	Ready at Dawn Studios
3	FIFA 08	Electronic Arts	EA Canada
4	The Simpsons Game	Electronic Arts	Rebellion
5	Football Manager 2008	SEGA	Sports Interactive
6	WWE Smackdown vs Raw 2008	THQ	Yuke's
7	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	EA Black Box
8	Medal of Honor: Heroes 2	Electronic Arts	EA Canada
9	UEFA Euro 2008 Austria-Switzerland	Electronic Arts	Hb Studios
10	MX vs. ATV Untamed	THQ	Tantalus

DS Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo	Nintendo
2	Cooking Mama 2	505 Games	Cooking Mama Limited
3	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA
4	Imagine: Babies	Ubisoft	Visual Impact
5	More Brain Training From Dr. Kawashima	Nintendo	Nintendo
6	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
7	42 All-Time Classics	Nintendo	Agenda
8	Mario Kart DS	Nintendo	Nintendo
9	Sight Training	Nintendo	Namco
10	Professor Kageyama's Maths Training	Nintendo	Jupiter

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

Сладкая жизнь эмигранта

➔ Grand Theft Auto IV успела побить все рекорды продаж в Великобритании. За первые сутки было реализовано 609 тыс. копий игры. Причем судьба эмигранта из Восточной Европы заинтересовала общественность намного больше, чем приключения Мастера Чифа (Master Chief): за первый день разошлось 335 тыс. копий долгожданного проекта в версии для Xbox 360 против 266 тыс. копий громогласной Halo 3. Не меньшим спросом пользовалась и GTA IV для PS3 – за тот же первый день с прилавков смели 274 тыс. коробок (до этого рекорд удерживала Gran Turismo 5: Prologue с 80 тысячами проданных копий за первые сутки). A New York Times сообщает, что за первую неделю продаж GTA IV разошлась тиражом больше 6 млн экземпляров, принесла более 500 млн долларов дохода.



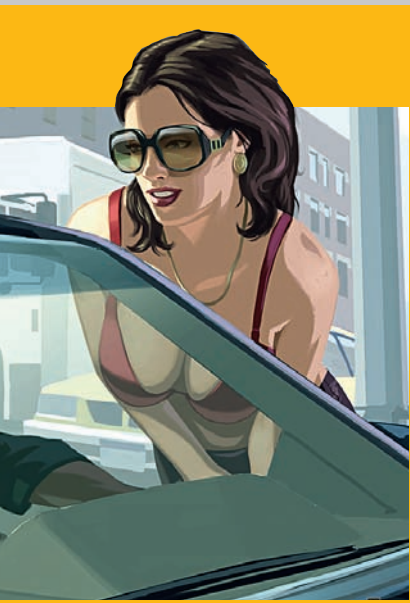
Реинкарнация PlayStation 2

➔ Легендарная консоль Sony, проданная в мире тиражом более 120 млн экземпляров, отнюдь не теряет популярности и, мало того, завоевывает новые рынки. Недавно японская корпорация объявила о подписании контрактов с тринадцатью индийскими студиями, которые будут разрабатывать проекты для PS2, щедро приправленные местной спецификой. Интересно, что ряд «инди»-игр с поддержкой камеры EyeToy планируют выпустить и на Западе.

Итоги Nintendo



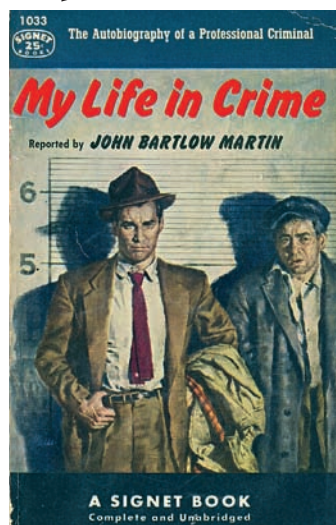
➔ Великолепная Nintendo опубликовала отчет о результатах своей деятельности за прошлый, закончившийся 31 марта, финансовый год. Доходы корпорации по сравнению с 2007 годом прогнозируются увеличиться на 73% до 1,67 трлн иен (16,1 млрд долларов), а чистая прибыль – на 47,7% до 257,3 млрд иен (2,5 млрд долларов). Кроме того, за указанный период удалось продать 30,31 млн экземпляров консолей DS и 18,61 млн штук Nintendo Wii. А самыми востребованными играми для данных приставок стали диалогия Brain Training (DS) – суммарный тираж 23,81 млн копий, и Super Smash Bros. Brawl (Wii) – 4,85 млн копий.



Кино для геймеров

→ Российский режиссер Павел Санаев («Последний уик-энд», «Нулевой километр») ведет работу над фильмом под говорящим названием «Геймеры». Лента расскажет о приключениях семи подростков, которые благодаря своему увлечению играми, открывают в себе удивительные способности: любитель автосимуляторов становится пилотом асом, фанат шутеров – снайпером и т. д. Заявленный бюджет картины – 7,5 млн долларов. Как его потратили создатели фильма, мы увидим не раньше конца этого года.

Находчивый Фрэнки



→ Доблестная полиция США задержала некоего Фрэнка Бучанана (Frank Buchanan), изобретательного мошенника, промышлявшего хитрыми манипуляциями с лицензионными играми. Фрэнк приобретал их в магазине, после чего вынимал из коробки оригинальный диск и заменял его обыкновенной «болванкой» с соответствующей наклейкой, имитирующей рисунок, нанесенный на официальный DVD. Коробка запечатывалась, закатывалась в защитную пленку и отправлялась в магазин, который, естественно, возвращал деньги за покупку. А настоящие диски Фрэнк успешно сбывал на интернет-аукционе eBay. Афера раскрылась по очень простой причине – фраера сгубила жадность. Успев избавиться от 183 выпотрошенных коробок (общей суммой более 23 тысяч долларов), господин Бучанан таки попался на горячем. Суд назначен на девятое июня сего года.

Wiimote для Xbox 360

→ По слухам, Microsoft собирается оснастить свою консоль Xbox 360 контроллером, принцип действия которого основан на отслеживании перемещения данного устройства в пространстве. Иными словами, Microsoft хочет скопировать знаменитый Wii Remote. Ресурс MTV News, опубликовавший данную информацию, говорит также и о том, что разработку нового геймпада, условно названного Newton, ведет компания Rare аж с лета 2007 года. Ждем анонсов на E3?



Парой строк

Thief 4 по непроверенной информации уже находится в разработке. Проект ведет студия Eidos в Монреале.

Долгожданные проекты Killzone 2 и PROTOTYPE появятся не раньше начала 2009 года.

Компании Shiny и The Collective (первая в представлении не нуждается, а вторая запомнилась нам благодаря Marc Ecko's Getting Up) прекратили свое существование под старыми именами и начали совместную работу под новой вывеской – Double Helix Games.

Сиквел Mercenaries наконец-то обзавелся официальной датой выхода – проект должен появиться на прилавках в последний день этого лета, 31 августа.

Electronic Arts закрыла проект EA-Land, который предположительно должен был стать заменой откровенно неудачной The Sims Online.

По слухам, распространяемым изданием Official Xbox Mag, Кен Левин (Ken Levine) – креативный директор проекта BioShock, и команда 2K Boston ведут работу над новой игрой легендарного сериала X-Com.

Earthworm Jim в обозримом будущем опять появится на наших экранах. Созданием новой части великолепного сериала уже занялась восставшая из пепла студия Interplay.

Компания Blizzard выкупила у фанатов серии Diablo сайт, доменное имя которого составляет сердца сотен тысяч игроков учащенно биться – Diablo3.com. Догадаться, зачем была осуществлена эта сделка.

Saints Row 2 в версиях для PS3 и Xbox 360 появится в продаже 26 августа 2008 года.

Epic Games и Microsoft все еще не отказались от идеи экранизации Gears of War. Съемки картины должны начаться в следующем году, а в прокат лента выйдет предположительно в 2010-м.

TITAN

Системы охлаждения

СПЕКИ НЕ БУДЕ!



Офіційний представник
в Україні ТОВ "ДАКО"

тел. (044) 417-12-34
www.titan-cd.com, www.dako.ua

Новости киберспорта



HR вне себя от счастья



FIX пошел на принцип

КИБЕРСПОРТ НА EUROSPORT

Championship Gaming Series, всемирная профессиональная киберспортивная лига, с недавних пор обзавелась еще парой миллионов потенциальных поклонников – компания, владеющая правами на CGS, продала телеканалу Eurosport эксклюзивные права на репортажи со всех чемпионатов, проводимых под этой маркой. Лучшие моменты первого сезона будут показаны в прайм-тайм на Eurosport 2 (зона охвата – 41 страна, в том числе и Украина). Передачи уже внесены в телевизионную программу, однако отдельной закладки – наравне с футболом и баскетболом – не получили. Таким образом, благодаря упомянутому каналу, а также Sky в Англии, DirecTV в США, STAR и ESPN Star Sports в Азии и Австралии, лига Championship Gaming Series преодолела планку в 400 миллионов потенциальных телезрителей.

WCG МЕНЯЮТ ПРАВИЛА

Оргкомитет World Cyber Games 2008 принял во внимание опыт предыдущих турниров и внес некоторые изменения в правила грядущего всемирного чемпионата. Поправки коснулись практически каждой дисциплины. Например, теперь официально разрешено использовать в матчах по Counter-Strike прием «silent run» (небольшой баг, позволяющий умелым игрокам бегать абсолютно бесшумно, не зажимая Shift). Во время финалов предыдущего турнира данной серии с этим было связано несколько громких скандалов. Чтобы наконец выяснить, как же поступать с бесшумными бегунами, запустили интернет-голосование. Оказалось, игроки готовы мириться с данным багом, но только если им смогут пользоваться все без исключения. Правда, при этом нельзя привязывать команду «+duck» на колесико мышки. Кроме того,

«CGS продала Eurosport права на репортажи»

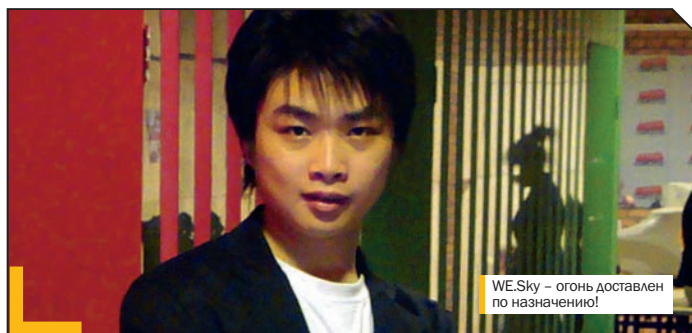
теперь тренер сможет общаться с командой лишь в перерывах между раундами, когда игроки закупают оружие и амуницию.

В дисциплине StarCraft: Brood War в список официальных карт добавили The Korea's Star-League – Python, Blue Storm и Tau Cross, а также избавили нас от порядком поднадоевших WCG Paranoid Android и WCG Azalea. Ну а игроков FIFA 08 просят воздержаться от ударов с дальних дистанций и не забивать голы с центра поля с помощью комбинации клавиш Q+W. Давать пасы и подавать угловые пока еще разрешается.

БОЛЬШАЯ ЧЕСТЬ

Это, конечно, известно всем, но традиция зажигать Олимпийс-

кий огонь призвана напомнить нам о подвиге титана Прометея. В наши дни тот самый огонь зажигают в Олимпии за несколько месяцев до открытия одноименных игр, после чего всеми правдами и неправдами, несмотря на дожди, грозы и вьюгу, доставляют в страну, где и состоится грандиозное спортивное событие. Напомню, в 2008-м это произойдет в Пекине. В настоящее время Олимпийский огонь уже начал свое путешествие по Китаю, и среди прочих выдающихся личностей, которым посчастливилось пронести факел на глазах у миллионов, были двое азиатских игроков в дисциплине Warcraft III – Moon и Sky.



WE.Sky – огонь доставлен по назначению!



Киберспортсмены-варкрафтеры чрезвычайно популярны у себя в Китае



Відпочивай з ПК для розваг



Правильний ПК – зі справжнім програмним забезпеченням Microsoft® – дозволить насолоджуватися знімками, музикою, фільмами та телепрограмами, а також спілкуватися із друзями та рідними.



Комп'ютер для домашніх розваг
з попередньо встановленою
Windows Vista Home Basic

• Intel® Core™ 2 Duo E4600 2.4 ГГц • DDR2 2048 Мб
• 250 Гб 7200 SATA2 • ATI Radeon™ HD2600PRO 256 Мб
• DVD±RW • Кард-рідер

2999 грн.



Гігабайт

з 1 травня до 30 червня купи комп'ютер
та отримай 7% знижку на монітор та принтер*

* Подробиці акції www.GB.ua
8-800-501-1000
(цілодобово і безкоштовно зі стаціонарних телефонів)



У кожного своє демон



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE

PC DVD-ROM

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

Виробництво в Україні «ДП Єврософтпро»



DEVIL MAY CRY

CAPCOM®
DEVILMAYCRY.COM

Обратная связь

Голосования

ИГРА АПРЕЛЯ

1. Grand Theft Auto IV – 69%
2. Assassin's Creed (PC) – 60%
3. King's Bounty:
Легенда о рыцаре – 47%
4. Gran Turismo 5 Prologue – 28%
5. Iron Man – 16%
6. Mario Kart Wii – 9%
7. The World Ends With You – 6%
8. Baroque – 2%

Всего в опросе приняло участие 276 человек. Можно было выбрать три игры.



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

Шестнадцатилетний моддер из Германии с ником FrooP вместо того, чтобы пить на природе вкусный шнапс, сидел дома и собирал компьютер в виде... 4-го блока Чернобыльской АЭС. Вдохновлялся парень, разумеется, отечественным шутером S.T.A.L.K.E.R. И вот что у него получилось.

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

Наши читатели пишут

BURNOUT PARADISE НА PC
Criterion Games сегодня сделала заявление, что Burnout Paradise, получившая множество наград в версиях для платформ PS3 и Xbox 360, выйдет и на PC. Она станет первой игрой серии, портированной на персональные компьютеры. В ней будут присутствовать улучшенный мультиплеер, возможность загрузки дополнительного контента и особые элементы геймплея, сделанные специально для PC.

Видно, совсем плохо продается последний. Но оно и не удивительно))) А вообще, что вы в этой аркаде нашли?

anty

О вау! мои мечты свершились! Вузу!

arlekino_ua



Еще GTA4 и MGS4 дайте

Hi2man

Ха, теперь точно бокс не куплю :D

GizmO_FBI

Блин, когда я читал заголовок, то подумал: «А 1 апреля вроде уже было».

Неплохая шутка :) А если не шутка... конец света близок! И выпустит «Блиizzard» игру только для бокса, и выйдет MGS4 на PC, и придут 4 всадника EA, и будут все игры на все платформы...

4yvav

Для кого они выпускают игру – ПК умер.

Demo

По сообщению работника Criterion Games, игра шла на 45 fps (максимальные настрой-

ки) при конфигурации ноутбука Dell T2400 laptop – 1,8 ГГц, 2 Гб, в разрешении 1920x1200. На хороших компьютерах (как подчеркнул тот же сотрудник, это вовсе не значит «на топовых конфигурациях») игра выдает от 120 до 200 fps. И это только начало.

Solid

Теперь надо купить правильный геймпад – бурнаут на клавише представить себе не могу

vXn

Честно говоря, пройдя игру на Боксе, думаю, не каждому игроку PC понравится такое... Мало кто на боксе доходит до середины, а на PC выкинут, наверное, после часов так двух игры..

Bes0reZ

О, Фанбои, умрите!

Biomechanical



«...конец света близок! И выпустит «Ближзард» игру только для бокса, и выйдет МГС4 на РС, и придут 4 всадника ЕА, и будут все игры на все платформы...»
4yvak

АНИМЕ-ФЕСТИВАЛЬ В ВОРОНЕЖЕ

Фото GhostLobster, утянул с известного коллективного бложека.

Аниме и сайлент хилл? Я что-то не понял.

Zaqq_the

Аниме – Япония. Сайлент-Хилл – Япония. Вопросы? :)

Anball

Mario Hill: the Room. Представляю лица «левых» прохожих!

FIA_man

Шикарный косплей... В кои-то веки на славянских фанов не стыдно посмотреть =) Ленин на заднем плане убивает просто. Представляю такое во времена СССР

DiodorOFF

Гламурненько

adminoverlord



SAPPHIRE

www.sapphiretech.com

РОЗІГНАНИЙ ДЛЯ ТЕБЕ ПРОСТО ГРАЙ

революційна система охолодження

vapor-x

VAPOR CHAMBER TECHNOLOGY COOLING

TOXIC
SAPPHIRE HD 3870



HDMI
HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE



Дистриб'ютори:

ASBIS www.asbis.ua

COMPASS www.compass.ua

ЕЛКО www.elko.kiev.ua

Квазар Мікро www.kvazar-micro.com

MTI www.mti.ua

UAZ 4x4 ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2



- 42 позашляхових змагання у восьми регіонах Росії.

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

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

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

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

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



Всі подробиці на сайті



ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2 HUMMER®

EXTREME EDITION



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

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

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

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

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



www.4x4game.ru

ІГРИ ПОВНІСТЮ СУМІСНІ!

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

Виробництво в Україні «ДП Єврософтпром»



ASE avalon style
entertainment



Александр Птица

КРИ 2008



Москва. Апрель. Похолодание. Гостиница «Космос». Сочетание этих четырех факторов неизбежно приводит к открытию крупнейшей на просторах бывшего Советского Союза – Конференции разработчиков игр. В нынешнем году КРИ проходила уже в шестой раз и собрала 2350 участников из 240 компаний.

В повестку дня мероприятия, как и прежде, входили лекционно-семинарская программа, выставка последних достижений постсоветского игропрома и, наконец, церемония вручения наград КРИ Awards 2008.

Я оказался единственным представителем нашего издательского дома на конференции, и поэтому приходилось буквально разрываться на части, чтоб и интересные доклады послушать, и на закрытых презентациях побывать, и все представленные проекты собственными глазами увидеть (поскольку, кроме всего прочего, ваш покорный слуга заменил Олега Данилова в составе жюри).



Итак, общие впечатления. Прежде всего хотелось почувствовать, насколько сильна в настоящий момент пресловутая «вомгла» (этим неологизмом в последнее время принято обозначать кризис российской игровой индустрии). На круглом столе «Индустрия вне мглы» первые лица ведущих компаний-издателей («1С», «Бука», «Акелла», Nival, «Новый Диск») так и не дали конкретного ответа. Из их слов следовало, что вроде бы кризис и есть, но не такой уж страшный.

Однако по мере ознакомления с выставочными стендами и про-

ектами я все больше склонялся к мнению пессимистов. Общее количество представленных игр было явно меньше, чем на предыдущих КРИ, а те, которые уже сейчас способны произвести впечатление, можно пересчитать по пальцам.

Ну и еще кое-какие наблюдения. Количество и качество booth-babes также не повысилось. Свои личные симпатии я отдаю эльфийке с луком, тусовавшей возле стенда холдинга Astrum Online, и могучему фрицу из «Операции «Багратион»», потчевавшему публику шнапсом.

Были существенные отклонения от здешних стандартов и в программе лекций. Например, на сей раз обошлось без традиционно аншлагового выступления визионера и игроэзотерика Андрея «Кранк» Кузьмина. Руководитель игрового направления «1С» Юрий Мирошников вместо своей традиционной FAQ-сессии поведал публике об истории российского игропрома с середины 90-х до первой КРИ. А Сергей Орловский (Nival) вызвал в памяти сцены из «Мастера и Маргариты», стреляя в зал бумажными деньгами (настоящими).



Лауреаты KRI Awards 2008

Лучшая игра – «King's Bounty:

Легенда о рыцаре»

Лучшая компания-разработчик – Nival Online

Лучшая компания-издатель – «Акелла»

Лучшая компания-локализатор – «Новый Диск»

Лучшая онлайн-игра – «Аллоды Онлайн»

Лучшая casual-игра – «Веселая ферма»

Лучшая игра-симулятор – IL-2 Sturmovik: Birds of Prey

Лучшая приключенческая игра – Sublustrum

Лучшая ролевая игра – «King's Bounty: Легенда о рыцаре»

Лучшая стратегическая игра – «Операция "Багратион"»

Лучшая action-игра – «Коллапс»

Лучший игровой дизайн – «King's Bounty: Легенда о рыцаре»

Лучшая игровая графика – «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо»

Лучшая технология –

Dagor Engine 3.0

Лучшее звуковое оформление – Sublustrum

Приз зрительских симпатий – «King's Bounty: Легенда о рыцаре»

Приз от индустрии –

Андрей «Кранк» Кузьмин

Приз от прессы –

Дмитрий Гусаров

Лучшая игра для игровых консолей –

«Приключения Капитана Блада»

Лучшая игра для портативных платформ –

Robocalypse

Лучшая зарубежная игра –

Granado Espada

Самый нестандартный проект – «Симбионт»

Лучшая игра без издателя – «Три богатыря»

Лучший дебют – Moscow Racer





Аллоды Онлайн

Аллоды Онлайн

PC
Жанр MMOG
Разработчик Nival Online
Издатель Nival Online
Дата выхода 2009

Первая официальная информация об «Аллодах Онлайн» появилась прошлой осенью во время выставки «ИгроМир 2007». Но тогда все обошлось парочкой скриншотов да стойкой пляшущих booth-babes. На сей раз сотрудники Nival ежедневно проводили презентации проекта.

Прежде всего хотелось бы сказать о бизнес-модели «Аллодов Онлайн». Как поведал собравшейся публике Сергей Орловский, его компания намерена раздавать копии клиента бесплатно всем желающим, т. е. будет реализован вариант Free 2 Play, а за деньги игроки фактически смогут покупать либо время, либо опыт.

Что касается сеттинга, напомним: в здешней вселенной «царствует» Астрал, изменчивая магическая субстанция, которая как раз и расколола этот мир на отдельные острова – аллоды. Раскол наблюдается не только в пространстве, но и, так сказать, в идейном смысле, поскольку друг другу противостоят две мощные фракции – Лига и Империя.

Геймеры будут исследовать острова, перемещаться между ними на астральных кораблях, выяснять отношения в битвах как с астральными монстрами, так и с другими игроками. Кстати, для тех, кто в теме, сообщу прекрасную новость – можно будет «грабить корованы».

В продемонстрированных геймплейных фрагментах обратили на себя внимание пейзажи с русскими березками и православной архитектурой.



Аллоды Онлайн

Коллапс

PC

Жанр action

Разработчик Creoteam

Издатель «Бука»

Дата выхода август 2008

Как вам известно, за проектом «Коллапс» от киевской студии Creoteam мы следим буквально с самого его старта. И конечно, момент, когда парни из команды разработчиков поднимались на сцену конференц-зала отеля «Космос» за заслуженной наградой КРИ Award в категории «Лучший action», был очень приятен для всех украинских участников этого форума.

И действительно, конкурентов у «Коллапса» в плане ураганного и по-хорошему безумного action-геймплея на нынешней выставке не было. Кучи противников, нереально крутые боссы, динамика, я бы даже сказал, консольная.

Показывая мне свеженький билд, Роман Гунявый из Creoteam как раз и сосредоточился на особенностях AI и битвах с боссами. Не такое это простое дело, и для того чтоб достичь победы, следует пройти несколько этапов. Например, оказавшись один на один с огромным червяком, наш герой ничего не добьется, пока ему не удастся срезать с монстра кусочек брони, ну а потом уже найти слабое место и завалить гада.

В принципе весь контент игры уже готов. Идет доводка баланса и полировка игрового процесса. А это значит, что финиш уже близок.



Коллапс

Легенда: Наследие драконов

PC

Жанр браузерная MMORPG

Разработчик «АйТи Территория»

Издатель «АйТи Территория»

Дата выхода уже выпущена

Мы не столь уж часто пишем о браузерных MMOG, хотя в русскоязычном секторе Интернета эти забавы весьма популярны. От большинства подобных проектов «Легенда» отличается несколькими приятными нововведениями прежде всего в анимации боевых действий. Отметим также отображение одежды и оружия не только в окне информации о персонаже, но и во время боя.



Легенда: Наследие драконов

Насекомы

PC, Nintendo DS

Жанр приключения/аркада

Разработчик Creat Studio

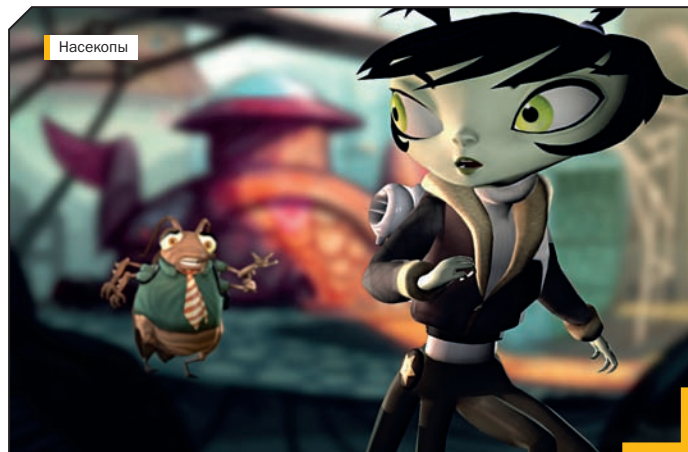
Издатели Gamecock/«1С»

Дата выхода доработка для DS уже выпущена, PC — 2008

На КРИ 2008 разработчики из Creat Studio показывали DS-версию игры. «Насекомы» должны прийти по душе любителям классических приключений золотой эры LucasArts. И это не просто слова, ведь сюжет игры, квесты и диалоги писались заслуженными ветеранами жанра, принимавшими участие в создании таких культовых проектов, как Monkey Island, Full Throttle, Grim Fandango и прочих лукасовских хитов.

На сей раз в центре внимания коллектив 47-го полицейского участка и весьма привлекательная особа, главная героиня Крис Лист. Как и коллеги, она обладает уникальными насекомоспособностями и отлично владеет оригинальным жукооружием. Ну а с помощью игроков отважная насекомаша докопается до причин таинственного убийства в компании «Нектарола» и выведет на чистую воду злоумышленников.

Чисто квестовые фрагменты с диалогами, инвентарем и исследованием локаций перемежаются аркадными вставками, так что скучать не придется. Весьма приятное впечатление производит графическое исполнение игры, да и интерфейс с использованием стилуса очень удобен.



Насекомы

→ Черная метка

PC
Жанр action
Разработчик Orion
Издатель «Бука»
Дата выхода IV квартал 2008

Да уж, мрачным видят разработчики из Orion ближайшее будущее России. События «Черной метки» разворачиваются в Москве в 20-х годах этого столетия. Все вертится вокруг жестокого реалити-шоу, в рамках которого человек становится одновременно и телезвездой, и мишенью для охотников. По словам самих создателей, их проект во многом напоминает известные игры Condemned и Manhunt. Что поделять, пока есть спрос на насилие, будут появляться и такие забавы.



Черная метка

Il-2 Sturmovik: Birds of Prey

Xbox 360, PS3
Жанр авиасимулятор
Разработчик Gaijin Entertainment
Издатель «1C»
Дата выхода нет данных

По большому счету мы не должны были бы писать об этом проекте, поскольку официальный анонс зарубежного издателя еще не состоялся. Но ввиду того, что игра на КРИ уже показана и даже заработала награду КРИ Award в категории «Лучший симулятор», деваться нам некуда.

Гайдзиновский движок Dagor Engine в данном случае доказывает свою универсальность. Рядышком на двух мониторах можно было видеть весьма впечатляющие картинки, которые он выдавал в таких совершенно разных играх, как «Ониблэйд» и та же «Il-2». Надо сказать, что наземные ландшафты, приборная панель в кабине, модели самолетов выглядят весьма и весьма. Обещано 50 исторически точно воссозданных воздушных боевых машин, полсотни миссий на фронтах Восточной и Западной Европы. Особое внимание уделяется звуковому и музыкальному сопровождению игры. «Гайдзины» страшно гордятся тем, что им удалось заполучить знаменитого композитора Джереми Соула (Dungeon Siege, Morrowind, Oblivion, Guild Wars, Neverwinter Nights и еще десятки игрохитов).

Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim

PC
Жанр стратегия с непрямым управлением
Разработчик «1C: Ino-Co»
Издатели Paradox Entertainment/«1C»
Дата выхода I квартал 2009

В уже далеком 2000 году вышла весьма нестандартная фэнтезийная игра Majesty, прославившаяся тем, что «играла сама в себя». С тех пор несколько раз появля-

лись слухи о разработке ее продолжения, однако ни один из них до сих пор не подтверждался. И вот наконец поклонники дождались своего часа. В рамках КРИ 2008 прошла пресс-конференция, на которой был анонсирован сиквел.

Меня очень порадовал тот факт, что ваять Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim поручено «орденоносной» студии «1C: Ino-Co», мощно выступившей с «Кодексом войны». На презентации ее руководитель Алексей Козырев сообщил: его команда старается сделать проект добрым, смешным и немножко пародийным, обыгрывая

всевозможные фэнтезийные штампы и шаблоны. В качестве технологической основы выбран отлично зарекомендовавший себя движок «В тылу врага 2» от Best Way, стало быть, теперь доведется править королевством в полном 3D.

Самая главная фишка оригинала, не прямое управление – безусловно, останется в неприкосновенности (резиновая рамочка здесь не действует, требуется мотивация NPC), однако разработчики намерены добавить динамики, улучшить взаимодействие между героями, повысить их ценность для игрока, а также усовершенствовать многопользовательский режим.



Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim



Postal III

Moscow Racer

PC

Жанр racing

Разработчик IRS

Издатель «Акелла»

Дата выхода осень 2008

Народ любит гонки по узнаваемым местностям, а если еще к тому же дают покататься на крутых тачках, то вдвойне. Вероятно, именно на это рассчитывают создатели «Московского водила». Разработка игры ведется в сотрудничестве с правительством Москвы и ГИБДД, и в ней использованы несколько

тысяч новейших спутниковых фотографий российской столицы. Однако судя по тому, что мы видели на КРИ, машинкам гаишников в общем-то нет дела до того, как едет наше средство передвижения, стало быть, они просто являются элементом уличного трафика.

Разработчики заявляют о реалистичной физике, учитывающей более 50 параметров для каждой машины, но, честно говоря, в выставочной версии это не почувствовалось. Справедливости ради заметим, что модели автомобилей выглядят весьма пристойно. Будем надеяться, к релизу все недостатки удастся подлечить.

Postal III

PC, Xbox 360, PS3

Жанр action

Разработчики Akella-TrashMasters/
Running With Scissors

Издатель «Акелла»

Дата выхода IV квартал 2008

Разработка продолжения наиболее скандального шутера всех времен и народов от трэшмастеров из «Акеллы» и Running With Scissors выходит на финишную прямую. Кстати, на КРИ присутствовали несколько парней из американской команды во главе с самим Винсом Дези, не-

слабо позабавившим публику на церемонии вручения КРИ Awards.

Во время демонстрации проекта нам показали порномагазинчик, где Чуваку довелось с помощью промышленного Супер-Пылесоса (способного втягивать в себя, а потом выплевывать обратно все что угодно) собирать салфетки со спермой, а затем, обстреливая ими тетенек, пришедших протестовать против творящихся здесь безобразий, изгонять оных из помещения торговой точки.

Однако из всего арсенала средств массового поражения, доступных Чуваку, личным фаворитом вашего покорного слуги стал барсук, исполняющий важную роль бензопилы.

В принципе уровень насилия сможет регулировать сам игрок, ибо за мирное (или относительно мирное) прохождение полагаются всевозможные полезные бонусы. Ну а если он «разгуляется» в своем стремлении «мочить» все и вся, то на него ополчатся обитатели игрового города – от полиции и армии до вроде бы обычных жителей.

Robocalypse

Nintendo DS

Жанр стратегия

Разработчик Vogster Entertainment

Издатель Vogster Entertainment

Дата выхода нет данных

Стратегий для портативных консолей в принципе выпускают не так уж и много, но зато в этой жанровой нише весьма высокая конкуренция. Похоже на то, что Robocalypse окажется вполне перспективным проектом. Все выполнено очень качественно – от симпатичного сюжета о забавных роботах (один из сценаристов Джей Лендер является, можно сказать, «папой» популярного Губки Боба) и комичного графика.



Moscow Racer



→ ческого стиля до весьма глубокого геймплея в рамках однопользовательской кампании из 17 миссий и мультиплеера по Wi-Fi. Меня несколько не удивило то, что проект получил награду в категории «Лучшая игра для портативных платформ».

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

PC

Жанр first person shooter

Разработчик GSC Game World

Издатель GSC World Publishing

Дата выхода август 2008

В бункере, где располагалась наша национальная гордость, команда GSC Game World, и заодно демонстрировался свеженький билд приквела S.T.A.L.K.E.R., всех посетителей ожидала процедура принудительного «кварцевания», состоявшая в приеме внутрь горячительных напитков из приличествующих этому процессу стеклянных пробирок. Традиционно нехитрая закуска также имела в наличии.

Главный упор в презентации ребята сделали на показ графических прелестей, придающих Зоне ту самую неповторимую атмосферу (не без участия DirectX 10). И как оказалось, совершенно не зря, поскольку авторитетное жюри присудило «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо» награду в категории «Лучшая игровая графика».

Sublustrum

PC

Жанр адвенчура

Разработчик Phantomery Interactive

Издатель «Новый Диск»

Дата выхода май 2008

На Sublustrum мы обратили внимание еще год назад, когда он выставился на «Ярмарке проектов» КРИ 2007. За прошедшие 12 месяцев интересный концепт превратился в очень и очень неординарную игру, которую рецензенты явно станут называть артхаузой. Ее представление на нынешней конференции было, прямо скажем, по-хорошему далеким от стандарта – концерт электронной музыки, психофизиологический тест в темной комнате, да и сувенир в виде камешка из Мерцающего мира надолго сохранят во мне память об уникальной атмосфере проекта по меньшей мере до майского релиза.



S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

Underwater Wars

PC, Xbox 360, PSP

Жанр action

Разработчик Biart Studio

Издатель нет данных

Дата выхода IV квартал 2009

Ребята из команды Biart Studio в большинстве своем заядлые дайверы. Вот, собственно, в чем причина их привязанности к царству Нептуна и в игровых проектах. Однако в «Подводных войнах» (а демонстрировали на КРИ фрагменты из версии для Xbox 360) действие будет

происходить не только в под-, но и в надводном мире. Если в предыдущих играх под маркой «Дайвер» персонажам приходилось заниматься преимущественно мирными делами, то в данном случае мы выступим в роли бойца элитной суперсекретной группы Navy Seals, члены которой отлично себя чувствуют и прекрасно сражаются в любых условиях. За красоты подводного царства (в том числе и с использованием DirectX 10) отвечает собственный движок студии biEngine. Оснащение спецназовцев на высоте, здесь и мини-подлодки, и гидроускорители, и продвинутый джетпак.



Underwater Wars



Sublustrum

ZALMAN 2D/3D LCD Monitor*

ПОВНИЙ 3D ЄЦ!



! 599 \$



ZM-M190

! 699 \$



ZM-M220W

Перший в світі, доступний 2D/3D монітор. Який може бути використаний як для роботи, так і для розваг. Тримірне зображення, висока контрастність та великий кут огляду перенесе Вас на новий рівень реальності.

**3D Monitor & FPS Mouse:
A New Level of Realism.****



FPSGUN

Gaming Mouse

FG1000

Перша ексклюзивна миша ZALMAN FG1000 розпочинає нову еру геймерських мишей. Унікальний ергономічний дизайн, 5 програмуємих кнопок та розподільча здатність, що перемикається на льоту дозволить здійснювати максимальний контроль над грою, а спусковий механізм дозволить відчути що в руках у Вас справжня зброя.



! 69 \$

НЕ КЛІКАЙ - СТІЛЯЙ!

NEVADA



ZALMAN
COOL INNOVATIONS

Офіційний дистриб'ютор продукції ZALMAN на території України компанія «Nevada Ukraine»
8 (044) 206-27-09, 206-27-08 www.nvd.com.ua info@nvd.com.ua

* - ZALMAN 2D/3D рідкокристалічний монітор. ** - 3D монітор та FPS миша: новий рівень реалізму.

Об Англии, Нарнии и чеширских павлинах

Анна Зинченко

Разработчики, создающие игры по кинолицензиям, искренне влюблены в свои проекты и стараются заразить этой любовью всех. И начинают, конечно же, с журналистов, а издатели им в этом активно помогают.

➔ Предложение от Disney Interactive Studios посетить далекую Англию, язык которой я усердно изучаю с семилетнего возраста, поступило внезапно. Настолько внезапно, что получение визы стало одним из самых экстремальных приключений в начавшемся году. Действовать пришлось быстро, но, нужно отдать должное властям Соединенного Королевства Великобритании и Северной Ирландии, для въезда на родную землю Шекспира, Мильтона и The Beatles документов необходимо всего ничего. Звезды были как никогда благосклонны, поэтому заветный штамп в загранпаспорте я получила вовремя и в назначенный час вылетела в Амстердам, а оттуда в Манчестер. Сильнее всего в Англии впечатлила архитектура, причем и больших городов, и маленьких. Последние мне посчастливилось наблюдать из окна поезда (невероятно удобный вид транспорта, кстати). Дома и домики здесь потрясающие, такие разные и такие похожие (в Манчестере и Брайтоне), а в пригородах и вовсе одинаковые. Честно говоря, я видела совершенно идентичные кирпичные постройки, стоящие вплотную и отличающиеся разве что задними дворами. И выглядели они, как бы это банально ни звучало, истинно английскими. Впечатление номер два – удивительная морозоустойчивость местных жителей. Апрельские



«Сильнее всего в Англии впечатлила архитектура, причем и больших городов, и маленьких»

+12 °C заставляли меня кутаться в довольно теплую куртку, а горячие британские юноши и девушки щеголяли в футболках, шортах и тоненьких кофточках. Нужно ли говорить, что вернулась в Киев я с настоящим английским насморком.

Имения Пекфортон, гордо называемого замком, хотя возвели его в те времена, когда от рыцарей остались только воспоминания да приставка «сэр» в именах представителей почтенных английских фамилий, я достигла на следующий день. Расположено оно, вы не поверите, в графстве Чешир. Это совершенно изумительный комплекс из собственно дома, примыкающей к нему церкви, хозяйственных построек, псевдозамковой стены и огромнейшего парка. Мужчин трудно объяснить, насколько это здорово провести хоть несколько часов в настоящей башне – мальчики ведь никогда не стремились стать принцессами. Итак, почти на сутки я попала в сказку, причем в одну из любимейших с самого детства. С прекрасными принцами, злыми королями, грандиозными сражениями и фантастическими существами (драконов не завезли, ну и не надо), хотя присутствовали они только в игре. Дабы подчеркнуть и без того аутентичную атмосферу, приехавшим журналистам разрешили пострелять из заправдашного лука, пусть и учебного, и построить требушет, пусть и небольшой.

Разумеется, у нашей совместной украино-российско-итальянской команды все получилось.

Это был мой первый визит в Великобританию, второй состоялся неделю спустя, продолжался на день меньше, но Брайтон, о, в Брайтон я с удовольствием съездила бы еще раз, просто так, отдохнуть. Три часа от аэропорта «Борисполь» до лондонского аэропорта «Гатвик», 25 минут на поезде – и вы в одном из милейших городов, где, как мне показалось, все необходимое расположено совсем рядом. Отели, рестораны, пабы, магазины, фантастически узкие и нелогичные улочки, неспешно прогуливающиеся, улыбающиеся люди (погода выдалась на удивление солнечной) и море, которое я никогда особо не любила, но тут оно идеально дополняло картину абсолютной курортной идиллии. И здесь тоже делают игры. Кстати, вид, открывающийся из окон офиса Black Rock Studio, – это просто ах! И я совершенно не жалею о том, что так и не побывала в Лондоне (аэропорт не в счет), ведь намного интереснее видеть, слышать и чувствовать те места, о которых ты если и читал, да и то мельком, чем созерцать Биг-Бен, о котором говорено-переговорено на уроках английского языка в рамках темы «London – the capital of Great Britain». Хотя коснуться стены Тауэра я была бы не прочь. Может, в другой раз?



Манчестер действительно впечатляет



Набережная Брайтона.
Температура воздуха +12 °C

«Мужчинам трудно объяснить, насколько это здорово провести хоть несколько часов в настоящей башне»



И снова Манчестер

О ЧЕШИРСКИХ КОТАХ

В отличие от героини Льюиса Кэрролла, за день, проведенный в Пекфортоне, я не встретила не только улыбки без кота, но и кота без улыбки. Ни блуждания по коридорам и лестницам замка (привидений там, кстати, тоже нет), ни прогулка по окрестностям, ни расспросы сотрудников отеля результатов не дали. Представителей вида *felis catus* породы чеширская обыкновенная я так и не увидела. Зато, как оказалось, здешний климат очень нравится павлинам. Погожим английским утром пятерка гордых птиц дружно прогуливалась по лужайке перед именем. А вы как думали.

ЗАМОК ПЕКФОРТОН. КРАТКАЯ СПРАВКА

Замок Пекфортон (Peckforton Castle) – загородный дом, построенный в середине XIX века для Джона Джервиса Толлемача (John Jervis Tollemache), первого барона Толлемач. Эта семья владела имением до 1989 года. Здание, стилизованное под нормандский замок, и прилегающие постройки были куплены миссис Грейбилл (E. Graybill), которая и превратила замок Пекфортон в отель. Теперь там проводятся свадьбы, корпоративные мероприятия, а можно и просто приехать отдохнуть. Подробнее на www.peckfortoncastle.co.uk.



- Не полетит...
- Еще как полетит!

THE CHRONICLES OF NARNIA: PRINCE CASPIAN

Как признались сами разработчики, The Chronicles of Narnia: Prince Caspian – видеоигра в классическом понимании этого слова. Ведь давным-давно дети не сидели, закрывшись в комнате, совершенствуя точность прыжков, да хоть в той же Mario Bros., а играли вместе с папами и мамами во что-то занятное. Помним ведь, совместный труд – он объединяет.

Если вы вдруг не знаете, кто такой принц Каспиан и почему это мы должны ему помогать, никогда не слышали о Нарнии и не представляете, что можно обнаружить по ту сторону платяного шкафа, можете потратить не так уж много времени и прочесть цикл романов Клайва С. Льюиса о замечательной волшебной стране. Или просто дождаться выхода игры, и вам все расскажут, но отмечу сразу, интерпретация Эндрю Адамсона отличает

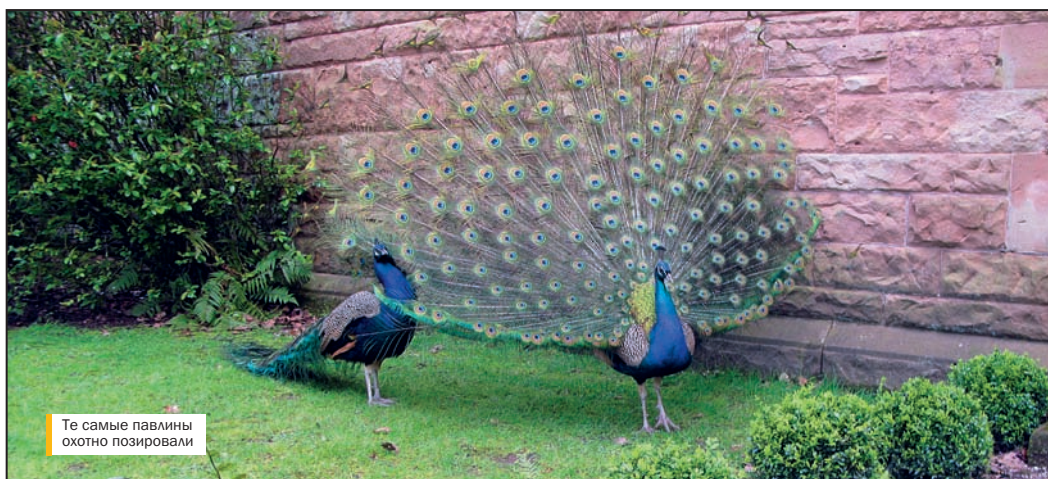
«Привидений в замке Пекфортон, кстати, тоже нет»



ется от оригинала, правда, подписанное NDA не дает мне рассказать, чем именно. Однако когда вы будете читать эту статью, украинская премьера фильма «Хроники Нарнии: Принц Каспиан» уже состоится, и вы сами все увидите.

Итак, есть волшебная страна Нарния, пребывающая под гнетом злобных тельмаринцев: гномы, фавны, сатиры, минотавры и прочие мифические существа признаны вне закона, дриады впали в спячку, а говорящие животные молча вспоминают славные денечки, когда все было иначе. Законный наследник престола принц Каспиан мечтает вернуть Нарнию к истокам и обеспечить подданным (даже пушистым и вообще не совсем людям) равные права. Для этого ему нужно всего ничего – отнять трон у родного дяди, короля Мираза. Добиться своего принцу помогут Питер, Сьюзен, Эдмунд и Люси Певенси, спешным порядком вызванные обратно в Нарнию, и мы немножко.

Те, кто все же не поленился изучить первоисточник, запустив первую миссию игры будут слегка обескуражены, потому что никакой штурм тельмаринцами Кэр-Паравелла Клайв С. Льюис не описывал. Этот эпизод принадлежит перу сценаристов из Traveller's Tales. Здесь четверка истинных нарнийцев в составе минотавра, гнома, фавна и очаровательнейшей воительницы-кентавра пытается отсто-



Те самые павлины охотно позировали



«Prince Caspian – видеоигра в классическом понимании ЭТОГО СЛОВА»

ять твердыню древних королей. Между персонажами можно и нужно переключаться. Ведь собрат критского пожирателя де-вственниц умеет переносить тяжелые предметы (пригодится, если нужно будет вставить вот эту шестеренку вон в тот механизм), житель гор не расстается с «кошкой» (как же еще взобраться на стену?), фавн метко стреляет из лука, а девушка-кентавр просто прекрасна. Особенно весело играть за нее в версии для Nintendo Wii, так как удары можно наносить, размахивая Wiimote (перемещаемся с помощью стика на нунчаке), – чувствуешь себя почти буденовцем, только натуральной платиновой блондинкой с роскошным бюстом.

Скучать времени не будет – виртуальное командование постоянно выдает отряду важные задания, например уничтожить требушеты, безжалостно разрушающие красо-

ту замковых стен. Для этого нужно оседлать великана (!), подойти к осадной машине и хорошенько стукнуть по ней дубинкой. А еще можно, точнее очень желательно, собирать монетки, разбросанные по уровню, и ключи, которые открывают сундуки (в них хранятся различные приятности). Вот так незаметно за курощением тельмаринских солдат, решением головоломок и коллекционированием монеток время и проходит. Причем вдвоем играть намного интереснее, ведь напарник может прикрыть вас, когда вы будете тащить недостающий элемент какого-нибудь механизма, помочь с зачисткой территории или уничтожением босса и т. д. Есть здесь и не всеми любимые задания на время, но перед их началом предусмотрительно поставлены чекпоинты. Кстати, в The Chronicles of Narnia: Prince Caspian будет более 15 игравельных персонажей, в их числе не только дети Певенси и сам Каспиан, но и доблестный мыш Рипичип, и даже деревья, смахивающие на энтов.

Игра красива, единственный существенный недостаток, замеченный за те 20 минут, которые нам разрешили провести за геймпадами, – работа камеры, однако что-то мне подсказывает: в финальной версии мы его не увидим. В остальном же 15 мая нас ждет проект в лучших традициях Traveller's Tales. И это здорово.



Каспиан, почти как настоящий



Этот медведь, очевидно, не говорит по-нарнийски



Тельмаринское ноу-хау – боевой якорь



Замок Пекфортон. Павлины уже спят



БЛИЦИНТЕРВЬЮ

Во время презентации вы упомянули, что проводили двенадцать фокус-тестов с начала разработки. А что изменили в соответствии с пожеланиями маленьких геймеров?

Мы добавили полеты на грифонах, увеличили количество разрушаемых объектов на уровнях и изменили управление для боевой системы. Кстати, мы заметили, что девочки предпочитают исследовать мир, решать загадки, собирать бонусы, и им же больше нравится кооперативный режим. Мальчики во время игры сильнее сосредоточены, быстрее выполняют основные задания и даже при игре в кооперативе чувствуется дух соревнования.

Насколько тесно вы сотрудничаете со съемочной группой фильма? А его режиссер, Эндрю Адамсон, видел игру?

Это не первый наш проект по кинолицензии, но никогда ранее у нас не было настолько плотного контакта со съемочной группой. Мы раз в день получали информацию со съемочной площадки, кстати, там работал специальный фотограф (его материалы мы также использовали в качестве базиса при создании игры), и нам сразу сообщали об изменениях в сценарии. И еще сняли два эксклюзивных эпизода, которых вы не увидите в фильме. Кроме того, Эндрю Адамсон – настоящий геймер, раз в месяц мы встречались и показывали ему версию проекта, а Эндрю делал замечания, предлагал новые идеи, фактически он выступил в роли консультанта. Ведь, кажется, никто не знает о Нарнии так много, как он.

«Главное, чтобы было весело и интересно играть»



В процессе разработки вы наверняка пожертвовали какими-то интересными идеями. Какими, если не секрет?

Нам пришлось отказаться от возможности играть за негативных героев, например короля Миразы, поскольку это не соответствовало духу книги. Еще очень хотелось видеть Аслана играбельным персонажем, но мы поняли, что слишком трудно будет сделать для него боевую систему. Да и Аслан, раздающий тумачи тельмаринцам, согласится, выглядел бы странно.

Что нужно помнить при создании проекта, ориентированного на широкую аудиторию?

Главное, чтобы было весело и интересно в него играть. Если говорить об особенностях гейм-дизайна, то, например, придуманные нами элементы должны использоваться регулярно в течение всей игры. Ну и, само собой, сложность нужно повышать постепенно.



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)

РОЛЕВАЯ ИГРА ПО МОТИВАМ САГИ
НИКА ПЕРУМОВА

Алмазный меч, Деревянный меч



«КОГДА ДВА БРАТА ОБРЕТУТ СВОБОДУ,
НАСТУПИТ КОНЕЦ ВРЕМЁН»



© 2008 ЗАТ "1С". Гра розроблена «Primal Software». Усі права захищено.
Сюжет і персонажі © 2003 Нік Перумов.
Виробництво в Україні «ДП Єврософтпром».

PRIMAL
SOFTWARE



id Software: дорога к DOOM



Владимир Древаль

Когда-то id Software была довольно скромной студией, занимающейся разработкой аркадных игр. id Software сегодня – законодательница мод в жанре шутеров от первого лица, а ее DOOM можно смело назвать легендарным проектом.



Джон Ромеро

В конце 70-х до маленького городка Роклин (Калифорния) докатилась мода на игровые автоматы. Их устанавливали в барах, пиццериях, кафе. А примечательны автоматы Роклина были тем, что таблицы рекордов снизу доверху заполняли одни и те же буквы – AJR. Инициалы принадлежали некоему Альфонсо Джону Ромеро (Alfonso John Romero), тощему очкарику, который тратил на игры все карманные деньги и все свободное время. Остановить его не могли ни проблемы в школе, ни домашние аресты и запреты отчима, прибегавшего среди прочего и к физическим методам убеждения.

AJR появился на свет 28 октября 1968 г. на 6 недель раньше срока, в семье бедного эмигранта из Мексики. После рождения второго сына отец однажды ушел в магазин и не вернулся. В доме появился другой мужчина, военный. Поначалу отношения с Джонни вроде бы заладились. Как-то раз отчим заметил, что пасынок неплохо рисует, и поинтересовался, кем тот хочет стать в будущем. Ответ был – богатым холостяком.

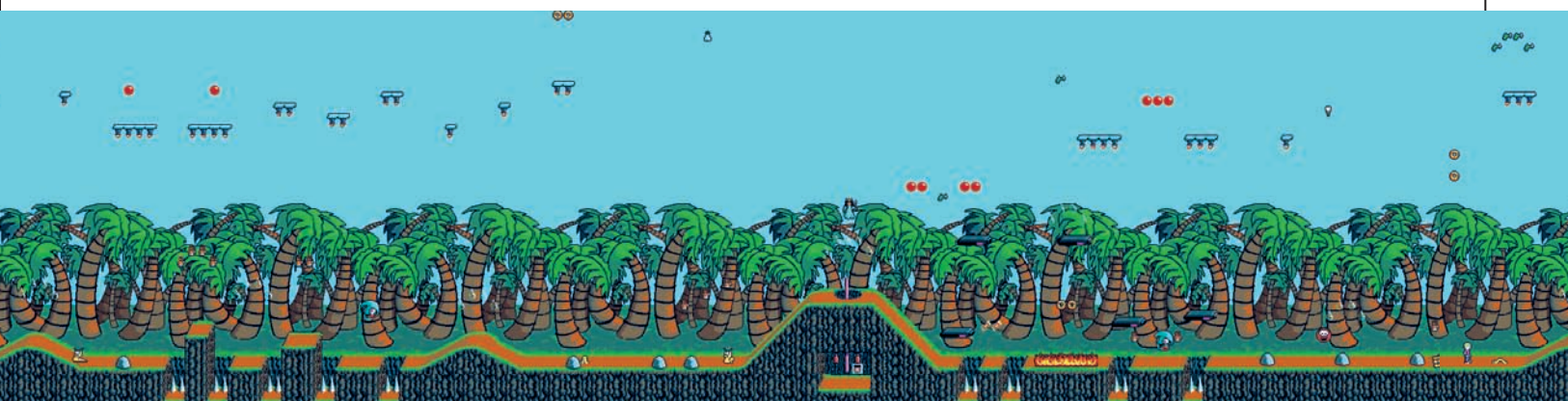
Увлечению играми, пока оно не переросло в манию, отчим не препятствовал. Наоборот, даже возил Джонни на местные соревнования по Asteroids и Pac-Man. Малыш мог играть буквально с закрытыми

глазами. Само собой, все призы доставались ему. Позднее игры стали наваждением, и отношения с отчимом обострились.

Но остановить Джона было невозможно. На смену игровым автоматам пришли компьютеры в Sierra College по соседству. Студенты компьютерного класса переживали в то время бум текстовых приключений, и старшие товарищи с удовольствием делились радостью с Джонни. Смышленивый паренек регулярно навещался в колледж, поражая всех сообразительностью и забрасывая вопросами. Через пару месяцев Джон уже сам набивал на перфокарты свои первые игры на HP-BASIC. Запускали их на студенческих мейнфреймах Hewlett-Packard, каждый размером с холодильник.

Вопросы Джонни становились все сложнее, успеваемость в школе падала все ниже, а отчим не уставал повторять, что играми денег не заработаешь. Малыш выпускал пар, рисуя кровавые комиксы в стиле «10 самых страшных пыток», и гнул свою линию.

Следующей любовью Джона Ромеро стало знаменитое детище двух Стивов – Джобса и Возняка – Apple II, идеальная платформа для игр и их создания. Первый доступный домашний компьютер делался геймерами для геймеров: он имел клавиатуру, цветной дисплей и был BASIC-совместим. Винчестер в комплект не входил, зато



«Паренек больше всего увлекался настольными ролевыми играми Dungeons & Dragons»

имелось целых два игровых контроллера!

Джонни был в восторге от Apple II. Он переиграл на нем во все, что тогда существовало, от Ultima до Castle Wolfenstein. В один прекрасный день отчим решил – лучше уж иметь компьютер дома. На Рождество 1982-го AJR заказал себе два подарка: книги «Apple Graphics Arcade Tutorial» и «Assembly Lines».

Вскоре отчима перевели работать в Англию. С ним переехала вся семья, прихватив с собой и Apple II. Там Джонни достиг таких успехов в программировании, что даже умудрялся продавать свои игры друзьям в школе. О маленьком таланте заговорили в городке, а однажды начальство отчима пригласило Джона на военную базу. Ему описали серьезную проблему: возникла необходимость перенести секретную компьютерную симуляцию воздушного боя с участием русских самолетов с мейнфрейма на мини-компьютер. «Нет проблем, об играх я знаю все», – сказал подросток.

Джонни стал весьма популярен в школе. Сменил очки на контактные линзы, влез в приличные джинсы, начал слушать тяжелый металл и встречаться с девочками. При этом он оставался верен увлечению играми и без устали

слал свои творения в компьютерные журналы. В 16 лет, после 8 месяцев отказов, Джон Ромеро получил от издания InCider первые официально заработанные 100 долларов за проект Scout Search. Плюс возможность публиковаться дальше.

Парень осознал собственную мощь. В очередном послании в журнал он писал: «Когда я выиграю следующий ежемесячный конкурс программирования (а я его выиграю, потому что пишу превосходный код), можно ли мне будет вместо 500-долларового приза получить эти самые 500 долларов? Это касается и той 1000 долларов, которые я выиграю на ежегодном конкурсе». Как всегда, AJR подписался так: Джон Ромеро, Ас Программирования. И, конечно, получил эти деньги. К тому времени как в 1986 г. Джонни вернулся вместе с семьей в Калифорнию и поступил в Sierra College, почти все его игры публиковались в журналах.

Вскоре Ромеро влюбился в девушку из обеспеченной семьи и женился, оказавшись таким образом перед необходимостью найти постоянную работу. Узнав о предстоящем собрании энтузиастов Apple в Сан-Франциско с участием

больших издателей Origin и Sierra, Джон понял, что это его шанс.

Ситуация складывалась в его пользу. На лотках лежали журналы с играми Ромеро на обложках, на многих компьютерах запускались его творения. Джону сразу же предложили должность в одном из изданий. Но он направился дальше, к стенду Origin, где демонстрировалась очередная Ultima. Не обращая внимания на возмущенные возгласы менеджера, Ромеро вставил дискету в компьютер Origin и запустил свое последнее творение. Лабиринт, появившийся на экране, Джон сделал с применением редкого программистского трюка, позволяющего визуально удвоить разрешение экрана. Это был высший пилотаж: игра выглядела лучше новой Ultima! Через пару месяцев Джон Ромеро работал в Origin.

Однако он не задержался там надолго – ушел вместе с боссом, который решил создать собственный стартап. Затея провалилась, а Ромеро оказался без работы, но с беременной во второй раз женой. Оставался вариант с журналом. Терять было нечего, и Ромеро согласился. Штаб-квартира издания находилась в Луизиане, а называлось оно Softdisk.



Джон Кармак

20 августа 1970 года в штате Миссури родился еще один Джон – на этот раз Кармак (John D. Carmack II). Малыш был на редкость молчалив – родители волновались, так как чадо даже не пыталось что-либо произнести. В 15 месяцев Джонни заговорил сразу целыми предложениями. Отеческие тревоги сменились пониманием того, что их ребенок особенный: он предпочел молчать, пока не будет готов сказать нечто осмысленное.

Этому Джону со средой обитания повезло немного больше. Его отец был известным телеведущим, семья жила в богатом пригороде, а Джонни получил начальное образование в католической школе, лучшей из существовавших в городе.

Невысокий и худой белобрысый очкарик быстро проявил незаурядные способности, имея по всем предметам «отлично». Тогда же у мальчика появился дефект речи: в конце фраз Джонни добавлял странный звук, похожий на жужжание компьютера, обрабатывающего данные: «12 умножить на 12 равно 144 м-м-м-м».

Паренек глотал книги, уважал кинофантастику, но больше всего увлекался настольными ролевыми играми Dungeons & Dragons. Его занимал не столько отыгрыш роли, сколько возможность придумать приключения в качестве

«Джон Ромеро, тощий очкарик, который тратил на игры все свободное время»



«Кармак был переведен в школу для одаренных детей с первым в районе компьютерным классом»

dungeon master. Рамки стандартных правил для Джона были слишком тесны: он предпочитал устанавливать собственные. После школы мальчик закрывался в своей комнате и часами чертил планы новых сюжетов.

Вскоре выяснилось, что есть и другие вещи, волнующие Джона. В сочинении на тему «Пять самых больших проблем в моей жизни» малыш дважды указал «высокие ожидания родителей». Особенно это касалось матери, которая следила в семье за порядком. В другом сочинении Джонни поведал о том, как, наказав его, мать закрыла в чулане любимые комиксы. Отмычку Джонни подобрать так и не смог. Зато нашел отвертку, выкрутил шурупы и снял дверь с петель.

Немногом позже Джон Кармак начал сознавать, что школьная рутина не вполне соответствует его представлениям о целесообразном процессе обучения. Протестуя против жесткого распорядка дня и католических догм, Джонни спорил с одноклассниками о религии, которую считал иррациональной. Один из таких споров закончился тем, что какой-то малыш ушел домой в слезах.

Вскоре Джонни нашел более достойное применение своим аналитическим способностям. В школе появился Apple II. Компьютер говорил с Кармаком на его языке – на языке математики, повиновался его командам, а главное – был вместилищем неизведанных миров. Джону и раньше нравились аркадные игры. Теперь он мог создавать их сам.

В пятом классе мать отвела Джонни на курсы программирования, и очень скоро он написал заявление о досрочном переходе в следующий класс. Через год Джон Кармак был переведен в школу для одаренных детей с первым в районе компьютерным классом. У Джонни появились друзья,

вместе с которыми он учился программировать на BASIC, играл в компьютерные игры и пытался разобраться в их коде. Когда Джонни выяснил, где хранятся данные о персонаже в Ultima, то переделал его на свой вкус. Создавать новое из воздуха – что могло быть лучше?

Когда Джону стукнуло 12, его родители развелись. Они сочли ежегодный обмен детьми разумным решением, и жизнь Кармака и его брата превратилась в кошмар. Мать Джонни не разделяла его восторгов по поводу компьютерных игр. По ее мнению, карьера программиста должна была начинаться в MIT и закончиться в IBM.

Когда мать вышла замуж во второй раз, оба мальчика переехали к отцу, который тоже обзавелся новой семьей – женился на женщине с двумя детьми. Старшему Кармаку пришлось затянуть пояс потуже, купить дом подешевле, а Джонни перевести в обычную школу без компьютеров. Именно в этот отчаянный период мальчик открыл для себя «хакерскую этику», о которой он узнал из книги Стивена Леви «Хакеры: герои компьютерной революции». Автор опровергал распространенное представление о хакерах как антисоциальных элементах, называя поколение Билла Гейтса, Ричарда Гэрриотта и «легендарных Стивов» вундеркиндами, изменившими мир.

В поисках информации о хакерах Джон стал постоянным посетителем BBS, которые были прообразом современных интернет-форумов. Там подросток узнал о других интересных вещах вроде MUD, бесплатных телефонных звонков и бомб. Играя в ученого, Кармак с друзьями мастерил самодельные взрывающиеся устройства, направляя знания в практическое русло. Однажды с помощью самодельной термопасты парни расплавили стекло в соседней школе,

чтобы добыть себе пару компьютеров. Один из приятелей оказался упитаннее остальных и, чтобы пролезть, открыл окно, включив тем самым сигнализацию.

14-летнего Джонни направили на собеседование с полицейским психиатром. В заключении врача было написано следующее: «Мальчик ведет себя, как ходячий мозг. Никакого сочувствия к другим людям». Следующий год Кармак провел в детском исправительном учреждении. Все попадали туда из-за наркотиков. Джонни – из-за Apple II.

Через год парень вышел из колонии огрубевшим циником, жаждущим программировать. Родители наконец выделили деньги на Apple II, и Джон получил возможность проводить за компьютером хоть сутки напролет. Особенно ему нравилось работать с графикой – здесь результат был виден сразу. Наилучшей практикой стало создание игр. Кармак, не дожидаясь пришествия музы, принялся копировать проверенные временем идеи. Начал Джонни с клона Ultima, добавив туда пару собственных решений и заработав на этом первую тысячу долларов.

Затем парень купил более мощный компьютер и продолжил совершенствовать навыки, параллельно таская гири и занимаясь дзюдо. Однако когда Джону исполнилось 18, мать выдвинула ему ультиматум: или он поступает в университет, или никакого финансирования. Кармак написал письмо протеста, но все же был вынужден подать документы в университет Канзаса, где выбрал все предметы, связанные с компьютерами. Вытерпев два семестра и не узнав ничего нового, он бросил учебу.

Джон устроился на подставке в пиццерию и приступил к трудам над следующей игрой. Едва сводя концы с концами, Кармак наслаждался жизнью: у него был компьютер, свой угол и куча свободного времени для написания кода. Кроме того, он нашел выгодного покупателя на разрабатываемую игру – журнал для компьютерных энтузиастов Softdisk.



«Мальчик ведет себя, как ходячий мозг. Никакого сочувствия к другим людям»



WCG 2008

WORLD CYBER GAMES
ЧЕМПІОНАТ СВІТУ З КІБЕР-ІГОР



більше, ніж гра!



Головний медіа-партнер:



www.gameplay.com.ua

Ти готовий залишити свій слід у віртуальній історії? Всесвітні кібер-ігри знову запрошують глядачів. Реєстрація учасників відбіркового турніру почнеться на сайті www.wcg.com.ua 22 травня 2008 року.

Найсильніші воїни віртуального простору зйдуться у фінальному поєдинку, що відбудеться в Німеччині у листопаді 2008 року.

Інфолінія Samsung: 8-800-502-0000 (дзвінки по Україні зі стаціонарних телефонів безкоштовні).

Медіа-партнери:





«Встретив Ромеро, Кармак наконец-то увидел человека, чей интеллект соответствовал его уровню»

Softdisk

Softdisk – детище Эла Вековиуса (Al Vekovius), бывшего профессора математики. За первые шесть лет работы журнал довел количество регулярных подписчиков до ста тысяч. Каждый из них ежемесячно платил \$10 за новый номер и идущие в комплекте дискеты с софтом. В 1987-м Вековиуса в родном городе назвали бизнесменом года.

Джон Ромеро прибыл в Шривпорт (Луизиана) вместе с приятелем по имени Джей Уилбур (Jay Wilbur), который прежде покупал его игры для конкурирующего издания, а теперь решил перейти к Элу. Впечатленный в равной мере программистским талантом Ромеро и его одухотворенностью, Вековиус учредил в журнале отдел создания игрового софта.

Ромеро окунулся в работу, попутно изучая премудрости программирования для входящей в моду платформы PC. Вскоре оказалось, что к делу он подходил чересчур рьяно. Вместо создания собственных игр Джон все больше времени проводил, правя чужой код для отдела PC-разработок.

Ромеро поставил Элу ультиматум: или ему позволяют делать игры, или он уходит в LucasArts. Эл не хотел терять Ромеро. Джона нельзя было упрекнуть в отсутствии мотивации или неспособности концентрироваться на поставленной задаче. Решено было создать отдельный диск-приложение Gamer's Edge, который выходил бы раз в два месяца.

Для работы над ним Джону потребовалась команда: художник,

пара программистов и менеджер. Менеджером стал Джей Уилбур, а с программистами уровня Ромеро было туго. Джей знал одного вундеркинда, но тот высоко ценил свободу и уже трижды отклонял предложение стать штатным сотрудником. Ромеро загорелся идеей, и Джону Кармаку отослали четвертое предложение.

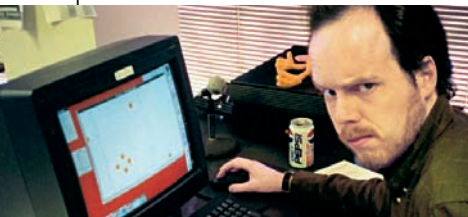
Встретив Ромеро, Кармак наконец-то увидел человека, чей интеллект соответствовал его уровню, по крайней мере в области программирования. Кармак понял – у Ромеро есть чему поучиться. Нашлись и другие общие интересы: Dungeons & Dragons, Asteroids, The Lord of the Rings. Кармак был высококомерен. Но если появлялась возможность узнать что-то новое, он предпочитал задвинуть свое сомнение подальше и закатать рукава. Кармак взяли в штат.

Коллектив Gamer's Edge получил отдельный кабинет, в месячный срок им предстояло сдать две игры для следующего номера. Решено было портировать на PC аркадную Dangerous Dave Ромеро и ролевую Catacomb Кармака. Работали на износ: с бессонными ночами, лошадиными дозами кофе, пиццей из купленного в складчину холодильника и громыхающей из бумбокса «Металликой». На зависть коллегам Джоны выбрали из Эла микроволновую печь для пиццы и новенькие 386-е машины – в четыре раза мощнее всех остальных компьютеров редакции. Последней каплей была NES от Nintendo,

которую Ромеро притащил на работу «для исследований».

Когда в офисе в очередной раз из-за микроволновки вырубилось электричество, возмущенный коллектив потребовал от Вековиуса срочных мер. Внешне Эл был непоколебим: «Эти парни здесь не для того, чтобы развлекаться. Они спасут компанию». На самом деле его тоже тревожил стиль работы Джонов и игнорирование корпоративного распорядка. Но и Кармак, и Ромеро отдавали делу все свое время: Кармак был одиночкой по жизни, а Ромеро недавно расстался с женой, которая уехала к родителям и забрала с собой обоих сыновей.

В журнале трудились еще двое, которых Джоны хотели бы видеть в своей команде, в том числе редактор диска Том Холл (Tom Hall) – остроумный эксцентрик, просто фонтанирующий креативом. Кабинет Тома был сверху донизу оклеен желтыми бумажками, исписанными его идеями, которые он еле успевал выхватывать из бесконечного потока, льющегося в его мозг прямо из космоса. Том вырос в благополучной семье, занимался рисованием, видеосъемкой, гольфом, оригами, строил колоссальные конструкции из домино, а главное, без проблем получил от родителей и Atari 2600, и Apple II. К тому же он был геймером. Еще до поступления в вуз Холл стал автором доброй сотни компьютерных игр. В отличие от обоих Джонов, Том учился с удовольствием: языки, физика, антропология – ему было интересно абсолютно все! Свои обширные знания Холл успешно применял при создании компьютерных игр, считая их уникальным носителем: персонажи говорили на придуманных им языках, жили придуманной им жизнью в мирах с придуманными им законами физики.



«Еще до поступления в вуз Холл стал автором доброй сотни компьютерных игр»

Вторым был Эдриан Кармак (Adrian Carmack) – молодой длинноволосый художник, однофамилец Джона Кармака. Эдриан рисовал с детства. В его картинах преобладали мрачные темы, что неудивительно для мальчика, который вместо собаки выбрал своим домашним питомцем скорпиона. Позднее, чтобы собрать деньги на колледж, Эдриан пошел подрабатывать в скорую помощь, снимая копии с фото пациентов. Рисунки его становились еще мрачнее и обретали угрожающе правдоподобную детализацию, гранича с фетишизмом. Талант был замечен преподавателями, которые решили, что в компьютерном журнале ему найдется более достойное применение. Эдриан стал художником в Softdisk, а чуть позже – в Gamer's Edge.

Идея для второго диска Gamer's Edge родилась у Джона Кармака. Он уже какое-то время экспериментировал, пытаясь воплотить на PC эффект скроллинга – прокрутки экрана. До конца 80-х это было осуществимо исключительно на игровых приставках вроде NES. Персональным компьютерам банально не хватало мощности. Обширные уровни с плавно движущимся персонажем вошли в консольную моду с подачи Марио со товарищи. Адепты PC довольствовались уловками, самой распространенной из которых был «сдвиг» (а по сути, смена) экрана.

Кармаку удалось сделать несколько шагов в сторону скроллинга: новый движок мог автоматически прокручивать большой уровень вниз. С применением данного эффекта и создавался космический шутер Slordax. Хотя движок не позволял свободно управлять перемещениями корабля, ничего подобного на PC не видел даже заядлый игрок Ромеро.

Как-то раз Том Холл задержался в конторе дольше остальных и по обыкновению заглянул в Gamer's Edge. Он еще не числился в этом отделе, но регулярно помогал с работой. В тот вечер кроме Тома в офисе остался только Джон Кармак. Вначале он показал Тому «тайлы» – анимированные группы пикселей, из которых строился уровень. Более того, «тайлы» Кармака по-особому реагировали на кон-

такт с другими объектами. Иными словами, Джон мог заставить монетки вылетать из кирпичика, если персонаж ударял по нему головой.

Но и это еще не все. Несколько ночей подряд Кармак бился над неразрешимой поначалу задачей: компьютер был слишком медленным, чтобы выполнить написанную им программу попиксельной прокрутки целого экрана. И тогда Джон нашел изящное решение, заставив компьютер прокручивать только те элементы изображения, которые изменяли цвет во время движения. Том Холл сразу понял, что это значило: теперь они могли клонировать Super Mario Bros. 3 на PC!

Сказано – сделано. Том включил NES, вставил картридж с игрой и загрузил редактор уровней Dangerous Dave на компьютере Ромеро. Работали в режиме реального времени: Том пробегал водопроводчиком на консоли несколько шагов, ставил игру на паузу и давал инструкции Джону; пока тот реализовывал очередную функцию в коде, Том строил в редакторе копию уровня, используя готовый арт из Dangerous Dave; затем пауза заканчивалась, и цикл повторялся, пока не был клонирован весь первый уровень. К половине шестого утра на рабочем столе Ромеро лежала дискета с надписью «Type DAVE2».

Придя утром в офис, Ромеро вставил дискету и увидел на экране родную рожицу Дэйва и заголовок: «Dangerous Dave in COPYRIGHT INFRINGEMENT» (что-то вроде «Опасный Дэйв в "Нарушении авторских прав"»). Заголовок сменился знакомой картинкой с голубым небом, белыми облачками и... Дэйвом вместо Марио. Джон ударил по стрелкам – Дэйв побежал свободно и легко, как будто компьютер был его родным домом. Ромеро был шокирован. Дар речи он обрел только тогда, когда в контору пришел Кармак: «Решено, мы уходим отсюда!»

Все знали эмоциональность Ромеро и то, с каким энтузиазмом он выражал свои симпатии. Уже если ему что нравилось, на похвалы Джон не скупился. Ромеро сразу увидел потенциал созданной Кармаком технологии, которую он охарактеризовал как «the <...>

coolest thing on the planet!» Это был их билет в будущее, возможность создать собственную компанию, жить и работать в свое удовольствие. Ему не понадобилось много времени, чтобы убедить остальных членов команды – обоих Кармаков, Тома и Джея, которого единогласно провозгласили менеджером будущего стартапа.

В качестве первого проекта парни решили сделать порт Super Mario Bros. 3 для PC и выслать Nintendo предложение о сотрудничестве. Средства производства «одолжили» в офисе. В пятницу вечером будущие корифеи игровой индустрии, именовавшие себя Ideas from the Deep, подогнали пару машин к заднему входу конторы и погрузили в них свои рабочие компьютеры. Рано утром в понедельник вся техника снова стояла на месте как ни в чем не бывало. Никто и не подозревал, что все прошедшие выходные парни трудились, как проклятые, в своем иммигрантском домишке у озера, создав в результате точную PC-копию знаменитой консольной игрушки. Ответ Nintendo оказался кратким: да, это все очень неплохо, но PC-рынок им неинтересен.

Тем не менее был человек, для которого подобные вещи представляли огромный интерес. Человека звали Скотт Миллер (Scott Miller), и он занимался изданием компьютерных игр по оригинальной shareware-схеме: несколько первых уровней предоставлялись бесплатно, а остальные высылались за деньги. Миллер учредил собственную издательскую компанию Apogee и находился в постоянном поиске молодых дарований.

Несколько месяцев подряд Ромеро получал письма от таинственных поклонников своего творчества. Он прилежно собирал эти послания, вешал их над столом и страшно гордился, пока однажды не прочел в журнале о Скотте Миллере. Адрес Миллера показался Джону знакомым, и тут его осенило: то был обратный адрес писем, висящих у него перед носом. Таким оригинальным способом Миллер пытался выманить Ромеро на контакт. Все происходило именно в тот период, когда игровые компании стали ревностно защищать свою интеллектуальную собственность –

A4TECH

www.a4tech.com.ua



EST. 1987



ТВОЯ ІГРОВА ЗБРОЯ!



Ігрові миші
та клавіатури



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

вплоть до прослушивания звонков и тому подобных крайностей. У Миллера к Ромеро было предложение, которое вряд ли понравилось бы Вековиусу: Ромеро и остальные делают игру к Рождеству, получают авансы и 33% роялти, а Миллер берет на себя обработку заказов и маркетинг. Компьютеры стали пропадать из офиса Gamer's Edge каждый вечер...

Ведущим гейм-дизайнером первой игры новоиспеченной команды стал Том Холл. Вооружившись технологией Кармака и его же идеей о маленьком вундеркинде, который спасает мир, Том ударился в беспредельный креатив. Восьмилетний Билли Блэйз мастерит из домашней утвари звездолет и в одиночку отражает нападение злобных пришельцев с планеты Vorticon VI.

Ребята работали в режиме нон-стоп: днем – над играми для Вековиуса, а по ночам – над первой трилогией Commander Keen для Скотта Миллера. Том отвечал за сюжет, сеттинг, оружие и персонажей, проверяя идеи на Ромеро: если тот смеялся, трюк воплощался в игре. Сам Ромеро ваял редактор уровней на базе движка, который постоянно совершенствовался Джоном Кармаком. Эдриан Кармак, скрипя зубами, рисовал плоды фантазий Тома Холла, но считал их слишком детскими. Джей Уилбур следил за тем, чтобы парни всегда были сыты и не думали ни о чем, кроме работы. Хотя в принципе они не нуждались в дополнительной мотивации, особенно Джон Кармак, обладающий нечеловеческой способностью концентрироваться. Однажды Джей специально поставил кассету с порно и включил на полную громкость. Все моментально обернулись и стали отпускать сальные шутки. Все, кроме Кармака. Тот трудился, не замечая происходящего. Только через пару минут Джон издал свое «м-м-м», дав понять, что он в курсе происходящего. И продолжил работать.

Между тем Эл Вековиус начал подозревать неладное. Он замечал, что от него что-то скрывают, а однажды ему удалось увидеть технологию Кармака в действии. Когда Вековиус предложил Кармаку оформить патент, реакция оказалась неожиданно резкой. Кармак был адептом хакерской этики: в основе достижений науки и культуры лежит труд других людей; патенты означают прекращение свободного доступа к результатам этой работы; следовательно, патенты ставят под угрозу центральный элемент в его жизни – написание кода. Кармак пригрозил уволиться, если ему еще когда-нибудь скажут о патентах.

Скотт Миллер выполнял свою часть сделки: регулярно слал «деньги на пиццу» и обрабатывал специализированные журналы и систему BBS, распространяя через админов информацию о скором появлении революционного игрового хита. Вечером 14 декабря 1990 года Скотт отправил первый бесплатный эпизод Keen-саги в Сеть. Два других эпизода предлагались на дискетах по 30 долларов за оба. Раньше Миллер делал на shareware-играх около 7 тысяч долларов в месяц. Уже к Рождеству Keen принес ему 30 тысяч и массу восторженных отзывов. Трилогия стала настоящей маленькой атомной бомбой.

Успех такого масштаба было сложно скрывать дальше: слухи о ночной подработке подчиненных дошли до Вековиуса. Чтобы выяснить правду, Элу оказалось достаточно задать прямой вопрос Джону Кармаку, у которого способность ко лжи отсутствует на молекулярном уровне. Разговор с Кармаком был для Вековиуса шоком, и все же он не сломался. Эл предложил ребятам продолжить сотрудничество на более выгодных для них условиях. Однако остальные работники журнала поставили Вековиусу ультиматум: или Gamer's Edge, или они. Таким образом 1 февраля 1991 года родилась компания id Software.



«Уже в апреле id выпустили Hovortank – первый трехмерный шутер от первого лица на PC»

id Software: Шривпорт

Аббревиатура id значит сразу несколько вещей. Во-первых, это сокращение прежнего названия команды – Ideas from the Deep. Во-вторых, оно означает «in demand» («пользующийся спросом»). А в-третьих, Том Холл однажды рассказал остальным, что по Фрейду «ид» – часть личности, стремящаяся к получению максимального удовольствия и пользы для себя.

К весне 1991-го Keen-трилогия приносила id 20 тысяч долларов ежемесячно. Парни купили самые мощные «тройки», которые смогли найти, и принялись за работу с удвоенной силой. Кармак колдовал над движком следующего поколения, пока остальные честно несли трудовую повинность в пользу обиженного Эла Вековиуса. Так появился пазл Rescue Rover и зомби-боевик Dangerous Dave in the Haunted Mansion. Последний доставил немало удовольствия Эдриану Кармаку, который, к восторгу Ромеро, без усталости рисовал все более изощренные анимации смертей главного героя.

Тем временем Кармак экспериментировал с 3D. Одной из любимых вещей у ребят была Wing Commander, неторопливый трехмерный симулятор. Кармак стремился к большему: добиться настоящего быстрого action в 3D. Загвоздка состояла в том, что сами машины были слишком медленны. Кармак перерыл кучу литера-

туры, но ответов не нашел. Тогда Джон решил применить старый способ решения проблем: если очевидного пути нет, think outside the box. Так он пришел к идее «помочь» компьютеру, поручив ему отрисовывать только стены, оставляя пол и потолок без изменений. Вторым шагом стал столь же нетрадиционный raycasting: вместо отрисовки большого куска графики компьютер выводил на экран узкие вертикальные полосы, генерируемые в зависимости от точки зрения игрока. Для создания персонажей Кармак использовал масштабируемые 2D-спрайты, идею которых он позаимствовал из Wing Commander. Уже в апреле id выпустили Hovortank – первый трехмерный шутер от первого лица на PC.

К лету 1991-го Commander Keen приносил Арогее шестьдесят тысяч долларов ежемесячно, и Том засел за сценарий следующей трилогии про Билли Блэйза. В этот период Джон Ромеро встретил разговорчивого геймера из Канады по имени Марк Рейн (Mark Rein). Марк оказался отличным бета-тестером и многообещающим бизнесменом. Вскоре он стал президентом id Software с полугодовым испытательным сроком и через несколько недель привез договор с издателем FormGen о релизе очередной серии Keen для продажи через розничные сети. Скотт Миллер был неприятно удивлен, но договор уже подписали. В сентябре id переехали из Шривпорта в университетский городок Мэдисон, штат Висконсин.

«Эдриан Кармак без усталости рисовал все более изощренные анимации смертей главного героя»



ПОДПИСКА 2008

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



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

Где оформить подписку?

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



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

WebMoney

Или через систему
интернет-платежей
Webmoney

ежемесячник



www.dpk.com.ua

индекс 22615
***15,40** грн/мес с DVD
индекс 23679
***9,60** грн/мес без DVD

ежемесячник



www.gameplay.com.ua

индекс 92493
***14,20** грн/мес с DVD
индекс 92494
***8,90** грн/мес без DVD

ежемесячник



www.dfoto.com.ua

индекс 08433
***15,50** грн/мес с DVD
индекс 91406
***10,70** грн/мес без DVD

ежемесячник



www.mobility.ua

индекс 91101
***7,50** грн/мес

еженедельник



www.ko-online.com.ua

индекс 33905
***16,60** грн/мес

ежемесячник



www.autocar.ua

индекс 94525
***14,80** грн/мес

id Software: Мэдисон

На новом месте не было дома у озера, зато было холодно, и постоянно шел снег. Вдохновленный успехом первых частей игры, для второй Keen-трилогии Том выдавал все более причудливых персонажей. Кульминацией стала зеленая рыба Dorefish с выпученными глазами и огромными «заячьими» зубами, ставшая впоследствии культовым индустриальным приколом. Только Эдриан, которому приходилось оживлять плоды фантазий Тома, терпеть не мог всю эту мультяшность, втайне рисуя кровавые анимации с участием миленьких персонажей.

Очередной шаг на пути совершенствования трехмерного движка был сделан благодаря Ромеро, который, в отличие от Кармака, оставался заядлым геймером и отслеживал последние тенденции. Прослышав о текстурном мэппинге – новой технике отрисовки поверхностей от создателей Ultima Underworld, Ромеро подкинул идею Кармаку. Результатом стала Catacomb 3-D – action от первого лица, где игрок видел собственную руку, швыряющую файерболы в противников.

Автором идеи следующей игры для Арогее был Джон Ромеро, которому пришла в голову блестящая мысль сделать ремейк Castle Wolfenstein. Оригинальный проект, созданный еще в начале 80-х, был двухмерным набором лабиринтов с фрицами и Гитлером в качестве главного босса. Оба Джона и Том заигрывались в Castle Wolfenstein на Apple II.

Wolfenstein 3-D стал отражением дружбы двух Джонов. Каждый из них уважал в другом профессионализм и общее стремление – сделать идеальную игру. Они никогда не обсуждали личную жизнь, мечты и надежды. Максимальным внешним проявлением их дружбы были ночные посиделки за гонками на хOVERкрафтах F-Zero. Их объединяла работа: из Wolf 3D оба желали сделать brutalный action с громкой пальбой и безостановочным драйвом.

В феврале 1992-го Джон Ромеро написал письмо в Sierra On-Line, приложив к нему копию новой серии Commander Keen. Игра понравилась

издателям, и те пригласили молодую команду в гости. Когда парни заявили в офис Sierra, их длинные волосы, бородатые физиономии и драчные джинсы повергли всех в шок. Работая над Wolf 3D, ребята по месяцу не выбирались из конторы. Кен Уильямс, увидев демку, с ходу предложил парням в джинсах 2,5 миллиона долларов. И все же сделка не состоялась: услышав просьбу об авансе в 100 тысяч долларов, Уильямсы передумали. На сей раз их бизнес-чутье не сработало, зато id Software осталась независимой студией.

С наступлением зимы в Мэдисоне стало так холодно, что элементарный поход в магазин за пиццей казался настоящей пыткой. Парни проводили дома большую часть времени, работая над игрой и коротаая досуг за Dungeons & Dragons. Как всегда, роль dungeon master выпадала Джону Кармаку. Они до сих пор отыгрывали историю, которую Джон придумал еще в школе. Мир Кармака был маленьким шедевром: только глоссарий игры занимал 50 страниц и содержал подробное описание персонажей и артефактов, среди которых числились могучий воин Quake и легендарный меч Daikatana. А еще – крайне опасная волшебная книга Demonicon, дающая способность призывать демонов. Правильно используя магический том, его обладатель мог заполучить все богатства вселенной, включая Daikatana. Но если бы книга по неосторожности попала в руки демона, мир превратился бы в ад. Однажды Ромеро решил рискнуть и захватить мистический Demonicon. После решающей битвы, исход которой определили игральные кости, Demonicon оказался в руках id. В одной из следующих партий команда героев встретила демона, обещавшего Ромеро меч Daikatana в обмен на Demonicon. Несмотря на уговоры друзей, Ромеро передал книгу демону. Кармак бросил кости. Результатом стала катастрофа: демон использовал Demonicon для вызова армий других демонов, которые заполонили созданный Кармаком мир. Эпическая битва завершилась поражением id. Игра, длившаяся годами, внезапно оборвалась по неосторожности Ромеро. Таковы были правила, придуманные Кармаком, и изменить их не мог даже он сам.

id Software: Даллас, Wolf 3D

Ребятам хватило одной зимы в Висконсине, чтобы понять: здесь не самый благоприятный климат для творчества. В апреле 1992-го команда перебралась в небольшой городок Мескит к югу от Далласа (штат Техас) по соседству со штаб-квартирой Arogee. Теперь их было шестеро: удалось-таки переманить к себе из журнала Джея Уилбура, который сменил Марка Рейна на посту бизнес-менеджера id; кроме того, к ним присоединился компьютерный художник Кевин Клауд (Kevin Cloud) – один из немногих «сочувствующих» из Softdisk.

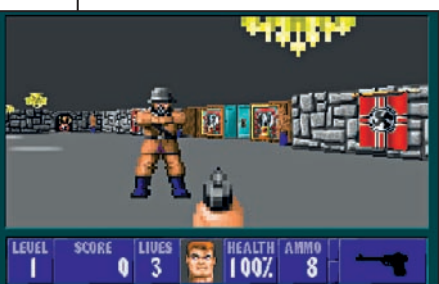
Мескит оказался не похожим ни на Мэдисон с его выгонами и соседями-драгдилерами, ни на медленно разлагающийся серо-бурый Шривпорт. Парни сняли современный офис с десятифутовыми тонированными окнами, из которых круглый год можно было глазеть на девочек в бикини, загорающих перед бассейном. Даллас стал для id настоящим домом.

Тем временем Скотт Миллер, кроме обещанных ста тысяч долларов за Wolf 3D, увеличил роялти до невиданных в индустрии 50%. Чтобы дать ребятам возможность посвятить себя игре, Скотт тайно поручил создание следующего продукта для Softdisk сотрудникам собственной фирмы.

Работая 7 дней в неделю по 16 часов в день, id выдавала по одному готовому уровню в сутки. Когда Ромеро не строил уровни, он без устали тестировал их. Игра была для него не просто частью работы. Она была частью жизни. Джон никогда не пытался сдерживать свои эмоции. Если в офисе раздавались нечеловеческие вопли, все знали: Ромеро играет в Wolfenstein.

5 мая 1992 года, в 4 часа утра первый эпизод Wolf 3D был готов полностью: с характерными названиями уровней сложности от «Папочка, можно мне поиграть?» до «Я – смерть во плоти»; с подначивающими фразами, выводимыми на экран при попытке выйти из игры; с локациями, набитыми фрицами, немецкими овчарками и секретными бонусами; с разрывающим колонки стаккато выстрелов и душераздирающими воплями; с ураганным кровавым геймплеем. Ребята включили модем и начали передачу файла в Сеть.

Через месяц в id получили от Миллера обещанный чек на



«Работая над Wolf 3D, ребята по месяцу не выбирались из конторы»

100 тысяч долларов, а Wolf 3D стала настоящей сенсацией. Сперва о ней заговорили тысячи геймеров на форумах, а вскоре к их восторгам присоединилась официальная пресса: новинку называли интерактивным кино и первой игрой, где технологический уровень позволял добиться погружения в виртуальную реальность. Причем настолько глубокого, что это нередко приводило к симптомам морской болезни – тошноте и рвоте. Мозг не справлялся с быстрой сменой картинок на экране.

Высокий уровень насилия в Wolf 3D вызвал протест. Большинство критиков ничего не имели против возможности убивать в игре людей. Их беспокоили гибнущие собаки... Само собой, Wolf 3D сразу запретили в Германии, где любая нацистская атрибутика в поп-культуре – табу. Миллер быстро нашел выход: послышки в Германию стали уходить без опознавательных знаков.

Бизнес развивался замечательно. Арогее получала тысячи заказов на следующие пять эпизодов, а с FormGen был подписан контракт на spin-off Spear of Destiny. Сама Nintendo пришла к id с чеком на 100 тысяч долларов и контрактом на «облегченный» SNES-порт Wolf 3D – с крысами вместо собак. По статистике того времени, не более 2% людей, скачавших бесплатную порцию shareware-софта, раскошеливались на полную версию. Тем не менее уже к осени крошечная id зарабатывала 150 тысяч долларов в месяц при минимальных накладных расходах и затратах на маркетинг.

В этот период Кармака окончательно достал стиль работы Ромеро, который проводил массу времени, оттачивая мастерство игры в Wolf 3D, устраивая в офисе бумажные перестрелки и рубаясь в Street Fighter II с Томом. Для Кармака любая достигнутая цель автоматически становилась историей: он уже вовсю трудился над новым движком. Однажды Джон упаковал свой NeXT и ушел творить домой.

Когда через несколько недель Кармак снова появился в офисе, движок был готов. Теперь, помимо стен, текстурировались пол и потолок, движок поддерживал наклонные поверхности, а интенсивность освещения объектов менялась в зависимости от расстояния до игрока. Пришла пора думать над следующим проектом. Автором концепта стал Джон Кармак – именно ему принадлежит идея применить высокотехнологичное оружие против демонов ада!



id Software: Даллас, Doom

Название тоже придумал Кармак. У Мартина Скорсезе есть фильм «Цвет денег» с Томом Крузом в главной роли, где тот играет молодого талантливого бильярдиста, которого натаскивает ветеран. В одной из сцен заматеревший герой Круза появляется в зале для игры в пул с длинным черным футляром в руках. «Что это?» – спрашивает его будущий соперник. Том загадочно улыбается и отвечает: «It's a doom» («Это рок»).

Осенью 1992-го id все еще находилась в самом начале пути. И чтобы пройти его, им пришлось избавиться от балласта. Первым стал Скотт Миллер с его Арогее. К тому времени ее собственный сайд-скроллинговый шутер Duke Nukem являлся одной из самых продаваемых shareware-игр наряду с продуктами id и Epic MegaGames – молодой команды, мозгом которой был талантливый программист Тим Суини. Скотт Миллер и его партнер Джордж Бруссард разъезжали в шикарных спортивных машинах и радовались жизни, пока нанятые ими студенты рассылали по почте заказы. Проблема состояла в том, что эффективность такой бизнес-модели со временем упала до нуля. Последней каплей стала неудавшаяся попытка Кевина Клауда позволить в офис Арогее. Для Скотта

новость о прекращении деловых отношений не оказалась неожиданной. Он был счастлив оттого, что эти отношения продлились так долго.

Вслед за Миллером отправилась кошка Джона Кармака – Мици, которая со времен Шривпорта проводила большую часть времени на крышке его монитора. Мици числилась в списке сотрудников и со временем обнаглела до такой степени, что превратила в свой туалет не только квартиру Джона, но и новый кожаный диван, который он купил для офиса. «Мици отрицательно влияет на мою жизнь. Я отдал ее в приют для животных. М-м-м». Когда шокированный Ромеро сказал, что там кошку ждет верная смерть, Кармак пожал плечами и вернулся к делу.

Вкусив прелестей работы в одиночестве, Кармак передислоцировал id в новое современное офисное здание, где каждый член команды имел собственный кабинет. Кроме Тома Холла. Будучи по натуре оптимистом, Том присмотрел себе просторный светлый угол в холле у окна, заручившись обещанием Джея в ближайшем будущем построить стены вокруг стола. Шло время, а стены все не везли. Том в шутку обтянул свое рабочее место маскировочной лентой, да с тем и остался.

Том все еще был творческим директором id и возлагал на Doom большие надежды. Воодушевленный первоначальной идеей Кармака о целостном бесшовном мире, он собирался строить геймплей на базе сильного кинематографического

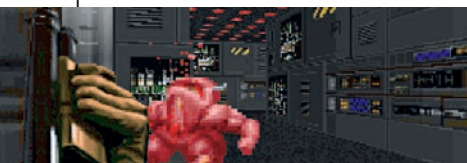
«Wolf 3D стала настоящей сенсацией. Новинку называли интерактивным кино»

сюжета. Потому два месяца подробно выписывал сложную историю, персонажей, их мотивы. Это была самая настоящая Doom Bible – первый в истории id дизайн-документ. Несложно представить, каким ударом оказалось для Тома очередное собрание id, на котором Кармак объявил о своем решении вернуть игре уровневую структуру. Более того, по мнению Кармака, сюжет в подобном проекте сродни сюжету в порнофильме: наличие такового вроде как подразумевается, но на самом деле погоды не делает. Кармак посоветовал Тому забыть о дизайн-документе и заняться тем, чем занимался Ромеро, – экспериментальными с движком. А для начала сходить в библиотеку и собрать как можно больше информации о военных базах. Когда через некоторое время Том принес готовые уровни, оказалось, что он отнесся к рекомендациям Кармака слишком серьезно: на монитор выводились наборы скучных военных баз с серыми стенами и банальной офисной мебелью.

И тогда за дело взялся Ромеро. Джонни заперся в своем кабинете, врубил на полную мощность тяжелый металл и с головой ушел в редактирование уровней. Он был способен использовать возможности движка так, как не додумался бы даже сам Кармак. Спустя несколько бессонных ночей Ромеро продемонстрировал результат. Созданные им уровни раз и навсегда определили неповторимую атмосферу Doom: пульсирующие источники света; тем-

«Созданные Ромеро уровни раз и навсегда определили неповторимую атмосферу Doom»





«Петерсен знал, что нужно игроку, и даже Ромеро нашел чему поучиться у ветерана»

ные углы и целые залы, в которых ждут толпы зомби; причудливая архитектура замкнутых пространств, вызывающих острое желание выбраться на воздух, к небу и горам, виднеющимся из окон, но таким недоступным... Это был Doom.

Уровни Ромеро стали эталоном, а работа Тома Холла снова оказалась ненужной. Как-то утром, придя в офис, Том застал ребят сидящими в конференц-зале. Кармак озвучил общую мысль: Том Холл больше не вписывается в команду и должен уйти. Еще в самом начале, создавая id, ребята договорились, что один из них покинет компанию против своей воли только в том случае, если за это проголосуют все остальные. Ушедший подобным образом автоматически лишался прав на прибыль с продаж как старых игр, так и будущих. Том Холл, который придумал Билли Блэйза и Dorefish, теперь был сам по себе. Мир, однако, не перевернулся, и id продолжила свой путь к славе. Движок Кармака теперь поддерживал динамическое освещение варьирующей интенсивности, стены разной высоты, которые можно было ставить под любым углом друг к другу (в отличие от Wolf 3D, где они всегда располагались перпендикулярно).

С уходом Тома id потребовался еще один дизайнер уровней. Им стал 37-летний Сэнди Петерсен (Sandy Petersen), в активе которого имелись настольная ролевая игра Call of Cthulhu и работа в MicroProse. Петерсен оказался мормоном, но это не мешало ему быть отличным дизайнером уровней для игры, наполненной адскими демонами. «Во-первых, они просто мультики. А во-вторых, именно демоны здесь – плохие парни», – говорил Петерсен. По сравнению с работами Ромеро, который, словно режиссер блокбастера, выстраивал уровни из сумасшедших перестрелок в причудливых локациях, плоды трудов Петерсена выглядели не столь ярко. У него была другая специфика: стратегический подход, тонкий расчет верного момента для точного выстрела и непредсказуемые ловушки. Петерсен знал, что нужно игроку, и даже Ромеро нашел чему поучиться у ветерана.

Архитектурные изыски Ромеро и Петерсена обретали еще более зло-

вещий вид благодаря оригинальным текстуркам, над которыми без устали трудились Эдриан и Кевин. Работая с артом для Doom, Эдриан наконец-то нашел выход темным началам своей натуры. Однажды, когда Кевин пришел в офис с разбитой ногой, Эдриан умудрился сделать пару текстур даже из снимков раны. Теперь художники делили один кабинет и всю работу выполняли вместе. Для большего реализма применялась новая методика: вместо ручной прорисовки каждого кадра для анимирования монстров они лепили мини-скульптуры из пластичных материалов, а затем снимали их на видео в разных позициях. Снимки оцифровывались и обрабатывались. Кстати, знаменитая волосатая рука из Doom принадлежит Кевину Клауду. Она тоже была снята на видео – вместе с игрушечным оружием и настоящей бензопилой.

В декабре 1993-го id переживала кризис: выход игры был просрочен на целый квартал, по Сети гуляли «альфы», накалившие до предела страсти в геймерском сообществе. Решив издавать проект самостоятельно, ребята остались верны shareware-маркетингу. Первый из трех эпизодов планировалось предоставить для бесплатного скачивания, следующие два – высылать за деньги. А значит, начальный эпизод должен буквально сразить фанатов наповал.

Наконец был готов код, позволявший играть по сети в кооперативе и друг против друга. Сетевая игра стала настоящим откровением как для Ромеро, который придумал для виртуальных поединков особое название – deathmatch, так и для всех остальных, включая нового программиста Дэйва Тейлора (Dave Taylor). Во время финальной стадии работы над Doom домой не ходил никто: ребята спали в офисе – кто на диване, кто на стульях. Дэйв Тейлор засыпал на полу. Впрочем, как говорил сам Тейлор, это случалось не столько от усталости, сколько от странного эффекта, который оказывала на него игра в Doom: через несколько минут беготни по уровням начинала кружиться голова и требовалось отлежаться. Часто в такие моменты Дэйв и засыпал. А однажды, пока он спал, парни в шутку

наклеили на полу вокруг него силуэт из скотча.

Ровно в полночь в пятницу 10 декабря 1993 года, после 30-часового тест-марафона, id собрались вокруг Джея Уилбура, готового отправить первый эпизод Doom в Сеть. Накануне Джей объявил в чате Висконсинского университета, где у него был знакомый системный администратор, о том, что Doom будет заливаться на университетский FTP-сервер для свободного скачивания. В этом же чате Джей комментировал свои действия. Когда пробило полночь, Джей нажал заветную кнопку и... ничего не произошло. FTP-сервер, рассчитанный на одновременное подключение 125 человек, был забит под завязку. По просьбе Джея сисадмин увеличил число возможных подключений, но это тоже не сработало: количество соединений моментально достигло предела. Только когда Джей обратился к геймерам через чат с просьбой отключиться от сервера, он наконец сумел залить туда Doom. Через полчаса копирование было завершено. В ту же минуту 10 000 человек сделали попытку подключения к серверу. Сервер лег.

В конце концов Doom скачали миллионы людей по всему миру. Только 1% из них купили полную версию, но этого было достаточно для того, чтобы id каждый день получали заказы на суммы с пятью нулями. В ранних пресс-релизах появилась шутка о том, что Doom станет основной причиной падения производительности во всех сферах промышленности и общественной жизни. Предсказание сбылось. В Doom играли везде, где были компьютеры и сети: в университетах, в транснациональных корпорациях, в министерствах. Сисадмины вывешивали электронные объявления с просьбой не играть в Doom по сети, так как работа сетей замедлялась до неприемлемых показателей. Intel официально запретила игру, обнаружив, что корпоративная сеть используется исключительно под нужды Doom. Сисадминам университетов пришлось создавать специальные программы, которые отслеживали и удаляли копии игры в местных локалках. Рецензенты писали о неприлично высоких количествах крови и насилия в Doom... и признавались в неспособности противиться собственному пристрастию к «кибернаркотику».

Та же участь постигла офис самой id Software. Особенно это касалось Ромеро и программиста Шона Грина (Shawn Green), сменившего Тома Холла на посту напарника Джона по играм. Шон быстро перенял жесткую манеру игры Ромеро – с криками, многоэтаж-

«Вместо ручной прорисовки каждого кадра для анимирования монстров они лепили мини-скульптуры из пластичных материалов, а затем снимали их на видео в разных позициях»

ной бранью и разбитыми о стол клавиатурами. С легкой руки Ромеро офисный вандализм превратился в своеобразную традицию id. Помещение было захламлено раскуроченными комплектующими, мониторами и дисками. Однажды в этом сумасшествии принял участие сам Кармак. В своем кабинете он хранил сделанный на заказ по средневековому образцу боевой топор. Джон выложил за него 5 тысяч зеленых. Когда Кармак обнаружил, что Ромеро случайно заперся в своем кабинете изнутри, самый очевидный и быстрый выход пришел в голову программиста незамедлительно. Под восхищенные крики друзей Кармак топором вырубил замок и освободил товарища из плена. Ромеро очень понравилась эта выходка, и дыра зияла в двери еще несколько месяцев.

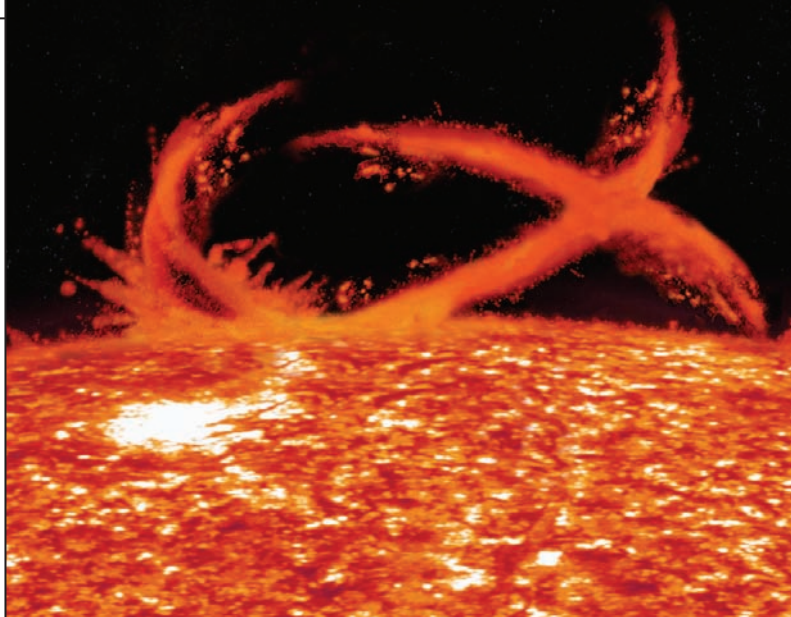
Теперь в id могли позволить себе все что угодно. Они покупали дома родителям, дарили приятелям машины, а школьным учителям – компьютерное оборудование, посылали бабушек на каникулы в Лас-Вегас и вообще стали филантропами. Кармак, например, внес залог в 100 тысяч долларов за старого школьного друга, угодившего в тюрьму. Но больше всего денег уходило на автомобили. Вообще-то свой первый вишневый Ferrari 328 Кармак купил еще до выхода Doom. Однажды утром в фирменный магазин зашел 22-летний паренек в футболке и джинсах и запросто выписал чек на 70 тысяч долларов. Только одно тревожило Кармака в этой машине: она была для него слишком медленной, но как назло, никто не хотел связываться с тюнингом Ferrari. Максимум, что могли предложить ему в автомастерских, – поставить новую выхлопную трубу. В поисках более радикальных мер Джон узнал от Ромеро о Бобе Норвуде (Bob Norwood). Тот был гонщиком и автомехаником с 13 лет. В Книгу рекордов Гиннеса занесено свыше 100 гоночных достижений Боба, и большинство из них он продемонстрировал за рулем Ferrari. Когда Кармак появился на пороге мастерской Норвуда и спросил, что можно сделать с его Ferrari, Боб, не моргнув глазом, ответил, что на нее можно поставить турбо. У Кармака появился новый друг. Когда после выхода Doom оба Джона купили себе по новенькой Ferrari Testarossa, первым делом Кармак посетил Норвуда.

С легкой руки Forbes о феномене Doom стала писать серьезная пресса. Крупные компании, включая

LucasArts, принялись делать «клоны Doom». Именно это словосочетание использовалось несколько лет, пока постепенно не было вытеснено привычным нам first person shooter. Universal Pictures купила права на съемки фильма «по мотивам». Microsoft договорилась с id об использовании Doom для раскрутки Windows 95. Рону Чаймовицу (Ron Chaimowitz) из GT Interactive удалось убедить парней заключить с его компанией контракт на коммерческое издание Doom II. Маркетинговый бюджет сиквела составил 2 миллиона долларов – больше, чем id потратила на разработку всех предыдущих игр вместе взятых. Первоначальный релиз Doom II в количестве 600 тысяч копий, рассчитанных на квартал, был распродан за месяц.

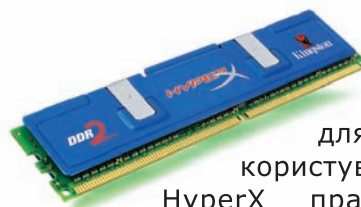
С неменьшим энтузиазмом восприняло Doom хакерское сообщество. Кармак изначально заложил в новый движок поддержку модификаций. Джон был удивлен экспериментами хакеров с движком Wolf 3D, который не предусматривал такой поддержки в принципе. Но его тревожил тот факт, что для изменения игры моддерам требовалось полностью замещать оригинальный код и контент своим собственным. На сей раз Джон организовал данные таким образом, что звук и графика хранились в отдельных файлах с расширением WAD (Where's All the Data). Теперь моддерам достаточно было указать программе альтернативный WAD-файл, чтобы игра обрела новое лицо и голос. Более того, id бесплатно предоставила всем желающим исходники редактора уровней, хотя Джей и Кевин были против, считая, что это может отрицательно сказаться на бизнесе. Кармак тем не менее остался верен хакерской этике. Позиция Ромеро формулировалась еще проще: «Да ладно вам, парни, мы и так гребем деньги лопатой!» Ситуация стала выходить из-под контроля, когда был выпущен сборник из 9 сотен любительских модификаций и карт для Doom. Диск с модами принес стороннему издателю миллионы, превзойдя по популярности даже оригинальный Doom II.

Doom – не просто игра. Это настоящая субкультура. В игровой индустрии id стала звездой первой величины, ее творения обожали и запрещали, их боготворили преданные фанаты. Вот только между самими сотрудниками id больше не было той гармонии, что объединяла их раньше. Но это уже совсем другая история.



№1 MEMORY

Неймовірна сила HyperX від Kingston Technology



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

* - KHX9600D2K2/2G
** - KHX11000D3ULK2/2G

За додатковою інформацією зверніться,
будь ласка, на сайт <http://www.kingston.com/hyperx/>



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

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

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

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



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

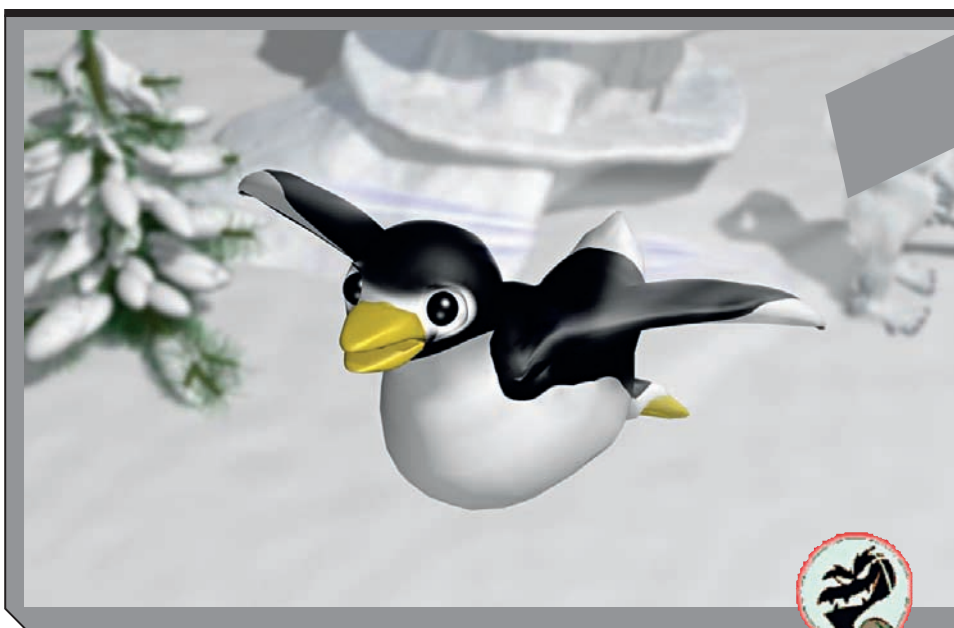
Топ 5

Никита Шило



Птички не певчие

Представьте, мы не смогли вспомнить ни одной игры о какой-нибудь доброй и благородной птице, достойной подражания, за исключением неудобоваримых продуктов по лицензиям. Пришлось заполнить топ жестокими, но тем не менее невероятно аддитивными проектами.



ПИНГВИН (Yetisports)

Пингвины предпочитают не летать. А кому бы понравилось, если бы его метали и подбрасывали, будто мячик. Это любую, даже самую гордую птицу заставит переосмыслить все жизненные ценности.



Морхухн (серия Moorhuhn)

Разработчики видеоигр явно имеют что-то против пернатых. Надо же, предлагают нам стрелять в бедных курочек из ружья – это же бесчеловечно! Вот на птице-фабриках их гуманно подвешивают вниз головой на конвейере, глушат током и потом перерезают горло – простенько и со вкусом.



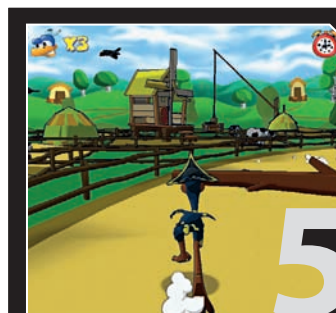
Psy Crow (Earthworm Jim)

Этот ворон, коварный наемник и охотник за головами, мстит игроку (а в данном случае – его червеобразному альтер эго) за все издевательства над его собратьями. Говорят, Psy Crow служил во Вьетнаме, и, знаете, мы склонны этому верить.



Почтовый голубь (серия Worms)

А вот и червяки получили возможность действовать по принципу «око за око»! Управляемый почтовый голубь, начиненный взрывчаткой, – это прямо бальзам на израненную жестокими клювами душу любого кольчатого.



Страусы (Ostrich Runner)

Смешные беговые страусы, наряженные в развеселые прикиды, – на самом деле заботливые мамы и папы, спасающие свежеснесенные яйца от злобного похитителя. Только силой родительской любви они и пробились в этот топ.

Превью

Путешествия в будущее и материализация духов

В этом разделе

48 PURE

56 The Path

60 Mirror's Edge



PURE

Команда Black Rock Studio уже сделала нам красиво. Не верите? Да вы присмотритесь к этим пейзажам! Осталось только прикрутить обещанный интересный, умопомрачительно драйвовый геймплей и можно вытаскивать игру из шляпы.

с. 48



Mirror's Edge

Компания DICE решила совершить ни много ни мало революцию в жанре action/adventure. Mirror's Edge предложит вам сумасшедшую смесь из лихого паркура и отчаянных перестрелок, приправленную крепким сюжетом в лучших традициях антиутопий.

с. 60

The Path



с. 56

PURE

Анна Зинченко

It can fly!

Первый промо-ролик PURE погрузил меня в состояние созерцательного транса минут на десять-двенадцать. Поэтому неудивительно, что я сразу ухватилась за возможность посмотреть одну из самых красивых игр 2008 года, а обещание дать порулить квадроциклом заставило максимально быстро собрать вещи, бросить в рюкзак камеру, диктофон и фотоаппарат – и встречай меня, замечательный, как оказалось, город Брайтон.



«Сотрудники Black Rock Studio вновь предлагают нам сесть за руль квадроцикла»

Паспорт

Жанр racing
Разработчик Black Rock Studio
Издатель Disney Interactive Studios
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Дата выхода октябрь 2008
Сайт www.purevideogame.com

О разработчике

Black Rock Studio
Игры нет
Сайт www.blackrockstudio.com

До приобретения Disney Interactive Studios в октябре 2006 г. эта команда работала под вывеской Climax Racing. За шесть лет своего существования студия создала около десятка игр (MotoGP '07, ATV Offroad Fury 4, MotoGP '06, Rally Fusion и др.). Сейчас сотрудники Black Rock Studio трудятся над двумя new-gen-проектами, один из которых пока не анонсирован.



➔ К сожалению, поиграть в PURE собравшимся в офисе Black Rock Studio журналистам так и не удалось. Объяснили это тем, что именно сейчас проводится тонкая настройка уровня сложности, и пока разработчики не будут уверены в результате, нашего брата к проекту не подпустят. Зато рассказали об игре немало, причем в качестве наглядного пособия использовали версии PURE для Xbox 360 и PlayStation 3. И да, она действительно феноменально, ошеломляюще красива. Кстати, промо-видео, которое произвело на меня такое сильное впечатление, – это запись самого что



ни на есть настоящего игрового процесса.

Итак, сотрудники Black Rock Studio вновь предлагают нам сесть за руль квадроцикла, или ATV, невероятно популярного в США средства передвижения. Только вот участникам Pure World Tour – неофициального чемпионата, придуманного разработчиками, – обещают действительно незабываемые и даже уникальные впечатления.

Если вы посмотрите на игры, в названии которых встречается слово «ATV», то увидите, что все они – симуляторы. Мы сделали несколько продуктов серии ATV Offroad Fury и, честно говоря, по-

дустали от этого жанра. Хотели создать именно проект для широкой аудитории. Решили отойти от соревнований и стадионов и взяться за игру, где гонки на квадроциклах – это веселое и захватывающее времяпрепровождение. И Disney Interactive Studios предоставила нам такую возможность, положившись на наше видение проекта. В PURE вы ездите по естественным трассам и выполняете трюки. Именно они лежат в основе геймплея. Мы попытались привнести в жанр racing элементы экстремальных видов спорта. Акцент сделан на том, чтобы игрок катался стильно, мог показать свою индивидуальность.

«Не удивляйтесь, когда увидите, как персонаж вместе со своим ATV взмывает в воздух и делает сальто вперед»



«В PURE вы ездите по естественным трассам и выполняете трюки. Именно они лежат в основе геймплея»

Итак, они сказали реализму «нет». Девиз разработчиков: Fun over reality (в вольном переводе – главное, чтобы было весело). Поэтому не удивляйтесь, когда увидите, как персонаж вместе со своим ATV взмывает в воздух, делает сальто вперед или стойку на руках, а иногда даже отпускает руль, после чего пытается догнать падающее транспортное средство, успевает перехватить его у самой земли и как ни в чем не бывало продолжает гонку. И подобные чудеса акробатики, поверьте, еще цветочки. Трюков в игре много, они разделены на три группы, каждая из которых привязана к

определенной кнопке геймпада. Подскакивая на ухабах горной дороги где-то в Италии, гонщик набирает boost, тем самым получая доступ к простым трюкам. Жмем A, и земля уходит из-под колес, а спортсмен начинает творить такое, что если бы его мама видела, то никогда бы не

подарила дитятке трехколесный велик. После того как наше альтер эго откатает базовую программу, нажимаем B и переходим к более сложным трюкам. А успешно сделав и их, гонщик сможет продемонстрировать всем вершины мастерства. Однако если в процессе выполнения сальто назад вместе со своим ATV он вдруг чебурахнется об скалу, то не окажется в отделении травматологии ближайшей больницы, а просто потеряет все запасы boost, и значит, придется начинать заново. Разработчики обещают научить нас «мыслить в 3D»: на ходу оценивать трассу, чтобы продуг-





мывать цепочку трюков и рационально расходовать запасы boost. Вы ведь еще никогда не видели, как гонщик выполняет элементы чемпионской программы по спортивной гимнастике, вместо снаряда «конь» используя квадроцикл, скачущий по гигантским опорам, установленным в очень глубоком ущелье? Дух натурально захватывает. Кстати, в версии для PS3 будет реализована полная поддержка SIXAXIS.

Место действия игры вполне достоверно, трассы проложены по весьма реалистичным ландшафтам, да и ATV самые настоящие. Но в геймплее мы хотим выйти за рамки обычного: вы можете прыгать выше, ехать быстрее и делать невероятные трюки. Мы пригласили для консультации профессионального гонщика на квадроциклах, который помогает нам нащупать золотую середину. Мы стараемся расширить границы, позволить попробовать те трюки, которые игроки хотели бы выполнить, но не могут без риска для жизни.

Соревнования проходят в семи живописнейших уголках земного шара, из которых пока названы только три: штаты Вайоминг и Нью-

Мексико, а также Италия. Пейзажи красивы до неправдоподобия. По словам арт-директора проекта, команда пыталась передать ощущение высоты, а для этого делала зоны почти эпических масштабов. Игрок сможет видеть территорию, простирающуюся на 20 км.

Но вернемся к чемпионату. Pure World Tour состоит из 50 этапов, которые мы будем открывать постепенно, т. е. о полной свободе выбора лучше забыть прямо сейчас. Из режимов нам предложат классическую гонку – Race, где условие победы предельно понятно – достичь финиша первым. Однако для этого жизненно необходим boost, а значит, придется демонстрировать чудеса акробатики. Далее следует Sprint, его особенности нетрудно понять из названия: быстро едем, трюки – факультативно, и наконец, Freestyle, в котором нам предстоит выполнять самые головокружительные сальто,

«Pure World Tour состоит из 50 этапов, которые мы будем открывать постепенно»

Что такое ATV?

→ Аббревиатура ATV расшифровывается так – All Terrain Vehicle. У нас в Украине эти машины как только ни называют: и мотовездеходами, и четырехколесниками, и квадроциклами, а зачастую просто, подружески, квадриками. ATV обладают исключительно высокой проходимостью (такая недоступна ни одному автомобилю или мотоциклу). Маленькому и юркому вездеходу не то что дороги, даже тропы не нужны.

Большинство ATV оснащаются достаточно мощными двигателями, позволяющими разогнаться до внушительных скоростей – 100 км/ч для этого малыша отнюдь не предел. Основными мировыми производителями квадроциклов являются японские компании Kawasaki, Yamaha, Suzuki, а также Polaris (США), BRP (Канада) и др.

Следует признать, что езда на ATV – удовольствие не из дешевых. За хорошую машину от до-

стойного производителя придется выложить не менее 10 тыс. долл. Модели китайского изготовления можно найти по цене порядка \$3000. Правило о соотношении цены и качества работает и на рынке квадроциклов. По шоссе общего пользования кататься на ATV нельзя, поэтому и регистрация данного транспортного средства не нужна.

По материалам сайта www.offroad.com.ua



стойки и т. д. Наверное, именно здесь пригодится счетчик, замеченный мною в правом верхнем углу экрана. Рассказать подробнее о *Freestyle* разработчики не согласились. Все вышеперечисленные режимы станут доступны и в сетевой игре, причем здесь мы сможем столкнуться с соперниками с трассы, а также заставить их красиво врезаться в дерево или скалу. Если уж затронули тему разрушений, то замечу – ломаться машинки не будут.

Мы выбрали несколько ключевых элементов, которые сочли важными, и сосредоточили свои усилия на их максимально полной реализации. И система повреждений в этот список не входит.

На старте соберутся шестнадцать гонщиков, но нас ведь больше всего интересует один – наше второе «я». Персонажи PURE соответствуют духу игры: они молоды, здоровы телом, отличаются оригинальной внешностью и полным отсутствием внутренних тормозов. Героев семь, причем шесть будут доступны с самого начала, а темная лошадка покажется нам лишь после успешного прохождения игры. Каждому гонщику выдали набор уникальных трюков (по восемь на брата или сестру), а также неповторимые анимации и реплики, т. е. постарались сделать персонажей яркими личностями. Более того, нам разрешат их приодеть – за победы в соревнованиях мы получим доступ не только к новым трюкам, но и к модным одежкам и, что немаловажно, запчастям для нашего ненаглядного квадроцикла (ведь чем дальше продвигаешься по турнирной сетке, тем мощнее нужна машина).

Во всем, что касается тюнинга, PURE – racing до последней



«Персонажи PURE соответствуют духу игры»

строчки кода. Здесь нам позволят в буквальном смысле собрать себе четырехколесного друга. Имеется широченный ассортимент рам, глушителей, рулей и прочих важных составляющих любого мало-мальски достойного ATV, причем как от известных производителей, так и designed by Black Rock Studio. Движков обещают аж пять видов. И практически любую деталь можно покрасить в люби-

мый вами цвет. Ну, разве это не прелестно?

Значительная часть двухчасовой презентации проекта была посвящена звуку: ребята, отвечающие за этот немаловажный элемент игры, с восторгом рассказывали о том, как их вывезли в Калифорнию, в пустыню, где и катали на этих замечательных машинках (дабы они в полной мере прочувствовали звук квадроцикла в деле). Разработчики точно знают, как ревет мотор во время прыжка, а как при езде по гравию, песку или грязи, и что должен слышать игрок, выполняя головокружительные трюки, а что – находясь на трассе. Более того, дабы усилить впечатление и ненавязчиво привлечь внимание геймера, в PURE используется система, адаптирующая звук под игровую ситуацию. Например, когда квадроцикл несется по трассе с сумасшедшей скоростью, мы, скорее всего, услышим шум ветра в ушах и рев мотора, а когда персонаж взмывает в воздух, чтобы выполнить очередной смертельный трюк, – громкий стук сердца. Разумеется, музыка в





игре будет бодрая, энергичная, под стать геймплее.

Как уже говорилось выше, похвастаться тем, что прочувствовала на себе магию PURE, я не могу. Смотреть, как играли разработчики во время презентации было весело, но, и мы все это прекрасно понимаем, соль подобных проектов – именно в эмоциях играющего. А о них мы, думаю, сможем рассказать чуть позже. Но меня заверили, что над этой самой важной составляющей PURE трудятся и очень усердно.

В процессе разработки мы неоднократно проводили фокус-тесты и будем проводить их вплоть до самого выхода. Информация, полученная в результате таких тестов, оказалась очень ценной. Ведь главное в PURE – чтобы в нее было интересно и весело играть.

Отрадно, что есть компании, готовые вложить немалые средства в создание вот такого приятного проекта. Нас не пытаются эпатировать, не стараются привлечь реками кривищи и полуобнаженными прелестями фигуристых дамозелей, нас просто хотят развлечь, подарить несколько часов прекрасного строения. Из продуктов с похожей концепцией на ум приходят разве что серии SSX да Tony Hawk's, и серия PURE (если игру тепло и щедро примут геймеры) не будет лишней. Disney Interactive Studios заинтересована в появлении в своей линейке новых качественных оригинальных проектов, а значит, в этом наши стремления совпадают, ведь хороших игр много не бывает. Не так ли?

«Разумеется, музыка в игре будет бодрая и энергичная»



МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
“КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ”
за підтримки КІБЕРНЕТИЧНОГО ЦЕНТРУ НАН УКРАЇНИ



БМС консалтинг



МІЖНАРОДНА ВІДКРИТА ОЛІМПІАДА З ПРОГРАМУВАННЯ
імені С.О. ЛЕБЕДЄВА - В.М. ГЛУШКОВА

KPI-OPEN

30.06.2008 - 05.07.2008

Подробиці, реєстрація команд, онлайн-трансляція:

<http://kpi-open.org>

ПРИЗОВИЙ ФОНД

- тренінги та права складати сертифікаційні іспити за напрямками: Sun Java/J2EE, Sun Solaris, Microsoft, Cisco Systems, Linux, ITIL від Учебного Центру Квазар-Мікро
- авторизовані курси та права складати сертифікаційні іспити з технологій Microsoft, HP, Cisco, 3Com, Check Point, Oracle та Information Security від Академії БМС Консалтинг
- абонементи на спеціалізовану періодику
- інші призи та пам'ятні подарунки

ІНФОРМАЦІЙНІ ПАРТНЕРИ



генеральні інформаційні спонсори



The Path

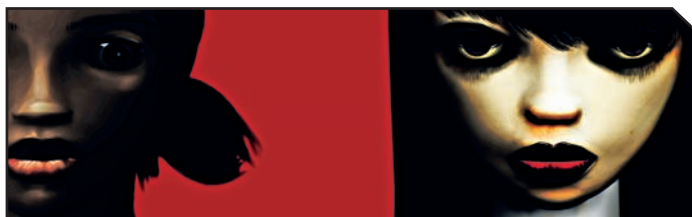
Марат Баширов



«Авторы называют The Path хоррором, но это скорее дань маркетинговой традиции»

Девочка со взглядом волчицы

Похоже, все молодые и независимые команды решили срочно реализовать свои авангардистские идеи в жанре horror. После Penumbra и Dementium: The Ward нас собираются напугать игрой The Path, где есть страшная музыка, странные герои, сюрреалистический мир, но, кажется, нет геймплея.

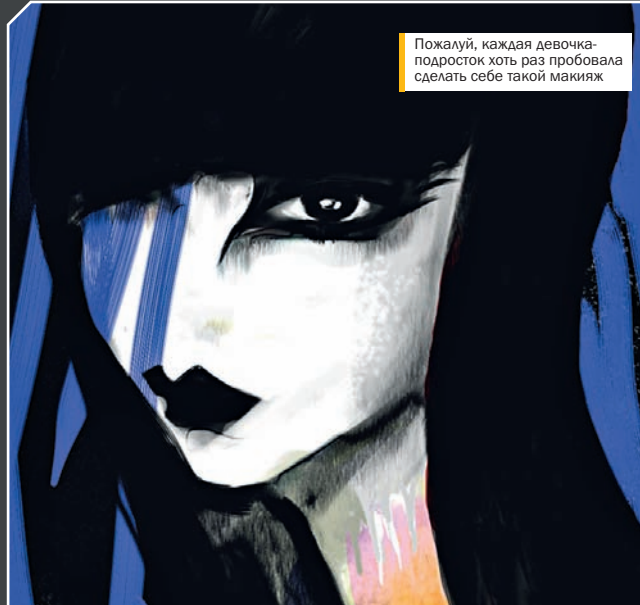


➔ Сегодняшние электронные развлечения напоминают голливудские блокбастеры со сложными спецэффектами, закрученными сюжетами, мелодиями от известных композиторов и многомиллионными расходами на рекламу. Однако игры по-прежнему считаются чем-то менее серьезным, нежели книги, музыка или фильмы. По мнению Мишеля Сэми (Michael Samyn), одного из основателей крохотной студии Tale of Tales, это связано с тем, что игры никак не хотят взрослеть. Он и его коллеги убеждены: разработчикам пора отказаться от стандартных подходов и использовать современные технологии для

создания более зрелых продуктов, достойных называться произведениями искусства. Причем сделать это под силу и гаражной команде.

Tale of Tales: Полноценно над The Path работают два человека: Орейя Харви (Auriea Harvey) и Мишель. Мы живем и трудимся у себя дома, но оборудовали отдельную комнату для студии. И хоть иногда сидим там в пижамах, в спальню дела стараемся не переносить. Для нас подобный график очень удобен, так как позволяет уделять проекту по 16 часов в день – в два раза больше, чем в офисе. С нами сотрудничают три фрилансера:

«Первая успешная разработка Tale of Tales – The Endless Forest – наделала много шума в 2005-м, когда появилась в Сети»



Паспорт

Жанр adventure/horror
Разработчик Tale of Tales
Издатель нет данных
Дата выхода 2009
Сайт tale-of-tales.com/ThePath

О разработчике

Tale of Tales
Игры Endless Forest
Сайт www.tale-of-tales.com

Это настоящая гаражная студия, основанная в 2002 году двумя молодыми бельгийцами – скульптором Орейей Харви и дизайнером Мишелем Сэми, которые осваивали программирование и графические технологии самостоятельно.



Лора Рэйнс Смит (Laura Raines Smith) занимается анимацией, Jarboe пишет музыку, Крис Форс (Kris Force) взял на себя заботы о звуке. Иногда мы обращаемся к сторонним компаниям для создания контента или оптимизации кода.

Нужно сказать, молодой студии многое удастся. К примеру, первая успешная разработка Tale of Tales – The Endless Forest – наделала много шума в 2005-м, когда появилась в Сети. Она напоминала скорее странный детский сон, нежели полноценный ММО-проект. Программа с сетевыми возможностя-

ми на самом деле оставалась скринсейвером, с помощью которого пользователи могли наблюдать за жизнью в волшебном лесу, где обитали гордые олени с почти человеческими лицами. Впоследствии, получив финансирование, студия начала работу над следующим продуктом, не укладывающимся в существующие жанровые рамки.

Авторы называют The Path хоррором, но это скорее дань марке-

тинговой традиции. Здесь нет сюжета в классическом понимании этого слова, не существует возможности напрямую влиять на происходящее.

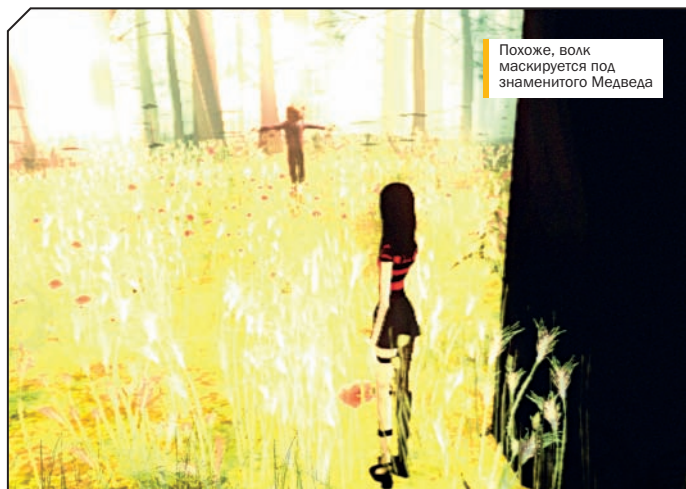
Tale of Tales: На нашу игру повлиял минимализм ICO. Дизайнеры этого проекта сосредоточили свое внимание только на нескольких элементах геймплея, подняв их качество на высочайший уровень. Но я бы не сказал, что мы напрямую

вдохновлялись ICO. В плане художественного оформления многое позаимствовано из традиций живописи: от средневековой до периода романтизма и символизма. А самым главным источником идей стали музыкальные видеоклипы. Готовясь к работе, мы просмотрели массу триллеров. Особенное влияние на нас оказали фильмы Альфреда Хичкока, итальянского режиссера Дарио Ардженто, азиатские ужастики («Звонок»). Еще нам

«А самым главным источником идей стали музыкальные видеоклипы»

очень нравится «Сквозь тусклое стекло» Ингмара Бергмана, где показано, как абсолютно нормальная женщина постепенно превращается в сумасшедшую. Актрисы его фильмов, пожалуй, больше всего повлияли на внешний вид наших Красных Шапочек.

Итак, в основу положена история о Красной Шапочке. Интерпретация Tale of Tales коренным образом отличается от всех предыдущих попыток поставить знаменитый сюжет с ног на голову. Проект разделен на шесть глав. Авторы утверждают, что в игре странным образом сочетаются фантазии на тему point'n'click-приключений, action/adventure от третьего лица и элементы рельсового шутера. Разумеется, эти сравнения условны и никоим образом не определяют характер геймплея. Здесь игрок не может непосредственно влиять на происходящее, ему разрешено лишь подталкивать героиню и ее инкарнации в том или ином направлении, придерживаясь существующих правил или нарушая их.



Первоначально предполагалось изготовить аж 144 вариации Шапочки, но впоследствии их количество сократили до шести. Раньше игрокам собирались выдать целый набор доступных действий, помогающих контролировать происходящее, но затем концепцию немного переосмыслили. Вы не можете полностью управлять поступками

героини, но она способна сама взаимодействовать с окружающим интерактивным миром. The Path – своеобразная попытка рассказать с помощью аллегорий и намеков о взрослении женщины и о проблемах, с которыми она сталкивается на своем пути. В каждой из шести глав перед персонажем будет стоять одна и та же задача: добраться

до дома бабушки, не сворачивая с протоптанной лесной дорожки. И всякий раз нам придется нарушать последнее условие, сталкиваясь с новыми загадками, спрятанными в темном-темном лесу. В противном случае девочку ждет неминуемая смерть.

Орейя Харви, соосновательница студии и жена Мишеля Сэми, говорит, что данный продукт во многом базируется на ее личном психологическом опыте. Разработчики не навязывают своего мнения игрокам. В The Path немало скрытых намеков, оптического обмана, но геймер должен сам осмыслить имеющиеся символы и подсказки, прийти к собственным выводам, самостоятельно оценить рассказанную историю. Может показаться, что таким образом авторы хотят отстраниться от возлагаемой на них ответственности. К тому же простор для интерпретации развязывает руки цензорам, которые легко могут увидеть в стремительно приближающемся «волке» насильника-маньяка и поднять возрастной рейтинг до невероятных цифр. Однако сотрудники Tale of Tales, по их заявлению, бояться, наоборот, того, что продукт получит слишком низкий возрастной рейтинг, так как тут нет сцен насилия или секса. Между тем The Path, по мнению ее создателей, абсолютно не подходит для детей – это психологически сложная игра, понять которую сможет только человек с определенным жизненным багажом. Для ребенка она будет непонятной и угнетающей.

Мы уже упоминали, что геймплея как такового в The Path нет. Здесь не нужно собирать монетки, апгрейдить оружие, бегать на время. Как бы вы ни выкручивались, героиню все равно будет преследовать и может настигнуть тот самый волк. Неизбежность трагического конца для каждой из шести инкарнаций Шапочки и ее самостоятельность во взаимодействии с лесом и персонажами делают эту игру похожей скорее на полуинтерактивный мультфильм для взрослых. Данное сходство подчеркивает и сюрреалистическая стилистика: кроваво-красный дом, кладбище, затерянное посреди леса пугало, одинокая скамейка в ночной тьме и страшный скрипящий голос, принадлежащий, оказывается, композитору Jarboe. По мере того как преобразается, взрослея, героиня, меняется и окружающий ее мир. Только одно

«The Path, по мнению ее создателей, абсолютно не подходит для детей»

«Интерпретация Tale of Tales коренным образом отличается от всех предыдущих попыток поставить знаменитый сюжет с ног на голову»



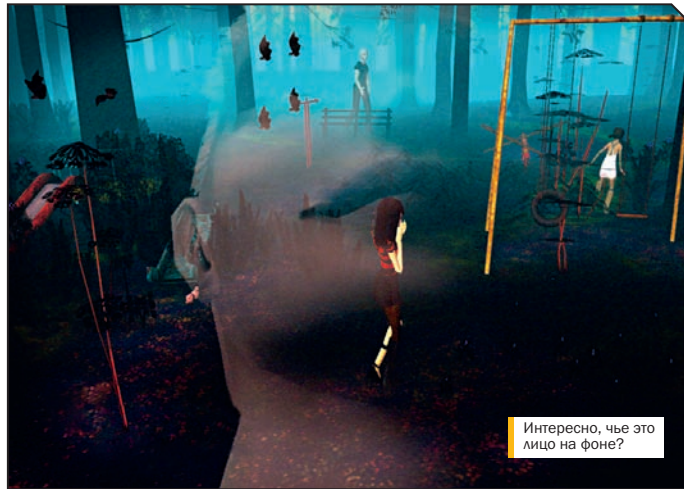
остается неизменным – правила необходимо нарушать. И уже это, по мнению авторов, может привлечь к игре внимание комьюнити.

Tale of Tales: Хотя игры в целом и заняли свое место в обществе, они никогда не станут такой же значимой частью культуры, как кино, литература, музыка, живопись или архитектура. Между тем интерактивные технологии достаточно мощны. С их помощью можно создать абсолютно новый вид искусства, который просто затмит все, что существовало ранее. Но этого не произойдет, пока игры будут оставаться просто играми.

Мы действительно верим в то, что *The Path* окажется коммерчески успешной, но у нас нет никаких иллюзий относительно массового рынка. Все-таки это авангардизм. Мы исследуем потенциал нового выразительного средства, чтобы впоследствии люди с лучшим деловым чутьем могли в полной мере его использовать. Работы *Tale of Tales* всегда будут слишком необычными. Это продукты для избранных.

Полученных денег не хватило на создание выдающегося графического движка и наем десятка программистов. В основу странного хоррора положена старенькая технология Quest3D, с помощью которой все-таки удалось собрать рабочую демо-версию, удивившую многих западных журналистов. Впрочем, сами авторы полностью довольны Quest3D и предоставляемой им свободой творчества.

Tale of Tales: Quest3D – отличный инструмент. Он позволяет строить относительно сложные игры, хотя у нас нет практически никаких навыков программирования. К сожалению, страдает производительность. Для запуска *The Path* может понадобиться довольно мощный компьютер. Дело в том, что любой другой движок потребует привлечения в команду программиста. Для нас вообще выбор технологии менее важен, чем выбор программиста. Все современные движки выдают прекрасную картинку. Мы бы с удовольствием их использовали, если бы с нами работал соответствующий специалист.



Впрочем, графика – это лишь полдела. Больше всего впечатляет решение положиться на музыку как единственный способ подчеркнуть определенные игровые моменты и создать необходимое напряжение. Впрочем, пугающие мелодии от Jarboe в обработке Криса Форса, кстати, потрудившегося ранее над звуком к *The Sims*, пожалуй, придутся по вкусу любителям фильмов ужасов.

Сложно сказать, какое будущее ждет *The Path*. Игра вряд ли сможет

повторить успех независимой *Penumbra* или *Audiosurf*. В то же время отсутствие ясной цели, открытая структура и инновационность наверняка сделают проект любимцем критиков, обеспечив показы на художественных выставках и фестивалях. Пожалуй, схема распространения в этом случае будет иметь немаловажное значение.

Tale of Tales: Основным способом распространения станут цифровые каналы. *Steam* – очень хороший вариант. Мы уже беседовали с несколькими

ми издателями. Ничего еще толком не решено, но мы практически уверены, что *The Path* будет доступна и в обычных розничных магазинах. Рассматривается и возможность создания версии для PlayStation Network.

Однако у нас пока нет особых надежд на то, что авторам удастся сделать свой эксперимент коммерчески успешным. Слишком странным кажется на данном этапе воплощение заложенной в игру идеи. С другой стороны, поклонникам адвентюр, начавшим скучать после прохождения российской «Мор. Утопия», взглянуть на продукт от *Tale of Tales* будет небезынтересно.



«Основным способом распространения станут цифровые каналы»

Mirror's Edge

Марат Баширов



На краю FPS

Шведская студия Digital Illusions CE готовит очередную революцию. Много лет назад компания помогла появиться на свет Battlefield, а в конце 2008 года нас ждет проект, на который возлагаются не меньшие надежды.



«Авторы игры хотят дать нам в полной мере почувствовать движения – бег, прыжки, кувырки»

Результат стихийной застройки исторического центра Киева



Чем я хуже Тринити?

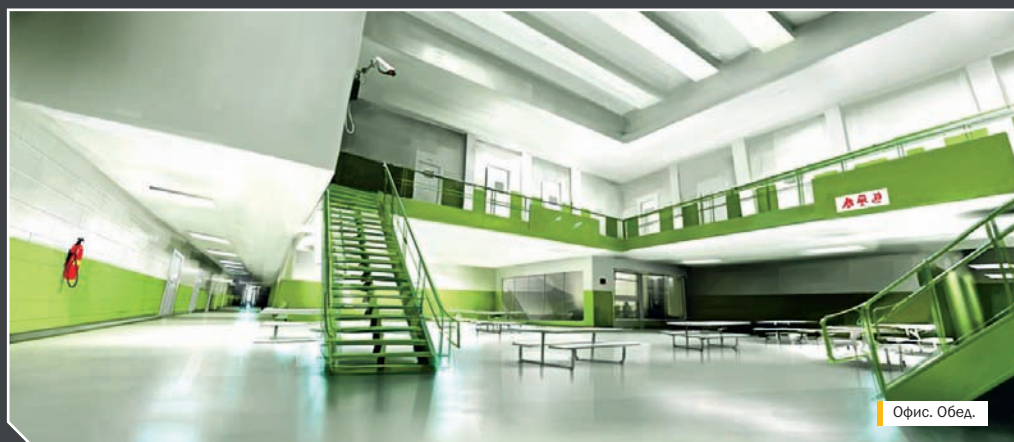
Паспорт

Жанр action/adventure
Разработчик EA DICE
Издатель Electronic Arts
Дата выхода конец 2008 года
Сайт нет данных

О разработчике

EA DICE
Игры серия Battlefield, Rallisport Challenge
Сайт www.dice.se

Компания DICE прославилась после релиза игры Battlefield 1942 и с тех пор не устает создавать продолжения этого сетевого шутера. Сегодня рыночная стоимость студии превышает 50 млн долл. Фирма полностью принадлежит Electronic Arts.



Офис. Обед.

➔ Рассматривая необычные скриншоты Mirror's Edge, не забывайте: жанр игры – action/adventure с элементами паркура, а отнюдь не FPS. В это верится не сразу, особенно с учетом того, что доступен только вид из глаз главной героини. Авторы планируют переосмыслить приевшуюся однотипную перспективу. До сих пор подобное еще никому не удавалось, только Nintendo смогла более-менее органично внедрить прыжки в геймплей Metroid. В остальном же любая акробатика в шутере расценивалась игроками как ненужный и зачастую даже неприятный элемент, отвлекаю-

«Паркур от первого лица? Звучит как минимум амбициозно»

Лший от главного занятия – расстрела монстров/фашистов/олений/зомби и пр.

В Mirror's Edge все будет иначе. Вместо того чтобы сконцентрировать внимание на пушках и перестрелках, DICE планирует соорудить игру, которая действительно позволяла бы ощутить эффект участия в происходящем. Первое, что сделали авторы, – это дали героине по имени Faith (пока о

возможности выбора персонажа точно ничего не известно) тело, максимально похожее на настоящее. Если в стандартном шутере на движения рук протагониста обычно выделяется около 30 анимаций, то в Mirror's Edge на данном этапе их уже больше 300.

Авторы игры хотят дать нам в полной мере почувствовать движения – бег, прыжки, кувырки, при этом они не собираются ограничи-





«Может показаться, что в этом нет ничего революционного»



ваться только применением вида от первого лица. Например, дабы набрать нужную скорость перед выполнением трюка, нельзя просто зажать *Shift* или включить *CapsLock*: необходимо именно разбежаться, постепенно наращивая темп. На первый взгляд может показаться, что в этом нет ничего революционного, но в действительности подобные нововведения меняют абсолютно весь геймплей, ведь скорость влияет на качество исполнения различных кульбитов и помогает преодолевать даже самые сложные препятствия.

Паркур от первого лица? Звучит как минимум амбициозно. Испортить такую идею значительно проще, чем воплотить в жизнь на надлежащем уровне. Однако главный продюсер проекта Оуэн О'Брайан (Owen O'Brian) уверяет, что чувства при подобном подходе возникают очень личные, совершенно не такие, как при виде от третьего лица. Особенно остро это ощуща-

ется во время удивительных прыжков между небоскребами, с крыши на крышу. Чем-то отдаленно напоминает фильм «Монстро». Кстати, управлять происходящим будет достаточно легко: набрать скорость, а затем нажать на одну из двух кнопок – либо на ту, что отвечает за прыжки и прочие подобные трюки, либо на ту, которая определяет action, стрельбу и возможность пригнуться. Как-то даже нестандартно просто, не правда ли?

Ну да, наша героиня, девушка с китайскими корнями, вообще далека от стереотипного образа виртуальной *femme fatale* с огромным бюстом, намазанной стойкой помадой губами и минимальным количеством одежды. Faith – сильный, реалистичный и нестандартный персонаж. По сюжету, подробности которого пока скрываются, она пытается выручить свою сестру (ее подставило местное авторитарное правительство). Разумеется, для этого героине предстоит

«Наша героиня далека от стереотипного образа виртуальной *femme fatale*»



преодолеть немало препятствий и сразиться со многими противниками.

Тем более что жизнь ее и без того не назовешь тихой и спокойной. Faith – информационный курьер, а это очень опасное занятие в придуманном DICE антиутопическом мире. Там люди живут в достатке и комфорте, не боятся уничтоженной подчистую преступности, но расплачиваются за это тотальным контролем, практически полным отсутствием личных свобод. За каждым шагом граждан ведется неустанный надзор, интернет-трафик просматривается, мобильные телефоны прослушиваются. В такой ситуации роль курьера, способного доставить информацию, избегая контролируемых правительством каналов связи, чрезвычайно важна. Наша героиня пока не решила, на чью сторону встать – одинаково несимпатичны ей и государственный аппарат, и криминальное подполье. Определиться с выбором поможет персонаж с говорящим именем Mercury – он будет исполнять роль виртуального проводника Faith.

Несмотря на акцент на акробатике, оружию в игре тоже нашлось место. Конечно, с крошечным пистолетиком нереально остановить

«Несмотря на акцент на акробатических трюках, оружию тут тоже нашлось место»

закованных в броню полицейских, потому в большинстве случаев придется просто убежать от преследователей, выделявая смелые трюки, чтобы противники не успели толком прицелиться. Если же избежать боя не удастся, на помощь вновь придет акробатика: хорошенько разогнавшись и отскочив от стены, можно врезав врагу пяткой по голове, заставить его рухнуть на пол. Или повторить трюк Тринити из «Матрицы»: быстро подобраться вплотную к жертве, выбить из ее рук мощную винтовку и нацелившись неуклюжего противника свинцом. Впечатляюще смотрятся прыжки вниз с последующим разворотом и отстрелом правительственных агентов. Ну а если Faith вдруг разживется автоматом, тот будет ей только мешать: резво носиться по крышам и далеко прыгать с тяжелой пушкой в руках не выйдет. Разработчики советуют рассматривать полученное оружие в качестве временного бонуса, а не универсаль-

ного средства. После того как магазин опустеет, ствол можно смело выбрасывать.

Важным элементом, создающим атмосферу Mirror's Edge, стал город, где разворачиваются основные события игры. На его стерильно чистых тротуарах почти нет прогуливающих людей, улицы неустанно патрулирует полиция, повсюду размещены камеры слежения. Только на чердаках и крышах высотных зданий можно спрятаться от недреманного ока. Интересный ход – авторы отказались от темных коридоров и пасмурного неба в пользу залитых солнечным

светом по-больничному белых локаций.

Цвет вообще играет особенную роль в этом проекте. Яркими красками выделяются части уровней, которые гарантируют быстрый способ продолжить движение. Например: оранжевый карниз означает, что на нем можно подтянуться, а красная труба показывает верный путь на другой конец конструкции. Места, находящиеся в тени, зачастую представляют опасность для нашей героини. Если же Faith теряет силы от полученных ранений и ей угрожает смерть, краски начинают блекнуть.

Итак, сможет ли DICE создать яркий, скоростной action/adventure на манер фильма «Беги, Лола, беги» или паркур с видом от первого лица, неизвестно. Скажем честно, авторам Battlefield хочется верить.



ITC PUBLISHING

нам **15** лет

Более **800** тыс. человек

прочли наши журналы за последние 6 месяцев

/ данные TNS PMI Ukraine 2007

более **1,5** млн украинцев

посетили наши Интернет-ресурсы за последний месяц

Каждый день продается

5 тыс. наших журналов

Каждый час – **500** журналов

Каждую минуту – **8** экземпляров

Каждые 7 секунд – **1** журнал

Наша аудитория – это наше самое большое достижение и наша гордость.

Спасибо вам, дорогие читатели! Только благодаря вам возможно выполнение нашей миссии проводника в мир высоких технологий.

Оставайтесь с нами, интрига третьего тысячелетия только начинается!



Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны

Завязка GTA IV заставляет вас удивленно открыть рот: главный герой прибывает в Либерти-Сити под аккомпанемент песенки «Швайне» Глюк'Озы и селится в квартале, жители которого разговаривают русским матом без акцента. И это только начало, поверьте.



Grand Theft Auto IV

с. 66

King's Bounty: Легенда о рыцаре



«King's Bounty: Легенда о рыцаре», наверное, лучший проект, созданный силами российских разработчиков за все время существования российской же игровой индустрии. Такого захватывающего геймплея, юмористических диалогов и очаровательной графики в стиле любимого миллионами World of Warcraft сегодня днем с огнем не сыскать!

с. 72

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

- 66 Grand Theft Auto IV
- 72 King's Bounty: Легенда о рыцаре
- 78 Mario Kart Wii
- 82 Command & Conquer 3: Kane's Wrath
- 84 Viking: Battle for Asgard
- 86 Shadowgrounds Survivor
- 87 Penumbra: Black Plague
- 88 Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2
- 90 Baroque
- 92 Condemned 2: Bloodshot
- 94 Monster Hunter Freedom 2
- 96 Ninja Reflex
- 97 Петрович и все, все, все
- 98 The House of the Dead 2&3 Return
- 99 Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder

Condemned 2: Bloodshot

Расследование, которое ведет детектив Итан Томас, совсем не вписывается в каноны классического английского детектива, и в ход тут идут совсем иные методы. Проламывая черепа и сворачивая шеи, безжалостный служитель закона все-таки доберется до разгадки.



с. 92

Владимир Куценко

Grand Theft Auto IV



Каждый вечер Нико лазил сюда, чтобы полюбоваться городским пейзажем



Здесь русский дух, здесь Русью пахнет

Невооруженным глазом видно, что Rockstar в процессе разработки Grand Theft Auto IV металась между двумя вариантами развития серии – с одной стороны, заметен уклон в сторону большей реалистичности и серьезности, а с другой – сохранились фирменные аркадность и бесшабашность.



Жанр Grand Theft Auto
Разработчик Rockstar North
Издатель Take-Two
Сайт www.rockstargames.com/IV
Возраст 18+

Rockstar North Шотландская компания, создающая игры на грани дозволенного и нажившая себе массу врагов среди политиков, адвокатов и прочих социально активных элементов. **Игры** Lemmings, Grand Theft Auto: Vice City, Grand Theft Auto: San Andreas, Grand Theft Auto: Liberty City Stories, серия Manhunt **Сайт** www.rockstarnorth.com

Идея Вернуться в изменившийся до неузнаваемости Либерти-Сити **Графика** Переборщили с blur, но внимание к мелочам и масштабы города впечатляют

Звук Великолепен. Отличная подборка музыки для радиостанций и отменная озвучка персонажей
Игра Убийца всех GTA-клонов и лучшая игра в жанре

4.5/5

Gameplay



Кажется, за нами хвост

➔ И эти, казалось бы, противоречащие друг другу вещи здесь отлично уживаются. Вот мы слушаем проникновенный рассказ Нико (Niko Bellic) о его службе в армии, а уже через пять минут кузен Роман (Roman Bellic) скабрзными шуточками о своей сексуальной жизни напоминает – перед нами все та же GTA с диалогами, на 50% состоящими из ненормативной лексики, гангстерами, растанами, проститутками и прочими местными достопримечательностями. Но не буду забегать вперед.

Серия Grand Theft Auto всегда пользовалась особой популярностью на просторах СНГ – зайдите в любой компьютерный клуб и вы обязательно увидите подростков, самозабвенно косящихся по дорогам Сан-Андреаса (San Andreas) или Вайс-Сити (Vice City). В четвер-

той части Rockstar решила ответить нам взаимностью – игра просто пропитана славянским духом. И пусть главный герой Нико Беллик по паспорту серб, мы-то знаем, что он недаром подозрительно похож на российского актера Владимира Машкова. А первой мелодией, которую вы услышите на местной радиостанции, будет песня Глюк'Оза «Швайне». Не самый лучший выбор, честно говоря, ведь другие треки, транслируемые по радио «Владивосток», гораздо больше подходят к атмосфере игры. Под какие еще песни эмигранту кататься по Либерти-Сити, как не под «Группу крови» или «Линию жизни» («Кино» и «Сплин» соответственно). В принципе фильм «Брат 3» можно уже не снимать. Хотя если вы на дух не переносите творчество отечественных



А вы уже знаете, что находится внутри статуи?



«Теперь не вы ищете приключения на свою голову, а приключения находят вас»

→ исполнителей, не переживайте – обиженным не уйдет никто. Девятнадцать радиостанций Rockstar традиционно заполнила отборной музыкой самых различных направлений. Здесь есть и радио «имени Боба Марли» – Tuff Gong Radio, и хип-хоп-волна The Beat 102.7, для нее эксклюзивные треки написали Busta Rhymes и NAS. Разумеется, никуда не делись и замечательные диджеи, слушать которых без смеха нельзя. К слову, список доступных медиа теперь пополнило телевидение. Придя домой, в любой момент можно включить ящик и посмотреть какое-нибудь забавное шоу – политическую сатиру Republican Space Rangers, например, или пародию на сериал «24». Вероятно, именно у авторов последнего сценаристы Rockstar обучались искусству создания cliffhanger ending.

Оторваться от игры категорически невозможно. На экране все время что-то происходит, задания следуют одно за другим, а сев перед телевизором утром, вы рискуете очнуться, лишь услышав настойчивые призывы домочадцев идти ужинать. Лично я давно не

встречал игры, на которую бы тратил по 6–8 часов несколько дней подряд. Как Rockstar удалось добиться такого эффекта, спросите вы? А все дело в одной, казалось бы, малозначительной, но в действительности гениальной идее Rockstar – разработчики выдали герою мобильный телефон. Теперь не вы ищете приключения на свою голову в мире GTA, а приключения находят вас. Трубка трезвонит не умолкая, работодатели наперебой предлагают халтурку, друзья заывают в ближайший бар или бильярдный клуб, а девушка жалуется на отсутствие внимания к ее персоне и набивается на свидание. На карте призывно светятся как минимум несколько ключевых точек, и удержаться от соблазна посмотреть, чем же дальше нас удивят сценаристы, практически невозможно.

Сюжетные миссии принципиально не изменились: мы все так же участвуем в перестрелках, погонях, ограблениях и прочих рутинных занятиях рядового преступника. И пусть с точки зрения геймплея задания разнообразием не блещут, срежиссированы они



Это был наш кокаин!

настолько профессионально и увлекательно, что GTA IV становится похожей на растянутый на несколько десятков часов фильм «из жизни мафии». Достигается это, как и в предыдущих частях, за счет огромного количества шикарных сценок на движке и ярких, отлично прописанных персонажей. Более того, некоторым из них начинаешь по-настоящему сопереживать, и когда разработчики ставят нас перед выбором, кому из героев жить, а кому умереть, принять решение оказывается совсем не просто. Кстати, от этого зависит не только размер вознаграждения за выполнение миссии, но и исход игры – здесь есть две концовки.

Как уже упоминалось выше, в GTA IV у главного героя появились друзья. Они могут составить приятную компанию для прогулки по значным местам Либерти-Сити, подкинуть интересную работенку или дать полезный бонус. Например, кузен Роман предложит попробовать себя в роли таксиста, а фанат бодибилдинга Брюси (Brucie Kibbutz) поможет влиться в мир стритрейсинга. Для

того чтобы поддерживать хорошие отношения с приятелями, необходимо проводить с ними много времени – кутить в барах, играть в бильярд, боулинг и дартс, посещать рестораны, стриптиз-клубы и шоу. Причем все это здесь не просто для галочки – привез друга, получил прибавку к рейтингу, отвез друга домой. Бильярд, боулинг и дартс выполнены на вполне пристойном уровне и нисколько не уступают многим shareware-подделкам за \$19,99; девушки в клубах обязательно согреют зажигательными танцами, а номера виртуальных артистов радуют больше, чем опусы «звезд» на украинском телевидении. Не поленитесь найти на втором острове comedy club – монологи здешнего комика не раз заставят вас улыбнуться. Идеальное, между прочим, место для свидания – и выступление посмотрите, и подругу повеселите. Встречи с противоположным полом практически не отличаются от посиделок с корешами, программа действий абсолютно такая же. Разве что девушки обращают внимание на одежду Нико и его машину. Выберите костюм подороже, украдите

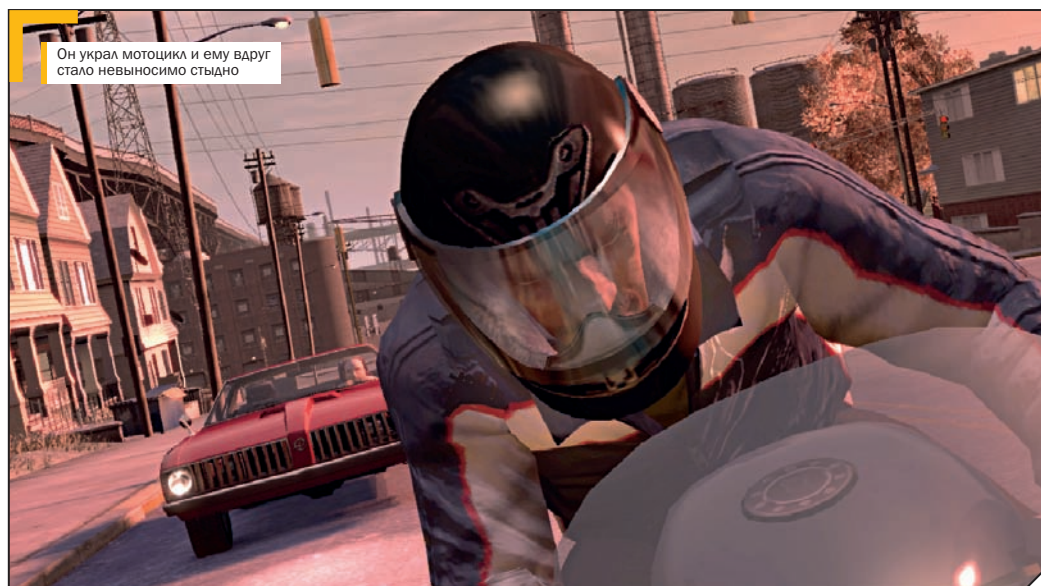
«GTA IV воспринимается как растянутый на несколько десятков часов фильм о мафии»



→ шикарный спортивный автомобиль, свозите цыпочку в модный ресторан, и можете быть уверены – у вечера будет весьма приятное продолжение. Пока что для GTA IV не сделали мод, аналогичный Hot Coffee, но в этом нет никакой нужды – взрослого контента в игре и так хватает. Кстати, если во время визита Нико в будуары местных красавиц камера целомудренно смотрит в небо, то при общении героя с проститутками власть над нею целиком в наших руках. Ночные бабочки показывают такие фокусы, что диву даешься, как GTA IV не присвоили рейтинг «АО». Уважаемые читатели, тонируйте стекла автомобилей Нико, за вами могут подсматривать. И не покупайте эту игру детям, ничему хорошему она их не научит.

В стремлении добиться большей достоверности Rockstar полностью переработала физическую модель транспортных средств. Автомобили стали намного неповоротливее, и лихачить на дорогах теперь гораздо труднее. На серьезной скорости вписаться в крутой поворот практически невозможно, вы или уйдете в сильный неуправляемый занос, или из-за недостатка маневренности врежетесь в стену здания. Залог успешного вождения – вдумчивая работа с педалями газа и тормоза и правильный выбор скорости движения. Поговорка «тише едешь – дальше будешь» теперь актуальна для GTA IV. Несмотря на то что управлять авто стало интереснее и сложнее, к новшеству необходимо привыкнуть, и на первых порах вы, возможно, даже скажете в адрес разработчиков пару нелестных слов.

Зато с боевой системой все куда проще и понятнее, здесь измене-



Он украл мотоцикл и ему вдруг стало невыносимо стыдно

«Rockstar полностью переработала физическую модель транспортных средств»

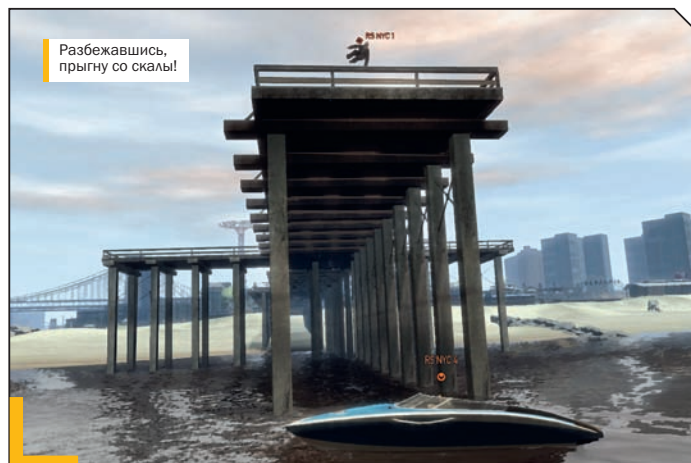
ния пошли игре только на пользу. В GTA IV герой научился прижиматься к стенам и другим объектам, совсем как в Gears of War. В результате перестрелки стали более осмысленными и по-голливудски зрелищными. Спрятаться можно буквально за чем угодно: за машиной, прилавком с хот-догами, даже лавочкой. К сожалению, AI не желает нам подыграть, противники чаще всего вяло постреливают издалека и редко высовываются из своих укрытий, а уж если вы стали свидетелем контратаки, считайте, что вам повезло.

Если герой отправил кого-то в лучший мир, а звездочка в углу экрана не появилась, не спешите радоваться. Сознательные граждане – свидетели преступления – обязательно позвонят по телефону

911, и уже через пару минут на место перестрелки придут полицейские и арестуют Нико. Не попасться стражам порядка стало сложнее, недостаточно просто спрятаться где-нибудь, у копов есть зона поиска, которую они начнут прочесывать (она отображается на радаре). Чтобы сбросить хвост, необходимо выйти за ее пределы и затаиться где-нибудь. Желательно также сменить авто и свернуть с дороги, на которой полицейские видели вас в последний раз. В общем, все как в фильмах.

Усовершенствовали и рукопашный бой. Нико не зря служил в армии, там его научили трем видам ударов, уклонам и контратакам. Драки выглядят гораздо реалистичнее, во многом из-за того,

что скорость персонажей снизили и они больше не пытаются изображать Человека-молнию. В первую очередь за это стоит благодарить новый физический движок – Euphoria. Главная достопримечательность прогрессивной технологии – анимация, генерируемая каждый раз на лету с учетом множества физических параметров. Здесь персонажи при ходьбе по лестницам действительно перебирают ногами, а если, например, сбить автомобилем пешехода, падать он будет каждый раз по-новому, в зависимости от скорости авто и того, как именно наехали на беднягу. А владельцы угнанных машин мало того что попытаются догнать вора, они могут прыгнуть и картинно повиснуть на ручке двери. Подобных скупердяев доста-



Разбежавшись, прыгну со скалы!



Хочешь велосипед? Нет? А «Жигули» новые хочешь?



точно потереть о стенку или просто сбросить, хорошенько разогнавшись.

Серия Grand Theft Auto никогда не была на острие технологического прогресса, и четвертая часть выглядит вполне прилично, хоть и не идеально. Например, с blur разработчики откровенно переборщили. Кроме того, странной получилась цветовая гамма: в пасмурную погоду город становится чуть ли не черно-белым, а в жаркий солнечный день приобретает стандартный для игр нового поколения желто-коричневый оттенок. Впрочем, все эти недостатки с лихвой окупаются масштабами Либерти-Сити и вниманием разработчиков к деталям. На машинах появляются дырки от пуль, воспламеняется бензобак, а кузов деформируется гораздо реалистичнее, чем в предыдущих частях серии. Разумеется, до Burnout игре далеко, но и здесь автомобиль можно впечатать в стену так, что

капот окажется где-то в районе багажника. И не удивляйтесь, когда Нико проломит головой лобовое стекло и отправится в затыжной полет – Euphoria работает как часы.

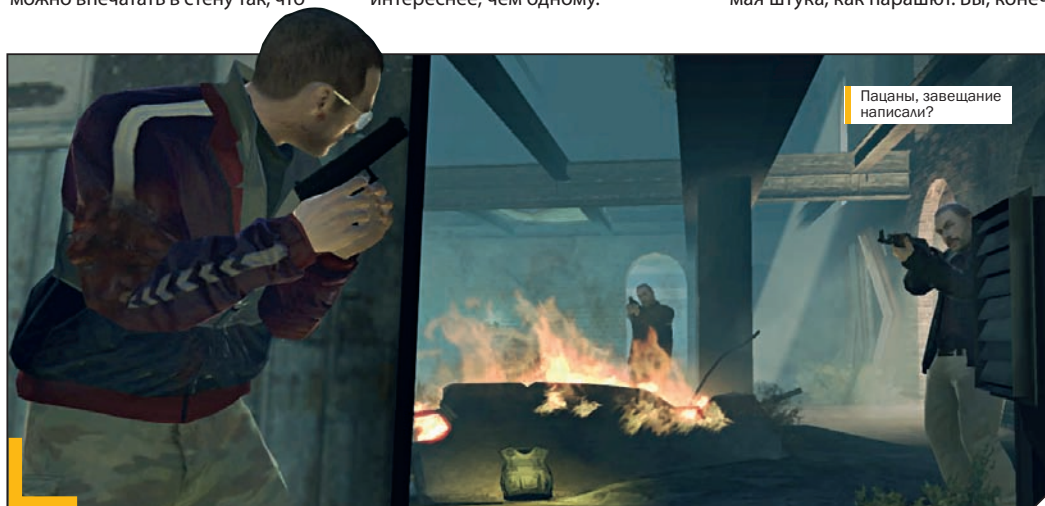
Впервые фанатам не придется создавать модификации, добавляющие в игру многопользовательский режим, – Rockstar наконец-то включила в GTA мультиплеер. Всего доступно 15 разнообразных режимов. Это и обычный *Team Deathmatch*, и соревнования, чья команда угонит больше автомобилей, и сражения за контроль над территорией, и гоночки. Кооперативного прохождения однопользовательской компании нет, как и split screen, но разрешается играть с другом против контролируемых AI врагов, выполняя различные миссии. А можно просто поколесить по городу в веселой компании – совместно устраивать хаос на улицах Либерти-Сити гораздо интереснее, чем одному.

Впрочем, не думайте, что в GTA IV все безупречно. В плане кастомизации персонажа игра сделала большой шаг назад по сравнению с San Andreas. В утиль отправили RPG-элементы: теперь герой не посещает тренажерные залы для развития мускулатуры, не становится выносливее от заплыва на дальнюю дистанцию, не толстает от пожирания гамбургеров. А если учесть, что хот-доги, покупаемые у уличных продавцов, стали основным способом восстановить пошатнувшееся здоровье, отсутствие необходимости следить за фигурой огорчает. Кроме того, жители Либерти-Сити не пользуются услугами парикмахеров и мастеров татуировки – ни одного салона на острове найти не удалось. Да и выбор одежды на удивление скуден, четыре магазина не в силах удовлетворить жажду прекрасного. Исчезла даже такая незаменимая штука, как парашют. Вы, конеч-

но, по-прежнему можете выпрыгнуть из вертолета или шагнуть с крыши местного Empire State Building, но не рассчитывайте на мягкую посадку.

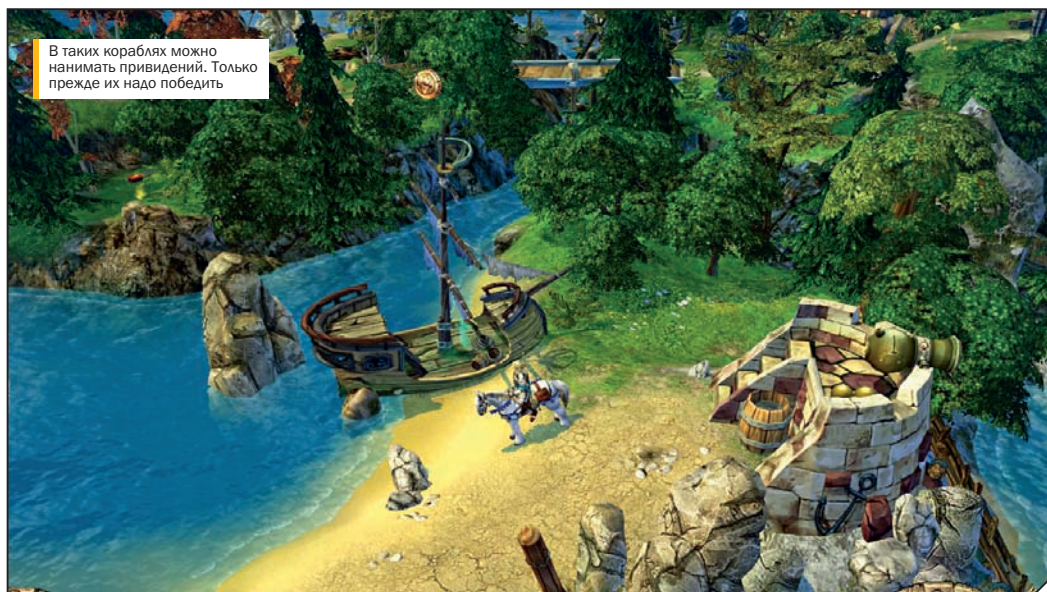
Коту под хвост пустили экономическую систему – заработанные деньги просто некуда тратить. Если раньше нужно было копить средства на собственный бизнес, скупать дома, гаражи и автосалоны, открывая таким образом новые миссии, то в GTA IV операции с недвижимостью упразднили – приходится довольствоваться коморками, которые достаются нам по сюжету. Отсюда вытекает и невозможность коллекционировать автомобили, ведь гаражей у нас нет, а на скромной парковке под окнами квартиры разрешено поставить машину, но волшебным образом ее никто не починит. Да и преступники не спят – оставленный автомобиль вы вряд ли найдете на прежнем месте. Удивительно, что разработчики упразднили так много возможностей. Наиболее очевидный ответ – самое вкусное приберегли для двух дополнений, ожидаемых эксклюзивно для Xbox 360 в конце этого года.

А в остальном перед нами все та же Grand Theft Auto, которую мы так любим (а кто-то, наоборот, ненавидит) уже долгие годы. Никакой революции не произошло, нет и каких-либо радикальных изменений, но нам и не обещали. Rockstar просто подарила нам невероятно интересную игру, выполненную на высочайшем уровне. Grand Theft Auto IV – один из претендентов на звание «Игра года», и этим все сказано. Ни в коем случае не пропустите!



King's Bounty: Легенда о рыцаре

Сергей Галёнкин



World of King's Bounty

Много лет назад, когда сериала Heroes of Might & Magic еще не было, жила-была игра King's Bounty от компании New World Computing. Джон ван Канегем (Jon Van Caneghem) и Марк Колдуэлл (Mark Caldwell) сделали ее в перерыве между двумя частями Might & Magic, просто развлекаясь.



Жанр RPG/TBS**Разработчик** Katauri Interactive**Издатель** «1С»**Сайт** kingsbounty.ru**Возраст** 12+**Katauri Interactive**

Компанию Katauri Interactive, возглавляемую Дмитрием Гусаровым, уже прозвали «русской Blizzard». И не зря – качеству и геймплею своих проектов она уделяет не меньше внимания, чем именитые западные коллеги.

Игры серия «Космические рейнджеры» **Сайт** www.katauri.com**Идея** Возрождение King's Bounty**Графика** Очень стильная и красивая**Звук** Замечательная музыка, озвучки нет**Игра** Хуже наркотика – оторваться невозможно

5/5

Gameplay

Гном в эльфийской
столице – неслыханно!



→ Сделали и забыли на долгие пять лет – до выпуска первой части НОММ, давшей начало всенародно любимому сериалу, который затмил оригинальный Might & Magic и здравствует до сих пор, спасибо Nival и Ubisoft.

Но на одной шестой части суши King's Bounty стала культом. В 1993 году Сергей Прокофьев (тогда простой харьковский программист, ныне директор компании «Класс А») сделал и выпустил собственное продолжение истории – King's Bounty 2. И пока западные геймеры с нетерпением ждали Heroes of Might & Magic, наши соотечественники (и ваш покорный слуга в их числе) проводили месяцы в сражениях с монстрами и поисках сокровищ во славу короля.

Так что когда спустя почти двадцать лет торговая марка King's

Bounty оказалась свободной, неудивительно, что ее тут же приобрела компания из бывшего СССР – «1С». В итоге уже разрабатывавшийся проект «Легенда о рыцаре» от Katauri Interactive сменил название, которое теперь более полно отражало содержание игры.

Тем, кто не видел ту, оригинальную King's Bounty, необходимо кое-что пояснить. Это не Heroes of Might & Magic, хотя, несомненно, дальней





→ родство чувствуется. У вас один герой – ваше альтер эго. Вы не строите замки и не выращиваете там существ. Вы не планируете захват всего королевства ход за ходом, не охотитесь за вражескими героями, истребляя их поодиночке. Вы занимаетесь чем-то более интересным – спасаете мир.

Нет, все начинается достаточно обыденно: ваш герой после обучения любой из трех основных профессий (воин, паладин или маг) поступает на королевскую службу. Действовать только в рамках своей профессии здесь не обязательно – воин может использовать заклинания, а маг – сражаться с нежитью. Три ветки умений доступны всякому. Для достижения мастерства требуются руны одного

«Вы перемещаетесь по карте в реальном времени, как в любой нынешней RPG»

из трех цветов, и главное различие классов (кроме стартовых параметров и апгрейдов) заключается как раз в том, сколько и каких рун вам будут давать с каждым новым уровнем. Но не отчаивайтесь, руны можно найти в ходе приключений или получить за выполнение квестов.

Еще одно важное отличие от НОММ – вы перемещаетесь по карте в реальном времени, как в любой нынешней RPG. Это не только делает игру динамичнее и весе-

лее, но и добавляет некие stealth-элементы. Скажем, пока протагонист слаб, иногда проще подбежать, схватить вожака и награду, валяющуюся в чистом поле, и скрыться, чем честно драться с ее охранником. Ну и о путешествии к ближайшему замку после тяжелой, изнуряющей битвы, в которой ваш герой потерял почти всю армию, вы потом будете рассказывать друзьям.

Кривая обучения практически идеальна. Стартует ваш герой с

армией, состоящей только из людей, минимумом заклинаний, без духов, с послушным оружием и броней. На первые минут тридцать и без того забот достаточно: вы осваиваете интерфейс (он почти идеален), осматриваете окрестности (красота!) и участвуете в боях. Но и дальше скучать не придется: у нас появляются новые возможности одна за одной. Сначала это, разумеется, наем нелюдей-бойцов. Получить десятка два скелетов в армию в обмен на двух дышащих на ладан крестьян? Ответ не так прост – хотя нежить в данном случае сильнее, однако остальные ваши подчиненные в ее присутствии станут сражаться куда хуже. Поэтому либо приобретаем соответствующий навык (в ветке пала-





Гномская цитадель. Все в полном соответствии с канонами

дина, причем ой как далеко), либо нанимаем в армию исключительно мертвецов, либо ищем других рекрутов, к которым наши бойцы будут относиться поспокойнее.

Чуть позже появляются специфическое оружие и артефакты, довольно сильные, но своеобразные. Я, например, прокололся. Взял с собой гномий молот, который оказался шовинистом и взбунтовался, как только я набрал в армию эльфов. Пришлось усмирять непокорное оружие, то есть сражаться против превосходящих сил противника на специальной магической арене.

Первый собственный корабль открывает доступ к ранее неизведанным территориям. И я советую вам хорошенько потрениро-

«Духи со временем станут самым мощным вашим оружием»

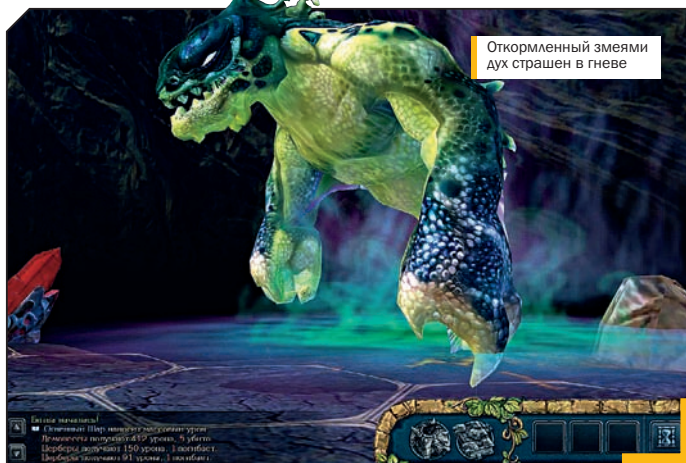
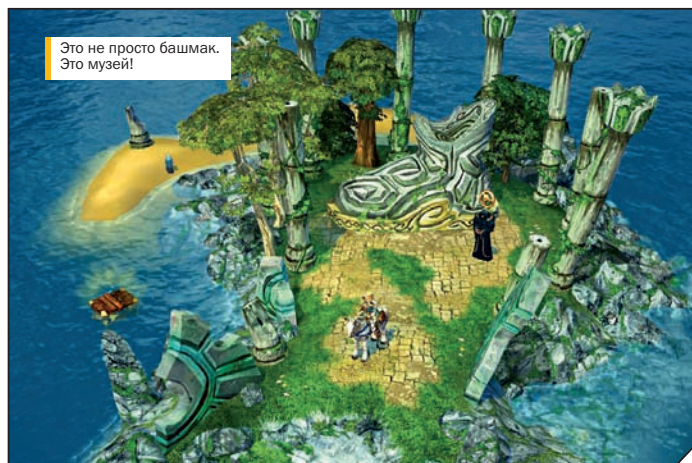
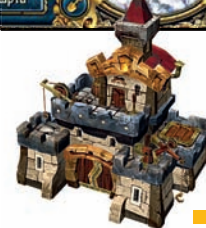
ваться в морской навигации, ведь второй континент в игре представляет собой архипелаг, настоящий пиратский рай. Дальше – больше: дирижабли, поезда, гондолы и даже путешествие в брюхе кита!

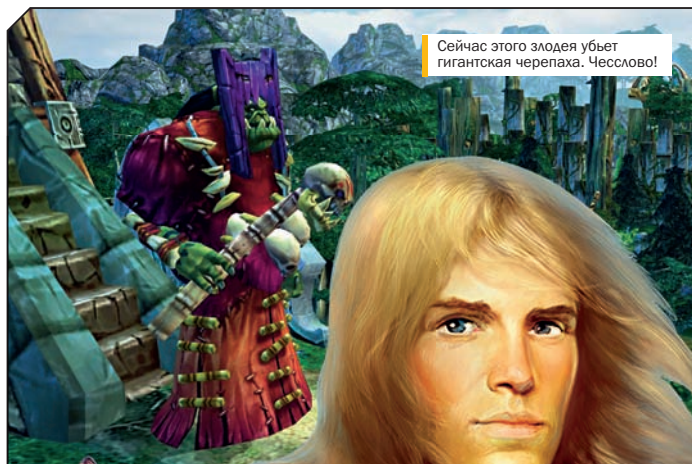
Или другая особенность игры – духи. После получения шкатулки с ними сначала нужно убедить всех четверых встать на вашу сторону. И если первого переманить достаточно просто (нужно победить армию магов), то остальные предъявляют куда более интерес-

ные требования: принести в жертву змей, добыть некий артефакт или подзарядить духа электрической энергией. А где же ее взять в фэнтези-мире? Но зато духи со временем станут самым мощным вашим оружием. Они, как и герой, набирают опыт и могут изучать новые заклинания и улучшать уже существующие, а на их вызов тратится ярость, зарабатываемая в боях. Ярость, кстати, по ходу дела постепенно уменьшается, и это вынуждает вас

постоянно искать встреч с неприятелем, чтобы обрушить на него всю мощь подчиненных духов, не рискуя обычными войсками.

В King's Bounty поражает внимание дизайнеров к деталям. У берега на мелководье плавают рыбки, по деревьям скачут белки, иногда роняющие орехи прямо под ноги главному герою, камыш на озерах колыхается, по болотам стелется туман, а у каждого встреченного персонажа заготовлено для нас несколько заданий. Порой кажет-





«Большинство квестов можно выполнить как минимум двумя способами»

ся, что играешь в World of Warcraft ранним утром – такой же проработанный мир, так же красиво и стильно нарисовано, но вот, кроме нас, других людей здесь нет, хотя их более-менее успешно заменяют вражеские герои.

Кстати, о квестах. Все они выдаются с помощью классических диалоговых окон, причем текста довольно много. Но не вздумайте что-то пропустить! Нет, выполнять задания можно, ориентируясь по очень удобному журналу, но, бездумно щелкая мышкой, вы рискуете лишиться себя львиной доли юмора, заложенного в сценарий. Одиноким дракон «голубое ухо, голубое брюхо», «корабли, бороздящие просторы мирового океана» и «колечко – моя прелесть» – лишь немногие из шуток, щедро разбросанных по внутриигровым диалогам. Здесь столько отсылок к современной (и не совсем) культуре, что при экономном использовании хватило бы на десяток романов Пелевина. Даже Ктулху имеется.

К радости игрока, большинство квестов можно выполнить как минимум двумя способами. Обычно это условно плохой (убить всех) и условно хороший (постараться помирить), но встречаются варианты и повеселее, как например, в споре трех лягушек за власть над болотом. Уставший от их непрерывных перепалок и перевешивания вассальных флагов, мой герой в конце концов разгромил их армии и развесил

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

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

**Завітай та дізнайся
про святкові
пропозиції!**



**ДЕНЬ
НАРОДЖЕННЯ!**



diawest

**14 нам
років!**



Самый быстрый способ перемещения
по миру King's Bounty



везде знамена короля: чтоб знали,
кто здесь хозяин.

Основная сюжетная линия на фоне всего этого веселья немного теряется. Дело в том, что главный квест достаточно короткий, но каждый его этап требует от вас солидной подготовки. И значит, в перерывах между заключением мира с гномами и поисками похищенной дочери вы постоянно будете решать задачи полегче: прекратить забастовку шахтеров, найти подружку для одинокого

дракона или разобраться с мельником-зомби.

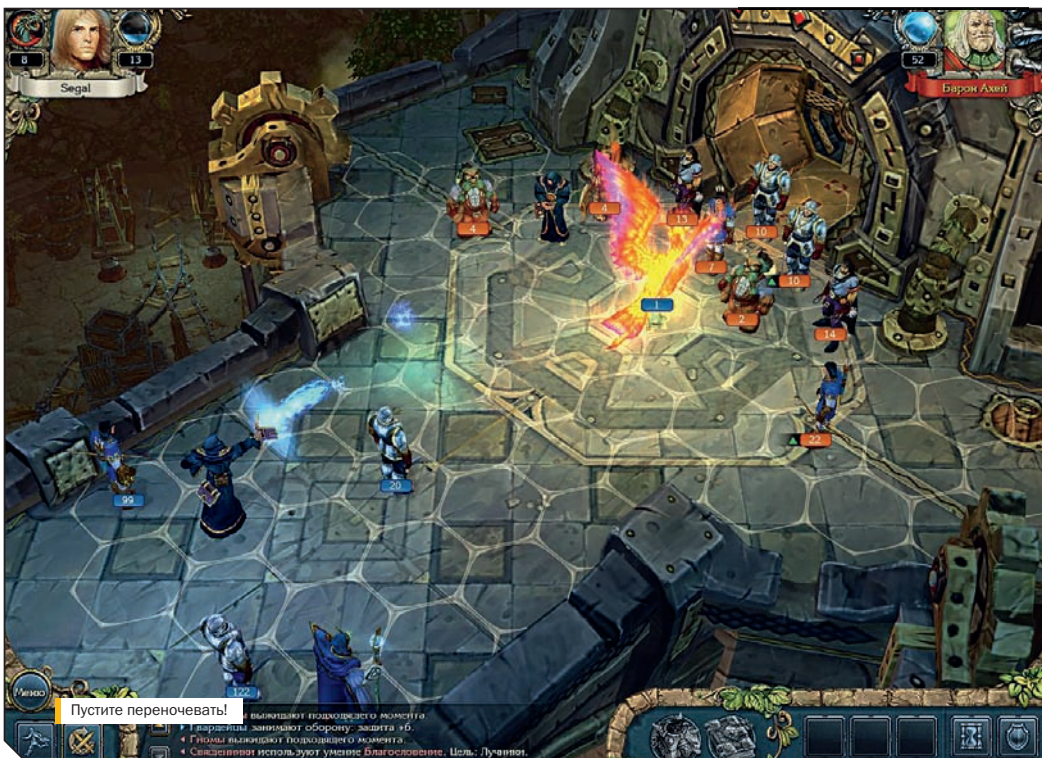
Есть в игре, конечно, мелкие недоработки, часть из которых уже устранена патчами. Скажем, воины и маги сейчас явно слабее паладинов (до патча маги обладали невероятной силой), а автоматическое сохранение стоило сделать и почаще. Но все это мелочи – даже без патча King's Bounty была удивительно стабильной и сбалансированной, а два вышедших исправления улучшили и без того

замечательный проект. Не хватает только многопользовательского режима: пусть не совместного прохождения (вряд ли такое реально), но хотя бы дуэлей, вроде тех, что имеются в Heroes of Might & Magic V.

«King's Bounty: Легенда о рыцаре» – лучшая русская игра последних лет, проект, на голову превосходящий даже именитых западных конкурентов и один из главных претендентов на звание «RPG 2008», а то и «Игры года».



«Основная сюжетная линия на фоне всего этого веселья немного теряется»



Пустите переночевать!

вызывают грядущего момента
Гарриетта занимает оборону: защита «Б»
Гномы выжидают подожженного жемчуга
Самодельный испод, зуют умение благословение. Цель: Лучший.

Mario Kart Wii

Ярослав Сингаевский

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ



Gameplay



Nintendo на колесах

Сериал Mario Kart был и остается одним из лучших в жанре аркадных автогонок. Его новая часть, вышедшая в эксклюзивной версии для Nintendo Wii, лишней раз доказывает этот и без того неопровержимый факт.

➔ Если вам более-менее знаком любой проект из знаменитой серии, в Mario Kart Wii вы тут же почувствуете себя как дома. Привычные игровые режимы: чемпионаты для классов 50cc, 100cc и 150cc (*Grand Prix*), одиночная гонка (*Race*), заезд на время (*Time Trial*) и командные состязания (*Battle*) в двух дисциплинах – *Balloon Battle* и *Coin Runners*. Знакомые персонажи: Mario, Luigi, Toad, Wario, Bowser... Досконально изученные трек: *Desert Hills* и *Yoshi Falls* (MK DS), *Bowser's Castle* и *Mario Raceway* (MK 64), *DK Mountain*, *Peach Beach* и *Waluigi Stadium* (MK: Double Dash!!) и т. д.

Отличия от предыдущих частей носят скорее косметический характер. Появились новые герои, например Bowser Jr., King Boo и Rosalina из *Super Mario Galaxy* и *Mii Racer*, хотя, понятное дело, поначалу они недоступны. Автопарк, конечно же, пополнился свежими моделями кар-



Жанр аркадные автогонки
Разработчик Nintendo
Издатель Nintendo
Сайт www.mariokart.com
Возраст 3+

Nintendo

Компания-легенда, компания-символ. Если вы никогда не играли в игры от Nintendo (теоретически это возможно), то хотя бы слышали о них.
Игры сериалы Mario, Mario Kart, Donkey Kong, Yoshi, Pokemon, Metroid, The Legend of Zelda и многие другие. **Сайт** www.nintendo.com

Идея Mario Kart для Nintendo Wii
Графика Яркая

Звук Фирменный саундтрек от Nintendo
Игра Отличная

4.5/5

Gameplay



Wario-дрифт



Мультишная лепота – страшная сила



Вот они – конвейеры Nintendo



Внимание, за рулем Mii Racer

тов. Также впервые в МК нам разрешили погонять на байках нескольких модификаций, есть здесь спортивные «ракеты» и пафосные чопперы с огромными хромированными выхлопными трубами. Сделаны мотоциклы отлично: и выглядят привлекательно, и ездить на них весело.

Разумеется, есть и новые трассы – достаточно интересные и оригинальные, правда, не очень хорошо сбалансированные. Скажем, во время заездов на Wario's Gold Mine и особенно очередной вариации Rainbow Road (!) вы точно не один раз вспомните господина Шигеру



Миямото (Shigeru Miyamoto) – генерального продюсера Mario Kart Wii, а также всех его близких и дальних родственников.

А вот набор бонусов (items) практически не изменился. Пожалуй, стоит отметить лишь Mega Mushroom, увеличивающий вас в размерах (давить соперников – особое развлечение), и POW Block,

который подбрасывает в воздух всех гонщиков, едущих впереди, и выбивает из них бонусы.

Mario Kart Wii предлагает аж четыре варианта управления: вы можете в прямом смысле рулить, вставив Wiimote в специальный пластиковый руль – Wii Wheel, продающийся в комплекте с игрой (отдельно данный аксессуар стоит

\$9,95), использовать привычную связку Wiimote + нунчак, подключить к консоли Wii Classic Controller или геймпад от GameCube. Признаться, больше всего сомнений вызывал именно первый вариант – Excite Truck, где была реализована подобная схема с наклонами контроллера в стороны, как раз особым удобством управления не отличалась. Благо опасения оказались напрасными. Разработчикам из Nintendo удалось подобрать очень комфортные, практически идеальные настройки чувствительности. Играть – одно удовольствие.

Появилась возможность включить автоматический drift – это

«Отличия от предыдущих частей носят скорее косметический характер»





особенно актуально, если вы используете Wii Wheel, так как кнопку B, отвечающую за дрифтинг, в данном случае нажимать не слишком удобно (а переназначить ее нельзя). Правда, automatic drift лишает вас mini-turbo – непродолжительного ускорения после выхода из поворота (turbo также можно получить, выполняя трюки после прыжков с рампы и трамплинов).

Пожалуй, главным достоинством проекта является полноценный мультиплеер. Обычно, когда речь идет о продуктах Nintendo, определение «полноценный» означает то, что вы можете играть не только с друзьями, предварительно обменявшись френд-кодами и занеся товарищей во Friend Roster, но и просто со случайными людьми. Достаточно лишь войти в Сеть, выбрать желаемый режим (Race или Battle), любимого персонажа и предпочитаемый карт или байк, после чего Mario Kart Wii автоматически подберет подходящих соперников. Правда, вас частенько подсоединяют к уже начавшемуся заезду, и нужно какое-то время подождать (в самом крайнем случае – минуты полторы), наблюдая за происходящим в качестве зрителя.

Battle, как оказалось, не пользуется особой популярностью в он-

лайне. Бывает, желающих погонять по аренам в попытках собрать как можно больше монеток или шариков, нет вовсе. Это косвенно подтверждает, что данный режим реализован не самым лучшим образом. А вот компания для гонок (Race) найдется без труда в любое время дня и ночи.

Кроме того, МК Wii отлично подойдет для развлечений на вечеринках. На одной консоли можно играть вдвоем в Сети или же вчетвером в режиме офлайн, используя split-screen. Что особенно приятно, частота кадров в последнем случае хотя и падает, но не катастрофически.

Геймплей в целом все такой же – бесшабашный, даже сумасшедший. Как показалось, AI в старших чемпионатах стал вести себя агрессивнее, а в онлайнных заездах с участием живых соперников порой творится настоящий бедлам. Хотя, наверное, столь веселая катавасия на дорогах не каждому придется по нраву. На тематических форумах то и дело начинают ныть «серьезные» (если по отношению к Mario Kart вообще применимо это слово) гонщики, сетующие на несправедливый игровой баланс. Мол, как же так? Лидировал чуть ли не всю гонку, а на финишной прямой получил в корму ракетой и

в итоге приехал последним. Обычно таким профи советуют забыть о МК и взяться за GTR или NASCAR. Победа в Mario Kart зачастую зависит не только от мастерства, но и в не меньшей мере от удачи.

Ну а как насчет снейкинга (snaking), столь любимого фанатами Mario Kart DS? Эта хитрая техника, позволяющая использовать mini-turbo практически бесконечно, попортила немало нервов многим честным игрокам. В МК Wii снейкинг теоретически возможен, но на практике в полной мере его удастся использовать лишь на определенных участках некоторых трасс. Так что обещания искоренить подлый читерский прием Nintendo выполнила.

Игра ведет онлайнтовую статистику для всех участников. За победу в соревнованиях вам прибавляют рейтинговые очки, за проигрыши, соответственно, вычитают. Позволяется скачивать и просматривать ghost replays, демонстрирующие прохождение трексов рекордсменами Time Trial. Интересно, что для доступа к данной информации запускать игру совсем не обязательно, вместо этого вы можете включить в главном меню консоли специальный Mario Kart Channel. С его же помощью осуществляется оповещение всех

желающих о предстоящих глобальных чемпионатах (Competitions).

С технологической точки зрения творение Nintendo практически безупречно. Картинка яркая, сочная, стилизация великолепная – даже ретротреки выглядят замечательно, что уж говорить о новых трассах. Дизайн картов и мотоциклов также достоин всяческих похвал. Кроме того, хочется отметить удачно подобранный саундтрек. Композиции не надоедают, выключить музыку мне ни разу не захотелось.

Сетевая составляющая очень хороша, особенно если учесть тот факт, что Nintendo не так уж сильна в вопросе разработки многопользовательских проектов. Конечно, от случайных обрывов соединения никто не застрахован, но бывают они, судя по отзывам, крайне редко. Со мной подобная неприятность не произошла ни разу, хотя в МК Wii я играю преимущественно в онлайн. Лагов также замечено не было, правда, иногда перед стартом вам понадобится подождать секунд двадцать, пока осуществится «синхронизация» всех участников заезда.

Фактически получить максимальную оценку Mario Kart Wii не позволила некоторая непродуманность новых трексов и не слишком интересный режим Battle. В остальном же это отличный проект. Один из лучших в своем жанре и уж точно абсолютный must have для всех владельцев Nintendo Wii. Если вы относитесь к числу последних, не пропустите его ни в коем случае.

«С технологической точки зрения творение Nintendo практически безупречно»



Настоящий автомобильный журнал

Телефон отдела распространения: (044) 331 0401

Телефон рекламного отдела: (044) 496 3460

www.autocar.ua

НА GT-R В ЗЕЛЕНОМ АДУ

Уроки магистра вождения

AUTOCAR

ВСЕ ОБ АВТОМОБИЛЯХ

ИЗДАЕТСЯ С 1895 г. | № 6 **ИЮНЬ** 2008



ТЕСТ BMW X6

И попробуйте не купиться на провокацию

Удовольствие
за \$30 тыс.

ГРУППОВОЙ ТЕСТ

10 автомобилей
для горячих голов

Реабилитация дизеля

Опыт и разум
благословляют
эксплуатацию
в Украине



А ТАКЖЕ

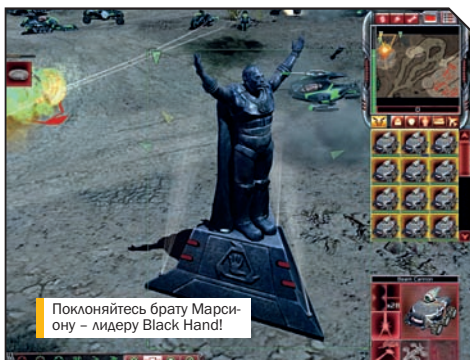
» BMW M3 против
Mercedes C63 AMG и Lexus IS-F
Неожиданный по

Command & Conquer 3: Kane's Wrath

Ростислав Панчук



Брат Марсион
необычайно суров



Поклоняйтесь брату Марсиону – лидеру Black Hand!



Кого здесь требуется поджарить, командир?

Возвращение мессии

На протяжении всей трилогии Command & Conquer фигура харизматического лидера братства Nod была окутана тайной. Зачем Кейн затеял заведомо проигрышное противостояние с GDI? Как он смог восстать из пепла после сокрушительного поражения во Второй тибериумной войне? И для чего же, в конце концов, мы так прилежно защищали в C&C3 последний портал пришельцев? Первый видеоролик из Kane's Wrath сразу же расставит часть точек над «i».

→ 2030 год, конец Второй тибериумной войны, ситуация безрадостная – Кейн выжил, но какую цену за это пришлось заплатить! Главный Храм Братства в Сараво уничтожен вместе с архивом научных разработок Nod, внеземной артефакт Тацит (Tacitus) надежно спрятан в закромах GDI, мессию покинули все единомышленники. В таких сложнейших условиях нашему альтер эго – новейшей системе искусственного интеллекта с говорящим названием LEGION – необходимо организовать незаметное возвращение Кейна к власти. Немного позже сюжет перенесет нас на десятилетия вперед, позволяя переосмыслить значение Третьей тибериумной войны и цели, которые преследовало Братство во время самоубийственной атаки станции «Филадельфия».

Кампания C&C3: Kane's Wrath, по моему мнению, – одна из лучших в жанре RTS. Искусственный интеллект на уровне Hard не просто демонстрирует собственное превосходство над стратегическим гением

игрока, а буквально сметает войска самоуверенного генерала уже спустя несколько минут после начала битвы! Неудивительно, что первые полчаса каждой миссии придется в прямом смысле слова бороться за свое существование, отбивая все более яростные атаки противника и параллельно отстраивая линию обороны. Именно здесь стратег в полной мере оценит, до чего же сладка месть посредством древнего как мир танкового раша. Поскольку доступ к высокотехнологичному оружию по-прежнему закрыт, в дело идет все, что попадется под руку: средние танки «Скорпион», ракетные багги, пехота с РПГ и т. д. Но стоит только чуть умерить пыл агрессивного оппонента, как нам подбрасывают новые задания, одно сложнее другого. Например, выкрасть цен-

ного специалиста по тибериуму из секретной лаборатории GDI. Так вот, знайте, отправляться туда налегке – самоубийственная затея. Неизвестно откуда взявшийся десант противника мгновенно изменит ситуацию на поле боя, разумеется, не в нашу пользу. Стратег, изнеженный казуальными RTS вроде World in Conflict, поиграв в C&C3: Kane's Wrath, быстро вспомнит все забытые навыки и после пары тройки фиаско ни за что не отправится даже к самой легкодоступной цели без сильной и сбалансированной армии. А тем временем таймер продолжает предательски отсчитывать секунды, оставшиеся до успешного завершения задания, оппоненты атакуют со всех сторон... Эмоции, которые накаывают, когда ты с огромным трудом вырываешь такую победу, передать на бумаге

«Стратег оценит, как сладка месть посредством древнего как мир танкового раша»

Жанр стратегия реального времени
Разработчик EA Los Angeles **Издатель** Electronic Arts
Дистрибьютор в Украине «Софтпро»
Сайт www.commandandconquer.com
Возраст 16+

EA Los Angeles Основанная выходцами из Westwood, EA LA сумела вывести серию C&C на качественно новый уровень. К сожалению, создавая Kane's Wrath, разработчики явно сбавили темпы.
Игры серии Command & Conquer и Red Alert, Medal of Honor, дилогия The Lord of the Rings: The Battle of Middle-Earth **Сайт** eala.ea.com

Идея Немного приоткрыть занавес над таинственной фигурой лидера Nod **Графика** Эффектная, но после World in Conflict уже не впечатляет

Звук Приятный
Игра Хорошее продолжение отличного проекта

4/5

Gameplay



За спецэффектами в игре порой не видно самого поля боя



Увы, покомандовать этим красавцем-крейсером из далекого будущего нельзя



Stealth-артиллерия Specter в действии

положительно невозможно. Ни одна стратегия современности не способна похвастаться таким увлекательным однопользовательским режимом, как у C&C3: Kane's Wrath.

Увы, Full Motion Video в аддоне получилось еще хуже, чем в самой первой части C&C. Нет-нет, Джо Кукан (Joe Kucan), как всегда, на высоте, но вот остальные актеры играют на уровне самых дешевых B-movies. И если Карл Ламбли (Carl Lumbly) в роли лидера секты Black Hand брата Марсиона (Marcion) смотрится вполне сносно, то персонаж Наташи Хенстридж (Natasha Henstridge) – недалековидная и мелочная аббатиса Алекса Ковакс (Alexa Kovacs) – не выдерживает никакой критики в сравнении с харизматичной женщиной-генералом Килиан Катар (Kilian Qatar) из C&C3.

Разработчики из EA LA не постыдились и представили нам целых девять сторон конфликта: в обновленные GDI, Nod и Scrin добавили еще по две субфракции. Подразделение GDI ZOCOM всюю использует

ет sonic-танки и элитную пехоту, которой не страшен ни тибериум, ни огнеметы, ни авиация, а консервативные Steel Talons (тоже отпрыски GDI) в основном полагаются на технику времен Второй тибериумной войны (здравствуйте, wolverine и titan!). Радикальное крыло Nod, секта Black Hand, презрительно относится к авиации и stealth-технологиям, зато может похвастаться сильной пехотой и целыми двумя командо, а ее мехи в нагрузку к штатному лазеру получили огнемет. В свою очередь киборги Marked of Kane – своеобразный ответ Братства на ZOCOM. Стандартное вооружение мехов avatar и вертолетов venom заменено на мощные лазерные пушки, stealth-артиллерия specter идеальна для атак с тыла, а тяжелые пехотинцы, оснащенные тибериумным оружием, с легкостью расправляются и с «мамонтами», и джаггернаутиами GDI. Слабее всех смотрятся Scrin. Их фракция Reaper-17 обзавелась улучшенной наземной техникой, но в ущерб авиации, а собравшись из

«Кампания C&C3: Kane's Wrath, по моему мнению, – одна из лучших в жанре RTS»

Traveler-59 больше полагаются на пси-возможности. В итоге потеряться в обилии воюющих сторон проще простого. Явные преимущества каждой новой субфракции нивелируются отсутствием у нее какого-нибудь важного спецумения или юнита. Такова уж плата за хирургически точный баланс. А вот разрекламированные сверхюниты (по одному на каждую фракцию) оставляют двойственное впечатление. Да, один такой монстр с легкостью разберется с армией средних размеров, но стоимость их исследования и постройки настолько высока, что в сетевых баталиях вы просто не успеете до них добраться. Невзрачно смотрится и новый глобальный пошаговый режим Global Domination. Наевшись досыта неинтересными skirmish-сражениями в LotR: The Battle for

Middle-Earth II и Warhammer 40 000: Dawn of War – Dark Crusade, на подобные «нововведения» в C&C3: Kane's Wrath уже не обращаешь внимания.

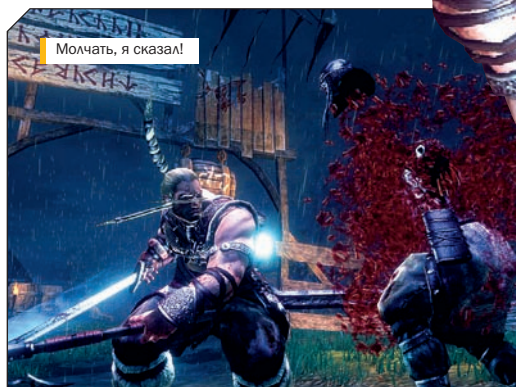
С некоторым сожалением должен констатировать, что на этот раз EA LA отнеслась к проекту недостаточно серьезно. Интересная, но слишком быстрая кампания и замечательный сетевой режим соседствуют здесь с нудными видеороликами и во многом косметическими отличиями представленных фракций. Сюжет аддона по традиции обрывается на самом интересном месте, недвусмысленно намекая на продолжение. Кто знает, может, в следующий раз нам все таки расскажут о предыстории появления тибериума на Земле и об истинном предназначении сверхразума Scrin?

Viking: Battle for Asgard

Марат Баширов



И так семнадцать раз...



Молчать, я сказал!



Кому еще демократии?

Железный дровосек

История braveго викинга, спасающего родину по указке прекраснейшей из скандинавских богинь, с самого анонса выглядела многообещающе. Мы ждали чего-то эдакого, разухабистого, лихого, с легким мифологическим подтекстом и большим количеством кровищи. Но Creative Assembly сумела нас удивить.



→ Viking: Battle for Asgard начинается с красивого двухмерного слайд-шоу в стиле Sin City. Именно в нем нам рассказывают, что случилось с главным героем – мощным викингом по имени Скарин (Skarin) – до встречи с нами. И так, протагонист возвращается к жизни богиня Фрейя и просит его очистить местность от орд всякой нечисти, которые направляются сюда по воле другой, не менее симпатичной, но откровенно нехорошей богини Хель. Время от времени Скарина будут будоражить странные флэшбеки и сообщения от покровительницы, транслируемые неразговорчивому персонажу прямо в мозг. При всей кажущейся стереотипности в Viking: Battle for Asgard нам рассказывают занятную историю, которую стоит дослушать до конца.

Оказавшись в виртуальном Мидгарде, мы понимаем, что ничего не понимаем. Куда идти? Что делать? Никакой жирной желтой стрелки, указывающей правильное направ-

ление, никаких намеков на обучающую миссию – игра крайне неприветлива. Разработчики не балуют нас подробным tutorialом, скупы на подсказки и заставляют самих разбираться во всех особенностях геймплея. Новичкам может не понравиться подобное отношение, но геймеры со стажем определенно оценят инициативу Creative Assembly. Самостоятельно вникая во все нюансы игрового процесса, вживаешься в этот выдуманный мир и скоро начинаешь с легкостью в нем ориентироваться.

Первое впечатление: Viking гораздо ближе к Fable, чем к той же Spartan: Total Warrior. Свобода перемещения здесь не ограничена, но вот размеры мира не поражают. Создается ощущение странной иг-

рушечности, хотя изначально в проекте нет ни доли сказочности. Тут не встретишь улыбающихся лиц, не увидишь детей, не найдешь мирно пасущихся на холмах овец.

Даже женщины редкость в здешних северных широтах, зато в перекачанных викингах недостатка нет.

Весь игровой процесс так или иначе связан с этими бородатыми вояками, мы будем их убивать, а также спасать из плена и заманивать в свою доблестную армию. Нам выдают задания, среди которых есть главные и второстепенные. Однако подобное распределение является чисто номинальным, так как выполнить необходимо все без исключения. Причем приступить к важным масштабным миссиям можно только после соблюдения цело-

«На первый взгляд Viking: Battle for Asgard может показаться клоном God of War»

Жанр action**Разработчик** Creative Assembly**Издатель** SEGA **Издатель в Украине** «Софтпром»**Сайт** www.sega.com/viking**Возраст** 18+

Creative Assembly В прошлом году британская студия отпраздновала 20-летие. За свою немалую историю она сумела прославиться как создатель масштабных компьютерных стратегий под брендом Total War. В марте 2005 года компания полностью перешла в собственность SEGA. **Игры** серия Total War, Spartan: Total Warrior, Rugby, Rugby 2001 **Сайт** www.creative-assembly.co.uk

Идея Старшая Эдда+action**Графика** Много крови на величественную скандинавскую пастораль**Звук** Отличная озвучка и пафосная музыка**Игра** Как холодная красавица со сложным характером

3.5/5

Gameplay

го ряда условий, а они особой оригинальностью не блещут. Нам вновь и вновь придется освободить плененных соратников, которые, как уже говорилось, присоединятся к войску. Расширение армии – одна из основных целей, ведь чем больше у нас бойцов, тем легче проходят эпические сражения.

Помочь узникам не столь легко, как кажется (и все из-за особенностей боевой системы). Хотя на первый взгляд Viking: Battle for Asgard и может показаться клоном God of War, это далеко не так. Там, где Кратос без разбора крушил десятки несчастных врагов, наш герой действует аккуратно, рассчитывая каждый удар и уклоняясь от атак оппонентов. Умереть проще простого. Неповоротливый варвар быстро расстается с остатками жизненной энергии, и чтобы этого не происходило, нужно не давать себя окружить, постоянно маневрировать, ставить блоки и разучивать полезные приемы на специальной арене. Наградой станут кровавые fatality: герой разрубает потерявших силы противников пополам, отрезает им руки, головы, ноги и другие лишние части тела. Эти brutальные сцены можно рассмотреть во всех подробностях, так как демонстри-

«Герой разрубает потерявших силы противников пополам, отрезает им руки, головы, ноги»

руются они будто в замедленной съемке. Оружие менять нельзя. Зато разрешается покупать руны (огненные, ледяные и электрические), и когда вы вздумаете их использовать, меч и топор протагониста получат магические бонусы. Они, к слову, влияют на всех ваших союзников, что может быть очень полезно в серьезных схватках.

Боевая система Viking осваивается достаточно быстро и до финальных титров не перестает радовать любителей жесткого мордобоя. Главное, она наглядно демонстрирует, что даже самые крутые парни не могут в одиночку справиться с полчищами врагов. Злодеев в игре тысячи, и если во время прогулок по лесу или шпионских вылазок вы не встретите серьезного сопротивления, то при выполнении первостепенных задач (осаде или захвате крупного поселения) обязательно будет повод поволноваться. Поверьте, некоторые сражения здесь впечатляют не меньше, чем батальные сцены из экранизации «Властелина Колец». Особенно когда в битву вступают драконы.

Иногда вы будете участвовать и в поединках с боссами. Здесь нужно маневрировать особенно тщательно, уворачиваясь от огромных двухметровых тесаков. В конце каждой дуэли с таким серьезным противником обязательно потребуют в правильном порядке нажимать указанные разработчиками кнопки на геймпаде. Думается, не стоит говорить, что наш герой расправляется с более крупными неприятелями в свойственной ему беспощадной манере.

Creative Assembly разделила геймплей Viking: Battle for Asgard на небольшие ломтики, которые легко проглатываются, только разжигая аппетит. Благодаря этому абсолютно линейная игра воспринимается практически как RPG с открытым миром и массой занятых возможностей. Самое мудрое решение разработчиков, на мой взгляд, заключается в том, что они не спешат открывать все козыри. Даже когда перевалим за половину игры, нас приятно удивляют какими-то новыми фишками, поэтому сюрпризов продолжаешь ждать до самого финала.



Графическое оформление специфическое. Если локация захвачена врагами, то мы увидим лишь мрачную, залитую дождем местность, но стоит освободить здешних жителей от гнета интервентов, как природа волшебным образом преобразится. С багряных деревьев начнут неспешно падать листья, последняя трава и редкие цветы будут покачиваться на ветру, а обжигающе холодные пенящиеся волны охотно накроют вас с головой. Дух захватывает! А вот персонажи, точнее их лица, – это какая-то невнятная каша из света, тени и осколков полигонов. Во время диалогов на экран телевизора вообще лучше не смотреть, а только слушать прекрасную озвучку.

Viking: Battle for Asgard медленная и тягучая. Возможно, в процессе прохождения у вас возникнет странное ощущение, что такому проекту не место на консолях. Неприятливые, холодные, слегка противоречивые игры, где умудряются сосуществовать непослушная камера и волшебная графика, яркие бои и однообразные квесты, привычнее видеть на PC. Но не стоит идти на поводу у подобных мыслей. Жаль лишь, что отсутствие обучающего режима, небольшая карта, скромный выбор оружия и странная неторопливость не дадут проекту завоевать всенародную любовь. Однако это вряд ли помешает вам получить от него удовольствие.



Рогатые начинают и проигрывают

Shadowgrounds Survivor



Темная зона, дубль два

Ганимед – спутник Юпитера, крупнейший в Солнечной системе. По мнению сценаристов Frozenbyte, именно здесь люди когда-нибудь оснуят большую колонию. И именно ее атакуют пришельцы в 2096 году.

→ Shadowgrounds Survivor не тянет на сиквел, это скорее масштабный аддон. Да, разработчики добавили в игру кучу мелких деталей и фишек, однако стоило ли возиться так долго? Ведь, по сути, перед нами та же Shadowgrounds: тот же движок, те же монстры, даже сюжет не тронулся с места (опять история атаки на Ганимед, только рассказанная от лица других персонажей). Да, команда Frozenbyte поработала напильником, добавила эффектов и дотянула графику игры до современных стандартов, а еще привинтила физический движок, но, жаль, на этом технические новшества и закончились. Кстати, правильная физика на геймплей никак не влияет.

Главное отличие Survivor – в количестве протагонистов, их здесь аж три. Причем у каждого своя история, свои уровни и, что гораздо хуже, свой набор оружия (финны попытались придумать для героев уникальные специализации). Например, в распоряжении грубоватого инженера – огнемёт и дробовик, солдат использует автомат и ракетницу, а девушка-снайпер – снайперскую винтовку. И более-менее разумно эта идея выглядит только на бумаге. В игре же, выбирая того или иного персонажа, мы оказываемся прикованными к неудобному и, что хуже, часто неподходящему стволу. Если раньше для зачистки коридоров можно было использовать любое удобное средство из десятка доступных, то сейчас

мы ограничены двумя-тремя. Представьте себе ситуацию: чтобы забить гвоздь, вам предлагают на выбор микроскоп, амперметр и линейку. Вдохновляет, правда? Особенно тяжело приходится снайперу: она бежит по тесным лабораториям с railgun в руках (а в его обойме, между прочим, помещается всего два патрона). Попробуйте уговорите местных монстров подождать, пока вы перезарядите оружие.

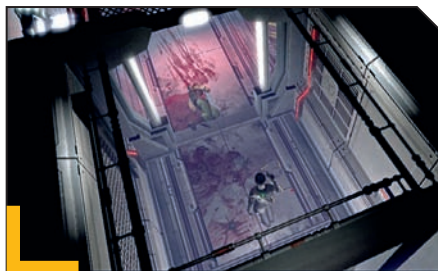
Что любопытно, разработчики припаяли к Shadowgrounds примитивную ролевую систему. Стоит застрелить энное количество монстров, и мы получим очередной уровень, а вместе с ним возможность прикупить что-нибудь из бонусов. С их помощью совершенствуем как самого героя, так и его оружие. Например, разрешают улучшить пистолет (тот будет стрелять ядовитыми дротиками), увеличить убойную силу штурмовой винтовки или переделать railgun так, чтобы в его обойму можно было втиснуть четыре заряда. А солдатики позволяют обучить видеть монстров на радаре, чаще наносить критический урон и стойко терпеть более серьезные повреждения.

Те, кто обожает меряться достижениями, будут рады узнать, что Frozenbyte добавила режим Survival, который, правда, стандартен до безобразия: постоянно прибывающие монстры, маленькая карта, смерть неминуема и т. д., и т. п. А еще в новой Shadowgrounds предусмотрено кооперативное прохождение.

Оно актуально и для компании, и для Survival, так что несколько друзей смогут вместе отстреливать пришельцев... если, конечно, поместятся за одним компьютером. Сетевой режим ни через LAN, ни через Интернет разработчики не сделали. Они даже позволились разделить игровое пространство и выдать каждому участнику свой экран, просто заперли их на одном. Представьте себе кооперативный матч на четырех человек в окошке, где с трудом помещаются два героя. Кстати, искренне порадовало звуковое оформление игры. Да, голоса природы тут почти такие же, как в оригинале (монстры рычат, оружие бабахает и т. д.), зато иногда включают хороший электронный саундтрек. Его опять написал Ари Пулккинен (Ari Pulkkinen).

И это весь список изменений и не слишком удачных геймплейных задумок, над которыми Frozenbyte корпели аж два года. А печально то, что Survivor «порадует» вас несколькими заметными багами, например, стальные стены с легкостью пропускают газ и огонь (пользуясь огнеметом, можно поджарить противника в другой комнате). Наверное, кому-то понравится редактор, и, возможно, фанаты сделают несколько интересных карт или модов... Но пока Shadowgrounds Survivor представляет собой унылый и малопривлекательный сиквел, единственное достижение которого – ураганный геймплей оригинала.

«Главное отличие Survivor в количестве протагонистов – их здесь аж три»



Жанр action Разработчик Frozenbyte
Издатель Meridian4 Издатели в Украине «Руссобит-М»/GFI
Сайт www.shadowgroundsgame.com Возраст 16+

Идея Лениво поэксплуатировать когда-то удачную идею
Графика Традиционная для бюджетного проекта
Звук Хороший. Приятный электронный саундтрек
Игра Все та же Shadowgrounds с несколькими полезными, а также бесполезными добавками

3/5

Gameplay

Penumbra: Black Plague

Андрей Кубовский

Сон однорукого Филиппа

Сны – это отдельный мир, предназначенный индивидуально для каждого из нас и все же нам неподвластный. Многих творческих людей сновидения вдохновляли на создание гениальных произведений... Вот сотрудники Frictional Games решили воплотить грезы в реальность.

➔ Разработчики из всех сил старались создать самобытный, опирающийся на глубокую философскую концепцию, мир. Мир пугающих откровений, где самые жуткие кошмары обретают физическую форму. И мы так надеялись, что все у них получится...

Сюжет продолжает события первой части, вовлекая игрока в новую, леденящую кровь историю. Оказавшись в запертом помещении, герой, как ему и положено, спустя какое-то время, начинает испытывать определенный дискомфорт, который усиливается из-за пугающих звуков, доносящихся извне, и мелькания за

Неплох и геймплей. События игры подчинены причинно-следственной связи, все логично и оправданно. Весьма удобно, что необходимые предметы хорошо заметны благодаря мерцанию. С их хранением и применением тоже нет никаких проблем. И вроде бы все это складывается во вполне приятный квест... Но дело в том, что игра включает еще и элементы stealth, horror и action. И в моменты, когда чистая адвентюра меняет формат, ее привлекательность полностью нивелируется примитивизмом и топорностью интеграции с одним из означенных жанров. Из лояльного (не хочется говорить

«Фишка с использованием реалистичной физики утомляет»

окном непонятных существ. После такого у каждого нормального человека возникает вполне обоснованное желание бежать. Пробираясь узкими вентиляционными шахтами и дренажными тоннелями, наш подстегиваемый слуховыми галлюцинациями персонаж тем не менее сохраняет самообладание. Собирая обрывки страниц и пополняя багаж знаний из аудио- и видеосредств, он начинает описывать в дневнике свою версию происходящего. Пересказывать ее было бы преступлением против разработчиков, так как история действительно хороша и заслуживает того, чтобы потратить несколько часов на ознакомление с ней.

казуального) продукта она превращается в откровенный хардкор.

Попытка пройти сквозь лазерное ограждение или струю замораживающего газа означает смерть персонажа. Неудачный прыжок с одной движущейся платформы на другую в практически полной темноте заканчивается тем же. Возможность скрываться в тени весьма полезна, но лишь до тех пор, пока очередной злобный зомби не услышит шум нашего дыхания – тогда остается только бежать со всех ног. Отбиться от неприятеля каким-нибудь предметом, которые в изобилии разбросаны по локациям, не получится, а попытка задействовать для самообороны что-то из нашего собствен-



ного инвентаря пресекается на корню. Да и сама фишка с использованием реалистичной физики при каждом удобном случае очень утомляет – рука протагониста может лишь попросту перемещать предметы. О том, чтобы, к примеру, вращать их, речь не идет. Вдобавок функция сохранения доступна только после прохождения условного этапа или возле странных артефактов.

К сожалению, именно те особенности, которые по идее должны были сделать игру достоверной и привлекательной для геймеров, обернулись ее недостатками. А ведь сложись все иначе, продумай разработчики получше воплощение своих идей, Penumbra: Black Plague оказалась бы не просто неплохой, но даже хорошей.



Жанр horror/adventure **Разработчик** Frictional Games
Издатель Paradox Interactive **Издатель в Украине** «1С»
Локализатор snowball.ru **Сайт** www.paradoxplaza.com **Возраст** 12+

Идея Углубить и расширить заложенное в первой части
Графика Бедноватая и маловыразительная
Звук Страшный в хорошем смысле слова
Игра Жвачка для фанатов первой части

2.5/5

Gameplay

Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2

Марат Баширов

Элвис покинул здание

Rainbow Six: Vegas 2 можно рассматривать как пример практически идеального продолжения, что встречается не так уж часто. По крайней мере все удачные элементы оригинала имеются и во второй игре, да и несколько необязательных нововведений присутствуют.



«Главная особенность Rainbow Six: Vegas 2 – это акцентирование внимания на наградах и опыте»

➔ Но все же Vegas 2 недотягивает до абсолютно идеального сиквела, и вот почему. Ubisoft не стала трудиться над новым сценарием, предоставив нам пересказ истории первого эпизода, только поданный под другим углом. Повествование идет от лица опытного инструктора Бишоп (Bishop) и бойцов его/ее (да-да, можно играть и за женщину) спецотряда, который одновременно с группой из первой части ведет свою собственную войну: расстреливает террористов, освобождает заложников, обезвреживает бомбы величиной с холодильник. С учетом сеттинга у разработчиков, понятное дело, просто не получилось бы написать другой вариант развития событий. Впрочем, справедливости ради стоит сказать, что действие продолжится и после финала первой части, а значит, в какой-то степени перед нами все-таки сиквел.

Оформление уровней недалеко ушло от навязчивых образов Города Греха, которые успели порядком поднадоесть еще в Rainbow Six: Vegas. Нам гарантированы встречи с бесчисленным количеством «одноруких бандитов» и странными плодами творчества местных архитекторов и дизайнеров по интерьерам, пробежки по бесконечно длинным и одинаковым коридорам, складам и пр. Не обошлось и без сюрпризов вроде визита в отель, зачищенный террористами. Медленные прогулки по дорогим номерам, где на диванах и в креслах – живописно разбросанные трупы постояльцев... Да, это уж точно создает соответствующую атмосферу.

С технической точки зрения Vegas 2 не может порадовать ничем особенным. Unreal Engine 3, используемый сейчас чуть ли не в каждом втором шутере, держит марку, но уже явно с трудом перемалывает некоторые сцены с обилием выстрелов и взрывов. Приятно, что, как и в оригинале, во второй части полным-полно интерактивных предметов. Пусть им далеко до разрушаемого окружения Stranglehold, многие фанаты

наверняка обрадуются возможности уничтожить игральные автоматы, разбить стекла и рекламные щиты, разнести в щепки дверь и пр. Физика отнюдь не безупречна, иногда встречаются забавные ошибки. К тому же все манипуляции с декорациями практически не влияют на геймплей, за исключением тех нечастых случаев, когда мы убиваем незадачливого охранника, заставшего перед дверью, или простреливаем укрытие. Однако несмотря на это, Vegas 2 никак нельзя назвать скучной игрой. Напротив, благодаря косметическим изменениям в проект вдохнули новую жизнь.

Главная особенность Rainbow Six: Vegas 2 – это акцентирование внимания на наградах и опыте, ранее фигурировавшем лишь в мультиплеере. Теперь важен не только результат, но и процесс расправы над многочисленными противниками. Во главу угла в продолжении поставили протагониста, удачно интегрировав в тактический шутер ненавязчивые элементы RPG. Начинается все с того, что мы постоянно получаем опыт. Каждое убийство террориста пополняет копилку бесценными очками. По достижении определенного показателя с нашего персонажа срывают старые нашивки и выдают новые, повышая в звании. Параллельно открываются ранее заблокированные предметы экипировки: бронежилеты, шлемы, наколенники и пр. Впрочем, развитие происходит достаточно медленно – это помогает сохранить баланс и не превратить борцов с преступностью в неуязвимых суперменов.

Что касается оружия, то тут действует уже другая накопительная система ACES, учитывающая наш стиль ведения боя. Она включает в себя три подтипа: «Меткий стрелок» (Marksman), «Штурм» (Assault) и «Близкое столкновение с врагом» (Close-Quarter Battle). В зависимости от того, какую тактику мы применяем в схватках с противником, нам открываются новые виды оружия. К примеру, истинный кемпер, кото-

Жанр тактический шутер
Разработчик Ubisoft Montreal
Издатель Ubisoft **Издатели в СНГ** GFI/«Руссобит-М»
Сайт www.rainbowsixgame.com
Возраст 16+

Ubisoft Montreal Принадлежащая Ubisoft огромная канадская студия (коллектив ее насчитывает около 1600 сотрудников) за более чем 10 лет работы успела выпустить немало хитов. **Игры** Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas, Assassin's Creed, Naruto: Rise of a Ninja, Myst IV: Revelation, Tom Clancy's Splinter Cell, Prince of Persia: The Sands of Time **Сайт** www.ubisoft.ca

Идея В Vegas всегда возвращаются
Графика Яркая, но не более

Звук Хороший звук и достойная музыка
Игра Отсутствие нового — это не всегда плохо

4/5

Gameplay

рый без шума и пыли попадает негодяю в глаз с огромного расстояния, получит больше снайперских винтовок, а тот, кто идет напролом, разбрасывая вокруг десятки гранат и стреляя вслепую, — новую штурмовую винтовку, дробовик. Арсенала хватает, и за таким вот нехитрым открыванием очередной крутой пушки (а потом еще одной, и еще...) можно провести немало часов. Применение знакомого по сетевым разборкам подхода буквально вытягивает single. Если бы нас во втором разе заставили ввязаться во все эти тараканы бега без видимой цели, Ubisoft не избежала бы критики со стороны преданных поклонников серии, а так наши приключения воспринимаются просто как глоток свежего воздуха.

Особенно радует, что разработчики вынесли в отдельный пункт меню *Terrorist Hunt* — эдакий суррогат кооператива. Когда времени на полноценное прохождение кампании нет, а пострелять с друзьями хочется, данный режим спасает ситуацию. Нас высаживают на одну из карт и, предупредив о количестве злодеев, дают задание зачистить ее. Кстати, тот же вариант можно попробовать в связке с компьютерными напарниками, которые здесь демонстрируют чудеса сообразительности, грамотно выбирая укрытия и молниеносно реагируя на возникающую опасность.

Предположения насчет того, что Vegas 2 сделает шаг в сторону более медленного тактического шутера, не подтвердились. Серия уже давно превратилась в action с честным оружием, поэтому о былом наследии можно со спокойной душой забыть. Конечно, нам разрешено управлять своей небольшой командой, указывать, кого из противников устранять первым, а кого вторым, или, например, заставлять подчиненных бросать гранаты в определенную точку, но серьезного влияния на игровой про-



цесс это не оказывает (разве что на самом высоком уровне сложности). Зачастую все сводится к отвлекающим маневрам и планомерной зачистке комнат. По тактике Vegas 2 недалеко ушла от Army of Two. Не слишком радует AI противников, прущих напролом, берущих числом, а не умением, и часто подставляющихся под пули — они явно не смогут достойно противостоять ветеранам. А вот в некоторых местах вы наверняка застрянете, проклиная десятки террористов, без зазрений совести расстреливающих ваших подопечных. Однако главная прелесть игры — это все же многопользовательский режим, а он тут традиционно на высоте.

«По тактике Vegas 2 недалеко ушла от Army of Two»

Впрочем, в случае с Vegas 2 можно с уверенностью сказать, что даже если у вас нет доступа в Интернет и второго геймпада, вы все равно получите немало удовольствия от прохождения.

Главный недостаток Rainbow Six: Vegas 2 — болезнь большинства сиквелов. Игре просто не хватает оригинальности. Однако проект заслуживает пристального внимания поклонников жанра, что и доказывают два миллиона проданных на момент написания статьи

копий. Перенеся некоторые многопользовательские фишки в одиночный режим, разработчики значительно освежили геймплей, сделав его еще более захватывающим и дав повод для повторного прохождения. Интересная кампания, три уровня сложности, мультиплеер и масса аутентичного оружия делают эту игру лучшим подарком для фаната реалистичных тактических боевиков, пусть данный экземпляр и уступает Rainbow Six 3: Raven Shield.

Baroque

Олег Овсиенко

Memento mori

Трудолюбивая компания Sting Entertainment длительное время жила исключительно за счет контрактов с именитыми издателями, в число которых входит и SquareSoft. Но несмотря на загрузку, ребята все же умудряются периодически радовать нас и самостоятельными проектами. Популярнейшая Riviera яркий тому пример.



«Игра наверняка порадует вас оригинальным визуальным рядом и образами персонажей»

➔ Надо сказать, что знаменитая Atlus не зря взяла под свое крыло не-большую студию Sting Entertainment: сложно найти еще одну компанию, послужной список которой отличался настолько интересными и качественными продуктами. Еще во времена расцвета SEGA Saturn и PSX эти малоизвестные тогда разработчики выдали на-гора совершенно неформатный, мрачный и местами весьма спорный для широкой публики проект – оригинальную Baroque, ставшую в Японии культовой (по ее мотивам выпускали мангу и сделали текстовую адвенчюру Baroque Syndrome). Англоязычные геймеры могли только завидовать жителям

на-ая, да и спецэффекты не ахти. Хорошо, что blur и туман скрывают ряд недостатков. Ролики же и вовсе достойны отдельных похвал.

Сюжетная составляющая Baroque – несомненно, одно из главных преимуществ проекта. Вначале, по сути, неизвестно ничего. Безымянный протагонист полностью лишенный воспоминаний, забрасывается в мир, напоминающий все круги ада вместе взятые: красная дымка скрывает проржавевшие остовы того, что когда-то было домами, и над мертвой пустыней возвышается огромный шпиль, именуемый Neuro Tower. Чуть позже оказывается: в этом апокалипсисе кто-то умудряется

«С точки зрения геймплея это roguelike dungeon crawl с боями в реальном времени»

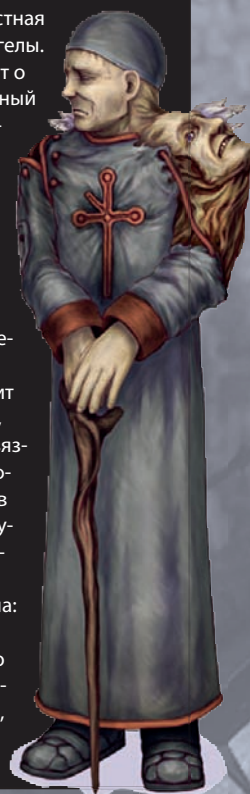
Страны восходящего солнца, но вот сюрприз: Atlus решила переиздать Baroque на Западе – за это им очередной книксен.

Первое, что бросается в глаза, – неповторимый стиль оформления коробки с игрой. Если в старой версии для Saturn это был сложный голографический рисунок, то сейчас нас удивляют весьма неоднозначного вида ангелом с красными глазами. В общем, свидетели Иеговы уже должны вставать в очередь на акцию протеста. Впрочем, если вы не относитесь к числу религиозных активистов, объект данной рецензии наверняка порадует вас оригинальным визуальным рядом и запоминающимися образами персонажей. Фантазии местных дизайнеров могли бы позавидовать даже их коллеги из знаменитой Team Silent. Я с нетерпением жду выхода арт-бука Baroque, ибо подобная красота воистину достойна воплощения на бумаге.

Правда, общее впечатление от игры немного портит устаревшее графическое исполнение. Текстуры невзрачны, анимация дерган-

жить. Когорта колоритных аборигенов, похоже, вовсе не заботится о смысле своего существования, да и надеяться на большее им не позволяет местная полиция – архангелы.

Вам лишь говорят о том, что безмолвный герой должен заплатить за какой-то давний и очень серьезный грех. Я не собираюсь рассказывать продолжение этой истории, но можете поверить на слово – игру стоит пройти до конца, дабы узнать развязку местного конфликта. К тому же в Baroque используется весьма интересная система подачи материала: путешествуя по чистилищу, вы по кусочкам собираете информацию,



Жанр action/JRPG
Разработчик Sting Entertainment
Издатель Atlus
Сайт atlus.com/baroque
Возраст 13+

Sting Entertainment Небольшая частная компания токийских разработчиков, которая уже является старожилом рынка, просуществовав неполных двадцать лет. Создатели культовой *Treasure Hunter G* и серии популярных в Японии настольных игр по вселенной *Dokapon*, **Игры** *Treasure Hunter G*, *Solo Crisis*, *Yggdra Union*, серии *Dokapon*, *Riviera*, *Evolution* **Сайт** sting.co.jp

Идея Фаталистичная шизофрения
Графика Неважная, но жутко стильная

Звук Под стать атмосфере игры
Игра Весьма неординарный проект

4/5

Gameplay

складывая из них целую картинку происходящего.

Никаких прямых намеков, никаких подсказок, никаких четких целей. Дабы продвинуться далее, вам придется поломать голову и пообщаться с персонажами (которых иногда не помешает и просто отделать подручными средствами). Только не стоит забывать о том, что ваш собеседник способен нагло врать. И еще один нюанс: Baroque поощряет игрока умирать. Множество раз, и желательно, в нужных для этого местах. Во время такой суицидальной активности вам может удастся открыть припрятанный сюжетный ролик и узнать нечто новое о своем предназначении.

Впрочем, с суицидом я немного погорячился. Местный бестиарий с удовольствием облегчит вашу брентную участь. Здесь нельзя не вспомнить еще об одном аспекте: Baroque невероятно сложна. Если среди вас остались динозавры, игравшие на таких консолях, как MSX или та же NES, вы поймете, что я хочу сказать. Никаких легких противников, никаких прогулок под луной, никакого изобилия бонусов или ультимативного оружия: неверный шаг, неосторожное действие – и покатила буйная головошка.

С точки зрения геймплея Baroque – это roguelike dungeon crawl с боями в реальном времени. Задача вашего героя (помимо вышеупомянутого распыливания сюжета) – дойти до последнего этажа Neuro Tower целым. Разумеется, это легче сказать, чем сделать. Во-первых, вы должны следить за постоянно уменьшающимся показателем vitality, иначе отдадите концы от переутомления. Во-вторых, запас жизни восстановить крайне тяжело, а вот отправиться к праотцам, напротив, проще простого. Противники,

встречающиеся на финальных этапах, способны расправиться с героем одним ударом. К тому же в случае кончины все ваши накопленные непосильным трудом пожитки и уровни опыта безжалостно отнимаются. Выхода два: сохраняться чаще и не отпускать кнопку *Reset* или же всерьез заняться прокачкой оружия и отправляться на штурм очередных этажей башни только после достижения успехов в этом полезном деле.

Боевка проста до безобразия: есть удары аж двух типов (обычный и усиленный) и возможность использовать метательное оружие – например дротик. Козырь в рукаве – огромная пушка, подаренная местным «Гавриилом». Правда, в ее обойме всего пять мощных зарядов, которые, поверьте, лучше приберечь для особо сложных противников. Однако несмотря на некоторую примитивность боевой системы, драться не слишком скучно – приедаются только однотипные, похожие друг на друга коридоры. Благо удобная карта не даст вам заблудиться.

В заключение добавлю лишь одно: творение Sting Entertainment можно возненавидеть или влюбиться в него с первого взгляда – иного не дано. Такое хардкорное развлечение вряд ли понравится широкой аудитории, которую наверняка отпугнет невероятная по нынешним временам сложность и графическая непритязательность проекта. Но ветераны old skool и поклонники «левой резьбы» просто обязаны обратить на Baroque самое пристальное внимание. Подобные игры сейчас – настоящая редкость.

«Нельзя не вспомнить: Baroque невероятно сложна»



Condemned 2: Bloodshot

Владимир Куценко

Дно мира

Когда на улице светит весеннее солнце и поют птички, очень сложно правильно воспринимать Condemned 2, так что дождитесь полуночи, запирайтесь в комнате с консолью, выключите свет и приготовьтесь погрузиться в атмосферу ужаса, депрессии и отчаяния.

«Condemned 2 вобрала в себя все лучшее, что было в оригинале, и развила ее удачные идеи»

➔ Спившийся Итан Томас остался без работы, страдает галлюцинациями, скатился на самое дно и живет в трущобах, напоминающих те, по которым мы разгуливали с трубой наперевес в Condemned. Мир вокруг потихоньку сходит с ума, и только убийство Малколма Ванхорна, исправно помогавшего нам в первой части, заставляет Томаса вспомнить былое и попытаться разобраться в происходящем. Несмотря на то что в сюжете использовано множество штампов – таинственный культ, последователи которого стремятся захватить мир, коллеги-предатели, возвращение из небытия старых знакомых, – результат получился вполне удобоваримым и местами даже интересным.

А следить за ходом расследования стоит не только из любопытства, но и с корыстной целью. Дело в том, что периодически во время бесед с NPC нам придется рассказывать о произошедших ранее событиях, выбирая верные реплики из нескольких предложенных. От правильности изложения зависит рейтинг прохождения миссии, а это в свою очередь влияет на то, каким бонусом нас порадуют – то ли кастетом, то ли улучшенной броней, то ли еще чем полезным. Аналогичным образом работает система сбора улик. Теперь недостаточно просто подойти к трупу, посветить ультрафиолетом и выслушать по телефону анализ ситуации – нужно действовать самостоятельно. Сфотографировать отверстия от пуль, определить, откуда стреляли, здесь ли было совершено убийство – нам необходимо самим по крупицам восстанавливать общую картину преступления. И если в начале игры решения загадок вполне очевидны, то дальше, как и положено, все становится сложнее, а значит, и интереснее.

Движок Condemned 2 пора отправлять на покой. Первая часть тоже не блистала красотой, а ведь она вышла больше двух лет назад. Недаром почти все время мы проведем в крошечной тьме, силясь поймать врагов слабым лучом

фонарика, – при свете дня уровни кажутся устаревшими года на четыре, и на это торжество кубизма без слез смотреть невозможно. Кроме того, тени выглядят довольно примитивно как для игры, большая часть событий которой происходит в сумраке. К счастью, разработчики умело маскируют недостатки движка постэффектами и темнотой.

А вот что в Condemned 2 можно рассмотреть во всех подробностях, так это сцены жестокости и насилия. Авторы абсолютно не стесняются демонстрировать крупным планом внутренности растерзанных жертв, огнестрельные и ножевые раны. Хотя жестокость здесь не ради жестокости, все в угоду реализму – мы ведь за маньяком охотимся, как же иначе? Впрочем, Итан Томас и сам не гнушается brutальных методов борьбы. Во второй части Condemned добавились своеобразные fatality: полуживого противника позволено прикончить различными способами – свернуть шею, придушить или оттащить в специальные места на уровнях, где можно умертвить жертву с особым цинизмом. Например, разбить голову о стол или телевизор, засунуть под пресс и полюбоваться кровавым фонтаном, бросить в мусорный бак и прихлопнуть сверху крышкой – не только создатели Manhunt знают толк в зверствах. Правда, Condemned 2 почему-то не встретила такой же бурной реакции со стороны политиков и юристов.

Разработчики решили развить идею файтинга от первого лица и добавили в Condemned 2 комбо. Чередую простые удары, блоки, хуки и удары с разбега, можно связывать их в серии, которые вознаграждаются множителями наносимого урона. Кроме того, во время боя заполняется шкала chain combo – интерактивного комбо, выполняемого по подсказкам на экране. В целом играть стало немного сложнее – палки и трубы, служившие нам верой и правдой на протяжении всей первой части, теперь изнашиваются и

Жанр action/horror
Разработчик Monolith Productions
Издатель SEGA
Сайт www.condemnedgame.com
Возраст 18+

Monolith Productions Эта компания в строю уже четырнадцать лет, а ее название стало знаком качества для FPS — возможно, благодаря тому, что команда не боится экспериментировать. Сейчас Monolith полностью принадлежит Warner Bros и занимается мультиплатформенными проектами.
Игры No One Lives Forever, TRON 2.0, F.E.A.R. и др. **Сайт** www.lith.com

Идея У всего хорошего должно быть продолжение
Графика Устаревшая, но в темноте этого не видно

Звук Абсолютно незаменим для нагнетания атмосферы
Игра Брутальный action с сильным эффектом присутствия

4/5

Gameplay

«А вот что в игре можно рассмотреть во всех подробностях, так это сцены насилия»

ломаются, боезапас электрошокера ограничен всего несколькими разрядами, а огнестрельное оружие встречается по-прежнему редко. Впрочем, есть уровни, где необходимо именно стрелять, а после прохождения игры откроется режим FPS с нелимитированным запасом патронов. Однако неважно, смотрим мы на врага через перекрестие прицела или поверх сжатых кулаков, эффект присутствия в любом случае просто потрясающий. Благодаря удачной работе камеры и хорошей анимации складывается впечатление, будто мы не управляем куклой из пикселей, а на самом деле перенеслись по ту сторону экрана, и каждый пропущенный удар заставляет морщиться так, словно действительно чувствуешь боль.

Немалую роль в создании необходимой атмосферы играет звуковое сопровождение. Хотя Condemned 2 и не такая страшная, как первый эпизод, расслабиться не удастся ни на секунду, она постоянно держит в напряжении. Где-то в стороне регулярно раздаются вскрики, посторонний шум, приглушенные звуки чьих-то шагов, и неизвестно, когда и откуда выскочит новый враг.

Condemned 2 вобрала в себя все лучшее, что было в оригинале, и развила его удачные идеи. Открытая концовка недвусмысленно намекает на продолжение, а мы этому только рады — сложно отказаться от новой порции взрывного коктейля из ужастика, рукопашного боя от первого лица и симулятора детектива.



Проснулись, потянулись...



Этот человек явно мертв



Я не знаю, как пройти в библиотеку!

Monster Hunter Freedom 2

Андрей Грабельников



Мы не сеем, мы не пашем

То, чем приходится заниматься в Monster Hunter Freedom 2, разительно отличается от тривиального массажирования кнопок, знакомого всем хозяевам PSP по абсолютному большинству выходящих на данной платформе игр.



→ Эта же игра рассчитана на недели упорного, изматывающего труда в реальном времени. Авторы прекрасно понимают, что, вернувшись с работы, вы, возможно, захотите чего-то добиться наконец в этой жизни. И притворяющаяся симулятором охотника Monster Hunter Freedom 2 предоставит такую возможность! Игра чем-то напоминает южнокорейские MMORPG: каждый следующий шаг по карьерной лестнице дается ценой огромных усилий, в результате выполнения множества рутинных операций.

При этом игра совершенно незря исполнена в tribal-стилистике: гигантские костяные мечи, на скальная живопись, мохнатые унты и прочие аутентичные атри-

«Согласитесь, куда труднее отождествлять себя с пышногрудой эльфийкой»

буты. Monster Hunter Freedom 2 ставит перед игроком задачи, знакомые на генном уровне даже владельцам PSP, – преуспеть в охоте, ремесле, собирательстве. Кроме того, авторы старательно раззадоривают наше любопытство: большая часть найденных по ходу дела предметов (вот эти красные семена или тот голубой гриб) не представляют на первый взгляд никакой ценности. Зато комбинируя их с другими экземплярами, заваливающимися в нашем инвентаре, можно получить действительно ценный артефакт. Вообще большинство по-настоящему нужных вещей материализуются только в результате многоступенчатых комбинаций с содержимым сундука. Однако радость первооткрывателя слегка омрачается избыточностью манипуляций, необходимых для проведения даже простейших опытов.

Monster Hunter Freedom 2 гораздо легче достучаться до подсознания. Согласитесь, куда труднее отождествлять себя с пышногрудой эльфийкой, подбирающей выпавшие из скелетов кошельки с монетами. Тут же пользователи PSP могут доказать себе, что они незаменимые и отважные добытчики. Причем если охотиться – то на доисторических ящеров, а потом снимать с трупов шкуры и

«Monster Hunter Freedom 2 ставит перед игроком задачи, знакомые на генном уровне»

Жанр action/RPG
Разработчик Capcom
Издатель Capcom
Сайт www.capcom.com/monsterhunter
Возраст 12+

Capcom Любимая и почитаемая игроками всего мира японская компания Capcom не перестает радовать своих поклонников новыми проектами начиная аж с дремучего 1979 года.
Игры Игры Bionic Commando, Dead Rising, Lost Planet: Extreme Condition и др.
Сайт www.capcom.com

Идея Охота и собирательство в парке юрского периода **Графика** Маленькие, но детализированные локации

Звук Навязчивые и напыщенные мелодии. Редкие, но сочные звуковые эффекты **Игра** Несмотря на средние оценки прессы, стала настоящим культом. Попробуйте

3.5/5

Gameplay

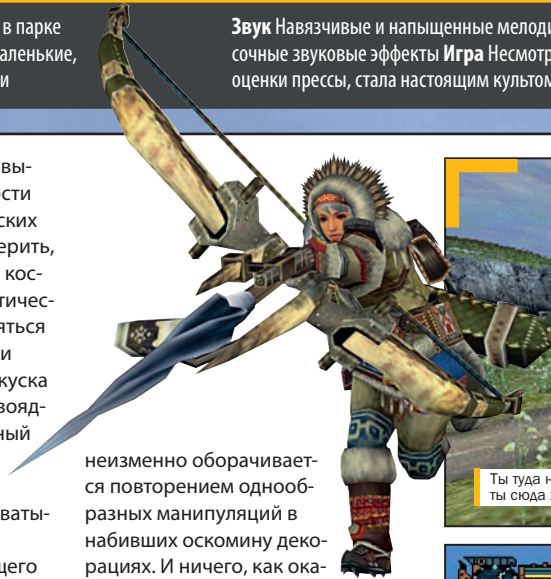
скальпы, выдирать когти и вырезать языки. И не жестокости ради, а сугубо из практических соображений, чтобы смастерить, допустим, новый доспех из костяных пластин. Можно фактически безнаказанно расправляться с назойливыми насекомыми размером с корову и ради куска свежего мяса забивать травоядных величиной с трехэтажный дом. А еще спрыгнуть с высокого утеса и не разбиться. Каждый раз дух захватывает, совсем как во сне.

А чтобы достичь настоящего благополучия в Monster Hunter Freedom 2, мало добыть шкуру самой большой розовой обезьяны, нужно забить сундук трофеями посромнее: шкурами саблезубых оленей, коллекцией жуков, душистым гербарием, тоннами сырой и жареной рыбы, камнями разных свойств и достоинств – список легко продолжить. Любая из хранящихся в запасниках вещей не только послужит вам сырьем для алхимических опытов, но и может оказаться в перечне предметов, нужных для производства нового оружия или брони. В местных магазинах продаются лишь базовые варианты; ингредиенты же, необходимые для получения чего-то приличного, надо добывать самостоятельно. Для этого приходится по несколько раз братья даже за самые скучные задания, например сбор 10 горных трав. Процесс получения нового меча (урон 675 супротив нынешних 625)

неизменно оборачивается повторением однообразных манипуляций в набивших оскомину декорациях. И ничего, как оказалось, страшного, более того, определенному типу людей это очень даже нравится. Игру приобрели уже свыше миллиона раз, а подретушированный вариант Monster Hunter Freedom 2G позволил PSP стать лидером продаж за неделю в Японии.

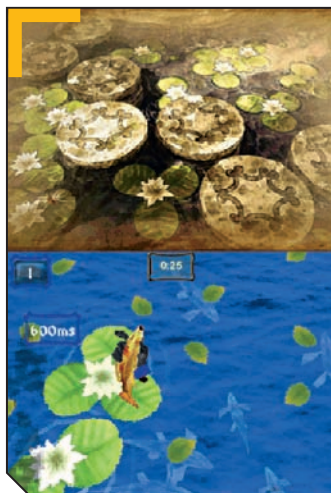
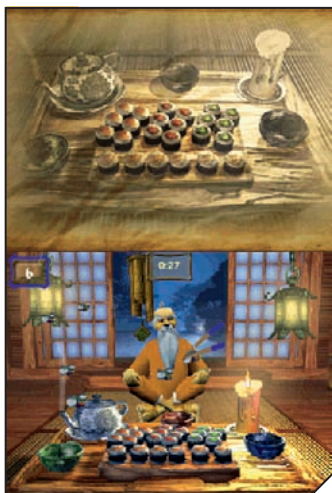
Авторы, конечно, стараются разбавить рутину, предлагая геймерам днями напролет скрещивать содержимое сундука, пестовать кошек, готовящих на вашей кухне (о, Япония!), экспериментировать с прической и одеждой или приумножать благосостояние собственной фермы, на это придется тратить специальные pokke points. Мы вольны, наконец, вместе с другими игроками выполнять задания охотничьей гильдии или бахвалиться карточкой с личными достижениями в холле профучреждения. Единственное, чего остро не хватает этой пышущей тестостероном игре, – блондинок в меховом исподнем, которых можно за волосы утащить в пещеру. Роль женщин в Monster Hunter Freedom 2 исполняют сиамиские кошки.

«Чтобы достичь благополучия, мало добыть шкуру самой большой розовой обезьяны»



Ninja Reflex

Ярослав Сингаевский



Школа ниндзя

Наскучили занятия в Big Brain Academy? Вам до смерти надоел доктор Kawashima и его Brain Training? В таком случае самое время попробовать записаться на курсы в школу ниндзя.

→ Ninja Reflex выполнена в приятном восточном стиле. Собственно, именно отлично стилизованная картинка привлекает в данной игре больше всего. Мудрый наставник с лукавым взглядом и узкой седой бородой встречает вас и проводит в уютное dojo, рядом с которым в маленьком кристально чистом пруду плещутся золотые рыбки. За кадром звучит завораживающая восточная музыка. И первое, что хочется сделать, – включить режим *Meditation*, позволяющий просто наслаждаться всем этим великолепием, глядя, как на фоне символа Инь-Ян медленно пролетает цвет сакуры.

Впрочем, Ninja Reflex предназначена отнюдь не для совершенствования искусства безмолвного созерцания, а для тренировки внимания, выдержки и скорости реакции. Способствовать этому призваны мини-игры, разбитые на шесть категорий. Вам предложат метать сюрикены в двигающиеся мишени, разбивать нунчаками бросаемые сэнсэм предметы, ловить мух палочками для еды, размахивать катаной, отражая атаки проворных самураев, а также стараться поймать голыми руками вертячих рыб и хитрых светлячков.

За успешное выполнение всех заданий из той или иной категории

«Ninja Reflex предназначена для тренировки внимания, выдержки и скорости реакции»

вы получаете камень (jewel). Определенное их количество служит пропуском к так называемому Belt Test. Он состоит из трех последовательных испытаний. Если сэнсэя удовлетворит их суммарный результат, он вручит вам новый пояс, цвет которого, разумеется, символизирует уровень владения местными боевыми искусствами. Наиболее уважаемыми и почитаемыми являются обладатели черного пояса – его получение и станет вашей главной целью.

После завершения очередного Belt Test в каждой из категорий появляются новые задания. Все бы хорошо, вот только старые тесты, несмотря на рост вашего мастерства, практически не меняются. То есть для получения следующего камня придется вновь и вновь проходить уже знакомые испытания – а это быстро наскучивает.

Конечно, играть в Ninja Reflex на Nintendo Wii интереснее просто потому, что размахивать Wiimote (особенно не одному, а в компании) намного веселее, чем елозить стилусом по маленькому экрану. Хотя нельзя не отметить: управление на DS более точное, поэтому некоторые задания выполняются легче и быстрее.

Предполагается, что вы будете отводить Ninja Reflex порядка 15–20 минут в день, но даже если придерживаться подобного расписания, игра, скорее всего, вам очень быстро надоест. Слишком уж однообразной и короткой она вышла. Поэтому я посоветую тренировать внимание и скорость реакции традиционным способом – с помощью шутеров, платформеров, файтингов и других аркадных развлечений. Уверю, удовольствия получите намного больше.

«Вам предложат ловить мух палочками для еды»



Жанр аркада
Разработчики Sanzaru Games/Nunchuck Games Издатель EA
Сайт www.ninjaxreflex.com Возраст 7+

Идея Веселые тренировки выдержки и реакции
Графика Приятная стилизация под мотивы Древнего Востока
Звук Мистический
Игра Привлекательная внешне, но слишком однообразная

2.5/5

Gameplay

Петрович и все, все, все

Александр Чепелев



Russian trip

Носатый обаяшка с крабьими глазами и зубастой улыбкой зажигательно смеется и энергично двигает тазом. Его спина белая, зато все тело по контуру обведено жирной черной линией. Он – Петрович, дух среднестатистического славянина, рожденного в СССР.

→ Впервые Андрей Бильжо, психиатр и мозговед, набросал на бумаге своего Петровича в далеком 1986 году. Несколько месяцев работал над собственным стилем, по многу раз перерисовывал Петровича (вы думаете, его так легко изобразить?), пока не получился тот самый шикарный персонаж, что улыбался нам со страниц газет «Известия» и «Коммерсантъ». Затем в информационно-паразитической программе Виктора Шендеровича «Итого» и в «Бесплатном сыре» врач-мозговед показывал зрителям уже ожившего Петровича. Более того – сам с ним выпивал. Наверное, тогда и возникла у Андрея идея открыть в Москве ресторан «Петрович» – о нем можно узнать из короткого ролика в... правильно, в «Петровиче». Теперь уже игре.

Собственно, только игры Петровичу и не хватало. Спал он себе в кровати, сны смотрел в бинокль, как вдруг в окно ввалился инопланетянин. «Ты – Избранный!» – уверенно проблеял он. Тут проснулась Петровна (жена Петровича), увидела существо с ртом-хоботом и закричала, а инопланетный друг обмяк, упал и не очнулся. «Куда я избран?» – пинает Петрович вестника, но тот не отвечает. «Матрицу», к счастью, Петрович не смотрел, поэтому путь к пониманию ему предстоит знатный – сквозь фольклор и абсурд.

«Заяц и Мазай – две части одной «мазайки», – вот эта цитата точно описывает дух творящегося на экране. Петрович эротично перемещается по рисованным в стиле «пляшущие линии» комнатухам (на все про все – шесть цветов),

подбирает всякий хлам и общается то с Чапаем, то с Пушкиным. Бегают по трем с половиной локациям, напивается за рубль в баре, жарит песни и периодически осознает новый смысл своего бытия – вроде «а может, я избран в Думу?» Финальный ролик, кстати, замечательно сочетается с заставкой, где авторы размышляют, какой все-таки квест «Петрович» – русский, нерусский, новый русский... Действительно, в уже сколоченные рамки «Петровича» запихнуть сложно.

На самом деле ничего особенно для жанра разработчики не сотворили. Мы традиционно бегаем, общаемся, применяем предметы. Есть даже «мясистый» недостаток – необходимость возвращаться по десять раз в пройденные локации. Правда, комнат здесь совсем немного, потому и раздражает данный недочет не слишком сильно. Да и запутаться сложно, хотя из-за здешнего абсурда можно. Поэтому у нас есть помощник – Мозговед. Он подскажет, в каком направлении двигаться, а в мультике выпьет с Петровичем.

«Петрович и все, все, все» – это, по сути, сборник карикатурных зарисовок, никаких диалоговых веток тут нет и быть не может. Разговоры здесь отдают эдаким бытовым русским абсурдом. Кстати, встречаются сказочные герои, выполняющие, впрочем, скорее функцию статистов: Дед Мазай перевезет на другой берег, Буратино впустит в библиотеку, Колобка же, пардон, нужно разбить на сухари, а затем скормить аквариумным рыбкам.

Головоломки – тоже образчик эдакого минималистического аб-

сурда. «Сейчас я тебя укушу – два раза», «У меня восьмая очередь!» – жеманничают посетители психушки. Петрович внимательно их слушает и вводит нужный код в замок сейфа. Причем убойный момент: код динамично изменяется в зависимости от того, какие цифры называют заключенные. Радует сцена в Думе – здесь мы рыщем в поисках ключей. По пути наткнемся на читающих байки депутатов, Чебурашек, Винни-Пухов с кактусами и дверь с пятью замками, а за ней – кабинет президента. Правда, чаще всего нам придется просто правильно использовать предметы, например, вскрыть ломиком электрощиток, накинуть провод на трубу – и насладиться.

В комплекте с самой игрой идет бонусная часть – куча карикатур, мультот, портретов известных деятелей культуры и всех, всех, всех, настоящие «новые русские бабки» и прочая Петрович-радость. Чтобы ее открыть, нужно кликать по оранжевым портретам, развешанным по локациям. К счастью, найти картины совсем несложно – на уровнях нет ничего лишнего, дистиллированный аскетизм.

Петровича всегда мало. Карикатуры – газетные, мультики – минутные. Вот и квест коротким получился. Три часа – и все, ненавязчивый и протестный финал. Из «Петровича» мог бы выйти симпатичный мини-сериал вроде Sam & Max: Episodes. Мог бы. Однако «Петрович» – это завершенное произведение, абсурдное и милое. Такой стильный, смешной, ненавязчивый русский квест. Русский – в смысле не без недостатков.

Игра, по сути, – сборник карикатурных зарисовок»



Жанр: приключения
Разработчик: Trickster Games
Издатель: «Акелла»
Сайт: www.trickster-games.com/petrovich Возраст: нет данных

Идея: Петрович должен двигаться в ногу со временем
Графика: Газетный минимализм
Звук: Задорная озвучка, веселая музыка
Игра: Короткий трип по Петровичу

3.5/5

Gameplay

The House of the Dead 2&3 Return

Дмитрий Веселов



Все-таки если бы персонажи не открывали рты, игра была бы лучше

Эти мертвые немножко устарели

The House of the Dead – наверное, самый известный light gun shooter из всех аркадных автоматов. Его невероятную популярность не удалось снизить даже печально известному творению печально известного Уве Болла.

Представители славного семейства The House of the Dead выходили на большинстве существующих платформ, ну а в 2008-м игра проторенной Umbrella Chronicles дорожкой добралась и до «семейной» Wii, распугав всех друзей Марио своими жизнерадостными зомби.

В зеленый пластик свеженькой коробки щедрая SEGA упаковала аж два развлечения. The House of the Dead 2 впервые вышла на аркадных автоматах в 1998 году, а The House of the Dead 3 – в 2002-м. Основной принцип зомби-забавы уже стал классикой и не меняется много лет: главный герой (или герои), выдавив из себя пару фраз, символизирующих сюжет, принимают палить в живых мертвецов. Изюминка серии в том, что от нас требуется только перезаряжать пушку и спускать ку-

рок, даже ходить не надо – игра сама услужливо ведет protagonista по заданному пути через комнаты и коридоры (отсюда и название «рельсовый шутер»). Время от времени отстрел обычных зомби перемежается битвами с боссами или сюжетными вставками (последние предназначены лишь для того, чтобы игроки смогли передохнуть).

Вторая и третья части сериала почти не отличаются друг от друга: нас ведут, мы стреляем, однако все же четыре года разницы дорого стоят. Сегодня картинка The House of the Dead 2 выглядит угловатой и размазанной, бросается в глаза отсутствие HDR, bump mapping и прочих обязательных уже спецэффектов. Потому, наверное, местные монстры напоминают карикатуры на зомби и кажутся настолько ничтожными, что их и убивать-то жалко. Сложно пове-

рить, что когда-то подобное считалось достойным уровнем графики.

Кроме того, The House of the Dead 2 неприятно удивляет голосами персонажей. Актеры монотонно и без всяких эмоций тарбанят положенные фразы, вызывая у игрока лишь раздражение. «О господи, кто мог сделать это?!» – безостановочно и фальшиво твердит дамочка за кадром. Заткнись, заткнись, как будто я не знаю, я прошел этот уровень уже полтыщи раз!

По сравнению со своим предком The House of the Dead 3 держится молодцом: до «Оскара» местным актерам еще далеко, но и выключить звук желания не возникает. А уж по графике третья часть, естественно, на пару парсеков обогнала вторую. Ну, это, конечно, не тот уровень, чтобы заставить создателей Crysis вешаться на собственных подтяжках, однако игра выглядит симпатично, чего вполне достаточно.

Есть только одна проблема, общая для обоих эпизодов, которая удивит тех, кто в глаза не видел аркадных автоматов. И вторая, и третья части полностью проходятся примерно за полчаса. Обе от старта

и до финиша можно осилить быстрее, чем одну экранизацию Уве Болла! SEGA попыталась растянуть удовольствие, добавив кое-какие бонусы: например, здесь есть небольшие специальные миссии, позволяется выбрать босса, чтобы уничтожить его, или пройти игру на время, но – честно – это не очень эффективно работает. Так, буквально на пару вечеров.

И что еще хуже для The House of the Dead – такая проблема напрочь отсутствует у основного конкурента серии на данной платформе, т. е. у Resident Evil: Umbrella Chronicles. Последняя гораздо длиннее, а в придачу еще и красивее. Да и оружие там явно побольше. Грубо говоря, Umbrella Chronicles уделяет пришельца с аркадных автоматов почти по всем параметрам... Хотя мы-то знаем, что SEGA вполне могла бы побороться за кошелек потребителей, если бы добавила к предлагаемому набору роскошный The House of the Dead 4. Жаль, об этом остается только мечтать. А так пока не слишком много вышло проектов, которые заставили бы игроков прикупить Wii Zapper.



Жанр rail shooter
Разработчик SEGA Издатель SEGA
Сайт www.sega.com Возраст 18+

Идея Эх раз, еще раз, еще много-много раз!

Графика Явно устаревшая

Звук Разработчики решили не заморачиваться и нашли актеров в ближайшем кафетерии. В остальном неплохо

Игра Очередные порты классических зомби-шутеров

3.5/5

Gameplay

Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder

Александр Чепелев

Lovecraft № 95

Поначалу скелеты в шкафах взрывались в Scratches, затем забрякал железками гибрид ученого с гладиатором в Penumbra: Overture. Теперь пришло время Darkness Within.

→ И ведь вот чудо – все эти игры сходны сюжетными узлами, антуражем и атмосферой. Кто бы мог подумать, что ребята из Турции примут творчество Лавкрафта так близко к сердцу? Собственно, влияние произведений отца современного хоррора ощущается в игре постоянно. Даже город, где произошла жуткая история с нашим участием, называется Уэллсмот (привет лавкрафтовскому Иннсмуту). Итак, 2011 год, наш протеже постепенно съезжает с катушек в психушке. Почувствовать себя детективом, который в процессе расследования убийства (главный подозреваемый – тот самый Лоа Нолдер из названия, коллега протагониста) подорвал душевное здоровье, слишком глубоко погрузившись в тайны африканских культов, предстоит нам.

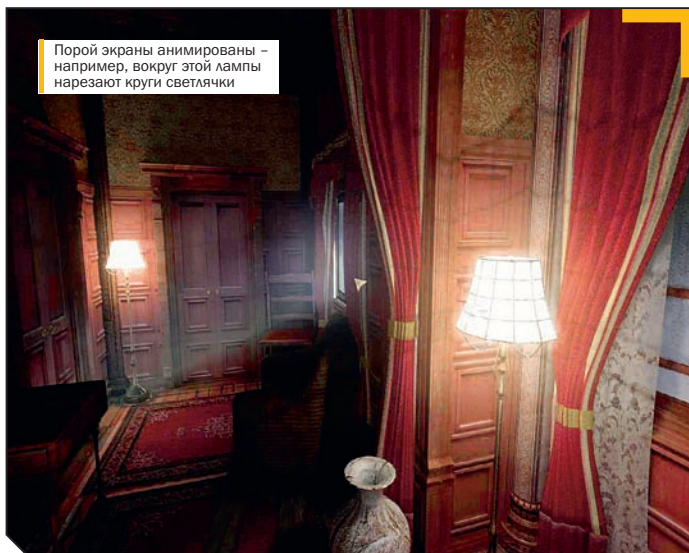
Вообще, наш Говард – один из самых приятных Говардов в квестах от первого лица. У него на столике всегда лежит «Рубай» Омара Хаяма, а над кроватью висит картина кисти покойного друга (тот «мог бы стать великим художником»). Педантичный подход характерен для всей игры, обставленной как классическое детективное расследование с некоторыми «почти ну-хау».

Мы передвигаемся по квартирам и викторианским особнякам, ищем записки и улики. Если след найден – звоним по мобильному (полезная штука) приятелю Артуру, нашему главному помощнику. Головоломки здесь по большей части бытовые вроде «налей в кастрюлю растворитель, опусти затвердевшую кисточку – и вот она снова в хоро-

шей форме». Также нужно читать всякие документы и письма, подчеркивая красным зацепки. Порой предметы важно повернуть в инвентаре – на задней стороне потертой фотографии может оказаться важный код. В течение игры Говард рассматривает найденное им барахло и записывает пришедшие ему в голову мысли в блокнот. Затем предметы следует перетащить в ячейки специального меню и нажать кнопку *Анализировать* – тогда Говард сделает глубокие выводы (похожее мы видели в Sinking Island). В целом же внимательное перечитывание документов, выискивание скрытых значений, намеков здорово похоже на аналогичные развлечения из Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned.

По духу игра напоминает Scratches – тревогу вызывают не монстры, а ожидание чего-то непонятного, но явно жуткого. Особенно удались авторам кошмары Говарда – это настоящее искусство страха, умело выстроенный саспенс. Да и во время классически вязкого расследования порой мелькают ужасающие образы в сопровождении меланхоличной музыки. Порадовала и графика проекта. Панорамы на 360° выполнены изящно и со вкусом, впечатляют детализацией.

Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder – размеренное, даже несколько затянутое путешествие по старинным особнякам, сознанию главного героя и лавкрафтовским мифам. Настоящий классический хоррор-детектив. А мелкие шероховатости абсолютно не мешают получать удовольствие от игры.



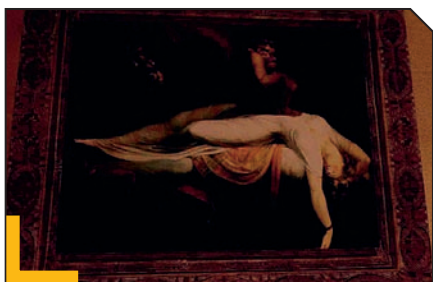
Порой экраны анимированы – например, вокруг этой лампы нарезают круги светлячки

«Игра обставлена как классический детектив»



Эта седовласая букашка – мы. Редкий кадр

«Особенно удались авторам кошмары Говарда»



Жанр: адвенчура Разработчик: Zoetrope Interactive
Издатель: Lighthouse Interactive Издатель в Украине: «Фабрика Игр»
Локализатор: «Акелла» Сайт: www.zoetropeint.com Возраст: 7+

Идея: Страшнее, еще страшнее
Графика: Приятная, на вечной технологии
Звук: Звонкий, еле заметная меланхоличная музыка
Игра: Интересная и атмосферная

4/5

Gameplay



TNA iMPACT!

Дата выхода сентябрь 2008

Эти суровые мужчины не танцуют, они встречаются на ринге, бьют друг друга лица, швыряют соперника об пол и об колено, просовывают сквозь канаты по периметру арены и прикладывают к столбикам. И делают перечисленное с предельно суровыми выражениями на мужественных лицах, которые не всегда вяжутся с бодренькими боди или легинсами в обтяжку. И вы еще продолжаете думать, что рестлинг – это взаправду?

Xbox 360 / PS3 / PS2 / Wii



PC / Xbox 360 / PS3

Tom Clancy's H.A.W.X.

Дата выхода осень 2008

Краснознаменная имени Тома Клэнси эскадрилья самолетиков будущего поднимется в воздух, дабы отстоять добро и справедливость в мире, власть в котором медленно, но уверенно подгребают под себя частные военные структуры (private military companies). Чтобы стать пилотом в 2012 году, не нужно подавать документы в летное училище, достаточно просто купить Tom Clancy's H.A.W.X. Пока самое привлекательное в проекте, помимо красивой картинки, – обещание сделать кооперативную кампанию на четырех игроков.

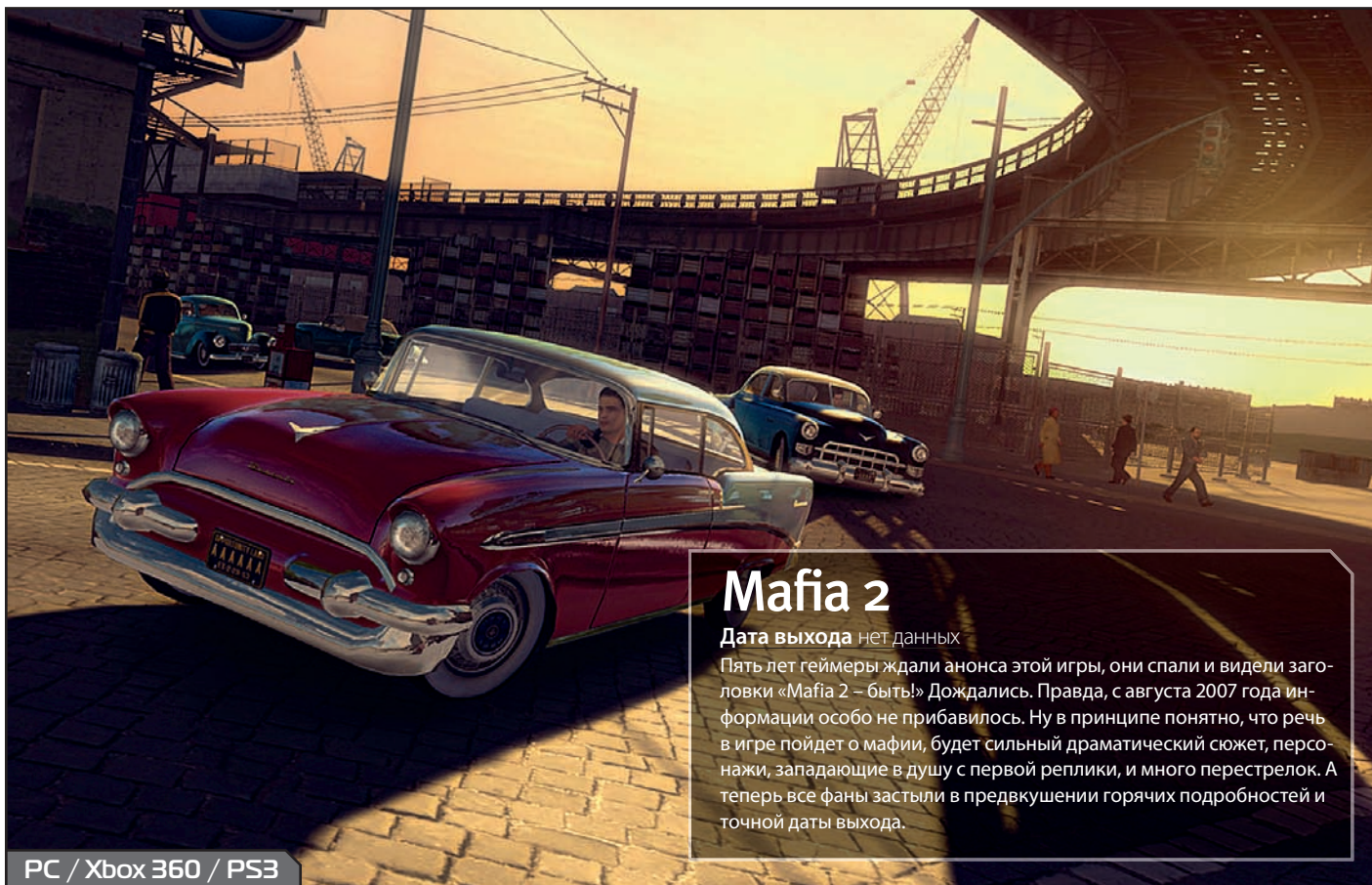
Sonic Unleashed

Дата выхода IV квартал 2008

Если вам еще не надоели игры со сверхскоростным синим ежиком в главной роли, радуйтесь, SEGA готовит очередной проект с участием Соника. Здесь все будет быстрее, больше и краше, чем раньше. Шустрое насекомоядное склеит мир, сломанный злобным доктором Эггменом (Dr. Eggman), соберет все колечки, подметет ирокезом из иголок все трассы и вызовет приступы головокружения у людей со слабым вестибулярным аппаратом. Впрочем, как обычно.



Xbox 360 / PS3 / PS2 / Wii



Mafia 2

Дата выхода нет данных

Пять лет геймеры ждали анонса этой игры, они спали и видели заголовки «Mafia 2 – быть!» Дождались. Правда, с августа 2007 года информации особо не прибавилось. Ну в принципе понятно, что речь в игре пойдет о мафии, будет сильный драматический сюжет, персонажи, западающие в душу с первой реплики, и много перестрелок. А теперь все фаны застыли в предвкушении горячих подробностей и точной даты выхода.

PC / Xbox 360 / PS3



Trauma Center: Under The Knife 2

Дата выхода июль 2008

Мы уже готовим новые стилусы и свежие защитные экраны для DS. Ведь совсем скоро опять сможем почувствовать себя почти доктором. И в этот раз Atlus обещала снизить нечеловеческую сложность игры, превратив Trauma Center: Under The Knife 2 из забавы для хардкорщиков в приятное времяпрепровождение. Конечно, для тех, кого не пугает визуальный ряд сериалов CSI и «Доктор Хаус».

DS

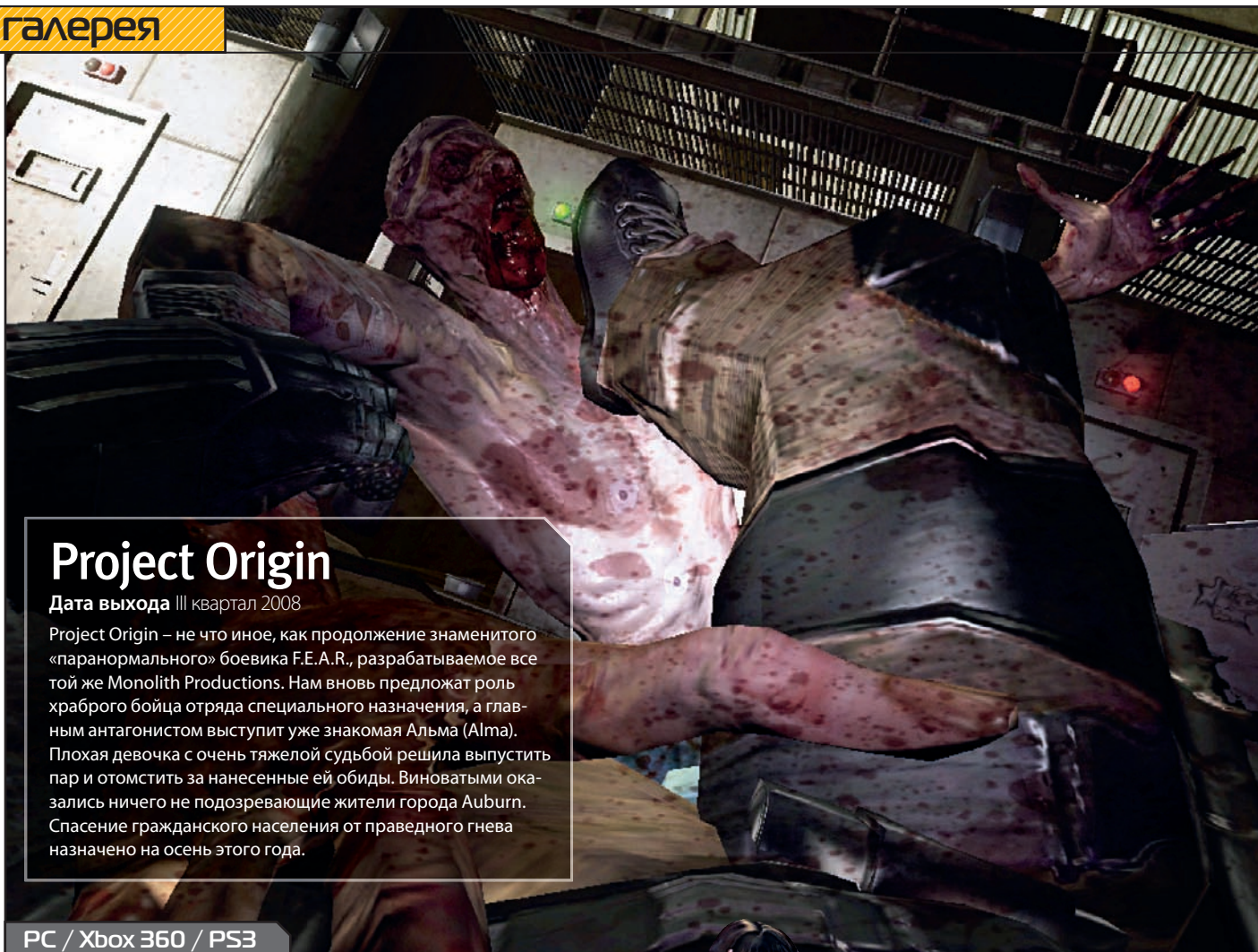
Sunshine Beach Volleyball

Дата выхода нет данных

Никто не спорит, что море, солнце, милые девушки в бикини и пляжный волейбол – отличный базис для игры. Вот только девушки должны быть действительно милые, пока же, как заметил наш дизайнер, местные спортсменки напоминают надутых кукол из магазина для взрослых. Та же неуклюжая грация и недоуменное выражение на скудно детализированных лицах. Издателя у проекта нет, даты выхода тоже, населена... ну вы сами видите кем. Итак, проходим мимо, не задерживаемся.



PC



Project Origin

Дата выхода III квартал 2008

Project Origin – не что иное, как продолжение знаменитого «паранормального» боевика F.E.A.R., разрабатываемое все той же Monolith Productions. Нам вновь предложат роль храброго бойца отряда специального назначения, а главным антагонистом выступит уже знакомая Альма (Alma). Плохая девочка с очень тяжелой судьбой решила выпустить пар и отомстить за нанесенные ей обиды. Виноватыми оказались ничего не подозревавшие жители города Auburn. Спасение гражданского населения от праведного гнева назначено на осень этого года.

PC / Xbox 360 / PS3

Black Mirror 2

Дата выхода 2009

Эх, знал бы главный герой Black Mirror 2, чем обернется для него неожиданное знакомство с очаровательной девушкой, однажды переступившей порог небольшой фотолавки в уютном провинциальном городке... Впрочем, все, что ни случается, – к лучшему. А уж мы-то постараемся, чтобы захватывающая дух история этой парочки завершилась хорошо.



PC



Speed Racer

Дата выхода II квартал 2008

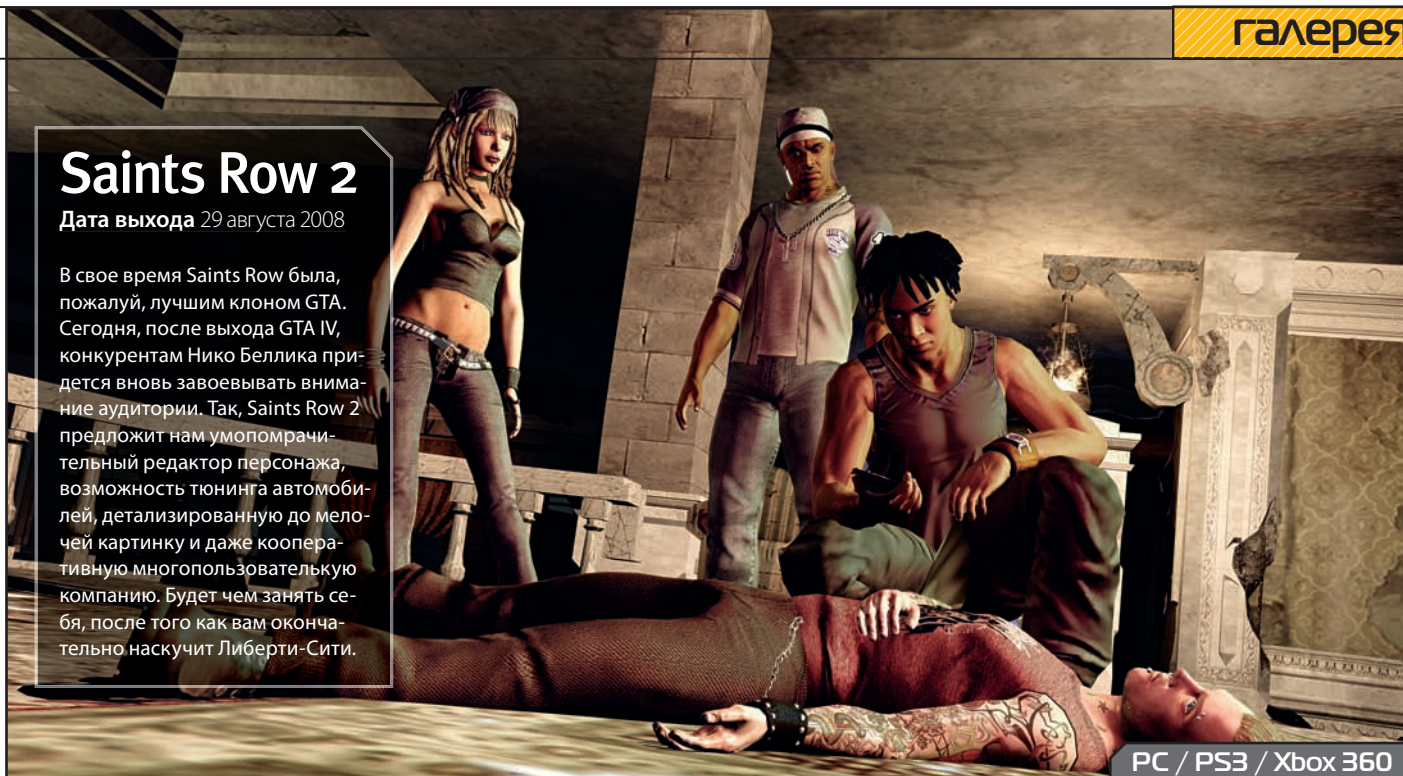
Не выпустить игру по мотивам фильма, который снимают брат и сестра Вачовски (в прошлом просто братья Вачовски), было бы преступлением. Финансовым преступлением – ведь франчайз Speed Racer популярен уже давно, и его преданные фанаты наверняка раскупят какой-нибудь миллион копий продукта по кинолицензии. Разработчики, впрочем, обещают, что в игре все будет ничуть не хуже, чем в кино: множество машин на выбор, сумасшедшие, закручивающиеся мертвыми петлями треки и даже Car-Fu – своеобразные автомобильные поединки. Поверим на слово?

Wii / PS2 / DS

Saints Row 2

Дата выхода 29 августа 2008

В свое время Saints Row была, пожалуй, лучшим клоном GTA. Сегодня, после выхода GTA IV, конкурентам Нико Беллика придется вновь завоевывать внимание аудитории. Так, Saints Row 2 предложит нам умопомрачительный редактор персонажа, возможность тюнинга автомобилей, детализированную до мелочей картинку и даже кооперативную многопользовательскую компанию. Будет чем занять себя, после того как вам окончательно наскучит Либерти-Сити.

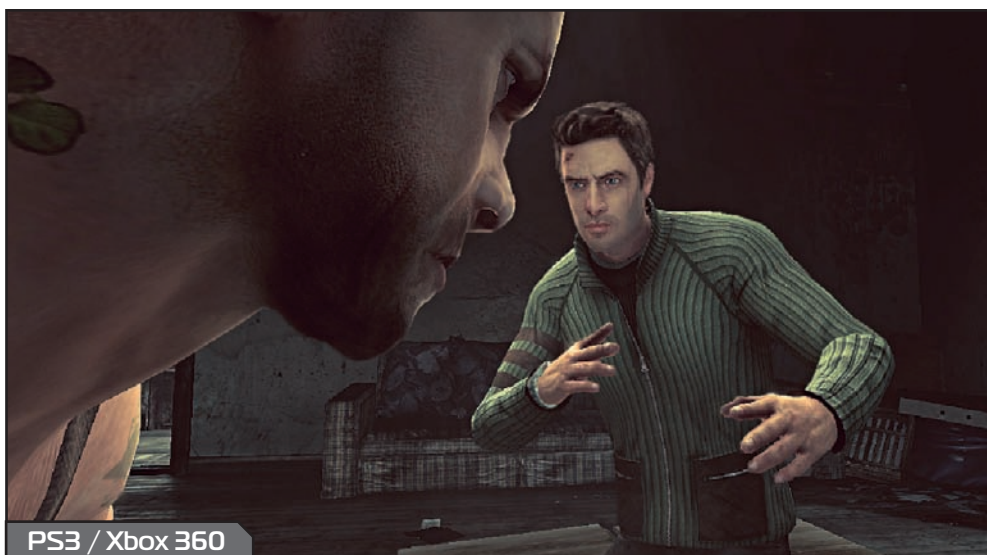


PC / PS3 / Xbox 360

Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy

Дата выхода 27 июня 2008

Удивительно, но выходящая в конце июня The Bourne Conspiracy – отнюдь не проект по кинолицензии. Разработчикам из компании High Moon Studios (известна благодаря Darkwatch) совсем неинтересны приключения Мэтта Деймона, вместо этого они вдохновляются оригинальными новеллами Роберта Ладлэма, которым Борн, собственно, и обязан своим появлением.



PS3 / Xbox 360

Summon Night: Twin Age

Дата выхода июнь 2008

Храбрая девочка Reiha, умеющая призывать (summon) монстров, и ее верный друг – страшное, но симпатичное чудовище Aldo, должны спасти мир от, казалось бы, неминуемого катаклизма. Дорога до финального босса наверняка будет длинной – ведь столько соблазнов на пути: масса побочных квестов, манящие сокровищами подземелья, разнообразные магазины и крафтинг. Namco Bandai совсем не жалко нашего времени!



DS



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)	\$80
		Процессор AMD Athlon 64 X2 4400+ (2,3 ГГц, 2×512 КБ)	\$75
		Материнская плата Чипсет Intel P35 Express	\$90
		Материнская плата Чипсет NVIDIA nForce 550/570	\$70
		Память 2×1 ГБ DDR2-800	\$50
		Видеокарта Radeon HD 3650 512 МБ GDDR3	\$110
		Жесткий диск 250 ГБ, кэш-буфер 8 МБ	\$65
		LCD-монитор 19", TN, DVI	\$210
		Привод DVD+/-RW Dual Layer, мультиформатный	\$30
		Корпус Middle Tower ATX 400 Бт	\$55
		Клавиатура PS/2	\$10
		Мышь Оптическая, PS/2	\$15
		Кулер, аксессуары	\$25
		Акустика 2.0 или наушники	\$25

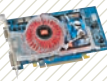
Суммы для PC на платформах

Intel \$760

AMD \$735

Смета «Оптимального PC»

Лучшее вложение денег в игровой PC. Заработает все! Правда, кое-что – на средних настройках

«Оптимальный PC»		Процессор Intel Core 2 Duo E4500 (2,2 ГГц, 2 МБ)	\$130
		Процессор AMD Athlon 64 X2 5200+ (2,6 ГГц, 2×1 МБ)	\$120
		Материнская плата Чипсет Intel P35, поддержка FSB>2 ГГц	\$110
		Материнская плата Чипсет AMD 770	\$90
		Память 2×1 ГБ DDR2-800 CL4	\$80
		Видеокарта GeForce 9600 GT 512 МБ	\$200
		Жесткий диск 500 ГБ, кэш-буфер 16 МБ	\$120
		LCD-монитор 19", P-MVA, DVI	\$330
		Привод DVD+/-RW Dual Layer, мультиформатный	\$35
		Корпус Middle Tower ATX 400 Бт	\$85
		Клавиатура USB	\$15
		Мышь Лазерная, USB	\$25
		Кулер, аксессуары	\$35
		Акустика 5.1	\$90

Суммы для PC на платформах

Intel \$1255

AMD \$1225

Смета «Прогрессивного РС»

Компьютер для настоящего фаната РС-гейминга. Ультимативная игровая станция, которая запросто справится с любым даже самым требовательным к железу проектом. Дорого, но оно того стоит

«Прогрессивный РС»		Процессор Intel Core 2 Duo E8200 (2,66 ГГц, 6 МБ, 1333 МГц)	\$200
		Материнская плата Чипсет Intel P35, поддержка FSB>2 ГГц	\$165
		Память 4×1 ГБ DDR2-1066	\$200
		Видеокарта GeForce 8800 GTS 512 МБ	\$330
		Жесткий диск 750 ГБ, кэш-буфер 16 М	\$180
		LCD-монитор 21", S-PVA, DVI	\$510
		Привод DVD+-RW Dual Layer, мультимедийный	\$35
		Корпус Middle Tower ATX 500 B	\$140
		Аудиоплата 7.1 Sound Blaster X-Fi Xtreme Gamer	\$100
		Клавиатура Мультимедийная, USB	\$30
		Мышь Лазерная, USB	\$70
		Кулер, аксессуары	\$55
		Акустика 7.1 или 5.1	\$130
Сумма для РС на платформе Intel \$2145			

➔ За прошедшее время кардинальных изменений в рекомендуемых нами конфигурациях практически не произошло. Имеющиеся двухъядерные модели процессоров в ценовых категориях \$70–80 и \$120–130 – лучшие варианты на текущий момент для бюджетной и оптимальной систем соответственно. Для прогрессивного РС по-прежнему актуален Intel Core 2 Duo E8200. Да, модель E8400 имеет больший коэффициент умножения, а потому лучше подходит для разгона, но цена, которую за нее сейчас просят на рынке (\$260–270), на наш взгляд, несколько завышена. Разницу в стоимости разумнее потратить на более производительный графический адаптер.

Пожалуй, в этом месяце мы имеем самый широкий за последнее время выбор видеокарт для «Оптимального РС». Снижение цен на GeForce 9600 GT позволяет рекомендовать их для системы среднего уровня. Сейчас в продаже появилась масса различных моделей как с референсной, так и с оригинальными СО. Однако откладывая \$200 на приобретение GeForce 9600 GT, следует помнить о других способах потратить данную сумму. GeForce 8800 GS с 768 МБ памяти также станет весьма неплохой покупкой, хотя выбор моделей на этом GPU очень ограничен и вряд ли расширится в ближайшее время, по крайней мере до момента официального «переименования» чипа в 9600 GSO. Экземпляры с 384 МБ памяти стоят от \$170, но такого объема не всегда достаточно для тяжелых графических режимов. AMD тоже порадовала снижением цен: теперь, располагая суммой в \$215–220, вполне можно рассчитывать на Radeon HD3870 512MB. Не следует забывать и о стремительно подешевевших GeForce 8800 GT. Стоимость модификаций с 512 МБ памяти начинается с \$240–250, и в

этом случае ее можно назвать своего рода золотой серединой. Такие видеокарты подойдут не только владельцам оптимальных РС, которые часто играют на компьютере, а потому хотят увеличить мощность графической подсистемы, пусть даже немного превысив бюджет, но и людям, планирующим собрать прогрессивную платформу, однако не желающим тратить на покупку дорогой видеокарты. А вот для тех, кто не прочь комфортно поиграть с разрешением от 1280×1024, мы рекомендуем GeForce 8800 GTS 512MB. За дополнительные \$60–70 вы получите более высокие частоты чипа/памяти, еще 16 универсальных процессоров и эффективную штатную систему охлаждения с выбросом горячего воздуха за пределы корпуса. А после незначительного разгона в вашем распоряжении фактически окажется GeForce 9800 GTX, разве что без возможности использовать три таких адаптера в режиме 3-way SLI. Действительно ли вас это сильно расстроит?

Жесткие диски объемом 500–750 ГБ на текущий момент обеспечивают наименьшую стоимость хранения информации. Длительное время недостижимая планка в \$0,2 за ГБ, похоже, вскоре будет преодолена, и первыми сделают это именно 750-гигабайтовые накопители. Снижению цен способствует активное внедрение пластин с увеличенной плотностью записи, что позволяет разработчикам получить требуемые объемы, устанавливая в HDD меньшее количество магнитных дисков. У пользователей же здесь своя выгода. Помимо экономии, мы получаем более производительные накопители, которые не так сильно нагреваются и вибрируют, вдобавок работают очень тихо. Потому, выбирая винчестеры объемом 500–750 ГБ, рекомендуем ориентироваться именно на двух- и трехпластинные модели.

\$550



Продукт предоставлен «Навигатор», www.navigator.ua

ASUS PG221

➔ Несмотря на то что основной задачей мониторов остается отображение графической информации, производители все чаще выпускают модели с дополнительной функциональностью. Уже не удивляют USB-разъемы на боковых панелях и встроенные веб-камеры, но сабвуфер – это нечто новое. Компания ASUS предприняла попытку сделать мультимедийный монитор, который оснащен полнофункциональной акустической системой.

Внешне PG221 выглядит как дорогое устройство, предназначенное для требовательных пользователей. Массивная металлическая подставка, сенсорная панель управления, цилиндрический сабвуфер сзади, вращающаяся по вертикали веб-камера – все говорит об эксклюзивности модели. Добавим к этому весьма удобную клавиатурную подсветку, которая расположена таким образом, чтобы не светить в глаза. Кроме того, в зависимости от текущего занятия ее цвет и яркость можно менять вручную (кино, FPS, RTS).

Качество изображения, несмотря на матрицу TN, оказалось вполне достойным. Углы обзора очень неплохи даже при значительных смещениях по вертикали, а скорость отклика достаточна для комфортной игры.

Музыкальные же способности PG221 – средние. Наличие сабвуфера не спасает встроенную АС, она годится лишь для просмотра видео и игр, где довольно неплохо выполняет свои функции, но прослушивать любимые композиции с ее помощью мы бы не советовали. Кроме того, подобное нововведение сказалось на стоимости устройства, поэтому PG221 стал одним из наиболее дорогих широкоэкранных мониторов на матрице TN.

\$70



Продукт предоставлен ERC, www.erc.ua

Microsoft Xbox 360 Wireless Controller for Windows

➔ Microsoft Xbox 360 Wireless Controller является точной копией контроллера Xbox 360, только в отличие от более старой его версии данное устройство осуществляет передачу данных без помощи проводов. Собственно, основными отличиями в эргономике являются отсутствие шнура и появившийся в нижней части геймпада небольшой блок с аккумуляторами. В остальном же контроллеры практически одинаковы. Положив их рядом, вы с первого взгляда вряд ли отличите одну модель от

другой. Правда, в комплекте с Microsoft Xbox 360 Wireless Controller поставляются USB-приемник радиосигнала (который на Западе можно приобрести отдельно) и диск с драйверами.

Заметим, что «компьютерная» модель полностью совместима с консолью, потому приобретение такого устройства будет оптимальным вариантом для владельцев Xbox 360, поскольку это решит сразу две задачи – покупку геймпада для ПК и второго контроллера для консоли.

\$135



Продукт предоставлен TNG, www.tng.com.ua

Aeneon XTune AXT760 UD00-18D DDR2-1142+

➔ Комплект из двух гигабайтовых модулей Aeneon XTune DDR2-1142+ является топовым набором ОЗУ типа DDR2 от одного из лидеров рынка оперативной памяти – Qimonda.

XTune DDR2-1142+ изначально предназначена для работы на довольно высоких частотах. Разгонный потенциал модулей великолепен: при штатных таймингах 5-5-5-15-2T вам удастся достигнуть 1305 МГц, а в режиме 4-4-4-12-2T – 1125 МГц. Производитель практически не оставил места для маневра с повышением напряжения: оно и так достаточно высоко – 2,3 В. Несмотря на это, нагрев памяти не очень велик.

Набор из двух модулей XTune DDR2-1142+ стоит заметно меньше продуктов аналогичного класса от более именитых брендов, но при этом не уступает им по качеству и имеет отличный задел для работы на повышенных частотах. Хорошая покупка для энтузиастов, которым нужна действительно быстрая DDR2.

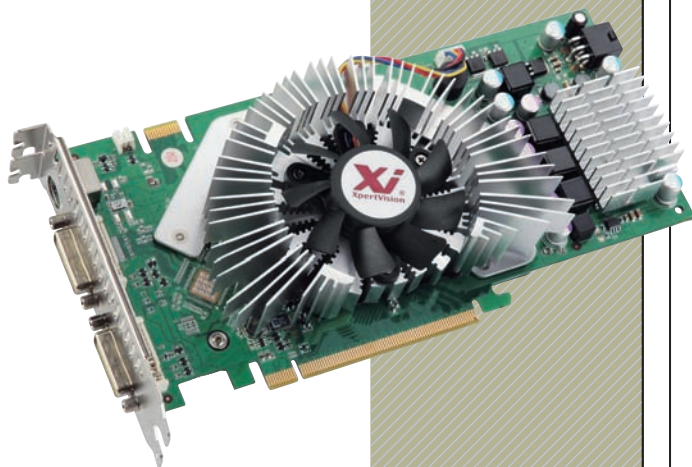
XpertVision GeForce 8800GS Sonic 768 MB

\$225

➔ XpertVision 8800GS Sonic 768 MB является топовой видеокартой производителя на чипе NVIDIA GeForce 8800 GS. Ее главное отличие – увеличенный объем ОЗУ, хотя имеются и другие весьма существенные изменения. Прежде всего это традиционные для серии Sonic улучшенные СО и подсистема питания, а также большие частоты чипа/памяти. Говоря о специфике моделей с GeForce 8800 GS, отметим, что у данной модификации нормально работает датчик температуры плюс есть возможность регулировки оборотов вентилятора СО. Кулер довольно тих и хорошо справляется со своей задачей – под нагрузкой температура составила 65 градусов, а после оверклокинга не превысила 70 °С. При этом вентилятор вращается не на максимальных оборотах и имеет большой запас производительности.

Видеокарта способна удовлетворить требования любителей разгона – она стабильно работает на частотах 771 МГц для ядра и 1912 МГц для памяти. Данные результаты заметно превосходят максимальные достижения версии с 384 МБ (712/1856 МГц). Главная заслуга в этом принадлежит улучшенной системе питания. Такие высокие частоты после оверклокинга позволяют XpertVision 8800GS Sonic 768 MB демонстрировать быстрое действие практически на уровне карт с GeForce 8800 GT.

Хотя 768 МБ видеопамати для адаптера этого класса скорее даже излишни, при выборе между моделями с 384 МБ и 768 МБ производства XpertVision более привлекательной будет 8800GS Sonic 768 MB. Она может составить достойную конкуренцию GeForce 9600 GT и станет удачной покупкой при сопоставимом уровне цен.



Продукт предоставлен «Евро Плюс», www.eplus.kiev.ua

Genius SlimStar 335

\$22

➔ Несмотря на то что модель 335 принадлежит к серии SlimStar, кнопки имеют довольно большой ход. Новинка предназначена для геймеров, оснащена дополнительными 15 программируемыми клавишами, для настройки которых прилагается специальная утилита. Она позволяет записывать макросы с таймерами нажатия клавиш и полноценным редактором. Не оставлены без внимания и любители мультимедиа – в верхней части устройства расположены еще 11 клавиш для запуска популярных приложений и управления громкостью.

Дизайнеры изменили привычное расположение кнопок навигационного блока, а из-за отсутствия подставки для ладоней пользоваться курсорными клавишами не так удобно – тонкая прорезиненная полоска выглядит симпатично, но эргономику не улучшает. У Genius получилась не самая комфортная, но функциональная клавиатура, стоимость которой понравится многим потенциальным покупателям.



Продукт предоставлен «Версия-Системс», www.v-systems.com.ua

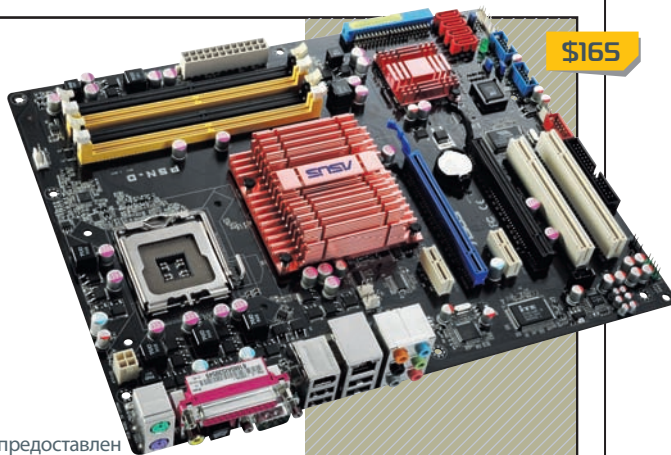
ASUS P5N-D

\$165

➔ ASUS P5N-D основана на новом наборе системной логики NVIDIA nForce 750i SLI. Главными достоинствами этого чипсета являются поддержка 45-нанометровых процессоров и SLI. Для совместной работы двух видеокарт плата имеет пару слотов PCI-E x16, функционирующих в режиме x16+x8. В остальном оснащение платы небогато, к примеру, здесь всего четыре разъема SATA. Оверклокерский потенциал продукта невысок – максимальная частота FSB не превысит значения 440 МГц.

Интересной особенностью данной модели является использование чипа управления питанием ASUS EPU (Energy Processing Unit). По утверждению производителя, он позволяет снижать энергопотребление в отдельных случаях до 80%.

Если вам нужна поддержка SLI за умеренные деньги, то P5N-D будет неплохим выбором, но если использование двух видеокарт с чипами NVIDIA не планируется, за эту цену есть более привлекательные продукты.



Продукт предоставлен TechnoPark, www.technopark.ua

\$69



Zalman FPSGun FG1000

➔ Концепция FG1000 вынесена в рекламный слоган: «Не кликай – стреляй!» Суть ее в размещении основных кнопок манипулятора вертикально (подобно спусковому крючку оружия) на пистолетной рукоятке. Теоретически это должно упростить и приблизить к реальности управление в 3D-шутерах. Заметим, что идея не нова и еще несколько лет назад мы встречались с продуктом MonsterGecko под названием PistolMouse, да и пара других малоизвестных мышей отличались «оружейными» кнопками.

В отличие от PistolMouse устройство Zalman не копирует внешне пистолет. Рукоятка выполнена перевернутой, а на «стволе» размещен оптический сенсор – он вынесен далеко вперед относительно не только центра ладони, но даже пальцев. Две основные кнопки расположены на рукоятке в том же порядке, что и обычно, –

верхняя, лежащая под указательным пальцем, по умолчанию выполняет роль левой, нижняя (для среднего пальца) – правой. Под большим пальцем размещено крупное светящееся колесико скроллинга с кнопкой, а чуть выше (на боку рукоятки) еще две маленькие кнопки для дополнительных действий.

Несмотря на впечатляющую функциональность, у первой мыши от Zalman есть существенные эргономические недостатки. Курсор очень легко поворачивать по горизонтали радиально, но крайне неудобно делать прямолинейные горизонтальные и особенно вертикальные перемещения. FPSGun приходится двигать всей рукой, так как кисть зажимает устройство и упора не имеет. Уже через два-три часа работы с манипулятором рука заметно устает.

Продукт предоставлен Nevada, www.nvd.com.ua

\$30



Genius ErgoMedia 500

➔ Genius ErgoMedia 500 призвана помочь геймерам улучшить свои результаты в виртуальных баталиях. Основной клавиатурный блок состоит из 11 клавиш, наиболее часто используемых в различных играх. Если этого окажется мало, каждая из кнопок перепрограммируется. С помощью ПО производится довольно тонкая настройка, на клавиши «подвешиваются» как значения определенных кнопок клавиатуры или мыши, так и макросы.

Устройство без проблем распознает одновременное нажатие трех кнопок. Кроме того, любители поиграть в темноте оценят синюю подсветку клавиатурного блока. На верхней панели находится колесо скроллинга, но использовать его, например, для смены оружия будет не очень удобно. На уровне большого пальца расположен четырехпозиционный joystick.

Учитывая дизайн корпуса, ErgoMedia 500 будет комфортна для пользователей, имеющих большие ладони. Играющим же на обычной клавиатуре понадобится некоторое время для привыкания.

Продукт предоставлен «Версия-Системс», www.v-systems.com.ua

315 грн



Altec Lansing VS2421

➔ Однополосные сателлиты VS2421 занимают совсем немного места на столе, да и сабвуфер с пятидюймовым динамиком довольно компактен. Все регулировки на пульте ДУ (включение, громкость и уровень ВЧ) можно производить, не меняя положения руки. Кроме того, в него встроен микрофон, что позволяет использовать систему в VoIP-приложениях.

Звучит АС довольно сбалансированно и создает объемную звуковую сцену. Небольшой недостаток высоких частот можно легко компенсировать с помощью соответствующего регулятора.

Сабвуфер не претендует на глубокий бас, но доступный ему диапазон на средней громкости обрабатывает уверенно. И хотя высокие уровни даются ему тяжело, потенциала системы более чем достаточно для озвучивания рабочего места.

Продукт предоставлен «Фолгат», www.folgat.ua

GeForce 9800 GTX

➔ Новинка GeForce 9800 GTX – отнюдь не революционный продукт. Выполненная на базе GPU G92, она по большому счету – лишь разогнанный вариант GeForce 8800 GTS 512 МБ. Рабочие частоты адаптера были увеличены довольно существенно – с 600/1800 до 675/2200 МГц, но напомним, что подобных показателей легко достичь, форсировав младшую карту. Справедливости ради отметим: GeForce 9800 GTX построена на оригинальной PCB с мощной силовой подсистемой, а это теоретически должно способствовать оверклокерским успехам, хотя и карты семейства GeForce 8800 GTS 512 МБ имеют внушительный запас прочности. В то же время новинка имеет некоторые отличия, дающие основание называть ее своеобразным решением. GeForce 9800 GTX – третья по счету (после GeForce 8800 GTX и Ultra) карта, которую можно использовать в графической конфигурации 3-Way SLI. Модель поддерживает технологию HybridPower, позволяющую в 2D-режиме отключать внешний адаптер на плате с интегрированным видеоядром, таким образом экономя электроэнергию и снижая общее тепловыделение системного блока.

Карты новой серии изготавливаются на PCB оригинального дизайна и могут похвастаться эффективной двуслотовой СО, относительно тихой даже при максимальных оборотах турбины. Для подключения дополнительного питания используются два шестиштырьковых разъема.

В целом GeForce 9800 GTX действительно быстрее GeForce 8800 GTS 512 МБ, правда, разгон последней исправляет ситуацию. Сможет ли новинка стать достойной заменой GeForce 8800 Ultra? Наверняка нет – хотя порой новоявленный флагман успешно соперничает со старым, однако его прыть снижается при переходе к тяжелым графическим режимам. Поэтому не совсем понятно, над кем посмеялась NVIDIA, анонсировав GeForce 9800 GTX 1 апреля, – над конкурентом или над собой любимой? Да, продукт не лишен изюминки, но его характеристики и возможности не вызывают непреодолимого желания потратить отнюдь не маленькую сумму на апгрейд видеоподсистемы.



\$390

Продукт предоставлен ELKO,
www.elko.kiev.ua



**МІСТО СУЧАСНОЇ
ЕЛЕКТРОНІКИ**

Служба інформації

8-800-501-5000

(дзвінки зі стаціонарних телефонів безкоштовно)

WWW.CITY.COM.UA

ПОВНА ІГРОВА ГОТОВНІСТЬ!



«Готика II Gold»/ Gothic II + Gothic II: Night of the Raven



Жанр RPG
Издатель Game Factory Ukraine
Локализатор «Акелла»
Игра 5/5
Локализация 3/5

→ Под золотым названием скрывается комплект из основной игры и официального дополнения «Ночь Ворона». Несмотря на почтенный возраст и основательно устаревшую графику, «Готика II» остается замечательной RPG, на голову превосходящей третью часть.

Локализацию «Готики II» «Акелла» выпустила в 2005 году, и еще тогда многие отметили невысокий ее уровень. К сожалению, за прошедшие годы ничего не изменилось – голоса актеров подобраны не лучшим образом, их интонации частенько хромают, из-за чего реплики воспринимаются несколько неестественно, а текстам явно не помешала бы рука литературного редактора. Да и шрифт выбран также не самый удачный.



Жанр arcade/TPS
Издатель «1C»
Локализатор «Логрус»
Игра 2/5
Локализация 3/5

«Твоя война»/Time of War

→ Time of War – очередное творение малоизвестной аргентинской студии Oniric Games. Игра невероятно напоминает Project Xenoclone – предыдущий проект этой компании. Главный герой пытается уничтожить могущественную корпорацию, объявившую войну всему миру. Графический движок нельзя назвать высокотехнологичным, анимация персонажей не впечатляет, камера порхает где-то вверху над макушкой освободителя, а искусственный интеллект совершенно бездарен.

Полагая, «Логрусу» не понадобилось слишком много времени, чтобы локализовать игру. Необходимо было всего-навсего перевести на русский язык чуть-чуть текста. Что и было сделано довольно успешно.



Жанр action/adventure
Издатель «1C»
Локализатор snowball.ru
Игра 2.5/5
Локализация 4/5

«Пенумбра 2: Дневники мертвецов»/ Penumbra 2: Black Plague

→ Редко выходят игры, которые страшно запускать в темное время суток. «Пенумбра» стала одним из таких проектов, и появления второй части трилогии ожидали многие. Да, именно трилогии – в Paradox Games решили выпустить еще и аддон под названием Penumbra: Requiem. Несмотря на то что разработчики пообещали несколько свежих идей, сюжет игры уже давно себя исчерпал, и банальное продолжение блужданий по темным помещениям может испортить впечатление от всей серии.

Чувствуется, что работа по локализации проекта была проведена солидная: переозвучены голоса героев и заменены даже надписи на стенах, однако орфографические ошибки расстраивают.



Жанр виртуальный тир
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 2/5
Локализация 3/5

«Operation Blockade: Стальной бастион»/Operation Blockade

→ Поджанр виртуальных тиров с неподвижным оружием появился еще в 1982 году (надеюсь, все помнят великий Paratrooper?). Правда, последние приличные продукты подобного рода выходили аж шесть лет назад, но благодаря стараниям локализаторов вы можете повторно познакомиться с ними сейчас. Когда-то Operation Blockade заслужила лестные отзывы как почти идеальный убийца времени, ну а сегодня проект вызывает лишь жалость. Графика и геймплей безнадежно устарели – играть уже просто неинтересно.

Русифицировать продукты подобного рода несложно – необходимо лишь перевести пункты меню и брифинги. Что и сделано, впрочем, с некоторыми ошибками и достаточно формально.



Жанр **адвентюра**
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 3/5
Локализация 3/5

«AGON: Потерянный меч»/ AGON: The Lost Sword of Toledo

→ Геймплей AGON не сильно изменился по сравнению с предыдущими эпизодами. Нам по-прежнему предстоит решать головоломки и вступать в диалоги для продвижения по сюжету. Разработчики пообещали более детализированную графику в новой части, однако на поверку она оказалась достаточно устаревшей. Особенно удручает использование фиксированного разрешения 800х600. Качество перевода диалогов произвело очень хорошее впечатление, правда это не относится к озвучке, которую попросту проигнорировали, оставив игрока наедине с английским языком, преимущественно приправленным испанским акцентом.



Жанр **стратегия реального времени**
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Игра 4/5
Локализация 5/5

Warhammer 40 000: Dawn of War – Soulstorm

→ Soulstorm – третье и последнее дополнение к Warhammer 40 000: Dawn of War – не требует установки оригинала. Механика игры осталась неизменной, а глобальный стратегический режим перекочевал из Dark Crusade. В новой части появились еще две расы – сестры битвы и темные эльдары, кстати, только они и доступны в мультиплеере. Еще одно интересное, однако не слишком полезное нововведение – летающие юниты. В целом Soulstorm придется по душе тем, кто уже давно прошел предыдущие части сериала, остальные же могут продолжать сражаться в Dark Crusade.

Локализация от «Буки» традиционно порадовала. Перевод великолепен, а озвучка юнитов вызывает массу положительных эмоций. Особенно актерам удалось реплики орков.

2 СЕЗОН НАЦІОНАЛЬНОЇ ЛІГИ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

WARCRAFT COUNTER STRIKE FIFA 08 DOTA ALLSTARS

ЛИГА КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР INTEL CHALLENGE



www.cyberarena.tv –
офіційний сайт турніру

Головний
технологічний партнер



Телевізійний партнер



Головні
інформаційні партнери



Інформаційні партнери



Процесор турніру



Победа ждет!

Партнер турніру



Генеральний
спонсор



Top 5

Сергей Галёнкин



Старик, гонщик, правитель, детектив и группа анимешников

Хотя в июне положено отправляться в теплые края и брать в дорогу что-нибудь портативное, в этот раз не выйдет. Придется тащить с собой PlayStation 3 или на худой конец Xbox 360.



Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Умирающий от неизвестной (но явно вызванной курением) болезни Снейк сражается в битве, которую выиграть ему не суждено. Последняя часть саги о великом герое на подходе. Последняя ли?



Race Driver: GRID

Команда, подарившая нам Colin McRae: DiRT, взялась за другой гоночный сериал компании Codemasters, и получилось просто замечательно. Берегись, NFS!



Civilization Revolution

Упрощенная, но все еще глубокая, интересная и увлекательная версия старой доброй Civilization. Теперь на консолях.



Alone in the Dark

Уве Болл фактически убил серию Alone in the Dark своим фильмом, но разработчики обещают нам возрождение бренда. Поверим?



Etrian Odyssey II: Heroes of Lagaard

Страшно аддитивный dungeon crawl с анимешными персонажами в главных ролях снова испортит вам отпуск. Лучше не берите DS на море!