

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
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

Фотографии
РУСЛАН АБСУРДОВ
ЮРИЙ АКИМОВ
АЛЕКСАНДР МАКАРЕНКО
АНДРЕЙ ШЕЛУХИН
АЛЕКСАНДР ЛОБАНОВ

ИЗДАТЕЛЬСТВО

Президент, генеральный директор
СЕРГЕЙ АРАБАДЖИ

**Вице-президент,
старший главный редактор**
МИХАИЛ ЛАПТЕВ

**Вице-президент,
исполнительный директор**
НАТАЛИЯ ПЕТРОВСКАЯ

Директор по распространению
ОЛЬГА ГАЛУШКА

**Директор по информационным
технологиям**
АЛЕКСЕЙ ГРУША

Руководитель фотослужбы
СЕРГЕЙ ИЛЬИН

Арт-директор
ЕВГЕНИЙ МЕДВЕДЕВ

Директор по маркетингу
ВИКТОРИЯ НИКОЛАЕВА

Директор интернет-проектов
ВЛАДИМИР ВОЗНЯК

Менеджер по полиграфии
ВЛАДИМИР БУГАЙЧУК

IT-менеджер
АЛЕКСАНДР САВЧЕНКО

Журнал **Gameplay**, № 8 (36), август 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
Издается с сентября 2005 г.

Учредитель – Сергей Арабаджи
Издатель – ООО «Издательский Дом ИТС»,
г. Киев, 2008 г.

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

За содержание рекламной информации ответственность несет рекламодатель.

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

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

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

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

Цена свободная
Тираж 25 000 экз.

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

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

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



Здравствуйте!

→ Постоянные читатели журнала со мной заочно уже знакомы, а завсегда «Территории игр» даже лично. Тем же, кто недавно присоединился к нашему дружному комьюнити, представлюсь. Меня зовут Анна, и я – главный редактор Gameplay. А теперь давайте побеседуем.

Бесспорно, самое обсуждаемое событие последних нескольких недель – анонс Diablo III. Восемь лет мы ждали, когда же гениальная (вне всяких сомнений) Blizzard подтвердит, что третья часть феноменально аддиктивной серии находится в производстве. И теперь эта компания – безоговорочный фаворит всего геймерского комьюнити на ближайшие два года. Посудите сами, более десяти миллионов жителей Азерота ждут Wrath of the Lich King. Будьте уверены, посмотреть на новый аддон вернутся даже те, кто заморозил аккаунты или сбежал в другие MMORPG. Все ценители стратегий и солидная часть населения Южной Кореи спят и видят коробку StarCraft II на своем столе, и, несомненно, большинство геймеров старой школы потирают руки в предвкушении Diablo III. И они свято верят: игры будут как минимум отличными. Еще бы, это ведь Blizzard, а она веников не вяжет.

Знаете, среди отечественных разработчиков до сих пор существует группа людей, которые не устают

повторять: «Дайте нам столько денег, сколько тратит на проект Blizzard, и мы тоже сделаем вам шедевр». И, что удручает больше всего, действительно в это верят. Профессионалы, какими они себя считают, принимают критику Diablo III, употребляя выражения «бородатая механика», «замшелый геймплей» и (мое любимое) «цветастый разносол». Надо ли говорить, что зачастую проекты подобных специалистов достойны только почетного ордена гнума первой степени. Те, похоже, не понимают: лишь геймеры имеют полное право писать петиции, просить переписать, перетекстурить, перескриптовать и т. д. Они, то есть вы, – покупатели, и это ваша привилегия. А вот подобная критика из уст «профессионалов» вызывает в лучшем случае улыбку.

Учиться, учиться и еще раз учиться, как завещал вождь мирового пролетариата. В том числе и у Blizzard.

Приятного чтения.

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

тема

Шаг вперед – серьезные игры

Сегодня компьютерные и видеоигры все еще воспринимаются обществом исключительно как развлекательные продукты. Но многие аналитики, основываясь на мнении экспертов в самых разных областях, прогнозируют быстрое развитие так называемых обучающих игр – о них и рассказывает наш специальный материал.



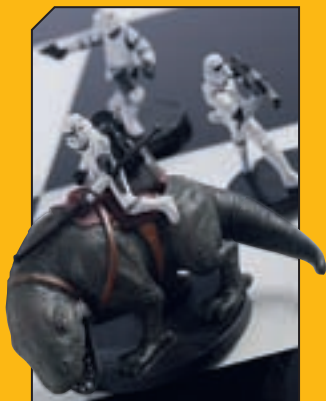
Содержание

№ 8 (36) август 2008

тема

26 Масштабные войны на вашем столе

Услышав словосочетание «настольные игры», отечественный покупатель, скорее всего, представит себе очередную вариацию на тему «Монополии» или Scrabble. А ведь на украинском рынке начали появляться настольные варианты Civilization, World of Warcraft, DOOM и других не менее популярных продуктов. Мы предлагаем вашему вниманию обзорную статью о современных «настолках».



Новости

- 6 Кратко
- 10 Новости киберспорта
- 12 Обратная связь

Мысли

- 14 История

Тема

- 16 Шаг вперед – серьезные игры
- 22 История создания Dune II
- 26 Масштабные войны на вашем столе

Превью

- 32 Mortal Kombat vs. DC Universe
- 40 MotorStorm: Pacific Rift
- 44 SIREN: Blood Curse
- 48 Fracture
- 52 Интервью с Казом Хираи

- 54 Top 5 водоемов

Рецензии

- 56 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- 66 Gran Turismo 5 Prologue
- 70 LEGO Indiana Jones: The Original Adventures
- 72 Ninja Gaiden II
- 74 Turning Point: Fall of Liberty
- 75 Soul Bubbles
- 76 Sledgehammer
- 78 Top Spin 3
- 80 Limbo of the Lost
- 81 Kung Fu Panda
- 82 Sid Meier's Civilization: Revolution
- 84 So Blonde
- 86 Третий срок
- 87 The Chronicles of Narnia: Prince Caspian

- 88 Галерея

Моды

- 92 Quake III и Quake 4

Гид покупателя

- 102 Компьютер месяца
- 104 Железо
- 110 Локализации
- 112 Top 5 августа



превью



Mortal Kombat vs. DC Universe

Сабзиро против Супермена? Пожалуйста! Скорпион против Бэтмена? Проще простого! Компания Midway Chicago собирается свести в одной игре знаменитых бойцов Mortal Kombat и легендарных супергероев DC Comics. Фанатов файтингов ждет настоящее открытие.

игры в номере

Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts	89	Sid Meier's Civilization: Revolution	82
Beyond Protocol	88	SIREN: Blood Curse	44
Cities XL	88	Sledgehammer	76
Dark Horizon	88	So Blonde	84
Dokapon Kingdom	91	SOCOM US Navy SEALs: Confrontation	89
Fracture	48	Soul Bubbles	75
Gran Turismo 5 Prologue	66	Star Ocean 4	90
Granado Espada: Вызов судьбы	110	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	87
Kung Fu Panda	81	The Conduit	91
LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	70	Top Spin 3	78
Limbo of the Lost	80	Turning Point: Fall of Liberty	74
Little Red Riding Hood's Zombie BBQ	91	Третий срок	86
Mata Hari	90	Вампиры. Ночь возмездия	110
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	56	Зверики	111
Mortal Kombat vs. DC Universe	32	Коллекция классики. Антология	
MotorStorm: Pacific Rift	40	Fallout	110
MySims Kingdom	90	Моя ферма	111
Ninja Gaiden II	72	Я люблю лошадок	111
Runes of Magic	89		
Shadowgrounds: Survivor	110		



рецензии



Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Хидео Кодзима совершил невозможное: в Metal Gear Solid 4 он сумел связать воедино окончания всех сюжетных линий предыдущих частей сериала, сделать анимационные ролики еще более впечатляющими, а геймплей – разнообразным. MGS4 – лучший эпизод великолепной саги.

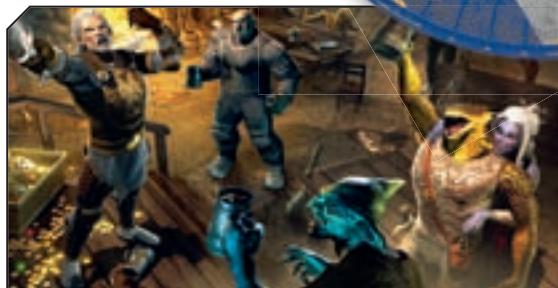
рецензии

66 Gran Turismo 5 Prologue

Фотореалистичная графика, детализированные модели шикарных спорткаров, лицензированные треки, возможность многопользовательской игры... И при всем при этом GT5 Prologue – всего лишь демонстрационная версия будущей новой Gran Turismo. Bravo, Polyphony Digital!



Содержание →

Gameplay
DVD#8 (36)**Игры****Полные версии**

Atomic Butcher 1.1
Because it's fun, Fay
Cityban
Everyone
Loves Active2
Hurrican 1.0.0.4
M3 –
Molesting the
Match-3 Market
Planet of the Jellies
Pteroglider 1.2
Rooms 1.26
The Truth
About Game
Development

Shareware-игры

Записки волшебника.
Заколдованный город
Колыбель света
Супер-Маркет-Мания
Туртикс. Спасательная
экспедиция
Чарма. Зачарованная
Страна
Burger Shop
Devastro
First Class Flurry
Fishdom
Sixty Five Million
And One BC
Tropico Jong
The Odyssey: Winds
of Athena

**Демонстрационные
версии**

Harvest: Massive
Encounter
Wall-E

Патчи**Русские версии**

Europa Universalis:
Rome 1.2

Английские версии

Diablo II 1.12a
Diablo II: Lord of
Destruction 1.12a
Harvest: Massive
Encounter 1.14
Race Driver: GRID 1.1
Sid Meier's Civilization IV:
Beyond the Sword 3.17
Space Empires 5 1.74
Supreme Ruler 2020 5.1
Sword of the Stars:
Born of Blood 1.5.2
The Lost Crown: A
Ghosthunting
Adventure 1.1

Видеоролики**Мультиплатформа**

Battlefield: Bad Company
Blood Bowl
Call of Duty:
World at War
Dead Space
Resident Evil 5
Saints Row 2
Star Wars: The Force
Unleashed
The Lord of the
Rings: Conquest

PC

Crysis Warhead
Diablo III
EVE-Online:
Empyrean Age

Xbox 360

Gears of War 2
Tales of Vesperia
Wii
Samba de Amigo
Skate It

Моды**Quake III: Arena
и Quake 4**

Chili Quake XXL 1.01
Combat Quake III
Arena 1.0 (Final)
Loki's Revenge CTF 1.1
Q3-Geoball Beta
Q3knockOut 1.3.0
Quake 2005 Revolution
0.94 beta
Quake 3 Rally 1.32
SuperHeroes Arena 1.08
True Combat 1.2 Full
Team Rocket Extreme 2.0
Urban Terror 4.1

Quake 4

Dark Matter Mayhem 1.0
LDAQ4 (blue
theme mod)
Q4 OpenCoop
Techdemo 2
Q4 Weapons of
Destruction
OFFICIAL 2.5
Q4GIB 1.40
Q4Max 0.8.2
Q4Run 0.3.7 beta
Quake 4 –
Unbalanced 1.4
Quake 4 Fortress
alpha_001
Quake 4 HardQore Final

Quake 4: Evolved 1.0

Quake 4 [CC] 0.6
Quake 4 Expert
Mod 1.06 Final
X-Battle 0.50

**Обои для Рабочего
стола**

Aion: The Tower
of Eternity
Alone in the Dark
Art of Murder: FBI
Confidential
Call of Duty:
World at War
Dawn of Daria
Devil May Cry 4
Diablo III
Dungeon Runners
Dungeons & Dragons
Online: Stormreach
Forever Hack
Hacker Evolution
LEGO Indiana Jones:
The Original
Adventures
Mass Effect
Nancy Drew:
Curse of Blackmoor
Manor
Nancy Drew: Danger
by Design
Nancy Drew:
Last Train to Blue
Moon Canyon
Nancy Drew: Legend
of the Crystal Skull
Nancy Drew: Secret
of the Old Clock
Nancy Drew: The
Creature of Kapu Cave

Nancy Drew:

The Secret of
Shadow Ranch
Nancy Drew:
The White Wolf
of Icodile Creek
Nitro Stunt Racing:
Stage 1
Overclocked: A History
of Violence
Psi-Ops: The Mindgate
Conspiracy
R2 Online: Reign
of Revolution
RF Online
Rise of the Argonauts
Saints Row 2
SOCOM US Navy SEALs
Stoneloops! of Jurassica
The Chronicles of Narnia:
Prince Caspian
The Incredible Hulk
Zak McKracken –
Between Time
and Space
Zoo Vet: Endangered
Animals
Обои от
GameWallpapers.com

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

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

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

производителей этого ПО.
Все программы, помещенные на диск,
проверены антивирусным ПО.
«Gameplay-DVD, август 2008» является
неотъемлемой составляющей журнала
Gameplay, № 8 (36), 2008 и продажа
отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:

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



ASUS рекомендує ліцензійну Windows Vista® Ultimate



ASUS G70

Специфікація G70:

дисплей: 17" WGA+
процесор: Intel® Core™2 Duo Processor
чипсет: Mobile Intel® 965PM Express
жорсткий диск: 300+2 TB
оперативна пам'ять: 4 GB GDDR3
завантажувач дисків: NVIDIA GeForce 8700M GT GPU X 2 NVIDIA SLI™ 2x4MB VRAM
оптичний привод: Blu-Ray™ RW

Форсована графічна система для екстремального ігрового процесу Приголомшлива потужність забезпечена технологією Multi Dual-Engine

Індустрія комп'ютерних ігор диктує нові вимоги до сучасних ігрових ноутбуків. У відповідь на виклик Індустрії ігор, компанія ASUS розробила надзвичайний ноутбук ASUS G70, забезпечивши його прогресивними технічними рішеннями для обробки графіки з метою повністю відповідати найжорсткішим вимогам сучасних ігор.

Екстремальна потужність ноутбука забезпечує максимум динамічності та напруженості ігрового процесу.

Ноутбук G70 розроблено з використанням новітньої технології

Multi Dual-Engine, що передбачає подвійну архітектуру більшості компонентів: дві графічні системи, два жорстких диска та дві системи охолодження.

В поєднанні з можливістю відтворювати відео та аудіо у high-definition якості, потужним процесором Intel® Core™ 2 Duo та сучасною ліцензійною операційною системою Windows Vista® Ultimate, ноутбук G70 диктує стандарти для ігрових ноутбуків, пропонуючи повне технічне оснащення для сучасних ігор в компактному вигляді.

DataLux (ДатаЛюкс) тел: +38(044)490-92-70; **ELKO (Елко)** тел: +38(044)461-96-70; **Foxstrut IT (Фокстрот ІТ)** тел: +38(044)247-70-36; **MDM** тел: +38(044)464-77-77; **MTI** тел: +38(044)458-34-34
Comfy 8-096-233-45-54, **ASB-Техніка** 8-800-50-555-80, **AT Техніка** 8-062-381-36-85, **ГігаБайт Тел** - 8-800-501-1000 **K-TRADE** 8-044-568-50-05, **Мережа магазинів "BRAIN-Computers"** (Брейн Комп'ютерс) 8-044-501-25-83,
Мережа магазинів "АЛЛО" 8-800-300-1000, **Мережа магазинів "Комп'ютерний Восток"** 8-800-502-32-30, **Мережа магазинів City.com** 8-800-501-50-00, **Мережа магазинів Dufrest (Дюфрест)** 8-800-302-302-0, **Мережа магазинів DKT** 8-044-286-54-33, **Мережа магазинів Дюжонкіна** 8-800-300-20-20, **Мережа магазинів Ельдорадо** 8-800-50-300-50, **Мережа магазинів MegaMac** 8-044-200-00-00, **Мережа магазинів MNC** 8-800-50-20-100,
Мережа магазинів Юнтрайд 8-800-507-70-70, **Ніо-сервіс** 8-030-294-81-81, **ТД Комп'ютери** 8-048-346-723, **ТОВ ІПО "Сараєв"** 8-096-370-30-03, **ФІТО** 8-062-381-32-05, **Фокстрот "Техніка для дому"** 8-800-500-15-30.
 Centrino, Centrino Inside, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo є зареєстрованими торговельними марками Intel Corporation у США та в інших країнах.

Кратко

Подробнее на gameplay.com.ua



Тайный план Microsoft

➔ По слухам, компания Microsoft может предоставить сторонним компаниям право на выпуск электронных устройств, способных запускать игры для Xbox 360. Если редмондский гигант все же примет такое решение, рынок в обозримом будущем могут заполнить разнообразные дубликаты популярной консоли. Руководству Sony подобный сценарий развития событий уже наверняка снится в кошмарных снах.

Wii Европейский рейтинг продаж игр

№	Название игры	Издатель	Разработчик
1	Super Smash Bros. Brawl	Nintendo	Sora Ltd.
2	Wii Fit	Nintendo	Nintendo
3	Big Beach Sports	THQ	HB Studios
4	Mario Kart Wii	Nintendo	Nintendo
5	Wii Play	Nintendo	Nintendo
6	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA
7	LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	Traveller's Tales
8	Top Spin 3	Take-Two	Pam Development
9	Carnival: Funfair Games	Take-Two	Cat Daddy
10	Sonic and the Secret Rings	SEGA	Sonic Team

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

Xbox 360 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название игры	Издатель	Разработчик
1	Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	Digital Illusions
2	Beijing 2008	SEGA	Eurocom Entertainment
3	Grand Theft Auto IV	Take-Two	Rockstar North
4	Alone in the Dark	Atari	Eden Studios
5	The Bourne Conspiracy	Vivendi Games	High Moon Studios
6	Top Spin 3	Take-Two	Pam Development
7	Race Driver: GRID	Codemasters	Codemasters
8	LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	Traveller's Tales
9	Guitar Hero: Aerosmith	Activision	Neversoft
10	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	Electronic Arts	EA LA

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

PS3 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название игры	Издатель	Разработчик
1	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Konami	Konami Digital Entertainment
2	Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	Digital Illusions
3	Beijing 2008	SEGA	Eurocom Entertainment
4	Grand Theft Auto IV	Take-Two	Rockstar North
5	The Bourne Conspiracy	Vivendi Games	High Moon Studios
6	Race Driver: GRID	Codemasters	Codemasters
7	Top Spin 3	Take-Two	Pam Development
8	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Infinity Ward
9	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision	Neversoft
10	LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	Traveller's Tales

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

Diablo III

➔ Различная информация о Diablo III регулярно просачивалась в Сеть на протяжении последней пары лет. И вот наконец на проходившем в столице Франции мероприятии Blizzard Worldwide Invitational компания Blizzard официально анонсировала третью часть знаменитой серии. Ее события развернутся спустя двадцать лет после происшествий, имевших место в Diablo II. В игре будет пять классов персонажей (пока общественности представили лишь barbarian и witch doctor), случайно генерируемые уровни, разрушаемое окружение и, разумеется, полноценный многопользовательский режим, реализованный через сервис Battle.net. Несмотря на высокую детализацию картинки и отличные спецэффекты, Diablo III должна будет достаточно демократично относиться к начинке вашего PC. Дата возвращения дьявола, понятное дело, не называется.



Экранизации быть!

➔ Режиссером фильма Gears of War стал Лен Уайзмен (Len Wiseman), в послужном списке которого значатся такие ленты, как «Крепкий орешек 4», «Другой мир» и «Другой мир: Эволюция». Кроме того, Уайзмен работал над созданием визуального ряда для «Годзиллы» и «Дня независимости». А сценаристом картины будет Крис Морган (Chris Morgan), ответственный за «Сотовый», «Тройной форсаж: Токійский дрифт» и на шумевший «Особо опасен!» Тимура Бекмамбетова. Ориентировочная дата выхода фильма в прокат – лето 2010 года.



Требуются добровольцы

➔ Forever Hack – новый онлайн-война от украинской студии Frogwares переходит в стадию технического альфа-тестирования и готов принять на своих серверах первых полководцев, которых не пугают жестокие схватки и коварные баги. Захватывающие сражения, детальная кастомизация армии, десятки различных юнитов, сотни элементов экипировки и регулярные обновления, причем в режиме прямого диалога с разработчиками и совершенно бесплатно. Всех желающих поучаствовать в тестировании Frogwares просит заполнить специальную форму по следующему адресу: foreverhack.com/alpha_testing/register.

Sony в убытках

➔ Финансовый отчет, представленный компанией Sony Комиссии по ценным бумагам США (Securities and Exchange Commission), сообщает о том, что на PlayStation 3 японская корпорация не только не заработала, а наоборот, потеряла ни много ни мало 3,3 млрд долларов (из них 2,16 млрд в 2007-м и 1,16 млрд в 2008-м бизнес-годах). Главная причина убытков – продажа устройств ниже их себестоимости. Представители Sony отметили, что возврата средств, затраченных на разработку, запуск и продвижение PS3, придется ждать еще очень долго. Более того, вполне возможно, что новая PlayStation не станет прибыльной вообще. Печальные известия.



На Берлин!

➔ Студия Treyarch сообщила некоторые подробности о разрабатываемой ее сотрудниками Call of Duty 5. Увы и ах, но нас опять заставят вернуться на поля сражений Второй мировой. Так, действие американской кампании разворачивается на островах Тихого океана, а бойцы Красной Армии смогут отправиться на штурм Берлина. Проект создается на графическом движке Call of Duty 4, поэтому визуальная составляющая должна быть на высоте. Выход игры на современных консолях и PC ориентировочно назначен на конец года.

Завоевания рая

➔ Firaxis, совсем недавно закончившая разработку Civilization для консолей, спешит обрадовать и PC-аудиторию. Оказывается, команда Сиды Мейера сейчас занята созданием Civilization IV: Colonization, посвященной колонизации Нового Света европейскими государствами. Фактически проект представляет собой ремейк той самой Colonization, которую наверняка помнят геймеры со стажем. Выход старой новой игры намечен на осень этого года, диск с Civilization IV для ее запуска не потребует.



Парой строк

GTA IV за первый месяц продаж разошлась тиражом более 8,5 млн копий.

Сиквел LocoRoco, как обещают, появится в этом году.

Brothers In Arms: Hell's Highway поступит в продажу уже 26 августа.

NFS Undercover – именно так будет называться следующая часть Need for Speed. Пока, впрочем, это все, что о ней известно. Ждем официальных новостей от EA.

Ubisoft Reflections, в прошлом известная как Reflections Interactive Limited, в данный момент трудится над новой частью автомобильного сериала Driver. Дата выхода проекта пока, увы, не сообщается.

Компания Crytek, по всей видимости, собирается заняться разработкой (или портированием) проектов для платформы PSP – в штат уже набираются соответствующие специалисты.

Dragon Age, долгожданная ролевая игра от великой BioWare, выйдет не раньше I квартала 2009-го.

Экранизация American McGee's Alice, как выяснилось, все еще значится в творческих планах режиссера Веса Крейвена (Wes Craven). Правда, когда мы увидим эту ленту в прокате – непонятно.

Эпизоды сказки от Америка на МакГи – American McGee's Grimm, как выяснилось, вы сможете пополнить даром: каждая серия после своего выхода в Сеть будет бесплатно распространяться в течение суток.

Warhammer Online: Age of Reckoning, разрабатываемая создателями Dark Age of Camelot, в начале 2009 года выйдет в полностью русскоязычной версии. При этом планируется запуск отдельных серверов для славянских игроков. Орки, ругающиеся на великом и могучем, должны выглядеть очень аутентично.

PC Европейский рейтинг продаж игр

№	Название игры	Издатель	Разработчик
1	Football Manager 2008	SEGA	Sports Interactive
2	Sins of a Solar Empire	Kalypso Media	Stardock
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Infinity Ward
4	World of Warcraft: Battle Chest	Vivendi Games	Blizzard Entertainment
5	The Sims 2: Freetime	Electronic Arts	Maxis
6	The Sims 2: Double Deluxe	Electronic Arts	Maxis
7	Civilization IV Complete	Take-Two	Firaxis
8	Mass Effect	Electronic Arts	BioWare/Demiurge
9	Age of Conan: Hyborian Adventures	Eidos	Funcom
10	Alone in the Dark	Atari	Eden Studios

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

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

№	Название игры	Издатель	Разработчик
1	Nancy Drew: The Phantom of Venice	Her Interactive	Her Interactive
2	Warhammer Online: Age of Reckoning (preorder)	Electronic Arts	EA Mythic
3	Diablo Battle Chest	Blizzard Entertainment	Blizzard North
4	World of Warcraft: Battle Chest	Vivendi Games	Blizzard
5	Spore Creature Creator	Electronic Arts	Maxis
6	The Orange Box	Electronic Arts	Valve Software
7	Fallout 2 (preorder)	Bethesda Softworks	Bethesda Softworks
8	Spore (preorder)	Electronic Arts	Maxis
9	The Sims 2: IKEA Home Stuff	Electronic Arts	Maxis
10	WarCraft III: Battle Chest	Vivendi Games	Blizzard Entertainment

PC Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	«Alone in the Dark: У последней черты»	«Акелла»	Eden Games
2	Age of Conan: Hyborian Adventures	«1С»	Funcom
3	Mass Effect	«1С»	BioWare/Demiurge
4	«Кунг-фу Панда»	«1С»	Beenox, Vicarious Visions, XPEC
5	Assassin's Creed	«1С»	Ubisoft Montreal
6	Race Driver: GRID	«Новый Диск»	Codemasters Studios
7	Call of Duty 4: Modern Warfare	«Новый Диск»	Infinity Ward
8	«Снайпер. Цена победы»	«Новый Диск»	CITY Interactive
9	«Rayman: Бешеные Кролики 2»	«Бука»	Ubisoft Entertainment
10	Counter-Strike: Source	«Бука»	Valve Software

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

PS2 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	Traveller's Tales
2	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision	Budcat Creations
3	Guitar Hero: Aerosmith	Activision	Budcat Creations
4	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney Interactive Studios	Traveller's Tales
5	Alone in the Dark	Atari	Hydravision
6	UEFA Euro 2008 Austria-Switzerland	Electronic Arts	HB Studios
7	Kung Fu Panda	Activision	Xpec
8	Iron Man: The Official Videogame	SEGA	A2M
9	The Sims 2: Castaway	Electronic Arts	Maxis
10	Guitar Hero: Rocks the 80's	Activision	Harmonix

PSP Европейский рейтинг продаж игр

№	Название игры	Издатель	Разработчик
1	Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix Europe	Square Enix
2	LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	Traveller's Tales
3	God of War: Chains of Olympus	Sony Computer Ent.	Ready At Dawn Studios
4	Iron Man: The Official Videogame	SEGA	A2M
5	UEFA Euro 2008 Austria-Switzerland	Electronic Arts	HB Studios
6	The Simpsons Game	Electronic Arts	Rebellion
7	Medal of Honor: Heroes 2	Electronic Arts	EA Canada
8	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	EA Black Box
9	The Sims 2: Castaway	Electronic Arts	Maxis
10	MX vs. ATV Untamed	THQ	Tantalus

DS Европейский рейтинг продаж игр

№	Название игры	Издатель	Разработчик
1	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo	Nintendo
2	LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	Traveller's Tales
3	Cooking Guide: Can't Decide What to Eat?	Nintendo	Nintendo
4	My Health Coach: Manage Your Weight	Ubisoft	Ubisoft Montreal
5	Cooking Mama 2	505 Games	Cooking Mama Limited
6	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA
7	More Brain Training From Dr. Kawashima	Nintendo	Nintendo
8	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
9	Mario Kart DS	Nintendo	Nintendo
10	Touchmaster	Midway	Midway

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

«Самые-самые» 2007

➔ Издание Forbes поведало своим читателем о том, какие игры были самыми популярными в Европе в прошлом году. Оказалось, что наибольшим спросом пользовалась Brain Training для DS, второе место заняла FIFA 08, а третью позицию по показателям продаж оккупировал сборник мини-игр для Nintendo Wii – Wii Play. Интересно, что шутер Call of Duty 4: Modern Warfare не смог подняться выше восьмой строчки хит-парада (его опередила Assassin's Creed, очутившаяся на седьмой позиции), а на шумевшая Halo 3 и вовсе не попала в список.



Возвращение Psycho

➔ Компании Electronic Arts и Crytek официально анонсировали шутер Crysis Warhead. Действие игры будет разворачиваться параллельно событиям оригинальной Crysis, а главным героем проекта станет уже знакомый сержант Sykes (он же Psycho). Разработчики обещают сделать геймплей еще более динамичным и насытить его различными сюжетными сценами. Разумеется, презентуют новые виды оружия и техники. Масса изменений ожидает нас и в многопользовательском режиме. Crysis Warhead создается эксклюзивно для PC и появится на прилавках этой осенью.

Космическая демократия

➔ Пока фаны World of Warcraft считают дни до выхода Wrath of the Lich King, жители вселенной EVE Online избирают галактическое правительство путем демократического голосования. По задумке The Council of Stellar Management должен стать связующим звеном между тысячами игроков и разработчиками проекта. Новоизбранному руководящему органу, по всей видимости, придется нелегко – после выхода последнего дополнения EVE Online вступила в так называемый Empyrean Age, знаменующий начало полномасштабного конфликта между расами.



Achievements unlocked!

➔ По слухам, в Wrath of the Lich King – дополнении к блистательной World of Warcraft – появится система Achievements, уже хорошо знакомая владельцам Xbox 360 и фанатам Team Fortress 2. С ее помощью авторы планируют дополнительно мотивировать игроков, заставляя тех проводить побольше времени в виртуальном Азероте в попытках заработать шильдик с надписью «Выполнил 2000 квестов» или «Прокачался до 15 уровня, ни разу не погибнув».



Игры Ди Каприо

➔ Не нуждающийся в представлении голливудский актер Леонардо Ди Каприо собирается продюсировать киноленту, рассказывающую биографию Нолана Бушнелла (Nolan Bushnell), основателя легендарной компании Atari. Главную роль в ленте сыграет сам Леонардо. Правда, когда он возьмется за работу – неизвестно (из-за большой загруженности героя «Титаника»), имя режиссера фильма также неизвестно. Ждем новостей.



RAZER
LACHESIS
THE PRECISION IS LACHESIS SAVING YOUR



BANSHEE BLUE

PHANTOM WHITE

WRATH RED



4000dpi
LASER SENSOR

ЗБРОЯ ЧЕМПІОНІВ

RAPTOR GAMING

COMPAD

ELITE

X

steelseries

X TRAC

Cyber Snipa

EVERGLIDE

RAZER

ПАМ'ЯТЬ ДЛЯ ІГРОВИХ ПК

Team

GEIL

<m
mushkin enhanced

eletek.ua
ЕКСКЛЮЗИВНИЙ ДИСТРИБ'ЮТОР В УКРАЇНІ

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

Новости киберспорта



Победители отборочных WCG во Львове

В ЭФИРЕ – WCG UKRAINE

За отчетный период в стане World Cyber Games произошли некоторые изменения. Во-первых, мы стали свидетелями отборочных баталлий в городах Львове и Симферополе. Во-вторых, в правила турнира снова внесли небольшие изменения. Но обо всем по порядку...

Львов. В номинации Counter-Strike первыми были здешние чемпионы – Numbazz.Airbites, второе место за командой Minion. Турнир по WarCraft III открыл нам несколько новых имен – nst.KAs и mxm|foggy, именно эти ребята и получили путевки в Киев. Победителями игр по FIFA стали Yozhuk и Chudik, а сильнейшими в номинации StarCraft – st|Dimaga и Jersey.

В Симферополе на поприще виртуального футбола удачливее всех оказались nSt.fintz и

kem^^UA, в номинации WarCraft III первое и второе места поделили игроки команды ieS, Ghost и Shock, ну а в StarCraft победил некто TinkyWinky Dipsy. Вторым стал kostyan. Из CS-коллективов право поехать на гранд-финал WCG UA в Киев получили im.possible и JE.

Теперь о правилах. В FIFA отныне запрещены некоторые движения, а дисциплина StarCraft распрощалась с картами Python, Tau Cross, Neo Beakdu Daegan, WCG Gai, вместо них прогеймеры должны будут вспоминать о том, как же играть на Andromeda, Othello и Troy. Изменения коснулись и других номинаций, но в большинстве своем они носят косметический характер.

DREAMHACK SUMMER

Фанаты PC наверняка отлично знают о DreamHack – самой большой в



Dreamhack Summer 2008 – охрана правопорядка

мире вечеринке в стиле «приходи со своим любимым компьютером», которая два раза в год проводится в Швеции. Так вот, спешим сообщить: совсем недавно состоялся плановый летний слет энтузиастов со всех уголков земного шара. Ну и конечно же, в рамках фестиваля проводились соревнования по компьютерным играм. Официальными дисциплинами были Counter-Strike 1.6, StarCraft, WarCraft III и Dota Allstars, ну а имена победителей вы найдете в таблице.

УДАЧА СОПУТСТВУЕТ ДЕРЗКИМ

Весьма неожиданно звание чемпиона по WarCraft III в третьем сезоне Professional Gamers League получил wNv.TH000, сумевший в финале сетки «лузеров» победить именитого соотечественника WE.Sky, а затем выиграть в суперфинале у самого

MYM.Moon. Награда за прыжок выше головы – чек на сумму 12 тыс. долларов.

ЗВЕЗДА КИБЕРСПОРТА

Именно такое название носит недавно снятый в Китае фильм. Тема виртуальных соревнований там необычайно популярна, поэтому киноделы Поднебесной совсем не боятся, что лента провалится в прокате. В этой комедийной картине известный китайский актер Лин Шен (Lin Shen) играет интеллигентного юношу, который готовится унаследовать клинику своего отца в Пекине. Кроме того, он является ярким фанатом NVIDIA и проводит много времени в интернет-кафе за игрой в WarCraft III. Его мечта – стать лучшим из лучших. На пути к славе персонаж Лина переживает множество приключений, обяза-



Dreamhack Summer 2008 – в Европе в таких party участвуют все, от мала до велика

Dreamhack Summer 2008		
Место	Команда/игрок	Приз, евро
Counter-Strike 1.6		
1	MYM	6300
2	roccat	2600
3-4	MTw	800
3-4	SK-Gaming	800
StarCraft		
1	ToT)Haypr0(	1200
2	MYM.Strelak	600
3	CDS)Crow	200
WarCraft III		
1	SaSe	2100
2	LiLiD.C	900
3	Fury	400
Dota Allstars		
1	SK-Gaming	2800
2	Evil Geniuses	1200
3	MYM	500



Dreamhack Summer 2008 – принести свои компьютеры не поленились десятки тысяч человек



«В заездах по TrackMania приняли участие аж три человека»



Кадр из фильма «Король киберспорта»

тельная история любви в картине тоже есть. Ко всему прочему в киноленте снялись и настоящие профессионалы-варкрафтеры – супер-звезда мировой величины WE.Sky играет в фильме самого себя.

ОТБОРОЧНЫЕ ESWC

Всемирный чемпионат по компьютерным играм ESWC, несмотря на смену места прописки, подарил прогеймерам возможность посетить Францию. В Париже организовали открытый отборочный тур, и в нем могли принять участие все желающие. Помимо неплохого призового фонда, здесь разыграли несколько квот на финал ESWC, который пройдет в августе этого года в Сан-Хосе (США). Кстати, на соревновании был замечен и наш вездесущий GG.HoT.C-Club, однако завоевать поездку в Калифорнию у

него не вышло – слишком уж сильно хотелось понежиться на пляже его противникам – корейцу MYM.Moon и китайцу WE.Sky. В номинации Counter-Strike первыми стали ребята из mTw, в Dota Allstars всех переиграли SK.Gaming, ну а на турнире по Quake III весьма неожиданно занял первое место белорус Cypher.

Кроме того, отборочные ESWC прошли и в Киеве. Украинские киберспортсмены сражались в четырех номинациях: Counter-Strike 1.6, Warcraft III, Quake III и TrackMania Nations. Самая популярная из них, Counter-Strike, собрала огромное количество участников, однако вошедшая победа досталась московской команде Virtus.Pro. Стоит заметить, что оргкомитет запретил им участвовать в турнире, но ребята схитрили и перед началом соревно-

ESWC Masters of Paris

Место	Команда/игрок	Приз, долл.
Counter-Strike 1.6		
1	mTw	12 500
2	Fnatic	7500
3	Mouz	5000
Dota Allstars		
1	SK-Gaming	7500
2	TEG	5000
3	Evil Geniuses	н/д
Quake III		
1	Cypher	2500
2	Fox	1500
3	Av3k	100
WarCraft III		
1	MYM.Moon	2500
2	WE.Sky	1500
3	ToD	1000

ваний переименовали себя в Pro.100, и это волшебным образом решило все проблемы. Киевляне A-Gaming не смогли справиться с натиском наших северных соседей, результат – второе место. А вот номинация Quake III не преподнесла сюрпризов, особенно если вспомнить, кто побеждал в предыдущие годы – Hunter, Hunter, Hunter... и так до бесконечности. И на этот раз знаменитый киевлянин не оплошал.

В заездах по TrackMania приняли участие аж три человека, так что всем, кто проигнорировал турнир, впору кусать локти – вероятность получить бесплатную поездку в Калифорнию была велика как никогда. Ну и наконец, Warcraft III. Здесь первое место занял FiX.C-club, который и будет представлять нашу страну на турнире вместо Михаила «GG.HoT.C-club» Новопашина.



Dreamhack Summer 2008



ТВОЯ ИГРОВАЯ ЗВРЮКА!



Ігрові миші
та клавіатури



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

Обратная связь

Голосования

ИГРА ИЮНЯ

1. Race Driver: GRID – 47%
2. Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots – 39%
3. Battlefield: Bad Company – 24%
4. Alone in the Dark – 21%
5. FlatOut: Head On – 12%
6. LEGO Indiana Jones: The Original Adventures – 12%
7. Overlord: Raising Hell – 5%
8. NASCAR 09 – 4%
9. The Bourne Conspiracy – 4%
10. Space Invaders Extreme – 4%
11. Top Spin 3 – 3%
12. WALL-E – 3%
13. Fatal Inertia – 2%
14. Hellboy: The Science of Evil – 2%
15. Kung Fu Panda – 2%
16. Stronghold Crusader: Extreme – 2%
17. The Incredible Hulk – 1%

Всего в опросе приняло участие 206 человек. Можно было выбрать три игры.

ГДЕ БЫ ВЫ ХОТЕЛИ ПРОВЕСТИ ЛЕТО?

1. К черту компьютеры, да здравствует реальная жизнь – 42%
2. Чернобыльская зона отчуждения – 18%
3. Ваш вариант – 10%
4. Южный берег Калимдора – 9%
5. Зеленые холмы Ширы – 7%
6. Многочисленные бары Цитадели – 3%
7. Лесистый спутник Эндора – 3%
8. Продажный городок Нью-Рено – 2%
9. Окрестности Анвила – 2%
10. Влажные леса Зингары – 1%

Всего в опросе приняло участие 260 человек.

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

Наши читатели пишут

ЛУЧШАЯ ИГРА ИЮНЯ

За Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots проголосовало 58 человек.

Судя по опросу, в Украине как минимум 58 владельцев PS3 :)
sashka8100

А почему Вас это удивляет?
Каса

Не удивляет. Зато хоть какая-то статистика.
sashka8100

НАСТОЯЩАЯ DIABLO III

Многие фаны оригинальной Diablo после анонса третьей части сериала были сильно расстроены ее визуальном рядом. Мол, все чересчур жизне-радостно и цветасто. По мнению фанов, Diablo III должна выглядеть вот так.

Эээм... Добавить контраста и убрать яркости... Думаю, можно будет сделать в настройках игры.
Fuel

Мне тоже кажется, что атмосфера должна быть угнетающей.
Arximus

И солнце должно светить менее ярко? Так, как было в первой части, уже не будет. Хорошо это или плохо.
Freewerewolf

Еще ж есть петиция за то, чтоб все сделали мрачнее <http://www.petitiononline.com/d3art/petition.html>. По ссылке еще и скриншотов больше.
Illius

Каждый прыщавый подросток знает, где в «Фотошопе» находится color balance, brightness/contrast и фильтр noise. Как оно should be прекрасно знают сотрудники «Близзард». По-моему, это глупая попытка рассказать ядреному порноактеру, с какой стороны подходить к женщине. Не нравится – пусть калибруют мониторы. Игра сделана прекрасно. Она именно такая, как и должна быть. Больше всего бесит реплика: «Я ожидал большего». При вполне

Многие фаны оригинальной Diablo после анонса третьей части сериала были сильно расстроены ее визуальном рядом.

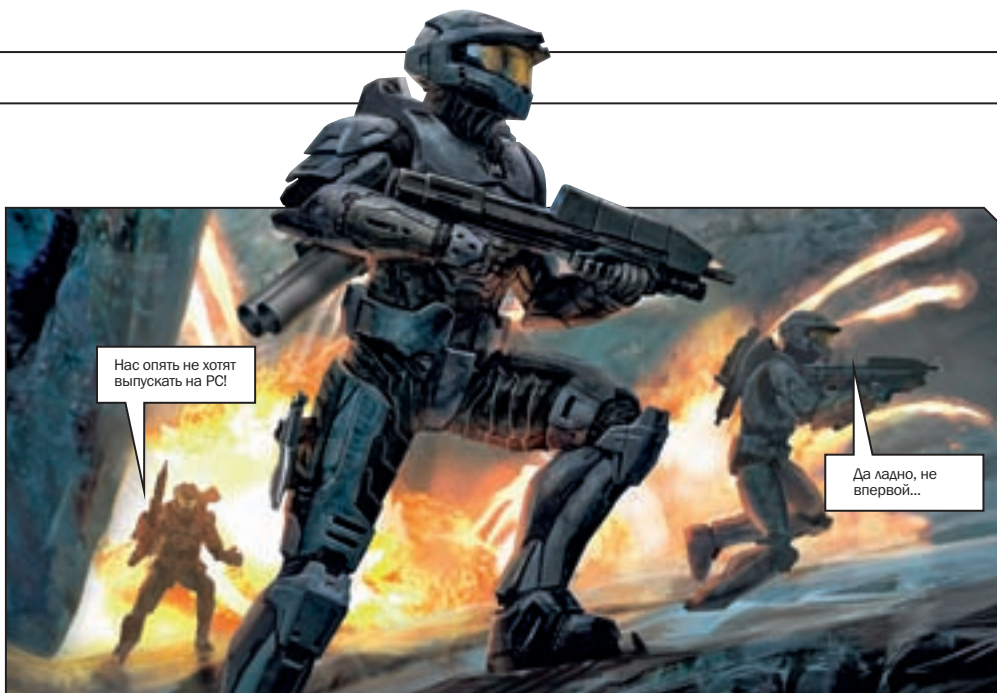
адекватном вопросе: «А чего ж ты ожидал?» следует тупейшее: «Нууууу, не знаю, это ж Diablo... Должна была быть графа круче». Мне просто интересно, как выглядел бы игровой процесс, если бы навстречу тебе вылезла сотня-другая зомби с полигонами и текстурами, как у корейских солдат в «Кризисе». По-моему, было бы замечательное слайд-шоу... Д лучшим случае. «Близзард» всегда знала, как надо делать игры... И учить арт-директоров этой конторы рисовать – не стоит.
SeemaNN

Угу. Они сами замечательно умеют тырить дизайны. И наплечники фигачить, наплечники.
rf

А откуда такие сведения?
dante_forever

Обычно мои глаза мне рассказывают о том, что я вижу :) В некоторых местах заимствования виднее, в некоторых – нет.
rf





Все, что уже можно было стырить, – стырили в свое время у «Близзард». Весь игровой арт базируется на заимствовании или срисовывании. Можешь быть уверен. Перед тем как делать концепт перса или окружения, художник прежде всего лезет за референсами в другой проект, похожий по тематике... И квалификация, и уровень профессионализма этого художника тут ни при чем. Тырят все и у всех... и в этом высшее благо))) Пол Ричардс тырил у Джеймса Хокинса, пока тот лихо коммуниздил у Фенг Жу, который, в свою очередь, по-о-одленько так наблюдал за Аяном Маккэйгом. И по-моему это прекрасно.

SeemaNN

«Смотреть на референсы» и «тырить», это как бы разные вещи. Художники смотрят на референсы, чтобы понять, что рисуют вообще – из чего оно состоит и куда нужно пуговицы лепить. И даже если референс идет основой, хороший художник вложит в арт достаточно своих идей и труда, чтобы его работу никто никогда не назвал плагиатом.

Пример – за основу для образа героини из Silent Hill 3 Team Silent взяли физиономию сразу двух известных актрис. Но они пере-рисовывали Хизер тысячу раз – кто сейчас скажет, что ее просто стырили?

grayraw

MICROSOFT И ПОЛИТИКА ФИРМЫ

«Если смотреть в перспективе, Windows Vista для нас так же важна, как Xbox 360. Но, скажем, в Германии мы хотим, чтобы Xbox продавалась лучше. И если мы запустим игру одновременно для Xbox и PC и разрешим немцам выбрать компьютерную версию – это будет идиотским поступком. Скорее всего, они купят именно ее и не потратят средств на нашу консоль».

Если бы мы выпустили в Германии Halo одновременно для двух платформ, 80 процентов продаж было бы на PC».

Из интервью с Питером Зеттербергом, Microsoft Game Studios, Европейский отдел

PC не умирает. PC неторопливо, старательно роют могилу. Один из главных участников PC Gaming Alliance только что достаточно явно признал, что заинтересован в «персоналках» только как во второстепенной игровой платформе.

Сейчас PC и так является второстепенной игровой платформой.

Onyxar

Ай, лол хард. Даже если человеку прямо говорят – да, мы специально задерживаем игры на PC, чтобы их покупали для консоли (потому что иначе для консоли ее никто не купит), этот человек все равно упрется рогом и будет твердить свое).

Geralt[NBF]

Вот так номер. Та на PC ж игры не продаются – пираты все крадут, а потом «пацанчики» из «сетачек» тянут...

Samael3000

Лол нет. Есть мнения, что пиратство на продажи не влияет практически. Типа школота, качающая из «сетачек», все равно бы не купила.

rf

ПИКСЕЛЫ НА СВОБОДЕ

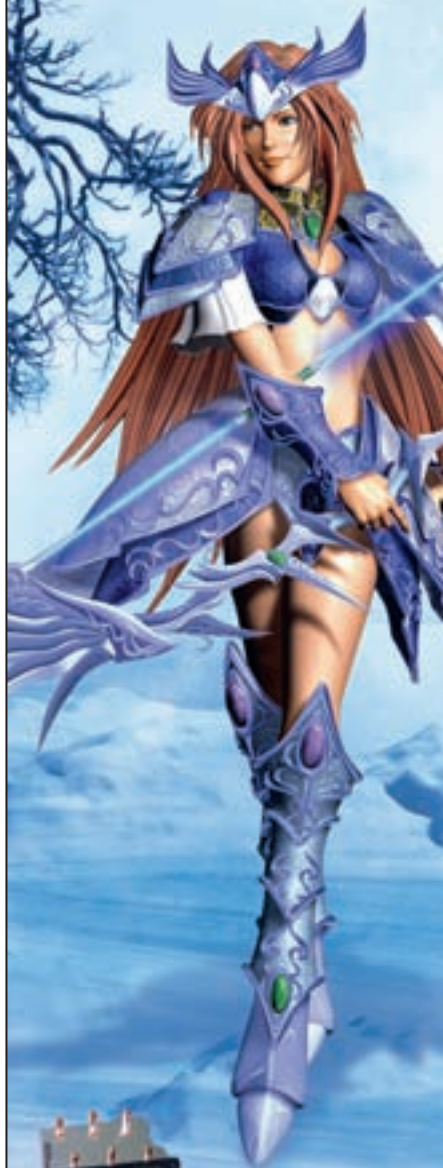
А вот на Postworthy безо всяких предупреждений опубликовали отличную фотожабу – «Ретрогейминг в реальной жизни». Безумные пиксели бегают и прыгают по настоящими фотографиям, и, как принято говорить в местах высокой концентрации снобизма, – визуальное исполнение впечатляет. Идея на все «двенадцать».



TITAN

Системы охлаждения

СПЕКИ НЕ БУДЕ!



Офіційний представник
в Україні ТОВ «ДАКО»

тел. (044) 417-12-34

www.titan-cd.com, www.dako.ua

История



Марат Баширов

Еще десять лет назад сложно было представить, что в обычном шутере вроде Call of Duty 4 нам дадут возможность поучаствовать в публичной казни в роли не палачей, а их жертвы. Или, обеспечив вид от первого лица, попробуют продемонстрировать, что чувствует герой, мучительно умирающий от радиоактивного облучения. Однако можно ли считать оригинальными все эти заигрывания с подачей сюжета?

→ Увы, нельзя. Главной причиной тому является очевидная вторичность видеоигр по отношению к кино и литературе. Когда возникает необходимость донести до человека по эту сторону экрана мысль несколько более сложную, чем «Молодец, ты спас принцессу!», игры вынуждены заимствовать художественные приемы у кино, книг и телевидения.

Каждый AAA-проект с раздутым бюджетом, красавицей продюсером, фотореалистичной графикой и пафосным названием на самом деле хочет стать не игрой, а фильмом. Традиционное заявление «как в кино» давно считается чуть ли не лучшей похвалой, гарантирующей миллионные тиражи даже заурядному продукту. Лично мне кажется, что все эти попытки потягаться с кинематографом начались после прихода в индустрию Стивена Спилберга (Steven Spielberg). Именно он в свое время помог DreamWorks Interactive в разработке псевдореалистичного шутера Medal of Honor, поучаствовав в рождении жанра, который сегодня большинство тихо ненавидит, но почему-то боится об этом сказать. Вслед за волной жутко однообразных FPS на тему Второй мировой пошли The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, Resistance: Fall of Man и т. д.

Но зачем, обладая инструментами и средствами для создания совершенно уникальных миров, пытаться скопировать то, что уже было сделано кинорежиссерами десятки лет назад? Вся эта патетика хвальной Call of Duty 4: Modern Warfare на самом деле лишь повторение показанного на больших экранах. Почему бы не придумать что-то новое?

Надо сказать, определенные попытки предпринимаются. Team ICO – яркое тому подтверждение. Ее ICO и

Shadow of the Colossus успешно обращаются к чувствам геймера, не опускаясь при этом до цитирования фильмов. Нельзя не упомянуть и французскую студию Quantic Dream. Хотя ее Fahrenheit похожа, сильно похожа на кино, разработчики все же сумели написать сценарий, который не стыдно показать голливудскому продюсеру.

Главная ошибка крупных компаний, пытающихся отойти от слепого следования кинематографическим трендам, заключается в излишнем внимании к различным техническим аспектам. Они выбрасывают миллионы долларов на разработку высокотехнологического движка, но его мощности в итоге используются для отображения гипертрофированных мужиков в бронекостюмах, которые лупят из пушек по толстокожим чудикам. Безусловно, в этом есть определенная первобытная привлекательность, но мне кажется, что игры способны на большее.

А может быть, авторам недостает действительно серьезных тем? Когда Хиронобу Сакагучи (Hironobu Sakaguchi) работал над Final Fantasy VII, умерла его мать, и это печальное событие во многом повлияло на игру. Толпы фанатов до сих пор вспоминают, как оплакивали Айрис (Aeris), а потом рыскали по Сети в поисках рецепта чудесного воскрешения персонажа. Хотя данный пример скорее исключение из правил. В большинстве случаев те, у кого есть что сказать, по разным причинам не могут воплотить свои идеи в жизнь.

Надежде не дает угаснуть энтузиазм независимых разработчиков. Среди инди-проектов примеров нестандартного подхода к играм как новому выразительному средству хватает с избытком. Вспомним психологическую драму Façade от

Майкла Матеаса (Michael Mateas) и Эндрю Стерна (Andrew Stern), где компьютерный персонаж упорно не хотел понять, что он гей. Игра выглядит ужасно, да и история несравнима с серьезными драматическими произведениями, однако здесь наглядно показана потенциальная возможность искусственного интеллекта справляться не только с ориентировкой на местности. Интересным представляется и проект The Path от студии Tale of Tales. В своем новом творении разработчики обращаются к противоречивым вопросам, на которые нет однозначного ответа, и наряжают свою трактовку сказки о красной шапочке в безумные сюрреалистические декорации.

Изменится ли ситуация в мейнстриме? Предпосылки имеются. Питер Молинье (Peter Molyneux) не перестает тараторить о «любви» в Fable 2. Уже упомянутая Quantic Dream делает психологический триллер Heavy Rain. А вездесущий господин Спилберг хочет заставить геймеров плакать от пережитых эмоций – для творческих экспериментов знаменитости выделили специальный офис в недрах Electronic Arts.

Пока специалисты не найдут способ создания уникальных, оригинальных, интересных историй, видеоигры в глазах непрощенной общественности, которая смотрит художественные фильмы «Майкл Клейтон» и «Нефть», обречены оставаться развлечением для детей и подростков. Кинорежиссерам будут доставаться Джордж Клуни (George Clooney) и Дэниел Дэй-Льюис (Daniel Day-Lewis), а гейм-дизайнерам Энди «Смеагорл» Серкис (Andy Serkis), постаревший Марк Хэмилл (Mark Hamill) и сонмы невестребованных на «фабрике грёз» артистов, готовых без запинки произносить «All your base are belong to us!»

Кино уже больше века. Оно намного старше. Но и игры давно вышли из подросткового возраста. С момента появления Spaceman! минуло уже около 40 лет! Не пора ли задуматься о чем-то, кроме пистолетов, принцесс и статистики в Xbox Live?



3588KA/2344
Начальнику гарнизона охраны
объекта "Зона" Миронову Е.Т.,
от руководителя экспедиции В32/258
Тихонова М.А.



после разговора с профессором Лебедевым,
остается: Выброс бронзойдет 29 августа.
мобилизации всех наших постов по Зоне.

М. Тихонов

ПРОЛОГ

СТАЛКЕР

Чистое небо

GSC Game World рекомендует компьютер **Impression S.T.A.L.K.E.R.**, специально сконфигурированный для получения максимального удовольствия от игры. Лицензионный диск с игрой **S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky** в комплекте.

Разработчик GSC Game World, © Transvision Ltd 2008. Эксклюзивные права на дистрибуцию на территории Украины принадлежат СПД "Тригорич".
Эксклюзивные права на дистрибуцию на территории России и других стран СНГ принадлежат фирме 1С. Логотипы GSC Game World, GSC World Publishing и
Impression Computers являются зарегистрированными торговыми знаками и защищены законом об авторском праве.

www.stalker-game.com www.impression.ua



ONE GIANT LEAP

Шаг вперед

NASA берет на вооружение MMORPG. Оценив влияние компьютерных развлечений на молодежь, агентство намерено использовать их в качестве мощного обучающего инструмента. games™ расспрашивает Дэниела Лафлина из NASA о подробностях этого проекта.



➔ Идея с помощью игр обучать человека чему угодно – от раскрытия преступлений, борьбы с терроризмом и ведения боевых действий до приготовления бутерброда – может показаться сомнительной. Однако корпорации уже начали использовать интерактивность этого вида развлечений для своих нужд. Руководители компаний Cisco Systems и Canon не считают компьютерные игры неким злом, отвлекающим сотрудников от работы, а наоборот, стали думать, как поставить их себе на службу. Ян Богост (Ian Bogost), соучредитель Persuasive Games и авторитет в мире «серьезных игр», утверждает, что спрос на обучающие симуляторы быстро растет. Согласно прогнозам, их рынок удвоится уже в ближайшие пять лет, несмотря на увеличивающуюся стоимость разработки.

По словам Богоста, организации, персонал которых увлекается играми, охотнее подхватывают эту идею. Cold Stone Creamery, сеть кафе по продаже мороженого в США, заказала Persuasive Games специальную обучающую игру, дабы извлечь выгоду из хобби сотрудников. В итоге проект Stone City в первую же неделю опробовали около 30% работников компании, причем совершенно добровольно. Теперь они на досуге совершенствуют скорость обслуживания и овладевают искусством делать порции необходимого размера. А все потому, что в игровой форме даже самые рутинные операции превращаются в нечто увлекательное.

А вот, к примеру, Zolly's Sandwich Training от компании Illumen Studios. Задача игрока – готовить сэндвичи разных типов, но не дольше 30 секунд. Занятие нехитрое и в то же время невероятно аддиктивное. Богост полагает, что специализированным обучающим проектам присущи особые элементы игрового дизайна, причем они редко встречаются в коммерческих продуктах. И это делает подобные игры интересными независимо от выбранной тематики.

Армия США еще с восьмидесятых годов прошлого века использует «компьютерные симуляции» (как там предпочитают их называть) для пополнения своих рядов. А теперь такого рода проекты стали еще и важной частью программы обучения. Большинство буду-



Дэниел Лафлин project manager, Learning Technologies, NASA

«Нам нужен способ заинтересовать молодежь, причем сделать это в удобной для нее форме»

щих солдат выросли на шутерах от первого лица и хорошо знакомы с интерфейсом и структурой подобных игр. Этим бойцов, приходящих на службу уже тренированными, в вооруженных силах иногда называют «новыми спартанцами».

Дэниел Лафлин (Daniel Laughlin), менеджер проектов компании Learning Technologies при Национальном агентстве авиации и космических исследований (NASA), работающий сейчас над уникальной для жанра MMO-игрой, сетует: в его случае все отнюдь не легко. «Если вам нужно учить людей стрелять, то проблем нет, – говорит он. – Многие уверены, что игры лишь из одной стрельбы и состоят, и я уже устал их переубеждать». Впрочем, Лафлин тут же добавляет – именно успех таких проектов, как America's Army, и помог убедить NASA взяться за разработку собственной обучающей MMOG. Инициатива направлена на то, чтобы при-

вить интерес к профессиям, объединенным в группу с названием STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics – естественные науки, технология, техника и математика). «Нам нужен способ заинтересовать молодежь данными дисциплинами, причем сделать это в удобной для нее форме», – говорит он.

Упомянутый проект – далеко не первая и не единственная попытка правительственных организаций использовать огромный потенциал обучающих игр. ЦРУ уже инвестировало значительную сумму в компьютерные симуляторы с ролевыми элементами, позволяющие агентам вживаться в роль террористов. Но NASA пытается проверить нечто более амбициозное. Если затея окажется успешной, мы сможем увидеть, как геймеры проводят не меньше времени за экспериментами по гидрофизике, чем за исследованием вселенной WarCraft.

Национальное агентство авиации и космических исследований уже давно признало возможности и потенциал игр-симуляторов как инструментария для обучения и тренировки, но Лафлин говорит, что люди все еще недооценивают феномен MMOG, ожидая увидеть либо своеобразный World of NasaCraft, либо скучный симулятор, который захлебывается в своем



ВИРТУАЛЬНЫЙ КРЭК ДЛЯ РЕАБИЛИТАЦИИ

➔ Игры столь привлекательны, так как предоставляют возможность осуществить наши желания. В реальной жизни вы никогда не будете сражаться во Второй мировой, вряд ли выиграете Гран-при или станете чемпионом мира и уж точно не поучаствуете в межгалактической войне со всамделишными инопланетянами. Считайте, что вам повезло.

Доктор Зак Розенталь (Zach Rosenthal), профессор американского Duke University (штат Северная Каролина), воспользовался этим потенциалом, чтобы помочь наркоманам избавиться от их зависимости. «Мы просто пытаемся перенести людей в специально созданную виртуальную обстановку и дать им доступ к виртуальному же крэку, чтобы они могли почувствовать на себе зависимость от наркотика», – говорит он. «Затем врачи ждут, и когда желание получить новую дозу немного угасает, привязывают это ощущение к какому-нибудь раздражителю, например звуку. Со временем у пациентов вырабатывается рефлекс. В итоге, когда пациент почувствует, что ему нужна доза, он может позвонить по определенному номеру и послушать звук, который принесет ему облегчение», – добавляет он.

Есть ли шанс, используя подобную павловскую методику, убедить наркомана отказаться от пагубной привычки так же легко, как, скажем, с помощью Zolly's Sandwich Training научить желающих готовить сэндвичи? Не столь уж это и важно в данном случае. По мнению Розенталя, дело здесь отнюдь не в кокаине или наркозависимости. Важно создать новый инструмент для обучения, которые помогут использовать полученные навыки в реальном мире.

Рынок обучающих симуляторов удвоится уже в ближайшие пять лет

NASA стремится заинтересовать геймеров и привлечь их к своим исследованиям

Сотрудники Cold Stone Creamery в свободное время совершенствуют свои профессиональные навыки

Финансируемый правительством США проект America's Army пропагандирует службу в военно-воздушных силах

➔ стремлении к реализму. «Это неверный путь, так как в мире науки, исследований и техники существует много захватывающего и интересного, причем нет необходимости убивать виртуальных противников или часами сидеть на каких-нибудь собраниях», – говорит Лафлин.

Роберт Райс (Robert Rice), глава правления Neogence Studios и автор MMO-игры Revolution, множество раз сталкивался с такой точкой зрения и говорит, что неопытный разработчик просто будет пытаться втиснуть идею обучения STEM в модель World of Warcraft. «Для получения требуемого результата, – утверждает он, – необходимо начинать с нуля, не обращая внимания на каноны, сложившиеся в производстве традиционных MMOG. И тут очень важно найти правильный подход к гейм-дизайну и архитектуре. Думаю, для такого продукта золотой середины быть не может; он окажется либо посредственным и проходным, как каждая вторая MMORPG, либо инновационным и удивительным и повлияет на жизнь и стремления многих тысяч пользователей».

Еще одна идея, которую NASA хочет взять на вооружение, – формирование комьюнити (эта концепция лежит в основе феномена Веб 2.0), ведь в будущем его можно привлекать для решения сложных проблем. Сформировать своеобразный коллективный разум и направить его мощь в нужное русло видится Лафлину очень важной задачей: «Вместо того чтобы решением проблемы занимались двое или трое ученых, работающих в какой-нибудь далекой лаборатории, над ней будут думать десятки тысяч заинтересованных людей. И я уверен, это поможет нам быстрее находить оптимальные и изящные решения в самых разных областях знаний».

В январе NASA объявила тендер и пригласила разработчиков поделиться своими идеями относительно перспектив подобной MMOG. «Мы ожидали получить десяток другой предложений, но, к нашему большому удивлению, их оказалось 168», – вспоминает Лафлин, добавляя, что он лично читал сотни электронных писем как от обычных людей, так и от сотрудников NASA, в них авторы зачастую просто выражали поддержку этой идеи или даже предлагали помощь. Причем большинство подобных писем чи-

новники восприняли как ходатайства в поддержку идеи, что дало ему дополнительный аргумент в споре с бюрократами, считавшими идею обучающей MMOG слишком радикальной. Средний возраст сотрудников NASA приближается к 50, и потребность в привлечении юных талантов в агентство становится актуальной как никогда. Главная же мысль, которую почерпнул из этих писем сам Лафлин, заключалась в том, что будущая игра должна быть в первую очередь увлекательной.

«Ведь игры становятся отличным инструментом для обучения именно благодаря их способности привлечь и удерживать внимание играющего, – говорит он. – Если главу угла поставить научные материалы NASA и образовательные задачи, мы, безусловно, получим очень скуч-

«Для такого продукта золотой середины быть не может; он окажется либо посредственным, либо инновационным»

Роберт Райс CEO, Neogence Studios, NASA

ный результат, и все труды пойдут насмарку». Лафлин считает, что агентству нельзя вмешиваться в создание гейм-дизайна. «Нет смысла привлекать профессионалов, если мы будем указывать им, как делать их работу, – продолжает он. – И NASA, пусть оно даже курирует этот проект, не должно позволить бюрократам уничтожить саму суть игры ради достоверного количества заклепок на звездолете».

До 18 июня этого года проект находился в стадии Request for Proposal, что переводится как «мы ждем ваших идей». И хотя свое видение готов предложить каждый, агентство будет рассматривать только предложения от опытных разработчиков, подтвержденные серьезным бизнес-планом, ведь именно эти компании и должны финансировать проект. Студия, выигравшая тендер, сможет извлекать прибыль с целью возмещения своих затрат, так как NASA рассчитывает подписать с потенциальным партнером неоплачиваемый контракт Space Act Agreement, согласно которому инвестиции агентства будут по большей части сводиться к привлечению его экспертов к разработке.

Игры наподобие Re-Mission – нечто большее, чем просто развлечение

«Спрос на обучающие симуляторы быстро растет»

Ян Богост соучредитель Persuasive Games

В своем Request for Proposal агентство определило основную аудиторию проекта – ее составят молодые люди из социально незащищенных групп населения. Есть планы и по предоставлению этим юношам и девушкам стипендий на обучение. Надежда возлагается на то, что игра позволит участникам увидеть свою карьеру в отраслях, о которых они раньше даже не думали. «Если благодаря этому проекту кто-нибудь вдруг осознает, что он действительно может быть планетарным биологом, астрофизиком, аэрокосмическим инженером или строителем ракет, значит, проект удался», – говорит Лафлин.

Райс полагает: его компания идеально подойдет для такой задачи. «Мы хотим сотрудничать с NASA и создать невероятный виртуальный мир, способный развивать воображение игрока и подогревать его страсть к обучению и исследованию, а также позволяющий наметить некоторые амбициозные планы. Это требует абсолютно иного подхода к созданию MMORPG», – говорит он. По мнению Райса, проект должен совмещать в себе элементы геймплея MMORPG, особенности социальных сетей и механизмы взаимодействия игроков, а также скриптованные события, sandbox-локации, где пользователи будут экспериментировать, и, наконец, необходимый инструментарий. «Иногда лучший способ научиться чему-либо – это научить тому же кого-то еще», – говорит Райс. – Если позволить учителям и ученикам моделировать собственные обучающие задания, скриптовые события и эксперименты, вы получите очень ценный инструмент, возможности которого выходят за рамки простой игры». Некоторые из предполагаемых сценариев позволят пользователям повторно высадиться на Луну, пронаблюдать за запуском шаттла и ознакомиться с особенностями проживания на Марсе.

Ажиотаж, вызванный в Сети тендером NASA, демонстрирует, что агентство, подав идею использовать игры в качестве инструмента для обучения, попало прямо в яблочко. Обучающие игры существовали и раньше, но Лафлин полагает – для дальнейшего развития этой сфере необходим решительный шаг вперед. И NASA сейчас планирует расширить границы возможного, создав образовательный проект, не имеющий себе равных. Будем надеяться, это откроет новые горизонты, о которых ранее никто и не подозревал. Остается лишь уповать на то, чтобы компания, выбранная NASA, не только разделяла ее стремление и имела схожие амбиции, но и обладала достаточным опытом, ресурсами и, главное – отвагой, позволяющей выдать на-гора действительно новаторскую игру.

ИГРЫ ВСЕ ЧАЩЕ ИСПОЛЬЗУЮТСЯ, ЧТОБЫ ПОМОЧЬ ЛЮДЯМ ПЕРЕЖИТЬ СЛОЖНЫЕ СИТУАЦИИ



Free Dive

Разработчик Breakaway Game

Исследования показывают, что дети, которые прошли это подводное приключение (разработано по заказу некоммерческой организации Believe in Tomorrow), намного лучше переносят сложные и часто болезненные медицинские процедуры, например химиотерапию.



Re-Mission

Разработчик Hopelab

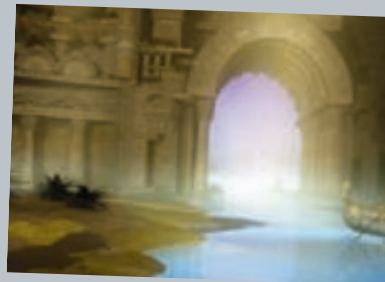
Игроку предстоит пройти 20 уровней, причем они созданы в виде человеческих тел, пораженных разными типами рака. Протагонист уничтожает злокачественные клетки, сражаясь с инфекциями и побочными эффектами. Это помогает онкопациентам понять свою болезнь и получить ощущение контроля над ней.



Guru Meditation (Atari 2600)

Разработчик Persuasive Games

Ян Богост полагает, что бездействие не противоречит понятию «игра», так как и оно ведет к цели. Здесь нужно заставить йога на экране воспарить, для этого необходимо неподвижно сидеть на Joyboard (устройство, аналогичное Wii Balance Board, но выпущенное 25 годами ранее) и попытаться освободить свой разум, сосредоточившись на простой графике.



Journey to Wild Divine

Разработчик Wild Divine

Парите над водной поверхностью на воздушных шариках, жонглируйте мячами посредством смеха и открывайте двери медитацией. Journey to Wild Divine поможет вам достичь самопознания и внутреннего равновесия. Ведь сердцебиение и кожно-гальванические рефлекс игрока отслеживаются с помощью датчиков, закрепленных на пальцах.



Cloud

Разработчик Southern California School of Cinema and Television

Безмятежная архитектура под голубыми небесами. В этой игре вы большую часть времени будете преследовать пушистые облака. Быстрый и довольно активный геймплей несколько не сочетается с медитативной атмосферой. Хороший, веселый, но, вероятно, не самый короткий путь к дзен-буддизму.



У каждого свой демон



PLAYSTATION 3



XBOX 360

LIVE

PC DVD-ROM

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

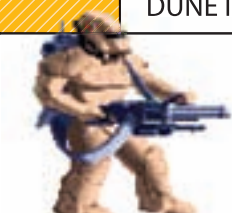
Виробництво в Україні «СТ Селсифтрос»



DEVIL MAY CRY

CAPCOM

DEVILMAYCRY.COM



КАК ЭТО БЫЛО

DUNE II

Жанр стратегий реального времени выиграл войну за всеобщее признание не без помощи парочки храбрецов. Джо Бостик (Joe Bostic) и Рен Олсен (Ren Olsen) напомнят нам о перипетиях этой битвы.



Дата выхода 1992 (DOS)/
1993 (Amiga/Mega Drive)

Платформа DOS/Amiga/Mega Drive

Издатель Virgin Interactive

Разработчик Westwood Studios

КЛЮЧЕВЫЕ УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Джо Бостик (Joe Bostic)
ведущий программист
Аарон Пауэлл (Aaron Powell)
дизайнер/директор
Рен Олсен (Ren Olsen)
художник
Скотт К. Боуэн (Scott K Bowen)
программист

➔ В 1985-м Бретт Сперри (Brett Sperry) и Луис Касл (Louis Castle) основали Westwood Associates. Маленькую фирму, пробами пера которой были контрактные работы для таких компаний, как Ерух и Strategic Simulations: ребята портировали проекты для 8-битовых системы на 16-битовые. Дела шли хорошо, и у Westwood Associates появилось достаточно ресурсов для создания собственных игр. Первенцом стала RPG Mars Saga (1988). Ее главный герой – некий космический путешественник, потерпевший крушение на Марсе. Протагонисту пришлось задержаться, чтобы накопить денег и покинуть негостеприимную планету, и вот внезапно он раскрывает заговор (разумеется, без инопланетян не обошлось). Не иначе как с прицелом на будущее в Mars Saga использовался вид сверху, а все события происходили в реальном времени.

Игра эта делалась впопыхах и содержала множество недоработок, самой очевидной из которых была полная бесполезность изучаемых умений. Издатель Mars Saga – компания Electronic Arts – «починила» и переиздала проект в 1989 г., изменив название на Mines of Titan, но он все равно получил весьма сдержанные отзывы. Первым прорывом Westwood в 1990 г. стала ролевая игра по знаменитой системе Dungeons & Dragons. Eye of the Beholder сочетала в себе вид от первого лица и бои в реальном времени, она рассказывала о группе искателей приключений, очутившихся в недрах канализации под городом Waterdeep и в результате истребивших страшное зло. Eye of the Beholder портировали на Amiga, SEGA Mega-CD, SNES и GBA, а еще она получила два сиквела: Eye of the Beholder II: The Legend of Darkmoon и Eye of the Beholder III: Assault on Myth Drannor. После успеха Eye of The Beholder студию Westwood в 1992 г. приобрела Virgin Interactive и переименовала ее в Westwood Studios. Джо Бостик вспоминает, что сделка принесла плоды незамедлительно: «Это дало нам доступ к лицензии на Dune».

Dune, конечно же, была популярным брендом задолго до того, как Westwood приступила к работе над теперь уже легендарной стратегией Dune II.



«Идея о существовании в пустыне гигантских червей казалась мне просто отличной»



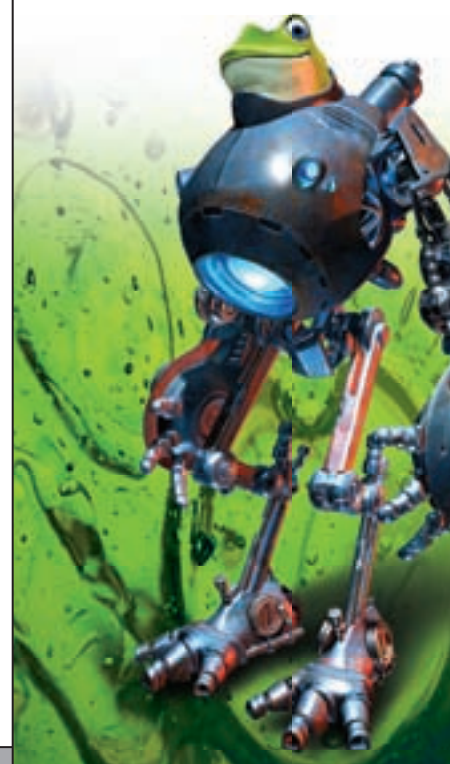


Читай Gameplay и участвуй в PALITмарафоне, который пройдет с июля по ноябрь 2008! Набирай голоса избирателей (читателей Gameplay) и становись лидером гонки! Попади в тройку призеров и получи PALITресурсы к Новому Году!



Призы:
«Мешок подарков» от PALIT, включая топовые видеокарты и геймерские девайсы профессионального класса - каждому из 3-х лидеров PALIT марафона.

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



Задействовав три стороны конфликта – Харконенов, Атрейдесов и Ордосов – разработчики принесли разнообразие в геймплей. У каждого из домов были свои слабые и сильные стороны, а также супероружие



«Я горжусь тем, что игру так тепло приняли и что она вдохновила других на создание новых и лучших проектов»

ЧТО СКАЗАЛА ПРЕССА...



«Я отчаянно напрягаю извилины, чтобы найти хоть какие-то огрехи в игровом дизайне, вот только на ум не приходит ничего, кроме затянутых загрузок с диска»

Роман Фрэнка Герберта, опубликованный в 1965 г., – одно из самых узнаваемых научно-фантастических произведений всех времен. Рен Олсен (художник Dune II) вспоминает: «Еще подростком я зачитывался книгами из цикла "Дюна" Фрэнка Герберта, особенно первыми двумя. Идея о существовании в пустыне гигантских червей, способных целиком заглотить транспортное средство, казалась мне просто отличной». И заметим, он не одинок. История «Дюны» рассказывает о юном Поле Атрейдесе (потомке герцога Лето Атрейдеса и наследнике дома Атрейдесов). Его семья контролирует Арракис, единственную планету, где добывают бесценный спайс – важнейший ресурс во вселенной. Книга затрагивает темы политики, религии, экологии, технологии и гуманности, и все это на фоне конфликта трех великих домов. Каждый клянется в своей преданности императорскому дому Коррино, правящему истерзанной войной межзвездной империей, и каждый стремится заполучить власть над Арракисом. Книгу «Дюна» экранизировал Дэвид Линч в 1984-м. Именно с этого момента на сцене появляется Westwood.

«По странному стечению обстоятельств с лицензированием Westwood получила право на создание игры, которая лишь продолжала, причем весьма приблизительно, сюжетную линию фильма», – говорит Бостик. В результате игра имела мало общего с романами или кинокартиной. «Книги не входили в договор о лицензировании. К счастью, от нас не требовали и даже не просили сделать игру непосредственно по фабуле фильма... Все перипетии Dune II решили перенести во времена, предшествующие событиям картины. Мы получили свободу в использовании наработок по вселенной "Дюны" и при этом не были привязаны к содержанию фильма

или книг». Благодаря чему и родилась история о том, как погрязший в долгах император Фредерик IV из дома Коррино пообещал право на управление Арракисом тому великому дому, которому удастся собрать для него максимум спайса и тем самым помочь монарху расплатиться с долгами.

Dune II имела мало общего с другими продуктами по этой лицензии. Более того, игры между собой практически ничто не связывало. «Даже в процессе разработки Dune II мы мало что знали о деталях первой Dune. Это была совершенно другая игра, которая просто основывалась на той же фантастической вселенной». Как потом узнал Бостик, оригинал «скорее напоминал RPG с персонажами и событиями из истории "Дюны"».

Работая над проектом, команда Westwood почти полностью абстрагировалась от вселенной «Дюны». Но что же вдохновило авторов, почему Dune II стала первой современной RTS? «Основную концепцию мы сформулировали за ланчем со Сперри в маленьком итальянском ресторане, который уже давно канул в Лету. Тогда мы знали лишь то, что хотим боевых действий в реальном времени. А с механикой сбора ресурсов, построения базы и прочим еще не определились окончательно».

Хотя теперь Dune II называют первой современной RTS, Бостик вспоминает, что уже тогда было достаточно подобных игр, откуда отдел разработчиков вовсю черпал идеи. «Вдохновением для Dune II послужили Populous, Military Madness, Civilization и

ЭВОЛЮЦИЯ

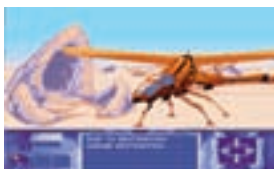


Геймплей sci-fi-стратегии Military Madness, созданной Hudson Soft в 1989-м, – отличный пример механики «камень-ножницы-бумага».



Королева в своем жанре, Command & Conquer: Red Alert, демонстрирует развитие наработок Westwood Studios. Так появился жанр RTS.





DUNE I

Первая игра по мотивам признанного романа Фрэнка Герберта «Дюна» (для MS DOS, Amiga и SEGA Mega-CD) была разработана Cryo Interactive в 1992 г. Если Dune II удалась от оригинальной истории, Dune I шла по следам главного героя, Пола Атрейдеса, рассказывая о том, как он пытался изгнать Харконнегов с Дюны, контролируя добычу спайса с помощью местных фременов. Связь игры с фильмом Дэвида Линча требовала линейного сюжета, так что геймплей был сплавом стратегии реального времени и авантюры, и это позволило показать глубину характеров персонажей (чего не хватало проекту Westwood). Не забыли и об экологических, политических и военных обертонах.

И хотя Dune не считается важной вехой в развитии игровой индустрии, фанаты книги и фильма очень тепло приняли это удивительное приключение в легендарном мире Фрэнка Герберта.

Herzog Zwei. Мы планировали заимствовать кое-какие элементы из перечисленных проектов и соединить их в новом, который мог бы оживить детские воспоминания об игре в солдатики и танчики в песочнице. Из Populous мы взяли геймплей в реальном времени и идею супероружия. Из Civilization – «туман войны», изначально покрывающий все поле боя. Из Herzog Zwei – необходимость быстро и гибко реагировать на изменяющуюся ситуацию. Из Military Madness – стратегию и баланс типа «камень-ножницы-бумага», где каждой боевой единице отводилась собственная роль, у каждой были свои преимущества и недостатки. Мы добавили и кое-что от себя, например сбор ресурсов, враждебных монстров на карте (песчаные черви), уникальные способности для всех сторон конфликта и возведение базы».

Таким образом Westwood создала уникальный гибрид: проект, сочетающий в себе множество элементов геймплея и с переменным успехом позволяющий любому почувствовать себя настоящим командиром на поле сражения. Чтобы кратко описать эту игру, придется рассказать о целом поджанре RTS, наиболее ярко представленном серией Command & Conquer. Геймер управляет одним из трех великих домов: Атрейдесами, Харконнегами или Ордосами. Его задача – победить противников, дабы заполучить больше спайса и в итоге стать единоличным правителем Арракиса.

Миссия начинается с того, что все поле боя, кроме маленькой области вокруг наших юнитов, покрывает «туман войны». По мере того как отряды исследуют карту, непроглядная тьма понемногу рассеивается. Для пополнения армии следует возводить сооружения. Для этого необходимо иметь определенное количество кредитов, к тому же существует строгий порядок появления новых зданий, что приводит к реалистичному развитию базы. Такие постройки со временем разрушаются вследствие атак противника или даже плохих погодных условий на Арракисе. С течением игры каждый великий дом получает доступ к уникальному супероружию, это и делало стороны конфликта непохожими друг на друга и придавало геймплею разнообразие.

Сюжет рассказывает о том, как погрязший в долгах император Фредерик IV из дома Коррино пообещал право на управление Арракисом тому великому дому, которому удастся собрать для него максимум спайса



Некоторые решения, использованные в Dune II (как например, возможность строительства только на твердой поверхности и постепенное разрушение зданий из-за климата), определили базовый уровень реализма, и от него отталкивались другие разработки. Подобные идеи использовались во всех стратегических играх реального времени: неполная видимость карты, прямое управление отрядами с помощью мыши, очередность возведения построек, их разрушение... Сейчас это может казаться чем-то само собой разумеющимся, но учтите, когда сотрудники Westwood создавали Dune II, не было гарантии того, что их усилия будут вознаграждены. Если верить Олсену, Dune II делалась как «игра-однодневка».

Принимая во внимание глубину геймплея, сразу хочется спросить: не было ли что-то упущено в процессе разработки? «Я всегда стремился дать игроку больше контроля над всем происходящим в игре, – говорит Бостик. – Мы также хотели, чтобы выбор на глобальной карте следующей территории для захвата влиял на стратегию геймера». А учитывая привычку поклонников сравнивать Dune II и книги Фрэнка Герберта, Олсен добавляет: «Меня также очень огорчает минимальная роль червей в игре».

Как и в случае с любым другим проектом, создаваемым в неизведанном жанре, процесс разработки Dune II был полон сложностей уже с самого начала. Олсен говорит: «Когда компанию Westwood купила Virgin, первая по контракту обязывалась сделать эту игру. Dune II не была детищем Westwood, нам пришлось над ней трудиться. Westwood больше интересовали фэнтези-проекты (такие как Kyrandia), а «Дюна» – это не наш стиль». Новизна жанра приводила к тому, что маленькая команда (а в то время в ней работало только четыре художника) постоянно сталкивалась с непредвиденными затруднениями. «Для завершения игры нам потребовалось около полутора лет, – говорит Бостик. – Это был непрерывный творческий процесс на протяжении всего срока разработки. Так как от изначального плана нас никто не освобождал, лучше всего было бы описать игровой дизайн термином «расширяющийся». У нас отсутствовали какой-либо дизайн-документ и этап pre-production, без которых не обходится создание современных игр. Мы не всегда могли предвидеть результаты собственных действий, но баланс и доработка проекта стали итогом объединенных усилий именно всей команды».

Каково это – чувствовать ответственность за целый жанр? «Я горжусь тем, что игру так тепло приняли, что она вдохновила других на создание новых и лучших проектов, что ее так и не забыли за все эти годы, – говорит Бостик и скромно добавляет. – Даже небольшое участие в формировании канонов жанра – огромная честь для меня. Но с тех пор в гейм-дизайне RTS произошло множество блестящих открытий. Я снимаю шляпу перед теми, кто построил великий жанр стратегий реального времени на такой скудной основе».



Хотя юниты сегодня кажутся совсем не грозными, они отлично подошли для того, чтобы, по словам Джо Бостика, «оживить детские воспоминания об игре в солдатики»

Масштабные войны на вашем столе

Андрей Цупник

Я люблю настольные игры и давно ими увлекаюсь. К сожалению, несмотря на наличие на прилавках магазинов большого выбора очень интересных продуктов, продавцы зачастую просто не в состоянии проконсультировать покупателя, в чем я убедился на собственном опыте. Хотя винить их не имеет смысла, просто в нашей стране такое занятие, как совместный семейный отдых за настольной игрой, в новинку, а вот в США и Европе оно невероятно популярно. Ниже я постарался изложить то, что рассказываю своим друзьям, пытаясь познакомить их с этим увлекательным способом скоротать время.



Фото: Руслан Абсурдов



➔ Попробуйте сказать в компании друзей, что вы играете в солдатики. Скорее всего, ответом будет снисходительная усмешка (вполне возможно, они подумают, будто вы еще не повзрослели либо вновь впали в детство). Однако если в той же компании заявить о прохождении очередной RTS, FPS, RPG – реакция окажется совершенно иной. А ведь существуют, в том числе и в русскоязычных вариантах, настольные версии Civilization, DOOM, World of Warcraft, StarCraft, The Settlers и других знаменитых игр. И все знают, что великолепные Baldur's Gate и Newerwinter Nights, наоборот, вышли из настолок. Но это лишь несколько наименований из немалого списка настольных игр, в число которых входят, кстати, и шахматы с шашками, и домино с картами. Несмот-

ря на огромный рынок компьютерных и видеоигр, настольные продолжают успешно развиваться, завоевывая все больше поклонников. Давайте разберемся, что же это за зверь такой? На мой взгляд, залог привлекательности данного вида развлечения в том, что играть нужно обязательно с кем-то, да и сами правила предоставляют нам на порядок больше свободы. Иными словами, всегда есть возможность развить любой понравившийся сюжет, выступив одновременно в роли и гейм-дизайнера, и сценариста. А лично мне настольные игры позволяют интересно проводить время с ребенком, общаться, обмениваться впечатлениями. В следующих номерах я постараюсь подробнее рассмотреть различные игры и игровые системы, пока же хочется коротко поговорить о типах настольных игр, чтобы в дальнейшем было проще в них ориентироваться. Настолки можно условно разделить на «игры из коробки» и коллекционные.

Типичными «играми из коробки» являются шахматы, нарды и т. п. Основная их особенность заключается в том, что, купив игру, мы получаем законченный продукт. В большой и красивой упаковке вы обнаружите комплект полей, фишек, карточек и других необходимых аксессуаров. Для полноценной и увлекательной игры с тремя-четырьмя друзьями понадобится только найти время (от часа до трех) и создать друзей. Конечно, неплохо бы еще разобраться с правилами, но это уже дело приходящее. Здесь сразу же упомяну о существенном недостатке подобных игр – высокой цене. Коробка стоит

от 400 до 900 грн. Многих такие расходы отпугивают моментально. Оправдывает их высокое качество продукта, ведь в наборе вы найдете красивые яркие поля, карточки с отличной полиграфией, а еще в нем может оказаться огромное количество (до 300–400 шт.) симпатичных миниатюр или фигурок. Но самое главное – очень грамотно разработанные правила, которые позволят вам и вашей семье каждый раз обнару-

живать в ходе игры новые пути и возможности, что обеспечит увлекательность и, в общем-то, бесконечность процесса. Лидерами в этой области являются Fantasy Flight Games (DOOM: the Boardgame, World of Warcraft: The Board Game, StarCraft: The Board Game и др.), Avalon Hill (Axis & Allies, Diplomacy, Risk Godstorm и др.) и Days of Wonders (цикл BattleLore). Время от времени фирмы-производители выпускают



«Существуют, в том числе и в русскоязычных вариантах, настольные версии Civilization»

дополнительные наборы, которые расширяют базовые возможности игры и не дают вам заскучать. Естественно, стоят они в 2–3 раза дешевле. И здесь неопытного покупателя поджидает опасность, ведь он видит коробку с тем же названием, но ее цена при этом гораздо ниже. В попытке сэкономить приобретает совершенно бесполезную вещь (без базового комплекта играть нельзя), и вот вместо радости – сплошное расстройство.

Отдельно стоит упомянуть серию игр по мотивам знаменитого цикла Джорджа Мартина «Песнь Льда и Пламени». Кстати, их уже сегодня можно приобрести в Украине. Напоследок уточним: «игру из коробки» вы покупаете один раз, при этом платите много и получаете удовольствие на очень долгое время. Она может оказаться идеальным подарком ребенку или самому себе (но окружающим скажите, что все же ребенку) на день рождения.

С коллекционными играми ситуация прямо противоположная. Прежде всего первичный взнос здесь значительно меньше. За него вы получите стартовый набор. В большинстве случаев в него включается все самое необходимое, чтобы начать игру и составить определенное представление о ней: правила, кубики, поля, минимальные комплекты

карточек фигурок. В этом огромный плюс подобных продуктов – по относительно низкой цене вы приобретаете возможность попробовать игру и определиться, нравится она вам или нет. Если не пришлось по душе, тогда утешает то, что вы не потратили много денег (средняя стоимость стартового набора 100–200 грн). Но, допустим, игра приглянулась – вот тут вы и попались. Производители предлагают огромный выбор сопутствующих товаров: в основном это

миниатюры, которые расширяют возможности игры, и литература, помогающая (или заставляющая) погрузиться в ее увлекательный мир. Первоначально предлагались неокрашенные и разобранные фигурки, т. е. вы

приобретали некий набор для творчества. К такому виду игр относится знаменитая Warhammer британской фирмы Games Workshop. Здесь можно формировать свою армию, которая в конце концов превращается в уникальную коллекцию. Непременно стоит упомянуть французскую Confrontation (фирма Rackham) и испанскую Infiniti. В последнее время появились проекты с уже собранными и покрашенными фигурками, лидером в этой области является упомянутая Rackham с игрой AT-43. Названные и мно-



гие другие похожие продукты объединяет одно – вы всегда видите, какую фигурку приобретаете. А еще то, что вышеперечисленные игры можно купить в Украине. Особняком стоит американская фирма Wizards of the Coast, которая специализируется на выпуске игр с уже окрашенными миниатюрами. Однако их наборы пакуются в закрытые коробки (бустеры) случайным образом. Иными словами, вы приобретаете кота в мешке. Многих это пугает и напрасно, разработчики не дураки и точно знают что делают. Прежде всего игра от Wizards of the Coast организована таким образом, что, купив любой бустер, сможете тут же его использовать. Следовательно, с каждым новым комплектом миниатюр она становится все интереснее и многограннее – практически любая фигурка окажется полезной и откроет дополнительные возможности. Вы и не заметите, как в вас проснется азарт коллекционера, ведь всегда страшно хочется узнать, что лежит вон в той запечатанной коробочке. Гуманная цена бустера (60–120 грн) делает покупку абсолютно необременительной для семейного бюджета. К этому типу относятся игры Dungeons & Dragons и по лицензии Star Wars. Любителям истории можно порекомендовать Axis & Allies, как понятно из на-

звания, ее тематика – Вторая мировая война.

По тому же принципу строится и большинство коллекционных карточных игр. Разумеется, они разительно отличаются от продуктов, в которых задействованы миниатюры, и тем не менее это такие же настольные игры. Основной, я бы даже сказал, огромный плюс карточных игр – их абсолютная мобильность. Колода умещается в кармане, а небольшим стол можно найти где угодно. Прежде всего речь идет о знаменитой Magic the Gathering. Но это уже тема для отдельной статьи.

К сожалению, в Украине слабо развита культура настольных игр. Но если вас заинтересовало столь увлекательное времяпрепровождение, я бы посоветовал поискать ближайший тематический клуб. Это может быть клуб любителей коллекционных карточных игр или поклонников Warhammer. Здесь вы наверняка найдете единомышленников, получите консультацию и сможете попробовать различные системы, перед тем как принимать решение о покупке.

В следующих номерах журнала я постараюсь рассказать о различных продуктах (об «играх из коробки») и игровых системах (коллекционных играх), то есть попробую выступить в роли консультанта, на отсутствие которых я уже жаловался в данной статье.



- **Карточные Коллекционные Игры:** Magic the Gathering, Worlds of Warcraft, Берсерк
- **«Коробочные» игры:** Fantasy Flight Games, Avalon Hill, русские локализации
- **Воргеймы:** Star Wars, Dungeons & Dragons, Axis & Allies, Warmachine, Reaper



Киев, ул. Белорусская, 30
тел. 8 (044) 502-62-27
e-mail: avatarmtg@bigmir.net
web: www.mtg-avatar.kiev.ua
Клуб работает ежедневно



- Коллекционные миниатюры и террейны
- Аксессуары и литература
- Консультации, обучение, турниры



Настоящий автомобильный журнал

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

ДРОЖЬ ЗЕМЛИ

Похождения 700-сильного Corvette в Украине

AUTOCAR

ВСЕ ОБ АВТОМОБИЛЯХ

ИЗДАЕТСЯ С 1895 г. | № 8 АВГУСТ 2008



Porsche 911

ТЕСТ НОВИНКИ

Экспедиция за тайными отличиями

Жизнь в доме на колесах

Гид для подвижных домоседов



Kuga против Qashqai и Tiguan

А ТАКЖЕ

- » Как провести отпуск за рулем
Две недели погружения в историю
- » Опыт эксплуатации Audi R8
Ударим эксклюзивом по...

Превью

Путешествия в будущее и материализация духов

В этом разделе

- 32 Mortal Kombat vs. DC Universe
- 40 MotorStorm: Pacific Rift
- 44 SIREN: Blood Curse
- 48 Fracture

Mortal Kombat vs. DC Universe



Разработчики из Midway Chicago воплощают в жизнь самые смелые фантазии любителей файтингов: они свели лицом к лицу в одной игре персонажей легендарной Mortal Kombat и героев комиксов DC Comics.

с. 32

SIREN: Blood Curse

Продолжение легендарной серии, созданной самим Кеитиро Тоямой – одним из отцов оригинальной Silent Hill, – обещает быть не менее страшным, жестоким и кровавым. Компания телерепортеров против орд агрессивных зомби – это интересно!



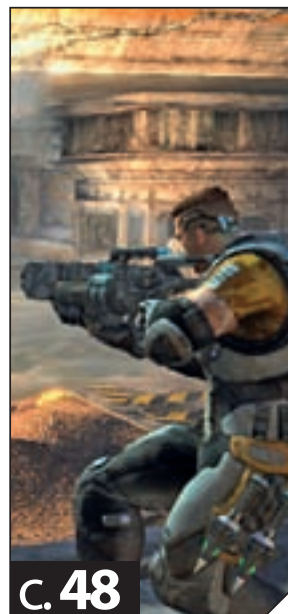
с. 44

MotorStorm: Pacific Rift



с. 40

Fracture



с. 48



Mortal Kombat

«Перспектива надавать Бэтмену по сусалам, несомненно, радует поклонников серии»



vs. DC Universe

Сергей Галёнкин



Паспорт

Жанр fighting
Разработчик Midway Chicago
Издатель Midway
Дата выхода ноябрь 2008
Сайт worldscollide.com

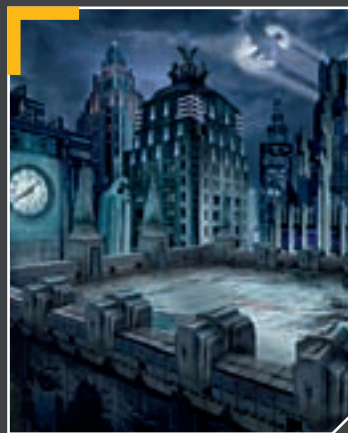
О разработчике

Midway Chicago

Игры серии Mortal Kombat, NBA Jam, Rampage, Area 51, Spy Hunter и многие другие

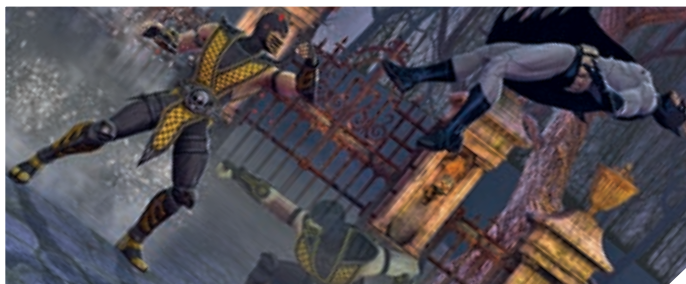
Сайт www.midway.com

С чикагского подразделения Midway в далеком 1958 году, собственно, и началась история этой компании, которая когда-то создавала игровые автоматы, а потом занялась играми для них.



Мужчины в трико

Идею скрестить персонажей Mortal Kombat с героями комиксов DC сложно назвать однозначно удачной. Если вселенная МК всегда славилась невероятным уровнем жестокости, фирменными добивающими приемами fatality и общей мрачной атмосферой, то Супермен, Бэтмен и Флэш – знаменитые добряки, не убившие в комиксах ни одного человека.



Но вместе с тем нормальный файтинг с персонажами DC Comics последний раз выходил ой как давно. И перспектива надавать Бэтмену по сусалам (особенно в свете скорого выхода фильма), несомненно, радует поклонников серии. Смушает их только соседство этих психов из Mortal Kombat...

Сложности, с которыми столкнулись разработчики, вы можете хорошо представить себе сами. Скажем, компания DC Comics категорически против нанесения ка-

ких-либо увечий ее любимым героям. А ведь одна из главных фишек новой МК – это именно реалистичное отображение повреждений! Пришлось идти на компромисс: хотя супергерои зарабатывают синяки и шрамы, а также расстаются с клочками одежды, лишиться пары зубов им не грозит. Со своими родными персонажами Midway не церемонилась, так что те теряют целые фрагменты брони и ломают руки почти в каждой серьезной драке.

Вообще, механизм этот реализован в игре очень удачно. Проведите несколько ударов в корпус противника – и вы увидите шрамы на его теле. От чакноррисовского удара ногой в голову с разворота Скорпион лишится маски, а у Супермена появится синяк под глазом. Падения, захваты, даже блоки – ничто не проходит даром.

А вот любимых fatality, скорее всего, не будет. Нет, финишные спецприемы остались, но само слово «fatality» пришлось убрать, а уровень жестокости понизить – никаких выдранных позвончиков и разорванных пополам противников. Что именно будет дозволено – пока не известно, но разработчики клянутся: они сумеют преподнести нам игру достаточно brutальную, дабы не оскорбить фанатов серии.

В целом же в отношении геймплея Midway себе не изменила. В МК vs. DC хватает насилия, кровь льется

рекой, бои жестоки и быстры. Мне довелось поиграть в нее примерно сорок минут на PlayStation 3, причем перед тем я минут двадцать развлекался в фойе на аркадном автомате Mortal Kombat II. Должен заметить, по ощущениям этот проект – закономерное развитие серии.

Естественно, кое-что изменилось. Комбо теперь «двухуровневые», некая смесь из классической МК и, извините, Super Smash Bros. От последней добавилась возможность усилить удар с помощью вовремя нажатой кнопки. Скажем, Супермен может темпераментно стукнуть кулаком по земле, нанося таким образом небольшое повреждение противнику, если тот не успел подпрыгнуть. Если же нажать X в момент удара, Супермен стукнет дважды – а это в два раза больше урона с одного комбо!

Как и прежде, комбо легко соединяются в связки, что лучше всего

«А вот любимых fatality, скорее всего, не будет»

Не люблю супергероев!

получается у быстрых героев вроде Флэша. Пока растерянный неприятель стоит в центре, тот порхает вокруг него, успевая оббежать арену за доли секунды, и наносит удары один за другим.

Но не спешите радоваться, традиционно для МК здесь очень сильны контратаки. Вовремя поставленный блок не только защитит вас от повреждений, но и даст возможность перейти в наступление, обратив очередное длинное комбо противника против него самого.

Из интересных новшеств – многоуровневые арены и два дополнительных режима боя: *Close Combat* и *Transition Combat*. Первый включается в случае успешно проведенного захвата. Камера приближается к бойцам, и нападающий старается нанести пять удачных ударов, а противник должен их блокировать. Уда-

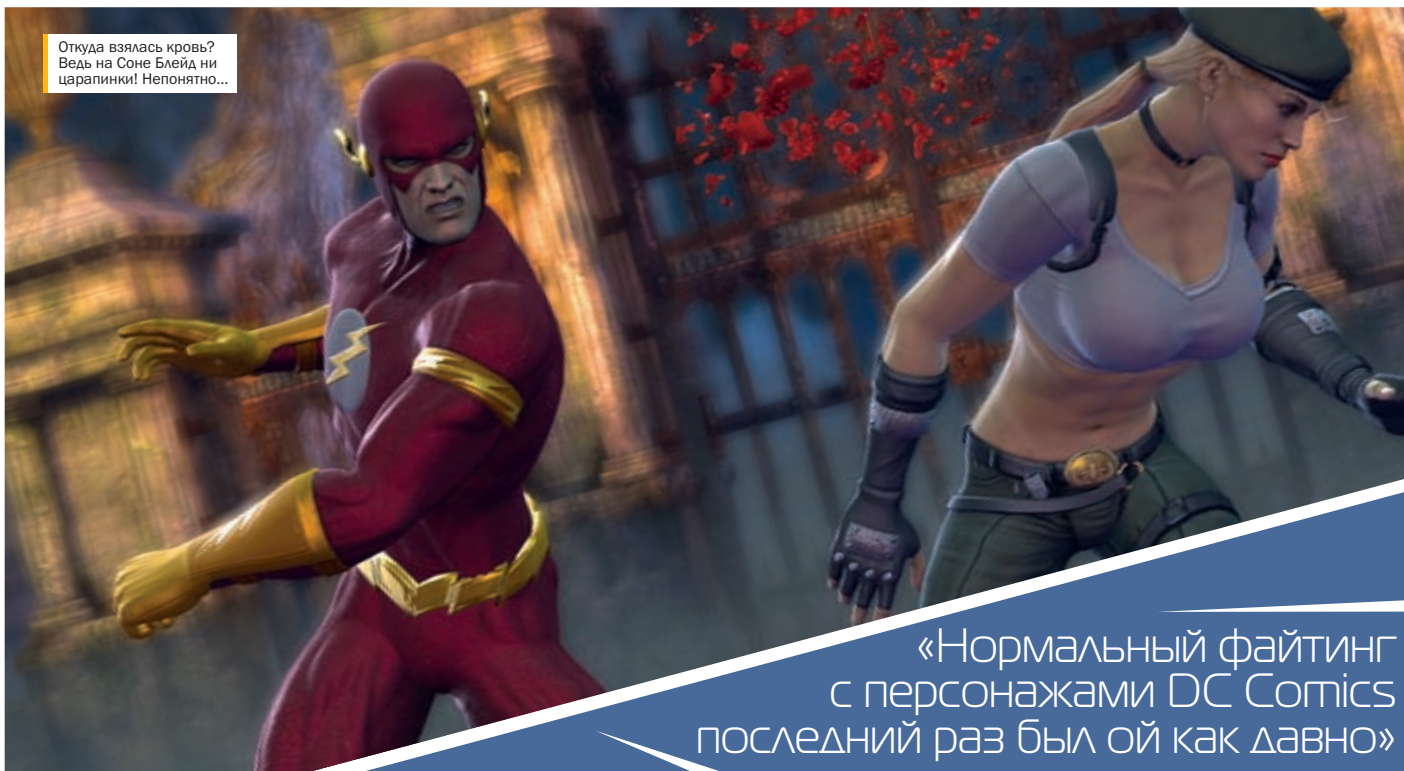
«Как ни странно, но персонажи DC вписались в геймплей Mortal Kombat без особых проблем»

лось отбить атаку? Защищавшийся завершает *Close Combat* мощнейшей контратакой, отбрасывая обидчика. Не вышло? Очень плохо, бонусный шестой удар нападающего наносит серьезные повреждения.

Transition Combat включается в тот момент, когда один из драчунов выбрасывает другого на следующий уровень арены. Это может быть как свободное падение, так и полет по горизонтали через несколько стен подряд (вспомните «Матрицу»). В процессе атакующий избивает защищающегося всеми доступными ему способами, а тот стремится как можно



Откуда взялась кровь? Ведь на Соне Блейд ни царапинки! Непонятно...



«Нормальный файтинг с персонажами DC Comics последний раз был ой как давно»





Бэтмен всегда знает, как сразить девушку наповал

«Разработчики считают сюжет одной из самых сильных сторон МК vs. DC»

Блицинтервью с Эдом Буном

→ быстрее поменяться с противником местами. Если удастся, то при падении герой окажется сверху на враге и получит шанс повернуть ситуацию в свою пользу.

В ходе игры с коллегой из Польши мы иногда умудрялись по два-три раза поменяться местами в свободном падении, и, должен признаться, некоторое время намеренно выбрасывали друг друга с арены, чтобы еще раз попробовать этот режим.

Как ни странно, но персонажи DC вписались в геймплей Mortal Kombat без особых проблем. Скажем, Супермен обладает специальными способностями, которые будто нарочно созданы для мира МК: луч из глаз, замораживающее дыхание, вдох, подтягивающий противника поближе (аналог знаменитого гарпуна Скорпиона) и уже упомянутый удар в землю. Ничего экстраординарного как для поклонников комиксов, так и для фанатов файтингов.

Хотя игра полностью трехмерна, основное действие разворачивается в двух плоскостях, а перемещения вбок служат лишь для уклонения от

ударов и используются не слишком часто. Это сделано в первую очередь для того, чтобы не запутывать игроков тремя измерениями.

Визуально Mortal Kombat vs. DC Universe выглядит неоднозначно. Сейчас объясню почему.

В игре использован Unreal Engine 3, а на одного персонажа отведено аж 20 тысяч полигонов – это не считая всех фокусов с normal mapping. И герои Mortal Kombat выглядят просто роскошно, поражая обилием мелких элементов и незаметных на первый взгляд деталей. На поясе Сони отчетливо видны два жетона, на которых можно даже про-

→ Эд Бун (Ed Boon) – один из двух создателей легендарной Mortal Kombat, – до сих пор работает над развитием сериала во главе студии Midway Chicago. Он любезно согласился ответить на несколько вопросов.

Кому в голову пришла идея скрестить персонажей Mortal Kombat с героями DC?

Мы вынашиваем эту идею вот уже более десяти лет. Сначала хотели сделать файтинг Mortal Kombat vs. Street Fighter и даже вели переговоры с Capcom. Потом обсуждался вариант с Soul Calibur и Tekken, но все упиралось в один шкурный вопрос: кто, собственно, будет делать игру? В результате те проекты заглохли.

Но оказалось, у одного парня из отдела маркетинга есть друг в DC Comics и эти ребята тоже хотели бы выпустить игру о своих героях. И с ними явно не будет конфликтов по поводу того, кто именно займется разработкой. Так что можете писать честно – идею придумал отдел маркетинга (смеется).

Какие проблемы возникли у вас при согласовании различных моментов с DC Comics?

Увы, многочисленные. Скажем, сначала партнеры были вообще против системы повреждений, затем запрещали нам «нарушать целостность» логотипов на персонажах. То есть сколько ты ни бей Супермена в грудь, ничего его костюму не будет, ведь героя защищает всемогущее лого. Но потом мы уговорили DC отказаться от этой идеи.



Супермен, может, и сильнее. Зато Флэш – быстрее

«Finish him!»





Quantum Force
Performance without compromise

BLACKOPS

НАЙВИЩА СТРЕЛЬНИСТЬ, МАКСИМАЛЬНА ПРОДУКТИВНІСТЬ



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



Активне охолодження



Рідинне охолодження



Водяне охолодження



Екстремальне охолодження (радіатор з алюмінію)

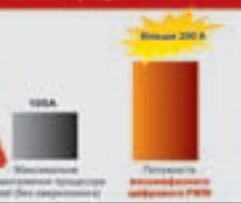


Аудіокарта у комплекті



RAISE-UP FOR LUNACY

Висока продуктивність



З вихідною потужністю більше 200 Ампіер, восьмифазний цифровий PWM надає можливість розгону енергоємних процесорів.

Краща енергоефективність



Втрата енергії в PWM модулі відбувається при перемикачів між різними компонентами. Проте з восьмифазним цифровим PWM енерговтрата скорочується на 25% у порівнянні з аналоговим PWM.

СПЕЦИФІКАЦІЯ

- Підтримує процесори Intel® Core™ 2 Extreme, Core™ 2 Quad і Core™ 2 Duo з частотою f_б до 1600 МГц
- Пам'ять Dual DDR3 1066 МГц, макс. 8ГБ.
- 3*PCIe x 16 і підтримка технології ATI® CrossFire™
- Восьмифазний цифровий PWM з підвищеною вихідною потужністю
- «4 в 1» Quantum Cooler Cooler для повітряного, водного або екстремального охолодження
- Quantum BIOS для максимального розгону
- Утиліти Quantum Lap & Quantum Flow

Відвідайте наш сайт: www.quantum-force.net



ASBIS®

(044) 485-4411 www.asbis.ua

COMPASS

(044) 531-8735 www.compass.ua

dataLUX
THE ART OF DISTRIBUTION

(044) 490-8278 www.dataLUX.ua

MTI

(044) 458-3434 www.mti.ua

КМ
КВАЗАР-Мікро

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



читать имена. А наручи на левой руке Скорпиона сильно поцарапаны – ведь именно этой рукой он обычно блокирует удары. Когда бойцы движутся, их мышцы отчетливо играют под одеждой. Рассматривать персонажей МК можно часами, художники действительно потрудились на славу.

Но тут нам показывают героя из комиксов DC. И это, извините, катастрофа. Супермен в комиксах разгуливает в синем костюме и красном плаще. В игре он выглядит точно так же, изменения коснулись лишь текстур, никаких дополнительных аксессуаров и ярких деталей. Помните, как круто смотрелся Бэтмен в кино, со всеми техническими прибамбасами на поясе и в бронированном костюме? Забудьте. Местный Бэтмен наряжен в серый мешок и страшную маску с ушами, как на заштатном карнавале.

Когда вы ставите подобных героев рядом с персонажами Mortal Kombat, они кажутся бедными родственниками, и играть за них совершенно не хочется. Забавно, что главный дизайнер проекта в этом вопросе был полностью согласен со мной. Но, по его словам, такой внешний вид связан с требованием компании DC Comics. «Каждое незначительное изменение канона приходится буквально отвоевывать». Так что желтый выпуклый логотип на униформе Флэша – это уже победа художников над бюрократами.

Забавно, но разработчики игры считают сюжет одной из самых сильных сторон МК vs.

«Местный Бэтмен наряжен в мешок и страшную маску с ушами»

DC. Вы можете вспомнить сюжет МК: Armageddon? А МК: Deception? Ну, кроме того что в итоге «должен остаться один»? Вот и я не помню. Поэтому заявка, мол, нас ожидает «нечто совершенно иное» и «революция в сюжете для мира Mortal Kombat» воспринимаются, мягко говоря, со скепсисом.

Вкратце предыстория такова: два мира (МК и DC соответственно) в результате катаклизма начали сближаться. Персонажей перебрасывают из одного в другой, причем Супермен из-за этого теряет часть своей силы и становится на один уровень с остальными супергероями. Самое время для хорошей драки.

В процессе, естественно, всплывут злодеи вселенной DC Comics (Джокер будет гарантированно, об остальных пока ни слова) и герои из неназванного третьего мира. Который, я полагаю, всем поклонникам сериала Mortal Kombat и так хорошо знаком.

Ролики для сюжетных фильмов делают с участием живых актеров. С них снимается motion capture для персонажей – под это отведена целая студия! А вообще над игрой работает аж 150 человек, рекорд для Mortal Kombat.

Это и вызывает наибольшие опасения. Mortal Kombat – никак не мейнстрим вроде SoulCalibur или Tekken, а жестокий файтинг для вполне определенной (и не самой широкой) аудитории. Которая и без того не рада вторжению в их уютный кровавый мирок клоунов в трико. И как мне кажется, попытка сделать МК vs. DC игрой

для всех может обернуться тем, что проект превратится в игру для никого. С солидным бюджетом, хорошими актерами и трудом полутора сотен очень талантливых людей.

Впрочем, вы всегда можете выбрать Сабзиро и Скорпиона и сыграть в старый добрый Mortal Kombat, каким он был раньше.



Блицинтервью с Эдом Буном

Они очень не хотят, чтобы их герои выглядели глупо. Поэтому мы избегаем выбитых зубов и прочего, что им не понравится. Супермен может быть побитым, но ни в коем случае не смешным. Для них это важно. По той же причине они запрещают нам сильно менять костюмы – боятся, что любовь наших художников к ремням и коже испортит дизайн их героев. Хотя на некоторые уступки идут.

Нам пришлось отказаться от слова «fatality»

(хотя мы все еще боремся за него). По окончании драки вы, как и прежде, увидите надпись «Finish him!» и сможете нанести добивающий удар. Но называться он будет иначе, просто «finishing move». И то, как эти самые удары станут выглядеть, мы все еще обсуждаем.

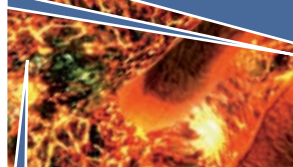
Но в целом ребята из DC Comics не меньше нас хотят получить хороший файтинг и, скажем так, они не сильно нас ограничивают в самых важных моментах. В игре все еще много крови и насилия, поэтому я уверен, что фанаты Mortal Kombat останутся довольны.

Идея с Transition Combat как будто взята из кино о супергероях. Это DC Comics ее предложили?

Нет, это наша идея, причем она возникла еще до того, как мы договорились с DC. И Transition Combat и Close Combat в любом случае должны появиться в Mortal Kombat, с Суперменом или без. Раньше у нас существовали броски и захваты, но я заметил: многие геймеры в это время прекращают драку – ведь, по сути, пару секунд они

смотрят на анимацию и ни на что не могут повлиять. Получается, самые драматичные моменты в игре оказывались самыми скучными! И я внес изменения в новую МК.

Ну и после того как мы потратили столько сил (и по 20 000 полигонов) на каждого героя, мы просто не могли отказать себе в удовольствии поиграть с камерой, приближая изображение.



FAIRPLAY.COM.UA

100% cheaters FREE*

Counter-Strike: Source
Team Fortress 2
Call of Duty 4
Unreal Tournament 3



технологический
партнер



мультимедийный
партнер



интернет-
партнер

*Серверы fairplay.com.ua принимают игроков исключительно с лицензионными версиями игр, что обеспечивает надежную защиту от читеров и недобросовестных участников.

MotorStorm: Pacific Rift

«Вместо красной аризонской пустыни гоночный фестиваль пройдет на заросшем джунглями острове»



Ударим автопробегом по бездорожью

Сиквел MotorStorm так же неизбежен, как анонс очередной части Call of Duty. Когда игра продается трехмиллионным тиражом, глупо предполагать, что разработчики и издатели не захотят использовать это обстоятельство на всю катушку. Впрочем, в данном случае ситуация несколько сложнее.



Оригинальная MotorStorm была анонсирована еще во времена предвкушения PlayStation 3 и рекламировалась в традиционной для Sony манере – с помощью красивого, заранее нарисованного компьютерного ролика. Это видео сыграло с проектом злую шутку, когда рассерженные фанаты приобрели игру и принялись упрекать ее создателей в том, что движок не выдавал картинку такого же качества. К сожалению, то был не единственный недостаток нового творения Evolution Studios. В погоне за сроками она снабдила свое детище всего двумя режимами (single и онлайн), нарисовала только во-

семь треков и забыла прикрутить столь любимый знатоками жанра splitscreen. Подобные досадные недочеты подпортили первое впечатление от MotorStorm, но благодаря тому что она была чуть ли не единственной эксклюзивной игрой для PlayStation 3 на протяжении многих месяцев, владельцы данной консоли молча покупали коробки и скачивали различные обновления, которыми студия старалась компенсировать изначальный недостаток контента.

MotorStorm: Pacific Rift в отличие от первой части создается уже без видимой спешки, а значит, у разработчиков появилось время на ис-

«На пути отважных гонщиков встретятся обрывы, темные пещеры, ущелья, а также грязь и даже раскаленная лава»



Мой размерчик!

Паспорт

Жанр аркадная гонка
Разработчик Evolution Studios
Издатель Sony
Дата выхода конец 2008
Сайт нет данных

О разработчике

Evolution Studios
Игры MotorStorm, WRC: Rally Evolved
Сайт www.evos.net

Английская студия Evolution Studios, основанная в 1999 году бывшими сотрудниками Digital Image Design и легендарной Psynopsis. В сентябре прошлого года эта команда и ее небольшое подразделение были полностью выкуплены компанией Sony.



В диких джунглях водители ничуть не менее дикие

правление всех допущенных ошибок. Первое, что бросается в глаза, – новый сеттинг. Вместо красной аризонской пустыни таинственный гоночный фестиваль пройдет на заросшем джунглями острове. Нам почему-то кажется, что разработчики вдохновлялись телесериалом Lost. На данном этапе локации выглядят намного хуже, чем настоящие гавайские пейзажи, но явно интереснее заваленных камнями и покрытых пылью уровней MotorStorm.

Благодаря перемене обстановки авторы сумели существенно разнообразить окружающую действительность. Деревья и кустарни-

«MotorStorm: Pacific Rift намного ярче DiRT и смотрится правдоподобнее»

ки выступают в роли естественных препятствий, преодолеть которые могут далеко не все транспортные средства. К примеру, легкие мотоциклы и багги через густые заросли не проберутся. Водителям, предпочитающим именно такие машинки, придется искать объезд или тащиться за большим грузовиком, способным поднять под себя все, что находится у него на пути.

То же касается и водных преград, которыми напичканы многие уровни. Если огромный джип легко преодолеет речушку, то легковой автомобиль вряд ли сможет перебраться на другой берег. В избытке водоемов есть и определенная выгода – жидкость мгновенно охлаждает двигатели и позволяет чаще пользоваться турбоускорением. Кроме воды и растительнос-



ти, на пути отважных гонщиков встретятся обрывы, узкие участки дороги, темные пещеры, ущелья, а также грязь и даже раскаленная лава. При этом количество треков увеличено ровно в два раза. Среди них и дороги у кромки океана, и трассы, расположенные высоко в горах. Как и в оригинале, зеркальных заездов здесь нет. Может, оно и к лучшему.



А теперь – купаться!



Картинка Pacific Rift более насыщенная. Если в первой части нам предлагали гонять по открытым пространствам, где кроме песка, грязи, камней и неба не было ничего примечательного, то во второй каждый квадратный метр переполнен объектами. Гонщики смогут прокатиться по хлипким на вид подвесным мостам, проехать рядом со старой заброшенной авиабазой, столкнуть оппонента в воду и т. д. Трассы также стали гораздо более интерактивными. К примеру, деревянная вышка может упасть и загореть проезд мотоциклом, вынесенная на пляж подводная мина – рвануть и разнести всю окружающую технику на кусочки, огромный деревянный ящик – сломаться, причем из него навстречу нашим преследователям покажется десяток бочек с бензином.

На недавней презентации во время лондонской PlayStation Day журналистам была продемонстрирована готовая лишь на 40% версия игры, но даже этот полуфабрикат выглядел ничуть не хуже, чем большинство современных гоночных проектов. MotorStorm: Pacific Rift намного ярче DiRT и правдоподобнее SEGA Rally Revo, но вместе

с тем игра смотрится далеко не фотореалистично. Какого-то серьезного скачка в плане графики ждать не стоит. Никто не спутает фотографию и скриншот, как в случае с Gran Turismo 5: Prologue. Это же утверждение справедливо и в отношении автомобилей, которых в игре около 20 штук. Они весело распадаются на части, деформируются под ударами, с жадностью вгрызаются в грунт. Нам придется не только адаптировать



«Автомобили распадаются на части, деформируются под ударами, вгрызаются в грунт»

«MotorStorm: Pacific Rift в отличие от первой части создается без спешки»

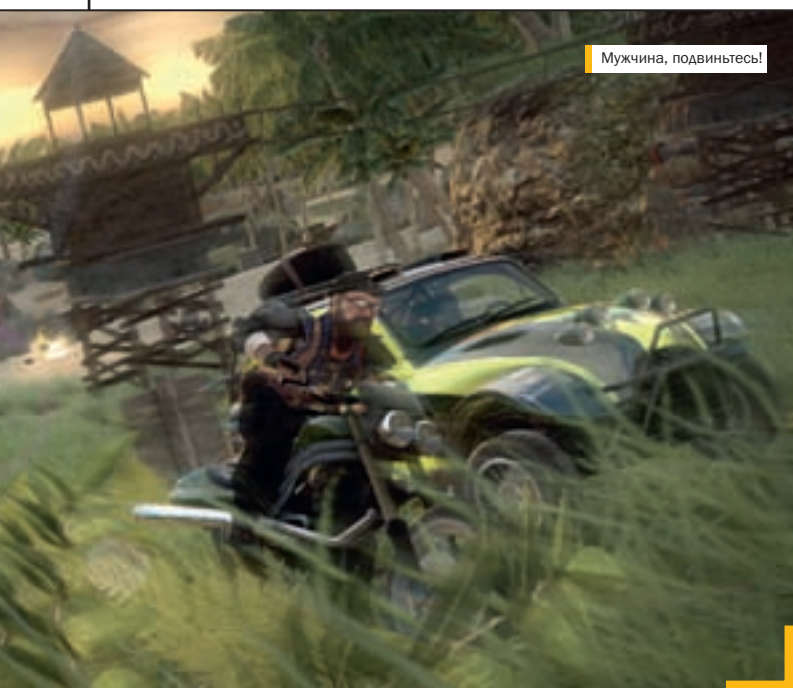


ся к управлению (новые монстры-джипы на крутых поворотах переворачиваются), но и выбирать оптимальный маршрут, исходя из технических возможностей машины. Грузовики без проблем пройдут заросшие кустарником и высокой травой участки пути, зато мотоциклы с легкостью перепрыгнут через, казалось бы, непреодолимую преграду. Стоит добавить, что живописную демонстрацию последствий многочисленных аварий теперь можно пропустить, нажав на соответствующую кнопку.

Помня о жалобах геймеров на однопользовательский режим первой части, Evolution сделала компьютерных соперников более агрессивными и грамотно распределила по гоночному острову треки и машинки. Их будут выдавать не сразу, а постепенно, чтобы поддерживать интерес. Мультиплеер также доработали, добавив возможность играть четвером на одной консоли. Разумеется, и онлайн-соревнования не забыты. В плане геймплея проект не изме-

нится. Это будут все те же хаотичные brutальные гонки, предназначенные скорее для веселых местных заездов, чем для вдумчивого одиночного прохождения.

Несмотря на все обещанные плюсы, будущее MotorStorm: Pacific Rift пока туманно. Если оригинал сумел выстрелить, став убедительной технической демонстрацией возможностей новой консоли, то сиквел лишен подобного преимущества. Продолжению придется сражаться как с уже выпущенными, так и с только готовящимися к выходу проектами (PURE, Baja). Презентация во время PlayStation Day в Лондоне проходила в абсолютной тишине. Именно это гробовое молчание и является лучшей иллюстрацией отношения общественности к Pacific Rift. Все замерли в ожидании готовой игры, которая либо станет новым стандартом для внедорожных гонок, либо погибнет под натиском многочисленных конкурентов и от язвительных улюков рецензентов.



CHIEFTEC

www.chieftec.eu

AEGIS SERIE



CX-05B-B

CH-05SL-B

TURBO SERIE



CFT-850G-DF
(850 W)



CFT-1200G-DF
(1200 W)



Офіційний дистриб'ютор на території України



COMPASS

www.compass.ua
(044) 531 - 97 - 30

SIREN: Blood Curse

Александр Чепелев



Бывают хорошие полицейские и плохие. Судя по внешнему виду, этот – точно плохой!

Как страшно жить... в Стране восходящего солнца

Воет сирена – и японские зомби-сбито трясут изорванными телами, хлещат себя по губам языком. Из глаз их тянутся кровавые нити, пальцы сжимают черенки лопат. А что, пять лет назад комьюнити уже приняло такую историю на ура.

➔ Первый эпизод, Siren (он же Forbidden Siren), вышел на родине суши и самураев в 2003-м, а на Западе – годом позже. То был голубых кровей японский survival horror, причем stealth-based, страшный и безжалостный. История о зомби-сбито, жертвах проклятия, проснувшихся в заброшенном шахтерском поселке, пришлась по вкусу ценителям жанра. Герои игры – подростки, вынужденные спасаться от живых мертвецов, – оказались обычными людьми, а не мастерами хлыста и кольта. Беззащитные перед сбито, они прятались и выжидали, атакуя лишь в крайних случаях. Играли мы за всех десятерых ре-

бят поочередно, по маленькому эпизоду за каждого. Лихо закрученный психологический сюжет на фольклорной основе, жуткая атмосфера, японский колорит – все это способствовало успеху Siren, в том числе и за рубежом. Примечательно, что идеолог проекта Кеитиро Тояма (Keiichiro Toyama) был одним из отцов первой Silent Hill. Фанаты даже прозвали его новое творение «Silent Hill: Forbidden Siren» за частые отсылки к славной серии. Впрочем, это, скорее всего, пойдет игре только на пользу.

Вторая часть Forbidden Siren, вышедшая в 2006-м, с новым богатым сюжетом, похорошевшей гра-

фикой и подправленным балансом считается одной из лучших игр жанра survival horror вообще. В том же году по мотивам дилогии даже кинофильм сняли (см. врезку). Естественно, такой бренд просто не могли забросить! Анонс новой Siren был стремителен. В апреле 2008-го на сайте Sony Computer Entertainment Japan включился испачканный кровью таймер обратного отсчета. Вскоре журнал Famitsu напечатал большое превью SIREN: The New Translation (для гайдзинов – SIREN: Blood Curse), где утверждалось, что игра готова уже примерно на 90 процентов. Да и разработчики

«Кучка телерепортеров прибыла в глухое место, стремясь разузнать о кровавых массовых жертвоприношениях»



Паспорт

Жанр survival horror

Разработчик SCE Japan Studio

Издатель Sony

Дата выхода 2008

Сайт www.jp.playstation.com/scej/title/siren

О разработчике

SCE Japan Studio

Игры Ape Escape, Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, LocoRoco, серия Siren

Сайт www.scej.jp

Крупное подразделение Sony под руководством самого Кена Кураги.



«Нас ждут реалистичные пейзажи в высоком разрешении, с качественными текстурами»

не тянули со скриншотами и роликами. Ну а какой смысл интриговать фанатов, если это будет ремейк первой части?

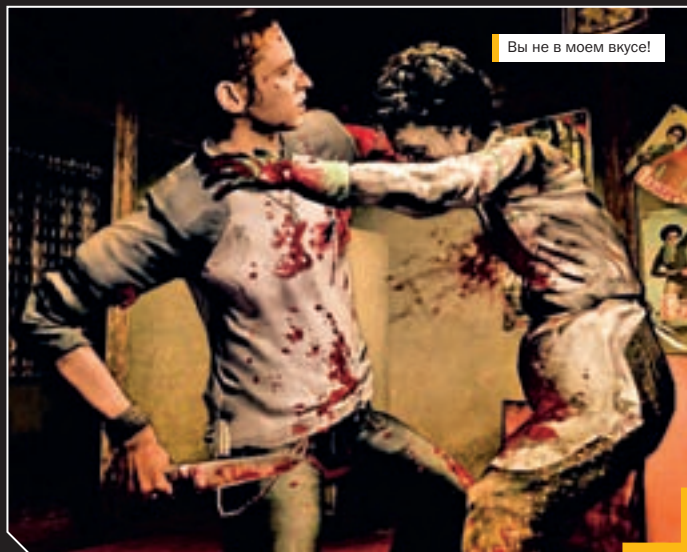
Нам предстоит вернуться в японский поселок Хануда (Hanuda), только на сей раз главными героями окажутся не азиатские подростки, а взрослые европейцы (за небольшим приятным исключением). Кучка телерепорте-

ров из Америки прибыла в такое глухое место, стремясь разузнать о кровавых массовых жертвоприношениях, а если повезет, и снять документальное кино. Эти смешные ребята, наверное, даже «Ведьму из Блэр» не смотрели! Иначе бы догадались, что вместо привычной азартно-археологической эпопеи их ждет нападение орды местных зомби.





Ну и где у тебя weak spot?



Вы не в моем вкусе!

Геймплей по-прежнему stealth-ориентирован. Согнувшись, герой трусцой бежит от домика к домику, скрываясь за деревьями и заборами, прячась от восставших из могил сибито, освещая себе путь слабеньким карманным фонариком. Предотвратить некоторые нежелательные встречи поможет SIXAXIS – при приближении к зомби он начнет постукивать, имитируя биение сердца испуганной жертвы. Тогда лучше просто обойти опасность стороной или отвлечь мертвеца, например, ударить в подвешенный неподалеку колокол и, пока сибито идут к источнику звука, пробежать мимо. Хотя, конечно, напасть первому никто не запрещает: можно схватить любой подвернувшийся под руку предмет – кирку, кусок трубы – и попытаться выбить живому трупю остатки мозгов. Вроде бы даже огнестрельное оружие в игре будет. Только противник по определению сильнее нас, а зна-

чит, атака в лоб вряд ли окажется успешной. Лучше нанести удар внезапно, к примеру, подкрасться к покачивающемуся рядом с глубокой шахтой зомби и ногой отправить его в затылочный полет. Таких зрелищных fatality обещают сделать целую кучу и гарантируют, что настолько сложным, как первая часть, ремейк все же не будет. Более того, нам даже дадут карту местности, которую можно открыть в любой момент, глянуть, где мы находимся, и узнать цели миссии.

Так как SIREN: Blood Curse выходит на PlayStation 3, то никуда нам не скрыться от мини-игры «потряси SIXAXIS». Она включится, например, когда нужно будет вырваться из цепкой хватки сибито или вышибить плечом запертую дверь. Усовершенствуют эффектную функцию Sightjack – возможность взглянуть на мир глазами проходящего неподалеку сибито или человека. Теперь нам на разделен-

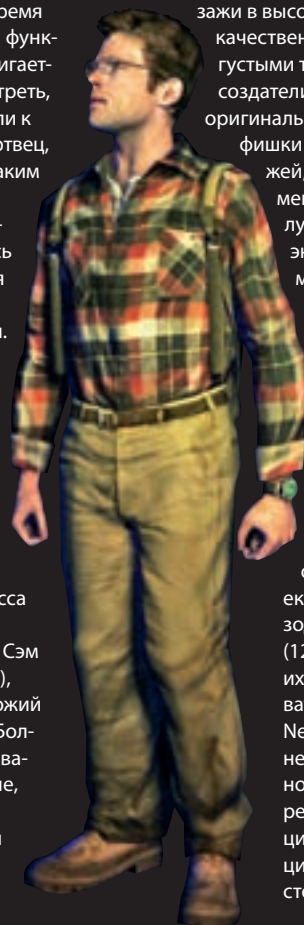
ном на две части экране продемонстрируют и то, что видит наш герой, и то, что наблюдает другое задействованное в Sightjack существо. Так как во время применения данной функции персонаж не двигается, способность смотреть, не подкрадывается ли к нему очередной мертвец, очень пригодится. Таким образом мы сможем выяснять, где поблизости расположились зомби или находятся интересные нас предметы и объекты.

Героев будет семь, и о четырех из них уже кое-что известно. Это японская нимфетка Мияко (Miyako), студент Говард Райт (Howard Wright), женщина-телерепортер Мелисса Гейл (Melissa Gale) и рискованный фотограф Сэм Монро (Sam Monroe), подозрительно похожий на молодого Алека Болдуина. Все они вызывают симпатию – живые, эмоциональные.

В ремейке авторы немало поработали над графикой, изме-

нив даже сам ее стиль. Тусклая, приглушенная цветовая гамма осталась в прошлом, теперь нас ждут довольно реалистичные пейзажи в высоком разрешении, с качественными текстурами и густыми тенями. Кроме того, создатели игры отказались от оригинальной, но устаревшей фишки с мимикой персонажей, что, надеемся, изменит последнюю к лучшему. В придачу экран густо засыпали мигающей пылью а-ля телевизионные помехи.

А вот схема пространства нового survival horror для Европы и Северной Америки кажется странной. Игру, которая в Японии выйдет как один цельный проект, разрезали на эпизоды (12 штук по полчаса), и их нужно будет скачивать из PlayStation Network, естественно, не бесплатно. Возможно, так и вправду быстрее и проще, но все же цифровая дистрибуция не должна быть столь навязчивой.



Фильм Forbidden Siren

→ Эта лента, снятая японским режиссером Юкихи-ко Цуцуми (Yukihiko Tsutsumi), естественно, выполнена в жанре horror. Молодая девушка Юки с замкнутым младшим братом и отцом-писателем приезжает в деревенку на островке. Жители с причудами – говорят, что ночью из дома выходить нельзя, а если завоет сирена, нужно спрятать голову под подушку и не высывываться.

Думаю, мы не испортим вам удовольствия от фильма, заранее рассказав, что здесь (правда, уже под конец) появятся сибито – вы ведь и так об этом догадались, лента-то «по мотивам»... Впрочем, сюжет самодостаточен, а отсылки к оригинальной игре буквально точечные. Достойный, качественный представитель жанра.

«Огнестрельное оружие будет. Только противник по определению сильнее нас»

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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



DREAMWORKS
**КУНГ-ФУ
ПАНДА**

**СЫГРАЙ
ГЛАВНУЮ
РОЛЬ**

**ИГРА
ПО ЗНАМЕНИТОМУ
МУЛЬТФИЛЬМУ
УЖЕ В ПРОДАЖЕ**



NINTENDO DS

Wii



ACTIVISION
activision.com



© 2008 1C. 1C® - торговельний знак. Kung Fu Panda T & © 2007 DreamWorks Animation L.L.C. All rights reserved. Game © 2007 Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
Виробництво в Україні: ДП "Сторожинська"

Fracture

Дмитрий Веселов



Бой под знаменитым мостом в Сан-Франциско

Постапокалипсис по-американски

Специалисты из Day 1 Studios уже расписали историю нашего мира до 2161 года. Согласно их версии в ближайшие полтора столетия человечество ожидают страшные муки: несколько мощных землетрясений, пара глобальных экологических катастроф...

➔ А все дело в том, что человечеству стоило раньше прислушаться к прогнозам ученых. Они давно предсказывали кризис, талдычили о техногенном апокалипсисе каждый день, но им никто не верил... И однажды столь очевидная беспечность повлекла за собой гибель миллионов людей. Полярные шапки растаяли, Миссисипи вышла из берегов и затопила центр Соединенных Штатов, разделив страну на две части. Гигантское государство оказалось расколото пополам.

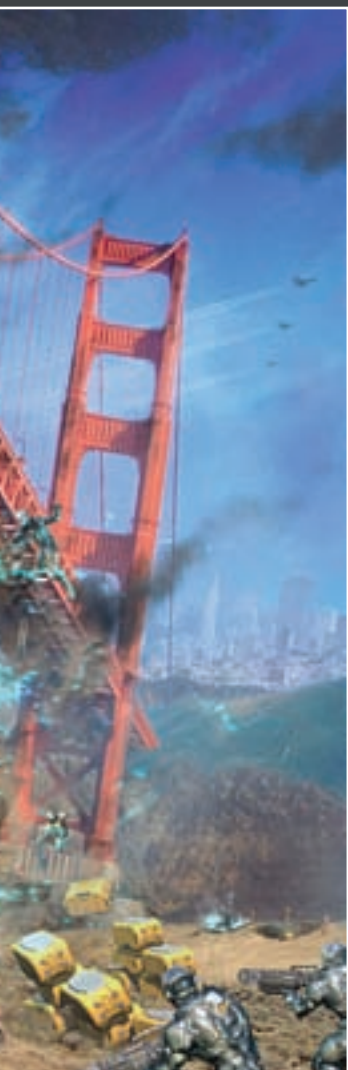
Сюжет Fracture – это история второй гражданской войны в США. В XIX веке экономические и эти-

ческие проблемы вызвали конфликт между Севером и Югом, а в XXII в братоубийственной схватке схлестнутся Восток и Запад – Атлантический Альянс и Тихоокеанская Республика. Первый, с его мегаполисами Нью-Йорком и Вашингтоном, заполучит в союзники Европу, а военный потенциал будет наращивать за счет технического прогресса. Тихоокеанская Республика, включающая Сан-Франциско, Лос-Анджелес и прилегающие территории, свяжется с Азией и примется совершенствовать солдат своей армии посредством генетических модификаций. Кстати, именно негуманные экспе-

рименты станут причиной конфликта между двумя новообразовавшимися фракциями. Когда правительство США запретит игры с геном человека, западное побережье проигнорирует этот факт, и вуаля – там, где раньше на картах изображалось одно огромное государство, появятся два. Вскоре генералы Альянса узнают, что Республика собирается нанести удар... Именно в этот момент начнется наша игра и на сцену выйдет главный герой.

Во время первых пресс-релизов сурового солдата Атлантики звали Мейсон Бриггс. Он щеголял стальной серо-желтой броней и корот-

«Сюжет Fracture – это история второй гражданской войны в США»



Зеленые кольца, злобная рожа...
Этот противник, похоже,
олицетворяет Xbox 360

Паспорт

Жанр third person shooter

Разработчик Day 1 Studios

Издатель LucasArts

Дата выхода октябрь 2008

Сайт www.lucasarts.com/games/fracture

О разработчике

Day 1 Studios

Игры серия MechAssault

Сайт day1studios.com

Студия была основана в 2001-м выходцами из Microsoft, EA и FASA и за годы работы успела зарекомендовать себя с самой лучшей стороны.



Это наш главный герой.
Готовьтесь управлять его
героической лысиной

кой «боксерской» стрижкой. Но, видимо, Мейсон показался начальству слишком заурядным, так что спустя год этот храбрый бойскаут канул в небытие. На смену ему пришел Джет Броди (Jet Brody). Протагонист облысел, вставил челюсть поквадратнее и перекрасил костюм в красный цвет. Кроме брутального внешнего вида, Джету выдали и подходящую суровую биографию. Нищему ребенку, росшему в трущобах затопленных штатов Центральной Америки, каждый день приходилось бороться за жизнь, пока армия Альянса не спасла его от цинги и голодной смерти. К началу войны Джет до-

служился до demolition expert и стал бесконечно предан своей новой родине.

LucasArts клянется, что Джет Броди окажется на пьедестале народной любви где-нибудь между Кратосом и Маркусом Фениксом, а игроки навсегда запомнят историю, рассказанную в Fracture. Надежда у нас, собственно, есть – в конце концов, именно эта студия когда-то делала лучшие квесты на планете. Правда, пока нам не так

уж много известно о перипетиях сюжета, но его роль и значение в шутерах остаются темой для дискуссии. А ниже следующее высказывание сотрудника LucasArts по идее должно обрадовать большинство игроков: «Пока другие устанавливают новые стандарты графики, мы стремимся расширить границы геймплея. Мы хотим действительно сделать то, что было невозможно на консолях предыдущего поколения». И если различ-

ные вариации последнего утверждения достаточно часто произносятся представители многих студий, то вот первое вселяет оптимизм.

Разработчики планируют маленькую революцию. Это заметил каждый, кто присутствовал на демонстрации игры на E3 2007, – проект выделялся из толпы безликих шутеров. Помните замечательный «Периметр» от «К-Д ЛАБ» с его терраморфингом? Так вот, Fracture будет первым шутером, где реали-

«Именно негуманные эксперименты станут причиной конфликта между фракциями»



Тысяча чертей!
Враги в нашей песочнице!

зуют похожую технологию, первым TPS, в котором собираются разрешить свободную деформацию земной поверхности в реальном времени.

Смелые умы XXII века открыли способ мгновенного перемещения в пространстве больших кусков земной коры (нет, не с помощью экскаватора или взвода солдат-срочников). И теперь наш протагонист таскает в руках специальное оружие, а на поясе – связку необычных гранат, которые позволяют быстро изменить рельеф вокруг себя: моментально насыпать в нужном месте холм или, наоборот, выкопать яму.

Представьте, как эта деталь влияет на геймплей шутера. На равнине нет ни единого укрытия? Одна граната коренным образом меняет ситуацию. Враги отстреливаются из траншей? Выберите симпатичное место и выройте свою собственную. Разумеется, не каждая локация в игре будет поддаваться художественной лепке, иначе дизайн уровней потерял бы всякий смысл – нам позволять копать только вне помещений, на свежем воздухе. Таких мест будет, похоже, предостаточно – и это очень хорошо. Естественно, вышеупомянутые гранаты пригодятся

и в обычном бою, и для решения десятков придуманных разработчиками пазлов. Один из них уже показали на собранном демо-уровне.

Вы наверняка видели его, если смотрели первые ролики Fracture. Эта карта посвящена началу войны: солдаты Атлантического Альянса десантируются в пересохшем заливе Сан-Франциско, дабы стереть с лица земли крупные орудия Тихоокеанской Республики. Дизайнеры спрятали машины убийства от бомбардировок под энергетическим щитом. Игрок может уничтожить охрану и подобраться к цели, однако быстро поймет, что у него нет винтовки, которая навредила бы мощной пушке. В кармане у героя не окажется связки динамита, а за углом забыли поставить бульдозер. Как же выкрутиться? Ответ прост: нужно бросить под орудие гранату, создающую мини-холмы. Пушка поднимется вверх, где и будет раздавлена энергетическим барьером.

Такие задачи ждут нас на каждом уровне, и разработчики обещают сделать их по возможности разнообразными. Студия пытается грамотно чередовать классический геймплей «беги-стреляй» с решением пазлов. Стандарты у Day 1 высоки, потому не исключено, что у них это получится.

У каждой пушки, которую сможет унести с собой Джет, есть два режима стрельбы. Например, дробовик invader будет стрелять как обычной дробью, так и зарядом, ricochetящим от стен, а автомат bulldog в дополнение к стандартным очередям получит снаряды, выбивающие ямки в склонах (полезно для создания ступенек). В игре также появится rocket launcher – кроме классических ракет, он станет запускать подземные торпеды. Вообще арсенал во Fracture очень разнообразен. Разработчики успели показать даже такую штуку, как boulder gun, – пушку, которая в долю секунды притягивает к себе центр земли,

чтобы мгновенно вылепить из нее гигантский холм. А затем – бах! – все это летит прямоком в ваших врагов! Для полного счастья придумали еще и специальный инструмент (именно инструмент, а не оружие) – entrenching tool. С его помощью в любой момент можно будет одним махом приподнять или опустить кусочек земной поверхности.

Но самая любопытная часть арсенала – гранаты. Их тут четыре разновидности, и все они служат для «причесывания» ландшафта. Первый тип – тектонические (tectonic): взрыв этой крошки моментально насыплет из земли небольшой холм. Второй – субзвуковые (subsonic), которыми мы будем рыть ямы. Третий – вихревые (vortex), самые мощные: там, где упала эта граната, появится энергетическая воронка, уничтожающая всех врагов в определенном радиусе. И наконец, разработчики предлагают нам шиповые (spike) гранаты. С их помощью

«У каждой пушки, которую сможет унести с собой Джет, есть два режима стрельбы»





Модель Мейсона Бриггса. Симпатичная, но вряд ли мы увидим ее в игре

можно будет мгновенно создать в нужном месте высокий пик, который пригодится для решения пазлов.

А еще игрок волен улучшить своего героя, вживляя ему кибернетические имплантаты. Но какие именно будут доступны и насколько сильно это повлияет на геймплей, мы еще не знаем. Также пока неизвестно, что нашей технической мощи противопоставят враги. В любом случае конфликт вырисовывается интересный: индустриальный гений против виртуозной генетики, роботы против мутантов, киборги против сверхлюдей... Ведь Тихоокеанская Республика не зря отказалась прекращать эксперименты с геномом человека, правда?

Кстати, разница между сторонами должна сыграть свою роль в мультиплеере. В войне мутаций с технологически продвинутой командой deathmatch может получиться особенно интересным. Что-то похожее не так давно сделали Free Radical в эксклюзивном для PS3 проекте Haze, где в онлайн сошлись наемники корпорации (технически продвинутые наркоманы) и повстанцы (хитрые обитатели лесов). Одни были сильны, а вторые изворотливы – баланс вышел неидеальным, однако любопытным. Посмотрим, что из

L

этой идеи смогут вытянуть разработчики из Day 1.

Кое-кто уже успел попробовать мультиплеер, и, по их словам, Fracture вряд ли станет убийцей Halo 3 или Call of Duty 4: Modern Warfare – двух игр, наиболее популярных сейчас на серверах Xbox Live! Зато Day 1 Studios предложит приятную альтернативу. Представьте, какая ландшафтная анархия воцарится на карте уже через несколько минут после начала игры. Местность полностью теряет свой первоначальный вид: повсюду возвышаются холмы и холмики, земля изрыта воронками и, по отзывам очевидцев, это реализовано просто замечательно. Каждый следующий матч получается непохожим на предыдущий.

При такой необычной идее команда Day 1 никак не могла выбрать подходящий трехмерный движок. В итоге авторам пришлось писать его своими силами (Despair смастерили программисты студии). Некоторые его прелюбительств заметны в роликах: он

«LucasArts возлагает определенные надежды на Fracture»

довольно шустро перебирает кадры и при этом демонстрирует достойную картинку с достаточным количеством спецэффектов на квадратный сантиметр экрана. Главный козырь движка – большие открытые пространства. А вот для физики авторы все-таки использовали стороннюю технологию: за полеты ящиков в игре отвечает известный Havok.

Время как будто повернуло вспять. LucasArts возлагает определенные надежды на Fracture, и благодаря ей компания, возможно, снова будет известна геймерам не только как постоянный производитель игр о Звездных войнах. Разработчики очень хотят портировать Fracture на PC, но пока им банально некогда. Сейчас Day 1 пытаются найти подходящих партнеров, которые справились бы с этой нелегкой задачей. Так что владельцам PC остается ждать своего счастья, а обладатели new-gen-консолей уже недовольно бурчат: изначально выход проекта планировался на лето нынешнего года.

GeleZka

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



КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ

ПІДБІР
ІНДІВІДУАЛЬНИХ
КОНФІГУРАЦІЙ

КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ

ФІРМОВА
СИСТЕМА
ТИХОГО
ОХОЛОДЖЕННЯ
ЗА ПОМІРНУ ЦІНУ

КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ

ІГРОВІ ПК

Dual-Core E1400 2.0
Ghz
DVD+-RW SATA
MB Asus
DDR II 2Gb
GeForce 8600GT
256MB
HDD SATA 320GB

Core 2 Duo 2.6 Ghz
DVD+-RW SATA
MB Asus IP35 P5K SE
DDR II 2048MB
800MHz
512MB GeForce
8800GT
HDD SATA 320 GB

МУЛЬТИМЕДІА ПК

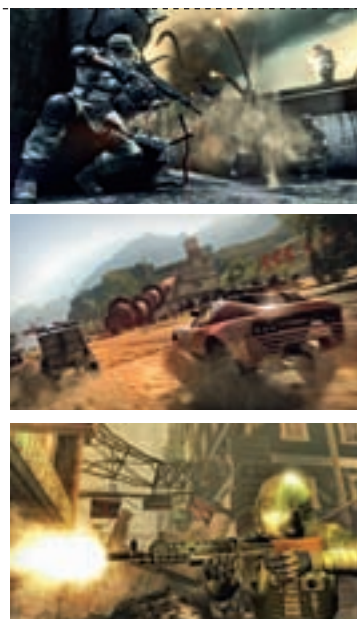
Athlon 5000+X2
2.6Ghz
DVD+-RW SATA
MB ASUS 780G HDMI
DDR II 2048MB
800MHz
512MB GeForce
8800GT

КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ

На сайті ви можете
отримати більш
детальну інформацію,
та зробити

Решения для Европы

Говорит Большой Босс



Компания Sony провела в лондонском развлекательном комплексе O₂ Arena, пожалуй, свое самое масштабное мероприятие из запланированных на этот год. К простым смертным спустились небожители, однако огромная толпа собралась лишь вокруг одного из них – Казы Хираи. Журналистам из games™ удалось похитить внимание президента SCE на несколько минут, чтобы обсудить будущее PlayStation 3.

PlayStation 3 на старте критиковали за то, что в основном ее потенциал был сосредоточен скорее на мультимедийных возможностях, а не на играх. Как вы собираетесь решать эту проблему?

Первое, что я сделал, когда занял должность после Кена Кутараги, – попытался репозиционировать PlayStation 3. Многих интересовал вопрос об истинном назначении нашей консоли. И я абсолютно четко отвечал: PlayStation 3 прежде всего игровая платформа, и именно в таком направлении мы и будем развивать данный проект. А значит, необходимо много хороших игр, и следует признать, что на старте продаж консоли мы не смогли оправдать надежды потребителей. Я решил исправить ситуацию и начал переговоры со многими разработчиками и издателями, а также с нашими собственными студиями. Думаю, что в будущем все изменится к лучшему.

Считает ли Sony проблемой нехватку эксклюзивных игр для PlayStation 3 от независимых разработчиков?

Да, и тем важнее задача наших внутренних студий по всему миру создавать конкурентоспособные и интересные игры. Нам также предстоит сотрудничать с независимыми разработчиками, чтобы по возможности сохранить эксклюзивность действительно стоящих проектов. Хороший пример такого продукта – Metal Gear Solid 4. Выпуская игры для текущего поколения консолей, будь то PS3 или Xbox 360, многие издатели делают ставку на мультиплатформенность, подобное решение продиктовано состоянием рынка. Мы говорим им: «Хорошо, пусть это будет мультиплатформенный проект, раз вы так решили, но как совместными усилиями мы можем обеспечить то, чтобы в варианте для PS3 геймер увидел дополнительный контент?» Мы хотим иметь в версиях для нашей консоли дополнительные материалы, которые бы выделяли именно проект для PS3 и использовали бы преимущества Blu-ray.

Справа. Отсрочка запуска DualShock 3 в Европе – еще одна причина, почему геймеры разочаровываются в Sony



ДОЛГИЙ ПУТЬ ДОМОЙ

После длительной задержки работа над сетевым сервисом Sony близится к завершению



➔ PlayStation Day 2007 оказалось весьма интересным мероприятием.

LittleBigPlanet удивила своим практически безграничным творческим потенциалом, Warhawk продемонстрировала настоящий AAA-класс, но все внимание было сосредоточено на сервисе Home. Прошел год, а о самой большой авантюре Sony по-прежнему почти никаких новостей. Однако creative director этого проекта Рон Фестехо (Ron Festejo) убеждает, что все задержки связаны с желанием компании сделать будущий виртуальный дом для владельцев PS3 идеальным.

«Дело не в том, что мы решили все переделать потому, что что-то пошло не так», – говорит Фестехо. «Нас просто беспокоило, что качество проделанной работы не заставляло нас буквально сиять от счастья, не было полного удовлетворения и понимания: мы сделали все идеально. После консультаций с потребителями выяснилось – Home показался им немного непонятным, поэтому мы несколько изменили его и сделали больше похожим на игровой сервис, который, мы уверены, после его официального запуска

«PlayStation 3 прежде всего игровая платформа»

Каз Хираи, президент SCEI

Когда вы вступали в должность, одной из основных ваших задач было предоставление большей автономии региональным представительствам SCE. Но в последнее время европейское подразделение Sony критикуют намного чаще и сильнее, чем японское или американское...

За что критикуют?

Дизайн европейского PlayStation Store хуже, чем японского или американского, и в нем меньше материалов. А еще эта задержка с DualShock 3...

Знаете, рынок Европы очень сильно отличается от американского или японского – необходимо обеспечить локализации на несколько

долгий путь домой

добавит интереса каждой игре».

Первые впечатления от Home были исключительно восторженными, но Sony с таким энтузиазмом взялась разрабатывать потенциал сервиса как рекламной площадки, что это несколько пошатнуло веру среднестатистического геймера. По словам Фестехо, реклама – необходимое зло, однако Sony старается сделать ее как можно более уместной.

«Развитие (в том числе коммерческое. – Прим. ред.) предельно важно для нас, и мы продолжаем вести дискуссии со сторонними разработчиками, как лучше интегрировать их игры в Home», – говорит он. «Коммерческая сторона проекта, бизнес-модель и способы получения прибыли все еще разрабатываются... Мы провели тестирование и выяснили, что люди не так радикально настроены против рекламы, как нам казалось, но мы будем предельно осторожны».



Вверху Каз Хираи полагает, что Sony стоит наладить тесный контакт с независимыми студиями, чтобы получить PS3-эксклюзивы или хотя бы дополнительный контент для PS3-версий мультиплатформенных продуктов

языков, и некоторые задержки вызваны именно этим. Однако мы признаем, ряд проблем действительно существует, но, я полагаю, никто не способен решить их лучше, чем сотрудники SCE Europe. Неправильно будет, если я, сидя в Токио, начну рассказывать: «Вот что вам необходимо сделать для европейского PlayStation Store...» Я слишком мало времени провожу в Европе и потому не могу указывать, как нужно работать и что изменить, дабы снизить поток критики. И, собственно, никто из центрального офиса не в состоянии и не будет этого делать.

Но игроки жалуются, что Sony Европе к ним не прислушивается. У американского отделения есть PlayStation-блог, где представители SCEA общаются с геймерами. В Европе такого не существует.

Я говорил с руководителями SCEE о некоторых упомянутых вами проблемах. Им это хорошо известно, и со временем будут приняты верные решения, тогда ситуация изменится к лучшему. Какие-то недостатки исправить проще, на устранение других нужно больше времени, но руководство компании знает об их существовании, и я уверен на 100 процентов, что все наладится.

CEO компании сэр Говард Стрингер хочет, чтобы все подразделения Sony работали вместе. Эта стратегия уже дала какой-нибудь результат?

Как сказать, идея «Sony United» – инициатива Говарда. Я много лет возглавлял американское отделение SCE и всегда следовал такому принципу: «Мы работаем с другими подразделениями Sony, если это имеет смысл, когда в таком сотрудничестве есть что-то полезное и для нас, и для других подразделений».

Теперь, приняв руководство компанией со всеми отделениями и филиалами, я всячески поощряю сотрудничество между ними. Прелесть и преимущество Sony заключаются в том, что вы вряд ли найдете другую IT-компанию с таким количеством направлений развития: кинематограф, музыка, видеоигры и элект-

роника. Давайте же использовать данные ресурсы, если это целесообразно.

Как идут дела после ухода Фила Харрисона? Вы еще не занимались поиском замены?

С тех пор как ушел Фил, я руковожу и Sony Worldwide Studios*. Эта организация существует уже два года, и она отлично себя проявила. Не могу посвящать ей сто процентов собственного времени, но считаю, что у нас отличная команда специалистов, которые знают свою работу. Я буду наблюдать за прогрессом Sony Worldwide Studios, но окончательного решения пока не принял.

* С 15 мая президентом Sony Worldwide Studios назначен Сухей Есида (Shuhei Yoshida).



Топ 5

Александр Пушкарь

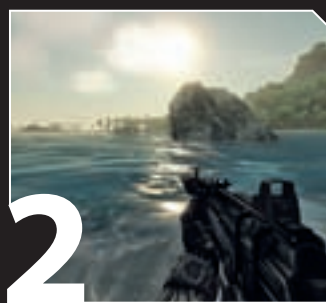
Вода, которая манит

Графика в играх семимильными шагами приближается к фотореалистичности. Весьма похожую на настоящую водичку сейчас можно встретить в любом проекте с мало-мальски приличным бюджетом. Но вот сделать так, чтобы водные пейзажи запомнились надолго, удастся далеко не каждому.



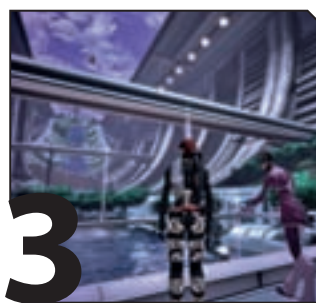
Xenopus 2: Белое Золото

Здесь просторы Карибского моря не слишком похожи на настоящие – они куда красивее! При виде лазурной лагуны близ острова Эспада хочется забыть обо всем, закопать автомат в песок, избавиться от лишней одежды и просто поплавать, любуясь переливами солнечных лучей на волнах и экзотическими рыбками в прозрачных глубинах.



Crysis

Этот проект, заставивший многих потратиться на апгрейд, славен не только сочными джунглями и достоверными персонажами, но и самой реалистичной водой в играх. Мягко накатывающие на побережье волны и тучи брызг, поднимаемые взрывами, не раз становились причиной гибели засмотревшихся на них геймеров.



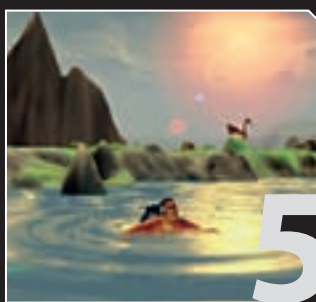
Mass Effect

На огромной космической станции, доставшейся разумным расам в наследство от исчезнувшей цивилизации, можно найти не только безжизненный металл и пластик. Есть там и маленький кусочек Земли, а может, просто похожей на нее планеты – с пронзительно-голубым небосводом и озерцом с фонтанчиками.



The Elder Scrolls IV: Oblivion

Зеркальная гладь озера Румар подкупает своей безмятежностью. На его берегу наверняка очень приятно стоять с удочкой, наслаждаясь тишиной и умиротворяющей красотой. А когда солнце поднимется высоко, окунуться в студеновую воду и продолжить путь, посвежевшим и отдохнувшим.



Outcast

Воксельные технологии нынче непопулярны, но когда-то именно с их помощью удалось создать озера невиданной красоты. Мир Adelpha поражал геймеров не только своей богатейшей историей, но и фантастическими пейзажами, где не последнюю роль играли водоемы. Вполне благовидные даже по нынешним меркам.

Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны

Постаревший суперагент Снейк на деле доказывает, что его рано списывать со счетов, и отправляется на выполнение своего последнего – самого опасного и самого важного задания. Metal Gear Solid 4 – великолепный финал легендарной саги.

с. 56

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Gran Turismo 5 Prologue

Разработчики из Polyphony Digital знают, как привлечь внимание любителей автомобильных симуляторов. Их GT5 Prologue великолепна – даже несмотря на то что данный проект по сути является не полноценным продуктом, а всего лишь демо-версией.

с. 66

Наши принципы

1. Мы играем в игры.

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

2. Мы играем в готовые игры.

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

3. Мы разбираемся в играх.

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

4. Мы независимы.

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.



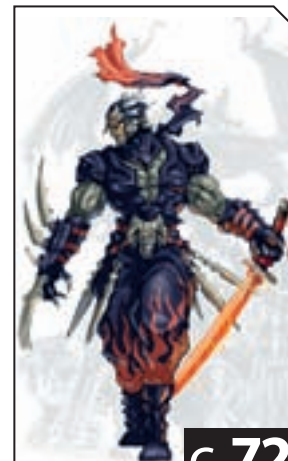
Знак «**Выбор редакции**» получают только самые лучшие. Можете без опаски потратить свои честно заработанные деньги на такую игру – вы не разочаруетесь.

В этом разделе

- 56 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- 66 Gran Turismo 5 Prologue
- 70 LEGO Indiana Jones: The Original Adventures
- 72 Ninja Gaiden II
- 74 Turning Point: Fall of Liberty
- 75 Soul Bubbles
- 76 Sledgehammer
- 78 Top Spin 3
- 80 Limbo of the Lost
- 81 Kung Fu Panda
- 82 Sid Meier's Civilization: Revolution
- 84 So Blonde
- 86 Третий срок
- 87 The Chronicles of Narnia: Prince Caspian

Ninja Gaiden II

Новая Ninja Gaiden – это еще больше кровищи, противников, впечатляющих боссов и потрясающе эффектных приемов. Кроме того, это одна из самых сложных игр на Xbox 360, настоящий вызов хардкорному геймеру. Готовы ли вы его принять?



с. 72

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Ярослав Сингаевский

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ



Gameplay



«Guns of the Patriots совершенно
не годится для знакомства с
сериалом»

Жанр stealth/action
Разработчик Kojima Productions
Издатель Konami
Сайт www.konami.jp/mgs4/en
Возраст 18+

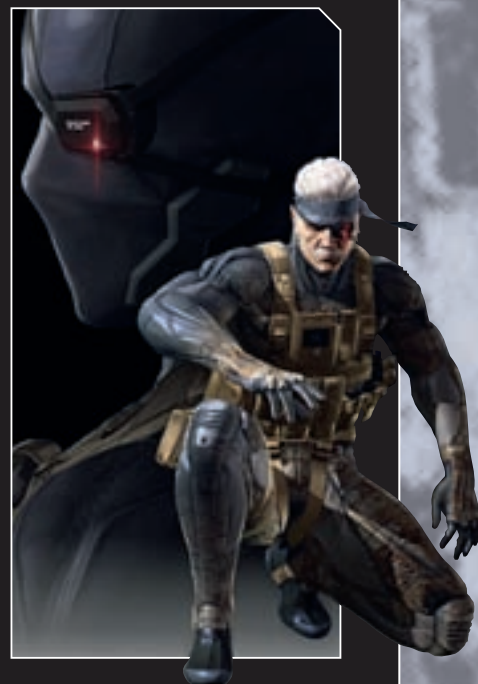
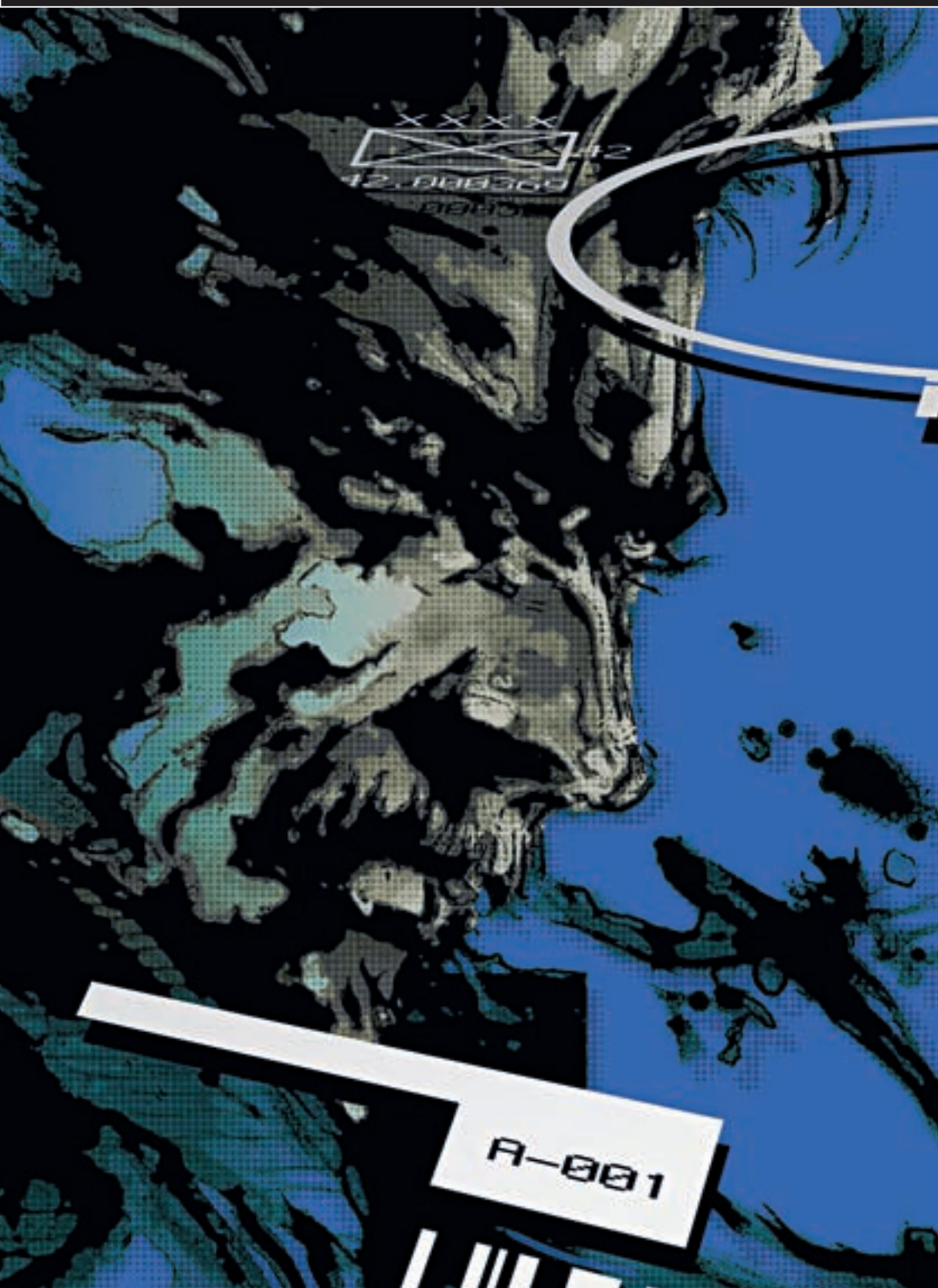
Kojima Productions Японская студия Хидео Кодзимы, выпускающая игры имени Хидео Кодзимы, придуманные и созданные при участии Хидео Кодзимы. Разумеется, практически весь послужной список компании состоит из проектов с приставкой Metal Gear Solid в названии. **Игры** Lunar Knights, серия Metal Gear Solid **Сайт** www.konami.jp/gs/kojima_pro

Идея Последняя миссия Снейка
Графика Имеющиеся огрехи не видны за сногшибательными анимированными сценками

Звук Отличная озвучка и потрясающая музыка
Игра За исключением онлайн-режима — великолепна. Лучший проект в серии

4.5/5

Gameplay



Игры патриотов

Последняя миссия знаменитого агента, последнее противостояние, последняя схватка с заклятым врагом. Metal Gear Solid 4 — феерическое завершение саги о легендарном супергероине.

➔ Metal Gear Solid 4 наверняка будут рекомендовать купить всем нынешним (и будущим) владельцам PlayStation 3. Еще бы — такой громкий эксклюзив! По шумихе, созданной вокруг него, появление этого проекта, наверное, может сравниться разве что с предстоящим выходом новой Final Fantasy или запуском полной версии Gran Turismo 5. Но есть один нюанс — если вы не знакомы с предыдущими частями сериала, не спешите поддаваться на уговоры продавцов и выкладывать за диск свои кровно заработанные. Хидео Кодзима (Hideo Kojima), основной вдохновитель, бессменный автор сценария и продюсер MGS, сдержал обещание: четвертый эпизод

Красавец-мужчина в самом расцвете сил. Хорош собой, здоров душой и телом



→ саги действительно является заключительной главой истории ее протагониста Снейка (Snake). И если вы ничего не знаете о его прошлых заданиях, не в курсе, что такое FOXHOUND и кто такие Patriots, просто не поймете, о чем же это со столь серьезными лицами беседуют персонажи, кого и почему они постоянно вспоминают, то трагически вздыхая, то, наоборот, разъяренно грохая кулаком по столу. Кодзима не опускается до объяснения очевидных (с его точки зрения, конечно) вещей, предпочитая жонглировать таинственными терминами, ничего не значащими для непосвященного, и постоянно ворошить дела давно минувших дней, подразумевая, что вы прекрасно осведомлены о перипетиях прошлых эпизодов.

По изложенным причинам Guns of the Patriots совершенно не годится для знакомства с сериалом. Поэтому неофитам можно пореко-

мендовать следующее. Вариант первый (для настоящих геймеров): приобрести прошлые части MGS (по отдельности или же в великолепном наборе Metal Gear Solid: The Essential Collection) и последовательно пройти их одну за другой. Вариант второй (для терпеливых): потратить пару вечеров на вдумчивое чтение metalgear.wikia.com или особой Metal Gear Database, бесплатно распространяемой через PlayStation Store (на момент написания статьи Database была доступна в американском, но не европейском отделении магазина). И наконец, вариант третий (для самых ленивых): зайти на известный ресурс gametrailers.com и посмотреть специальную видеоретроспективу. И только после выполнения одного из указанных пунктов приступать к собственно игре.

Действие Guns of the Patriots разворачивается в недалеком будущем спустя несколько лет после событий MGS2. На карте планеты появилось бесчисленное множество горячих точек. В конфликтах принимают участие, как правило, не



регулярные армейские силы, а так называемые PMC (Private Military Companies) – организации профессиональных наемников. В решении их боевых задач помогают наномашин, которые не только собирают различную полезную информацию о состоянии организмов своих хозяев вроде частоты пульса, уровня кровяного давления и тяжести ранений, но и помогают солдатам координировать действия в бою. Любые тактические данные обрабатываются глобальной Системой (System), известной также как SOP (Sons of the Patriots), по сути контролирующей события, происходящие на полях сражений. Вдобавок с ее помощью легко прервать нежелательный

или затянувшийся конфликт просто... отключив оружие – все стволы снабжены персональными метками (ID-tags), блокировать которые можно в любой момент. Казалось бы, Patriots создали идеальный механизм регулирования, но в их планы вмешался Оцелот (Liquid Ocelot).

Давний соперник Снейка одержим идеей взлома и захвата Системы, что позволит ему одним махом заполучить контроль практически над всем вооружением на планете и даст возможность диктовать свои условия правительствам крупных государств. Разумеется, наш герой категорически против такого исхода дел, поэтому он отправляется на Сред-



«Кодзима не опускается до объяснения очевидных (с его точки зрения, конечно) вещей»

Во-он та штуковина в небе вызывает стойкое желание поискать укрытие



ний Восток, где недавно был замечен Оцелот, с заданием любыми средствами ликвидировать злодея...

Здесь рассказ о сюжете я, увы, вынужден прервать – боюсь испортить впечатление от игры. Сценарий построен так, что вам постоянно сообщают все новые и новые факты о событиях прошлых частей и раскрывают ранее неизвестные нюансы биографии персонажей. Критическая масса информации, накопившаяся в гениальной голове Кодзимы, обрушивается на фанатов сериала, повергая тех в настоящий шок. Устами своих героев Хидео безостановочно излагает то, о чем раньше поклонники Metal Gear Solid могли лишь догадываться: причины столь быстрого старения Снейка, подробности о Patriots, наконец полностью раскрывающие их сущность, неожиданное выяснение, кем же на самом деле являлась EVA и т. д. Есть даже достаточно явные намеки на возможное содержание следующих частей сериала. При этом я лично, восторженно охая при просмотре очередного ролика, не переставал удивляться, насколько точно сюжет отражает некоторые современные реалии.

«Есть даже намеки на возможное содержание следующих частей»

Л Кстати, об анимационных вставках, каковых в MGS традиционно много. Если говорить о качестве их исполнения, то сравнить проект решительно не с чем. Здесь все сцены профессионально поставлены и выверены до мелочей, а озвучка и музыка просто великолепны. При этом ролики не пререндерены, а выполнены на игровом движке. Ни в одной другой игре нет ничего подобного. Да что там в игре – иные киноблокбастеры явно уступают ей по зрелищности. А поединок Райдена (Raiden) с восставшим из мертвых Вэмпом (Vamp) заставит актеров восточных боевиков с позором удалиться в пещеры, дабы предаться там

сосредоточенной медитации о смысле всего сущего и о влиянии серии MGS в целом и Guns of the Patriots в частности на развитие игровой индустрии.

Бытует мнение, что в Metal Gear Solid нет геймплея. Мол, все, что вы делаете, – лишь бегаєте от места, где окончилась предыдущая анимационная сценка, к локации, где начнется следующая. Возможно, в начале первого из пяти игровых актов так оно и есть – участие геймера в происходящем минимально. Но пройдя немного дальше, вы поймете, что ошибались.

Здесь налицо действительно оригинальные и запоминающиеся моменты: например поиск одного из персонажей по следам, оставленным его похитителями, или выслеживание в блокадном городе членов движения сопротивления в попытках выяснить местоположение их штаб-квартиры. Даже ставшие привычными для жанра action эпизоды с транспортными



UAZ 4x4 ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2



- 42 позашляхових змагання у восьми регіонах Росії.

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

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

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

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

- 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!



ASE avilon style
entertainment

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»



Никто не пройдет

→ средствами выполнены настолько захватывающе, что хочется переигрывать их снова и снова.

В целом же геймплей по-прежнему представляет собой удачное сочетание боевика с элементами шпионского триллера. Причем стиль прохождения вы вольны выбирать сами. Хотите – изображайте из себя ниндзя, стараясь всячески избегать внимания противников и атакуя только в крайнем случае. В столь нелегком деле вам поможет новый камуфляж – OctoCamо, автоматически имитирующий так, чтобы принять вид поверхности, на или рядом с которой расположился Снейк. При этом специальное кольцо-индикатор вокруг персонажа покажет, с какой именно стороны находятся противники. А хотите – вообразите себя Рэмбо, поудобнее перехватите любимую M4 и нагло штурмуйте вражеские позиции, словно в Gears of War. Камера, услужливо висящая за плечом главного героя, и система использования укрытий прилагаются.

Оружие, кстати, разрешено модифицировать, для чего придется обратиться к загадочному торговцу по кличке Дребин (Drebin). В любой момент, выбрав в меню пункт *Drebin's Shop*, вы можете, скажем, установить глушитель на недавно найденный пистолет, поставить снайперский прицел на автомат или навесить на него подствольный гранатомет. К тому же Дребин предложит «взломать» недоступные вам пушки (вы ведь не забыли, что ID-tags защищают их от «несанкционированного использования»?) или приобрести новое оружие и боеприпасы из дозволенного ассортимента. К вашему вниманию огромный выбор известных современных марок (вряд ли вы успеете опробовать их все в течение первого прохождения). Вместо денег в виртуальном магазине используются так называемые Drebin Points, их зарабатываете, собирая на поле боя трофейные стволы. Определенное количество бонусных



очков получаете за убийство некоторых соперников, быстрое и «бесшумное» прохождение ряда этапов и по завершении каждого игрового акта.

Отмечу, что появление Дребина значительно облегчило Снейку выполнение его миссии. Отныне можно не экономить заряды для RPG и не собирать патроны для снайперской винтовки перед от-

ветственным поединком – все это в любое время доступно в магазине. А значит, хардкорным геймерам лучше вовсе забыть о существовании Drebin's Shop.

Надо сказать, что в некоторых эпизодах вместе с главным героем воюют его союзники, хотя особо рассчитывать на них не стоит. Тут действуют хорошо знакомые по серии Call of Duty принципы: пока вы не доберетесь до очередного триггера и/или не уничтожите некую ключевую цель, дружеские бойцы и противники будут бесконечно умирать и появляться вновь. Поэтому попытки меткими выстрелами хоть немного сократить численность вражеского боевого состава в данных случаях практически бесполезны.

Уровень искусственного интеллекта по указанным выше эпизодам (коиими, к слову, пестрит завязка игры) оценить невозможно. Так что, едва засев за

«Когда Снейк начнет действовать в одиночку, без поддержки товарищей, AI не раз удивит вас»





Ой, ребята. Что ж вас так много-то?



Guns of the Patriots, не спешите делать выводы. В дальнейшем, когда Снейк начнет действовать в одиночку, без поддержки своих товарищей, AI не раз удивит вас. Вражеские солдаты ведут себя очень грамотно. Спокойно патрулируют охраняемую территорию, а заметив странную тень, мелькнувшую у них за спиной, или услышав непонятный звук, начинают методично прочесывать местность, проверяя разные подозрительные места. Увидев Снейка, они предпочитают не бросаться к нему по прямой (хотя порой случается и такое), а рассредоточиться и, перемещаясь от укрытия к укрытию, попытаться окружить героя и зайти ему в тыл. Если же не удастся это сделать, протагониста попробуют выкурить гранатами или «обрадовать» залпом из установленного неподалеку миномета.

«Появление Дребина значительно облегчило Снейку выполнение его миссии»

Разумеется, без битв с боссами дело не обойдется. На этот раз против вас выступают представители особого отряда Beauty and The Beast Corps – измученные девушки, чьи жизни были покалечены жестокими реалиями войны, ныне не испытывающие ни сочувствия, ни сожаления и движимые лишь жадной мести. Они закованы во впечатляющие бронекожухи, дающие уникальные возможности в бою, так что поединок с каждой из «красавиц» наверняка запомнится вам надолго.

Кстати, эффективность действий Снейка теперь зависит от его психического состояния (демонстрируется шкалой Psyche Gauge, расположенной под полоской

здоровья). Чем выше уровень стресса – а постаревшего супергеронта расстраивает все, от стрекочущего станкового пулемета до чрезмерно долгого торчания на морозе, – тем ниже падает показатель Psyche Gauge, а вместе с ним уменьшается точность стрельбы и скорость пополнения Life Bar.

Поэтому, вместо того чтобы сломя голову бросаться в очередную потасовку, лучше провести рекогносцировку с помощью небольшого робота MG Mark II, сконструированного неизменным напарником Снейка – Отаконом (Otacon). Причем верткий бот сгодится не только для разведки, он может атаковать вражеских солдат электрическими разрядами и собирать

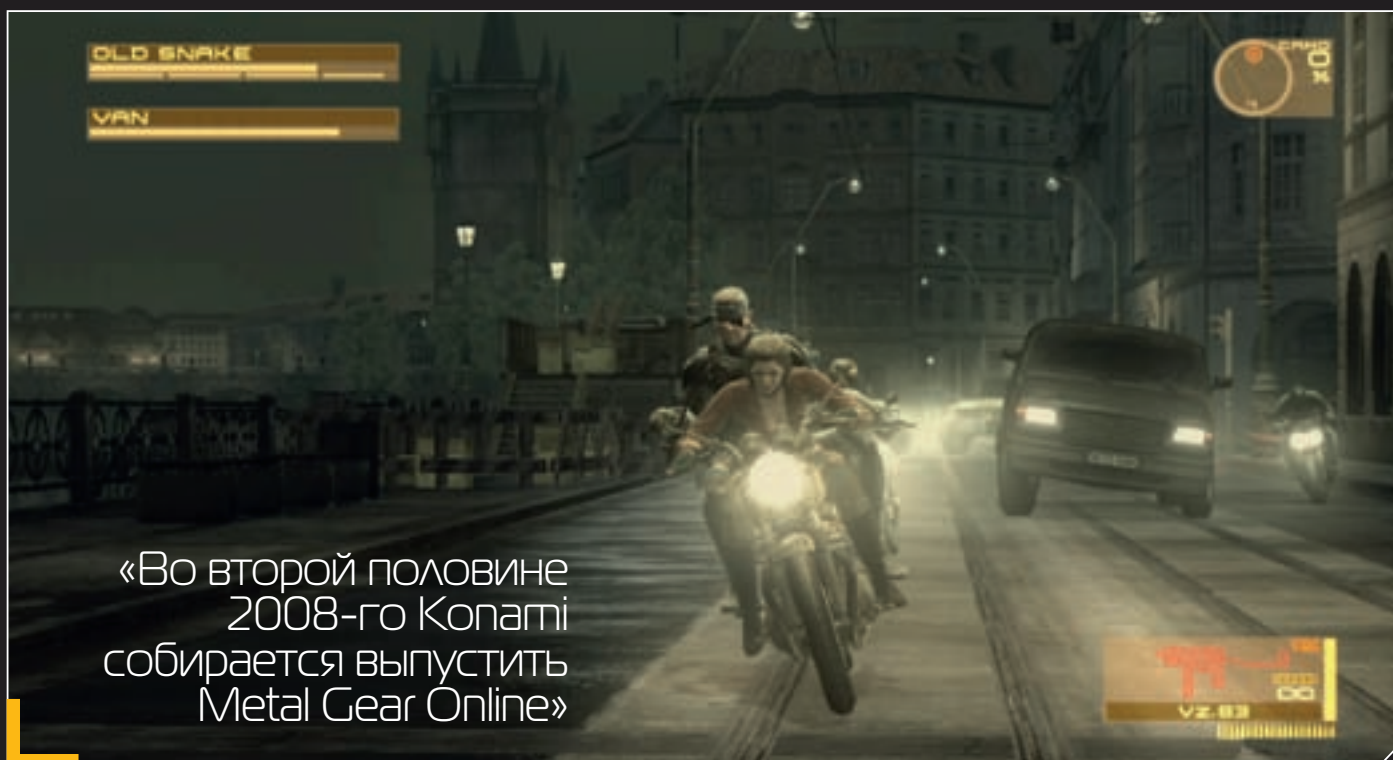
трофейное оружие, боеприпасы и другие бонусы.

Не менее полезным изобретением Отакона является Solid Eye System (та самая электронная наглазная повязка, которую постоянно носит главный герой). Она позволяет увидеть детальную информацию обо всех участниках боя, услужливо подсвечивает полезные предметы, находящиеся в разных укромных местах, и к тому же служит биноклем и прибором ночного видения.

Правда, мне показалось, что Кодзима, увлекшись новыми гаджетами, совсем забыл о старой доброй Codec – рации, используя которую протагонист мог практически в любой момент связаться с ключевыми персонажами. Конечно же, «дежурные сеансы», предусмотренные сюжетом, остались. Но приятной необязательной болтовни, знакомой по предыдущим частям, увы, нет. Вам лишь сухо напомнят текущую задачу или быстро выдадут необходимую подсказку – и все. Да и список контактов, смешно сказать, ограничивается парой пунктов. А жаль.

Еще одним разочарованием может стать Metal Gear Online –





«Во второй половине 2008-го Konami собирается выпустить Metal Gear Online»

→ многопользовательская составляющая проекта. Причем дело не в качестве ее исполнения – с этим как раз все нормально: тут и настройка внешнего вида персонажа, и система развития навыков, как в Call of Duty 4, и подробная статистика, и полный набор необходимых режимов: *Deathmatch*, *Team Deathmatch*, пара вариаций *Capture the Flag* и захват территорий. Есть даже онлайнные тренировочные курсы для солдат-новичков и возможность попробовать выступить в роли Снейка против других игроков-солдат. Уже работает MGO Shop, через который приобретаются различные дополнения. Все вроде бы замечательно, но огорчают различные технические нюансы. Во-первых, вам понадобится зарегистрировать отдельные Konami ID и Game ID (простого аккаунта для PlayStation Network недостаточно). Во-вторых, новые логины и пароли иногда принимаются далеко не с первого раза, а загрузка необходимого патча может проходить очень долго и оборваться в любой момент (на скорость и качество соединения с Интернетом, предоставляемого моим провайдером, жалоб никогда не было), причем эту самую загрузку нельзя перевести в фоновый режим – вам остается только жевать бутерброды, поглядывая на медленно ползущую progress

bar. В-третьих, есть нарекания на периодические лаги и automatching system, которая функционирует не так быстро и эффективно, как хотелось бы. Трудов по доводке и шлифовке своего творения у разработчиков явно будет еще много.

Напомню: во второй половине 2008-го Konami собирается выпустить Metal Gear Online в качестве отдельной многопользовательской игры, и, возможно, решение включить MGO в Guns of the Patriots было ошибочным. Создается впечатление, что издатель пожелал попросту увеличить число бета-тестеров. Правда, представители японской компании уверяют – это никакая не beta, а так называемый Starter Pack, знающий игроков с выходящим в обозримом будущем проектом. Однако впечатления законченного, тщательного протестированного продукта он не создает. И уж тем более MGO меркнет по сравнению с выверенным до мелочей однопользовательским режимом. Впрочем, мне хочется верить, что озвученным выше проблемам довольно быстро найдется решение. Узнать о том, как продвигаются дела с Metal Gear Online, вы сможете, прочитав следующий, сентябрьский номер Gameplay, – подготовкой отдельного материала о MGO уже занят один из наших авторов.

А вот к графической составляющей проекта в целом претензий практически нет. Хотя совершенной ее не назовешь: Снейк местами проваливается в геометрию, руки вражеского бойца, крепко сжимающие автомат, могут магическим образом пройти сквозь запертую дверь или не очень толстую стенку, камера порой демонстрирует неприятно размытые текстуры. Но на подобные огрехи просто не обращаешь внимание – некогда. В single вас поражают отлично смоделированные локации и сногсшибательные анимационные сцены, а в Metal Gear Online глазеть по сторонам не дает динамичный геймплей. Не менее впечатляет и звуковое оформление. Одно только специфическое мычание Gekko, крайне агрессивных вражеских мех, дорогого стоит. Музыкальное же сопровождение к MGS4 вновь писал Гарри Грегсон-Уильямс (Harry Gregson-Williams), автор саундтреков к двум предыдущим играм серии и к таким голливудским лентам, как «Шпионские игры» (Spy Game), «Царство небесное» (Kingdom of Heaven) и «Джаву» (Deja Vu). Комментарии, думаю, излишни.

В заключение подробно развясню итоговый балл, выставленный новому творению Кодзимы и его команды. Если бы в Metal Gear Solid 4 не было пресловутой он-

лайн-составляющей, игра получила бы максимальную оценку. Все-таки указанные недостатки single не существенны – это скорее придиришки фаната, наивно желающего заполнить некий идеальный (по его представлениям) проект. Но наличие не самым лучшим образом реализованной Metal Gear Online, как говорится, портит всю малину. Едва закончив с сюжетом, вы кидаетесь в Сеть и... разочаровываетесь. Конечно, ошибки исправят, баланс наладят, но неприятный осадок все равно останется. Давайте судить трезво – в качестве комплексного продукта наивысшего балла MGS4 не заслуживает. Ну и не забывайте об упомянутом в самом начале статьи нюансе: Guns of the Patriots рассчитана исключительно на поклонников сериала. А если вы не являетесь таковым?.. Что ж, никогда не поздно им стать.



виставка-шоу брендів цифрових технологій

цифроМанія :)



виставка інтерактивних розваг

територіяігор

→ 30 ЖОВТНЯ –
2 ЛИСТОПАДА

Виставковий
центр



КИТ В
ЕКСПО
ПЛАЗА

(вул. Салютна, 2-Б, ст. м. "Черника")

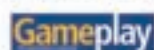
ІГРОВИЙ
ПАРАДАЙЗ!

Запрошуємо відвідати!

Замовте запрошення на сайтах → www.digimania.ua
www.game-expo.com.ua
або за телефоном гарячої лінії → (044) 461-2191



Генеральні медіапартнери



Медіапартнери



Gran Turismo 5 Prologue

Сергей Галёнкин



Автоспорт в играх серии GT, как обычно, великолепен



Первая порция

Как только не называла Gran Turismo 5 Prologue ехидная пресса! И «демо-версией за деньги», и «способом собрать средства на полную игру», и даже «дразнилкой для фанатов». Но скажите, пожалуйста, положите руку на сердце: во многих ли демо-версиях имеется 70 с лишним автомобилей? Играм поскромнее такого набора с лихвой хватило бы на пять-шесть эпизодов.

Жанр racing**Разработчик** Polyphony Digital**Издатель** Sony**Сайт** www.granturismoworld.com**Возраст** 3+

Polyphony Digital Студия является внутренним подразделением Sony и занимается исключительно гоночными играми – преимущественно серии Gran Turismo, а также всевозможными продуктами на основе GT, в частности демо-стендами для ведущих автопроизводителей. **Игры** серия Gran Turismo, Tourist Trophy **Сайт** www.polyphony.co.jp

Идея Маленький аперитив, чтобы занять фанов до выхода полной версии GT5

Графика Потрясающая

Звук Как всегда, вне конкуренции

Игра На сегодня лучшая гонка для PlayStation 3

5/5

Gameplay

«Gran Turismo, если позволите немного пафоса, – игра о любви к автомобилям»



В заездах картинка впечатляет не так сильно, как при просмотре повторов



Головой вертеть по сторонам, увы, не разрешают



Дерзкий и четкий!

→ Признаюсь честно, я никогда не был фанатом сериала Gran Turismo. Лучше дайте мне что-нибудь повеселее, не такое реалистичное и с возможностью разбивать машины в пыль (в общем, дайте мне Burnout). Однако за третью часть GT провел в свое время немало часов – магия Gran Turismo завороживала и меня.

Но по-настоящему проняло лишь после встречи с Казунори Ямаути (Kazunori Yamauchi) год назад. Дело было в Лейпциге на выставке Games Convention. Вместе со мной на презентацию проекта попала только пара немецких журналистов из непро-

фильной прессы. Типичные бюргеры – оба лысеющие, с пивными животиками и полным отсутствием интереса к играм. Пока мы ждали господина Ямаути, они громко обсуждали какой-то футбольный матч, и было очевидно, что посещение Games Convention для них – скучное редакционное задание, рутинная, неприятная, но обязательная часть работы любого журналиста.

Когда появился Казунори Ямаути, мы даже не сразу поняли, что этот невысокий скромный японец – тот самый легендарный гейм-дизайнер, создатель лучшей гоночной серии всех времен. Он

→ вошел, тихо сел в углу, взял в руки геймпад и пустился в путешествие по игровому меню Gran Turismo 5 Prologue. Когда Ямаути добрался до выбора автомобилей, оба немца неожиданно умолкли.

– Это новая BMW M3 Coupe? – спросил один из них.

Японец кивнул и запустил игру. Немцы оживились.

– Та самая, которую показывали в Женеве?

Казунори Ямаути наконец заговорил:

– Та самая. Копия один в один, новые фары, бампер – все на месте. Я сам сравнивал.

Бургеры были поражены, нет, это еще слабо сказано – они буквально потеряли дар речи: машинной их мечты можно поручить в видеоигре! Всю презентацию потомки гóтов просидели, уставившись на экран, как зачарованные.

А Казунори Ямаути рассказывал о новой модели BMW M3: как влияет новый двигатель на поведение машины, насколько хорошо она входит в повороты, и еще о том, что ограничение скорости 250 км/ч – несомненное зло. Потом господин Ямаути переключился на другие

автомобили, на различия между двумя версиями трассы Fuji International Speedway и рассказал, чем чревато неаккуратное вождение на овалных треках. Он не говорил об игре, он говорил о настоящих авто и настоящих гонках.

Ведь Gran Turismo – нечто большее, нежели просто видеоигра о машинах. Gran Turismo, если позволите немного пафоса, – игра о любви к автомобилям. Это сложно объяснить, любой, пусть самый маленький фрагмент GT, доказывает: ее создатели болеют гонками. Вы можете даже не смотреть имеющиеся на диске ролики с подробным описанием каждой трассы, можете не слушать рассказ Казунори Ямаути о Tokyo Motor Show, вы все равно это почувствуете.

Как описать словами восхищение, которое возникает при изучении автомобилей в местном магазине? Похожие эмоции я испытывал только на автовыставке, когда рассматривал те же машины, так сказать, вживую. Каждое авто в Gran Turismo – не просто набор из характеристик и трехмерной модели. Это культ. Видели на улицах машины с наклейками «BMW Club»,

«Недостаток Gran Turismo 5 Prologue – малое количество трасс»

«Honda Mafia» и так далее? Gran Turismo – квинтэссенция той же смеси поклонения автобрендам и легкого позерства. Для таких фанатов их транспорт – не средство передвижения, а настоящий железный конь, предмет гордости и нежной привязанности.

И авторы игры это понимают. На заставочном экране изображен ваш автомобиль на фоне городского пейзажа. Но обратите внимание на детали! Машина не просто стоит посреди, скажем, небольшой площади европейского городка. Она притягивает взгляды. Проходящие мимо виртуальные человечки завистливо оглядываются на ваш Ferrari F430 и о чем-то шепчутся между собой. Они восхищены! Это чувство собственного превосходства знакомо многим автолюбителям, купившим свою первую «настоящую» машину, которой не стыдно похвастаться.

Polyphony Digital знает, что нужно автолюбителям, особенно тем, у кого

нет времени на телевизор. Им нужна Top Gear, одна из лучших передач о машинах. И вы можете посмотреть несколько эпизодов совершенно бесплатно, загрузив их через систему доставки видео, встроенную в Gran Turismo 5 Prologue. Говорят, в будущем их станет больше плюс добавятся другие видеоролики о гонках. На нашей встрече Казунори Ямаути особенно сильно восхищался британским подходом к описанию автомобилей, так что можете не беспокоиться – новый контент явно будет не хуже уже имеющегося.

Или вот предстартовая подготовка. Вашу любимую Alfa Romeo будут обслуживать механики в фирменной одежде. Смените машину на Mitsubishi – и персонал переоденется, а заодно изменится оформление гаража. Потому что, как заметил на той памятной встрече Ямаути, поклонник Ferrari не хочет видеть рядом со своей прелестью людей в отвратитель-

компьютеры > мобильные телефоны > фотоаппараты > видеокамеры > память



V 2.0 | новый интерфейс
новые возможности

Крупнейший
каталог товаров!



знает где дешевле

Удобный каталог точно ведёт вас к искомой цели,
делая выбор из 50 тыс. товаров лёгким
и увлекательным занятием



ных комбинезонах с символикой Mercedes. Это фетиш. Это важно!

На трассе каждая из моделей обладает своим неповторимым характером. Пересаживаясь из семейного авто в спортивный суперкар, разницу чувствуешь мгновенно. Специализированные журналы часто пишут об удовольствии от вождения (и о китайских машинах, которые вроде бы всем хороши, но, как поддельные елочные игрушки, не радуют). И это тот самый случай. Если, к примеру, в Forza Motorsport 2 нам приходится воевать с авто, заставляя его подчиняться нашей воле, то в Gran Turismo мы просто едем и наслаждаемся процессом. Вообще Gran Turismo 5 Prologue при наличии руля можно использовать в качестве средства для проведения виртуальных тест-драйвов в автосалонах – клиенты наверняка будут довольны. Впрочем, я своими глазами видел демо-стенды Subaru и Nissan на основе Gran Turismo 4, так что уверен, пятую часть тоже непременно адаптируют.

Кому-то, конечно, нравится преодолевать трудности управления, но мне кажется, что подход Polyphony Digital куда правильнее.



Игра, как и вождение машины, должна приносить не раздражение, а удовольствие. Ведь пресловутые трудности и без того обеспечат противники. С духом соперничества в Gran Turismo 5 Prologue не все гладко. И виной тому не искусственный интеллект, который как раз весьма хорош, а полное отсутствие системы повреждений. Это же почти демо-версия, помните? Другие гонщики будут стараться избежать столкновения с вашей машиной, однако вы быстро определите: входить в особенно крутые пово-

роты проще всего с ударом о корпус вражеского авто. А что? Ни вашей, ни его машине это не вредит, скорость при таком маневре падает незначительно, да и если все сделать правильно, можно легко обойти соперника.

Еще один недостаток Gran Turismo 5 Prologue – малое количество трасс. Их всего шесть! Да, трек подобран замечательно и гонять по Нюрбургрингу надоесть не может в принципе, но после многообразия автомобилей аскетичный набор трасс несколько обескураживает.

Однако главного Polyphony Digital добились. Оторваться от игры сложнее, чем от любой другой гонки, вышедшей за последние пару лет. И когда откроешь все машины, выучишь наизусть все трассы и посмотришь все серии Top Gear, хочется еще. Хочется полную версию Gran Turismo 5, причем настолько, что хоть прямо сейчас беги и делай предзаказ. А сорок с хвостиком долларов, потраченных на «демо-версию», кажутся самым удачным вложением денег в консольные игры за последний год.

hi-fi > телевизоры > принтеры > факсы > копиры > расходники > бытовая техника

Загляните на www.hotline.ua и убедитесь сами, насколько простыми могут быть поиск, выбор и сравнение цен одновременно в 800 магазинах. Купив с hotline.ua единожды, вы останетесь с ним навсегда.

www.hotline.ua – выбирать легко!



LEGO Indiana Jones: The Original Adventures

Марат Баширов



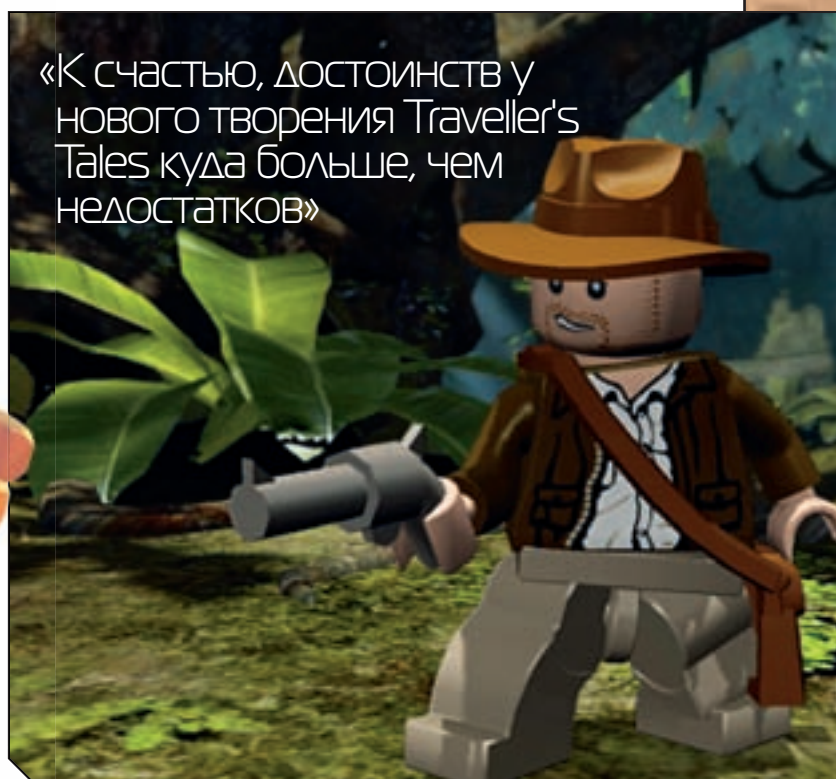
Don't call me Junior!

После успешной игровой адаптации легендарной саги Star Wars компания Traveller's Tales взялась за три старых фильма об Индиане Джонсе (Indiana Jones). В итоге получилась, может быть, лучшая интерпретация приключений знаменитого археолога со времен Indiana Jones' Greatest Adventures для SNES.

➔ Если вы видели LEGO Star Wars: The Complete Saga, то приблизительно представляете, чего ожидать от этой игры. Ее уровни и персонажи собраны из кубиков известного во всем мире конструктора. В очередной раз авторы сумели соорудить удивительный мир, практически полностью повторяющий декорации популярных художественных фильмов. Конечно, о детальном соответствии речь не идет – это скорее вариация на тему

того, что сделал бы ребенок, имея неограниченный запас свободного времени и несколько миллионов пластиковых кирпичиков. Получилось очень красиво и стильно.

Сценарий проекта упрощен. Как и в предыдущих играх серии LEGO, здесь нет диалогов – в забавных видеовставках герои разыгрывают короткие пантомимы и выразительно мычат. Впрочем, нельзя сказать, что это мешает восприятию истории, ведь все сюжетные перипетии на-



«К счастью, достоинств у нового творения Traveller's Tales куда больше, чем недостатков»

верняка хорошо знакомы вам с детства. Правда, ради получения возрастного рейтинга «7+» пришлось избавиться от упоминания фашистов, скромнее изобразить кошмары, творившиеся в индийском храме, и заменить некоторые спорные моменты забавными гэггами.

Игра начинается с небольшого пролога (по сути – tutorial, знакомящий с управлением), а затем переносит вас в огромный колледж, чем-то напоминающий особняк Лары Крофт. Из этой импровизированной штаб-квартиры можно отправиться в три отдельных приключения, каждое из которых соответствует одной из классических лент – «В поисках утраченного ковчега», «Храм Судьбы», «Последний крестовый поход». «Эпизоды» состоят из шести достаточно больших уровней-глав. Причем проходить их в режиме Free Play захочет-

ся снова и снова – этапы просто напичканы различными секретными локациями и тайниками, доступ к которым могут получить только определенные герои (о них – чуть ниже).

С точки зрения геймплея LEGO Indiana Jones представляет собой платформер с элементами action/adventure. Пара персонажей носится по уровням, дергает всевозможные рычаги, нажимает кнопки, активирует подъемники, сражается с противниками и громит все, что под руку попадется. Каждый из приключенцев обладает специфическими способностями, поэтому без взаимовыручки не обойтись. К примеру, Маркус Броуди всегда ходит с книгой, позволяющей разобратся в начертанных иероглифами надписях, капризная красавица Уилли Скотт умеет оглушительно кричать, разбивая стекла своими

«Впрочем, зубодробительного action никто и не ждал»

Жанр платформер**Разработчик** Traveller's Tales**Издатель** LucasArts**Сайт** www.lucasarts.com/games/legoindianajones**Возраст** 7+

Traveller's Tales Эта британская студия была открыта в 1990 году. Она активно сотрудничает с Disney, SEGA, Activision и LucasArts. В последнее время отдает предпочтение созданию игр по различным кинолицензиям. Игры Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex, Sonic 3D Blast, Super Monkey Ball Adventure, Finding Nemo, диалоги The Chronicles of Narnia и LEGO Star Wars **Сайт** www.ttgames.com

Идея Пересказать приключения знаменитого археолога
Графика Простая, но очень милая

Звук Отличный звук и великолепная музыка
Игра Приключение для детей и их родителей

4/5

Gameplay



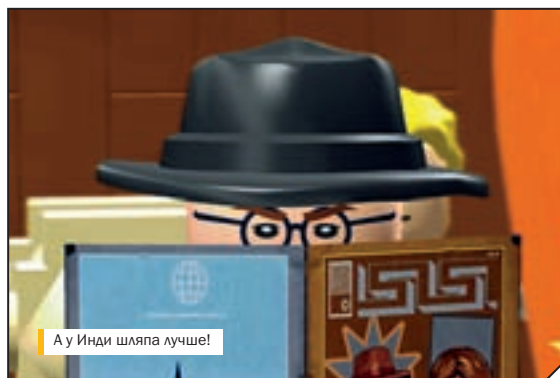
Ох уж мне эти ваши
подвесные мостики...



Он и друг его грузовик



Ты смотри, не ковбой,
а перепрыгнул



А у Инди шляпа лучше!

воплем. Толстяк Саллах с помощью лопаты может откапывать сокровища, а пронырливый малыш-китаец легко проползает в крошечные лазейки. Ну а сам Инди ловко орудует знаменитым хлыстом, перепрыгивая через пропасти, притягивая к себе предметы и привлекая дам для поцелуев. Интересно, что чем дальше вы продвигаетесь по сюжету, тем большее число персонажей станут доступны в качестве потенциальных компаньонов для повторного прохождения этапов во *Free Play*.

Увы, у игрового процесса есть определенные недостатки. Так, перестрелки и потасовки с врагами нельзя назвать особо интересными. Противники появляются небольшими группами и, окзывая минимальное сопротивление, ждут, пока с ними расправятся. Каждым из негодяев придется заниматься лично – ваши помощники уме-

ют лишь оглушать оппонентов. Боссы в LEGO Indiana Jones также совсем нестрашные – с ними можно легко разобраться, нанеся парочку метких ударов.

Впрочем, зубодробительного action от этого проекта никто не ждал и на подобные огрехи можно закрыть глаза. А вот чрезмерно пыльные чувства разработчиков к такому спорному элементу геймплея, как прыжки по платформам, простить никак нельзя. Частые непреднамеренные падения могут довести до белого каления даже самых спокойных игроков.

К минусам также можно отнести и отсутствие достойного воплощения некоторых стоящих сцен из фильмов. Например, знаменитого спуска в надувной лодке по горным склонам из ленты «Индиана Джонс и Храм Судьбы» вы не найдете в версии проекта для «больших» платформ, а в LEGO Indiana Jones для DS он реализован в виде достаточно при-

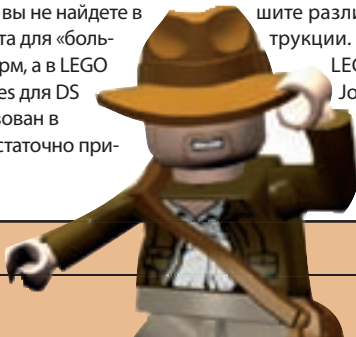
«LEGO Indiana Jones как нельзя лучше подходит для совместного прохождения»

митивной мини-игры. Посетую и на нехватку колоритных персонажей – запоминающихся героев здесь явно меньше, чем в Star Wars.

К счастью, достоянием у нового творения Traveller's Tales куда больше, чем недостатков. Как и в других проектах серии LEGO, тут совершенно удивительная атмосфера: немного гротескные, но узнаваемые персонажи, смешные дома и элементы окружения из разноцветных кубиков, забавные головоломки, во время решения которых вы часто собираете или, наоборот, рушите различные конструкции. К тому же LEGO Indiana Jones как нельзя лучше

подходит для совместного прохождения. Посиделки у монитора или телевизора наверняка поднимут настроение, а множество секретов заставят вас возвращаться к уже хорошо знакомым этапам снова и снова. И конечно же, нельзя не упомянуть волшебную музыку Джона Уильямса (John Williams), создающую совершенно особое настроение.

Если вы любите фильмы о приключениях Индианы Джонса бескорыстной детской любовью и не имеете ничего против своеобразного графического оформления, то игра гарантированно подарит вам массу удовольствия и приятных ностальгических моментов.



Ninja Gaiden II

Богдан Афанасьев

Ниндзя тоже плачут

Даже разработчики не подозревали, что эта история станет, вероятно, завершением похождения положительного во всех отношениях ниндзя Рю Хаябусы (Ryu Hayabusa) – недавний финансовый конфликт между сотрудниками Team Ninja и Tecmo положил конец многолетнему плодотворному сотрудничеству. Итак, Ninja Gaiden II – своеобразная лебединая песнь Team Ninja.

➔ Сюжет игры продолжает историю, рассказанную в Ninja Gaiden Dragon Sword (вышла в версии для Nintendo DS), а она в свою очередь является сиквелом оригинальной Ninja Gaiden. Клан черного паука по-прежнему тянет загибающие лапки к Мечу Дракона и направляет демонов по всему миру, а герой, такой красивый, в черном, да еще из клана дракона, противостоит негодям как только может. Кстати, Ninja Gaiden II – одна из немногих игр для Xbox 360, в которой по умолчанию присутствует локализация на русский, за что издателю отдельное спасибо.

Разработчики собрали здесь самые приятные ингредиенты из первой части: врагов больше и они все так же рады видеть Рю, боссы встречаются чаще, да и картинка заметно похорошела. А какая тут кровяшка! Здесь она полноводными реками выливается и

залось, чуть менее живучи. Зато их иногда бывает по несколько штук на уровень. К сожалению, Team Ninja так и не отправила виртуального оператора на курсы повышения квалификации, камера ведет себя даже хуже, чем в первой части. Неприятно (мягко говоря) в пылу битвы с несколькими противниками заниматься еще и подбором удобоваримого ракурса, ведь по умолчанию нам предлагают наихудший из всех возможных. Особенно раздражает это в узких коридорах и пещерах.

Игра стала менее благосклонна к рядовым геймерам – во многих случаях победа зависит не только от мастерства, но и от благоволения к вам семи богов удачи. Бои с многими боссами (хотя не только с ними, попадают и рядовые противники, которых очень сложно усмирить) экстремально трудны, и выйти победителем нам поможет отнюдь не мастерство, а усидчивость,

«Ninja Gaiden II – действительно достаточно специфическое развлечение»

из поверженных, и из пока еще живых противников. К чести врагов, даже отсутствие конечности-другой не мешает им яростно желать герою смерти и делать все возможное, дабы приблизить его кончину. Темп игры явно ускорили, разработчики практически непрерывно подбрасывают новые порции всяческих демонов, вражеских ниндзя и прочих плохих и тем самым держат в постоянном напряжении, не давая заскучать. Причем не думайте, что вы походя расправитесь со всем этим цирком пополам с кунсткамерой. Если первая часть считалась одной из сложнейших игр для Xbox, то вторая с гордостью перехватывает эстафету уже на new-gen. Хотя разработчики все же дали геймеру некоторые послабления: места для сохранения и восстановления здоровья попадаются чаще, а боссы, как мне пока-

помноженная на везение и терпение. Более того, в определенный момент прохождение Ninja Gaiden II превращается в постоянный процесс переигрывания, что совсем не радует. Хотя, возможно, кому-нибудь и понравится.

Сам геймплей не изменился ни на йоту: наш альтер эго бежит, прыгает и рубит с плеча. Несколько видов оружия как ближнего (катана, шест, «когти», нунчаки, коса), так и дальнего боя (сюрикены, стрелы), акробатические трюки а-ля феерические прыжки и беготня по стенам, блоки и магические заклинания – вот чем располагает герой, и этого вполне достаточно. Потому как сделано все с любовью и дотошностью, да и боевая система продумана до мелочей. А до чего же зрелищно Рю приканчивает очередного противника, отрубая ему, например, голову. Выглядит ошеломля-

«Разработчики собрали здесь самые приятные ингредиенты из первой части»

Жанр action
Разработчик Team Ninja
Издатель Tecmo
Сайт ninjagaidengame.com
Возраст 18+

Team Ninja Студия, основанная в 1995 году, — часть компании Tecmo. Специализируется на двух сериалах. Не так давно глава студии Томонобу Итагаки и многие сотрудники со скандалом покинули компанию, так что ее дальнейшая судьба под большим вопросом.
Игры серии Dead or Alive и Ninja Gaiden **Сайт** www.tecmo.co.jp/teamninja

Идея Ninja Gaiden в HD
Графика На голову выше, чем в предыдущей версии

Звук Кажется достоверным, хотя мне не доводилось раньше слышать хруст отрубаемых конечностей **Игра** Team Ninja не стала изобретать велосипед, а просто ответственно подошла к созданию сиквела

3.5/5

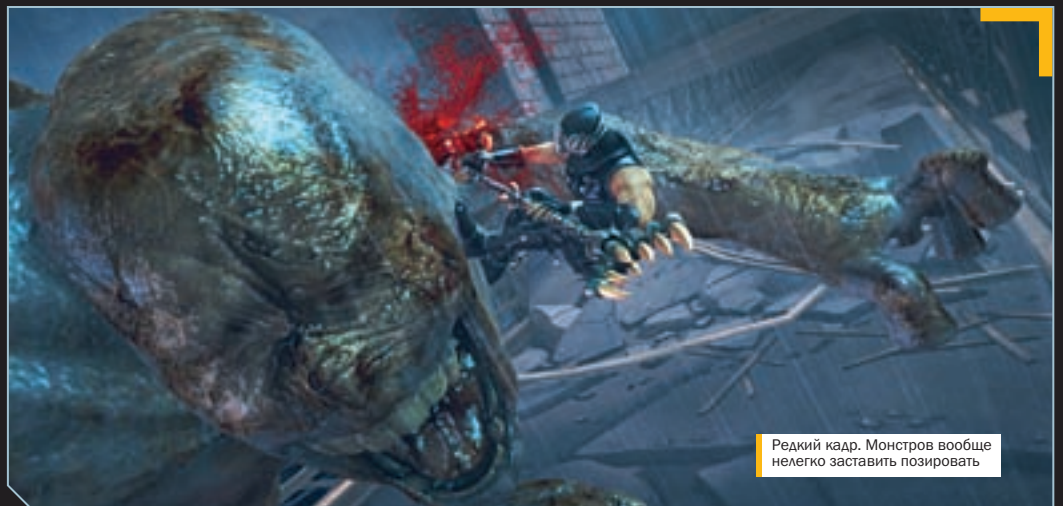
Gameplay

юще натуралистично, так что советуем удалить от телевизора на время прохождения Ninja Gaiden II детей и родственников со слабыми нервами и сердцем.

Художники Team Ninja потрудились на славу: модели персонажей сделаны на высочайшем уровне, анимация плавная, а эффекты заклинаний просто бесподобны. Хотя над окружением можно было поработать — повторяющиеся однотипные коридоры и пещеры порой нагоняют тоску, особенно когда переигрываешь эпизод в двадцатый раз. Однако как бы там ни было, new-gen налицо, с одним «но» — разрешение картинки всего 585p, а не Full HD, хотя этого практически не заметно.

В игре появилось оригинальное новшество — запись прохождения. Теперь можно обмениваться с друзьями видеороликами, на которых запечатлены забавные моменты, похвастаться скоростным прохождением уровня или необычным способом умерщвления босса. Но, к сожалению, это привело к появлению достаточно серьезной проблемы: иногда число кадров/с удручающе падает, что автоматически увеличивает время реакции игрока на действия противников. Ну и как в таких условиях показать класс? А для любителей видеть свое имя в списке лучших имеется онлайн-статистика, так что если для вас высокая сложность игры в радость, то для повторного прохождения есть еще одна веская причина.

Ninja Gaiden II — действительно достаточно специфическое развлечение сродни мазохизму. Этот проект — Клондайк для поклонников кровищи и экстремальной сложности, обладающих бесконечными запасами терпения. Тех же, кто ищет развлечения, а не сеанса игры на своих и без того уставших нервах, ждут среди рыдающих демонов Данте и Нерон.



Редкий кадр. Монстров вообще нелегко заставить позировать



Точно такая же цепочка есть у Принца Персии



Мощное заклинание — серьезный аргумент в бою

Turning Point: Fall of Liberty

Дмитрий Веселов



Еще пять секунд – и из-за этих груд мусора нагрянут фашисты

Эффект бабочки

Все самое лучшее в Turning Point: Fall of Liberty сосредоточено на экране загрузки. Там размещен потрясающий арт: нацистская армада с дирижаблями и бомбардировщиками, атакующая Нью-Йорк. Эпическое полотно, от которого захватывает дух.

➔ Однако стоит начать, как становится ясно, что игра по своему содержанию даже близко не соответствует столь величественному арту. Разработчики из Spark Unlimited за свою карьеру успели потрудиться над сериями Medal of Honor и Call of Duty – казалось бы, эти программисты и дизайнеры обречены на то, чтобы делать хорошие игры о Второй мировой войне, но... не сложилось.

На ранних этапах разработки Fall of Liberty выглядела достаточно интересной. Авторы решили поупражняться в редком для индустрии жанре альтернативной истории. В их случае точкой отсчета стало известное происшествие с сэром Уинстоном Черчиллем. Од-

нажды, гостя в Нью-Йорке, будущий премьер-министр Великобритании попал в аварию на Пятой авеню. Учебники рассказывают, что Черчилля быстро доставили в больницу, откуда он вышел неделю спустя. В альтернативной вселенной от Spark Unlimited знаменитый политик скоропостижно скончался на месте. Основой для дальнейшего сюжета послужило эссе американского военного историка Мюррея Вильямсона (Murray Williamson). По этой версии, без сильного лидера страна не смогла оказать достойного сопротивления фашистам. Премьер-министром Великобритании стал Чембрелен, которому пришлось подписать капитуляцию в 1940 г.

Захватив Европу, Германия стала копить силы для решающего броска через океан. И Fall of Liberty начинается с того, что молодой рабочий Дон Карсон, стоя на лесах строящегося многоэтажного здания в Нью-Йорке, наблюдает масштабную высадку нацистов в США.

Эта фантастическая сцена, пожалуй, самый зрелищный момент игры. Вокруг простирается мегаполис, небоскребы тянутся ввысь, жужжат гигантские дирижабли и прямо перед глазами мелькают остроносые истребители. Вокруг падают бомбы, а рядом спускаются на асфальт «привязанные» к парашютам нацисты... Прокол Spark Unlimited очевиден с первых же кадров – такие грандиозные планы следовало подкрепить приличным бюджетом. Но увы, от первого до последнего уровня Fall of Liberty выглядит немногим лучше второсортного отечественного боевика.

Агрессоры-фашисты здесь угловаты и похожи друг на друга как две капли воды. Противники не отличаются умом, они способны лишь на наипримитивнейшие действия. Присесть, пострелять, кинуть гранату. Их самая страшная атака относится к разряду психологических: ни один из аниматоров не озабочен тем, чтобы движения персонажей плавно сменяли друг друга – несчастные немцы перемещаются, как приснопамятная девочка из «Звонка». Только что они бросали гранаты, а в следующую минуту уже бегут на нас, причем их руки и ноги просто телепортируются в пространстве по своему усмотрению.

Интересные задумки разработчиков постоянно спотыкаются о неспособность реализовывать их на должном уровне. Там, где ими запланирована напряженная снайперская дуэль, на деле обнаруживается лишь вялая перестрелка. Удержание баррикад превращается в скучный отстрел потока фашистов, неуклюже выбегающих из-за угла. Даже такая эпохальная затея, как уничтожение патрульного дирижабля в пролетарских кварталах, по своей монотонности приравнивается к забиванию гвоздей. Высунулись, пальнули, спрятались, высунулись, пальнули, спрятались. Повторить, повторить, повторить...

Графика Fall of Liberty в точности соответствует качеству всего остального. Альтернативная Америка пуста, сера и однообразна, а ее обитатели больше напоминают кукол. Несмотря на масштаб замыслов, симпатичные виды в Fall of Liberty можно пересчитать по пальцам одной руки. Солидная часть игры проходит в унылых подвалах и тоннелях в окружении бесчисленных клонированных кирпичиков и аляповато наложенных bimp-эффектов.

Стоит присмотреться к любой детали игры, и сразу найдете причины ее критиковать. За глюки, графику и плохую оптимизацию. За бесполезных напарников, страшную серость текстур и скучный пафос... Но не стоит думать о Fall of Liberty совсем уж плохо: в действительности играть в нее интересно, – геймплей, знаете ли... Просто сделана она наспех и чересчур халатно.

«Альтернативная Америка пуста, сера и однообразна»



Жанр first person shooter Разработчик Spark Unlimited
Издатель Codemasters Издатель в СНГ «Бука»
Сайт www.codemasters.com/turningpoint Возраст 16+

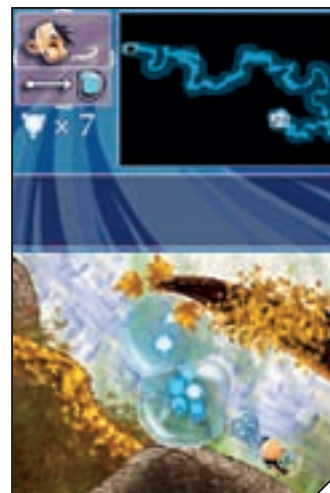
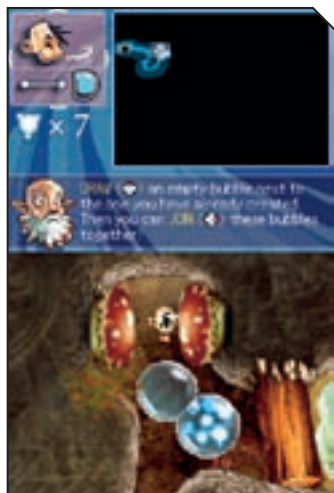
Идея Фашисты в Америке
Графика Скучная, серая, монотонная
Звук Вменяемый
Игра Неудачная попытка модернизировать избитую формулу шутера о Второй мировой

2.5/5

Gameplay

Soul Bubbles

Ярослав Сингаевский



Дуй, дуй с севера...

Сотрудники небольшой, но амбициозной французской студии Mekensleep хотя и не сумели совершить революцию в жанре головоломок, однако внесли существенный вклад в его развитие.

➔ Замечательный проект Soul Bubbles предлагает попробовать себя в роли шамана, которому необходимо провести магических существ (spirits) через наполненные опасностями лабиринты к особым порталам (gateway cubes). Для транспортировки подопечных используются специальные... пузыри. Их можно легко сотворить прямо из воздуха. При этом разрешено в любой момент расцеловать крупный шар на несколько более мелких (скажем, для преодоления особо узкого прохода) или, наоборот, объединить маленькие пузыри в один крупный (чтобы его весом активи-

ровать какой-нибудь важный выключатель).

По части геймплея проект напоминает знаменитую LocoRoco, но разница в том, что здесь вы вольны перемещать шары как угодно, просто дуй на них под нужным углом (можете не волноваться за свои легкие: управляется игра стилусом, а не микрофоном). Надо сказать, пузыри ведут себя удивительно реалистично: сжимаются, деформируются, весело отскакивают от стен, разбиваются при сильном столкновении с преградами и т. д. Путь к выходу помогут найти дорожки звездной пыли (stardust). Кроме

«Геймплей хоть и интересен, но очень нетороплив»



«По части геймплея проект напоминает знаменитую LocoRoco»

того, на каждом из уровней вам надо разыскать волшебные тыквы (calabashes), определенное их количество требуется для открытия прохода к финальному лабиринту.

Игра разбита на семь тематических этапов. Они различаются оформлением, типом загадок и препятствий. Дизайнеры поработали на славу. Где-то придется прорубать стилусом дорогу сквозь заросли цепких лиан и путешествовать по лихо закрученным, погруженным в темноту шахтам. Иногда понадобится воспользоваться услугами забавных созданий, протаскивающих пузыри через свои норы. А еще предстоит тушить огонь с помощью шаров, наполненных водой. Кроме того, вам надо вовремя отгонять или оглушать назойливых противников и следить за тем, чтобы пузыри не налетели на шипы или, ска-

жем, не попали под камнепад – в противном случае гибели spirits не избежать.

Оформлен проект здорово. Уровни разнообразны, мягкие цвета и приятные визуальные эффекты радуют глаз. Да и музыкальное сопровождение по качеству ничуть не уступает графике – неназойливые этнические мелодии удачно дополняют картинку. Фактически у этой оригинальной головоломки всего один недостаток, вернее даже, особенность – местный геймплей хоть и интересен, но очень нетороплив. Поэтому если попытаетесь пройти игру за один присест, она, скорее всего, быстро наскучит. Лучше не усердствовать и уделять творению Mekensleep не больше получаса в день – в таком случае Soul Bubbles доставит вам максимальное удовольствие.

Жанр головоломка **Разработчик** Mekensleep
Издатель Eidos Interactive
Сайт www.soulbubblesgame.com **Возраст** 3+

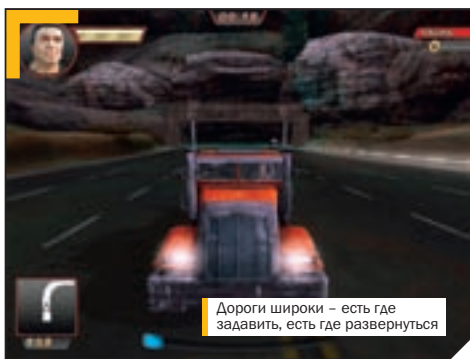
Идея LocoRoco с микрофоном
Графика Радует глаз сочными, мягкими цветами
Звук Приятный
Игра Интересная и необычная

4.5/5

Gameplay

Sledgehammer

Дмитрий Веселов



Дороги широки – есть где задавить, есть где развернуться



Ну наконец-то появился шанс отомстить этим дачникам!



А вид из-за руля на удивление неплох

Большой Красный Грузовик, или Старичок Фрейд остался бы доволен

Однажды солдат по имени Джек решил, что с него хватит. Он сел за руль грузовика, передал кучу народа, уничтожил десяток машин, а затем с удивлением узнал, что такое развлечение в его государстве почему-то карается законом.

➔ Парню вынесли приговор – смерть через инъекцию. Джек с каменным лицом смотрел на своих палачей, пока они набивали отраву в шприц и пускали по вене, а потом мир померк... Но наш герой к собственному удивлению не умер. Совсем скоро он очнулся рядом с большим красным грузовиком и узнал, что против воли назначен на должность «мстителя на колесах», и заодно выяснил: где-то внутри его крохотной черепной коробки отныне ждет своего часа взрывной механизм.

В сюжете игры один в один скопированы стиль и дух трэш-боевиков 90-х. Герои рычат друг на друга, корчат из себя шварценегге-

ров и выглядят настолько жалко, насколько это возможно вообще. Монотонно-брутальный эпос сводится к невнятным роликам на движке и наверняка мало заинтересует поклонников Спилберга или Пазолини. Герои одеревели машут руками и крутят баранки, за кадром разоряются актеры озвучки, а на обочине здравого смысла конвульсирует сюжетная линия, которая отчаянно пытается убедить нас, что она все-таки существует.

Непонятно, кстати, зачем (ну зачем в гонках сюжет?). Сделана история со старанием, типичным для проходного русского проекта. А вот озвучка просто ужасна. Актеры агрессивно хрипят и стонут, будто навсегда закуривали какой-нибудь барнаульского ПТУ, а их персонажи не вызывают ни сим-

патии, ни интереса. К счастью, ролики можно пропускать, все равно ничего хорошего там не расскажут. Безо всяких сомнений следует приступить к основному блюду – давайте крушить, ломать и жечь!

Sledgehammer – это не обычная гоночная игра, легче всего ее описать так: FlatOut с пушками. По нажатии одной кнопки большой красный грузовик, которым мы управляем, меняет режим: выпускает закрылки или отращивает пулеметы. Торопимся? Хлоп – и машина становится гоночной. Теперь она резво набирает скорость, распахивая соперников по обочинам. Захотелось пострелять? Щелк – и грузовик переходит в боевую форму: на крыше и по бокам появляются лазеры и пушки, а из-



«Опиши я проект языком пресс-релизов, и игра выглядела бы просто идеально»

Жанр гоночная аркада
Разработчик Targem Games
Издатель «Бука»
Сайт www.targem.ru/sledgehammer
Возраст нет данных

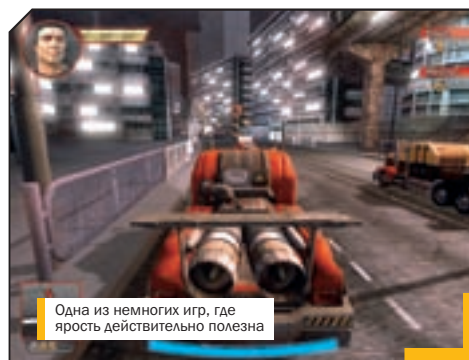
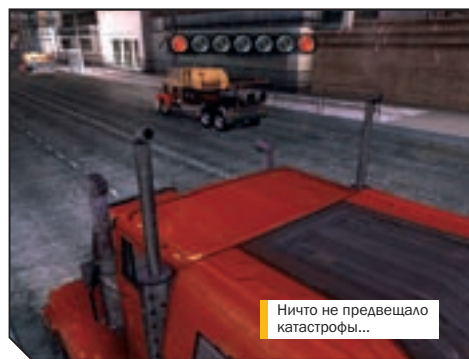
Targem Games Относительно молодая российская студия, заработавшая себе доброе имя на создании может и не сногшибательных, но весьма интересных проектов. Игры «Магия Войны: Тень повелителя», «Магия Войны: Знамена тьмы», «Дневной Дозор», Ex Machina, «Ex Machina: Меридиан 133»
Сайт www.targem.ru

Идея Грузовики и пушки, пушки и грузовики
Графика Обычная, слегка устаревшая

Звук За такую озвучку следует ссылаться на Соловки, в остальном все как обычно **Игра** Катаемся, стреляем, сражаясь с зевотой и дурацкой физикой

2.5/5

Gameplay



под бампера выдвигается угрожающего вида фреза.

Режимы игры соответствуют оснащению автомобиля и тоже делятся на гоночные и боевые: нас могут попросить измельчить противников в пределах небольшой арены, обогнать квартет других грузовиков или проехать полгорода, отбиваясь от постоянных атак юрких машинок-самоубийц. Чтобы пройти дальше по сюжету, нет нужды рвать жилы, обычно усилий требуется совсем немного. Однако по результатам каждого заезда тут выдают медали, и чем чаще среди них будут встречаться золотые, тем быстрее обновится ассортимент гаража, в котором модернизируют наш грузовичок. Время от времени проекту мечтается, что его сделали в Финляндии и он пытается изобразить из себя FlatOut, предлагая маленькие мини-игры вроде боулинга. Эти мелкие развлечения малоинтересны, зато тоже приносят апгрейды в гараж.

Во многом в Targem Games неплохо справились со своей работой, однако у проекта есть один довольно серьезный недостаток, который мешает ему по-настоящему заинтересовать игрока. Как известно, самое важное качество любых гонок – не уровень графики, смысленность AI или количество лицензированных автомобилей. Важно то, как ведут себя машины на трассе.

Некоторые разработчики стремятся максимально приблизиться к действительности (Richard Burns Rally), другие идут на упрощения, оставляя в симуляции самое увлекательное (Race Driver: GRID), а иные ударяются в здоровый минимализм, пытаясь добиться того, чтобы игра была интересна и профи, и новичкам (Mario Kart). Но для каждого проекта необходимо изобрести поведение машины с нуля. И именно здесь отступает Sledgehammer. Его физическая модель не интуитивна и не воспринимается игроком как «правильная». Наш большой красный

грузовик движется с грацией инвалидной коляски. Сложно почувствовать массу этой махины, тяжело подбирать верные траектории, а идея сорвать автомобиль в контролируемый занос и вовсе из области фантастики. Управление можно считать терпимым только на невысоких скоростях – чем быстрее едет машина, тем больше она доставляет неприятностей. С каждым дополнительным километром в час кризис обостряется. На скорости выше сотни любая попытка слегка подрулить быстро превращается в крутой поворот. Стоит в этот момент нажать *Влево*, и машина рванет туда. Слегка скорректируем в другую сторону... Поздравляю, мы только что врезались в поребрик. Большая часть дороги в Sledgehammer проезжается зигзагами. Слалом тут такое же обычное дело, как и на горнолыжных курортах Швейцарии.

С подключением геймпада ситуация немного исправляется, хотя о качестве игрового про-

цесса даже уровня самой плохой из Need for Speed данному продукту остается только мечтать. Его портит именно до зевоты неинтересная физическая модель, которую попросту тяжело освоить, пользуясь одной лишь клавиатурой. А в остальном у Targem Games получился вполне крепкий проект среднего класса, и вряд ли игроки, ругаясь, будут соревноваться, кто точнее метнет этот диск в мусорную корзину. Sledgehammer не выделяется своей графикой (кстати, недавний «Death Track: Возрождение» на порядок симпатичнее), его музыкальное сопровождение тоже не соберет призов, да и во всех прочих аспектах он просто уверенно «играет в середине».

Опиши я его языком пресс-релизов, и проект выглядел бы просто идеально – тут есть мощное оружие, крутые машины и, конечно, масштабный дебош. Жаль только, что на самом деле игроку в Sledgehammer чаще приходится сражаться с баранкой, чем с врагами.

Top Spin 3

Марат Баширов

«Возникает ощущение, будто смотришь по телевизору трансляцию настоящего матча, настолько все правдоподобно выглядит»



Мир большого тенниса

Пытаясь оценить узкоспециализированные спортивные игры, мы неизбежно сталкиваемся с их главной проблемой – отсутствием новизны. Еще со времен Pong правила виртуальных теннисных поединков не пересматривались. Нам из года в год предлагают гонять мячик через сетку (впрочем, как и в реальном теннисе).



→ Только если на заре видеоигр этим занималась парочка пикселей, то сегодня – красивые трехмерные модели. К счастью, в случае с Top Spin 3 все несколько иначе.

В отличие от своего главного конкурента Virtua Tennis 3, новый проект PAM ближе скорее к симулятору, нежели к аркаде. В версии для Xbox 360 нет безумных японских мини-игр с надувными шариками или кеглями, а также специального режима, где необходимо уворачиваться от гигантских теннисных мячей. Top Spin 3 – это спорт. Перед тем как участвовать в соревнованиях, следует отправиться в тренировочный раздел. Можно, конечно, по-быстрому ознакомиться с основными элементами управления и немедленно ринуться в бой, но настоящий спортсмен прежде научится подавать, отбивать и овладеет парой специальных ударов. Иначе выше легкого уровня не подняться, ведь система управления в третьей части сериала сильно модернизи-

рована. Причем реформа эта сравнима по масштабности с введением аналогового контроля в Skate: она одновременно и усложняет геймплей, и делает его невероятно увлекательным. В принципе, главное, запомнить – чтобы нанести удар, кнопку нужно не только зажать, но и вовремя отпустить.

Контроль над ракеткой в Top Spin 3 далеко не так интуитивен, как в подобных играх на Wii. Однако даже для хорошо знакомого контроллера для Xbox 360 компания PAM Development сумела реализовать несколько смелых идей. Главное нововведение – использование аналогового стика для отбивания мяча и определения направления его движения. В сочетании с другими клавишами и триггерами эта система меняет поведение спортсмена. Конечно, в совершенстве освоить все доступные удары, подачи и хитрые приемы получится далеко не сразу. То, что перед нами в большей степени симулятор, видно и по различным ограничениям, накладываемым на

наших подопечных. Здесь спортсмены бегают и машут ракетками совсем не так, как в других проектах подобного жанра. Во время затяжных состязаний частота пульса виртуальных теннисистов увеличивается, они краснеют, потеют, нарастает усталость, что соответственно сказывается на качестве их игры.

Огромное внимание авторы уделили внешнему оформлению. Миграция на мощные платформы нового поколения определенно пошла Top Spin на пользу. Когда протагонист на корте, возникает ощущение, будто смотришь по телевизору трансляцию настоящего матча, настолько все правдоподобно выглядит. Особенно удалась разработчикам анимация. Движения плавно переходят одно в другое, благодаря чему складывается впечатление, что на экране бежит живой человек. Отменно получились виртуальные воплощения известных теннисистов, которых в игре около двадцати. Каждый знакомый финт, поведе-

Жанр симулятор тенниса
Разработчик PAM Development
Издатель Take-Two
Сайт www.topspin3thegame.com
Возраст 3+

PAM Development Французская студия Power and Magic (PAM) Development работает уже больше десяти лет, а два года назад ее приобрела Take-Two Interactive. За свою длинную историю PAM выпустила не так уж много игр, но внимание всегда уделяла проектам спортивной направленности. Игры Ronaldo V-Football, Ultimate Beach Soccer, Top Spin **Сайт** www.pamdev.com

Идея Переосмыслить идею симулятора тенниса
Графика Красивая, но можно было сделать лучше

Звук Отличная озвучка и динамичная музыка
Игра Прекрасная игра с замечательным мультиплеером

4/5

Gameplay



Что-то нам подсказывает, что равновесие этому теннисисту не удержать



Спортсменки, комсомолки, красавицы...



Я делаю особую, теннисную магию

ние на корте и даже прически спортивных знаменитостей специалисты перенесли в свою игру. Вышло отлично. Только начав присматриваться к происходящему на экране, вы постепенно станете замечать досадные огрехи. Толпа зрителей какая-то скучная, картонная по сравнению со спортсменами. Хорошо хоть, ее нечасто показывают. Второй значительный минус – внешность самих теннисистов. Чаще всего лица вполне узнаваемы, но иногда кажется, что специалисты пожалели полигонов. Это тем более странно, ведь в игре задействован один из самых современных редакторов персонажей.

Прежде чем попытаетесь зайти в режим карьеры, вам предложат создать своего собственного героя, который и будет участвовать в бесконечной череде матчей. Выбрав один из многочисленных типов, вы попадаете в специальный редактор, где позволено изменять абсолютно все, начиная от цвета волос и закан-

чивая рельефом мускулатуры и макияжем (для девушек). Лицо можно модифицировать как угодно, меняя позицию нескольких ключевых точек. Благодаря этому несложному инструменту мне удалось соорудить теннисистку, которая напоминает голливудскую актрису Анджелину Джоли. Затем вам предложат немного покопаться в статистике, а также выбрать анимации. Соответствующий нашему представлению о прекрасном персонаж проходит квалификацию, после чего постепенно продвигается вверх по карьерной лестнице, получая очки опыта и возможность покупать в местных магазинах новые майки, шорты, юбки и кроссовки.

Карьера, к слову, оказалась не слишком захватывающей. Турниры разбиты по месяцам. Элементы стратегического планирования отсутствуют. Сначала все идет слишком легко, но впоследствии на корт выходят противники, не дающие спуска. В этом случае

надежда только на то, что заработанных очков хватит на улучшение характеристик.

Гораздо более интересным оказался турнирный режим, где мы играем со звездами мирового тенниса. Помочь Маше Шариповой вырвать победу из рук Амели Моресмо (Amelie Mauresmo) – долг каждого фаната. Вариантов соревнований здесь огромное количество, так что поклонникам есть где попрактиковаться. Принимать участие в турнирах интереснее по одной причине: в отличие от карьеры они проходятся значительно быстрее. Есть также возможность устраивать поединки с живым соперником или AI и сражения «два на два». Поставить рыжего «старичка» Бориса Беккера (Boris Becker) в пару к Роджеру Федереру (Roger Federer) против Кузнецовой и Моника Селеш (Monica Seles) – удовольствие для истинного поклонника. В поисках более человечных противников можно отправиться

в онлайн-режим или организовать дуэль с приятелем на одной приставке.

Главное достоинство Top Spin 3, как нам кажется, не в графике, обильном списке лицензированных спортсменов или заводной музыке в меню (Jamiroquai, Franz Ferdinand), хотя все это, безусловно, заслуживает похвалы. Самый важный элемент здесь – геймплей. Просматривая ролики, вы можете решить, будто игра получилась слишком медленной, но это не так. Конечно, третья часть серии менее аркадна, она сложнее в освоении, но вместе с тем дает нам невиданный ранее уровень свободы. Благодаря данной игре целый жанр может выйти на следующую ступень своего развития. Будущее подобных развлечений, конечно же, связано с Wii и ее необычной системой управления, но Top Spin 3 наглядно показывает, что даже в рамках стандартного железа и классических правил есть пространство для смелых инноваций.

Limbo of the Lost

Александр Чепелев



А эти песики пришли прямо из «Золотого путешествия Синдаба»

Эту еду уже кто-то ел до меня...

Limbo of the Lost должна была бы выйти лет пятнадцать назад: Тим Краучер (Tim Croucher) и Стив Бовис (Steve Bovis) принялись за разработку еще в начале девяностых, причем для платформы Atari ST. Однако не сложилось – приставка приказала долго жить...

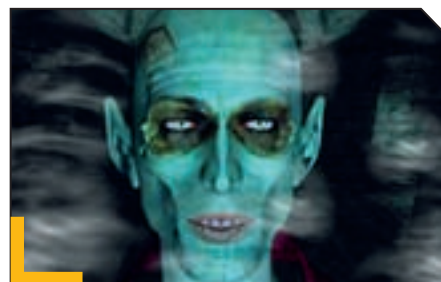
→ Тогда неунывающие таланты решили сделать из своего проекта point'n'click-адventure для Amiga 1200 и Amiga CD32. Нарисовали вступительный ролик, слепили демо-версию и... остановились, потому что и эти платформы умерли. Очнулись от забытья разработчики лишь в 2000-м, и вот спустя каких-то пять лет они представили квест на наш строгий суд.

О предыстории, основанной на загадке бригаантины «Мария Целеста» (пропавший бесследно экипаж все слышали уже неоднократно. По версии авторов игры, капитан корабля Бенджамин Бриггс попал в Лимб, преддверие Ада. Но не стоит думать, что он закатил истерику. Этот ироничный вялый англичанин – полная противоположность хрупким эмо-детективам, которые теряют самообладание при виде кровавых внутренностей какой-нибудь прямоходящей жабы.

Очутившись на месте, Бриггс слегка повозмущался (ну да, жарковато и воняет), затем пообщался с хихикающим упырем и ткнул виртуальным пальцем в экран монитора. Оказывается, мы – его помощники. Узнав это, он успокаивается, растягивает лицо в резиновой улыбке и отправляется путешествовать.

Разговоры протагониста с населяющими Лимб существами нельзя вписать ни в категорию «чистый стейб», ни в раздел «суховатый треп». Капитан устало слушает

личанин – полная противоположность хрупким эмо-детективам, которые теряют самообладание при виде кровавых внутренностей какой-нибудь прямоходящей жабы.



«Головоломки заставляют протагониста побегать»

запертого в клетке иссушенного вурдалака, у которого порой выпадает глаз, начинает дремать во время его «бла-бла-бла», а затем, проснувшись, сконфуженно извиняется. Он не брезгает вырывать ребра мертвецов, ходить с подгнившей ногой за пазухой (валялась – поднял) и отжимать сопля из носа тирана.

Головоломки заставляют побегать: сгонять из одной комнаты в другую, промаршировать через кучу мостов, ради поимки в ванной какого-нибудь паука. Это раздражает. Однако есть и просветы. Например, задание с дверями – тремя железными и одной деревянной. Как ни странно, чтобы открыть последнюю, нам совсем не надо искать ключик, есть способ повеселее...

Однако желающим сполна насладиться Limbo of the Lost нужно вернуться в прошлое лет на десять. Тогда, пожалуй, эти небрежно раскрашенные модели, паралитические движения герев и растекшиеся соплями текстуры выглядели не так убого. Ну а заимствование чужих идей (см. ниже) было неприемлемо во все времена.

Limbo of the Lost не получила низший балл в первую очередь благодаря извращенно-сказочному антуражу и изящным ненавязчивым шуткам. Ну а все остальное... Ясно видно, что за пятнад-

цать лет, пока проект находился в разработке, он успел основательно протухнуть.

P.S. Одиннадцатого июня внимательный рецензент сайта GamePlasma.com заметил: Majestic Studios взяли для своей игры кучу бэкграундов из The Elders Scrolls IV: Oblivion. Один в один, разве что расположение некоторых предметов немного поменяли. Разгорелся скандал, издатель был шокирован (равно как и геймеры!), отозвал тираж и потребовал от разработчиков Limbo of the Lost прояснения ситуации. Те молчали. Но это были еще цветочки! Общественность всколыхнулась, облизнулась и тоже начала искать. Итог – обнаружены локации из Painkiller, Morrowind, Enclave, Rune, World of Warcraft, Vampire: The Masquerade – Bloodlines и других хитов, в общем, приблизительно из двух десятков игр. Некоторые звуки заимствованы из Diablo, а персонажи – из фильмов Spawn и Beetlejuice. Также содраны пункты меню, шрифты... Почти все, что есть (если вообще не все), – плагиат. «Эх, жаль, PC не умер до выхода игры...» – думают, наверное, теперь разработчики. А у геймеров появился новый стимул проходить квест – искать исходники тех локаций, для которых они пока не найдены.

«И вот спустя каких-то пять лет авторы представили свой квест на наш строгий суд»

Жанр квест **Разработчик** Majestic Studios
Издатель G2 Games **Издатель в СНГ** «1С»
Сайт games.1c.ru/limbo **Возраст** 13+

Идея Псевдоисторический квест с юмором и расчлененкой
Графика Мумифицировавшиеся технологии, украденные задники и сочные персонажи
Звук Любительский, но озвучка колоритная
Локализация Вычурная и с фантазией **Игра** Улыбчивый Квазимодо

2/5

Gameplay

Kung Fu Panda

Олег Козак



Я знаю твой секрет... Пельмешки!

Ну кто может не поддаться обаянию толстеньких пушистых панд? Миллионы посетителей зоопарков млеют от умиления рядом с их вольерами... А на самом деле бамбуковый медведь – зверь, способный постоять за себя.

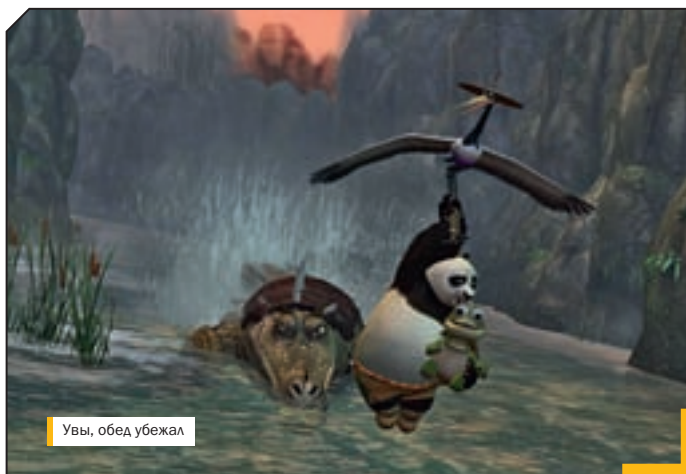
➔ А заодно, кстати, и за благоденствие своей родины, в чем можно было убедиться, посмотрев действительно хороший мультфильм «Кунг-фу Панда», который, как и многие творения DreamWorks, подлежал обязательной игроизации. Однако, пожалуй, ни один человек не ожидал, что на основе детского фильма можно сделать настолько интересный и качественный beat'em up. Геймплей как для проекта «по мотивам» практически идеален. Перед нами классический представитель жанра в яркой обложке с комичным главным героем и забавными противниками (чего стоят хотя бы крокодилы-каратисты).

мишка выполняет в начале игры не очень-то ловко, а ближе к финалу – все четче и зрелищнее.

Здесь По отличается по характеру от своего мультипликационного прототипа. Если в фильме он был скромным и не верил в себя, то здесь стал невероятно самоуверен и крут, что только добавляет происходящему веселья. Миссии интересные, и хотя в целом сюжет игры повторяет события мультфильма, большая часть заданий придумана разработчиками и они довольно разнообразны. Панда не только отшлифовывает приемы кунг-фу на противниках, но еще и прыгает по платформам, управляет огромной баллистой и развлекается в мини-



Дивный пейзаж располагает к медитации



Увы, обед убежал

«Мы получили замечательную игру "по мотивам"»

Первая миссия – сон По, поэтому не удивляйтесь, что здесь панда виртуозно владеет кунг-фу. Впрочем, даже после пробуждения он дерется неплохо, только слегка неуклюже. Из поверженных врагов и разрушенных объектов выпадают монетки, которые можно по завершении задания инвестировать в прокачку героя. Ролевая система проста, но развить все умения по максимуму даже с учетом бонусов не получится, придется выбирать – потратиться на усилитель комбо или удар в прыжке. Интересно, что одни и те же трюки бамбуковый

играх. Мы сможем в соответствующих фрагментах вжиться в роли самого По, Тигрицы, Обезьяны, Журавля, Богомола, Гадюки и даже учителя Шифу, причем каждый персонаж наделен уникальными умениями.

По мере продвижения по сюжетной линии панда овладевает новыми забавными приемами. Смешно выглядит По, когда он падает на свое толстое брюшко, создавая ударную волну, или бьет животом атаковавшего его неприятеля, превращая собственные недостатки в достоинства. Различное оружие на уровнях

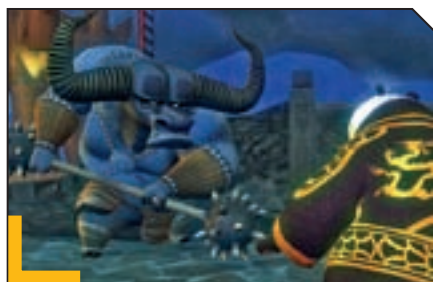
тоже имеется, но, к сожалению, оно достаточно быстро ломается.

Порадовали схватки с боссами по принципу God of War – нам необходимо просто вовремя нажать на нужные клавиши, а в этот момент протагонист исполняет такие трюки, что диву даешься. Есть и многопользовательский режим (в версии для PC игра возможна только на одном компьютере).

К месту пришлись ролики на движке – без них этот beat'em up не

был бы таким смешным. И вообще графика выполнена весьма достойно. Игра выглядит ничуть не хуже оригинала, уровни яркие и красочные, а звери изумительно пушисты.

В общем, как ни странно, мы получили замечательный продукт по мотивам не менее замечательного мультфильма. Проходится Kung Fu Panda очень быстро, примерно часа за четыре, но это четыре часа настоящего веселья, причем не только для юных, но и для взрослых геймеров.



Жанр beat'em up **Разработчик** Beenox Studios
Издатель Activision **Издатель в Украине** «1С»
Сайт www.kungfupandagame.com **Возраст** 10+

Идея Толстая китайская панда из мультфильма снова спасает мир
Графика Великолепная
Звук Отличная озвучка, китайские мелодии весьма к месту
Игра Яркий пример того, как правильно делать игры «по мотивам». Жаль, что она короткая

4.5/5

Gameplay

Sid Meier's Civilization: Revolution

Сергей Галёнкин

«Главное отличие Civilization: Revolution от основного сериала – ее простота»



Эволюция

Перенос исконно компьютерных сериалов на консоли фанаты, как правило, воспринимают в штыки. Признаем, основания для этого обычно есть: вспомните хотя бы убогий сиквел Deus Ex или, не к ночи будет помянута, Far Cry Instincts. Тем более стоит волноваться за серию, которая вот уже семнадцать лет в определенных кругах является культовой. Речь, естественно, о Civilization.

→ Причем заявления разработчиков только подливали масла в огонь. Фраза «сделать доступнее» в переводе с языка пресс-релизов чаще всего означает «максимально упростить», а «забавные персонажи» в результате, как правило, оказываются героями с бюстом шестого-седьмого размера.

В итоге все получилось не так страшно. Да, Екатерина II (она же Великая) в Civilization: Revolution похожа на фотомоделю, а Мао Цзэдун – скорее карикатура на самого себя. Однако графика действительно выразительная, а персонажи, не поверите, забавные. Ученые, даю-

щие нам советы, дикари, бросающие угрозы, и лидеры других держав, предлагающие сотрудничество, не могут не вызывать улыбки. Но ведь не за графику же мы любим игры Сида Мейера?

Главное отличие Civilization: Revolution от основного сериала – ее простота. Которая, как известно, хуже воровства, и перед нами отличная иллюстрация этой поговорки. К сожалению, в своем стремлении сделать Civilization максимально доступной неопытным геймерам разработчики уничтожили несколько уникальных фишек сериала. К примеру, под-

робных настроек для новой игры больше нет. Выставляем уровень сложности и... все. Вот так. Ни тебе выбора числа противников, ни тебе задания параметров планеты. Ничего! И хотя карта каждый раз генерируется заново, повлиять на ее характеристики мы не в силах. Не любите архипелаги? Это ваши и только ваши проблемы. Особенно жалко опцию, обеспечивавшую соперникам равные начальные условия. В Civilization: Revolution игроку могут выдать во владение целый континент, а всех противников поселить на один жалкий островок. Правда, бывает и наоборот.

Еще стараниями разработчиков едва не зачахло древо технологий. Наука теперь движется семимильными шагами, перескакивая через привычные фанатам серии вехи. Но это на самом деле не очень заметно и даже не расстраивает. Обидно лишь то, что прогресс действительно несется как угорелый, и покорить власть, скажем, в Средневековье, не получится.

Если вы начнете драку, имея в своем распоряжении копья и мечи, то обязательно закончите ее с арсе-

налом огнестрельного оружия. Хотя можете, конечно, специально остановить развитие науки.

Объединение юнитов одного типа в армии сложно назвать новшеством, но в Revolution это реализовано правильно. Правда, теперь нет смысла строить обычные одиночные войска – они оказываются слишком слабыми. Поэтому, планируя блицкриг (войну лет эдак на 500–600, не больше), позаботьтесь о том, чтобы разбить города, производящие бойцов, на группы по три.

В угоду динамичности геймплея разработчики сделали жителей очень непостоянными. Горожане перебегают из одной державы в другую и обратно в течение буквально десяти-пятнадцати ходов, причем иногда это приводит к весьма неприятным последствиям. Вот, к примеру, случилась у ме-

Жанр пошаговая стратегия
Разработчик Firaxis
Издатель Take-Two
Сайт civilizationrevolution.com
Возраст 12+

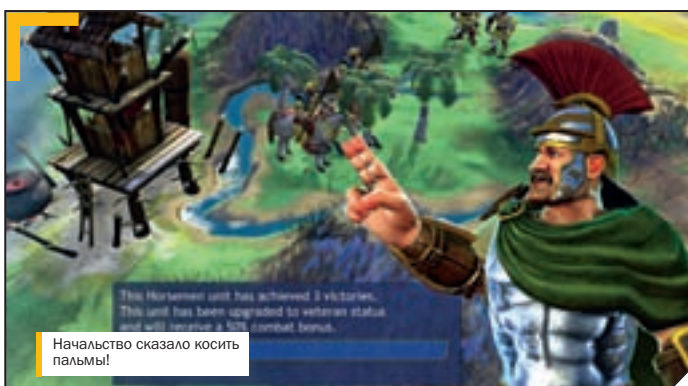
Firaxis Студию в 1996 году основали Сид Мейер и Джефф Бриггс, выходцы из безвременной почившей Microprose. Сид отвечает за творческую часть, а Джефф заботится о том, чтобы компания зарабатывала деньги. Этот тандем успешно трудится на протяжении вот уже двенадцати лет. **Игры** серии Sid Meier's Civilization, Sid Meier's Pirates!, Sid Meier's Railroads! **Сайт** www.firaxis.com

Идея Civilization для начинающих
Графика Яркая, немного мультяшная

Звук Бормотание персонажей временами раздражает, а вот музыка очень хорошая
Игра Все такая же затягивающая, но сильно упрощенная

4/5

Gameplay



ня война с Испанией. Мои победоносные войска (десяток жутко дорогих и прокачанных в боях с Индией и Грецией армий) взяли Мадрид, и тут королева запросила пощады. Демократический конгресс страны согласился на ее условия (я-то был против, но если в государстве народовластие, спорить с конгрессом бесполезно) и заключил мир. На следующем ходу в Мадриде началось восстание, и город вернулся в состав Испании. Вместе с десятью моими армиями! Естественно, еще через ход Испания объявила войну, обратив против меня моих же бойцов. Только смена формы правления на фундаментализм и ускоренная милитаризация помогли некогда демократической России пережить эту трагедию.

Есть, впрочем, и правильные упрощения. К примеру, упразднен микроменеджмент рабочих. Они создаются автоматически и автоматически же улучшают

«Дипломатию тоже заметно упростили, однако ей это не повредило»

приусадебную территорию вокруг каждого города. Хотите дорогу? Прокладывайте ее лично, за свои деньги из пункта А в пункт Б. Построить, как раньше, путь к границе, откуда начнется вторжение на вражескую территорию, увы, не выйдет. А формы правления теперь действительно работают. Раньше, если помните, все стремились создать максимально открытое государство (свобода слова, свобода торговли, свобода совести и т. д.), поскольку демократия была самой эффективной. Однако ситуация изменилась. Да, когда вы развиваете экономику, особого выбора у вас нет, но как только начинается война, тут уж не обойтись без республики (это

если враг слаб и не представляет серьезной угрозы) либо даже фундаментализма (в случае затяжного конфликта).

Или вот варвары. Раньше они были безликими и безымянными и просто иногда атаковали наши города. Теперь у лидеров племен есть имена, характеры и забавные аватары. Но, как и прежде, никаких серьезных проблем варвары не создают, а нужны они скорее для того, чтобы игрок не забывал строить войска даже в отсутствие прямой угрозы городам. Дипломатию тоже заметно упростили, однако ей это не повредило. Наоборот, общаться с лидерами других держав стало легче. К тому же и они бывают связаны выбранной ими формой правления, так что на де-

мократов можно давить сколько угодно – войну они не объявят. И главное достижение, которое не позволяет предать огню инквизиции создателей Civilization: Revolution, – геймплей оригинальной серии им сохранить удалось. Решив «просто посмотреть» игру (а какие планы на вечер были – ужин, кино и т. д.), я засиделся за ней до часу ночи.

Если вы никогда в жизни не играли в Civilization, то Revolution – идеальный способ познакомиться с серией. Если играли и больше не готовы тратить по полдня на матч, то и тут Revolution пригодится: партия редко длится больше трех-четырех часов. Но если вы до сих пор просиживаете за Civilization IV (лучше в комплекте с Beyond the Sword, уж очень удачный аддон вышел), то пробовать Revolution категорически не рекомендуется – на фоне основного сериала она выглядит бедной, слегка глуповатой родственницей.



So Blonde

Андрей Кубовский



Парковая зона мало отличается от остального ландшафта



Пафос в концентрированном виде



Фитнес-клуб бюджетного класса

Быть блондинкой

Жизнь блондинки в современном обществе тяжела. Это нам регулярно доказывают на своем собственном примере Ксюша Собчак и Пэрис Хилтон. Что же тогда случится с блондинкой, лишенной практически всех благ цивилизации?

➔ Именно этот вопрос (а точнее, ответ на него) разработчики сделали краеугольным камнем, именно на нем зиждется концепция игры. Нам предоставляется уникальная возможность почувствовать себя типичной блондинкой по имени Санни Блонд.

Как обычно, ничто не предвещало беды. Санни веселилась с друзьями на борту роскошного океанского лайнера, празднуя юбилей своих родителей. Однако в районе Бер-

мудского треугольника судно попадает в загадочный шторм, и девушка оказывается одна в маленькой спасательной шлюпке посреди океана. Придя в сознание спустя какое-то время, наша подопечная обнаруживает, что волны перенесли ее на тропический остров и на несколько столетий назад в придачу. Из местных жителей тут только пираты да туземцы, которые понятия не имеют о мобильной связи, кредитных карточках и бутиках. Но ирония ситуации в том, что девушка даже не сомневается в наличии поблизости роскошного курорта и глубоко убеждена: появляться в таком людном месте с размазанным макияжем и растрепанной прической – дурной тон. Соответственно, первым нашим заданием будет выманить у мангуста, которому приглянулась сумочка Санни, вожде-

ленную косметичку и в условиях полного отсутствия зеркал привести героиню в порядок. Разработчики сделали рискованный ход, заменив загадки, опирающиеся на традиционную логику, парадоксальными головоломками, основанными на стереотипном представлении о блондинках. Результат, к счастью, вышел удачным.

В теории игра должна была понравиться и приверженцам идеи о невысоких умственных способностях белокурых дев, и самим девам с означенным цветом волос. Подтверждением этому служат специфика квестов и ироничная расстановка приоритетов, а также не требующие ни секунды размышлений мини-игры и обилие активных зон. Их можно увидеть, нажав на Пробел, и затем досконально изучить. Но на практике все оказалось ина-



«Нам предоставляется уникальный шанс почувствовать себя блондинкой»

Жанр приключения**Разработчик** Wizarbox**Издатель** Anasconda **Издатель в СНГ** «Бука»**Сайт** www.soblond-game.com**Возраст** 12+**Wizarbox**

Эта французская компания специализируется на аутсорсинге и поддержке сторонних игр для консолей и мобильных телефонов. So Blonde – их первый серьезный самостоятельный проект.

Игры нет Сайт www.wizarbox.com**Идея** Блондинка тоже человек**Графика** Многослойные фоны, трехмерные персонажи**Звук** Ненавязчивый, но однообразный саундтрек, неплохая озвучка **Игра** Технически безупречна, однако с весьма посредственным геймплеем

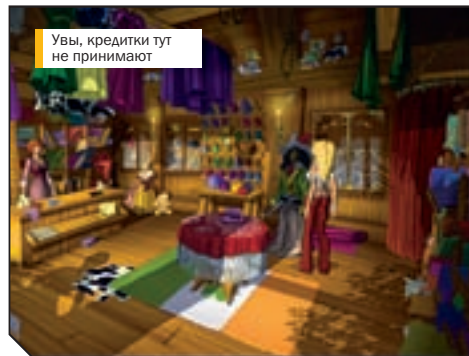
3/5

Gameplay

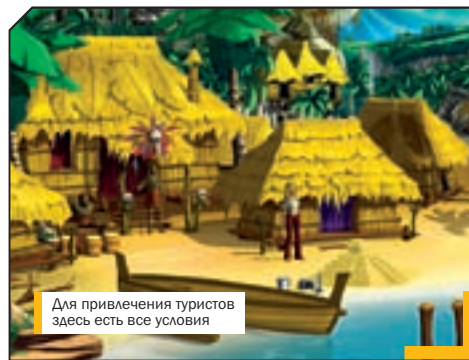
Бургомистр весь в делах



Увы, кредитки тут не принимают



Для привлечения туристов здесь есть все условия



че. Так, Санни способна целый день разглядывать различные предметы, собирать их без явной цели в сумочку и постоянно задавать одни и те же вопросы немногочисленным персонажам, получая на них одни и те же ответы. Но в погоне за деталями разработчики упустили главное. Решение большинства проблем не имеет как логических обоснований, так и никаких объяснений вообще. А тот факт, что Санни находит предметам из своего инвентаря достаточно эффективное, хотя и нелогичное применение, подводит игрока, битый час перебиравшего доступные комбинации, к сложному концептуальному вопросу: кто – он или Санни – в этом случае «тупая блондинка»?

Непросто и с мини-играми. Большинство из них сводится к несложным действиям вроде нажатия на клавиши в определенном последовательности или в заданном темпе. Однако если желаете избавиться от подобных трудностей, воспользуйтесь возможностью выиграть, даже не

начиная мини-игру. И совсем уж странным кажется, что разработчики полностью проигнорировали инстинктивное стремление блондинок к шопингу и маки-яжу. Чем не основа для тех же мини-игр? Иными словами, выполнив упомянутый выше квест по добыче косметического набора, мы все равно не получим шанса поэкспериментировать с боевой раскраской Санни, а ведь это было бы вполне логично. Увы, вместо поиска действительно интересных заданий, органично вписывающихся в сюжет, авторы сделали упор

на обработку напильником уже существующих шаблонов, пытаясь втиснуть их в рамки концепции.

Еще один неприятный момент – пристрастие создателей So Blonde к квестам в стиле «принеси это, потом то, а затем еще что-нибудь». Причем бегать приходится едва ли не из одного конца острова в другой, а возможность воспользоваться картой для быстрого перемещения исключена. Кстати, помимо Санни, мы руководим также мангустом Максом и бургомистром Хуаном, однако поскольку геймплей при игре за разных персонажей не имеет

принципиальных отличий, это скорее дань моде.

К счастью, не все так плохо, проект наделен интересным сюжетом, к которому приложил руку Стив Инс (Steve Ince), известный работой над первыми двумя эпизодами сериала Broken Sword. Благодаря ему So Blonde стала интригующей историей о пиратах, проклятиях и древних цивилизациях, изрядно приправленной юмором, и получила массу заимствований и отсылок к классическим приключениям вроде Monkey Island. Это и великолепная мультяшная графика в стиле Runaway создают очень приятную атмосферу, частично компенсирующую недостатки геймплея. А вот саундтрек бедноват, хотя тематика и разнообразие локаций позволяли сделать весьма неплохой звук.

В целом игра оказалась крепким середнячком, а принимая во внимание тот факт, что So Blonde – первая полноценная андвентюра французских разработчиков из Wizarbox, можно смело утверждать – дебют удался.



Третий срок

Александр Чепелев



Ленин жил, Ленин жив...

«Ленин – гриб. А гриб – материализовавшаяся радиоволна», – заявил, не пренебрегая доказательной базой, авангардный певец Сергей Курехин ведущему передачи «Пятое колесо» Сергею Шолохову в 1991 году.

➔ Зачатки русского абсурдизма с тех пор, несмотря на суровую северную атмосферу, разрослись, как грибы грибочки, однако плоды его бывают не то что безвкусны, а порой даже несъедобны. Впрочем, такие мелочи неумывающих петербуржцев из JetDogs Studios, похоже, давно уже не смущают.

Итак, на земле наступил рай. Люди летают в космос, наслаждаются достижениями научно-технического прогресса, а Россия все так же во мгле. По улицам ездят танки, жители жуют кашу из сапог,

пьют водку (которая, оказывается, была заново изобретена) и ходят на выборы. На сей раз в списке аж двести пятьдесят кандидатов. В фаворитах – действующий президент Владимир Иванович Мишкин (давайте, смейтесь, это уже началась политическая сатира!), который желает остаться на третий срок.

Волею судеб Мишкин оказывается в квартире москвича Никиты, повадками напоминающего помесь Бивиса с орангутаном. При чем с похмелья Владимиру Ивановичу память отшибло. Поэтому

«Игровые шутки теперь по крайней мере поддаются хоть какой-то классификации»

нашей первой задачей становится поиск самогона с вареньем (других напитков глава государства не приемлет). Дальше – еще больше той самой политической сатиры: оказывается, Ленин вовсе не умирал, а занимается в Мавзолее проведением опытов, Леня Голубков из известной рекламы действительно поглотил, и эти личности – наши главные помощники по возвращению Мишкина в президентское кресло.

Вот это да! Какая злободневность! Как искрометны пародии! А геймплей-то до чего развеселит: мы пару часов перемещаемся по нескольким локациям вроде «помойка», «Мавзолей» и «Белый дом», выполняя нудные поручения ключевых персонажей. И так до упора. В общем, вердикт ясен с первых минут игры.

Однако если взглянуть на проект глазами фаната «Ядерных тварей», выяснится, что студия – представьте себе! – прогрессирует. Игровые шутки теперь по крайней мере поддаются хоть какой-то классификации, их можно отнести к категории «обычный второсортный юмор». По сравнению с неопишными баранками с навозом из «Особенностей национального развода» улучшения налицо.

Да и графика пробилась в третье измерение – картинка приблизительно на уровне «Ядерного титбита 2». Серая цветовая гамма и размытые контуры предметов, очевидно, призваны способствовать полному погружению игрока

в мир «вомглы». Ну а эти одутловатые персонажи с зубами расческой, загаженные улочки и прочее торжество похмельного синдрома издавших «Ядерный титбит» особо даже не удивляет. В отличие от «эксклюзивной» версии песни «И вновь продолжается бой», записанной и перепетой в современном стиле специально для данного проекта, о которой с такой гордостью упоминают разработчики, перечисляя selling points своего детища.

А вот что порадовало: есть в «Третьем сроке» традиционные хохмы для человека «в теме». С одного из плакатов на нас недобрым глазом смотрит Свиборг – знаменитый мем сайта GameDev.Ru, полная противоположность добродушному Гному отсюда же. А с другого – Алекс Тиин, кандидат партии «Агрессивные Геи Руси» (сокращенно АГРУ). Если вы читаете рецензии на игры JetDogs Studios на сайте ag.ru, то наверняка поймете намек.

Собственно, сам «Третий срок» – типичный продукт JetDogs Studios. Ничего особо острого, политического и сатирического, как обещали разработчики, мы тут не увидели. В очередной раз упрекать в остроумии на эту тему явно нет смысла – на аудиторию поклонников квестов от LucasArts или Бенуа Сокаля авторы и не рассчитывали. А вот любители «Ядерного титбита», мы уверены, уже любят арестантского вида Лениным на обложке диска.

«"Третий срок" – типичный продукт JetDogs Studios»



Жанр русский квест Разработчик JetDogs Studios
Издатель «Акелла»
Сайт ru.akella.com Возраст нет данных

Идея Поиздеваться над российским правительством в честь выборов
Графика Традиционно плохая Звук Пародийная озвучка, противоясственная переделка известной песни
Игра Ну должен же кто-то поддерживать жанр «русскоквест»!

0.5/5

Gameplay

The Chronicles of Narnia: Prince Caspian

Олег Козак

Назад в Нарнию

Волшебная страна Нарния: восхитительные пейзажи, леса, полные говорящих зверей, дриад и других сказочных обитателей. Такой оставили ее дети Певенси, отправившись охотиться на Белого Оленя. И вот, вернувшись десять веков спустя, Питер, Сьюзен, Эдмунд и Люси застали страну под гнетом тельмаринцев.

→ Сюжетная линия игры повторяет сценарий фильма (он, кстати, достаточно далек от книги), за исключением первой миссии, где нам предстоит доблестно защищать крепость Кэр-Паравел от захватчиков. Задания разбавлены эпизодами из киноленты, а также огромным количеством роликов на движке.

Геймплей довольно динамичный, но, к сожалению, не без недостатков. По сравнению с кино в игре каждая локация невероятно расширена. Нужно, чтобы дети отыскали руины Кэр-Паравела? Будет сделано! Только вот добраться до них придется ой как долго: сначала необходимо найти «кошку», потом вскарабкаться на скалу, пробраться сквозь лес... Решили спасти гнома от тельмаринцев? Не проблема, но извольте-ка сперва перебить армию неприятелей на другом берегу реки, затем забросать камнями арбалетчиков на лодках (словаем их щиты!), после чего наконец-то расстрелять их из лука. А лодку с гномом не забудьте подтянуть той же «кошкой».

Звучит это довольно занятно, но, честно говоря, некоторые миссии чересчур длинные. Хотя, например, оборона Кэр-Паравела вряд ли даст вам заскучать, несмотря на ее продолжительность: ведь сама локация красива, да и задания интересны (разрушить катапульты с помощью великана, расстрелять корабли из

баллисты и пр.). Кстати, по уровням расставлены бонусы в виде сундучков, которые можно открыть ключиками, также разбросанными по локациям. Честно говоря, оно того стоит: вознаграждают нас замечательными концептами и разнообразными видеороликами. Последние, естественно, представляют наибольший интерес. А вот вторая миссия (их тут, к слову, всего шесть) нагоняет тоску. Нет, ну сколько можно поднимать один и тот же факел, спускаться в подземелья (которые похожи как две капли воды) и этим самым факелом распугивать кусающихся насекомых? А все для того, чтобы найти очередную шестеренку, рычаг и т. п. Головоломки повторяются на протяжении всей игры, но, помним, перед нами продукт в первую очередь для детей, не так ли?

Впрочем, в третьей миссии разработчики разрешили полетать на грифонах. А со штурма крепости короля Мираза игра и вовсе начинает набирать обороты. Ребята из Traveller's Tale отлично сделали массовые баталии: пускай враги способны сражаться целую вечность, но подобные побоища замечательно выглядят! Кроме того, мы можем ворваться в самую гущу битвы и показать, кто здесь главный. Толку от этого ровным счетом никакого, но на душе становится приятней.

Прорываться сквозь вражеские ряды – интересное, но не столь простое занятие, особенно если в



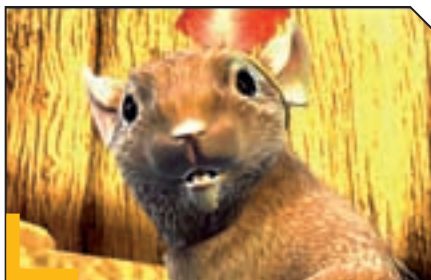
«Traveller's Tales получился весьма приятный проект»

начале миссии нам подсунали относительно слабых персонажей. Дело в том, что противники бьют очень больно, а подставившемуся под удар герою будет невероятно сложно защититься от последующей комбинации атак. Блок в игре, по сути, бесполезная вещь (очень уж не хочется прекращать драку). Ведь возможность броситься грудью на амбразуры, «закликая» врагов, – главная изюминка данного проекта. Что до персонажей, то главные герои фильма, к сожалению, оказались самыми слабыми бойцами (особенно Каспиан, за которого придется проходить добрую половину игры). А вот остальные – просто песня. Минотавры, гномы, фавны... Мышь Рипичип – обаятельнейший персонаж, и с этим вряд ли кто-то поспорит. Но когда на поле боя появляется кентавр, игра превращается в воскресную прогулку – у врагов нет ни единого шанса на победу. Нам даже мечом махать необязательно –

герой запросто ломает щиты и доспехи копытами. Несклько раз придется встретиться с боссами, к которым по традиции нужно найти индивидуальный подход (т. е. обнаружить уязвимое место и долбить по нему, пока вражина не упадет).

Два жирных минуса – камера и мини-карта. На маленьком «компасе» иногда появляется зеленая стрелочка, якобы ведущая нас к пункту назначения. Но в большинстве случаев она заводит в тупик. Виртуальный же оператор часто просто не желает показывать дальнюю стену, а демонстрирует харизматичное лицо протагониста.

И тем не менее у Traveller's Tales получился весьма приятный проект. Не без недостатков, но у кого их нет? Играть весело, а это главное – особенно если подбить кого-то из знакомых или родственников на кооперативное прохождение. Один лишь нюанс: не пытайтесь пробежать игру залпом. Лучше потихоньку, с удовольствием.

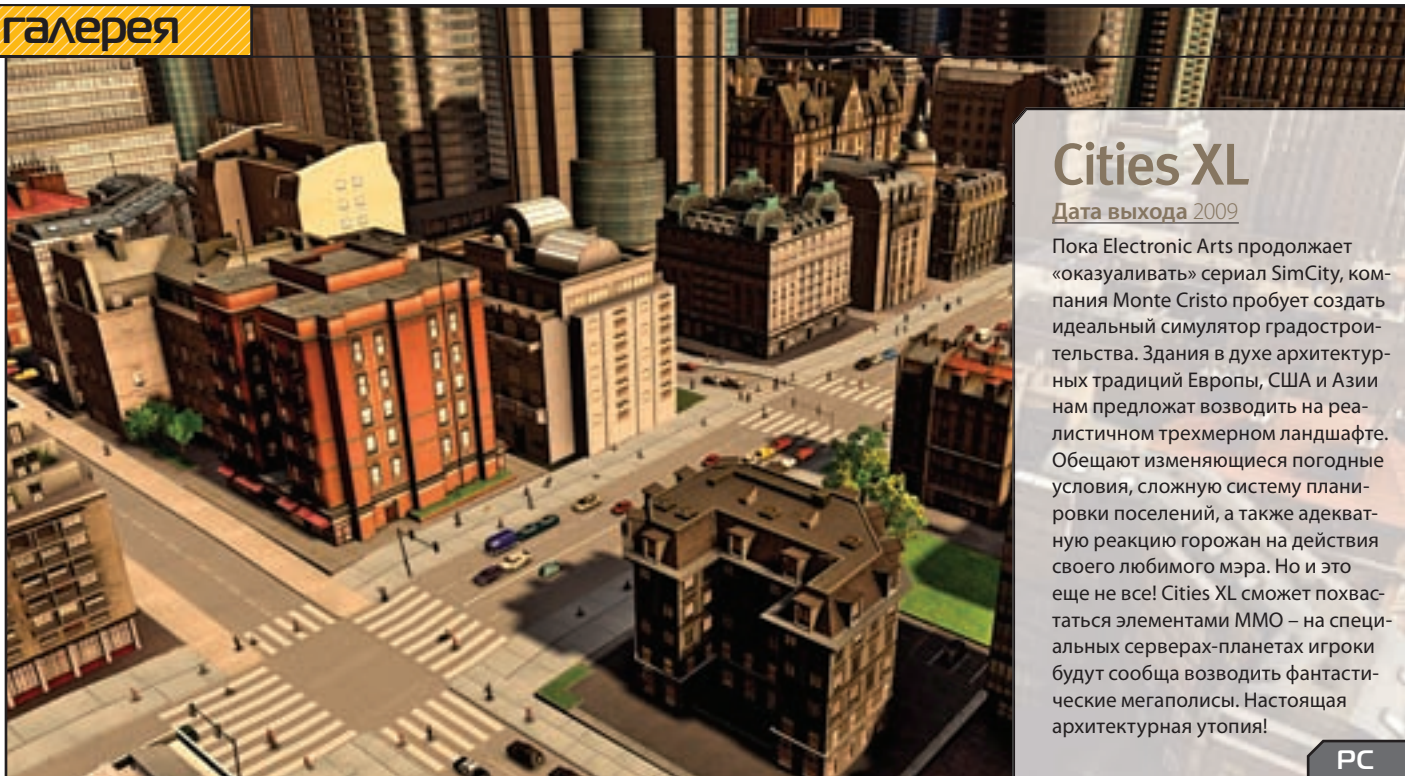


Жанр приключения **Разработчик** Traveller's Tale
Издатель Disney Interactive Studios **Издатель в СНГ** «Новый Диск»
Локализатор Snowball Studios **Сайт** disney.go.com **Возраст** 12+

Идея Нарния спустя тысячу лет **Графика** Яркая и красивая
Звук Посредственные звуковые эффекты и отличная музыка
Игра Качественный проект, но местами слишком затянутый и однообразный

3/5

Gameplay



Cities XL

Дата выхода 2009

Пока Electronic Arts продолжает «оказулировать» сериал SimCity, компания Monte Cristo пробует создать идеальный симулятор градостроительства. Здания в духе архитектурных традиций Европы, США и Азии нам предложат возводить на реалистичном трехмерном ландшафте. Обещают изменяющиеся погодные условия, сложную систему планировки поселений, а также адекватную реакцию горожан на действия своего любимого мэра. Но и это еще не все! Cities XL сможет похвастаться элементами MMO – на специальных серверах-планетах игроки будут сообща возводить фантастические мегаполисы. Настоящая архитектурная утопия!

PC



Beyond Protocol

Дата выхода 2009

Американская студия Dark Sky Entertainment в обозримом будущем планирует дать игрокам очередной шанс стать повелителем галактики. Действие Beyond Protocol, представляющего жанровую смесь из MMO и RTS, разворачивается в сотнях звездных систем и на поверхности тысяч планет. Предпочитаете силовой метод решения проблем? Многочисленные космические флотилии и легионы полностью модифицируемых юнитов по приказу командира готовы отправиться в атаку. Вы пацифист и склонны к компромиссам? К вашим услугам удобная система дипломатических отношений. Вот только сумеете ли договориться со своими соперниками о мировой? С хитрым и коварным живым противником не сможет потягаться ни один AI.

PC

Dark Horizon

Дата выхода III квартал 2008

Разработчики из компании Paradox Interactive, видимо, крепко соскучились по хорошим космическим симуляторам. Чем же еще объяснить тот факт, что студия, полностью посвятившая себя жанру стратегий, вдруг взялась за создание игры, рассказывающей о приключениях пилота боевого истребителя, сражающегося с противниками в безвоздушном пространстве. Интересно, чем завершится эта затея?



PC



Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts

Дата выхода 2008

Пара забавных персонажей – пилот Banjo и его верный друг Kazooie – отправляются в захватывающее приключение, чтобы спасти мир от козней коварной ведьмы Gruntilda. Яркая графика, множество сумасшедших средств передвижения, самостоятельно собираемых игроком из различных деталей, интересные головоломки и веселый сюжет гарантированы.

Xbox 360

Runes of Magic

Дата выхода IV квартал 2008

Не только корейцы умеют делать бесплатные MMORPG! Бравые немцы из Frogster Interactive уже в конце этого года должны порадовать нас своим проектом Runes of Magic, представляющим классическую онлайн-ролевую игру в не менее классическом фэнтезийном сеттинге. Масса квестов, внушительное количество умений у персонажей, подземелья с монстрами, крафтинг и возможность покупки недвижимости прилагаются.



PC

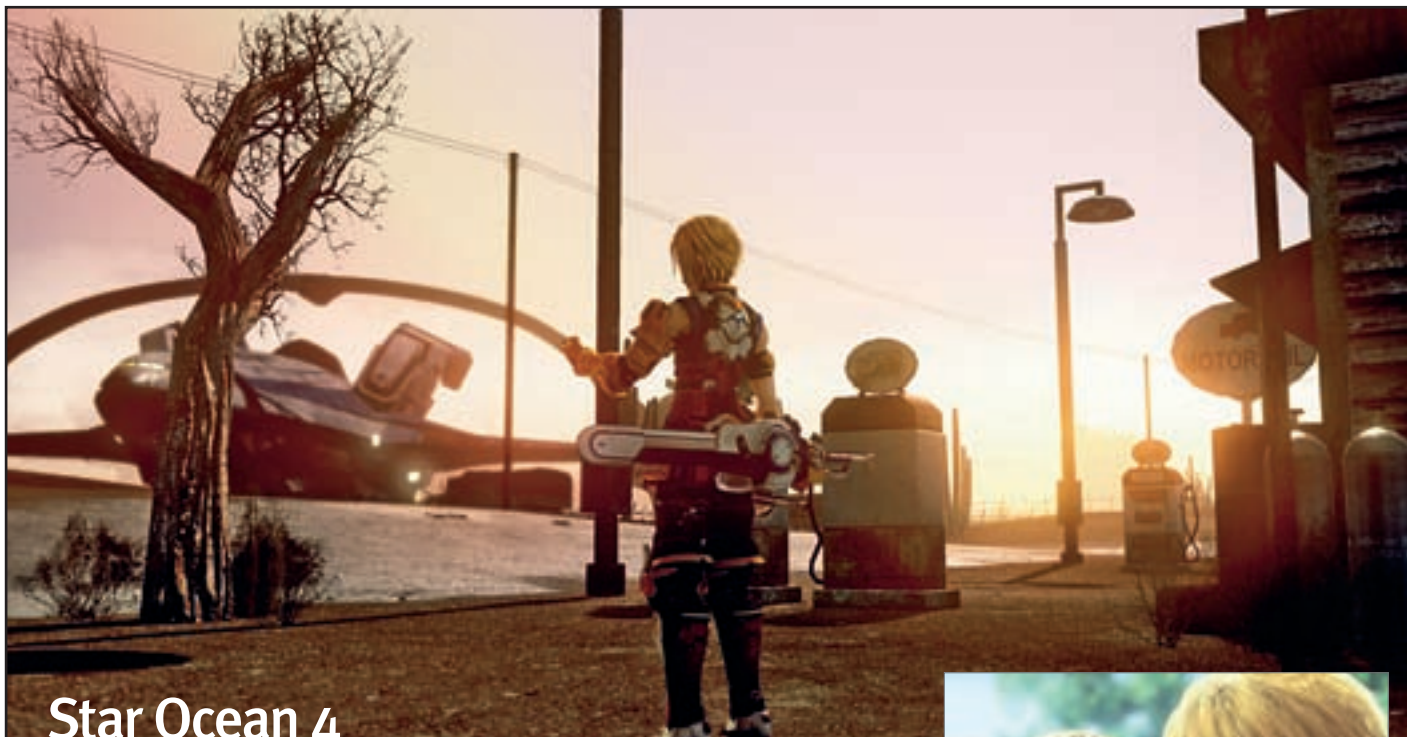


SOCOM US Navy SEALs: Confrontation

Дата выхода 16 сентября 2008

Знаменитые американские «морские котики» устали бороться с мировым терроризмом и решили устроить дружеские потасовки между собой. SOCOM US Navy SEALs: Confrontation – не что иное, как многопользовательский шутер со всеми характерными особенностями: подбором карт на любой вкус, подробной статистикой, рейтингами игроков и даже возможностью изменять внешний вид своих персонажей.

Xbox 360



Star Ocean 4

Дата выхода 2009

Компания tri-Ace продолжает неторопливую разработку следующей части знаменитой эпической саги Star Ocean. Проект, разумеется, будет выполнен в лучших традициях сериала: сюжет, поражающий своей масштабностью и драматизмом, множество запоминающихся персонажей с веселыми компаниями скелетов в шкафах, интересная боевая система и добавок к перечисленному – великолепное графическое и музыкальное оформление.



PS3 / Xbox 360

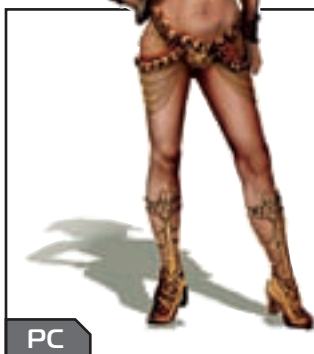


MySims Kingdom

Дата выхода октябрь 2008

Всемогущая Electronic Arts всерьез взялась за продвижение бренда MySims. Геймеров, по непонятным причинам не попавших на удочку ранее, ныне пытаются привлечь... сюжетом. Да-да, теперь мы не просто строим милые домики и воспитываем кавайных человечков, а помогаем королю Роланду (Roland) вернуть мир и процветание на его земли. Для чего, понятное дело, придется выполнить множество заданий и одержать победу в различных мини-играх.

Wii / DS



Mata Hari

Дата выхода IV квартал 2008

Компания 4HEAD Studios, известная благодаря неплохим играм Europa 1400 и The Guild 2, а также весьма посредственному проекту Beowulf, решила попробовать силы в жанре классических экшенов. На роль главной героини была выбрана знаменитая танцовщица, куртизанка и шпионка Мата Хари. Хочется верить, немецкие разработчики не испортят ее и без того сомнительную репутацию.



PC



The Conduit

Дата выхода | квартал 2009

Секретный агент Форд (Agent Ford) оказывается свидетелем проникновения в наш мир загадочных и крайне агрессивных биомеханических созданий. Разумеется, храбрый герой не может остаться в стороне. Он с готовностью бросается в пламя, ныряет в воду, ползает по трубам канализации и вентиляции, чтобы выяснить причину нападения и спасти многострадальную планету. Нам обещают не только зубодробительный геймплей с активным использованием Wiimote, но и прекрасное графическое оформление и невиданные для Wii спецэффекты. Поживем – увидим!

Wii



Little Red Riding Hood's Zombie BBQ

Дата выхода октябрь 2008

Кто сказал, что шутеры, посвященные такой животрепещущей теме, как борьба с зомби, обязательно должны быть мрачными и пугать нелицеприятными противниками, выдвигающимися из темноты? В Zombie BBQ все наоборот: графика яркая, даже мультяшная, а живые мертвецы невероятно забавны. Впрочем, методы борьбы с врагами не изменились: удар клинком в горло или заряд из дробовика в голову. И пусть вас не обманет кавая внешность нападающих.

DS / PSP

Dokapon Kingdom

Дата выхода октябрь 2008

Dokapon Kingdom – отнюдь не очередная jRPG, в которой главный герой со товарищи спасают королевство. Это уникальная смесь jRPG с элементами настольных игр, предлагающая одновременно аж четырем храбрецам спасти пресловутое магическое государство. Вот только награда достанется лишь одному. Кто не успел – тот опоздал!

Wii / PS2



Моды для Quake III и Quake 4

Олег Козак

Модификации для замечательного Q3 созданы вовсе не для того, чтобы вдохнуть новую жизнь в неповторимый, легендарный многопользовательский шутер (мультиплеер Q4 заметно отстает), в основном модификации призваны разнообразить оригинальную игру. Ведь на самом деле Q3 никогда и не умирал – даже сейчас, спустя восемь с хвостиком лет, геймеры продолжают меряться силами на десятках интернет-серверов!



Quake III: Arena

Старый движок Q3 был невероятно популярен, на его основе выпущено огромное количество отличных игр – чего стоят только Call of Duty и American McGee's Alice! Для создания модификаций, в том числе глобальных конверсий, он тоже великолепно подходит, потому и модов для Q3 существует предостаточно.



Quake 3 Rally v1.32

www.moddb.com/mods/10222/quake-3-rally

➔ Оригинальная модификация, превращающая Q3 в сетевые гонки. Есть несколько режимов игры: *Team Race*, *Weapon Race*, *Deathmatch*, *Team Deathmatch*. Наиболее интересен *Weapon Race*, где разрешается применять оружие, это придает состязаниям динамичности и веселья. Обе разновидности deathmatch просты и по геймплею чем-то напоминают Twisted Metal, к тому же тут есть возможность игры с ботами.

В Quake 3 Rally нет новых пушек – все взяты из Q3. Стоит нам подобрать оружие, как оно само намертво крепится на крышу автомобиля. Стрелять можно только прямо перед собой, поэтому зачастую приходится разворачиваться, чтобы прицелиться. Управление довольно простое, но немного непривычное: ускоряем и тормозим мы с помощью клавиатуры, а поворачиваем мышкой.

AI противников слабоват, но его хватает на пару выстрелов из railgun. И у каждого бота есть свой собственный автомобиль, хотя сделаны они посредственно. Жаль, что разработчики никак не озвучили железных коней – это портит впечатление. Однако в целом мод вышел забавным и необычным, стоит попробовать.





Quake 2005 Revolution v0.94 beta

www.moddb.com/mods/6207/quake-2005-revolution

➔ Этот небольшой мод делает Q3 краше. Поначалу нас встречает реконструированное главное меню, вскоре замечаем новые облики героев, а также обновленный HUD. А если присмотреться, то становится понятно, что и модели аптечек подверглись изменениям, к тому же начали симпатично светиться. Добавьте к этому новые эффекты для plasma gun и BFG, улучшенные текстуры брони, увеличенное количество полигонов – и получите довольно полезную модификацию. Кстати, все трансформации сохраняются и после установки других дополнений, учтите это обязательно.



Urban Terror v4.1

www.moddb.com/mods/657/urban-terror

➔ Urban Terror – любимая многими игроками модификация к старенькому Q3, даже сейчас в Интернете можно найти множество переполненных серверов. Проект интересный, хоть и не выдающийся. Самые популярные режимы игры – *Team Deathmatch*, *Захват флага* и *Последний выживший* – они наиболее востребованы. Впрочем, существуют и другие варианты, например *Следуй за лидером*, *Захвати и удержи*, *Игра с бомбой*.

В этом моде нам позволяют выбирать экипировку перед возрождением, причем абсолютно бесплатно. Радуют приятные мелочи вроде лазерного прицела, очков ночного видения (их можно сменить на бронежилет со шлемом) и т. п. Вооружение срисовано с реальных прототипов и выглядит неплохо, а вот сам процесс стрельбы слегка разочаровал – отдача какая-то неестественная.

Разработчики ввели в модификацию зональную систему повреждений. Скажем, если враги попали герою в ногу, он станет медленнее ходить, а полученные раны необходимо перевязывать, иначе солдат будет постепенно терять здоровье. Карты проработаны хоть и не на «отлично», но довольно качественно – можно побегать и по газовым станциям, и по какой-то крепости, причем локации отличаются погодными условиями – в одной идет снег, в другой моросит дождь.

Urban Terror – неплохая модификация, пусть и не без недостатков. Стоит отметить, что данный мод не нуждается в оригинальной копии Q3, так как разработчики включили все необходимое для игры в 700-мегабайтовый установочный файл.



Loki's Revenge CTF v1.1

www.moddb.com/mods/3263/lokis-revenge-capture-the-flag

→ Данная тяжеловесная модификация (340 мегабайт!) не вносит в геймплей существенных изменений. По словам разработчиков, Loki's Revenge рассчитана на командную игру в режиме *Capture the Flag*. Впрочем, это не мешает геймерам на интернет-серверах меряться силой и в обычном *Deathmatch*.

Но на самом деле Loki's Revenge интересный мод: достаточно запустить его и подключиться к существующей игре – и покинуть ее получится уже нескоро. Драйв не прекращается ни на секунду! К тому же есть несколько неплохих нововведений, например, разработчики заменили обычный автомат из Q3 на minigun (как в *Unreal Tournament*), а также выдали игрокам ручные гранаты. Появились новые бонусы, скажем бандероль (дает максимум патронов ко всему оружию), рюкзаки (+30% возможной амуниции), адреналин (повышение здоровья до 125 пунктов).

На этом новшества не заканчиваются, но, как видите, они довольно незначительны. Играть можно и с ботами, однако учтите, те невероятно быстры, точны и живучи – убить их будет не просто. А вообще описать столь увлекательный мод на бумаге нельзя, чтобы оценить его, надо попробовать самому.



Q3-Geoball Beta

www.moddb.com/downloads/6898/q3-geoball-beta

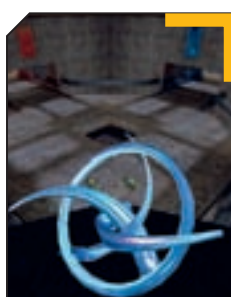
→ Это однозначно один из самых оригинальных и интересных модов. Цель игры – докатить деревянный шарик до финиша. Что совсем не так просто, как может показаться на первый взгляд!

Если вы имели дело с *Ballance* либо *Marbles Blast*, то с концепцией уже знакомы. Шарик предстоит провести по различным поверхностям, в том числе наклонным, трубам, бордюрам и т. д., причем все происходит в полном соответствии с законами физики – мяч ускоряется, скатываясь с горки, а из-за нехватки скорости может недотянуть до вершины. Управляется шарик с помощью клавиатуры, и реализовано это очень удобно.

К сожалению, в Geoball пока всего один уровень, зато невероятно длинный и очень разнообразный. Сначала мы должны преодолеть широкие спуски, потом – железные наклонные каркасы, после придется пользоваться передвижными платформами, чтобы попасть на следующую полосу... «Точки прыжка» запустят наш шар в металлическую трубу, извивающуюся, как змея. Ускорители пронесут его через мертвую петлю – и мы попадем в комнату, где получим... гранатомет. Очень оригинальный ход, согласитесь. С помощью оружия можно активировать лифты, а потом нас заставят совершать rocket jump. Весело, быстро и абсолютно безумно!

Когда шар вылетает за пределы уровня – он возрождается. Контрольные точки расставлены разумно, перед сложными участками. Но будьте осторожны – если вы по оплошности уничтожите шар, уронив его с большой высоты или задев собственным оружием, то придется начинать прохождение локации сначала. Поэтому советую почаще заглядывать в главное меню и сохранять игру.

Кстати, разработчик уровня говорит, что на карте есть тайные пути, позволяющие в некоторых местах срезать угол. Увы, обнаружить их мне не удалось. А в общем модификация замечательная, сыграйте обязательно.

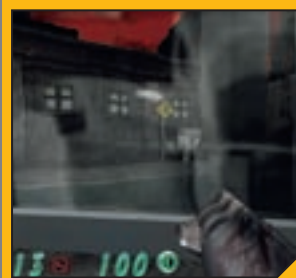
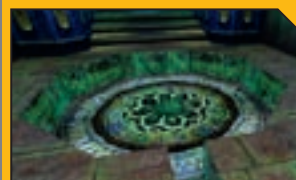
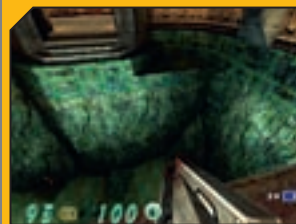


Chili Quake XXL v1.01

www.moddb.com/mods/8104/chili-quake-xxl

→ Если вам не понравился Quake 2005

Revolution, можете попробовать Chili Quake XXL. Сразу предупреждаем: не устанавливайте одновременно оба, они конфликтуют. В принципе существенных изменений Chili Quake XXL не вносит, тем не менее улучшения заметны невооруженным глазом. Даже, к примеру, дробовик стал значительно симпатичнее – на гладком стволе появились царапины. Зато и системные требования повысились: если ваша видеокарта по странной случайности не поддерживает шейдеры, то этот мод не запустится.



Q3knockOut v1.3.0

www.moddb.com/mods/1071/q3knockout

➔ Хотите быть бессмертным, но не умеете пользоваться читами? Ну что ж, ставьте Q3knockOut – и шкала здоровья протагониста всегда будет заполнена на 100%. Впрочем, ваши соперники также обретут вечную жизнь. Вы спросите: «А как же тогда от них избавляться?» Остается только швырнуть врага в бездонную пропасть, лаву или концентрированную кислоту. Сделать это непросто, но вполне реально: попадание пули отбрасывает жертву на несколько метров. Подходящий мод, чтобы расслабиться в промежутках между серьезными поединками в Q3.



Combat Quake III Arena v1.0 (Final)

www.moddb.com/mods/176/combata-quake-iii-arena

➔ Перед нами очень забавная модификация, похожая на классическую игру для Nintendo Entertainment System – Battle City. Действие происходит на небольших уровнях, где разворачиваются танковые баталии, ну а мы командуем одной машиной. Правда, священного герба здесь нет – сражаемся либо за очки, либо за... тортик (привет, Portal!).

Управляем железным монстром с клавиатуры (кстати, разрешается ездить боком), расправляемся с противниками и разворачиваемся с помощью мышки. К слову, стрелять можно навесом, регулируя высоту полета снаряда. К сожалению, танковый rocket jump выполнить нельзя – «здоровья» не хватает.

Оружия в игре всего лишь две разновидности: ракетница и пулемет. Кстати, запас зарядов ограничен, так что не стоит палить куда ни попадя. Локации довольно однообразные, но тем не менее интересные, режимов игры несколько: *Deathmatch*, *Team Deathmatch*, *Tournament* и *Capture the Flag*. Еще один плюс – наличие ботов. Но, естественно, играть против живых противников намного увлекательнее.



True Combat v1.2 Full

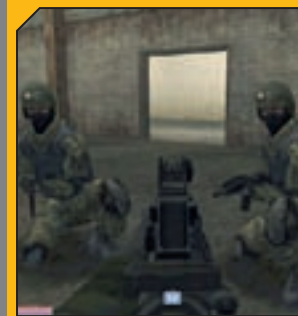
www.moddb.com/mods/265/true-combat

➔ Видимо, разработчикам True Combat не давали покоя лавры Мина Ли (Minh Le) и Джесса Клиффе (Jess Cliffe). Поэтому ребята постарались и склепали мод, который превращает Q3 во что-то вроде Counter-Strike, причем делает это качественно и вполне реалистично.

Во-первых, весь арсенал – от дробовиков и полуавтоматов до штурмовых и снайперских винтовок – срисован с реально существующих аналогов, а образцы оружия отличаются по ТТХ. И не пытайтесь стрелять, зажав левую клавишу мышки, – с таким разбросом вы точно никого не убьете.

Во-вторых, разработчики сделали много новых локаций. Здесь и ракетный комплекс, и гавань, и даже тюрьма. Карты большие, с множеством комнат, коридоров и балконов. А вот с ботами на таких уровнях особо не повоюешь – они попросту теряются, и игра сводится к банальному поиску последнего недобитого врага.

Естественно, с Counter-Strike этот мод и рядом не стоял, даже несмотря на различные дополнительные режимы игры. Но тем не менее True Combat – качественная и, что самое главное, реалистичная модификация, заслуживающая нашего внимания.



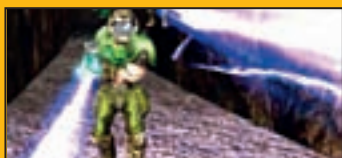
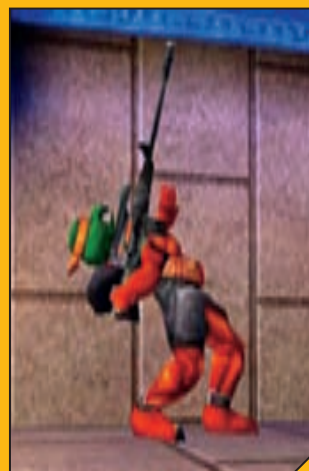
SuperHeroes Arena v1.08

www.moddb.com/mods/431/superheroes-arena

➔ Модостроители, берите пример с создателей SuperHeroes Arena – работа весом в 13 мегабайт оказалась очень захватывающей и динамичной игрой. Представьте себе следующее: на картах царит тотальный хаос, персонажи, наделенные суперспособностями, начали кровопролитную войну. Ладно еще зомби с базукой, но взрывоопасные летающие глаза, вооруженные световыми мечами! Кажется, это уже слишком. Весело?

Выберите карту, настройте ботов (или играйте с друзьями)

и вперед – выяснять, чье кунг-фу круче! В SuperHeroes Arena есть целый ряд интересных умений, разделенных на три вида – пассивные, активные и особые силы. Изучите перед поединком понравившиеся (по одному каждого вида) плюс возьмите единицу уникального оружия – и принимайтесь за дело. Наше альтер эго станет взрывоустойчивым или невероятно сильным, здоровым как бык или научится летать и т. д. Кроме того, герой сможет использовать фajerболы, вызвать ураган, метать ледяные стрелы, задействовать пси-излучение, ослеплять в конце концов. Больше всего порадовало полезное умение «вампиризм». В общем, замечательная модификация, пропустить ее – грех! Жаль, что интернет-серверов не найти, но даже против ботов играть безумно весело.



Team Rocket Extreme v2.0

www.moddb.com/mods/2330/team-rocket-extreme

➔ Ох и долго пришлось разбираться, чем же богат 13-мегабайтовый TRE. При поверхностном знакомстве – посредственный мод с невыразительным интерфейсом и без особых нововведений. Но первое впечатление оказалось ошибочным. Привыкнув к интерфейсу и настроив нужные клавиши, мы получим безумно аддитивную модификацию.

Team Rocket Extreme основан на сплошных power-up – бегайте да подбирайте. Только учтите, что оружие у нас одно – базукка, стреляющая синими зарядами. Впрочем, с помощью разбросанных повсюду апгрейдов мы ее усовершенствуем. Если найдем speedtech – повысим скорострельность, благодаря «рикошету» снаряды станут отскакивать, как резиновые: несколько таких «мячиков» в коридор – и врагам не позавидуешь. Есть улучшения вроде модных гравитационных ботинок, радара и даже ранца, позволяющего летать. Ну а если захотелось умереть пафосно и с достоинством, «камикадзе» вам в руки – и вперед, грудью на амбразуру! Варианты боеприпасов в наличии самые разные. Одним поворотом колесика мы меняем (предварительно собирав апгрейдов) обычные заряды на огненные, электрические, магнитные и даже ядерные. С последними будьте осторожны: как только выстрелите – бегите оттуда что есть мочи, иначе вас разнесет в клочья вместе с врагами. Все эти радости жизни, кстати, можно испытать в том числе и играя с ботами.



Quake 4

Хотя Q4 прекрасно поддерживает модификации, большие моды на его основе почему-то не выходили, многие из доступных вариантов вносят скорее косметические изменения. При этом необходимо учитывать: моды для Q4 ставятся только на определенную его версию. И если вы играете с более новым патчем, то чтобы работали старые плагины, придется переустанавливать игру.

Point Release 1.1

quake4.filefront.com/file/Quake_4_Patch_v11;59301

Point Release 1.2

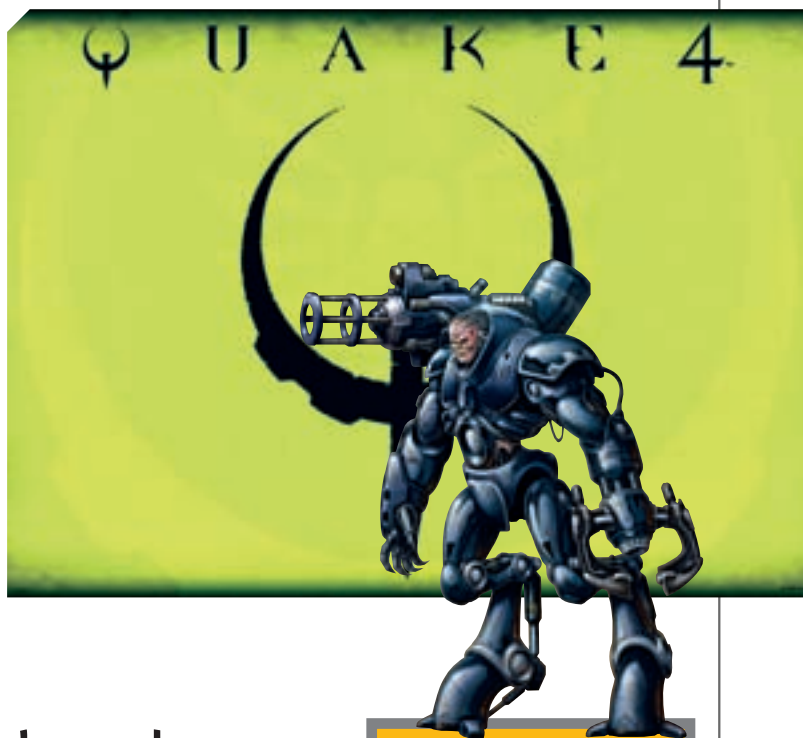
quake4.filefront.com/file/QUAKE_4_v12_Retail_Patch_Full;60994

Point Release 1.3

quake4.filefront.com/file/Quake_4_v13_Full_Patch_Windows;67004

Point Release 1.4.2

quake4.filefront.com/file/Windows_13_to_142_Point_Release;80151



Модификации к версии 1.1

Q4Max v0.8.2

www.moddb.com/mods/8265/q4max

→ Чтобы создать правильный сервер для многопользовательской игры, нужно немало потрудиться (в том числе выучить множество консольных команд). Собственно, Q4Max призван облегчить эту задачу – с его помощью можно тщательно настроить сервер, и, что главное, делать это становится намного проще. Мод включает в себя расширенное меню по настройке с солидным списком параметров (более 70). В придачу имеется *Instagib mode*, знакомый нам по UT: все игроки вооружены railgun, убивающим противника с первого выстрела. Ну и стоит упомянуть: модификация добавляет новые режимы, такие как *Duel*, *Clan Arena*, *Capture Strike*, *Freezetag*. В принципе только этих изменений достаточно, чтобы у каждого уважающего себя фаната Quake обязательно был установлен Q4Max – большинство интернет-серверов его используют. И вам советуем!

Quake 4 – Unbalanced v1.4

www.moddb.com/downloads/2641/quake-4-unbalanced-14

→ С этим модом Q4 превращается в спортивную пробежку по уровням. Увеличены показатели здоровья: пока мы не трансформировались в строга, максимальное количество очков – 300, после мутации – 350.

Но это еще не дисбаланс. Вот стоит взять в руки оружие (даже самый обычный plasma gun) – и все становится ясно. Мало того что скорострельность поднята до заоблачных высот, так еще и наносимый урон просто немыслимый. Несколько попаданий из обычной штурмовой винтовки убивают даже большого строга! К тому же в обойму теперь помещается по 100 патронов.

А что сделали с гвоздометом и ракетницей – вообще уму непостижимо. Первый превратился в типичный minigun, отбрасывающий врагов на несколько метров и прибивающий их к стенам, а вторая стала стрелять практически ядерными боеголовками. Кстати, не волнуйтесь: угробить своего героя или как-то навредить ему вы не сможете по определению.

Конечно, с этим модом игра выглядит совсем по-другому. И если вы уже однажды прошли оригинальный Q4, то почему бы не пробежать разок и Q4 Unbalanced? Много времени не займет, а впечатлений оставит массу!



Q4GIB v1.40

www.moddb.com/mods/6176/q4gib

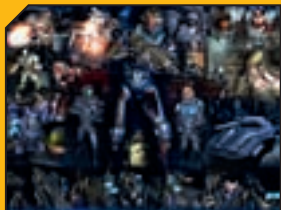
→ Instagib – один из самых популярных мутаторов Unreal Tournament, превращающий игру в бешеную бойню с использованием супероружия. То же делает и мод Q4GIB с Quake 4. Игроки бегают сломя голову, чтобы не попасть под выстрелы: ведь railgun, который выдают сразу при возрождении вместе с большим запасом зарядов, теперь наносит 9999 единиц повреждения, а других видов оружия тут нет. Данная модификация работает на всех картах и здорово помогает расслабиться после трудного дня.



LDAQ4 (blue theme mod)

www.moddb.com/mods/9345/ldaq4

→ Кажется, автор этого мода неравнодушен к любому оттенку синего. Поэтому с установкой LDAQ4 солдаты и строгги переодеваются в синюю форму, их оружие сияет синим, а шкалы здоровья, брони и боеприпасов перекрашиваются... да, вы правильно догадались, в синий цвет. Как ни странно, эта голубая лагуна выглядит симпатично. Ах да, чтобы можно было получше рассмотреть новые доспехи строггов, их трупы теперь не исчезают, а продолжают лежать на том месте, где врагов настигла наша пуля.



Dark Matter Mayhem v1.0

www.moddb.com/mods/6704/dark-matter-mayhem

→ Миниатюрная модификация для многопользовательской игры. Из доступного оружия остаются лишь gauntlet («единичка», перчатка с пиллой) и dark matter gun, потому что сетевые баталии обрачиваются локальным армагеддоном – везде взрываются темные-темные снаряды темной-темной пушки. Кстати, скорость шара DMG и наносимый им урон увеличили, так что будьте осторожны. Мод ничем особо не примечательный, но веселый.

Модификации к версии 1.2

X-Battle vo.50

www.moddb.com/mods/6162/x-battle

→ С помощью X-Battle, добавляющего множество консольных функций, становится легче настраивать сервер. Впрочем, новые команды касаются не только сервера, но и опций клиента (пускай и незначительных). X-Battle позволяет менять цвета оружия, подсветку power-up и уйму прочих мелочей (в папке с модом имеется файл, где подробно все расписано). Кроме того, изменился HUD (можно поставить и старый), на нем постоянно висят иконки доступного оружия вместе с патронами к нему. Это очень удобно, так как не всегда есть время взглянуть на нижний угол экрана.



Quake4 [CC] vo.6

www.moddb.com/mods/7904/quake4cc

→ Quake4 [CC] – совсем маленькая модификация, однако довольно полезная: она добавляет в игру субтитры. Выполнен мод качественно, хотя и пребывает пока на ранней стадии разработки – нам доступны субтитры всего-навсего одного уровня, который, как вы знаете, проходится за несколько минут. Но авторы обещают не забрасывать свое благое начинание и продолжать трудиться.

Помимо того, Quake4 [CC] добавляет на HUD так называемый «звуковой радар». В идеале он должен показывать, где расположен ближайший источник звука, но на практике просто зря занимает место на экране. Говорят, работоспособным радар станет в одной из следующих версий.



Q4 Weapons of Destruction OFFICIAL v2.5

www.moddb.com/mods/6262/weapons-of-destruction

→ Как и большинство работ, данный мод довольно-таки мал. Но при этом отнюдь не плох! Weapons of Destruction способен внести разнообразие в многопользовательскую игру, ведь его создатели предусмотрели почти для каждого оружия альтернативный режим стрельбы (чем Quake хуже Unreal Tournament?).

Возьмите в руки базуку. Что тут у нас? Невероятно быстрые ракеты! А что случилось с гранатометом? О, во-первых, гранаты теперь взрываются, касаясь поверхности, а во-вторых – мы можем запускать ракеты! Пусть они и не слишком скоростные, зато весьма эффективные. К тому же эти снаряды летят по дуге... Ну а lightning gun стреляет шаровыми молниями. Сделать игру максимально похожей на UT призван гвоздомет: он теперь ну вылитая frag cannon.

Пусть некоторые атаки не слишком полезны, а базака вносит ощутимый дисбаланс, все равно модификация вышла очень интересной. К тому же не обязательно играть по сети, можно просто набить сотню-другую строггов в однопользовательском режиме.

Quake4 Expert Mod v1.06 Final

www.moddb.com/mods/7179/expert-mod

➔ Благодаря этой модификации многопользовательская игра Q4 становится похожей на сетевой режим старенького Quake II. Вы еще не забыли классические power-up? Expert Mod возвращает знакомые Mutant Jump, Powershield и Vampire Artifact. Подберите первый – и не придется делать даже rocket jump, прыгать будете аж до неба. Второй невероятно полезен – он в два раза уменьшает количество наносимых вам повреждений. Ну а смысл последнего и без объяснения понятен: вампиризм – он и в Африке вампиризм.

Но это еще не все! Появилось и новое оружие – weapon grenade primer. Работает оно, как ручные гранаты из Q2. Чем дольше вы держите кнопку стрельбы, тем дальше полетит взрывоопасный снаряд. Внешне эта мощная пушка, к сожалению, – близнец гранатомета из Q4.

А еще все виды оружия теперь оснащены оптическим прицелом, даже дробовик. Впрочем, зачем ему оптика – это еще вопрос, ведь отныне дробовик делает по два выстрела кряду. Штурмовая винтовка палит очередями, да и railgun испускает по три луча подряд, превращаясь в супероружие.

Кроме того, добавлены новые фишки, например регенерация брони и увеличенные показатели здоровья. К счастью, эти параметры опциональны. Ну а вообще Expert Mod – один из наилучших модов к Q4. Не пропустите, с ним многопользовательская игра становится гораздо увлекательнее.

Модификации к версии 1.3

Quake 4 Fortress alpha_001

www.moddb.com/mods/5867/quake-4-fortress

➔ Вряд ли вас заинтересует Q4 Fortress, если вы уже видели Team Fortress 2 от Valve. Да-да, эта модификация – любительский вариант TF. Он довольно неплох, все классы на месте, так что мод вполне может соревноваться с Fortress Forever на движке Source. Но, как вы понимаете, TF2 оставляет их обоих глотать пыль далеко позади.

Впрочем, разработчики Q4 Fortress в любом случае молодцы – они постарались и воссоздали умения всех персонажей (за исключением невидимости шпиона и двойного прыжка разведчика), добавили несколько видов нового оружия, а также снабдили героев гранатами – кластерными, осколочными, ослепляющими, газовыми, оглушающими и пр. Если кого-то не привлекает мультяшный стиль TF2, обязательно попробуйте Q4F.



Quake 4 HardQore Final

www.moddb.com/mods/6205/quake-4-hardqore

➔ О, данная модификация, бесспорно, самая оригинальная и интересная из всех доступных. И сделана отменно – детально, красиво и очень качественно. Она превращает Q4 в side-scrolling shooter, такой как, например, Duke Nukem: Manhattan Project.

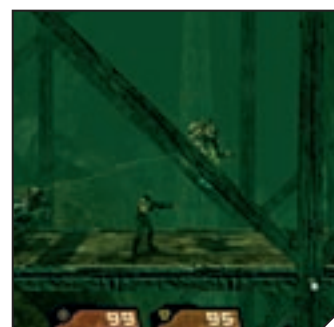
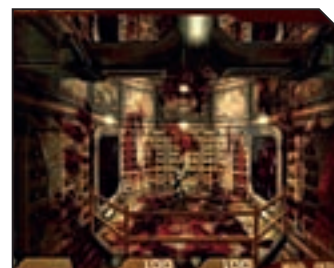
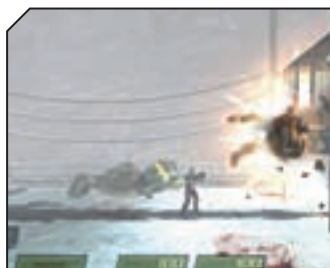
Шикарное исполнение мода бросается в глаза с первых же секунд игры. Пылающий на заднем плане транспорт, взрывы в полуметре от героя, проносящиеся над головой каменные глыбы – все невероятно эффектно и динамично. Часто прямо перед нашим персонажем проваливается пол, и протагонист падает на уровень ниже... Впрочем, последнего можно избежать, вовремя нажав клавишу прыжка. Но если не успели – не беда, придется идти обходным путем, например по крыше тоннеля, а не внутри него.

Дизайн уровней великолепен – различные коридоры, лифты, открытые пространства. В HardQore есть несколько саг: в Orbital мы попадаем в космос, а в Green Hell – в зеленый лес. А как вам выкрашенные в красный цвет стены и заполненные кровью бассейны, откуда лезут зомби с дробовиками? В конце каждой саги мы встречаемся с боссами, причем если первый умирает быстро и без проблем, то с третьим придется попотеть – его щит защищает от повреждений, поэтому нужно прыгать и обходить врага с боков.

Несмотря на то что бегаем мы как бы в одной плоскости, игра не двухмерна. За нами (точнее, сбоку) видны длинные коридоры и отдельные залы. Оттуда, кстати, иногда выбегают враги, но они не стреляют, пока не достигнут нашей плоскости. Ближе к середине игры модификация становится еще разнообразнее – появляются телепорты, переносящие героя в параллельную плоскость. Камера остается на месте, и в итоге мы видим протагониста в некотором отдалении. Тут имеет место интересный казус: если враги находятся в параллельной плоскости, они все равно могут стрелять по персонажу, правда, в цель попадают редко.

Оружие взято прямо из Q4. Начинаем мы с пилы и автоматом, спустя некоторое время находим rocket gun (в отличие от остальных видов вооружения он не обладает бесконечным запасом патронов), дробовик и очень эффективный плазмомет. Когда убиваешь врагов, кровавые ошметки разлетаются по всей трехмерной комнате (а не только по нашей плоскости), оставляя следы на стенах, – мелочь, а приятно.

К сожалению, этот мод быстро проходуется – достаточно и получаса на сложности medium. Впрочем, советую начинать игру на более высоком уровне, в противном случае все сведется к необременительной пробежке с зажатым левой клавишей мыши.



Q4 OpenCoop Techdemo 2

www.moddb.com/mods/8447/q4-opencoop

➔ Вы хотели пройти Quake 4 в кооперативе? Согласитесь, было бы весело! Но увы, данная модификация не позволяет наслаждаться стандартной кампанией – это всего лишь техническая демо-версия. В ней есть две... комнаты (картами их назвать сложно), где можно пострелять строггов, и один квадратный зал, где находится танк и человекоподобный робот... Ждем финальной версии, в которой нам и обещают настоящий кооператив.



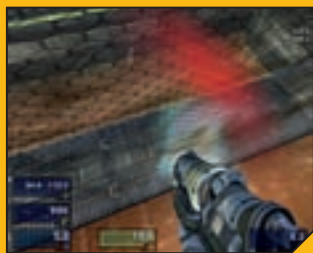
Модификации к версии 1.4.2

Q4Run vo.3.7 beta

www.moddb.com/mods/10323/q4run

➔ Надоело пачками уничтожать врагов? Попытайтесь заняться чем-то полезным, например спортивным бегом с помощью Q4Run, – тут как раз есть пять карт, которые нужно преодолеть. Естественно, чем быстрее, тем лучше. Но не надейтесь, что победа достанется легко: даже самые простые кар-

ты – настоящий вызов игрокам! Придется перескакивать через пропасти и выжимать все силы из нашего героя. Обычный прыжок тут не поможет, даже если оттолкнуться от самого последнего пиксела уступа; необходимо обучиться специальной технике. Любителей использовать чит-коды разочаруем: если вы выберете одиночную игру, Q4 Run все равно должен пройти авторизацию на интернет-сервере, а там читы заблокированы...



Quake 4: Evolved v1.0

www.moddb.com/mods/10467/quake-4-evolved

➔ Еще один графический мод, улучшающий визуальную часть Quake 4. В нем есть ряд огрехов, но несмотря на это, Q4: Evolved на голову выше конкурентов. Не вдаваясь в подробности, стоит сказать, что невооруженным глазом заметны похорошевшие модели и текстуры, более реалистичные тени, усовершенствованный blur. А блики на броне и оружии выглядят поистине завораживающе, согласитесь, достаточная причина для установки данной модификации.

ZALMAN 2D/3D LCD Monitor*

Повний 3D ЕЦ!



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



ZM-M190



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.

FPSGUN

Gaming Mouse

FG1000

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



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 відзеркалювальний монітор ** - 3D монітор та FPS миша: новий рівень реальності.

Лучшие покупки: PC месяца

Смета «Бюджетного PC»

Компьютер, хорошо подходящий для не слишком ресурсоемких игр

«Бюджетный PC»		Процессор Intel Pentium Dual-Core E2180 (2,0 ГГц, 1 МБ)	\$80
		Процессор AMD Athlon 64 X2 4600+ (2,4 ГГц, 2×512 КБ)	\$75
		Материнская плата Чипсет Intel P35 Express	\$90
		Материнская плата Чипсет AMD 770	\$70
		Память 2×1 ГБ DDR2-800	\$50
		Видеокарта Radeon HD 3650 512 МБ GDDR3	\$90
		Жесткий диск 320 ГБ, кэш-буфер 16 МБ	\$70
		LCD-монитор 19", TN, DVI	\$210
		Привод DVD+-RW Dual Layer, мультимедийный	\$30
		Корпус Middle Tower ATX 400 Вт	\$55
		Клавиатура PS/2	\$10
		Мышь Оптическая, PS/2	\$15
		Кулер, аксессуары	\$25
		Акустика 2.0 или наушники	\$25

Суммы для PC на платформах

Intel \$750

AMD \$725

Смета «Оптимального PC»

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

«Оптимальный PC»		Процессор Intel Core 2 Duo E7200 (2,53 ГГц, 3 МБ)	\$145
		Процессор AMD Athlon 64 X2 5600+ (2,8 ГГц, 2×1 МБ)	\$125
		Материнская плата Чипсет Intel P35, поддержка FSB>2 ГГц	\$110
		Материнская плата Чипсет AMD 790X	\$100
		Память 2×1 ГБ DDR2-800 CL4	\$70
		Видеокарта GeForce 8800 GT 512 МБ	\$210
		Жесткий диск 640 ГБ, кэш-буфер 16 МБ	\$125
		LCD-монитор 19", P-MVA, DVI	\$330
		Привод DVD+-RW Dual Layer, мультимедийный	\$35
		Корпус Middle Tower ATX 400 Вт	\$85
		Клавиатура USB	\$15
		Мышь Лазерная, USB	\$25
		Кулер, аксессуары	\$35
		Акустика 5.1	\$90

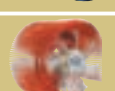
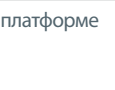
Суммы для PC на платформах

Intel \$1275

AMD \$1245

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)	\$195
		Материнская плата Чипсет Intel P35, поддержка FSB>2 ГГц	\$165
		Память 2x2 ГБ DDR2-1066	\$120
		Видеокарта GeForce 8800 GTS 512 МБ	\$250
		Жесткий диск 750 ГБ, кэш-буфер 32 МБ	\$150
		LCD-монитор 21", S-PVA, DVI	\$510
		Привод DVD+/-RW Dual Layer, мультиформатный	\$35
		Корпус Middle Tower ATX 500 Вт	\$140
		Аудиоплата 7.1 Sound Blaster X-Fi Xtreme Gamer	\$100
		Клавиатура Мультимедийная, USB	\$30
		Мышь Лазерная, USB	\$70
		Кулер, аксессуары	\$55
		Акустика 7.1 или 5.1	\$130
Сумма для РС на платформе Intel			\$1950

«Наконец-то мы дождались момента, когда в продаже появились более доступные 45-нанометровые процессоры»

➔ Вопреки инфляции, затронувшей фактически все сферы экономики, цены на основные комплектующие для РС плавают на летнем солнцепеке. Конечно, в такое время практически все мысли лишь о предстоящем отдыхе, и перекраивать отпускные бюджеты, выделяя средства на апгрейд, ой как не хочется. Но традиционно это и один из лучших периодов для покупки и модернизации системы. Как правило, летом и выбор довольно велик, и цены приятные. Думайте сами, решайте сами.

Наконец-то мы дождались момента, когда в продаже массово появились более доступные 45-нанометровые процессоры Intel. Модель Core 2 Duo E7200 обойдется чуть дороже рекомендованного нами ранее E4500, но свои деньги он отработает сполна. Кроме нового техпроцесса, этот CPU имеет увеличенный до 3 МБ объем кэш-памяти и большую рабочую частоту, что самым положительным образом сказывается на производительности. В целом – отличный выбор для оптимальной системы. Intel хоть и неторопливо, но все же переводит на рельсы нового технологического процесса CPU для всех ценовых сегментов.

Для платформы Intel мы по-прежнему советуем материнские платы на P35 Express. Хотя обновленная линейка наборов логики уже анонсирована, выдержим некоторую паузу, прежде чем рекомендовать модели на Intel P45. Пусть они в ближайшее время оправятся от неизбежных «детских болезней» первых ревизий и получат более-менее «отполированные» прошивки BIOS.

Снижение цен на HDD позволило вместо прежних 250-гигабайтовых использовать для бюджетных ПК жесткие диски объемом 320 ГБ. Более того, в продажу уже поступили однопластинные винчестеры данной емкости, а это

сулит высокую скорость и малый уровень нагрева. Отметим несколько таких моделей: Seagate ST3320613AS, а также обновленную Western Digital WD3200AAKS с индексом 00B3A0 в обозначении. На подходе Samsung HD322HJ. Как мы и прогнозировали ранее, стоимость хранения данных на HDD большего объема опустилась ниже символических \$0,2 за гигабайт. Прежде всего речь идет о моделях на 640 и 750 ГБ. Определенно, на текущий момент это лучшие варианты накопителей для оптимальной и прогрессивной системы.

Необходимость в 4 ГБ памяти для домашнего РС высокого уровня сейчас уже не ставится под сомнение. Даже если не касаться темы ресурсоемкости Windows Vista, такой объем ОЗУ позволяет иметь некоторый запас прочности и хаотично не выгружать все открытые приложения, как только возникает желание поиграть в «тяжелую» игру.

За последние два месяца обвалились цены на видеокарты среднего уровня. Еще немного – и в бюджетной системе обесочится 8800 GS, или, как теперь их принято называть, 9600 GSO. Уж больно заманчиво предложение за \$125–130 получить адаптер, который совсем недавно играл в «среднем весе». В \$160 обойдется покупка GeForce 9600 GT, на \$15 дороже стоит Radeon HD 3870 с памятью DDR4, а 512-мегабайтовую версию культовой 8800 GT можно приобрести за \$200–210. Для «Прогрессивного РС» оптимальным вариантом по-прежнему будет GeForce 8800 GTS 512 МБ, но, по всей видимости, это последний раз, когда мы рекомендуем ее для данной системы. Уж больно грозных соперников подготовила AMD – Radeon HD 4850 и 4870 вступают в игру, и именно они составят очень достойную конкуренцию вариациям адаптеров на G92 от NVIDIA.



Продукт предоставлен
«Квазар-Микро»,
www.kvazar-micro.com

Saphire HD 3870 X2 ATOMIC

«Высокая цена Saphire HD 3870 X2 ATOMIC полностью оправдана классом продукта»

→ Компания Saphire пополнила серию продуктов для энтузиастов ATOMIC новым устройством hi-end-класса. Saphire HD 3870 X2 ATOMIC поставляется во внушительных размерах фирменном чемоданчике и, помимо богатой комплектации, от большинства аналогичных видеокарт отличается использованием системы жидкостного охлаждения, разработанной силами производителя. СВО изначально заправлена, потому установка не вызывает никаких проблем. Алюминиевый водоблок покрывает все сильногреющиеся компоненты за исключением чипов памяти на обратной стороне PCB. Внешний модуль содержит помпу, резервуар и радиатор, обдуваемый 120-миллиметровым вентилятором. Хотя

видеокарта работает значительно тише референсных моделей, ее нельзя назвать совсем бесшумной.

Алгоритм автоматической регулировки оборотов настроен скорее на тихую работу, чем на повышенную эффективность, — при нагрузке максимальная температура составляет около 78 °С, а частота вра-

щения вентилятора при этом поднимается только до 44%. Карта изначально форсирована производителем, но установив постоянную скорость работы СО на 65%, можно добиться еще лучших результатов — 904/2232 МГц при максимальной температуре всего 69 °С.

Единственным существенным недостатком HD 3870 X2 ATOMIC является даже не высокая цена (она полностью оправдана классом продукта), а запоздалый выход на рынок. Наибольшую актуальность данное устройство имело бы в те времена, когда HD 3870 X2 была быстрой видеокартой. Сейчас же оно интересует скорее ценителей эксклюзива — это лучшая модель второй двухчиповой видеокарты в истории компании ATI, к тому же еще и выпущенная ограниченным тиражом.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

\$800

Графический чип
2×RV670

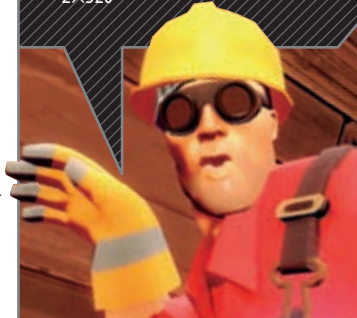
Объем и тип памяти
1024 МБ (2×512 МБ) GDDR3

Шина памяти
2×256 бит

Рабочие частоты (чип/память)
860/1854 МГц

Возможный разгон
904/2232 МГц

Количество унифицированных процессоров
2×320





Продукт предоставлен
Compass,
www.compass.ua

ATI Radeon HD 4850 PowerColor AX4850 512MD3-H

«Radeon HD 4850 является очень удачным продуктом с прекрасным соотношением цена/производительность»

➔ Два ведущих производителя дискретной графики анонсировали свои новые серии видеокарт практически одновременно. Но если представленные продукты от NVIDIA ориентированы на hi-end-сегмент, то линейка HD 4800 позиционируется AMD как состоящая из высокопроизводительных и в то же время относительно недорогих моделей.

Новый чип RV770, лежащий в основе HD 4850, является наследником RV670 и производится по 55-нанометровому техпроцессу. Как и предшественник, он поддерживает DirectX 10.1 и PCI Express 2.0, а также фирменные технологии ATI CrossFireX и ATI PowerPlay. Кроме того, был обновлен видеodeкодер UVD и улучшены возможности передачи звука по HDMI. Но главное в RV770 – существенно увеличенное число функциональных блоков. Этот GPU имеет в 2,5 раза большее количество потоковых процессо-

ров, чем RV670, – оно равно 800 (160×5). К тому же, что весьма важно, с 16 до 40 было увеличено и число текстурных блоков (TMU). Такое «наращивание мускулов», естественно, сказалось на количестве транзисторов – их число возросло с 666 до 965 миллионов. Однако благодаря прогрессивному техпроцессу площадь кристалла RV770 все равно меньше, чем у G92 (334 мм²), и составляет 256 мм².

Модель PowerColor AX4850 512MD3-H имеет референсную одностороннюю систему охлаждения, которая похожа на таковую у HD 3850, но с некоторыми усовершенствованиями. В простое она работает очень тихо, да и под нагрузкой шум невелик, но вот нагрев чипа и всей платы весьма высок (80–85 градусов). Частично это обусловлено алгоритмом авторегулятора оборотов вентилятора, а также совсем не впечатляющей эффективностью кулера. Заявленное энерго-

потребление карты составляет не более 110 Вт, что является отличным показателем для столь мощного графического ускорителя.

По уровню производительности новинка опережает своего предшественника больше чем на треть, несмотря на то что частоты ее ядра и памяти ниже. Также Radeon HD 4850 быстрее и своего нынешнего конкурента в лице 8800 GT. Почему нынешнего? Потому что в ответ на выпуск HD 4850 NVIDIA существенно снизила цены на 9800 GTX, который и будет в скором времени соперничать с HD 4850 не только по производительности, но и по цене.

В общем, если закрыть глаза на не самую эффективную СО у референсных моделей, то, безусловно, Radeon HD 4850 является очень удачным продуктом с прекрасным соотношением цена/производительность и отличной функциональностью.

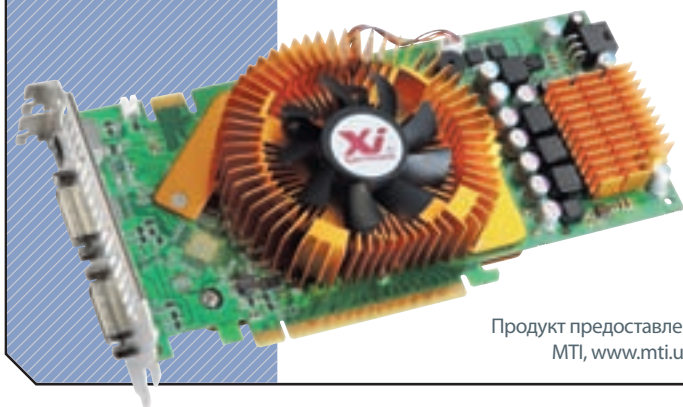
ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

\$250

Видеочип
RV770
Частота чипа/памяти
625/1986 МГц
Объем видеопамати
512 МБ GDDR3
Шина памяти
256 бит
Количество унифицированных шейдерных процессоров
800
Число текстурных блоков/блоков растеризации
40/16



\$159



Продукт предоставлен
MTI, www.mti.ua

XpertVision GeForce 9600GSO Sonic 768MB

➔ Видеокарты новой линейки GeForce 9600GSO от NVIDIA являются не чем иным, как поддавшимися ребрендингу адаптерами GeForce 8800 GS. Характеристики продуктов, в том числе и рабочие частоты (550/1375/1600 МГц для ядра/шейдерного домена/памяти соответственно), не претерпели никаких изменений. Производители графических решений ограничиваются лишь сменой наклеек на хорошо знакомых покупателю платах.

Рассматриваемая модель от XpertVision, как и GeForce 8800GS Sonic 768MB, работает на повышенных до 600/1800 МГц частотах. 9600GSO Sonic 768MB оснащена эффективным двух-слотовым кулером и выполнена на усовершенствованной PCB с мощной силовой подсистемой. Дополнительный объем памяти окажется востребованным в современных видеоиграх, а демократичная стоимость – один из главных козырей этих новых старых графических адаптеров.

\$370



Продукт предоставлен
MTI, www.mti.ua

ASUS P5E64 WS Evolution

➔ Материнская плата P5E64 WS Evolution относится к линейке Workstation от ASUS. Продукты данной серии предназначены для сборки высокопроизводительных рабочих станций. Рассматриваемая модель наделена максимальной функциональностью, часто востребованной в этом сегменте.

Плата использует флагманский северный мост Intel X48 и совместима только с модулями памяти стандарта DDR3. Четыре полноформатных разъема PCI Express x16 на самом деле могут работать лишь по формуле 16x+16x+4x+4x. Технология ASUS HE 95 позволяет повысить энергоэффективность системы в то время, когда от PC не требуется максимальной производительности. Чипсет и силовые элементы охлаждаются конструктивно простыми, но качественно выполненными алюминиевыми радиаторами на тепловых трубках. Плата оснащена мощной восьмифазной подсистемой питания процессора. Набор светодиодов, распаянных на PCB, обеспечивает оперативный мониторинг состояния PC и максимальную точность при определении возможных проблем при его включении.

Несмотря на позиционирование, P5E64 WS Evolution подойдет как для сборки обычного домашнего PC, так и для использования в качестве основы мощного оверклокерского стенда. Настройки BIOS рассматриваемой модели во многом аналогичны таковым у флагманских продуктов других серий от ASUS, а результаты практического разгона впечатляют: нам с легкостью покорились 550 МГц по шине в паре с двухъядерным процессором на ядре Wolfdale. Пожалуй, единственный недостаток P5E64 WS Evolution, как и всех плат подобного уровня, – высокая цена. Увы, тенденция удорожания топовых комплектующих для PC сохраняется.

\$50



Продукт предоставлен представителем компании Creative в Украине, ua.europe.creative.com

Creative Inspire T10

➔ Компактные легкие спутники T10 на первый взгляд кажутся неспособными на что-то серьезное, однако при подробном изучении и прослушивании впечатление меняется. При небольшой громкости АС звучит хорошо, а настройка тембра помогает найти оптимальное соотношение высоких и низких частот. Регулятор лишь один, поэтому раздельная установка параметров невозможна – если добавляем «верхи», то, соответственно, лишаемся низких частот, и наоборот.

Отсутствие сабвуфера сказывается при увеличении громкости. Небольшие динамики не способны покрыть весь диапазон и заметно проседают при сложных композициях с глубокими басами. Тем не менее акустические альбомы и инструментальная музыка даются Inspire T10 без труда, да и во время игровых сессий ощущения возникают сугубо положительные. Удачный вариант при ограниченном пространстве и бюджете.

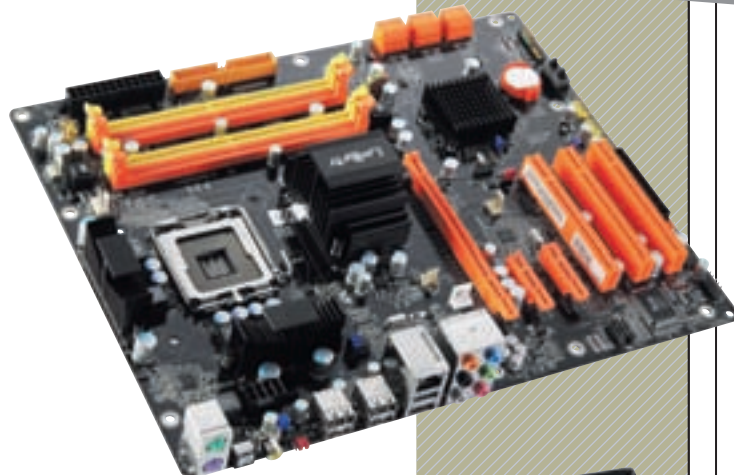
DFI LANPARTY DK P35-T2RS

→ Рассматриваемая плата относится к легендарной оверклокерской серии LANPARTY от компании DFI. Модель DK P35-T2RS – младшая в линейке продуктов, основанных на наборе системной логики Intel P35 Express. Плата выполнена в строгих черных тонах, а слоты расширения изготовлены из пластика, «светящегося» в ультрафиолетовых лучах.

Функциональность DK P35-T2RS достаточно стандартна для продуктов подобного уровня. Сочетание современного недорогого чипсета и памяти DDR2 наверняка заинтересует тех, кто не готов переплачивать за модули DDR3. Из особенностей отметим кнопки *Power* и *Reset*, распаянные на плате. Четырехфазная подсистема питания CPU оснащена мощными силовыми транзисторами. Для охлаждения грею-

щихся компонентов применяются простые, но достаточно эффективные алюминиевые радиаторы.

Одна из главных особенностей данной платы – функциональный BIOS, позволяющий пользователям максимально тонко настраивать систему. Результаты разгона, продемонстрированные DFI LANPARTY DK P35-T2RS, впечатляют: плата способна работать при более чем 500 МГц по шине с четырехъядерными процессорами. Однако высокие показатели производительности вряд ли сходу покорятся новичкам: для оптимального подбора параметров BIOS придется не один час «поиграть» с различными настройками системы. Вероятно, еще одним сдерживающим фактором при покупке DK P35-T2RS станет ее достаточно высокая стоимость.



\$173

Продукт предоставлен
Silentchill,
www.silentchill.ru

SPECTRAL GAMESTANDS

→ Немецкая компания SPECTRAL, мировой лидер по производству мебели для аудио/видеотехники, не перестает удивлять потребителей своими идеями и решениями.

Их очередная новинка – это адресованный геймерам эксклюзивный продукт SPECTRAL: комбинированные подставки GAMESTANDS со встроенным держателем (док-станцией) для игровых консолей Sony PlayStation 3 и Microsoft Xbox 360. Плоский ЖК-телевизор (или монитор) с диагональю до 32 дюймов устанавливают на особой подставке. А приставку, нуждающуюся в хорошей вентиляции, размещают в специальном боксе, обеспечивающем оптимальные условия для ее работы. Кабели подключаются через прорези на задней стенке, после чего можно приниматься за игру. Удобное и рациональное решение. На тыльной стороне док-станции предусмотрено даже крепление для джойстиков – теперь они будут валяться на полу. Черно-белое цветовое оформление подходит под любой монитор и удачно вписывается в любой интерьер. SPECTRAL GAMESTANDS – замечательное (хотя и отнюдь не дешевое) приобретение для тех, кто предпочитает играть на консолях.

Продукт предоставлен
«Гамма Электроникс»,
www.gamma-electronics.kiev.ua

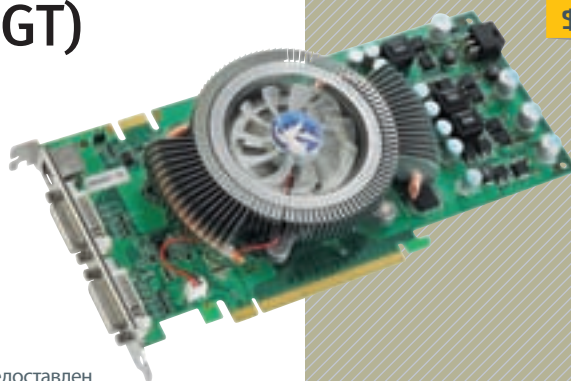


\$460

Biostar V9603GT52 (GeForce 9600 GT)

→ Данный продукт выполнен на оригинальной PCB с усовершенствованной силовой подсистемой. Biostar V9603GT52 оснащена нереференсной СО на тепловых трубках, хорошо справляющейся со своей задачей. Во время тестирования температура GPU находилась в пределах 45–47 °C в 2D-режиме и примерно 63–68 °C в 3D-приложениях, а видеокарта при этом работала достаточно тихо.

Частоты рассматриваемой модели не отличаются от рекомендованных 650/1800 МГц. Хотя в результате разгона вы можете достигнуть и более высоких показателей – 715/2160 МГц. Видеоадаптеры серии GeForce 9600 GT благодаря недавнему снижению стоимости являются одними из самых привлекательных предложений в среднем ценовом сегменте, а Biostar V9603GT52 – неплохой выбор для тех, кто не желает мириться с недостатками референсных карт.



\$173

Продукт предоставлен
Compass, www.compass.ua

\$122



Продукт предоставлен
Compass, www.compass.ua

Gigabyte iSolo 230

➔ Новый Gigabyte iSolo 230 выглядит неброско и в то же время довольно элегантно. Такой корпус можно смело ставить на видное место, а не прятать под рабочим столом. Фронтальная стенка выполнена из мелкой стальной сетки, а алюминиевый каркас подчеркивает контур передней панели. Система охлаждения организована по классической схеме, проверенной годами. Здесь задействованы два 120-миллиметровых вентилятора: один установлен на передней стенке в районе корзины для накопителей, второй – на задней панели.

Отметим внимание производителя к деталям. Очень уместными будут резиновые прокладки для вентиляторов. Такая, казалось бы, мелочь поможет избежать резонирующего гула, который особо заметен при попытке сделать

малошумную систему. За сеткой передней стенки расположены противопылевые фильтры, позволяющие отсрочить время генеральной чистки внутри корпуса.

Для сборки системы отвертка не понадобится – крепление компонентов безвинтовое. Оптические приводы и другие 5,25-дюймовые устройства фиксируются прижимными пластинами, а для накопителей предусмотрены пластиковые направляющие с резиновыми шайбами-демпферами. Энтузиасты оценят отверстия с резиновыми прокладками для вывода шлангов системы СВО. Кромки корпуса аккуратно завальцованы, впрочем, в последнее время это стало обычным явлением даже для более доступных моделей. Единственный минус – о блоке питания придется позаботиться отдельно, в комплект поставки он не входит.

\$390



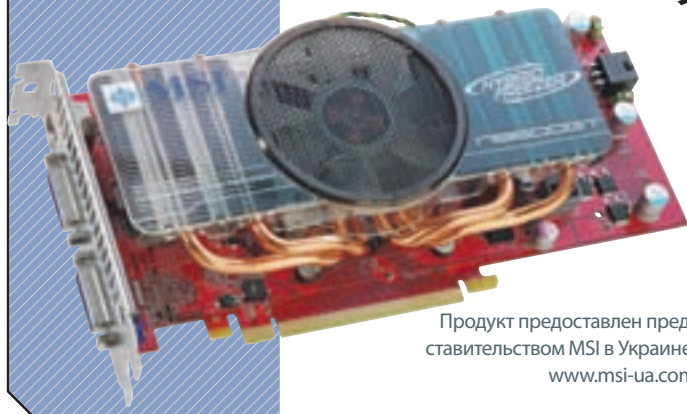
Продукт предоставлен
представительством LG в
Украине, www.lg.ua

LG Flatron W2252TQ

➔ Новая широкоформатная 22-дюймовая модель привлекает внимание впечатляющими значениями динамической контрастности – 10 000:1 и скоростью реакции матрицы – 2 мс (GtG). Впрочем, не только этим. Корпус с глянцевым покрытием и серебристой нижней кромкой выглядит довольно стильно. Несмотря на то что по поводу быстродействия не возникает никаких вопросов, градиентная растяжка оставляет желать лучшего. А вот углы обзора

порадовали – для дисплеев на TN-матрицах они весьма широки. Из фирменных технологий отметим f-Engine, позволяющую быстро подобрать оптимальный режим яркости и цветопередачи. Есть удобная функция масштабирования изображения в режим 4:3. Любители фотографий оценят возможность по нажатию одной кнопки просмотреть снимки, применив к ним эффекты размытия Гаусса, сепии или сделать картинку черно-белой.

\$225



Продукт предоставлен пред-
ставительством MSI в Украине,
www.msi-ua.com

MSI N9600GT 1024M Hybrid Freezer

➔ Видеокарта модификации Hybrid Freezer оснащена гибридной системой охлаждения, которая понравится ценителям тишины. Инженеры MSI реализовали идею, в общем-то, лежащую на поверхности. Во время работы в 2D-режиме (и, соответственно, не большой нагрузке на графический чип) вентилятор кулера попросту не вращается, запускаясь лишь после загрузки 3D-приложений и повышения температуры GPU до 75–80 градусов. Хотя GeForce 9600 GT сравнительно экономичен, но все же, функционируя в пассивном режиме, кулер должен справляться с охлаждением чипа, потому в его конструкции используются четыре 6-миллиметровые тепловые трубки и набор алюминиевых ребер. Видеокарта не дешева как для модели на GeForce 9600 GT, но такая цена оправдана наличием оригинальной СО, увеличенного до 1 ГБ объема видеопамати и изначально повышенной до 700 МГц частоты графического чипа.

Genius MetalStrike Force Feeddback

→ С первого взгляда новая серия джойстиков Genius своим дизайном напоминает продукцию линейки среднего ценового диапазона от Saitek. Не забыты регулировка угла установки топа, единая пружина центрирования рукоятки, сектор газа в хвосте основания. Металл, упоминаемый в названии, не обнаружен, декоративная деталь вокруг РУС – металлизированный полимер.

Изюминка данной модели – вентилятор системы охлаждения ладони пилота. Он встроено в РУС, выхлопные отверстия находятся на его тыльной части. Выбор скорости вентиляции выполняется отдельной кнопкой.

Но самое важное в джойстике – точность управления и адекватность обратной связи. На новом экземпляре характеристики отклика резисторов идеальны, не заметны шумы и нелинейность. Дополнительная пружина центрирования выполняет свои функции хорошо,

но, создаваемые ею усилия очень малы. Столь же невелик и пружин-эффект моторов системы обратной связи (СОС), из-за чего ручка слишком «легкая». К тому же включение СОС приводит к возникновению заметной неравномерности – ступеньки усилия при отклонении РУС приблизительно на 50% хода в любую сторону. Это затрудняет пилотирование, делает его «дерганым».

Мощность, развиваемая моторами СОС при максимальных положениях слайдеров регулировки, чрезмерна, это особенно чувствуется на фоне слабого пружин-эффекта. Отдача при стрельбе, попадания в свою машину, предсрывная тряска буквально вырывают ручку из ладони. С такими регулировками пилотировать сложно и неприятно, уж слишком напрягается кисть, а точность падает. Более-менее комфортны реакции на уровне 30–40%. Данный параметр очень индивидуален, и его придется подбирать самостоятельно.

\$62



Продукт предоставлен
Genius, www.genius.ru

Продавців електроніки багато. Експерт лише один - City.com!



МОНІТОРИ
від
1099 ГРН.

КОМП'ЮТЕРИ
від
1499 ГРН.



КЛАВІАТУРИ
від
33 ГРН.



МІСТО СУЧАСНОЇ
ЕЛЕКТРОНІКИ

8-800-501-5000

дзвінки зі стаціонарних телефонів
безкоштовні

WWW.CITY.COM.UA

«Granado Espada: Вызов судьбы»/ Sword of the New World: Granado Espada



Жанр MMORPG
Издатель «1С»/Nival
Локализатор Nival Online
Игра 4/5
Локализация 3/5

➔ В свое время мы назвали Granado Espada одним из лучших современных проектов в жанре MMORPG. Отрадно, что компания Nival Online запустила локализованный сервер игры. Как и многие корейские проекты, Granado Espada бесплатна, и ее можно загрузить с сайта www.geonline.ru, однако за уникальные игровые предметы придется рассчитываться с помощью микроплатежей. Диск в данном случае нужен разве что для коллекции. Бонусом можно считать идущий с DVD код на 500 дублонов (внутриигровой валюты), но по текущему курсу обмена это всего 10 грн.

Перевод неплох, хотя и излишне прямолинейен. Кое-где имеются ошибки и фрагменты оригинального текста.



Жанр RPG
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 5/5
Локализация 5/5

«Коллекция классики. Антология Fallout»/Fallout Radioactive

➔ Сборник Fallout Radioactive вышел на Западе в 2002 году и включал, кроме Fallout (1997), Fallout 2 (1998) и Fallout Tactics: Brotherhood of Steel (2001), CD с правилами настольной версии Fallout, миссиями к Fallout Tactics и артами. Эти бонусы не попали в русскую версию, зато здесь имеется саундтрек Марка Моргана к обеим RPG. Выпуск локализации антологии в преддверии релиза триквела Fallout – отличный ход. Тем более что, несмотря на почтенный возраст и слабую графику, играть в обе части RPG и спин-офф все так же интересно.

Локализация заслуживает самых теплых слов. Слышать вместо «War never changes» русское «Война никогда не меняется» неприятно, но сами перевод и озвучка превосходны.



Жанр RPG/adventure
Издатель «Руссбит-М»
Локализатор «Руссбит-М»
Игра 2/5
Локализация 3/5

«Вампиры. Ночь возмездия»/ Vampire World

➔ В принципе и сегодня ролевые игры с пошаговой боевкой имеют полное право на существование. Более того, выпусти кто-нибудь хороший проект подобного плана, от фанатов отбоя не будет. Вот только делать это стоит на современном уровне, а не так, как словаки из Mayhem Studios. Их RPG/adventure выглядит выходцем из иной эпохи. С угловатыми моделями, ужасающей анимацией, бледными текстурами. Впрочем, здесь все слишком просто и прямолинейно. От одноклеточной ролевой системы и плоского сюжета до совершенно банальной адвентюрной части и боевки.

Локализация в целом неплохая. Переведены все описания и диалоги, а озвучки не было и в оригинале.



Жанр action
Издатель «Руссбит-М»
Локализатор «Руссбит-М»
Игра 3/5
Локализация 4/5

Shadowgrounds: Survivor

➔ В свое время мы высоко оценили action Shadowgrounds. Этот Crimsonland с сюжетом отличался гнетущей атмосферой, отличным подбором противников и впечатляющей игрой света и тени. Сюжет в Shadowgrounds: Survivor развивается параллельно оригиналу и рассказывают о тех же событиях на Ганимеде. Теперь мы будем последовательно управлять тремя персонажами, каждый из которых владеет тремя типами оружия и имеет уникальные бонусы. В аддоне задействована реалистичная физика от AGEIA, появились новые типы врагов и боссы. В целом игра все так же интересна, хотя и несколько однообразна.

Локализация радует. Ни к переводу, ни к озвучке у нас претензий нет. Хотя эмоций традиционно не хватает.



Комп'ютерний світ

Навчайся
кольорово!1798
грн.Комп'ютер DiaWest BASE I
(C 430/1945G/1024/
160/SVGA/int/DVD-RW)Акція БФП в подарунок
дійсна з 1.07 до 31.08.2008 рокуТелефони інформаційної лінії:
Київ: 251 11 11
Україна: 8 800 302 302 0

Найбільша мережа магазинів
комп'ютерної техніки в Україні



Жанр дитяча гра
Видатель «1С»
Локалізатор «1С»
Гра 3/5
Локалізація 4/5

«Зверики»/My Little Fluffies

➔ Зверики – едакие смешные существа, чем-то напминаю-
щие покемонов. В этой простенькой ігрушке вы будете
заботиться о забавных животных – кормить, поить, заставлять при-
нимать душ, исследовать окружающий мир. Есть и несколько неза-
мысловатых ігр, разобраться с которыми не составит труда и трех-
летнему ребенку. Выглядит проект «Зверики» симпатично – трех-
мерный мирок стилизован под мультипликационный, здесь нет
никакого насилия и проблем. Единственное, что расстраивает, –
статичность и небольшие размеры локаций. Боимся, даже самым
маленьким тут быстро надоест.

Переводчики ограничили локализацией меню, претензий к ко-
торой нет. А разговаривают зверики на тарабарском языке.



Жанр казуальная гра
Видатель «Руссобит-М»
Локалізатор Turbo Games
Гра 4/5
Локалізація 4/5

«Моя ферма»/Ma Ferme

➔ Своя линейка казуальных ігр на CD есть и у компании «Рус-
собит-М». Диски серии, выпускаемой в содружестве с Turbo
Games (www.turbo-games.ru), одинаково оформлены и включают
проекты, разработанные как на Западе, так и в СНГ. Издано уже пят-
надцать продуктов, казуальный симулятор «Моя ферма» – один из
последних. На обложках всех CD указано наличие еще трех бонус-
ных ігр. Не обольщайтесь, имеются в виду демо-версии продуктов
с сайта Turbo Games, причем узнать, что именно попало на конк-
ретный диск как бонус, невозможно.

Локализация выполнена качественно. Озвучки в казуалках, как
правило, нет, зато перевод и подбор шрифтов порадовали.



Жанр дитяча гра
Видатель «Руссобит-М»
Локалізатор «Руссобит-М»
Гра 3/5
Локалізація 4/5

«Я люблю лошадей»/ I Love Horses

➔ Еще одна серия ігрушек от «Руссобит-М» – дитяча, с подза-
головком «Живой уголок». Она включает локализации сбор-
ников мини-ігр для самых маленьких от Cerasus.media. Как видно
из названия, это разнообразные ігры с лошадками. Они почти не
отличаются от выходивших ранее проектов с кроликами, собаками
и кошками. Во всех двадцати двух ігрушках задача ребенка – в
нужный момент совершить то или иное действие в одно нажатие.
Проекты серии отличаются простенькой, но симпатичной двухмер-
ной графикой и ненавязчивой музыкой.

Локализация включает перевод меню и полную озвучку инструк-
ций к іграм. В принципе все неплохо, вот только голосок диктора
слишком уж пронзителен.

Top 5

Александр Пушкарь

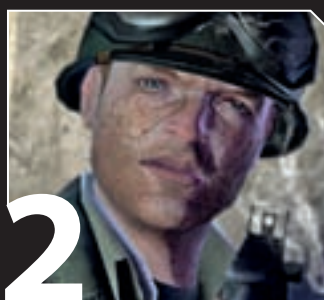
Сталкеры, десантники, инопланетяне, почти что божество и стайка смертоносных пингвинов

Несмотря на крайне скудный урожай готовящихся к выходу игр, нам удалось наскрести по сусекам пятерку более чем достойных проектов, причем на любой вкус.



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

За год до событий оригинальной игры в черной зоне отчуждения тоже было очень интересно. Буйствовали аномалии, воевали между собой группировки, а Стрелок совершал свою вторую вылазку в центр Зоны. К тому же некая группа сталкеров умудрилась спровоцировать колоссальный катаклизм, не только нарушивший хрупкий баланс сил в этом маленьком мирке, но и напрямую повлиявший на судьбу наемника по имени Шрам, чья жизнь теперь висит на волоске. И чтобы спастись, он должен раскрыть все тайны загадочной группировки «Чистое небо».



Brothers in Arms: Hell's Highway

Серия Brothers in Arms выходит на новый уровень реализма и кинематографичности. В программе: десантирование прямо на головы врагам, передвижение ползком под шквальным огнем и, разумеется, грамотное управление вверенным отрядом.



Space Siege

Земля уничтожена, оставшиеся в живых люди сосредоточились на одиноком спасательном корабле, надежды на светлое будущее нет, и единственное, что мы можем сделать, – это не дать уничтожить человечество окончательно. Отлично, тем и займемся.



Too Human

Эту амбициозную игру про войну кибернетически-модифицированного героя с полчищами механических монстров анонсировали очень много лет назад, еще для первой PlayStation, а к релизу она приблизилась только сейчас. Стоило ли ждать столько времени? Скоро узнаем.



Disgaea 3: Absence of Justice

Смешные синие пингвины возвращаются! Только теперь к их услугам вся мощь железа PlayStation 3. И хотя в основе сюжета история о привилегированной школе для демонов, мы ждем от третьей части Disgaea той же анимешной стилистики, юмора и, конечно, пингвинов.