

РЕДАКЦИЯ

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

Главный редактор GAmepLay
СЕРГЕЙ ГАЛЕНКИН

Редакторы
АЛИНА ЖИГУНОВА
АННА ЗИНЧЕНКО

Редактор диска
АЛЕКСЕЙ ФИНГЕРУТ

Литературная редакция
НАТАЛЬЯ НАУМЕНКО
ЮЛИЯ НЕТУХАХИНА
АЛЛА ПЕТРОВА
ЛЮБОВЬ СМОЛИНА

Верстка
ИВАН ЧУМАК

Дизайн
ОЛЕГ ПЕРЕВЕРЗОВ
ЛАРИСА БРУСОВА

Директор по рекламе
ОЛЬГА ВАКУЛЮК

Менеджер по распространению
СВЕТЛАНА РАДЧЕНКО

ИЗДАТЕЛЬСТВО

Президент, генеральный директор
СЕРГЕЙ АРАБАДЖИ

Вице-президент,
старший главный редактор
МИХАИЛ ЛАПТЕВ

Вице-президент,
исполнительный директор
НАТАЛИЯ ПЕТРОВСКАЯ

Директор по распространению
ОЛЬГА ГАЛУШКА

Технический директор
АЛЕКСЕЙ ГРУША

Директор фотослужбы
АНДРЕЙ ТУРЦЕВИЧ

Арт-директор
ЕВГЕНИЙ МЕДВЕДЕВ

Директор по маркетингу
ВИКТОРИЯ НИКОЛАЕВА

Директор интернет-проектов
ВЛАДИМИР ВОЗНЯК

Менеджер по полиграфии
ВЛАДИМИР БУГАЙЧУК

IT-менеджер
АЛЕКСАНДР САВЧЕНКО

Журнал GAmepLay, № 3 (19), март 2007

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, 2007 г.

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

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

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

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

Тираж 25 000 экз.

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

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

© «Издательский Дом ИТС», 2007 г.
Все права защищены



Интернет как угроза

➔ Несколько месяцев назад главный дизайнер Titan Quest Брайан Салливан сказал, что продажи игры оказались ниже ожидаемых, поскольку все геймеры слишком заняты World of Warcraft, чтобы обращать внимание на другие проекты. Конечно, это можно было бы посчитать банальными оправданиями создателя, по сути, клона Diablo, которую тоже придумала Blizzard, но так говорит не только Брайан (весьма уважамый, между прочим, человек). Многие разработчики старой школы сходятся во мнении, что Интернет убьет игры в их нынешнем виде или по крайней мере кардинально их изменит.

Но давайте вспомним любимую тему же разработчиками цитату из Ницше: «Что не убивает меня, делает меня сильнее». Обещанного несколько лет назад тотального превращения всех игр в MMOG пока не произошло и, похоже, не случится и в будущем. Однако

многопользовательские фишки появились в типичных single-player-проектах, и все игры для Xbox 360 – отличный тому пример.

Собственно, и World of Warcraft, упомянутая выше, не стала могилишком традиционных RPG. Наоборот – возродила интерес широкой публики к незаслуженно забытому жанру. Не зря же в 2006 году вышло столько ролевых игр в фэнтези-сеттинге, и при этом довольно успешных. Да и MMORPG начали обращаться к классике – пусть не всегда удачно (пример тому – D&D Online), но все же.

Опасения, что Интернет испортит удовольствие от прохождения сюжетных игр, не оправдались – хорроры, адвентюры и т. д. остаются однопользовательскими, а читать впечатления других геймеров никто никого не заставляет. Напротив, коллективное разгадывание загадок (как на форумах Evidence) только добавляет атмосферности.

Я уж не говорю о том, как повлияло повсеместное внедрение поддержки Интернета на гоночные игры (обязательно посмотрите Test Drive Unlimited и TrackMania United), шутеры (Unreal Tournament 3) и файтинги (Dead or Alive 4) – нет, наверное, ни одного человека, который был бы против таких нововведений.

Покупка игр в Сети тоже постепенно становится все популярнее. Они продаются не только через Steam, Direct2Drive или Xbox Live! – даже в России открылось одновременно несколько сайтов, на которых можно вполне легально приобрести локализованные игры, причем многие из этих ресурсов работают и с украинскими покупателями.

А противники прогресса были, есть и будут во все времена. Хотя то, что такие люди встречаются в достаточно молодой игровой индустрии, все-таки удивляет.

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галенкин,
segal@itc.ua

Хронология S.T.A.L.K.E.R.

Выход самого долгожданного украинского проекта не за горами (мы в это искренне верим), а значит, самое время выяснить: что же изменилось за прошедший период и почему разработка заняла так много лет?



18

Содержание

№ 3 (19) март 2007

рецензии

78 The Legend of Zelda: Twilight Princess

Темная сторона Линка оказалась еще страшнее, чем мы думали. Симпатичный эльф в смешном зеленом колпаке превращается в мрачного волка – и горе тому, кто станет на его пути.

Новости

- 6 Кратко
- 12 Обратная связь
- 14 Новости киберспорта

Мысли

- 16 Мифические игры
- 17 Десять – это сорок

Тема

- 18 Хронология S.T.A.L.K.E.R.
- 24 Джордан Мехнер
- 28 Top 5: Маньяки

Превью

- 30 Burnout 5
- 38 Burnout Dominator
- 40 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- 48 Yakuza 2
- 52 Предтечи
- 54 Ghost Rider
- 56 Haze
- 58 Def Jam: Icon
- 60 Хранители: Ключ Жизни
- 62 Lair
- 64 Не время для драконов

- 66 Onechanbara: vortex

- 68 Отель «У погибшего альпиниста»
- 70 Overclocked

- 72 Интервью с Николаем Дыбовским

Рецензии

- 78 The Legend of Zelda: Twilight Princess
- 84 World of Warcraft: The Burning Crusade
- 88 Eragon
- 90 Tony Tough 2
- 92 Carte Blanche: First Episode – For a Fistful of Teeth
- 94 Armed Assault
- 96 Sam & Max: Episode 2 – Situation: Comedy
- 98 Братва и Кольцо
- 100 Волкодав: Путь воина
- 101 Волкодав: Мечь Серого Пса
- 102 Волкодав: Последний из рода Серых Псов
- 103 Тупой Дозор

- 104 Штурмовики над Маньчжурией
- 105 46
- 106 Обратный отсчет
- 107 Alpha Prime
- 108 Heroes of Might and Magic V: Владыки Севера
- 109 The Legend of Spyro
- 110 Wii Play
- 111 Elite Beat Agents
- 112 Touch Detective
- 112 Castlevania: Portrait of Ruin
- 113 Tamagotchi Connection Corner Shop 2
- 114 Моды для rFactor
- 118 Галерея
- Гид покупателя**
- 122 Железо
- 126 Локализации
- 128 Top 5 марта

превью

40

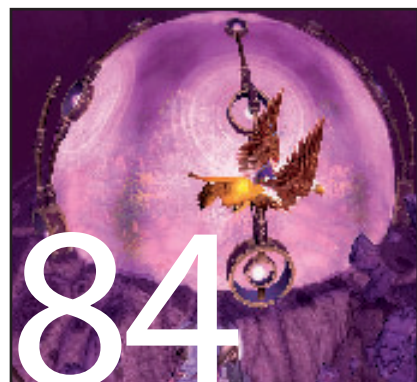
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Хидео Кодзима – один из немногих дизайнеров, способных сделать игру, которая заставляет плакать даже самых прожженных циников. Смертельно больной Снейк, мир под гнетом военных корпораций, отчаянная борьба за независимость – идеальный сеттинг для завершающей части сериала.

игры в номере

46	105	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	40	Tony Tough 2	90
Alpha Prime	107	Myst Online: Uru Live	121	Touch Detective	112
Armed Assault	94	Neverwinter Nights 2	126	Turok	120
Burnout 5	30	Once Upon a Time in Japan: Earth	119	Wii Play	110
Burnout Dominator	38	Onechanbara: vorteX	66	World of WarCraft: The Burning Crusade	84
Carte Blanche	92	Overclocked	70	Yakuza 2	48
Castlevania: Portrait of Ruin	112	Rayman: Бешеные кролики	127	Братва и Кольцо	98
Dark Messiah of Might and Magic	126	Sam & Max: Episode 2 – Situation: Comedy	96	Волкодав: Мечь Серого Пса	101
Dark Sector	121	Sega Rally	118	Волкодав: Последний из рода Серых Псов	102
Dawn of Mana	120	Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific	118	Волкодав: Путь война	100
Def Jam: Icon	58	SingStar	118	Не время для драконов	64
Disciples II	120	Soccer Fury	119	Обитель Зла 2	127
Elite Beat Agents	111	Tamagotchi Connection Corner Shop 2	113	Обратный отсчет	106
Eragon	88	Tamagotchi: Party On!	119	Отель «У погибшего альпиниста»	68
Ghost Rider	54	The Legend of Spyro	109	Предтечи	52
Gumboy: Чудеса на виражах	127	The Legend of Zelda: Twilight Princess	78	Сломанный меч: Ангел Смерти	126
Haze	56	The Settlers II: Юбилейное издание	127	Тупой Дозор	103
Heroes of Might and Magic V: Владыки Севера	108			Хранители: Ключ Жизни	60
Lair	62			Штурмовики над Маньчжурией	104
Lara Croft Tomb Raider: Легенда	126				
Left 4 Dead	121				

рецензии



84

World of WarCraft: The Burning Crusade

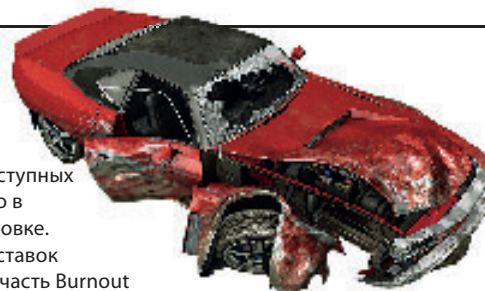
Мы ждали эту игру долго и с нетерпением. Мы были несказанно счастливы узнать, что заветные коробочки уже в пути. Мы честили ураган «Кирилл», который на неделю отложил наш въезд в The Outland. И вот наконец-то посылка прилетела, растаможена, и долгожданная коробка легла на стол... Темный Портал открыт!

превью

30

Burnout 5

Уничтожение дорогих автомобилей – самое веселое развлечение из доступных человеку, особенно в безопасной обстановке. А мощь новых приставок делает очередную часть Burnout еще более привлекательной.



Содержание →

Gameplay
DVD#3 (19)

Игры

Полные версии

8 Kingdoms 1.0.0
Armagetron
Advanced 0.2.8.2.1
Block Attack –
Rise of the Blocks 1.3.1
Crack Attack!
Frets on Fire 1.1.324
Gunroar 0.15
Mu-cade 0.11
Orbital Sniper 1.2
Privateer –
Gemini Gold 1.01
Scorched 3D 40.1d
Sopwith 3.0.0
Secret Mario
Chronicles 0.99.4
Super Mario: Blue
Twilight DX 1.04.1
Super Mario War 1.7
Titanion 0.3
Tower Toppler 1.1.2

Shareware-игры

Волшебный шар III
1.04 (Magic Ball 3)
Долина Богов
(Pantheon)
Мастер Бургер 1.04
(Stand O'Food)
Непоседа (Baby Drive)
Пасьянс. Сад камней
(Koi Solitaire)
Тайны Города N
(Mysteryville)
AquaPark
Gem Ball
Gold Fever

Super Jazz Man

Turtix 1.1
Zombie Smashers X2

Демонстрационные версии

Стальные монстры:
Союзники
Diver: Deep Water
Adventures
Live for Speed S2
ALPHA V
Tortuga: Two Treasures
UFO: Afterlight
War Front: Turning Point

Патчи

Русские версии

Волкодав: Последний
из рода Серых Псов
Age of Empires III:
The WarChiefs 1.02
Caesar IV 1.2
Tom Clancy's Ghost
Recon: Advanced
Warfighter 1.30
X3: Reunion 2.0.02
You Are Empty –
звуковое обновление

Английские версии

Age of Empires 3 1.10
Caesar IV 1.2
Faces of War 1.04.1a
LEGO Star Wars 1.2
Neverwinter Nights 2
1.04 Beta
Soldner: Secret
Wars 33675

Tom Clancy's Rainbow
Six: Vegas 1.03
Warhammer: Mark
of Chaos 1.6

Дополнения

FIFA 07

Украинская лига 07 1.01

Half-Life 2

Iris
Rock 24

rFactor

60's GT Challenge 1.0
BMW M3 Cup 1.1
F1 2005 v1.2
Gallardo Challenge 2.0
Mazda MX-5 Cup 1.1
McLaren F1
Challenge 2.0
Porsche Carrera
Cup 2005 Germany 1.2
Superkart Challenge 2.1
V8 Buggies 2.0
V8 Supercars 1.0
VW GTI 2.0

Прочие дополнения

В тылу врага 2
(редактор миссий)
НОММ V –
Герои (режиссерская
версия)
Call of Juarez Map Pack 1
Company of Heroes
Map Pack
Sid Meier's Railroads!
Holiday Scenario
Stronghold 2 Maps

Видеоролики

Мультиплатформа

Def Jam: Icon
Made Man
Medal of Honor:
Vanguard
NBA Street Homecourt
Stranglehold
Tom Clancy's Ghost
Recon: Advanced
Warfighter 2

PC

Корсары: Возвращение
Легенды
Age of Conan: Hyborian
Adventures
Battlefield 2142:
Northern Strike
Europa Universalis III
Maelstrom
Penumbra: Overture
S.T.A.L.K.E.R.:
Shadow of Chernobyl
Silent Hunter 4:
Wolves of the Pacific
Supreme Commander
The Last Express
The Lord of the Rings
Online: Shadows
of Angmar
The Sims 2: Seasons
Titan Quest:
Immortal Throne
War Front: Turning Point
World in Conflict

PS3

Virtua Fighter 5

PSP

300: March to Glory

Wii

Mortal Kombat:
Armageddon
SSX Blur
The Godfather:
Blackhand Edition

Обои для Рабочего
стола

Alien Shooter Vengeance
Crack Attack!
Diver Deep Water
Adventures
EverQuest 2 Echoes
of Faydwer
N
SiL
Silent Hunter 4 Wolves
of the Pacific
The Outsider
Toribash
UFO Afterlight
War Rock
Обои от
Gamewallpapers.com

Скринсейверы

Саундтреки из игр

Утилиты,
программы и
драйверы на все
случаи жизни

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

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

производителей этого ПО.
Все программы, помещенные на диск,
проверены антивирусным ПО.
«Gameplay-DVD, март 2007» является
неотъемлемой составляющей журнала
Gameplay, № 3 (19), 2007 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

SID MEIER'S CIVILIZATION WARLORDS IV

ОФІЦІЙНЕ ДОПОВНЕННЯ ДО КУЛЬТОВОЇ CIVILIZATION IV

НОВІ ЦИВІЛІЗАЦІЇ

Шість абсолютно нових цивілізацій з унікальними юнітами та спорудами, нові чудеса, новий вигляд дипломатичних стосунків - вассалітет.

НОВІ ЛІДЕРИ

Десять найкращих в історії воєначальників, серед яких Шака, Ванг Кон і Август, з новими лідерськими здібностями.

НОВИЙ ЮНІТ

Новий тип «великої особи» - Полководець - незамінний помічник гравцям, які прагнуть влади над усім світом.

НОВІ СЦЕНАРІЇ

Вісім додаткових сценаріїв, включаючи «Завойовні походи Олександра», «Піднесення Рима», «Чингіз хан», «Вікінги» та ін.



Кратко



Katamari Online

➔ Новая версия Katamari, созданная компанией WindySoft по лицензии Bandai Namco, выкатится в онлайн и станет доступна консервативным PC-пользователям. Пока, правда, только корейским. Ждем Принца в наших палестинах.

DS Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
2	Dr. Kawashimas' Brain Training	Nintendo	Nintendo
3	Zoo Tycoon	THQ	Blue Fang
4	Animal Crossing: Wild World	Nintendo	Nintendo
5	Big Brain Academy	Nintendo	Nintendo
6	42 All-Time Classics	Nintendo	Agenda
7	The Sims 2	EA	Full Fat/Maxis
8	Star Fox Command	Nintendo	Q-Games
9	The Sims 2: Pets	EA	Full Fat/Maxis
10	Sonic Rush	SEGA	Dimps/Sonic Team

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

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Hotel Dusk: Room 215	Nintendo	Cing Inc.
2	Kirby Squeak Squad	Nintendo	HAL America
3	Brain Age	Nintendo	Nintendo
4	Mario Kart DS	Nintendo	Nintendo
5	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
6	Big Brain Academy	Nintendo	Nintendo
7	Animal Crossing: Wild World	Nintendo	Nintendo
8	Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All	Capcom	Capcom
9	Nintendogs: Lab & Friends	Nintendo	Nintendo
10	Final Fantasy III	Square Enix	Square Enix

Xbox 360 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Lost Planet: Extreme Condition	Capcom	Capcom
2	Gears of War	Microsoft	Epic Games
3	Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ubisoft Montreal
4	Project Gotham Racing 3	Microsoft	Bizarre Creations
5	Pro Evolution Soccer 6	Konami	Konami
6	Call of Duty 3	Activision	Treyarch
7	World Snooker Championship 2007	SEGA	Blade Interactive
8	Live Arcade Unplugged	Microsoft	Microsoft
9	Saints Row	THQ	Volition
10	WWE SmackDown vs. Raw 2007	THQ	Yuke's Media Creations

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

Xbox 360 Рейтинг продаж игр интернет-магазина Amazon

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Gears of War	Microsoft	Epic Games
2	Crackdown	Microsoft	Real Time Worlds
3	Lost Planet: Extreme Condition	Capcom	Capcom
4	Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ubisoft Montreal
5	Halo 3 (preorder)	Microsoft	Bungie
6	Call of Duty 3	Activision	Treyarch
7	Fight Night Round 3	Electronic Arts	EA Chicago
8	Battlestations: Midway	Eidos	Eidos
9	Fuzion Frenzy 2	Microsoft	Hudson Soft
10	TES IV: Oblivion	Take-Two	Bethesda

Лучше поздно, чем никогда

➔ PlayStation 3, обещанная европейским геймерам еще в ноябре прошлого года, почти добралась до Старого Света. Официальный старт продаж назначен на 23 марта. Вместе с самой консолью (ее цена € 599) на полках магазинов появится довольно обширная (хотя по большей части не эксклюзивная) подборка игр. Среди них Resistance: Fall of Man, Ridge Racer 7, Call of Duty 3, Marvel: Ultimate Alliance, Need for Speed: Carbon, Tony Hawk's Project 8 и др.



Настольные Марио

➔ Японский производитель игрушек Epoch рапортует о выпуске новой серии настольных игр, посвященных легендарному водопроводчику. Особенно интересной нам показалась забава под названием Crystal Attack, в которой, наклоня с помощью специальной рукоятки игровой стол, вы должны провести Марио через прозрачный лабиринт, избегая опасных ловушек. Уверены, отечественные мариобои готовы заплатить за эту прелесть даже больше заявленных \$45, но Crystal Ball, к сожалению, пока доступна только жителям Страны восходящего солнца.

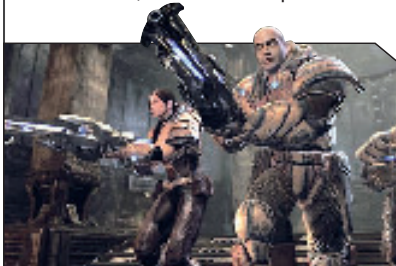
Конан все еще в пути

➔ Age of Conan – Hyborian Adventures не опаздывает, а задерживается. Разработчик и издатель проекта, компании Funcom и Eidos, объявили о переносе даты выхода многообещающей MMORPG на конец октября этого года. Сейчас Age of Conan находится на стадии беты, продолжают доводку и балансировку. В ближайшее время должен начаться этап открытого тестирования.



Unreal Tournament, теперь III

➔ Марк Рейн, вице-президент компании Epic, официально сообщил, что, во-первых, Unreal Tournament 2007, разрабатываемый для PC и PS3, выйдет также и на Xbox 360. Во-вторых, на всех платформах проект появится под более звучным названием – Unreal Tournament III. «Это игра нового поколения на новом движке Unreal 3.0», – сказал мистер Рейн.



На абордаж!

➔ Рон Гилберт, автор легендарной серии Monkey Island, основал собственную гильдию в любимой им и миллионами World of Warcraft. Известный разработчик заявил в персональном блоге, что клан Threeerwood на сервере Quel'dorei предназначен не для суровых любителей рейдов, а для обычных игроков, ищущих приятного времяпрепровождения. Класс и уровень не имеют ни малейшего

значения. Единственным критерием отбора является имя вашего персонажа – оно обязательно должно перекликаться с сеттингом Monkey Island. Заявку на вступление можно подать через блог (grumpygamer.com/contact) или связавшись с Роном непосредственно в игре. Ищите blood elf hunter по имени Guylbrush, путешествующего вместе с кисой по кличке LeChuck. Играет Рон обычно по вечерам.



Ritual=casual

➔ Студию Ritual Entertainment, известную русофилом Ричардом «The Levelord» Грэм и проектом SiN, приобрела издатель и разработчик казуальных (!) игр компания MumboJumbo (помните Лухор?). Предполагается, что данная сделка позволит увеличить качество и количество выпускаемых MumboJumbo продуктов. Прискорбно, но поклонникам приключений полковника Блэйда вряд ли стоит рассчитывать на продолжение SiN: Episodes.



Кawaii бессмысленный и беспощадный

➔ Искренне завидуем японским геймерам, потому как только у них вышла для Xbox 360 гиперкавайная The Idolm@ster. В этой игре мы выступаем в роли продюсера начинающей поп-певицы (в Японии их называют «идол»). В отличие от участниц «Фабрики звезд» наши подопечные – девушки милые от носочков до бантиков и воспитывать их приятно. А в коллекционном издании (мечта фетишиста) – сменная передняя панель, бонусный DVD и диорама с одиннадцатью фигурками будущих идиолов. Мы просим... нет, мы просто требуем английскую версию!

Парой строк

В планах компании THQ значится выпуск продолжений таких известных проектов, как Saints Row, Stuntman, Juiced, Destroy All Humans, MX и Red Faction. Даты выхода и платформы не сообщаются.

FlatOut: Ultimate Carnage – следующая часть популярной гонки на выживание на новом движке и с еще более интерактивным окружением появится эксклюзивно на Xbox 360.

«**Акелла**» начала продажу специального издания русской версии EverQuest II, включающего все дополнения, в том числе и недавнее Echoes of Faydwer.

GTA: San Andreas, недавно выпущенная в Стране восходящего солнца, неожиданно заняла первую строчку рейтинга продаж игр для PS2, обойдя истинно монструозную Dragon Quest Monsters – Joker.

В Японии вышла книга Dead or Alive Xtreme 2 Best Shot – красочное издание, представляющее собой подборку наиболее откровенных скриншотов из игры. Книгу, разумеется, можно читать одной рукой.

Atari анонсировала Godzilla: Unleashed – очередную историю о похождениях гигантской рептилии. Появление ящера ожидается на платформах Wii, DS и PSP.

The Sims Stories – это те же самые The Sims, но с сюжетом. Life, Pet и Castaway – три части новой игровой серии. Вместо открытого геймплея нам предложат последовательность глав, в каждой из которых придется решать определенные задачи.

Havok выпустила новую версию своего популярного физического движка – Havok 4.5. Заявлено о еще большем увеличении эффективности расчета сложных сцен, особенно на платформе PS3.

PC Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi	Blizzard Entertainment
2	Football Manager 2007	SEGA	Sports Interactive
3	FIFA 2007	Electronic Arts	EA Canada
4	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Maxis
5	Medieval II: Total War	SEGA	Creative Assembly
6	Company of Heroes	THQ	Relic
7	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
8	Warhammer 40K: DoW – Dark Crusade	THQ	Relic
9	Championship Manager 2007	Eidos	Beautiful Game Studios
10	Age of Empires III	Microsoft	Ensemble Studios

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

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi	Blizzard Entertainment
2	World of Warcraft	Vivendi	Blizzard Entertainment
3	Vanguard: Saga of Heroes	Sony	Sigil
4	Microsoft Flight Simulator X Deluxe	Microsoft	Microsoft
5	Microsoft Flight Simulator 2004	Microsoft	Microsoft
6	Medieval II: Total War	SEGA	Creative Assembly
7	Crazy Machines	Viva Media	Novitas
8	SimCity 4 Deluxe	Electronic Arts	Maxis
9	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Maxis
10	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis

PC Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	«Инстинкт»	«Новый Диск»	Newrtonic Studio
2	Dark Messiah of Might & Magic	«Бука»	Arcane Studios/Kuju
3	«Войны Древности: Спарта»	«Руссобит-М»	World Forge
4	Devil May Cry III: Dante's Awakening	«Новый Диск»	Capcom
5	«Counter-Strike: Source – Новогоднее издание»	«Бука»	Valve
6	«Warhammer: Печать Хаоса»	«Новый Диск»	Black Hole
7	ArmA: Armed Assault	«Акелла»	Bohemia Interactive
8	Gothic 3	GF/«Руссобит-М»	Pluto 13
9	Neverwinter Nights 2 + подарок	«Акелла»	Obsidian
10	Neverwinter Nights 2	«Акелла»	Obsidian

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

PS2 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Canis Canem Edit	Take-Two	Rockstar North
2	GTA: Liberty City Stories	Take-Two	Rockstar Leeds
3	World Snooker Championship 2007	SEGA	Blade Interactive
4	Pro Evolution Soccer 6	Konami	Konami
5	FIFA 2007	Electronic Arts	EA Canada
6	LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	Traveller's Tale
7	Need for Speed: Carbon	Electronic Arts	EA Canada
8	Call of Duty 3	Activision	Treyarch
9	Cars	THQ	Rainbow Studios
10	Buzz! Junior: Jungle Party	Sony	Maqenta

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

PS2 Рейтинг продаж игр интернет-магазина Amazon (www.amazon.com)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Guitar Hero 2 Bundle With Guitar	Activision	Harmonix
2	Rogue Galaxy	Sony	Level-5
3	Madden NFL 07	Electronic Arts	Tiburon
4	Final Fantasy XII	Square Enix	Square
5	God of War II	Sony	SCE Santa Monica
6	Karaoke Revolution Party	Konami	Harmonix
7	Guitar Hero	Activision	Harmonix
8	God of War	Sony	SCE Santa Monica
9	Katamari Damacy	Namco	Namco
10	Karaoke Revolution: American Idol	Konami	Blitz Games

PS2 Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	Black	SoftClub	Criterion
2	Tekken 5	SoftClub	Namco
3	Need for Speed: Most Wanted	SoftClub	Electronic Arts
4	«Ледниковый период 2: Глобальное потепление»	SoftClub	Eurocom
5	Gran Turismo 4	SoftClub	Polyphony Digital
6	God of War	SoftClub	SCE Santa Monica
7	GTA: San Andreas	SoftClub	Rockstar North
8	Killzone	SoftClub	Guerilla
9	FIFA 2007	SoftClub	EA Canada
10	Need for Speed: Carbon	SoftClub	EA Canada

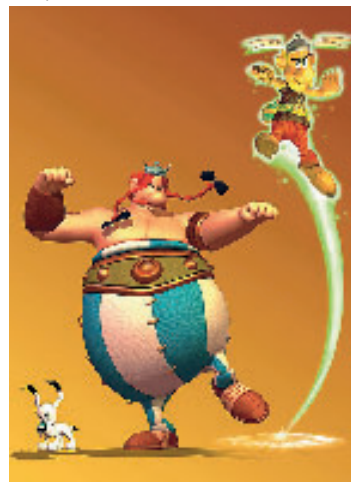
Чарты предоставлены концерном «Группа СОЮЗ» (www.soyuz.ru)



Почем нынче next-gen?

➔ Суммы, затрачиваемые на разработку популярных игр, редко становятся достоянием общественности. Тем больший интерес вызвала опубликованная Forbes новость о бюджете sci-fi action Lost Planet. Оказывается, создание и продвижение этого проекта стоили компании Сарсон ни много ни мало 40 млн долл. Половина указанной суммы ушла на рекламу и маркетинг. Эти внушительные затраты оправдали себя, Lost Planet разошлась тиражом более миллиона копий.

Признание на высшем уровне



➔ Министерство культуры Франции предоставило на рассмотрение Европейской Комиссии проект, которым предусматриваются налоговые льготы для локальных студий, создающих видеоигры. В проекте, уже одобренном Парламентом Франции, предполагается государственное финансирование до 20% производственных расходов (но не более 3 млн евро), которые несет студия за год. Правда, игра должна иметь культурную ценность (with a cultural dimension), а что понимается под этим определением, пока неизвестно. Но начало положено, слово за Европейской Комиссией.

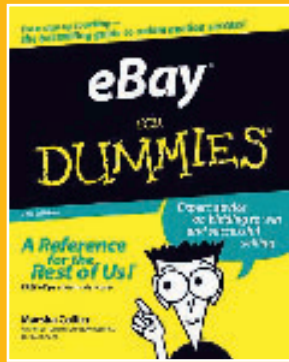
Эволюция в кармане

➔ Приверженцы «only and forever» платформы с грустью опускают флаги и сворачивают транспаранты. Spore отныне не является PC-эксклюзивом. EA официально заявила о будущем выпуске проекта на Nintendo DS. Эта новость еще раз подтвердила, что мультиплатформенность стала сегодня одним из наиболее популярных средств минимизации рисков при разработке столь сложных и неоднозначных проектов.



Наша EVE

➔ Российский сервисный оператор «Нетвиль», занимающийся цифровой дистрибуцией и онлайн-играми, заключил договор с компанией CCP, создательницей EVE Online, о локализации легендарной MMORPG. Сотрудник «Нетвиль» Максим Михалев сказал, что игра будет переведена на русский язык полностью, за исключением некоторых названий и терминов (их выбор остается на усмотрение локализатора). О том, как будет происходить синхронизация русского клиента с единственным англоязычным игровым сервером, не сообщается.



Торг больше не уместен

➔ Руководство известного сетевого аукциона eBay приняло весьма интересное решение. С сайта были удалены все лоты с виртуальными артефактами (virtual artifacts), которые представляют собой не что иное, как контент различных MMORPG: внутриигровая валюта, персонажи, вещи и т. д. Причина столь сурового поступка заключается в том, что по условиям продавец должен быть владельцем выставляемого на аукцион товара. Правда, для одного виртуального мира сделано исключение. Linden Lab счастлива, ведь компания давно доказывает всем, что Second Life – совсем не игра.

И снова N-Gage?

➔ Компания Nokia, дважды потерпев неудачу в продвижении игрового телефона N-Gage, не прекращает попыток завоевать сферу мобильного гейминга. Переговоры с EA Mobile, THQ Wireless, Square Enix, Capcom, Vivendi Games, Namco Bandai, SEGA, Sony и другими представителями игровой индустрии явно ведутся неспроста. По всей видимости, в планах упорных финнов стоит создание нового смартфона для геймеров. Ждем официального заявления.

Компанія Одиссей представляє



Родина Звездунчиків на пляжу війни.



- 12 яскравих, трьохмірних рівнів •
- 100 різноманітних пасток •
- Мільйони можливостей розв'язатися •

© 2007 JAM GAMES.NET. Всі права захищені. JAM GAMES.NET не несе відповідальності за втрату даних або пошкодження обладнання. Для отримання додаткової інформації про JAM GAMES.NET, будь ласка, зверніться до наших менеджерів. Всі інші назви, логотипи та символи є власністю своїх відповідних власників.

2 CD
PC
MAC

о.п.
СТАРТ

Парой строк

Square Enix подобно многим другим известным компаниям лицензировала Unreal Engine 3.0. Для разработки каких именно проектов будет использоваться эта технология, не сообщается.

JoWoOD анонсировала аддон к The Guild 2. Дополнение носит символическое название Pirates of the European Seas и предложит вам попробовать себя в роли сурового флибустьера.

Midway решила внести свою лепту в создание шутеров на тему Второй мировой. Hour of Victory, разрабатываемая для Xbox 360, поразит нас аутентичностью и кинематографичностью. А мы и не сомневались.

Стать подписчиком The Burning Crusade можно через Интернет, с помощью нового direct online-сервиса компании Blizzard. Разумеется, услуга не бесплатная. Если вас интересуют подробности, добро пожаловать на wow-europe.com.

Just Cause разошлась тиражом более одного миллиона копий. И теперь Eidos обогнала в своих планах выпуск сиквела. А надо ли?

SEGA объявила о разработке Universe at War: Earth Assault. Эта RTS посвящена борьбе землян с пришельцами. А главными особенностями игры должны стать модифицируемые в реальном времени юниты и разрушаемый ландшафт. Прямо как в «Периметре».

EA наконец-то прокомментировала слух о закрытии многообещающей RPG The Lord of the Rings: The White Council. Нет, проект не отменили, его всего лишь заморозили.

Благодаря последнему обновлению прошивки PlayStation 3 поддерживает почти все игры своей предшественницы. Даже Kingdom Hearts 2 и Okami.

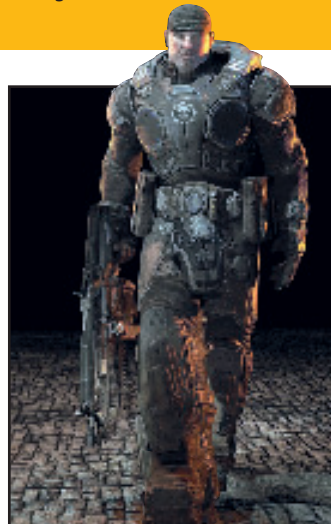
Лишний день в Токио

➔ После того как шоу-формат E3 перерос в сухие бизнес-встречи, пошли нехорошие сплетни о закрытии других крупных развлекательных выставок. В частности, скорую кончину пророчили Tokyo Game Show. К счастью, слухи не подтвердились. Организаторы TGS сообщили, что выставка не только не закроется, но и будет работать на один день дольше. Целый лишний день для любования кавайными booth-babes!



Год без новой «Фантазии»

➔ В беседе с журналистами известного игрового издания Famitsu один из дизайнеров Square Enix поделился планами компании на текущий год. К сожалению, в них не значится выпуск Final Fantasy XIII. Впрочем, без новых «Фантазий» мы все равно не останемся. В 2007-м обладатели PSP получат Crisis Core: Final Fantasy VII, а владельцы DS ближе к концу года ждет Final Fantasy XII: Revenant Wings.



А Папа был прав

➔ Удивительно, как много людей не умеет внимательно слушать и внимательно же читать. Вот Папа Римский Бенедикт XVI в своем обращении лишний раз напомнил миру о чрезвычайно сильном влиянии медиа на неокрепшую психику детей и подростков. Он призвал родителей быть более бдительными, а ключевых лиц медиаиндустрии – более ответственными. Но это, похоже, прошло незамеченным, зато все увидели слово «видеоигры». И, вывернув сказанное понтификом наизнанку, дружно встали на уши. Хотя если быть точным, то фраза Бенедикта XVI звучала так: «Тенденция производить программы и продукты, включая анимационные фильмы и видеоигры, в которых ради развлечения возвеличивается насилие, изображается антисоциальное поведение или тривиализируется человеческая сексуальность, – суть извращение, особенно отвратительно, когда эти программы направлены на детей и подростков». Рекомендуем ознакомиться с полным тестом обращения на сайте Ватикана и подумать, разрешите ли вы своему ребенку смотреть ток-шоу «Дом-2», читать Виктора Доценко или играть в GTA?



Цифры из Рэдмонда

➔ Entertainment and Devices – игровое подразделение корпорации Microsoft (которое, в частности, занимается Zune, Xbox 360 и PC-развлечениями) опять рапортует о потерях. Очередной финансовый квартал закончился 31 декабря 2006 г. с убытками в 289 млн долл. Показатели подпортил пресловутый медиаплеер Zune, расходы на его производство и маркетинг оказались очень высокими. А вот прода-

жи Xbox 360 принесли 2,96 млрд долл. Самый востребованный проект – Gears of War (свыше 3 млн копий). Праздник пришел и на улицу консервативных адептов PC. Активное продвижение Games for Windows позволило увеличить объем реализации игр для этой платформы на целых 82%. Общий же доход рэдмондского гиганта за отчетный период вырос на 6% и составил 12,5 млрд долларов.

Кибердемонстрации

→ Грань между реальным миром и его онлайн-прототипами все тоньше. Накануне президентских выборов во Франции политически активные жители Second Life устроили акцию протеста напротив виртуального офиса ультраправой партии «Национальный Фронт», руководитель которой баллотируется на пост главы Франции. Но еще больший резонанс вызвало открытие в этой же онлайн-вселенной официального посольства Швеции.



Непотопляемая Sony



→ Несмотря на пессимистические прогнозы финансовых аналитиков, Sony завершила очередной квартал с прибылью в 21,4 млрд долл., что почти на 10% лучше прошлогодних показателей. На долю игрового подразделения компании в этой сумме приходится 3,6 млрд долл. (в целом продажи увеличились на 5,6%). За последние два месяца реализовано 1,84 млн единиц PlayStation 3 и 5,2 млн копий игр для нее. Компания заявила, что это самые хорошие темпы продаж за историю бренда PlayStation. А вот продажи PSP упали на целых 72% (за три месяца разошлось меньше 2 млн устройств).



Nintendo на коне

→ Nintendo не перестает сообщать хорошие новости. С апреля по декабрь 2006-го чистый доход компании вырос до 5,9 млрд долл. (на 73%), а прибыль составила 1,09 млрд долл. (на 43% больше, чем в прошлом году). За этот же период было реализовано 19 млн DS (из них свыше 10 млн купили европейцы). Революционную Wii приобрели 3,2 млн человек по всему миру (наибольший спрос на родине – 1,4 млн – и в США – 1,26 млн). Самым успешным проектом собственной разработки Nintendo считает, конечно же, New Super Mario Bros. для DS (разошелся тиражом 8,64 млн копий).

PC Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
01.03.2007	Aura 2: The Sacred Rings	The Adventure Company	adventure
05.03.2007	Genesis Rising: The Universal Crusade	Dreamcatcher	strategy
06.03.2007	Silverfall	Atari	RPG
06.03.2007	Titan Quest: Immortal Throne	THQ	RPG
06.03.2007	CSI: Crime Scene Investigation – Hard Evidence	Ubisoft	adventure
13.03.2007	Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific	Ubisoft	simulator
20.03.2007	TMNT	Ubisoft	action
22.03.2007	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC	action
23.03.2007	Frontline: Fields of Thunder	Paradox	strategy
27.03.2007	Infernal	Playlogic	FPS
27.03.2007	Two Worlds	South Peak	RPG
27.03.2007	Penumbra: Overture	Got Game	adventure
27.03.2007	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Ubisoft	tactical
27.03.2007	The Elder Scrolls IV: Shivering Isles	Bethesda	RPG
27.03.2007	Driver: The Parallel Lines	Ubisoft	racing
27.03.2007	Battlefield 2142: Northern Strike	EA	action
27.03.2007	Blazing Angels: Secret Missions	Ubisoft	simulator
27.03.2007	Top Trumps: Horror and Predators	Ubisoft	entertainment
28.03.2007	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	EA	RTS
03.04.2007	Monster Madness: Battle For Suburbia	South Peak	action
24.04.2007	LOTR Online: Shadows of Angmar	Codemasters	MMORPG
04.05.2007	Spider-Man 3	Activision	action
22.05.2007	Shrek the Third	Activision	action/adventure
22.05.2007	Pirates of the Caribbean: At Worlds End	Buena Vista	action

Xbox 360 Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
01.03.2007	Mobile Ops: The One Year War	Namco Bandai	action
06.03.2007	Rayman: Raving Rabbids	Ubisoft	action
06.03.2007	Dance Dance Revolution Universe	Konami	music
06.03.2007	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Ubisoft	tactical
13.03.2007	Def Jam: ICON	EA	fighting
20.03.2007	Virtua Tennis 3	SEGA	sport
20.03.2007	TMNT	Ubisoft	action
21.03.2007	Cabela's African Safari	Activision	hunting
27.03.2007	Two Worlds	South Peak	RPG
27.03.2007	Meet the Robinsons	Buena Vista	action
27.03.2007	Blazing Angels: Secret Missions	Ubisoft	simulator
28.03.2007	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	EA	strategy
03.04.2007	The Darkness	Take-Two	action
03.04.2007	Monster Madness: Battle For Suburbia	South Peak	action
03.04.2007	Guitar Hero II	Activision	music
04.05.2007	Spider-Man 3	Activision	action
22.05.2007	Forza Motorsport 2	Microsoft	racing
22.05.2007	Pirates of the Caribbean: At Worlds End	Buena Vista	action
22.05.2007	Shrek the Third	Activision	action/adventure
26.06.2007	FlatOut: Ultimate Carnage	Empire	racing
26.06.2007	Hour of Victory	Midway	FPS

DS Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
01.03.2007	Death Jr. and the Science Fair of Doom	Konami	action
05.03.2007	Wario: Master of Disguise	Nintendo	action
06.03.2007	ATV/Monster Truck Mayhem	Destination	racing
06.03.2007	Uno 52	Zoo Digital	cards
06.03.2007	Lost in Blue 2	Konami	RPG
06.03.2007	Rayman: Raving Rabbids	Ubisoft	action
06.03.2007	Shrek Smash 'n' Crash	Activision	racing
06.03.2007	Frisbee / Frisbee Golf	Destination	sport
12.03.2007	Wiffle Ball Advance	Zoo Digital	sport
13.03.2007	Spectrobes	Buena Vista	RPG
15.03.2007	Kim Possible: Global Gemini	Buena Vista	action/adventure
19.03.2007	Custom Robo Arena	Nintendo	action
20.03.2007	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	D3	puzzle
20.03.2007	Theme Park	EA	strategy
20.03.2007	TMNT	Ubisoft	action
21.03.2007	Cake Mania	Majesco	entertainment
26.03.2007	Pogo Island	EA	puzzle
27.03.2007	Meet the Robinsons	Buena Vista	action
27.03.2007	Zendoku	Ubisoft	puzzle
27.03.2007	Top Trumps: Horror and Predators	Ubisoft	entertainment
02.04.2007	SNK vs. Capcom Card Fighters DS	SNK Playmore	fighting
02.04.2007	The Settlers II: 10th Anniversary	Ubisoft	strategy
22.04.2007	Pokemon Diamond	Nintendo	RPG
22.04.2007	Pokemon Pearl	Nintendo	RPG
22.04.2007	Toon-Doku	Majesco	puzzle

Обратная связь

Голосования

ИГРЫ – ЭТО ИСКУССТВО?

1. Да (90%)
2. Нет (6%)
3. Не уверен (4%)

Всего в голосовании приняло участие 282 человека

В КАКОМ ПОЛОЖЕНИИ УСТАНОВЛЕНА ВАША КОНСОЛЬ?

1. В горизонтальном (44%)
2. У меня и консоли-то нет (31%)
3. В вертикальном (18%)
4. Разные консоли – по-разному (8%)

Всего в голосовании приняло участие 439 человек

НУЖНЫ ЛИ НЕОБЫЧНЫЕ МАЛЕНЬКИЕ ИГРЫ В GAMEPLAY?

1. Да (66%)
2. Нет (24%)
3. Мне все равно (10%)

Всего в голосовании приняло участие 292 человек



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

Наши читатели пишут

Игры и искусство

Игры – это не искусство. Я как-то писал об этом в своем блоге.

Я понимаю, что игра, ее суть – это геймплей.

А когда мы говорим об играх, которые стали искусством, то восхищаемся, как правило, отличными графикой (Okami), сценарием (Dreamfall), звуком (Hitman). Эти составляющие, скажем так, заимствованы из других искусств (живописи, музыки и т. д.).

Если же убрать их и оставить чистый геймплей – получится пшик.

Вот когда игра в простом, примитивном виде, «на кубиках», с условным оформлением и звуками перевернет воображение, оставит след в сознании – тогда можно будет говорить об искусстве.

Cray

«Ха-ха!» три раза! Исходя из этих доводов, кинематограф к искусству тоже никакого отношения не имеет – посмотрел, вышел из зала и все... пшик. О! Постой, так ведь и музыка – это еще более «пшиковое» явление! Послушал, наслаждался – и баста. Стихи, кстати, в таком случае тоже к искусству никакого отношения не имеют.

Вот ведь как...

В общем, искусство, по-моему, есть некий процесс взаимодействия человеческих чувств, мысли и действия, результат которого оказывает на человека некое эмоциональное воздействие.

Естественно, вы можете сказать, что фильмы Уэе на вас тоже оказывают некое воздействие – рвотное к примеру. Тут я не готов ответить подробно и обстоятельно, однако мне кажется, что вопрос эмоционального влияния очень тонкий и зависит сильно от самого субъекта воздействия. Ведь нельзя же утверждать, что искусство должно дарить только позитивные эмоции.

Возможно, следует называть искусством то, что сам творец искусством хотел сделать этим самым предметом искусства, вкладывая в него свои мысли, чувства и труд.



В общем, как говорил дон Хуан: «Все зависит от человека».

zikkurat

По-моему, этот вопрос можно было даже не поднимать... Но странное дело – есть много таких, которые проголосовали «Нет».

Разумеется, игры – это искусство. И разумеется, не все. Точно так же, как и в кино, музыке или литературе. Например Planescape: Torment, Silent Hill и Dreamfall четко показывают, что игры – это искусство. А «Бой с тенью» и «Метро-2» показывают, что и тут бывает своя порнография.

Очень хотелось бы услышать аргументы противоположной стороны.

MistWeaver



КОНКУРС С КРОЛИКАМИ

Фотоколлажи с кроликами из Rayman Raving Rabbids созданы читателями блога Gameplay для конкурса, посвященного этой игре. Победил в нем Роман Шишкин из Киева (работа Rabbid Wars), но поскольку от диска он отказался, коробка с Rayman Raving Rabbids досталась занявшему второе место Шаталову «ArmaX» М. К. из Одессы (работа Medieval II: Total Rabbids).

«После чтения журнала Gameplay мои волосы становятся густыми и шелковистыми» snal



Музыка, сценарий, актерская игра, живопись (читай: графика), совмещенные в компьютерной игре и движимые геймплеем, воспринимаются совсем не так, как воспринимались бы каждый по отдельности, они приобретают новые свойства. Когда мы говорим об атмосфере в игре, мы подразумеваем ее эмоциональный фон, настроение. Выключите звук в Thief, и она будет восприниматься совсем по-другому, сделайте коридоры DOOM 3 ярко освещенными, и это будет совершенно другая игра. Я вот что хочу сказать: конечно, игры – это искусство, нельзя разделить игру на простые составляющие, это целостная система, можно сказать – живой организм.

Jekka

Цитата: «Разумеется, игры – это искусство. И разумеется, не все».

Никто не называет «этот конкретный» фильм искусством, а «тот» – не искусством.

Есть понятие «кинематограф», и так уж сложилось, что большинство людей сходятся во мнении, что это все-таки искусство. А плохой фильм, хороший ли – он останется искусством по-любому.

Играм, как и любому другому довольно новому виду творчества, я думаю, еще предстоит отстоять свое право называться искусством. Хотя... даже судя по нашему голосованию, может, уже этого и не нужно.

су

Игры – пока что не искусство, так как основная их цель – развлечение. Причем большинство проектов преподносят развлечение в очень тупой форме, которое никак нельзя назвать эстетической. Очень немногие из них имеют хоть какую-то культурную ценность – это исключения из правил, и потому нельзя, приводя эти игры в пример, говорить об играх в целом. Приводя их в пример, можно сделать достаточно логичное предположение, что игры движутся в правильном направлении. То есть с развитием технологий и рынка также возрастают требования игроков. А это значит, что игры станут искусством. Я в это верю.

На данный же момент разработчикам не хватает профессиональных режиссеров, не хватает писателей. В Gameplay была статья на эту тему, где брали интервью у сценаристов. Статья только подтверждает то, что пока играм не хватает именно таких вот сценаристов. А проекты, над которыми поработали или сценаристы, или просто талантливые и пылкие разработчики, сразу становятся хитами. Потому не стоит преувеличивать – играм пока далеко до книг, игры догоняют, но пока не дотягивают до кинематографа, игры – не искусство... Но они им станут.

snegovik

Ув. Снеговик, как же вас замучили литературой и фильмами, что вы считаете, будто искусство должно грузить, а не развлекать!

Специально для вас цитата: «Art always sounds like some painful thing that you have to do in school. It's not. It's imagination. It's creativity. It's imagery. It's performance».

(c) Marilyn Manson

MistWeaver

Игры и моды по мотивам Babylon 5

Вообще странно, что по такому знаменитому сериалу нет ни одной достойной игры. Это же золотая жила. Не понимаю я разработчиков, зачем клепать очередную клон про Вторую мировую, от которой уже всех тошнит, когда можно сделать космосим по «Вавилону 5», тем более что не нужно ничего придумывать, все уже есть, бери и делай.

Пробовал играть в Babylon 5: I've Found Her. Игра не понравилась, лучше бы они взяли за основу более аркадный движок, а полчаса летать, чтобы кого-то сбить, – не для меня, у меня нет столько времени.

Optimus

Опубликован первый за многие годы скриншот из Duke Nukem Forever

Ждем скриншотов из «Всеслава-Чародея», значит

Vamp1r0

Он его из пластилина лепил, что ли?

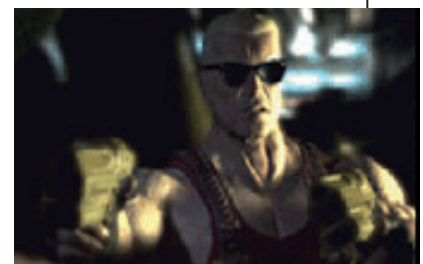
b2k

... а еще через пять лет нам нарисуют ролик!

snal

Так ролик давно был на диске с DN Manhattan Project, или надо уже с такими пластилиновыми воронами? Тогда я тоже не против буду его посмотреть.

-v-



Новости киберспорта



МИРОВОЙ РЕЙТИНГ ОТ GOTFRAG

GotFrag.com, один из самых крупных киберспортивных порталов, обнародовал первое обновление своего CS-рейтинга в этом году. Команда fnatic возглавила мировой и европейский рейтинги одновременно, оставив поляков Pentagram (лидеров WCG) на втором месте, не в последнюю очередь благодаря победе на CPL Winter 2006. Украинских команд ни в тройке, ни даже в десятке лучших не обнаружено.

НАГРАДЫ ОТ GGL

На традиционной церемонии GGL Awards свои награды получили лучшие игроки 2006 года в дисциплинах Quake, WarCraft и Counter-Strike. Авторитетом в CS был признан Patrik «f0rest» Lindberg из fnatic, а его соклановец Oscar «archi» Torgersen удостоен чести зваться «Прорывом года» в той же номинации. В дисциплине WarCraft лидером оказался китаец Li «Sky» Xiao Feng, а в Quake – Johan «Toxic» Quick, который в прошлом году буквально стер своих соперников с лица земли.

ПОТЕРИ В СОСТАВЕ SK

Интернациональный клан SK с начала 2007 года третич по швам. Первым ушел Toxic, причем по вполне понятным причинам – он просто-напросто перерос немецкий мультигейминговый клан. В 2006 году Toxic выиграл подряд 8 турниров по Quake 4, в числе которых QuakeCon, Intel Summer Championship, WSVG и World Cyber Games. В интервью он признался, что после победы на декабрьских WSVG получил несколько серьезных предложе-

ний, но ни одно из них пока не принял.

CS-состав также пострадал: ушли сильные, но утратившие мотивацию после провального для них 2006 года vilden, fisker и GoodFella.

WarCraft-подразделение потеряло двух корейцев – Zaccard и Sweet вернулись в китайский клан BET. Защищать честь команды остались лишь несколько старожилов, среди них, кстати, и украинец Михаил «HoT» Новопашин.

Каковы же перспективы? Менеджеры SK не унывают и занимаются поиском новых звезд. Они планируют в 2007 году собрать многообещающую смешанную команду из топовых интернациональных игроков и немецкой молодежи. Посмотрим, что из этого выйдет и сможет ли клан вернуть себе былую славу.

FATAL1TY ПОКИДАЕТ КИБЕРСПОРТ

Джонатан «Fatal1ty» Уэндел – культовая фигура мирового киберспорта. Он одним из первых научился зарабатывать деньги на своем увлечении, и сейчас его состояние оценивается, по некоторым данным, в миллион долларов. Согласитесь, неплохо? Рецепт прост: чтобы повторить его успех, нужно выступать на профессиональном уровне в Quake-и CS-лигах, победить в сотне чемпионатов, хорошо играть в покер и бильярд, а также выпускать компьютерное железо собственной марки.

Но вернемся к Джонатану. Говорят, он всерьез решил забросить выступления и стать комментатором на Championship Gaming

Series (CGS), а также принимать участие в чемпионатах по бильярду. В добрый путь, Джонни!

ФИНАЛЫ WC3L SEASON 4 И WC3L SEASON 10

В Кельне усилиями Blizzard и ESL состоялись долгожданные финалы Battle.Net Season 4. Напомню, полгода назад компания Blizzard решила освежить систему рейтингов своего проекта Battle.Net. И теперь, кроме возможности открыть новые картинки аватаров, обладатели лицензионного WarCraft получили шанс попасть в финал по окончании сезона. После отборочных этапов в финал вышло множество сильных игроков Европы, Азии и Америки. На протяжении полугода команды со всего мира соревновались друг с другом, и до LAN-финалов были допущены четыре лидирующих клана.

Миллионы фанатов следили за этим событием, обсуждая своих кумиров на форумах киберспортивных сайтов и с жадностью качая все доступные записи с турниров. Некоторым счастливым даже покорилась WaaghTV (служба просмотра матчей онлайн), хоть она и трещала под наплывом желающих приобщиться к празднику. А полюбоваться было на что!

Финалы WC3L традиционно прошли под знаком противостояния европейской и азиатской школ. С сильнейшим голландско-французским дуэтом Grubby/ToD из 4Kings справиться могли лишь титаны корейско-китайского прогейминга, однако двукратно-му победителю WCG игроку WE. Sky не дали визу (посольство

ЕВРОПЕЙСКИЙ CS-РЕЙТИНГ ОТ GOTFRAG

1. fnatic
2. Pentagram
3. MYM

СЕВЕРОАМЕРИКАНСКИЙ CS-РЕЙТИНГ ОТ GOTFRAG

1. CoL
2. Pandemic
3. Team 3D

GGL AWARDS Counter-Strike

- Игрок года** – Patrik «f0rest» Lindberg (fnatic)
Открытие года – Oscar «archi» Torgersen (fnatic)

WarCraft III

- Игрок года** – Li «Sky» Xiao Feng (World Elite)
Открытие года – JaeWok «Lucifer» Noh (MYM)

Quake

- Игрок года** – Johan «Toxic» Quick (SK-Gaming)
Открытие года – Maciej «av3k» Krzykowski (SRS Gaming)

ESL WC3L SERIES SEASON X FINALS

1. 4Kings.Intel
2. MeetYourMakers
3. World Elite IGE

BLIZZARD BATTLE.NET GLOBAL LADDER FINALS

1. ReMinD
2. Lucifer
3. Grubby

Германии в Китае явно болеет за своих), а Lucifer и Moon (MyM) спасовали перед «королями» в финальной игре 2x2. 4Kings стали лидерами, а Grubby еще и приз как лучший игрок 10-го сезона WC3L отхватил.

На Battle.Net Finals интриг было еще больше. Кореец ReMinD непостижимым образом одолел в полуфинале ToD, а в финале – и самого Grubby. Получив в награду 10 тысяч долл. и настоящий варкрафтерский меч (почти настоящий, cold damage не работает), он пообещал закатить пир по приезду на родину. Говорят, есть в Корее такая хорошая традиция.

VAULT CYBERSPORT LEAGUES

В прошлом номере Gameplay мы затронули тему украинского киберспорта, в частности описали основные принципы организации таких лиг, как UWL (Ukrainian WarCraft League), USL (Ukrainian StarCraft League) и UFL (Ukrainian FIFA League). Теперь настало время рассказать о них подробнее, тем более что для этого есть повод: отечественные лиги объединяются в единый проект VCL (Vault Cybersport Leagues).

Система проведения соревнований неоднократно изменялась, организаторы искали оптимальную схему. Последний вариант выглядел так: три рейтинговых чемпионата и финал сезона в конце плюс финал года после четырех отыгранных сезонов. На сезонные финалы попадали лишь игроки, заработавшие достаточное количество очков на обычных чемпионатах (то есть очки, набранные киберспортсменом в трех обычных состязаниях, суммировались, и те, у кого полученный результат оказывался максимальным, выходили в финал сезона).

У такой схемы есть и плюсы, и минусы. Главные достоинства – это четкий график соревнований и большой приз в конце года. Из негативных моментов стоит отметить сравнительно невысокие призовые суммы на финалах сезонов и довольно длительный срок между временем проведения обычных чемпионатов и финала года. Ситуация из жизни: геймер заработал достаточно очков, чтобы выступить в годовом финале, но тот состоится через десяток месяцев и будет проходить уже по другой версии игры.

Поэтому, учтя все предыдущие наработки, свернув графики посещаемости и поскреба по сусекам в поисках призового фонда, организаторы лиги решили сделать так. Сезон теперь по-прежнему состоит из трех чемпионатов (приблизительно по одному в месяц), финалы же сезона становятся центральными событиями, а призовые их приятно возрастут.

В летний пляжно-сессионный сезон VCL уйдет на каникулы, чтобы в августе вернуться с масштабнейшим Vault Summer Cup. Грандиозный чемпионат по всем номинациям, открытый для всех желающих, – попасть на него может любой игрок, невзирая на свой рейтинг.

Прежней останется система разделения на группы по мастерству: напомним, одной из фишек лиги является «сортировка» участников состязаний на очень сильных, просто сильных и новичков. Профи сражаются с другими профи, а игроки послабее сходятся в битве с такими же, не слишком умудренными в боях, но полными жажды победы. Действительно, разве интересно играть с противником, который гораздо опытнее или намного слабее вас?

Каждая группа имеет отдельный призовой фонд. Логично, что чем она сильнее, тем лучше призы и тем больше очков рейтинга получают победители, но и борьба, естественно, посерьезнее. Кстати, профи попасть в группу к новичкам практически невозможно, за этим зорко следят судьи. Однако если игрок вдруг ощутит, что способен на большее, – самым верным решением будет перевестись в группу повыше.

Итак, что же ждет нас в новом киберспортивном сезоне? Начиная с марта 2007 года Vault Cybersport Leagues проходят по трем номинациям: VCL: WarCraft (1x1), VCL: DotA Allstars (5x5) и VCL: FIFA 07 (1x1). Как обычно, организаторы выбрали самые популярные и востребованные игроками дисциплины.

У этих далеко идущих планов есть прочный материальный фундамент – свою помощь в развитии киберспорта в Украине предлагают все больше и больше организаций. Партнерами лиги в новом сезоне станут: сеть компьютерных клубов Vault, компания Logitech – производитель отличных игровых манипуляторов – и, конечно же, «Издательский Дом ИТС».

Расписание весеннего сезона Vault Cybersport League!

Warcraft, Fifa, Dota - если эти слова для тебя не пустой звук - приходи и участвуй в весенних лигах проводимых в компьютерном клубе Vault® City.

Борись на равных - участники разделяются на группы в зависимости от мастерства игры! Каждая группа борется за отдельный призовой фонд!

***призы - лучшие игровые манипуляторы официального спонсора лиг - представительства компании Logitech в Украине.**

1.VCL:FIFA #1	04.03.2007 - 1700 грн.
2.VCL:FIFA #2	08.04.2007 - 1700 грн.
3.VCL:FIFA #3	13.05.2007 - 1700 грн.
4.VCL:FIFA Final	03.06.2007 - 4000 грн. + призы*

1.VCL:Dota #1	11.03.2007 - 4500 грн. + призы*
2.VCL:Dota #2	22.04.2007 - 4500 грн. + призы*
3.VCL:Dota #3	27.05.2007 - 4500 грн. + призы*

1.VCL:Warcraft #1	18.03.2007 - 1700 грн.
2.VCL:Warcraft #2	15.04.2007 - 1700 грн.
3.VCL:Warcraft #3	20.05.2007 - 1700 грн.
4.VCL:Warcraft Final	03.06.2007 - 4000 грн. + призы*



официальный медиа-партнер - журнал Gameplay



Подробности на сайтах: <http://www.getinfight.com> и <http://www.csv.net.ua>

Мифические игры



Юрий Сингаевский

Слово «миф» в переводе с греческого означает «предание, сказание». У большинства людей этот термин ассоциируется с историями о великих героях и подвигах, ими совершаемых.

➔ Древний человек, в отличие от современного, отнюдь не стремился отмежевать себя от окружающего мира. Дерзкая мысль о том, что он, видите ли, царь природы, не приходила ему в голову. А грандиозные научно-технические идеи об осушении морей и повороте рек привели бы его в панический ужас. Когда человек жил природой, он приписывал ей собственные свойства: одушевленность, разумность, способность чувствовать и т. д.

то окружен мифическими объектами и мифическими же персонажами. Их иногда называют архетипами – первичными образами, которые передавались из поколения в поколение и намертво закрепились в коллективном бессознательном, общем для всего человечества.

К примеру, редкий главный герой обходится без помощи наставника – архетип ментор. Помните персонажа «Одиссеи», наставника юного Телемака? В ролевых играх вы не раз возвращаетесь к различным

мы и электронные устройства. Функции клубка с успехом выполняет GPS-навигатор. Следователь из Condemned: Criminal Origins был оснащен целым арсеналом «помощников»: фотокамера, сканер отпечатков, детектор запахов и т. д.

Путь героя часто преграждают стражи границы (еще один архетип). Они охраняют символические врата между мирами. Избушка на курьих ножках – не что иное, как пропускной пункт в земли Горыныча (или Кощея). Внутри избушки сидит страж – Баба-Яга. Стоящий перед входом в VIP-зону секьюрити, закрывающий для Агента 47 доступ к клиенту, выполняет те же функции. Персонаж в последней комнате Temple of Trials (в любимой всеми Fallout 2) охраняет не просто выход из здания, но и образный переход в иной, большой мир. Герой должен доказать свою состоятельность, победить стража силой или хитростью.

Очень интересным архетипом является Хамелеон (термин Джеймса Фрэйя) – персонаж, способный менять личины. Как правило, это циничный злодей, который притворяется на время добропорядочным простаком или неожиданным помощником. Вспомните Оракула из замечательной Ex Machina. Он сыплет таинственными фразами и обещаниями. Коварный искусственный интеллект намеренно вводит доверчивого протагониста в заблуждение, чтобы тот помог ему. А в финале Оракул нападает на игрока.

Как видите, мифологические элементы, сформировавшиеся тысячелетия назад, за прошедшее время отнюдь не утратили актуальности. Они лишь изменились внешне, приняв более понятные современному человеку формы. Изучение мифов – крайне интересное и познавательное занятие. Удивительно, насколько истории седой старины могут помочь нам в лучшем понимании современности.

«Считается, что именно мифы положили начало современному искусству, религии, науке»

Из подобных представлений складывалась общая картина мира. Кому-то древние истории наверняка покажутся вызывающе примитивными, может быть, даже глупыми. Но считается, что именно мифы положили начало современному искусству, религии, науке. Выдающийся филолог, исследователь русского сказочного фольклора Владимир Яковлевич Пропп в своей книге «Морфология волшебной сказки» совершенно убедительно доказывает, что все сказочные истории основаны на древних обрядах инициации, которые в свою очередь были сформированы мифическим видением мира. А значит, литературные мифические образы, созданные нашими предками-фантазерами в каком-то далеком году до нашей эры, безотказно работают и сегодня. Современные развлекательные истории – суть те же сказки. Разве что Емеля ездит на печи, а Джеймс Бонд – на Aston Martin. Разница только внешняя, а смысл, функция – одинаковы.

Если уделить время изучению данного вопроса, а затем внимательно посмотреть по сторонам, понимаешь, что ты просто-напрос-

учителям, чтобы пройти очередное посвящение, открыть для себя новые возможности. Классический типаж – дед-шаман из шутера Prey. А обратившись к кинематографу, нельзя не вспомнить мастера Йоду.

Протагонисту часто помогают друзья. Этот архетип так и называется – друзья главного героя. Обычно они уступают своему лидеру в опыте и таланте, но преданны и всегда готовы выручить в трудную минуту. Незадачливому детективу Sylvester «Sly Boots» Bucelli из легендарной Anachronox пришлось бы туго без забавного робота Пала (PAL-18), легко взламывающего любую систему защиты.

В сказочных историях часто фигурирует и волшебный помощник. Он неожиданно использует спасительную магию или дарит полезный предмет. Скажем, клубок, указывающий дорогу. Если речь идет о современности, роль таких волшебных помощников берут на себя механиз-

«Путь героя часто преграждают стражи границы, охраняющие символические врата между мирами»

Десять – это сорок

Современные игры как один из многочисленных видов развлечений требуют от геймеров не только денег, но и времени, ресурса куда более ценного, чем хрустящие банкноты и звонкие монетки. Сотни проектов появляются на различных платформах каждый год. Разработчики бомбардируют нас адвентюрами, шутерами, RPG, симуляторами, нахваливая свою продукцию и рассказывая, сколько часов «неповторимого геймплея» они сулят неискушенным пользователям. При этом мало кто задумывается, хватит ли у потенциального игрока свободного времени на борьбу с полигональными врагами и прогулки по обширным виртуальным мирам.

➔ По оценкам Entertainment Software Association, западные геймеры проводят за видеоиграми в среднем 7,6 часа в неделю, т. е. приблизительно по 65 минут в день. Исследователи учитывают в основном предпочтения взрослой аудитории (средний возраст игрока в США уже давно перевалил за 33 года). Западной статистике вторит голосование на официальном блоге нашего журнала (gameplay.com.ua). Большинство читателей (24%) не могут (или не хотят?) посвящать играм более 8–15 часов в неделю. Эти люди играют, когда у них появляется такая возможность, в среднем приобретая 2–3 продукта каждый месяц.

Однако для прохождения игры класса *The Elder Scrolls: Oblivion* или *Okami* необходимо потратить от 20 до 60 часов. И если проводить за приставкой не более 120 минут в день, застревая в некоторых местах и по несколько раз сражаясь со сложными боссами, игра сможет занять пользователя на месяц, а то и больше. Конечно же, участники рынка не заинтересованы в том, чтобы потенциальные покупатели «висели» на одном проекте по много месяцев. Такое положение дел не способствует повышению динамики продаж, а значит, напрямую вредит издателям. Исключением можно считать лишь MMOG, где геймеры вносят ежемесячную оплату или деньги за дополнительный контент.

Следовательно, игры нужно «укорачивать». Тенденция к уменьшению количества игровых часов наметилась уже достаточно давно, и чем дальше

движется индустрия, тем мимолетней становятся интерактивные развлечения. Там, где раньше тратилось до 40 часов, теперь едва ли удержишься на десять. Купленная коробка не обещает двух-трех месяцев непрерывного развлечения (а стоит на Западе целых \$60). Пробежать *Fahrenheit* или *Half-Life 2* при должной сноровке можно в течение нескольких дней, не особенно жертвуя временем и нервными клетками. Изменилось и само отношение к подобному явлению. Если раньше критики выступали против скоротечности *Metal Gear Solid* или *Max Payne*, то сейчас даже самые суровые рецензенты уверены, что из-за стола лучше встать чуть-чуть голодным.

Прекрасной иллюстрацией востребованности небольших игрушек стал успех платформы Nintendo DS. Эта карманная консоль (а точнее, ее похудевшая копия DS Lite) сейчас отлично продается по всему миру. Простые и доступные развлечения, не требующие значительных временных инвестиций, раскупаются в мгновение ока, в то время как длинные PS2-порты для PlayStation Portable от Sony остаются практически не у дел. Той же дорогой Nintendo пошла и при создании своей новой домашней приставки Nintendo Wii.

До сих пор серьезной проблемой на пути небольших игр в массы оставалась цена – за них требуют те же деньги, что и за эпические, растянутые во времени развлечения. Но и это досадное препятствие вскоре удастся преодолеть с помощью так

называемых «интерактивных сериалов». Компания Valve наглядно показала, что эпизодические игры расходятся не хуже громоздких аддонов, поддерживая в пользователях состояние игрового голода. За американцами последовали авторы *SiN Episodes*, *Sam & Max*, *Penumbra*, *Bone* и пр. Впереди нас наверняка ждет еще немало подобных сериальных проектов. Распространять их можно как в коробках, так и через Интернет (причем не только на PC, но и на консолях), на разработку нужно меньше времени и денег (при наличии готовой технологической базы), а стоимость финального продукта не превышает 20 евро. Издатели сыты, геймеры довольны, ну чем не идиллия!

Впрочем, при таком подходе практически не прощаются ошибки. Плохой пилотный эпизод может навеки похоронить многообещающую затею (что и произошло в случае с *SiN Episodes*). Для игроделов это не окажется откровением: давно известно, что вступительный ролик и первый уровень видят все, а вот до финального босса доходят лишь немногие. Станут ли «сериалы» новым мейнстримом? Скорее всего, нет. Судя по последним релизам, в ближайшем времени смерть длинным играм не грозит, но и возвращение 150-часового *Baldur's Gate II* уже не будет.

Молодое поколение геймеров, выросшее на стремительных многопользовательских боевиках (*Counter-Strike*) и бесконечных «песочницах» (*The Sims*, *GTA III*), продолжит покупать масштабные виртуальные приключения (пусть чуть уменьшившиеся в размере), однако появляться в высших строчках хит-парадов такие проекты будут все реже.

Гораздо вероятнее то, что благодаря мощным сетевым возможностям новых консолей и современных PC настанет настоящий бум старых и новых аркад (*Crimsonland*, *Line Rider*, *Geometry Wars*). Стоят такие игры не больше \$5, а веселья предлагают ничуть не меньше, чем *Dead Rising*, *Final Fantasy X*, *Wii Sports* или *Elite Beat Agents* (да к тому же и ностальгию иногда вызывают).



Марат Баширов

«Большинство игроков не заметило изменений, произошедших с проектом за минувшее время»



S.T.A.L.K.E.R. Хронология

Ярослав Сингаевский

За годы разработки проект S.T.A.L.K.E.R. стал притчей во языцех. Громкий анонс очень быстро собрал большое комьюнити фанатов, восхваляющих еще несуществующую игру до небес. Поднялась высокая волна хайпа. Но процесс затягивался, дата релиза неоднократно переносилась, пока наконец не сменилась абстрактным «when its done». Пылкая любовь аудитории обернулась неоправданными гневом и злостью. Одно лишь упоминание об этой игре вызывало саркастическую усмешку.



→ Горькая ирония ситуации заключается в том, что за перемыванием косточек компании GSC большинство из нас не заметило изменений, произошедших с проектом за минувшее время. И очень многие продолжают слепо верить в некую идеальную, придуманную ими самими же игру. Незадолго до теперь уже окончательной даты выхода редакция журнала Gameday вместе с командой GSC пытается восстановить хронологию создания S.T.A.L.K.E.R., отметив все важные моменты.

2000 год

Долгая стезя началась с непростого и очень ответственного шага – принятия решения о разработке принципиально нового игрового движка, который станет технологической базой для последующих проектов компании. Причин появления X-Ray было несколько. Сторонние пакеты стоили дорого и серьезно отставали в плане технологий, демонстрируя средний уровень графики. Из-за ограничения допустимого количества полигонов в кадре невозможно было отображать большие открытые пространства и сложную архитектуру. Расчет физических взаимодействий проводился на довольно примитивном уровне. Никакой из имевшихся на тот момент движков не был приспособлен к работе с внушительным количеством игровых объектов, как того требовала система симуляции жизни – одна из главных фишек будущего проекта.





«Достоверно не известно, в чью голову пришла идея поездки в зону отчуждения»

2002 год

В начале года прототип Oblivion Lost показали в Каннах на выставке цифровых технологий Milia. Версия игры включала один уровень, условно названный «Пирамида». Посреди не слишком густых джунглей возвышалось загадочное сооружение в стиле ацтеков или майя. Переход от открытых пространств к закрытым происходил без дополнительных подзагрузок. Демонстрировался набор эффектных технологических новинок: скелетная анимация, вертексные шейдеры, динамические тени. Для обработки всех этих красот рекомендовалось использовать видеокарту класса GeForce 3.

Надо сказать, что Oblivion Lost, несмотря на замечательную по тем временам картинку, в целом не производил особо сильного впечатления. Тема порталов между мирами, банальная сама по себе, была к тому же обыграна не лучшим образом. Скорее всего, проект стал бы крепким середнячком, если бы не одно судьбоносное решение.

Достоверно не известно, в чью светлую голову пришла идея поездки в зону отчуждения вокруг Чернобыльской АЭС. Разработчики решили, что эпицентр одной из наиболее масштабных в истории человечества техногенных катастроф может послужить неплохим источником творческого вдохновения.

Холодным мартовским утром в зону отправились геймдизайнер Алексей Сытянов, 3D-дизайнеры Андрей Прохоров и Сергей Кармальский. Отряд возглавлял лично Сергей Григорович. Из поездки вернулись, переполненные впечатлениями. Поражало количество материала, потенциально готового для реализации (его сбором занимались уже в следующих «экспедициях»).

Оказывается, исследовать таинственную и вместе с тем столь близкую нам зону отчуждения много интереснее, чем месить грязь каких-то далеких, придуманных миров. Основная концепция кардинальным образом меняется. Игрок становится сталкером – по аналогии с главным героем «Пикника на обочине» братьев Стругацких. Из этого же произведения заимствуют идею поиска в Зоне загадочных артефактов и губительные аномалии, встречающиеся на пути авантюристов. Игру сначала называют Stalker: Oblivion Lost, а некоторое время спустя из-за проблем с авторскими правами – S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost. PR-служба уверяла, что точки расставлены отнюдь не случайно. Но даже через пять лет после появления аббревиатуры никто не удосужился объяснить ее смысл. Говорят, расшифровка таится в самой игре.

Во время первой «экспедиции» внимание разработчиков привлекла огромная антенна-излучатель,

расположенная в зоне отчуждения. По неподтвержденным слухам, ее психоактивное излучение было направлено на Западную Европу – военные проводили многолетний эксперимент по психотропному воздействию на людей. Эти околонукальные, сенсационные «факты» послужили отправной точкой для создания новой сюжетной линии. Вторая катастрофа на ЧАЭС – не просто трагическое стечение обстоятельств, а вполне прогнозируемые последствия экспериментов, проводимых в Зоне.

Одновременно с введением альтернативной истории как одна из особенностей проекта окончательно утверждается система симуляции жизни, бередившая умы программистов еще на старте работ по X-Ray. Взят курс на полную свободу действий как самого геймера, так и большинства NPC. Предполагалось, что Зона станет существовать по собственным законам. У всех персонажей есть личные цели, к которым они движутся независимо от нашего вмешательства или невмешательства. События должны были происходить случайным образом, а не по команде триггеров. В интервью разработчики говорили о том, что завершить игру смогут и другие сталкеры, а не только главный герой.

Более-менее полный дизайн-документ оформили к концу года. К этому же моменту были готовы первые версии некоторых локаций. Среди них Свалка и уровень под названием Escarp – своеобразный «предбанник» Зоны, в котором вы начинаете игру. Но в проекте все еще оставалось множество белых пятен. В частности, камнем преткновения стала концовка, финальный вариант которой был придуман гораздо позже.

→ **2001 год**

По мере того как разработка X-Ray набирала обороты, оформилась первоначальная концепция игры. Шутер Oblivion Lost должен был рассказать историю приключений небольшой группы исследователей, заброшенных в фантастический мир через специально сконструированный портал. Предполагались командные действия, щедро одобренные линейным сюжетом со множеством скриптовых сценочек а-ля Half-Life.

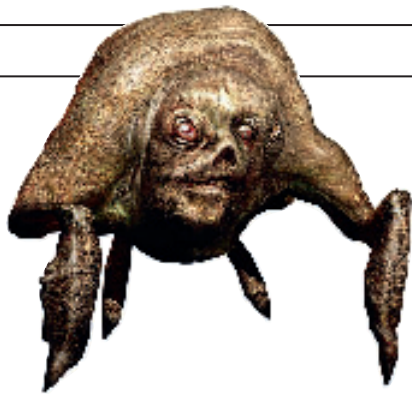
Наработки по игре, оформленные в виде промо-ролика, демонстрировались в сентябре на проходившей в Лондоне выставке ECTS. Отечественная пресса и игроки встретили новость очень тепло, а западные профильные издания, несмотря на неожиданный успех «Казаков», отнеслись к увиденному с осторожным интересом. Мало ли чего можно ожидать от этих славян?



Oblivion Lost, год 2001



S.T.A.L.K.E.R., год 2002

**2003 год**

После активных переговоров с западными издателями GSC подписывает контракт с компанией THQ, которая тут же меняет (в последний раз) название игры на более понятное для мировой общественности S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl.

В мае проект демонстрируется широкой публике на E3 2003. В Лос-Анджелес разработчики летели, предвкушая большой успех. Неоспоримо сильными сторонами игры считались: загадочная Зона с аномалиями; красивая, детализированная картинка; полная свобода действий. Все, казалось бы, замечательно.

Но главные призы выставки забрала Half-Life 2. Отрезвленные разработчики, вернувшись домой, продолжили трудиться с удвоенной энергией. К концу года удалось завершить большую часть работ по рендеру, облагородить визуальный ряд интересными эффектами, реализовать погодные условия, а также смену дня и ночи...

«Как игра, полностью лишенная скриптов, S.T.A.L.K.E.R. не состоялась»

А вот с геймплеем дела шли из рук вон плохо. Пресловутая симуляция жизни, столь привлекательная в теории, на практике функционировала не так, как предполагали ее создатели. События очень трудно прогнозировались, а порой и вовсе не подчинялись какой бы то ни было логике. Непредсказуемые действия персонажей постоянно сбивали играющих с толку. После продолжительного тестирования разработчикам пришлось признать, что их детище не оправдало возложенных на него надежд. Как игра, полностью лишенная скриптов, S.T.A.L.K.E.R. не состоялась.

Конечно, ставить крест на проделанной работе и начинать все с чистого листа было неразумно. Решили, что симуляция жизни в упрощенном виде станет своего рода фоном и средством для заполнения пауз между главными сюжетными событиями. А последние будут выполнены по привычной, обкатанной методике: линейно, с триггерами, с заранее распланированными сценками. Исчезла вероятность проиграть из-за того, что другой сталкер завершит главное задание раньше игрока. Хотя многие до сих пор свято верят: в S.T.A.L.K.E.R. скриптов нет.

**2004 год**

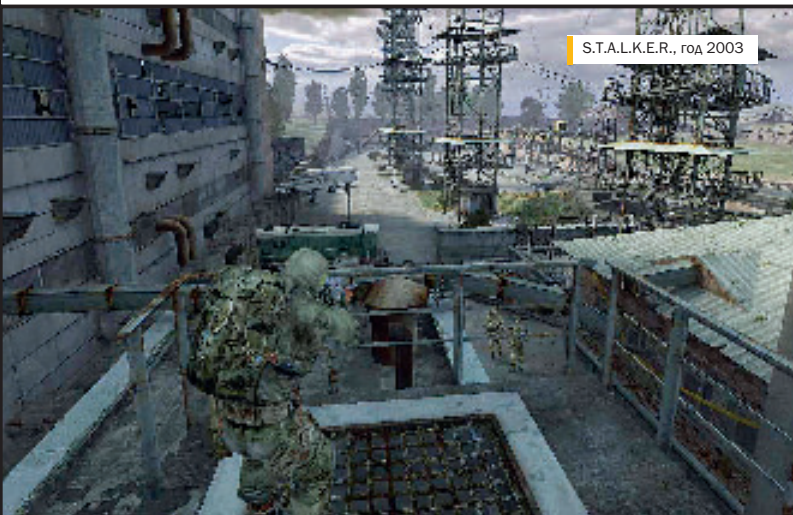
Затянувшийся срок разработки привел к тому, что игра могла потерять один из своих главных козырей – фотореалистичную графику. Не без вмешательства со стороны THQ приступили к созданию новой версии рендера, использующего потенциал DirectX 9.0. Очередной технологический прорыв с помпой презентовали на E3 2004. Однако ни свежий визуальный ряд, ни впечатляющий стенд в виде уменьшенной копии ЧАЭС, ни возможность опробовать мультиплеер игры не произвели ожидаемого эффекта. S.T.A.L.K.E.R. перестали причислять к проектам-сенсациям. Журналисты и геймеры, устав от красочной PR-лапши, прагматично спрашивали о предполагаемой дате выхода. Тогда релиз был назначен на конец 2004-го.

Однако в указанный срок S.T.A.L.K.E.R. так и не вышел. Программисты, загруженные работой с DirectX 9.0, не могли уделить достаточно внимания геймплею. Инструментов для создания этой самой важной составляющей не было. Имелись какие-то отдельные, более-менее работающие элементы, но по причине отсутствия толкового игрового редактора собрать их воедино не представлялось возможным.

Немало вопросов вызывал и текущий дизайн уровней. Локации, сделанные в соответствии с реально существующими районами зо-

ны отчуждения, хорошо смотрелись лишь на скриншотах. Но для создания интересного игрового процесса они не годились. В качестве примера можно привести несколько кварталов мертвого города Припять. Пустые дома с выбитыми стеклами, покосившиеся заборы, одинокий монумент в окружении различного хлама – все это, безусловно, производило впечатление. Но в то же время уровень изобилует пустыми, «проходными» местами, алогичными тупиками и преградами. Начался очень длительный процесс по пересмотру и переделке всех имеющихся локаций.

Поиск средств для улучшения проекта привел к ситуации, печально известной под названием feature creep. Разработчики неосмотрительно старались «прикрутить» к игре как можно больше интересных особенностей. А советчиков у них было хоть отбавляй, преданное комьюнити предлагало к реализации свои самые утопические идеи. Например, чтобы сталкеров получалось выследить по оставляемым ими отпечаткам армейских ботинок. Стремясь задобрить фанов, многие предложения номинально принимали во внимание. Впоследствии они, естественно, оказались за бортом.



S.T.A.L.K.E.R., год 2003



S.T.A.L.K.E.R., год 2004

«Эксперименты, пробы, переделки следовали друг за другом, а проект фактически стоял на месте»

бок. Решения принимались не-дальновидно, самоуверенно. Ресурсы распределялись не оптимально. Скажем, игровые модели делались в трех разных 3D-пакетах – соответственно, надо было согласовать различные форматы и сделать три варианта экспортеров моделей в движок.

Очередная поездка на E3 прошла буднично, по-деловому. Сильно похорошевшая с помощью DirectX 9.0 картинка смотрелась очень недурно. Но проект вызывал скорее недоверие, чем симпатию. В комьюнити царили все более скептические настроения.

Работа над игровым редактором худо-бедно, но продолжалась. Однако довольно сильно мешало отсутствие фокуса, ясного и четкого видения проекта. Команда тратила время, расплескивая на большое число введенных в игру фишек, безуспешно пытаясь превзойти такие хиты, как Half-Life 2, Far Cry. Эксперименты, пробы, переделки следовали друг за другом, а проект фактически стоял на месте.

В таком невеселом положении застал команду Дин Шарп (Dean Sharpe) – продюсер со стороны THQ, который был направлен в GSC непосредственно следить за процессом разработки. С этого момента начался постепенный feature cut, тяжелый и болезненный этап освобождения от балласта.

2006 год

Март ознаменовался последним обновлением рендера (в частности, были добавлены Parallax и Normal Mapping). Закончили переделывать анимации, к которым во время ранних демонстраций возникло немало претензий. Игровой редактор был значительно улучшен. Тем не менее активно шло создание скриптовых сюжетных сцен. Их список, а также внушительный набор пожеланий и требуемых исправлений окончательно согласовали с THQ. Проект вышел из состояния стагнации.

Бета-версия S.T.A.L.K.E.R. была собрана к сентябрю. Реализовали утвержденный с THQ набор фишек. Игру уже получалось пройти от начала и до конца – это очень важно с точки зрения оценки целостности, баланса. Тестированием версии занялась сторонняя QA-компания.

В октябре в Киеве прошла двухдневная презентация игры для западной прессы. Окончательно подтвердилось, что в S.T.A.L.K.E.R. есть скриптованные квесты и сюжетная линия (с несколькими концовками). Сделать бесшовный игровой мир не удалось – при подзагрузке новой локации вы вынуждены любо-

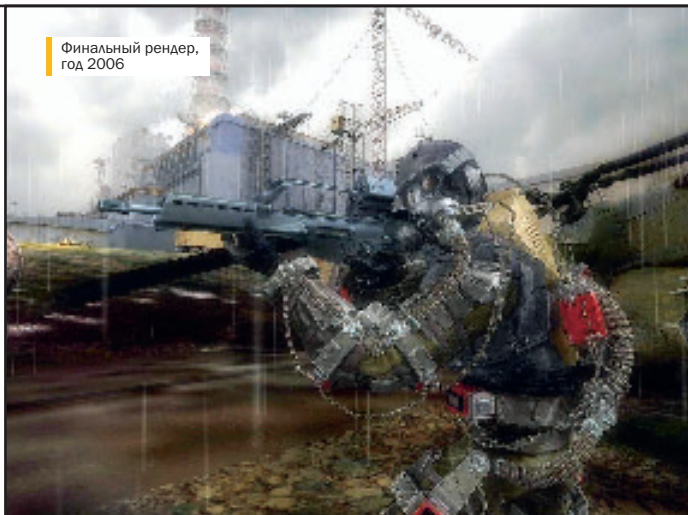
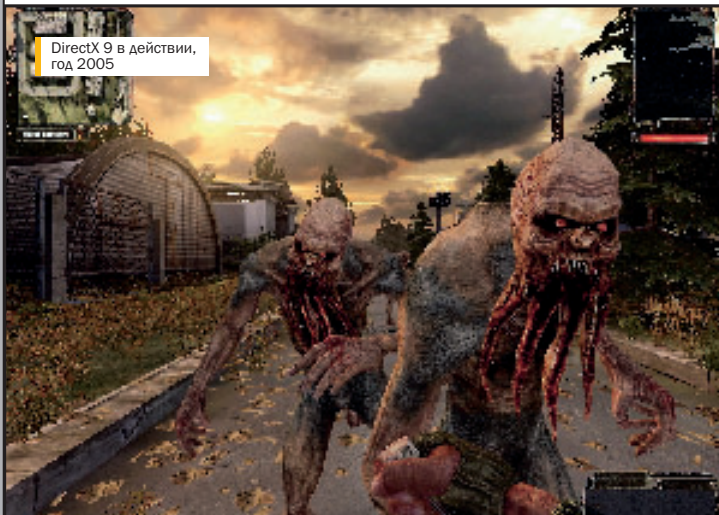
ваться надписью «Loading». Геймеры не смогут водить машины, как это было обещано ранее (на большой скорости совершенно не заметны смертельные аномалии). Убрали необходимость есть (пища просто добавляет очков здоровья), пить и спать для восстановления сил (оказалось, что найти подходящее место для ночлега в Зоне весьма сложно). Финальная версия недосчиталась некоторых заявленных монстров. Поставили крест и на RPG-элементах в каком бы то ни было виде. Имелись и другие, менее значительные изменения.

Эти подробности наделали немало шороху в игровой среде. Наиболее отчаянные и глупые кричали, что GSC – обманщики, что они предали их сокровенные мечты. Люди разумные понимали: вносенные в проект исправления пошли ему только на пользу. Доказательством того, что S.T.A.L.K.E.R. наконец чувствует себя уверенно, послужил ноябрьский старт новой рекламной кампании.

«Геймеры не смогут водить машины, как это было обещано...»



→ **2005 год**
GSC старалась сделать хорошую мину при плохой игре, уверяя, что все идет по плану. Но стали острее сказываться просчеты в руководстве и организации. Позже разработчики признаются, что им просто не хватило опыта для создания столь масштабного проекта. Было допущено много оши-



Экскурсия в зону

→ При моделировании многих игровых локаций разработчики использовали фото- и видеоматериалы, собранные в зоне отчуждения. Большинство объектов создавались практически в полном соответствии со своими реальными прототипами. Благодаря этому S.T.A.L.K.E.R. достаточно точно передает ту особенную атмосферу, царящую в необитаемой 30-километровой зоне вокруг мертвой Чернобыльской АЭС.

2007 год

После новогодних каникул начался этап окончательного тестирования сетевого режима. Акцент сделан на стабильность, так как фактический игровой процесс не раз проверялся собственной командой, а также посетителями разнообразных выставок, на которых демонстрировался S.T.A.L.K.E.R. Во время тестов разработчики отказались от задуманной изначально полной синхронизации физики в мультиплеере. Теперь расчет всех физических взаимодействий происходит не на сервере, а на клиентской машине. Впрочем, на геймплей это решение не повлияло. В феврале силами THQ проводится открытый бета-тест многопользовательской части игры.

Релиз S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl состоится 23 марта 2007 года.



Заброшенные дома в зоне...




...стали пристанищем для сталкеров в игре



Знаменитое колесо обозрения – «как в жизни»





«Я думаю, видеоигры 80-х можно сравнить с фильмами 20–30-х годов XX века, тогда один человек мог создать произведение высокого качества» Дж. Мехнер

Джордан Мехнер: Принц без Персии

Игорь Брэн

Программист. Дизайнер. Сценарист. Кинорежиссер. Продюсер. Творец, не понятый до конца. Так кто же на самом деле Джордан Мехнер?

НАЧАЛО

Джордан Мехнер (Jordan Mechner) родился в Нью-Йорке в 1960 г. О его детских и отроческих годах история умалчивает (хотя поговаривают, что он зачитывался сказками «Тысячи и одной ночи»). Решающим этапом в жизни Джордана стало обучение на факультете психологии Йельского университета (Нью-Хэйвен, штат Коннектикут), именно тогда он увлекся созданием виртуальных миров.

В далеких 80-х годах для разработки игры не было особой необходимости собирать многочисленную команду, мастер на все руки мог склепать проект в одиночку. Так родилась Karateka – платформенный файтинг, действие которого происходило в феодальной Японии. Проект был издан в 1984 г. и впоследствии разошелся полумиллионным тиражом. Цель игры – спасти принцессу Mariko, возлюбленную главного героя, от злодея Akuma. Проходя экран за экраном, мы вступали в схватки с многочисленными противниками. Драться каждый раз приходилось один на один, так что хотя по идее Karateka была ближе к beat'em up, но по механике представляла собой чистый файтинг. Да, в 2007 г. игра выглядит ужасающе простой, графика – устаревшей, но в 1984-м движения персонажей казались очень реалистичными, а графика – новым словом в жанре.

Изначально проект создавался для Apple II, но после того как стал

невероятно популярен, был портирован на Atari 800XL, Atari 7800, Commodore 64, Famicom, DOS и ZX Spectrum. Стоит отметить, что Karateka (как и многие следующие проекты Джордана) отличалась своеобразным юмором. Например, финальная сцена таила небольшой секрет, из-за чего некоторые игроки так и не увидели хорошей концовки. Когда наш герой добирался до принцессы, ему следовало выйти из боевой стойки, в противном случае Mariko убивала горе-спасителя с одного удара. Розыгрыш содержала и оригинальная версия для Apple II: на одной стороне диска был записан правильный вариант, а на другой – «зеркальный», где картинка повернута вверх тормашками. Пользователям, которые звонили в службу поддержки и жаловались на это безобразие, отвечали: «Вынйте диск, переверните его и перезагрузитесь».

ТЫСЯЧА ВТОРАЯ НОЧЬ

А через пять лет, в 1989 г., свет увидела Prince of Persia. По словам Джордана, при разработке данного проекта он вдохновлялся сказками из «Тысячи и одной ночи» и фильмами об Индиане Джонсе. «Я хотел, чтобы моя новая игра превзошла Karateka, поэтому выбрал еще один необычный сеттинг – средневековую Персию», – говорит Джордан. Для создания анимации персонажей (которая до сих пор поражает) он снимал на видеокamera своего брата, а потом рисовал фазы анимации Принца, ис-

пользуя кадры съемки как основу. По сюжету Prince of Persia не сильно отличалась от первой работы Мехнера: отважный герой спасает свою возлюбленную из рук злодея. Изменились лишь время и место действия.

Зато вместо горизонтальных экранов появились ярусы, где мы должны были найти панель, чтобы открыть проход на следующий уровень и собственно выход. Прыжки с платформы на платформу, коварные ловушки, бои на мечах – Мехнера вновь ждал ошеломительный успех. С Prince of Persia сравнивали все последовавшие за ней action/adventure, ее восхваляли в каждом издании и портировали на все платформы того времени: Amiga и Apple Macintosh, DOS и NES, Game Boy и Game Gear, SNES и SEGA Genesis... В итоге игра разошлась тиражом более 2 млн копий. →

О семье



Дед Джордана был евреем родом из города Черновцы, который в те времена являлся частью Австро-Венгрии. В Первую мировую он сражался на стороне Тройственного союза, чудом остался жив и после войны работал врачом. До 1938 г. жил в Вене, а после аншлюса Австрии фашистской Германией с женой и детьми эмигрировал и осел в Нью-Йорке.

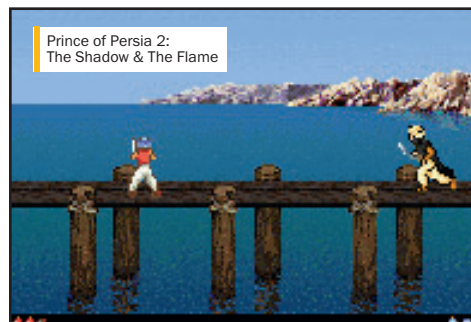
Творчество

→ Список игр, в создании которых принимал участие Джордан Мехнер

- Karateka** (1984), Brøderbund Software
- Prince of Persia** (1990), Brøderbund Software
- D/Generation** (1991), Mindscape
- Prince of Persia 2: The Shadow & The Flame** (1993), Brøderbund Software
- The Last Express** (1997), Brøderbund Software
- Prince of Persia 3D** (1999), The Learning Company
- Prince of Persia: The Sands of Time** (для GBA) (2003), Ubisoft
- Prince of Persia: The Sands of Time** (2003), Ubisoft



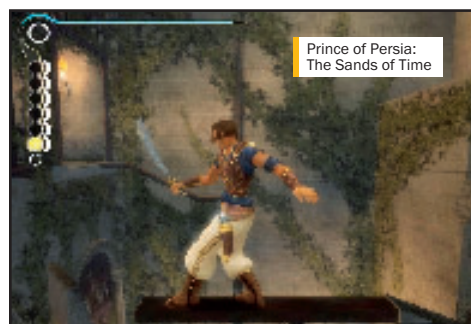
Karateka



Prince of Persia 2: The Shadow & The Flame



The Last Express



Prince of Persia: The Sands of Time

→ Интересно, что в 1996 г., когда была выпущена первая часть Tomb Raider, критики называли ее иначе как Prince of Persia в 3D.

Компания-издатель Brøderbund потребовала продолжения восточной сказки, и в 1994 г. появляется Prince of Persia 2: The Shadow & The Flame. Проект представлял собой своеобразный ремикс первой части – все та же история с Джафаром, принцессой и ее спасителем, только с незначительно улучшенными графикой и игровой механикой.

АРТХАУЗ

Затем Мехнер решил отдохнуть от персидских приключений и заняться игрой в совершенно ином жан-

ре. Для этого он создал собственную студию Smoking Car Productions. И хотя недоброжелатели прочили провал квесту от человека, чьи проекты никогда не отличались сильным сценарием, The Last Express, вышедшую в 1997 г., многие до сих пор считают главной игрой Мехнера. Ее сюжет был написан в духе лучших представителей детективного жанра.

Роберт Кэт (Robert Cath) – доктор, американец по происхождению, оказывается пассажиром последнего довоенного рейса Восточного Экспресса (действие разворачивается незадолго до начала Первой мировой). Решив навестить своего друга Тайлера

Уитни (Tyler Whitney), главный герой идет в его купе, где находит окровавленное тело товарища. Полиция подозревает Роберта в убийстве, и у протагониста сразу появляется несколько задач: оправдать себя, узнать, из-за чего погиб друг и что было украдено из его вещей.

Визуальный ряд игры заслуживает отдельного упоминания. Проект выдержан в духе популярного тогда art nouveau – роскошные интерьеры, одежда персонажей возвращают нас во времена модерна. Для создания графики использовали достаточно оригинальную технологию. Персонажей (а их целых тридцать) играли живые

актеры, одетые в костюмы той эпохи и соответственно загримированные. Их снимали на пленку на фоне синей стены, после чего изображение оцифровывали, а полученные в результате скетчи раскрашивали вручную. Титанический труд! Причем не только в плане графики, а и во всем остальном. Сценарий, например, занимал более 800 страниц. Но поистине уникальную данную игру делают не только графика, лихо закрученный сюжет и великолепно продуманные и озвученные персонажи. События The Last Express происходят в реальном времени (не путать с термином real-time в его стратегической интерпретации): действие

O The Last Express

→ При написании сценария Джордан Мехнер вдохновлялся книгой известной британской журналистки и писательницы Ребекки Уэст The Birds Fall Down.

Русскую героиню игры Татьяну Обеленскую озвучила профессиональная актриса Елена Данова.

Для пущей достоверности образов русских аристократов Мехнер штудировал «Анну Каренину» и «Преступление и наказание».

В The Last Express Мехнер сыграл небольшую роль носящегося.



1-5 этапы создания графики

ЧИСТЫЙ АДРЕНАЛИН ДЛЯ ТВОГО КОМПЬЮТЕРА

ATI RADEON GRAPHICS

игры начинается 24 июля 1914 г. в 19:14 и заканчивается 26 июля того же года в 19:30. А это значит, что некоторые секреты так и останутся нераскрытыми, если вы не окажетесь в нужное время в нужном месте. На протяжении всей игры персонажи живут собственной жизнью, решают свои проблемы, а не ждут появления главного героя, чтобы он мог подслушать сюжетно важный разговор.

Критики были в восторге от The Last Express, но, к сожалению, компания-издатель переживала тогда не лучшие времена, и продажи едва окупили невероятные затраты на создание проекта. Smoking Car Productions закрылась. Финансовое фиаско самой гениальной игры Мехнера на несколько лет выбило его из индустрии. Он уехал в Голливуд и работал сценаристом.

НАЗАД В ПЕРСИЮ

В 1999 г. была предпринята первая попытка перенести персидские приключения в 3D. Джордана пригласили консультантом. Однако Prince of Persia 3D получилась откровенно слабой даже на фоне вышедшей тремя годами ранее Tomb Raider. Критики буквально закатали игру в бетон.

Тем не менее новый владелец торговой марки, компания Ubisoft, решил возродить былую славу Принца и в 2001 г. пригласил Мехнера для работы над четвертой по счету частью Prince of Persia. И хотя он присоединился к созданию игры, когда добрая половина ее уже была сделана, это не уменьшило энтузиазма Джордана. Он помог как мог и со сценарием, и с

дизайном уровней. Параллельно велась работа над одноименным 2D-платформером для Game Boy Advance, Мехнер приложил руку и к скриптованию этого проекта.

В марте 2003 г. Prince of Persia 4 вышла под названием Prince of Persia: The Sands of Time. Несколько удачных геймплейных находок, потрясающая графика и невероятный стиль помогли Принцу вернуть свой трон: коробки с игрой разлетаются, как горячие пирожки, критики в экстазе, а геймеры требуют добавки. Естественно, пятая и шестая части не заставили себя долго ждать, но увы, уже без гения Джордана Мехнера. Сам геймдизайнер говорил о Warrior Within: «Мне не понравился стиль игры, мне не понравилась заложенная в ней жестокость. Сюжет, персонажи, диалоги, актерская работа и визуальное оформление – все это не в моем вкусе».

Джордан вновь занялся кино. В 2004 г. по Сети поползли слухи, что знаменитый продюсер Джерри Брукхаймер хочет сделать фильм о приключениях Принца. Для написания сценария привлекли и Джордана Мехнера, а выход в прокат запланировали на 2006 г. Но год закончился, а воз и ныне там. Надеемся, мистер Брукхаймер, завершив съемки третьей части «Пиратов Карибского моря», вспомнит о лицензии на «Принца Персии» (поговаривают, что за основу собираются взять Prince of Persia: The Sands of Time). Возможно, Джордан Мехнер снова почувствует вкус к созданию игр и вернется в игровую индустрию. Нам бы этого очень хотелось.

О КИНО

→ Во время учебы в Йельском университете Джордан посещал лекции и семинары по дисциплинам, посвященным кино, а также был членом Yale Film Society. Увлечение кинематографом оказалось более чем серьезным – он поступил в знаменитую Tisch School of the Arts при Нью-Йоркском университете и снял два короткометражных фильма – Waiting for Dark в 1993 г. и Chavez Ravine: A Los Angeles Story в 2003-м. Работы Мехнера высоко оценили критики, а последняя лента получила приз от International

Documentary Association и награду Grand Jury Award в категории «Лучший короткометражный документальный фильм» на кинофестивале во Флориде.

«Меня всегда интересовал кинематограф, – говорит Джордан. – Мои ранние игры, например Karateka, были скорее попыткой использовать в игре язык немоего кино, параллельный монтаж и подачу истории посредством визуальных образов».



RADEON
X1300 XT

RADEON
X1800 PRO

RADEON
X1800 PRO

RADEON
X1800 XTX



Сфірні і протрієктори

Top 5

Игорь Брэйн

Маньяки нашего времени

Радуйтесь, сторонники запрета игр! Вы думали, что все игры – о безумцах, которые крошат невинных людей налево и направо? Вы были правы. Вот самые выдающиеся антигерои мира компьютерных развлечений. И куда только смотрит правительство?



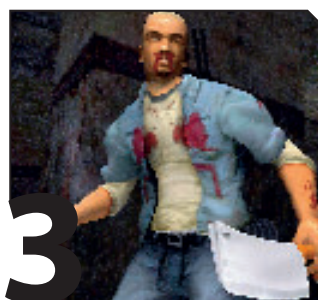
Condemned: Criminal Origins

Это не просто маньяк, а маньяк из маньяков! Леланд Ванхорн (Leland Vanhorn) расправляется с серийными убийцами таким же способом, каким они лишали жизни своих жертв... Согласитесь, он заслуживает первого места в нашем топе.



Silent Hill 4: The Room

Мало того что Уолтер Салливан (Walter Sullivan) зверски зарезал уйму народу, так он еще делал это с извращенной целью: считал, что 21 кровавая жертва вернет его в утробу любимой матери.



Manhunt

На самом деле Джеймс Кэш (James Earl Cash) не маньяк, он просто исполнитель. Настоящий сумасшедший – это режиссер, заставивший главного героя проламывать головы невинных людей ломом перед видеокамерой. Однако «ведь он не душил младенца в лесу»...



Postal

Как-то раз Чувак (Dude) проснулся, вышел на улицу и понял: все люди хотят его убить. А значит, пора от них избавиться, тем более что Чувак давно подозревал неладное!



EVIDENCE: The Last Ritual

Этот маньяк невероятно умен – даже его изображения у нас нет. Феникс (Phoenix) просто рассылает диски с загадками, ответы на которые помогут обнаружить его следующую жертву, и хранит инкогнито.

Превью

Путешествия в будущее и материализация духов

Burnout 5

Следующий эпизод лучшей в мире аркадной гонки будет одновременно и похожим, и непохожим на своих предшественников. С одной стороны – все то же безумие, а с другой – целый город, в котором можно пошалить. Ждем!

с. 30

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Очередная последняя серия MGS (Кодзима обещает завершить ее вот уже лет шесть) повествует о старом и больном Снейке, жить которому осталось не больше полугода. Но он еще повоюет!

с. 40

В этом разделе

- 30 Burnout 5
- 38 Burnout Dominator
- 40 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- 48 Yakuza 2
- 52 Предтечи
- 54 Ghost Rider
- 56 Haze
- 58 Def Jam: Icon
- 60 Хранители: Ключ Жизни
- 62 Lair
- 64 Не время для драконов
- 66 Onechanbara: vortex
- 68 Отель «У погибшего альпиниста»
- 70 Overclocked

Yakuza 2



с. 48

Def Jam: Icon



с. 58

Lair



с. 62

Burnout 5

Игорь Климовский



Разрушение как искусство

В недрах студии Criterion кипит активная работа уже над седьмой игрой во вселенной Burnout. Нас ожидают огромный открытый мир, множество новшеств и, конечно же, ураганный геймплей. Благодарим за помощь в подготовке материала Чижкову Инну, маркетинг-менеджера Electronic Arts Russia.

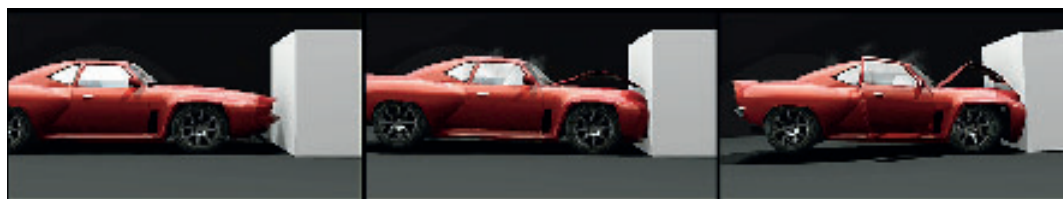
➔ Первое, на что хотелось бы обратить ваше внимание: Burnout 5 делается полностью с нуля да еще и с использованием абсолютно нового инструментария. Разработчики считают это непременным условием создания проекта для консолей нового поколения.

Итак, добро пожаловать в Paradise City. Живописное место с

патетичным названием, правда, нашими стараниями город можно (и нужно!) превратить в самый настоящий Hell City. Впервые в серии Burnout нас ждут открытый игровой мир и огромные пространства без каких-либо подзатрусок между районами. Кроме того, вопреки сложившимся традициям, для езды и исследования

изначально доступны весь город и его окрестности – вроде бы мелочь, а приятно! А география Paradise City весьма обширна – от гор на западе до морского побережья на востоке. Здесь даже есть аэропорт, который находится на острове.

Естественно, искать реальный прототип этого города не стоит.



«Нашими стараниями город можно (и нужно!) превратить в самый настоящий Hell City»



Это кадр из игры. Честно

Паспорт

Жанр racing
Разработчик Criterion
Издатель Electronic Arts
Дата выхода весна 2007
Web-сайт www.criteriongames.com/burnout

О разработчике

Criterion
Игры Black, AirBlade, TrickStyle, сериал Burnout
Web-сайт www.criteriongames.com

Замечательная английская студия, известная прежде всего благодаря своему гоночному сериалу Burnout и шутеру Black. В 2004 году компания попала под крылышко EA и, похоже, неплохо себя там чувствует.



Приехали!

Студия Criterion просто решила сделать сборную солянку из нескольких мегаполисов. Например, при создании центра Paradise City разработчики вдохновлялись гигантскими небоскребами и четкой геометрией широких улиц Нью-Йорка. Порт и набережная Шанхая послужили прообразом для приморского

района Paradise City. Из американских достопримечательностей здесь появится еще и Гувер-Дам (Боулдер-Дам), уникальное гидротехническое сооружение – бетонная плотина высотой 221 м

«Paradise City – сборная солянка из нескольких известных мегаполисов»

и гидроэлектростанция. Кстати, для получения максимально достоверных игровых объектов разработчики посетили вышеупомянутые места и отсняли там видео- и фотоматериалы.

Город будет воистину огромным – чтобы добраться из конца в конец по прямой, придется ехать на самой высокой скорости (без аварий, разумеется) около 6 минут. Напомню, в Burnout: Revenge разо-





гнаться позволялось до 200 миль/ч (свыше 320 км/ч), и, судя по всему, в Burnout 5 этот показатель еще возрастет. А что особенно воодушевляет – никакая полиция не помешает нам куражиться, так как ее в игре попросту не будет. Разработчики вполне справедливо считают: гонки со стражами порядка будут лишним элементом для геймплея Burnout и могут стать пресловутой ложкой дегтя.

Ну а геймплей обещает оказаться очень разнообразным, и что самое важное – нас ждет полная свобода действий. Мы сами решаем, что делать, куда ехать и какие задания выполнять. Более того, в игре будет постоянно работать рейтинговая система, учитывающая все поступки виртуального водителя: традиционно для цикла Burnout чем чаще мы превышаем скорость, создаем аварийно-опасные ситуации и устраиваем хаос на дорогах, тем лучше для общей статистики.

Кстати, в данном эпизоде практически упразднены всяческие меню – взаимодействие с игровым

миром будет осуществляться непосредственно из города. Например, для того чтобы начать всеми любимый *Crash*, достаточно выбрать место, по нашему мнению, особенно хорошо для этого подходящее, нажать соответствующую кнопку – и вуаля, улицу сотрясают взрывы, разбрасывающие в стороны и разрывающие на куски автомобили. Разработчики планируют реализовать полную поддержку датчиков движения геймпада PS3, по крайней мере в *Crash* – мы сможем управлять траекторией полета машины и контролировать ее вращение вокруг своей оси.

Фактически любой заезд позволено начать в любой момент – были бы противники и желание. А помимо нашего протагониста, в городе находятся еще 34 гонщика, которым необходимо доказать свое превосходство. Причем опередить кого-то один раз, как в NFS, недостаточно. Для полной и окончательной победы над кем-то из соперников придется показать ему высший класс сразу в нескольких гоночных дисциплинах. Кроме того, авторы планируют воплотить развитую систему взаимоотношений между AI и игроком. Например, если пару раз дерзко протаранить противника и быстро ретироваться – он примется искать обидчика. Если же ему удастся

«Мы сами решаем, что нам делать, куда ехать и какие задания выполнять»



Ничто не предвещало беды

«В Burnout 5, как и в предыдущих играх сериала, не будет лицензированных машин»

выиграть заезд, он может начать на нас настоящую охоту. Однако когда соперник раз за разом уступает нам в мастерстве, он станет бояться нас и всячески избегать встреч. При этом у противников можно будет выигрывать их автомобили, расширяя таким образом собственный автопарк.

А еще разработчики собираются реализовать систему комбо-takedown. Например, если мы просто вытолкнем соперника на встречную полосу и он врежется в какую-то легковушку – это хорошо, но если нам удастся скомбинировать takedown таким образом: «удар в фуру – бетонный отбойник – встречный трафик», то получим огромную пачку заслуженных наград и всеобщее уважение. Кстати, людей в мире Burnout нет, ни пешеходов, ни водителей – лишь автомобили. Такое решение не только экономит системные ресурсы, но и помогает избежать появления кровавых и жестоких сцен – проблемы, которая возникла в свое время с Carmageddon.

В Burnout 5, как и в предыдущих играх сериала, не будет лицензированных машин. Ибо никто из автопромышленников не позволил бы беспощадно уничтожать свои детища, даже в виртуальном мире. Идя в ногу со временем и учитывая возрождающуюся популярность muscle-car, Criterion решили добавить их к перечню традиционных для сериала футуристических спорткаров. Автомобили смотрятся очень изысканно и стильно, причем не только новенькие, но и разбитые практически до состояния металлолома. Дизайнеры машин внимательно изучали современный автопром и одновременно стиль рекламных плакатов – они стремились к тому, чтобы автомобили в Burnout 5 выглядели, как на обложке журнала или в рекламе. На это интересно будет посмотреть!

Еще один козырь игры – тщательно проработанная модель физических повреждений. К слову, в той же Revenge машина состояла из 12 частей, а теперь в каждом авто будет 80 элементов, которые



В игре будет не только городской центр



→ В поисках вдохновения разработчики обращались к короткометражной киноленте 1976 года от режиссера Клода Лелюша (Claude Lelouch). Автомобиль несется по улицам ночного Парижа на огромной скорости, не обращая внимания ни на какие знаки и правила... Кстати, для съемок картины использовался Mercedes Benz 450SEL 6.9L, а благородный «голос» двигателя принадлежит Ferrari 275 GTB. Посмотреть фильм можно на www.youtube.com/watch?v=nGMplqevdEM.



«Такими красотами пока никто из конкурентов похвастаться не может»

станут разлетаться в разные стороны при столкновении. Если машина попадет под грузовик, ее буквально разорвет пополам, а при попытке проскочить под чем-то низким (например, под прицепом того же грузовика) у автомобиля самым натуральным образом может снести крышу, однако он продолжит движение.

Физическая модель обещает стать просто беспрецедентной, но отнюдь не в плане максимального реализма. Говоря о физике, Алекс Вард приводит классический при-

мер из «Звездных войн»: красивый эпизод со взрывом объятый пламенем «Звезды Смерти». Неправдоподобно, конечно (не бывает в космосе огня), зато как зрелищно! Этот принцип и взяли на вооружение авторы Burnout 5.

Вообще в Criterion очень довольны теми техническими возможностями, которые предоставляют современные консоли. Например, в Revenge движок просчитывал только физику машины игрока, остальные работали по скриптам, теперь же просчитывать

в реальном времени планируется физику всех объектов, находящихся на экране. По словам авторов, это позволит точнее передать ощущение скорости, динамичности происходящего, придаст игре убедительности. Ну а реализма как не было, так и не будет – он не нужен во вселенной Burnout. Продюсер проекта, Хэмиш Янг (Hamish Young), заявляет: «Реалистичная игровая физика – это скучно. Ее достаточно просто создать, но мы не стремимся к реализму, наши цели – зрелищность и убедительность!» А исполнительный продюсер проекта Мэтт Вебстер (Matt Webster) справедливо считает, что аварии – ядро игры. Специалисты из Criterion провели немало вре-



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

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



АДРЕНАЛИН 2

ЧАС ПИЖ



© 2007 ВАН «1С». Всі права захищено.
© 2007 Gaijin Entertainment. Всі права захищено.
Виробництво в Україні ДП "БерсередіаМ"



мени, досконально изучая процессы деформации автомобилей при столкновениях, и необходимо признать – грамотный подход действительно чувствуется.

За феерическую графику отвечает фирменный движок Criterion – RenderWare. Вообще Burnout 5 должен поставить новую планку качества в жанре racing. Такими красотою пока никто из конкурентов похвастаться не может. Одна только смена времени суток чего стоит! Городские пейзажи детально проработаны, а панорамы, открывающиеся с горных высот, просто завораживают.

Кстати, о камере: вида из салона по-прежнему не будет, так как, по мнению создателей игры, это не самый зрелищный ракурс. Планируется существенно расширить арсенал приемов виртуального режиссера и оператора с акцентом на наиболее важные события.

Звуковое сопровождение в Burnout 5 обещает быть просто захватывающим. Учитывая всю сложность звуковой палитры, специально для этого разработан искусственный интеллект, подбирающий эффекты в соответствии с ситуацией. Как говорит звукорежиссер проекта Ник Лавиерс (Nick Laviers): «Мы хотим, чтобы по одному звуку было ясно – только что машина врезалась



Управлять нельзя.
Сбить можно

именно в стену, а не во что-то другое». И вообще, все аварии будут отличаться друг от друга даже на слух – игра станет учитывать, куда врезалась машина, на какой скорости, а также что при этом с ней произошло и т. д. А вот касательно саундтрека никаких подробностей разработчики пока не разглашают.

Еще в Burnout 5 обещают продвинутый мультиплеер с рядом нововведений и занимательных фишек. Разработчики детально

проанализировали мультиплеер Burnout: Revenge на X360 и решили отказаться от системы глобальных рейтингов. Наверное, после того как всю девелоперскую команду «вынесли» в Revenge на Xbox Live. Аргументируется же данный шаг тем, что подобная система якобы отвлекает внимание от соревновательного друга с другом, мол, глобальный рейтинг – это слишком абстрактно.

Кроме того, ожидается появление интересной фишки под назва-

нием Marked Man. Суть ее в следующем: позволяет отметить дерзкого обидчика и впоследствии отомстить ему, что позитивно отразится на вашей игровой статистике. Еще будет возможность время от времени устраивать противнику разнообразные пакости, перехватывая контроль над его машиной, в частности над рулевым управлением, тормозами или нитро. Звучит заманчиво...

В общем, мы не погрешим против истины, назвав Burnout 5 одной из самых ожидаемых консольных игр года. Надеемся, что Criterion выполнит все свои обещания. К счастью, ждать осталось не так уж и долго.

«В Criterion довольны теми возможностями, которые предоставляют современные консоли»



Genius 

*Отримай більше
вражень від гри!*



Лазерна миша
Genius Navigator 535 (Agama)



Ігровий руль TwinWheel FF



Ігровий руль SpeedWheel 3 MT

datalux
THE ART OF DISTRIBUTION

КОМПАНІЯ DATALUX
ТЕЛЕФОН (044) 490-9270
ІНТЕРНЕТ: WWW.DATALUX.UA; ЕЛЕКТРОННА ПОШТА: DATALUX@DATALUX.UA
У НАС ВИ МОЖЕТЕ ОТРИМАТИ ІНФОРМАЦІЮ ПРО НАЙБЛИЖЧОГО ДО ВАС ПРОДАВЦЯ

Burnout Dominator

Игорь Климовский



Как это – проезд запрещен?

Паспорт

Жанр racing
Разработчик EA UK Guildford
Издатель Electronic Arts
Дата выхода 2007
Web-сайт нет данных

О разработчике

EA UK Guildford
Игры нет данных **Web-сайт** ea.com

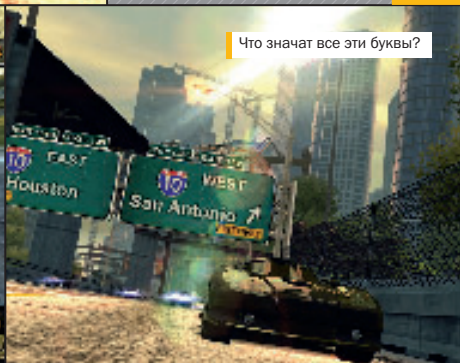
Именно эта студия указана как разработчик Burnout Dominator. То-то мы удивились! Но небольшое расследование показало, что в британском городе Гилфорд расположен офис горячо любимой нами Criterion Games (она теперь является собственностью EA). Да и на сайте Criterion охотно отвечают на вопросы, связанные с Burnout Dominator. Интересно...



Посторонись!



Что значат все эти буквы?



Кашу маслом не испортишь

Неожиданное пришествие культового сериала на уже уходящую в прошлое PS2 и нуждающуюся в новых хороших гонках PSP состоится очень скоро. Вряд ли мы увидим много новшеств, ведь их наверняка припасут для монументальной Burnout 5.

➔ Описывать игры этой серии без восторгов и красочных эпитетов невозможно. А тех, кто еще не приобщился к великому, лучше уж сразу усадить перед телевизором с диагональю побольше, поместить заветный диск в консоль и вручить неопиту геймпад. Я полагаю на Dominator самые искренние надежды, ведь хорошая порция безумного racing-адреналина никому не помешает. Хотя, скорее всего, откровением проект вряд ли станет. Выбор платформы разработчики объясняют весьма просто: «Burnout начал свой путь на PS2, а Dominator должна вобрать все лучшее, что появлялось в играх серии для данной консоли». Очень хотелось бы увидеть незабвенный Crash, где наша главнейшая задача – организация масштабного ДТП с многомиллионным «бюджетом». Надеюсь, никуда не пропадут гонки со зрелищными разборками в стиле «приземлился противнику на крышу, размажь оппонента об

отбойник или взорви всех сразу». Ведь для фанатов Burnout с этим связано столько приятных воспоминаний...

Геймплей, по словам разработчиков, останется таким же ураганным, оторванным от реальности и сумасшедшим. Невероятные скорости и тотальное уничтожение всего и вся на дороге – вот наше кредо. Самое главное – создавать как можно больше опасных ситуаций, все время находясь на грани фола. Хотелось бы, чтобы никуда не исчезла любимая фишка из Burnout Revenge: в процессе езды по встречной запас нитро постоянно пополняется, и чем быстрее едешь, тем быстрее пополняется...

Качество графики тревожит меня больше всего. И хотя Burnout Revenge и по сей день выглядит неплохо, ей тяжело

конкурировать с современными прогрессивными гонками. Но судя по скриншотам, Dominator не так сильно уступает играм для технически более совершенных платформ. Картинка великолепнейшая: высокая детализация, прекрасные модели и четкие текстуры – все это ясно и красноречиво говорит о том, что рано еще старушку PS2 сбрасывать со счетов.

Хотя червячок сомнения все же грызет. Ведь если посмотреть скептически, ситуация выглядит как хороший маркетинговый ход: поддержать интерес к PS2, подтянуть продажи PSP и выдать фанатам серии все то же, но в новой обложке. Думаете, мы возмущены? Да нисколько! Дайте еще один качественный Burnout, и ценители серии скажут: «Большое спасибо, EA».

«Геймплей останется таким же ураганным и сумасшедшим»



СТАЛКЕР

БЕРЕЗЕНЬ 2007

WWW.STALKER-GAME.COM



Розробник GSC Game World. S.T.A.L.K.E.R., Transvision © 2007.
Виключні права на видавництво та розповсюдження на території СНД належать GSC World Publishing.
Ексклюзивні права на видавництво на території всього світу належать THQ Inc.



Metal Gear Solid 4:



Последняя миссия

Хидео Кодзима действительно гений. Мало кто сможет из совершенно абсурдных элементов вроде шагающих роботов, атомных бомб и генетически модифицированных суперсолдат сотворить настолько увлекательную историю.

→ Действие Metal Gear Solid 4 разворачивается в недалеком будущем, спустя несколько лет после событий, произошедших в Sons of Liberty. Третья мировая фактически началась. Только воюют не государства, а крупные компании, в бой идут не регулярные армии, а отряды профессиональных наемников (так называемые РМС – Private Military Contractors). Вы не увидите на картах четкой линии фронта – есть лишь бесчисленное множество горячих точек, разбросанных по всей планете. Новая миссия Снейка (Solid Snake) начинается в одном из таких негос-

теприимных мест, расположенном на извечно беспокойном Среднем Востоке.

Герой уже немолод, его лицо покрыто морщинами, старые раны порой напоминают о себе, у него появилась одышка. Однако Снейк – боец. Руки по-прежнему уверенно держат оружие, а глаз все так же меток. В качестве доказательства неугасающей самоуверенности мы видим в зубах Снейка зажженную сигарету. Время от времени он заходится удушающим кашлем. А ведь Минздрав предупреждал, что курение вредит здоровью! Но нашему супер-

мену подобные малодушные утверждения до лампочки.

Злые языки поговаривают, что внешний вид главного героя в определенной степени отражает нынешнее отношение создателя серии Metal Gear Хидео Кодзимы к своему протезе. Мол, устал, и надоело все. Как ни крути, но в этой циничной шутке есть доля правды. Заниматься на протяжении двадцати лет (первая часть MGS вышла в 1987 г.) в общем-то одним и тем же проектом – тут взвоет любая творческая личность. Однако Кодзима с истинно азиатским упорством продолжает дело своей жизни.

Guns of the Patriots

Ярослав Сингаевский



Осторожно, Снейка раздавишь!



Ку-ку!

Паспорт

Жанр action
Разработчик Kojima Productions
Издатель Konami
Дата выхода конец 2007
Web-сайт нет данных

О разработчике

Kojima Productions

Игры Metal Gear Solid 3: Subsistence, Metal Gear Acid 2, Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel

Web-сайт www.konami.jp/gs/kojima_pro
 В 2005 г. руководство Konami назначило Хидео Кодзиму главой одного из своих японских подразделений. Скромное название Konami Japan West было заменено броским Kojima Productions, а сборку Metal Gear поставили на конвейер — за два года работы три успешных релиза.

Лихо закрученный сюжет со множеством неожиданных поворотов (пусть и отдающих временами латиноамериканским «мылом») всегда был одним из козырей MGS. Кодзима, разумеется, не спешит раскрывать карты и лишь таинственно улыбается на журналистских допросах. Информация, выдаваемая им, нисколько не проливает свет на грядущие события, но оставляет массу тем для размышлений.

Оказывается, пять наиболее крупных PMC контролируются единой теневой организацией — Outer Heaven, основанной когда-то

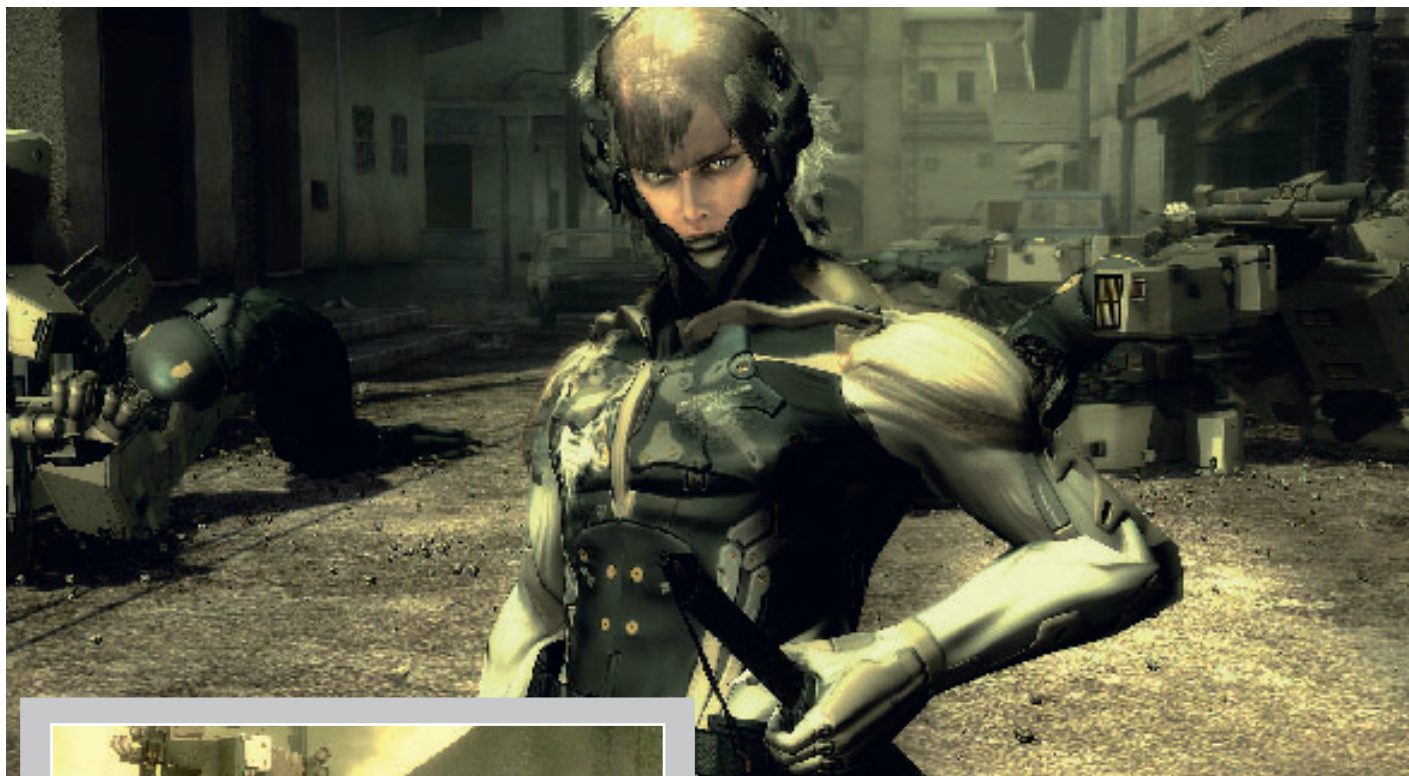
«Лихо закрученный сюжет с множеством неожиданных поворотов (пусть и отдающих временами латиноамериканским «мылом») всегда был одним из главных козырей MGS»

легендарным псом войны Big Boss, лидером отряда FOXHOUND. В четвертой части серии главой Outer Heaven становится извечный противник Снейка — Оцелот (Ocelot), по-прежнему одержимый идеей мирового господства. Если вы помните, в финале Sons of Liberty он был близок к осуществлению своего сумасшедшего пла-

на. Но ему помешала искусственная рука, имплантированная от бывшего босса и генетического брата главного героя — Liquid Snake. Произошло своеобразное разделение личности. Предполагается, что Liquid сумел переродиться в новом теле, и поэтому теперь противник представлен под двойным именем Liquid Ocelot. Впро-

чем, нам наверняка стоит быть готовыми к неожиданному возвращению старого Оцелота. Никаких достоверных фактов, подтверждающих, что его сознание окончательно побеждено, нет.

Кроме того, мы сможем встретить и некоторых других знакомых персонажей. Так, настоящим сюрпризом стало появление Рэйдена



Hideo Blog

➔ Блоги – одно из наиболее интересных явлений современной сетевой культуры. Как удобный способ общения и подачи информации, они из модного увлечения избранных быстро превратились в необходимый каждому атрибут.

Корпоративный блог компании Kojima Productions расположен по адресу www.blog.konami.jp/gs/hideoblog_e. Если вы являетесь поклонником Metal Gear Solid, непременно занесите эту страничку в раздел *Избранное*. Заметки, впечатления, краткие отчеты о производстве. К сожалению, блог обновляется не так часто, как хотелось бы, но зато предлагает взгляд на происходящее изнутри. Всегда интересно

узнать о личном отношении создателей к собственным детищам.

Особую ценность представляют посты, которые пишет лично Кодзима-сан. Они удивительно лиричны. Обычная, казалось бы, поездка из дома в офис у него превращается в целое художественное повествование. Краткий пересказ недавно прочитанной книги незаметно перетекает в долгий, серьезный монолог. Он любит рассуждать о дожде, с равным увлечением пишет как о метеоритах, так и о национальной японской кухне. Хидео – отнюдь не высокомерный гуру. Прочитайте его блог – мастер очень открыт и искренен.

➔ (Raiden). За прошедшее время он здорово возмужал и раздобыл где-то кибернетический костюм ниндзя. Выделывая невероятные акробатические трюки, юноша лихо кромсает противников мечом. «Моя очередь защищать тебя», – говорит он, претендуя на роль нашего спасителя в, казалось бы, совершенно безвыходных ситуациях.

Снейк снова будет действовать вместе с Мерил (Meryl Silverburgh), которая здорово выручила его во время операции на Аляске в первой части. Эта храбрая воительница готова прийти на помощь еще раз. И не стоит забывать – она когда-то служила предметом амурных интересов главного героя. Прежние чувства могут вспыхнуть с новой силой, тем более что терять умирающему Снейку нечего...

Да-да, вы не ослышались. К моменту начала событий MGS 4 непобедимому герою останется жить всего шесть месяцев. Об этом ему хладнокровно сообщает Наоми Хантер (Naomi Hunter). Ведомая жаждой мести за приемного отца, убитого Снейком, она коварно ввела нашему протагонисту дозу смертельного вируса FOXDIE. Медленно, но верно токсин делает свое дело. В игре Снейк вынужден будет время от времени вкалывать себе противоядие, чтобы замед-

лить действие вируса и вернуть силы в разлагающееся тело.

Тема смерти, по всей видимости, окажется достаточно важной в этом эпизоде. Персонажи часто говорят об уходе из жизни, об отпущении грехов прошлого, о своей ответственности за грядущие поколения. Такие настроения отнюдь не случайны. В одном из интервью Хидео заметил, что игра получит единственную концовку, которая раз и навсегда разрешит судьбы всех героев: «Я буду очень счастлив, если Снейк погибнет... Он будет продолжать жить в наших сердцах. В Японии главные персонажи часто умирают и затем становятся легендой».

Столь экспрессивное заявление наделало шороху в рядах преданных фанатов сериала. Однако стоит заметить, что хитрый Кодзима никоим образом не обещал, будто финал будет именно фатальным, а только предположил это. Потому прогоним прочь печальные мысли и вернемся на поле боя.

«No place to hide» – именно так характеризуют разработчики геймплей MGS 4. Это вовсе не означает, что в игре уже нет привычных stealth-элементов. Просто Guns of the Patriots предложит более жесткие правила. Вы все так же стараетесь не привлекать к себе лишнего внимания, но численность против-

ников возросла, а их возможности расширились. Спокойно отсидеться за ящиком или надолго затаиться в кустах уже не выйдет. Игра заставит быстро реагировать на события, стремительно менять позиции, чаще вступать в открытую конфронтацию.

К слову, когда общественность в первый раз увидела поседшего главного героя, градом посыпались вполне логичные предположения, что темп нового MGS будет весьма невысок. Хидео развеял слухи: «Я согласен – низкая скорость передвижения постаревшего Снейка безусловно добавила бы в игру реалистичности. Но вместе с тем такое решение чересчур затянуло бы действие, а это нежелательно».

Во время операции протагониста должен сопровождать универсальный помощник – Metal Gear MK-II. Небольшой забавный робот является практически полной копией своего механического собрата из другой игры Кодзимы – Snatcher. Сам автор отрицает взаимосвязь между ними и говорит о том, что МК-II был сконструирован Отаконом (Otacon) специально для последней миссии Снейка. Задача МК-II – проводить разведку территории, доставлять герою амуницию и припасы, а при необходимости помогать во время лечения. Кроме того, юркая, незаметная машина способна проникать в те места, куда Снейку путь заказан. На крайний случай МК-II вооружен электрошокером, разряд которого может мгновенно свалить с ног зазевавшегося солдата.

МК-II действует под чутким дистанционным контролем Отакона. Хотя у Кодзимы есть в запа-



Отаконом в действии

«К моменту начала событий MGS 4 непобедимому герою останется жить всего лишь шесть месяцев...»

се весьма оригинальная идея: сделать эпизоды, где игрок сможет управлять роботом, используя PSP! Смелая и трудноисполнимая задумка. Поэтому Хидео предупреждает, что не стоит особо рассчитывать на ее реализацию. «С роботом у нас вообще сплошные проблемы, – признается он. – Его возможности интересны, но их интеграция в геймплей дается очень тяжело». Разработчики благоразумно оставляют себе место для отступления. Существует вероятность, что МК-II из постоянного помощника превратится в эдакого чертика из табакерки, выскакивающего лишь в заранее определенных ситуациях.

Как бы то ни было, вы вряд ли сможете обвинить разработчиков в недостаточном количестве робототехники в игре. Если раньше Снейку противостоял один большой прямоходящий танк, то в MGS 4 против него выступит множество мелких.

Gekko – именно так называются новые боевые модели Metal Gear, гораздо более мобильные по сравнению со своими прародителями. Эти сравнительно компактные, скоростные, а потому очень опасные мехи были взяты на вооружение корпорациями наемников. В роботах непонятным образом совмещены механические и биологические компоненты. С металлическим телом соединены живые ноги, напоминающие лапы динозавров. Благодаря им Gekko способны исключительно быстро передвигаться, прыгать на большие расстояния и преодолевать сложные препятствия. А в одном из видеороликов показано даже, как роботы забираются на крышу здания, ловко упираясь ногами в стены соседних домов.

Действуют мехи самостоятельно, без вмешательства человека-оператора, ориентируясь с помощью звуков. Это дает игроку небольшую фору и возможность



Мал бот, да удал





Ловите презент, ребята!



«No place to hide» – именно так характеризуют разработчики геймплей MGS 4»

→ предугадать развитие ситуации. Но если вас обнаружили – шансов благополучно выйти из переделки останется совсем немного. Снейк мало того что значительно уступает Gekko в скорости, так еще и может быть мгновенно обездвижен выстреливаемым гибким шнуром, опутывающим ноги. Бронированным Gekko не страшно

большинство видов стрелкового оружия. А попасть в единственное уязвимое место, находящееся внизу корпуса, в пылу схватки крайне проблематично.

Напрашивается резонный вопрос: а как в таком случае Снейку вообще удастся остаться в живых? Ответ: благодаря новой системе камуфляжа. В Snake Eater грамот-

ный подбор расцветки костюма позволял в некоторых ситуациях слиться с окружением. Но признайтесь, во время игры вы хотя бы раз пожалели о том, что невозможно стать полностью невидимым. И тут Guns of the Patriots предлагает опробовать оригинальный Ocostamo, принцип действия которого основан на специ-





фической системе пигментации осьминогов. Спрятаться на фоне стены или же распластаться на земле под носом у противника – ну не забавно ли? Столь впечатляющая функциональность уравновешена одним существенным недостатком – для активации Ostosamo герою приходится оставаться полностью неподвижным.

Раз уж речь зашла о stealth-элементах, самое время вспомнить любимые Снейком коробки. Страшно себе представить, сколько бра-

вых вояк было одурачено этим нехитрым фокусом. Звучит невероятно, но в MGS 4 разработчики, похоже, решили отказаться от любимейшего приема. Мол, раньше вы действовали в тылу врага, где подобные трюки являлись вполне оправданными, а вот прятаться в какой-то картонке посреди настоящего поля боя – нонсенс. Взамен был продемонстрирован новый прием: Снейк забирается в пустую бочку и лихо катится мимо ничего не подозревающих охранников.



«Я бочка, бочка, бочка, а вовсе и не Снейк...»

Блог Gameplay

цензуры

Ежедневно

Без цензуры

Без цензуры

Ежедневно

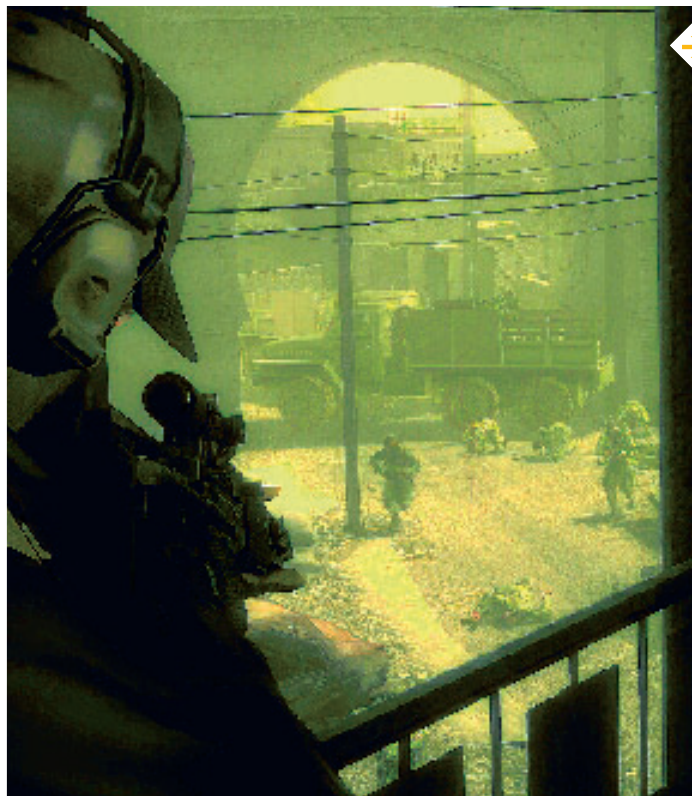
www.gameplay.com.ua

Самые
свежие
новости
и слухи
из
мира
компьютерных игр



Так, что тут у нас?

«Все доступные на данный момент медиаматериалы демонстрируют красоты исключительно Среднего Востока, хотя достоверно известно, что Снейк побывает и в других частях света»



Надо сказать, смотрится это не менее комично, чем крадущаяся на цыпочках коробка.

Об арсенале в Guns of the Patriots известно очень мало. В роликах мелькала американская штурмовая винтовка M4 Carbine, неизменный «калашников» и легкий скорострельный пистолет. В качестве тяжелого оружия выступает ручной противотанковый гранатомет. Есть также информация, что Carbine можно будет оснастить подствольным гранатометом. О каких-либо других образцах пока ничего не сообщалось.

В игре появится знакомая по Snake Eater и дилогии Acid система CQC – Close Quarters Combat. Это совокупность приемов, специально разработанных для ближнего боя. Отметим, что CQC не является выдумкой авторов, ее различные вариации сегодня практикуются почти в каждой армии. Надо отдать должное Хидео Кодзиме, который при работе над MGS уделил много внимания изучению современного военного искусства. Вместе со своими това-

рищами он даже прошел курс тренировок в одном из японских армейских лагерей.

Ну и конечно, Кодзима-сан всегда любил эксперименты с управлением. Вы, наверное, помните поединок с Psycho Mantis из первой части Metal Gear Solid. Особенностью этого неприятного босса была способность читать мысли. По нажатию кнопок геймпада он предугадывал ваши действия и отражал практически все атаки. Добиться легкой победы позволял необычный обманный прием – требовалось подключить геймпад к консоли через второй порт.

В последующих частях игрока не раз выручал специальный датчик, реагирующий на сердцебиение. Чем ближе к вам находились противники, тем сильнее геймпад вибрировал в руках. Это был, наверное, один из самых удачных примеров использования возможностей Dual Shock 2.

Контроллер SIXAXIS, как известно, лишен функции вибрации. Хидео не скрывал своего огорчения таким решением Sony, однако с

Ух, наигрался!



ходу выдал несколько вариантов использования сенсоров движения, появившихся в новом геймпладе. Опуская его вниз, можно подбирать вещи с земли, наклоны в стороны помогут управлять камерой при виде от первого лица, а для того чтобы выбить из противника полезный предмет, следует потрясти контроллер в воздухе. Неизвестно, будут ли эти приемы реализованы в MGS 4, но идея интересная.

Вообще по поводу MGS пока остается много вопросов. Так, например, до сих пор неясно предназначение Solid Eye System (SES) – электронной заплатки на месте недостающего глаза Снейка. Предположительно она будет работать как прибор ночного видения и термодатчик (или даже рентген). Говоривают еще, что эпизоды с Codec заменят своеобразными видеоконференциями, транслируемыми через пресловутый «глаз».

В одном из последних роликов мы могли видеть, как несколько Gekko атакуют вражеские позиции. Мехи в считанные секунды разносят укрепления в пух и прах, а затем разбрызгивают вокруг странное вещество ядовито-зеленого цвета. Кодзима отказался комментировать этот эпизод. Но поведение Gekko было схоже с тем, как животные метят собственную территорию.

Неизвестно пока, как станет работать камера. Оружие нам предпочитали демонстрировать от первого лица, видимо, намекая, что этот ракурс станет более важным. А в одном из выпусков японского журнала Famitsu уже замечены скриншоты со столь популярной сейчас second person-перспективой, как в Gears of War.

Все доступные на данный момент медиаматериалы демонстрируют красоты исключительно Среднего Востока, хотя достоверно известно, что Снейк побывает и в прочих частях света. Где именно – загадка, как и многие другие особенности этого проекта.

Графика MGS 4, показанная на реальном PS3-железе, конечно, отличается от вылизанных пререндеренных роликов. Благо разница не настолько велика, как в случае с MotorStorm. Картинка четкая, текстуры весьма недурны. Традиционно высоко качество анимации персонажей, а их модели стали гораздо лучше детализированы. Эффекты Depth of Field и HDR уже воспринимаются как должное.

В первых частях игры преобладали холодные, металлические тона. MGS 3 поразила сочной зеленой растительностью советских джунглей. А для Guns of the Patriots



была выбрана благородная песочная гамма, которая, кстати, вызывает определенные ассоциации с классическими вестернами.

Разумеется, нас ожидает фирменная синемадика. Выполненные в полном соответствии с канонами режиссерского и операторского искусства видеовставки останутся неотъемлемым элементом игры. Напомним – в Snake Eater появилась интересная возможность просмотра роликов с альтернативного, порой совершенно неожиданного ракурса (особенно при беседах с EVA). Хочется верить, что эта идея найдет достойное продолжение.

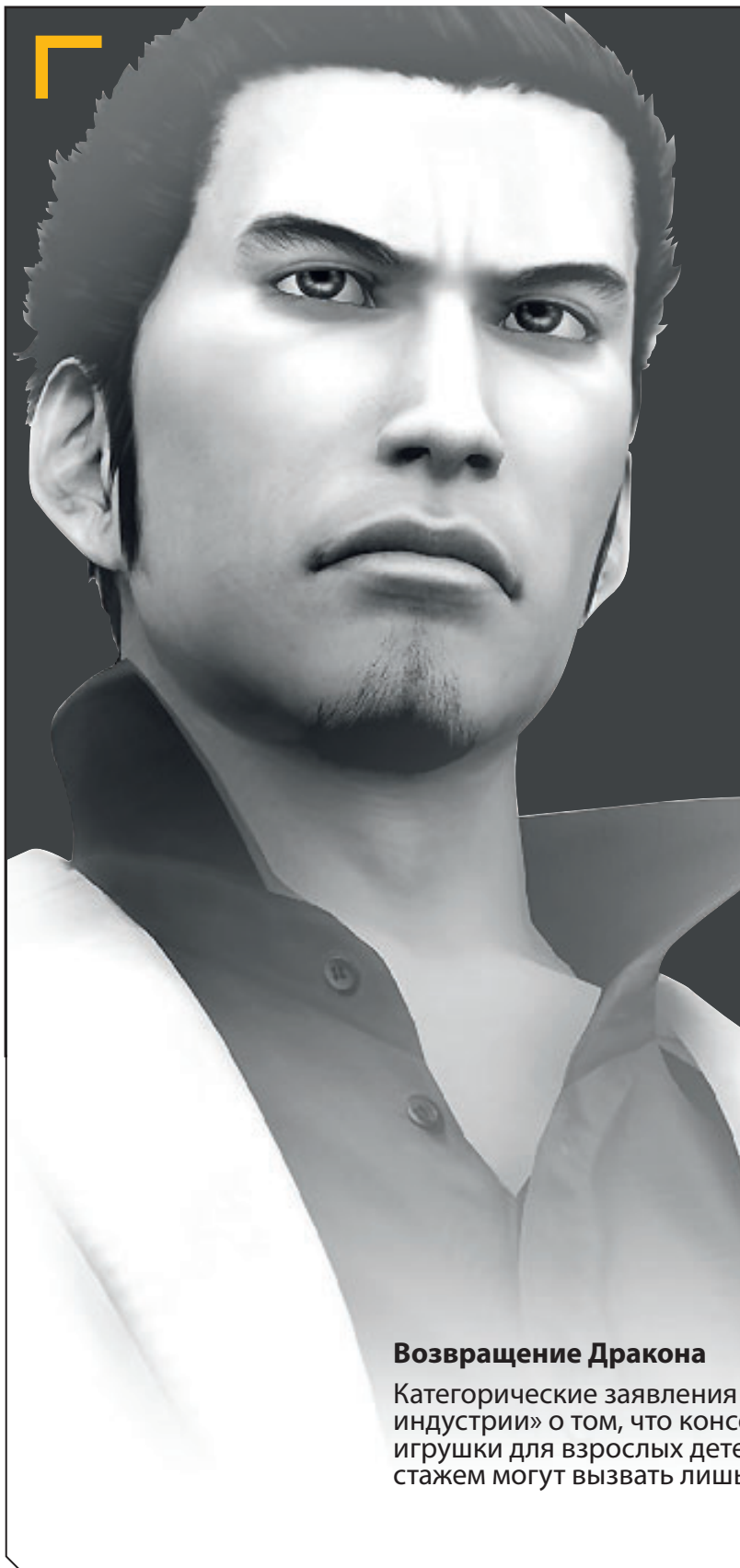
Большой профессиональный опыт Хидео Кодзимы в сочетании с его звездным статусом открыли

перед Kojima Productions широкие перспективы. Команда не почивает на лаврах своего шефа, а ищет новые решения, рискует, изобретает. Несмотря на некоторый недостаток фактажа по проекту, практически никто не сомневается, что Guns of the Patriots будет по-настоящему интересным. Да и репутация бренда Metal Gear Solid исключительно высока.

А напоследок громкая, но вполне ожидаемая новость. MGS 4, по видимому, таки появится на Xbox 360. Большие бюджеты требуют больших продаж, а показатель installed base новой PlayStation все еще не высок. Поэтому Konami склоняется к варианту лишь временной эксклюзивности тайтла для платформы Sony.

Yakuza 2

Олег Овсиенко



Возвращение Дракона

Категорические заявления «знатоков индустрии» о том, что консоли – это дорогие игрушки для взрослых детей, у геймеров со стажем могут вызвать лишь улыбку.

➔ Пусть основная масса тайтлов, как и в случае с PC, предназначена для широкой аудитории (мистер Томпсон, мы вас внимательно слушаем!), существует достаточно много и «взрослых» продуктов. Так, SEGA после провала дилогии Shenmue вложила огромные денежные средства в один из своих профильных проектов.

Поначалу известный как просто Project, без названия, он вскоре оформился в Ryu-ga Gotoku (что в переводе с японского означает «подобно дракону»). Баснословные суммы на именитого сце-

«Даже в сравнительно лояльной Японии Ryu-ga Gotoku 2 получила ярлык "17+»



Паспорт

Жанр action/adventure
Разработчик SEGA Entertainment R&D #1
Издатель SEGA
Дата выхода нет данных
Web-сайт ryu-ga-gotoku.com

О разработчике

SEGA Entertainment R&D #1
Игры Yakuza
Web-сайт sega.jp

Тосихиро Нагоси, возглавляющий это подразделение огромной корпорации SEGA, приложил руку к созданию таких хитов, как Monkey Ball и Virtua Striker, а также принимал участие в последних проектах серии Shining. Именно ему SEGA доверила разработку своего много-миллионного проекта – и не прогадала.



нарисата, на яркие спецэффекты и солидный актерский состав, способный привлечь японского любителя pulp fiction, были потрачены не зря. В игре невероятно реалистично отображался скрытый от посторонних глаз криминальный мир Токио. В Японии оригинальное издание Ryu-ga Gotoku разошлось тиражом более 300 тысяч копий, а бюджетный вариант прочно закрепился в десятке самых продаваемых игр для PS2. Что еще нужно для счастья? Заокеанский штурм хоть и не оказался настолько же успешным, но Yakuza

(именно такое название предстояло увидеть англоязычным игрокам) получила массу положительных отзывов в прессе и обзавелась солидной фан-базой.

Продолжение не заставило себя

долго ждать, и уже через год, в Рождество 2006-го, взрослые японцы могли найти под своей елочкой коробку с сиквелом популярного тайтла. Слово «взрослые» использовано не случайно: даже в

сравнительно лояльной Японии Ryu-ga Gotoku 2 получила ярлык «17+», а потому младшим игрокам придется подождать годик-другой, развлекаясь тем временем, скажем, со скоростным ежиком от

имеет смысла: узнав все заранее, вы испортите себе удовольствие. Но если у вас нет возможности увидеть оригинал – не расстраивайтесь. В самом начале игры Кадзума с помощью тематических

«В Японии оригинальное издание Ryu-ga Gotoku разошлось тиражом более 300 тысяч копий...»

того же издателя. Но обо всем по порядку.

Тем, кто пока не успел ознакомиться с первой частью приключений Кадзумы Кирию и все еще хочет это сделать, читать дальнейшее не

видеовставок во всех подробностях расскажет вам о событиях годичного давности (после достопамятного дела с чемоданом денег и девочкой по имени Харука, интерес к которой проявлял едва ли не



каждый житель стольного града Токио, прошел как раз один год). Так что некоторое представление о расстановке сил на будущее вы получите.

Впрочем, простым пересказом здесь не обойтись. Хасе Сейсю, автор сценария предыдущего эпизода, в очередной раз закрутит бесподобный сюжет, достойный лучших фильмов Такеси Китано. Начнется новая эпопея, наполненная cameo уже известных нам персонажей и воспоминаниями, которые помогут пролить свет на прошлое самого Кадзумы, причем одним Токио дело не ограничится. По странному стечению обстоятельств Кирию и его юная воспитанница Харука станут свидетелями убийства посланника клана Тодзэ – Терады. После чего отошедший от дел якудза вынужден будет отправиться в далекую Осаку, прихватив с собой Дайго – одного из немногих наследников семейства Додзима, которым посчастливилось остаться в живых. Честь семьи превыше всего, а положение клана Тодзэ за прошедший год сильно пошатнулось. Найти истинного виновника бед будет нелегко...

Сразу следует отметить, что отношение жителей столицы и прилегающих территорий к региону Кансай, куда входят Осака и Кобэ, сродни тем чувствам, которые испытывают некоторые киевляне к обитателям Крыжополя и Жмеринки. Отличить представите-

лей коренного населения Кансая можно просто услышав их речь – они разговаривают на собственном диалекте, который остальные японцы и понимают-то с трудом.

Подобное разделение коснулось и преступного мира. Так, Кансай стал местом процветания относительно новых группировок якудза, которые появились уже после Второй мировой, плевали на вековые традиции и значительно расширили сферы «бизнеса». Именно оттуда пришел обычай носить яркие и модные одежды, выделяющие членов якудзы из серой толпы обыкновенных граждан. Эти группировки («гурентай», или «борёкүдан») стали аналогами вооруженных бандформирований западных стран. Надо сказать, что от подобного сравнения всячески открешиваются «консервативные», более сдержанные якудза, привыкшие вести полулегальный образ жизни.

Итак, в Осаке Кадзума столкнется с одним из своих наиболее сильных соперников. Харизматичный белобрысый Года Рюдзи ростом под два метра и со шрамом на лице имеет серьезные виды на власть в преступном мире Японии. Горе тому, кто станет на его пути, – прозвище Дракон Кансая, так напоминающее второе имя нашего протагониста, он заслужил по праву. Разумеется, история не обойдется без новых женских персонажей. Знакомьтесь: Каору Саяма, миловидная служительни-

ца сил правопорядка с весьма темным прошлым, способная захватить ногой с разворота любому нарушителю.

Неожиданных кульбитов сюжета хватит на добрых два десятка страниц. Японский вариант будущей Yakuza 2 занимает полных два DVD, что позволило ее создателям озвучить все сюжетные вставки (а их здесь великое множество) и сделать собственное творение максимально кинематографичным. Постановка всех без исключения сцен достойна аплодисментов, игра актеров и мимика персонажей просто поражают (lip-sunc идеальна), а работа камеры напомнит вам Advent Children. Предельное внимание к мельчайшим деталям, каждый камешек на своем месте – именно так снимается японское кино.

Особое внимание уделено отображению в игре различных национальных особенностей. Так, корейские наценны разговаривают на своем родном языке, а не на каком-то «нихон-го», а у приезжих из Поднебесной отслеживается четкий китайский акцент. Подобных нюансов масса, и я, право, не знаю, справятся ли с этим англоязычные локализаторы. В сиквеле, как и в первой части, имеется огромное количество диалогов, сопровождаемых субтитрами, и не меньшее количество текста в справочных материалах. Шрифты в заглавиях по-прежнему слабо перевариваются неок-



«Неожиданных кульбитов сюжета хватит на добрых два десятка страниц.»



решим организм гайдзина, и уловить смысл трех рядов плотно поставленных иероглифов за пару секунд весьма проблематично. К слову, в английской версии Yakuza шрифты также были подобраны не слишком удачно. Хочется надеяться, что на сей раз адаптация окажется более качественной.

Визуальная составляющая в общем не особенно изменилась. На первый взгляд ночные огни городов ничем не отличаются от того, что мы видели в предыдущей части. Да и фирменный пиджак Кадзумы остался прежним. Но стоит камере приблизиться, как становится заметно: над моделями персонажей немало поработали, автомобили уже не напоминают коробки с фарами времен PSOne, а задники выглядят, как реальные пейзажи. Игра красива. Пусть это и не лучший графический движок на сегодняшний день, но настолько масштабный проект и без того требует более мощного железа.

К слову, о масштабах: во время создания сиквела авторы, похоже, руководствовались принципом «Даешь всего больше в два раза!» В значительно расширенных локациях обитает огромное количество людей, и многие из них жаждут нашей помощи. Совершили благое дело – заработали себе на ужин в одном из местных учреждений общепита, ну или хотя бы просто поднакопили опыта в поединке.

Правда, поединками называть местные побоища не совсем верно. Yakuza 2 следует правилу «И один в поле воин». Железными кулаками и другими не менее крепкими частями тела Кадзума Кирию разбрасывает в разные стороны толпы противников. И без того отличная боевка,

достойная воплощения в отдельном файтинге, пополнилась новыми приемами. Кроме уже знакомых нам ударов и движений, добавлены такие полезные умения, как, скажем, стрейф, который позволит уклониться от удара врага даже в последний момент. Появилась возможность указывать направление атаки аналоговым стиком. Вы уже больше не рискуете быть забитым до смерти многочисленными приспешниками зла, пока судорожно мочите очередного супостата, – в любой момент разрешено отвесить пару оплеух по сторонам или отмахнуться от обходящих с тыла. А ввремя нажатая комбинация кнопок поможет провести особо эффектный прием или уклониться от смертоносного выпада опасного босса.

Если вы вдруг считаете, что в оригинальной Yakuza слишком мало насилия и жестокости, то вторая часть вас точно не разочарует. Завершающих ударов станет значительно больше, и они будут куда разнообразнее. Так, на одной арене порой можно обнаружить по пять способов шикарно растоптать противника, переломить ему хребет коленом, выбить зубы о бордюр или швырнуть на копчик. Крови, разбитых носов, вылетевших зубов и сломанных конечностей предостаточно. Энтузиасты при желании могут значительно расширить свой арсенал приемов уличного боя, главное – практика. Очки опыта все так же распределяются на развитие нужных вам способностей, число которых тоже возросло.

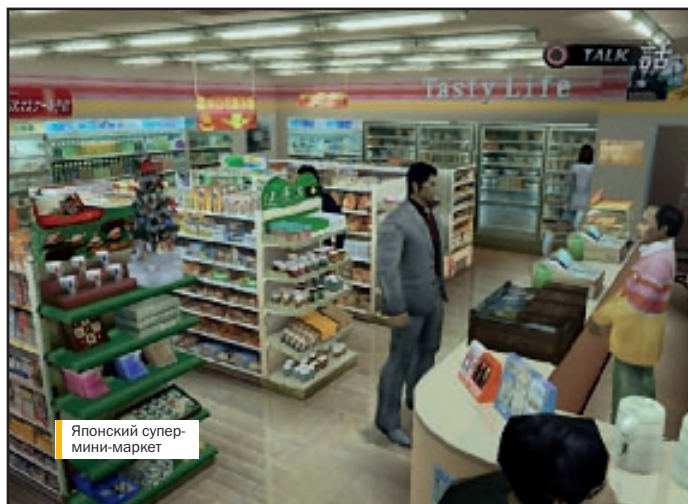
В ключевые моменты к нам станут присоединяться напарники, что позволит иногда проводить зрелищные комбинационные атаки. Да и вспомогательные средства

никто не отменял. Угостить наглицов позволяет всем, что способно оторвать от земли могучие руки нашего героя: клюшками для гольфа, мусорными баками, торговыми автоматами. Драки стали динамичнее, появилось куда больше вариантов развития атак. И самое главное – игра избавилась от мучительно длинных загрузок перед каждой потасовкой.

Кроме сражений и прогулок по городу в поисках неприятностей, геймерам позволят развлечься хорошей подборкой мини-игр. К уже полюбившемуся (по крайней мере некоторым из нас) бейсболу и игровым автоматам решили добавить гольф, боулинг и несколько других интересных сюрпризов. Более того, нашему вниманию предложат огромное количество ресторанов, трапезы в которых помогут не только поправить пошатнувшееся здоровье, но и развить вкус к полезной и экологически чистой японской пище.

У себя на родине сиквел Ryu ga Gotoku пользуется еще большим успехом. Продано уже свыше 500 тысяч копий, а это значит, что игру купили не только фанаты первой части. К сожалению, дата релиза Yakuza 2 на Западе пока не объявлена. Надеемся, что англоязычные игроки смогут насладиться продолжением восточной гангстерской саги до выхода одноименного полнометражного фильма, намеченного на весну 2007.

«Крови, разбитых носов, вылетевших зубов и сломанных конечностей тут предостаточно»



Японский супер-мини-маркет



Игровые автоматы – наша тайная страсть

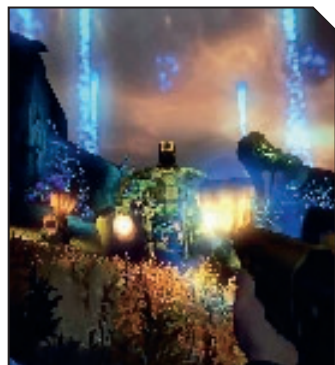
Предтечи

Олег Козак



Колумбия нынче не в моде

Предоставив игрокам огромный мир Xenus, Deep Shadows не собирается останавливаться на достигнутом. Но одной страны оказалось мало – теперь на карте целая галактика!



➔ Главный герой игры «Предтечи» – молодой парень, недавно закончивший обучение в «Академии пилотов». И вот когда юноша возвращался на родную планету, она была уничтожена, а практически все население погибло. Протагонист, получив в наследство от отца космический корабль, отправляется в странствия, чтобы узнать о причинах трагедии.

«Предтечи» позиционируется как шутер с элементами RPG и космического симулятора, причем разработчики обещают предоставить нам возможность выбрать собственный стиль прохождения игры. Тем, кто считает, что хороший инопланетянин – мертвый инопланетянин, позволено будет ввязываться во все драки и использовать 15 видов огнестрельного оружия. Для тех, кто предпочитает решать споры словами, а не кулаками, предназначена разветвленная сеть диалогов с сотнями NPC. Ну а те,

кто спит и видит себя пилотом звездолета, смогут провести побольше времени за его штурвалом.

Свою стальную птицу по ходу игры разрешено апгрейдить – изменять внешний вид, улучшать технические характеристики. Она станет для нас чем-то вроде базы: тут можно пообщаться с напарниками, выслушать советы бортового компьютера. Придется даже отбивать нападение на корабль! Deep Shadows утверждает, что процесс управления космическим судном будет скорее напоминать симулятор, нежели аркаду, однако гарантирует, что непосильно тяжелой работа виртуального пилота не станет.

Все же основную часть заданий (а здесь их более 250) предстоит выполнять на поверхности планет.

Вот тут-то и получится у нас порулить обещанными бронированными джипами, танками, вертолетами и даже боевыми роботами-мехами.

Главный козырь проекта – огромный игровой мир, в нашем распоряжении окажется целая галактика. Разработчики уверяют, что в их новом проекте, в отличие от Xenus, геймеров ждут действительно оригинальные и интересные локации. В демо-версии у нас была возможность посмотреть на две из обещанного множества планет. Первая – эдакие фантастические джунгли с очень яркими, до рези в глазах, пейзажами, с буйной растительностью – желтой травой, синезелеными лианами, двухметровыми хищными цветами. Вторая своими песчаными дюнами с чахлами

«Помимо pistols, автоматов и ракетниц, здесь есть и живые образцы оружия»

«Хороший инопланетянин – мертвый инопланетянин!»



Раса самоваров встретила нас не очень дружелюбно



Far Cry? Какой-то такой Far Cry?



Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Deep Shadows
Издатели «Руссобит-М»/Play Ten Interactive
Дата выхода IV квартал 2007
Web-сайт нет данных

О разработчике

Deep Shadows
Игры Xenus
Web-сайт www.deep-shadows.com
 Сергей Забарянский и Роман Лут с 1997 г. занимались разработкой движка Vital Engine для игры Venom. После ее выхода в 2001 г. ребята основали Deep Shadows и вскоре выпустили первый самостоятельный проект – Xenus, который хоть и был явно сыроват, все же пришелся по душе немалому числу игроков.

кустиками напомнила Татуин из «Звездных войн».

Искусственный интеллект, как всегда, собираются сделать невзрачно умным. В открытом бою противники станут прятаться в укрытия, бросать гранаты, в случае необходимости отступать и возвращаться с подкреплением. Мирные жители будут действовать в зависимости от поступков главного героя: если, скажем, поведение протагониста покажется угрожаю-

щим, они незамедлительно вызовут полицию. А еще NPC научатся реагировать на слуховые и зрительные раздражители, и значит, врагов можно выманывать из укрытия, например звуками выстрелов.

А уж пострелять тут будет из чего! Помимо обычных пистолетов, автоматов и ракетниц, здесь есть и живые образцы оружия. Очень необычно смотрится в руках героя движущееся скользкое существо со щупальцами, которое умеет испус-

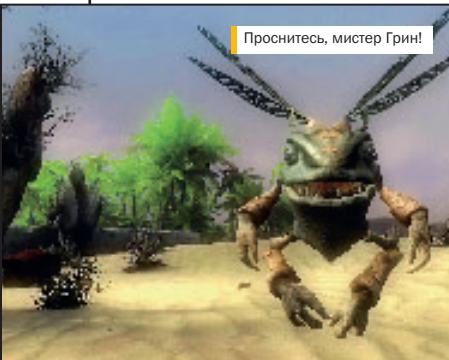


кать электрические разряды и питается странными семенами. Имеется даже оригинальная пушка с поистине фантастическим действием – она уменьшает врага в сотни раз, после чего протагонист попросту растопчет его ногами.

Интересно реализована система повреждений: технику можно уничтожать различными способами, например выстрелить в колеса бронированной машины или отстрелить боковые пушки, тем самым обезоружив ее. Космические баталии тоже выглядят неплохо, однако вот разрушение космических станций нас смутило. В демонстрационном видеоролике они разваливаются буквально по кубикам, и смотрится это неправдоподобно.

Кстати, в студии Deep Shadows параллельно ведутся работы над «Xenus 2: Белое Золото». Трудно представить, как за один год можно выпустить две настолько масштабные игры... Ну что ж, поживем – увидим.

Проснитесь, мистер Грин!



Ghost Rider

Игорь Климовский



Кипелов удивится от зависти



Ой, наших бьют!



Паспорт

Жанр action/racing
Разработчик Climax Studios
Издатель 2K Games
Дата выхода I квартал 2007
Web-сайт www.2kgames.com/ghost rider

О разработчике

Climax Studios
Игры цикл Moto GP, Sudeki, серия Robot Wars
Web-сайт www.climaxgroup.com

Climax Studios уже 18 лет занимается разработкой игр как для PC, так и для различных консолей. В сентябре 2006 г. одна из студий компании – Climax Racing Studio – была приобретена Buena Vista Games.

Ужасен он в окрестной мгле! Какая дума на челе!

Серия комиксов Ghost Rider от Marvel старше многих наших читателей – ей уже более 30 лет. И вот теперь, когда мы узнали из фильмов и игр все о суперменах, спайдер-менах и икс-менах, пришла пора поведать нам историю Призрачного Всадника.



→ Протагониста Джонни Блейза (Johnny Blaze) не назовешь хорошим парнем, но и к злодеям его относить не стоит. У него действительно нелегкая судьба... Парень был каскадером в бродячем цирке Quentin Carnival и зарабатывал на хлеб тем, что исполнял рискованные трюки на мотоцикле. Дабы спасти жизнь своего приемного отца, он продал душу дьяволу, и тот вселил в Джонни демона Заратоса (Zarathos). Однако Мефисто (Mephisto) не выполнил свою часть сделки – отец Блейза погиб, и теперь юноша, превращенный в монстра с пылающим черепом вместо головы, жаждет мести.

Как раз подходящий сюжет для игры, геймплей которой совмещает racing-составляющую и action-элементы. Нас ждут безумные прохvatы по ночным улицам и захватывающие дух скоростные дуэли, а еще на верном hell cycle Джонни сможет ездить по воде аки посуху. Ну а как только главный герой слезет с мото-

цикла, ему сразу же придется драться: с помощью знакомых еще по комиксам огненной цепи hellfire chain и ружья hellfire shotgun он заставит врагов уважать себя. И, разумеется, наш протагонист обучен множеству невероятно зрелищных (по крайней мере так утверждают разработчики) комбо – рукопашных и с использованием пресловутой цепи. Ну и конечно, как любой порядочный адский всадник, Джонни Блейз просто не способен обойтись без парочки-другой специальных умений. Например, чтобы усюветить распясавшихся бандитов, можно задействовать прием, который заставит их испытать такие же душевные муки, какие они причинили своим жертвам.

Кстати, по мере прохождения игры мотоцикл и оружие позволяют

апгрейдить, делая своего железного коня быстрее, а пушку – мощнее. Кроме того, добавятся и некоторые новые спецприемы. А вот версия для PSP будет поддерживать мультиплеер по Wi-Fi-соединению – счастливые обладатели этой портативной консоли смогут выяснить, кто из них самый адский всадник, в режиме *deathmatch*.

Графика нас не особо впечатлила: детализация низковата, эффекты не слишком зрелищны. Однако ожидать сверхсовременной картинки на PS2 или Xbox, сами понимаете, уже не стоит. Вы спросите, а зачем же делать проекты под консоли уходящего поколения? Только подумайте о 111 миллионах владельцев PS2 – согласитесь, оставлять без внимания такую огромную аудиторию рановато.

«Юноша, превращенный в монстра с пылающим черепом, жаждет мести»

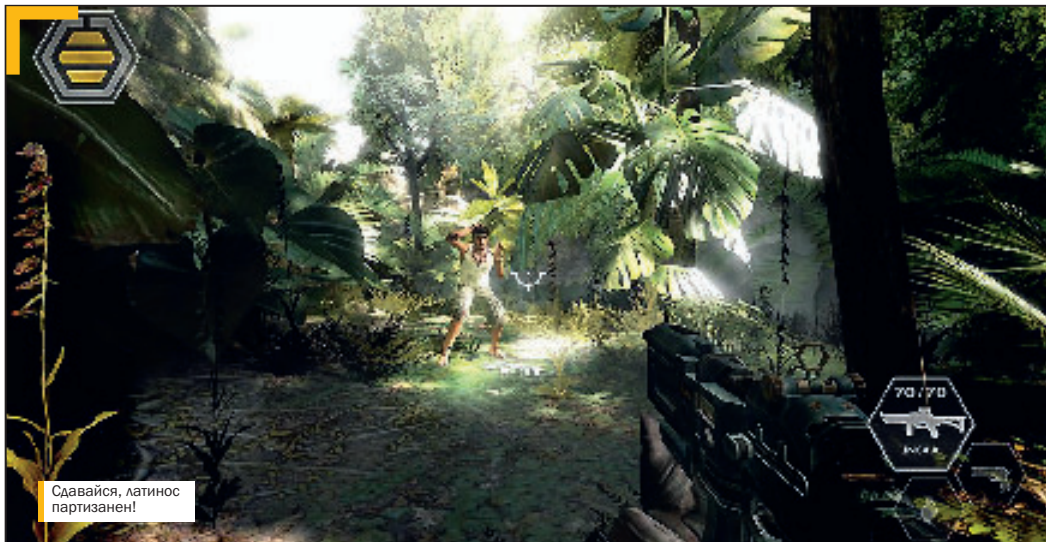
ГОЛОВОРЕЗЫ: КОРСАРЫ XIX ВЕКА

- НЕПЕРЕДАВАНА АТМОСФЕРА ПОЛІТИЧНИХ ІНТРИГ І ВІЙСЬКОВОГО ШПИГУНСТВА ЧАСІВ ОСТАНЬНОГО РОЗКВІТУ ПІРАТСТВА.
- СВОБОДА ДІЙ ГРАВЦЯ І НЕЛІНІЙНИЙ СЮЖЕТ У ВЕЛИЧЕЗНОМУ СВІТІ КАРИБСЬКОГО МОРЯ ТА МЕКСИКАНСЬКОЇ ЗАТОКИ.
- ЗАХОПЛЮЮЧІ МОРСЬКІ БИТВИ, ВІДЧАЙДУШНІ ШАБЕЛЬНІ ПОЄДИНКИ ТА БОЖЕВИЛЬНІ ПЕРЕСТРІЛКИ.
- БАГАТІ МОЖЛИВОСТІ У ЧАСТИНІ АПГРЕЙДУ КОРАБЛІВ (ДОДАТКОВІ ГАРМАТИ, РОЗЖАРЕНІ ЯДРА, ПОРОХОВІ РАКЕТИ, КУЛЕМЕТИ ГАТЛІНГА ТА ІНША ВИСОКОТЕХНОЛОГІЧНА ЗБРОЯ ХІХ СТОЛІТТЯ).
- ВЕЛИКИЙ ВИБІР ХОЛОДНОЇ ТА ВОГНЕПАЛЬНОЇ ЗБРОЇ, КОМБО-АТАК.



Haze

Игорь Брэйн



Сдавайся, латинос партизанен!

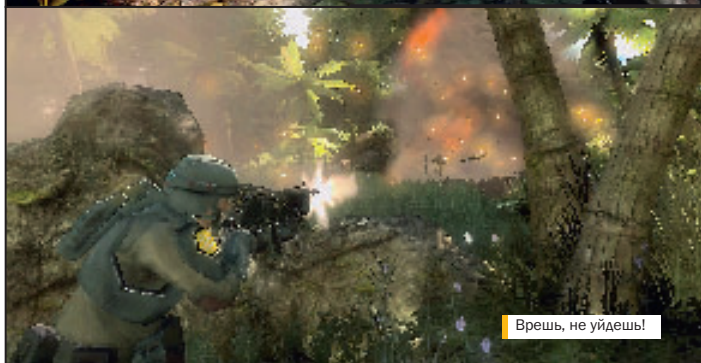
Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Free Radical Design
Издатель Ubisoft
Дата выхода 2007
Web-сайт www.hazegame.com

О разработке

Free Radical Design
Игры Second Sight, серия TimeSplitters
Web-сайт www.frd.co.uk

Free Radical Design – независимая студия с офисом в Ноттингеме (Великобритания), основанная в 1999 г. Компания известна благодаря серии консольных игр TimeSplitters.



Врешь, не уйдешь!



Тропический ад

Кризис в тумане

Как всем известно, на Земле скоро начнется очередной Ледниковый период, компьютерный мозг захватит власть над планетой, а коварные инопланетяне будут применять свои зонды направо и налево...



➔ Есть и еще один вариант развития событий, с которым нас в следующем году собирается познакомить студия Free Radical Design. Завязка банальна: не слишком далекое будущее – примерно 2030 год. Правительства всех стран полностью ликвидировали государственные армии как таковые – теперь нет необходимости заниматься мобилизацией населения, ведь к услугам любого, кто способен заплатить, имеется достаточное количество универсальных бойцов. Солдаты-наемники просто продаются огромными транснациональными корпорациями в комплекте со всевозможными предметами экипировки, разнообразным оружием и биомедицинскими апгрейдами. Не думайте, что людей принуждают вступать в ряды коммерческих армий – их вербуют мягко и ненавязчиво в передачах, сильно смахивающих на TV-shop.

Главный герой шутера Haze Джек Карпентер (Jack Carpenter) – один из наемников-новичков, служащий в армии корпорации Mantel. Его с товарищами забрасывают на территорию Южной Америки (предположительно соответствующую современной Бразилии, судя по знаменитой статуе Христа в ролике), где бушует гражданская война. Солдатам предстоит покончить с группой повстанцев, называющих себя The Promise Hand. А затем... Как говорят сами разработчики, начинаются странные вещи. К сожалению, ничего конкретного пока не сообщается, но, согласитесь, звучит достаточно интригующе.

Судя по ролику и скриншотам, места боевых действий довольно разнообразны – от непроходимых джунглей до городов, разрушенных гражданской войной. К тому же нам обещают возможность игры в кооперативном режиме, причем на стороне как армии освобождения, так и повстанцев.

Кстати, компанию Free Radical Design многие критики хвалили за интересный сюжет Second Sight. Не исключено, что и в Haze студия порадует нас оригинальным сценарием, однако пока, честно говоря, шутер кажется скучноватым, несмотря на высококачественную графику. Впрочем, до выхода игры еще достаточно времени...

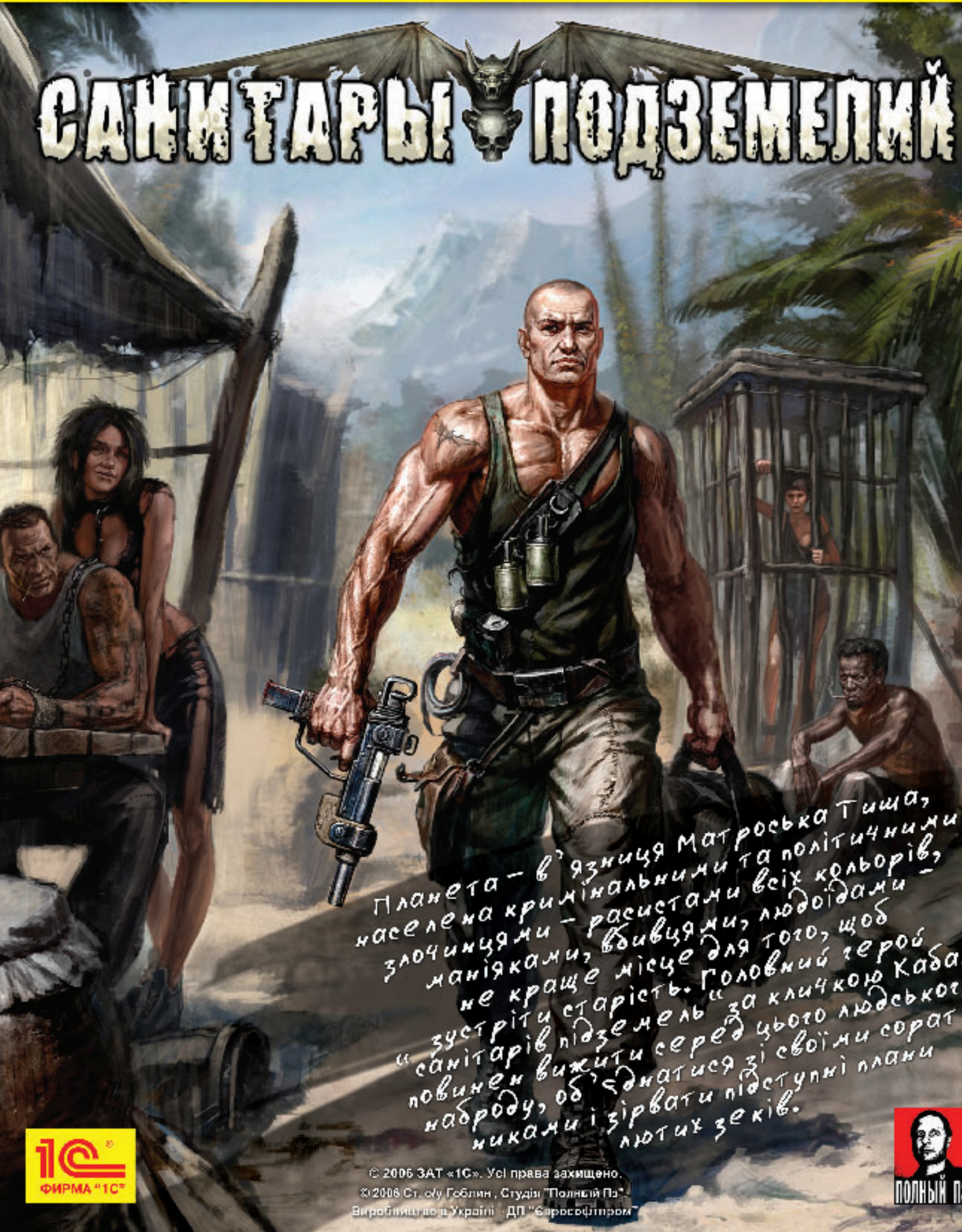
«Нам обещают возможность игры в кооперативном режиме на стороне как армии освобождения, так и повстанцев»

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

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

САНИТАРЬ ПОДЗЕМЕЛЛЯ



Планета – в'язниця Матроська Тиша,
населена кримінальними та політичними
злочинцями – расистами всіх кольорів,
маніяками, бивцями, людододами –
не краще місце для того, щоб
зустріти старість. Головний герой
"санитарів" підземель за кличкою Каба
повинен вижити серед цього людського
наброду, об'єднатися зі своїми сорат
никами і зірвати підступні плани
лютих зеків.



© 2006 ЗАТ «1С». Усі права захищено.
© 2006 Ст. о/у Гоблін, Студія "Поліній Па"
Виробництво в Україні ДП "ЕврософтПром"



Def Jam: Icon

Ярослав Сингаевский



Убойные ритмы

Любителей файтингов не так уж часто радуют кардинальными нововведениями в жанре. Но исключения все же случаются. На этот раз инициаторами выступили – кто бы вы думали? – консерваторы из Electronic Arts.



➔ Музыкальные игры сейчас приобрели большую популярность. Кто-то радует соседей снизу, исполняя зажигательную джигу на танцевальном коврике, другой изображает рок-гитариста, третий крутит хитрые финты под рваные ритмы брейк-бита. И не говорите, что вы не были на сумасшедшей кроличьей дискотеке в Rayman Raving Rabbids!

Разработчикам из EA Chicago также не чужды музыкальные развлечения. И однажды в их светлые головы пришла хулиганская идея: а почему бы не объединить бойцовский клуб с танцевальным симулятором?

Def Jam: Icon обещает стать первым современным файтингом, в котором саундтрек не просто набор более-менее удачно сочетающихся композиций, а важнейшая составляющая игры. Абсолютно все, происходящее на экране, подчинено жестким ритмам хип-хопа. Машина, стоящая на арене, присе-

дает на рессорах в такт музыке, а светофор рядом подмигивает ей огоньками. Тяжелые басы подбрасывают с земли разный мелкий хлам, частокол небоскребов на заднем плане ходит ходуном. Смотрится необычно, может быть, даже сюрреалистично, но очень стильно и здорово.

Свои действия бойцы также должны сочетать с музыкой. Беспорядочные удары не причинят противнику особого вреда, а если бить в ритм, то эффект будет намного сильнее. Удалось применить прием во время тяжелого риффа – отправили оппонента в красивый полет. Завершили комбо одновременно с мощным аккордом – провели специальную атаку (в демонстрационной версии это был впечатляющий файербол).

Кроме того, Icon предлагает новую концепцию динамического окружения. Оно не статично, как в прошлых частях, а «работает» в такт саундтреку. Подгадайте мо-

мент и устройте сопернику «большую стирку», сунув его во включившиеся щетки автомойки. Или сделайте из него барбекю, толкнув в языки пламени, периодически вырывающиеся из сломанной бензоколонки.

В финальной версии нас ожидают десять разнообразных площадок, из которых пока что были показаны всего две: автомобильная заправка на городской окраине и освещенная прожекторами крыша небоскреба в лос-анджелесском downtown. Сравнительно небольшое число арен объясняется, видимо, сложностями, возникающими при синхронизации их с музыкой.

Как вы уже догадались, хорошее знание мелодии не просто желательно, но даже необходимо для выработки собственной тактики и предугадывания действий противников. Да и разные персонажи, понятное дело, предпочитают разную музыку. Если за кадром играет неподходящий для бойца трек, ему

«Во время поединка в ход пойдут и подручные средства: кусок водопроводной трубы, кирпич, "розочка"...»



Летать хочешь?

Паспорт

Жанр файтинг
Разработчик EA Chicago
Издатель Electronic Arts
Дата выхода март 2007
Web-сайт нет данных

О разработке

EA Chicago
Игры Fight Night Round 2,3
Web-сайт www.ea.com

Чикагское отделение Electronic Arts было сформировано в результате слияния части коллектива EA Canada и команды NuFX. Образованная студия занимается исключительно «бойцовскими» проектами.



Force Push

будет намного сложнее войти в ритм. Соответственно, эффективность ударов окажется невысокой. Дабы уравнивать шансы участников поединка, разработчики предусмотрели особую возможность – в определенные моменты позволено крикнуть на находящегося за кадром ди-джея, чтобы он «поставил ваш компакт».

Интересен тот факт, что создатели не собираются ограничивать нас треками, включенными в игру по умолчанию (а их, к слову, будет около тридцати). Интеллектуальный эквалайзер Def Jam: Icon теоретически способен разобрать абсолютно любой MP3-файл, закачанный в консоль. Сумасбродная идея устроить deathmatch между Филиппом Киркоровым и System of a Down, кажется, станет реальностью!

В режиме карьеры (здесь он называется *Create-a-Label*) имеется полноценный конструктор для создания игрового альтер эго. А

его бойцовский стиль будет определяться вашими музыкальными предпочтениями. Хорошей традицией становится присутствие известных и не очень героев хип-хопа. Пока что нам показали лихую тройцу – T.I., Big Boi и Ludacris. Всего же в Icon будет около двадцати пяти персонажей.

Новый Def Jam предложит концепцию управления, опробованную разработчиками в последних частях боксерского симулятора Fight Night. Движения и удары совершаются с помощью аналоговых стиков. Такая система требует определенного привыкания, но, поняв принцип ее работы, вы будете действовать абсолютно интуитивно. Обычный толчок стика вперед – простой удар, круговое вращение – удар с разворота, резкое движение вперед-назад – замах с лихим апперкотом и т. д. Особое внимание собираются уделить перехватам. Проявили хорошую реакцию, увернувшись от пинка? Ваш персо-

«Хорошей традицией становится присутствие известных и не очень героев хип-хопа»

наж самостоятельно скрутит противника болевым приемом, предоставив приятную возможность отвесить несколько дополнительных тумаков.

Во время поединка в ход пойдут и подручные средства: кусок водопроводной трубы, кирпич, «розочка»... В редкие музыкальные паузы настоящие пацаны не забудут лишний раз продемонстрировать высокий уровень собственной культуры. Всяческие распальцовки и вызывающие жесты обязательны. Показали партнеру средний палец – получили ощутимый бонус к атаке.

Def Jam: Icon создается на усовершенствованном движке Fight Night. Игра щеголяет отличными текстурами высокого разрешения

и весьма качественными спецэффектами. Окружение модулируется с явной претензией на фотореализм. Стоит отметить физику тканей – одежда выглядит прямо как в жизни. Кстати, разработчики решили полностью отказаться от элементов HUD. Состояние бойца можно будет определить визуально: если он бодр и весел – все в полном порядке, а если шатается, спотыкается и моргает заплывшим глазом – значит, дело табак.

Приятно, что серия Def Jam не буксует на месте, подобно некоторым другим циклам от EA, а продолжает развиваться. Ну а мы желаем авторам удачи в воплощении своих задумок и нетерпеливо чешем кулаки в ожидании мартовского релиза.

Хранители: Ключ Жизни

Игорь Брэйн



Все в сборе



Паспорт

Жанр adventure
Разработчик FalcorMedia
Издатель нет данных
Дата выхода весна 2007
Web-сайт falcormedia.ru/ru/game

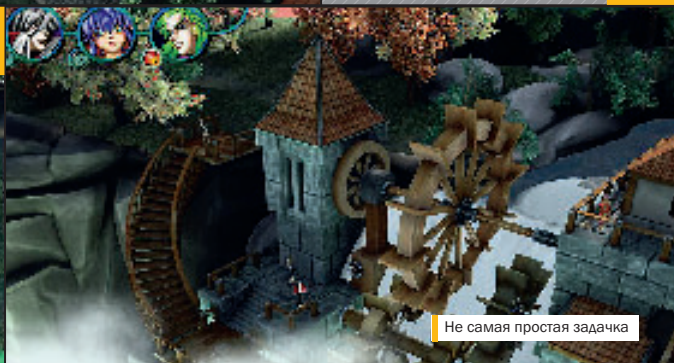
О разработчике

FalcorMedia
Игры нет
Web-сайт falcormedia.ru

Российская компания, офис которой расположен в Москве. Ею выпущены всего два проекта – мультимедийная обучающая система «Правила съема: секреты уличных знакомств» и энциклопедия «Основы диагностики внутренних болезней».



Какие-то странные листья



Не самая простая задача

Хранить и защищать
 Прежде всего следует сказать, что за громким определением «интерактивная приключенческая сказка» кроется просто детская адвентюра.



➔ Однако как на КРИ 2006, так и на «ИгроМире» стенд FalcorMedia привлекал в том числе и посетителей, вышедших из детского возраста. И в первую очередь благодаря «Хранителям» – проекту с необычным для России графическим исполнением. Разработчики замахнулись на святая святых японской культуры – аниме. Конечно, в результате получился не классический аниме-стиль, а что-то свое, причем местами довольно странное. Но все-таки в 3D и с использованием фирменного движка Falcor Engine.

Сюжет тоже будто эмигрировал напрямик из Страны восходящего солнца. Нам рассказывают о множестве миров, у каждого из которых есть свой Хранитель, следящий за поддержанием порядка. Главным же волшебным островом является Идиллия – именно здесь сходятся энергетические потоки со всех уголков вселенной. Многие годы в услугах Хранителей не было

нужды, однако настал момент, когда равновесие нарушилось, и им снова придется... естественно, спасти мир.

Протагонист – простой русский парень по имени Сергей, который даже и не подозревает о своем высоком предназначении. Кроме того, нам предоставят трех основных и несколько второстепенных персонажей из других миров, в том числе девушку-кошку (образ, любимый многими анимешниками, однако тут не ждите и намека на хентай – проект-то детский) и человека-птицу с гривой зеленых перьев-волос на голове.

На КРИ можно было увидеть, а на «ИгроМире» и опробовать самому несколько игровых локаций с пазами. Среди них, к примеру, такой: нужно направить к главному герою маленькую девочку, которая носится вокруг, словно угорелая. От членов команды и предметов обстановки ребенок отталкивается подобно тому, как отражается от

зеркал лучик света. Задача – верно расставить всех персонажей. И таких локаций выдают 14 штук, причем обещают, что проходить «Хранителей» придется от 6 до 12 часов.

Еще нам сулят интересные диалоги, сильный интригующий сюжет (!), возможно, даже несколько различных вариантов окончания игры. Параллельно разработчики хотят выпустить книгу, основанную на фабуле «Хранителей».

Озвучена игра, кстати, профессиональными актерами, что очень уместно с учетом немалого количества стихотворных текстов, которые, естественно, необходимо декламировать «с выражением».

Конечно, пока трудно судить, насколько хорошо окажется данный проект. Вряд ли он заинтересует хардкорных игроков, однако, возможно, привлечет любителей адвентюр, особенно юную часть этой аудитории.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

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

GAZ 4x4 ПОЛНЫЙ ПРИВОД



- модельний ряд позашляховиків Ульяновського автозаводу
- використання зниженої передачі і блокування міжколісного диференціалу
- п'ять регіонів Росії
- погодні умови, що впливають на проходження траєкторії
- реалістичні фізична модель і модель пошкоджень.



www.4x4game.ru

© 2006 1С®. Всі права захищені.
1С® - це торговельно-сервісний бренд. Не пов'язаний з
Виробництвом в Україні - ДП "Варсофтрон" і



Lair

Ярослав Сингаевский



Какое вкусное у тебя ухо

Самое время для драконов

В большинстве игр драконы выступают нашими могущественными противниками, очень редко – союзниками. А вот проекты, в которых они были бы главными героями, можно пересчитать по пальцам.



➔ Так что мрачная сказка Lair наверняка привлечет к себе внимание хотя бы из-за обещанных громадных рептилий. Новый проект студии Factor 5 – представитель поджанра «взрослое фэнтези». Необходимые атрибуты в наличии: негостеприимный, жестокий мир, глобальные катаклизмы, затянувшаяся война двух могущественных держав, отсутствие четкого деления на добро и зло и, как следствие, проблема морального выбора. Авторы готовы также затронуть нелицеприятные темы религиозного экстремизма и конфликта между церковью и государством.

Пугающий винегрет, не находите? Видимо, разработчики считают, что для оправдания заявленной эпичности любые средства хороши. Хотя идея сделать фактически главными героями игры драконов (человек-наездник тут всего лишь маленький бонус) – находка исключительно удачная. Удовольствие от управления громадной рептилией

вполне может перевесить все недостатки проекта, как это было в случае с Drakengard 2.

Стоит вспомнить и другую игру – Warhawk. До недавнего времени она считалась единственным заявленным PS3-тайтлом, в котором планировалось полноценно использовать встроенные в SIXAXIS сенсоры. Последние, конечно, придутся как нельзя кстати в играх, где необходимо управлять летательными аппаратами.

Сейчас Lair невольно сравнивают именно с вышеназванным проектом и замечают: боевая рептилия (в отличие от реактивных истребителей Warhawk) отзывается на действия игрока с некоторой задержкой. Разработчики объясняют это тем, что дракон – животное

тяжелое, неповоротливое и неохотно подчиняющееся своему наезднику. Поверим?

Еще один недостаток Lair – необходимость постоянно махать крыльями, нажимая кнопку X. Боюсь, это окажется очень утомительно для игрока.

А вот управление местными «горынычами» простое и интуитивно понятное. Отпускаете вожжи (отклоняете геймпад вниз) или натягиваете их (геймпад на себя) – дракон соответственно снижается или набирает высоту. Для поворота необходимо плавно наклонить контроллер в сторону, а чтобы совершить обманный маневр – сделать резкое движение в сторону.

Перед началом боя следует сфокусироваться на нужной цели, а

«Управление местными "горынычами" простое и интуитивно понятное»

«Негостеприимный, жестокий мир, глобальные катаклизмы, затянувшаяся война двух могущественных держав»



Рогатый, тебе не нравится закат?

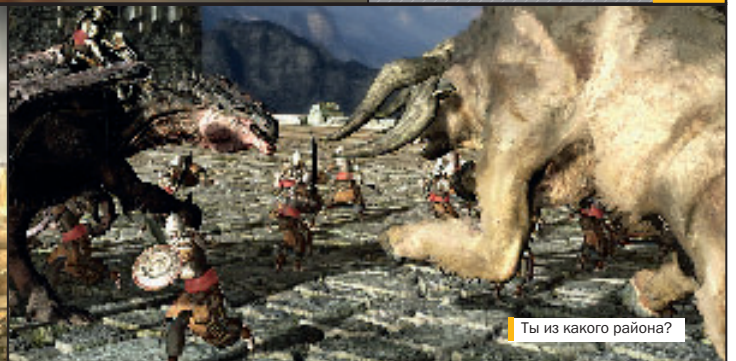
Паспорт

Жанр action
Разработчик Factor 5
Издатель Sony
Дата выхода апрель 2007
Web-сайт www.factor5.com

О разработчике

Factor 5

Игры сериал Turricon, Contra: The Alien Wars, сериал Star Wars: Rogue Squadron
Web-сайт www.factor5.com
 Компания-старожил. Была основана в 1987 году в Германии, но со временем перебралась за океан, в США. Известна прежде всего благодаря тесному сотрудничеству с LucasArts и Nintendo, а также собственному проекту Star Wars: Rogue Squadron.



Ты из какого района?

затем можно атаковать ее дистанционно, например классическими файерболами, или попытаться подлететь поближе, чтобы пустить в ход клыки и когти. Последний вариант наиболее интересен: когда дракон вцепился в противника, игрок начинает отчаянно махать контроллером и трясти его, в то время как рептилия разрывает свою жертву буквально в клочья. Придется также выучить некоторые специальные приемы, выполняемые с помощью определенных комбинаций клавиш. Для завершения схватки используется так называемый killing strike. В демонстрационной версии, в частности, разрешалось лихим ударом выбить вражеского наездника из седла.

Помимо воздушных поединков, разработчики планируют реализовать и наземные бои. Приземлившийся на любой более-менее ровной полянке дракон превращается в своеобразное подобие живого танка – несется напролом, топча и

сминая все оказавшееся у него на пути. Незадачливых людишек можно схватить в лапы и швырнуть в воздух, поджарить огненным дыханием или попросту слопать, подцепив парочку-другую на коготок (человеческое мясо очень полезно для драконьего здоровья).

Несмотря на впечатляющие возможности, наземная часть требует значительной доработки. Вражеские солдаты пока не в состоянии оказать какого-либо сопротивления нападающей на них рептилии, да и вообще ведут себя странно. Если в релизе мы не увидим изменений к лучшему, спуститься на брэнную землю не будет ни малейшего желания.

К сожалению, почти ничего не известно о будущей специализации наших подопечных. Кроме традиционного огнедышащего варианта, игроков собираются порадовать ледяным ящером, неким темным драконом и еще четырьмя другими вариациями. В

«Графика уже сейчас полностью соответствует next-gen-стандартам»

чем заключаются функциональные отличия между ними, пока не сообщается.

А вот графическая составляющая уже сейчас полностью соответствует next-gen-стандартам: сочная контрастная картинка, сложная модель освещения с использованием HDR, реалистичный туман и объемные облака. В демо-версии недаром показаны прибрежные участки – вода выглядит очень впечатляюще. Разработчики не устают говорить о pro-pixel leatherization diffusion, специальной технологии для наиболее эффектного отображения драконьей чешуи. Надо отдать им должное, смотрятся ящеры великолепно, почти не уступая своим высокобюджетным пререндеренным соб-

ратьям из кинофильмов. Ко всему прочему игра может похвастаться полноценной поддержкой формата 1080p.

Проект производит сильное впечатление прежде всего благодаря красивой картинке и специфической драконьей харизме. А вот продемонстрированный геймплей, несмотря на ряд интересных находок, показался нам несколько однообразным. Некоторые его элементы требуют серьезной доработки.

Надо сказать, PlayStation 3 сейчас остро нуждается в ярких тайтлах. И у Lair есть хорошие шансы стать крепким эксклюзивом, если, конечно, команда Factor 5 и Sony не поспешат с релизом и исправят имеющиеся ошибки.

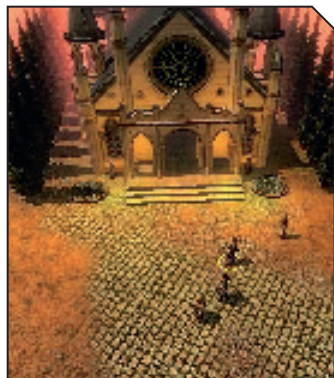
Не время для драконов

Никита Шило



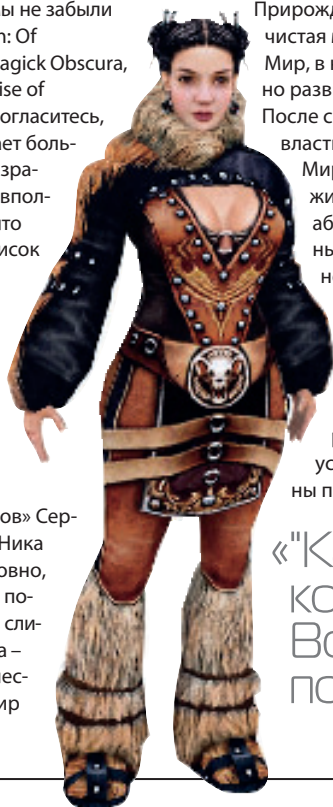
Легенда о драконе

Представьте себе мир, где сосуществуют магия и техника, механизмы и колдовские чары. Это же благодатная нива для создателей игр, которая по непонятным причинам пока засеяна не слишком густо.



➔ Конечно, мы не забыли об Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura, о Rise of Nations: Rise of Legends, однако, согласитесь, сеттинг заслуживает большего внимания разработчиков. Потому вполне закономерно, что вскоре данный список пополнится еще одним проектом, на сей раз по мотивам известного произведения двух именитых российских фантастов.

Читавшие «Не время для драконов» Сергея Лукьяненко и Ника Перумова, безусловно, помнят сюжетную подоплеку. Три мира, слитые в один: Изнанка – наше технократическое настоящее, Мир



Прирожденных, где правит чистая магия, и Срединный Мир, в котором гармонично развиваются обе сферы. После свержения жестоких властителей Срединного Мира – Драконов – жители его остались абсолютно незащищенными перед лицом неведомой опасности, проникающей из Мира Прирожденных. Магические кланы, утратившие силу в распрях и междоусобицах, не способны противостоять втор-

жению. И тогда, как и положено в любой RPG, на помощь приходит простой парень.

Правда, если разобраться, не так уж он и прост. «Как причудливо тасуется колода!» – говорил Воланд, и в этом мы с ним полностью согласны. Однако не все рады появлению героя: Стихийные маги сразу начинают охоту на Виктора. А значит, без верных соратников ему не обойтись. Часть из них предопределена сюжетом, других позволено выбрать самостоятельно – всего в команде может быть до шести персонажей.

Некоторые классы переключались в игру напрямую из книги, например Стихийные и Тотемные маги.

«"Как причудливо тасуется колода!" – говорил Воланд, и в этом мы с ним полностью согласны»

«Из главного героя можно сделать универсального персонажа, способного фехтовать, стрелять и колдовать»



Паспорт

Жанр action/RPG
Разработчик Arise
Издатель «1С»
Дата выхода 2007
Web-сайт nvdd.ru

О разработчике

Arise
Игры «Койоты. Закон пустыни», «Блицкриг 2: Возмездие»
Web-сайт нет данных

Офис этой молодой компании располагается в Минске. Главной заслугой Arise можно по праву считать игру «Койоты», созданную на графическом движке первой части «Блицкрига». Теперь ребята корпят над «Не время для драконов», продюсером которой выступает KranX Productions.

Первые используют в своих заклинаниях силу четырех стихий, а вторые призывают на помощь зверей или же сами превращаются в животных. Есть в игре и механики, владеющие тайнами электричества и пара. А из главного героя вообще можно сделать универсального персонажа, способного мастерски фехтовать (магические мечи и кинжалы выкуют умельцы-кузнецы), поражать врагов из огнестрельного оружия (о ружьях и пистолетах позаботятся гномы) и колдовать.

Также нас ждут шесть основных характеристик (в том числе удача) и множество второстепенных. По достижении героем очередного уровня игрок распределяет очки

между базовыми параметрами и получает возможность выучить новые умения и усовершенствовать старые. Ну а процессом прокачки персонажа Arise попробует угодить всем: для любителей неистовой рубки приготовлены большие локация, густо заселенные монстрами, а тем, кто ценит в RPG именно отыгрыш роли, наверняка придется по душе количество как побочных заданий, так и способов их решения. Впрочем, в

любом случае масштабных сражений нам не избежать, и, по заверениям авторов, бои в стиле hack'n/slash будут чередоваться с настоящими тактическими операциями.

Кроме того, в игре реализуют интересную особенность Среднего Мира: магия здесь зависит от времени суток.

Например, в час Просыпающейся Воды чрезвычайно силен Стихийный клан Воды, в час Серого Пса – соответствующие Тотемные маги. Отслеживая время по специальным часам в интерфейсе, можно предугадать, какое из заклинаний окажется наиболее эффективным в данный момент.

Игра создается на базе доработанного TheEngine от SkyFallen Entertainment. Несомненно, данный движок обладает огромным потенциалом и

замечательно подходит для реализации задуманного Arise: основная масса спецэффектов здесь связана с наложением чар и заклинаниями, а свою пригодность в этом плане TheEngine уже доказал в «Магии Крови». Также к работе над проектом был привлечен небезызвестный Тимур Муцаев, и в распоряжении Arise оказалось большое количество высококлассного фантастического арта. За музыку отвечает студия TriHorn Productions (в частности, композитор Виктор Краснокутский), мелодии которой звучали все в той же «Магии Крови».

В общем, задумка хорошая. Пора заключать пари: смогут ли белорусы достойно реализовать свои идеи или из замечательной книги выйдет посредственная игра. Мы, пожалуй, поставим на первое. Если уж Arise сумела на безбожно устаревшем движке «Блицкрига» сделать вполне добротных «Койотов», то уж с мощным engine и оригинальным сценарием она способна на многое.

«В игре, как и в литературном оригинале, магия зависит от времени суток»



Onechanbara: vortEX

Сергей Галёнкин

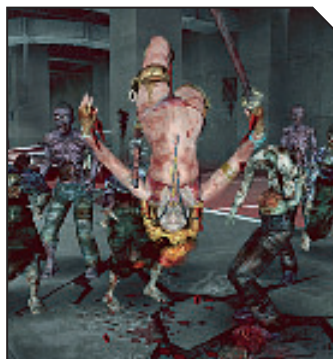


Мотопробегом по зомби



Сестры

Девушка в бикини, зомби, самурайские мечи и физический движок, исключительный для реалистичной анимации груди, – вот и все, что нужно любителю зомби-трэша.



➔ Не буду лишним раз расписывать в своей любви к определенным продуктам категории B, непременными атрибутами которых являются поедающие мозги полусгнившие мертвецы, одинокий борец за справедливость и декалитры бутфорской крови. Пока Голливуд заливает массового зрителя сладкой паточкой «Казино "Рояль"» и «Пиратов Карибского моря», небольшие студии делают кино для людей с более крепкими нервами, привыкших к черному юмору.

До сих пор низкобюджетные игры сильно уступали низкобюджетным же фильмам – обычно нас ожидала или какая-нибудь поделка по кинематограмму (привет, «Меченосец»), или что-то для узкой группы гиков

(здравствуй, ETROM). Игры про зомби были хоть и хорошими, но в производстве дорогими, что для этого поджанра довольно рискованно. К тому же в 2006 году в мире был снят как минимум десяток трэш-хорроров с нежитью в главной роли и сделана только одна игра – Dead Rising.

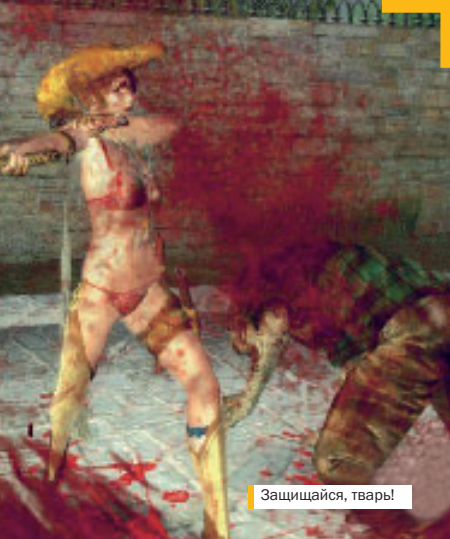
Впрочем, вернемся к нашим заочным друзьям из D3 Publishing и их необычной стратегии. Серия игр Simple – как раз и есть B-gaming в правильном смысле этого слова. Коробки с играми продавались дешевле в два-три раза, чем высокобюджетные проекты, что, во-

первых, позволило геймерам купить их побольше, а во-вторых, не очень расстраиваться, если что-то не понравилось. Причем D3 изначально никого не пыталась клонировать – в основном продукты были достаточно оригинальными. Возьмем, к примеру, The Suiiei Taikai («Девочки на вечеринке») – задолго до Dead or Alive Xtreme D3 выпустила собственную историю о красивых девушках в бикини, участвующих в различных мини-играх. При этом и игр здесь побольше, и дизайн персонажей получше – японская публика приняла проект весьма благосклонно. Или вот еще Self Defence Force, в которой нам следовало управлять войска-

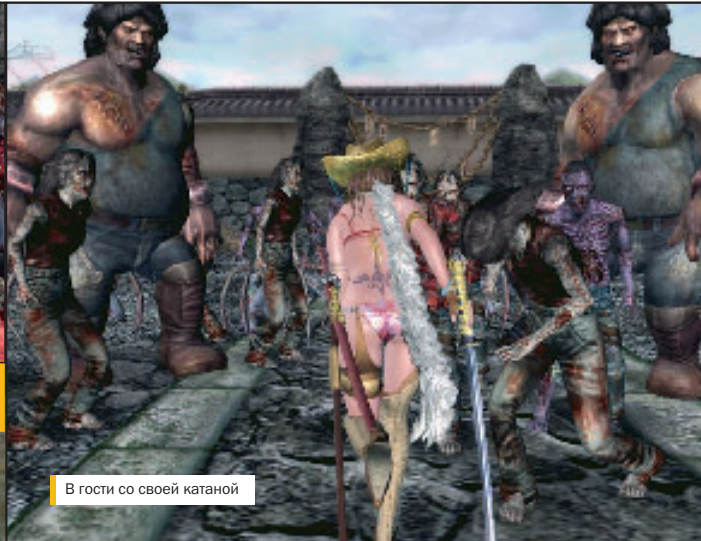


«Главные рецепты для выпекания большинства игр D3 – девушки в бикини и насилие. Зомби добавить по вкусу»

«...поедающие мозги полусгнившие мертвецы, одинокий борец за справедливость и декалитры бутафорской крови»



Защищайся, тварь!



В гости со своей катаной



Акробатика для девушек

Паспорт

Жанр action
Разработчик Tamssoft
Издатель D3
Дата выхода весна 2007
Web-сайт d3p.co.jp/one

О разработчике

Tamssoft
Игры серия Simple, серия Toshinden
Web-сайт www.tamssoft.co.jp

Японская компания, основанная в 1992 году и тесно сотрудничающая с D3 Publishing. Занимается преимущественно главной серией D3 – Simple.

ми, пытаешь остановить гигантскую красотку, крушащую город. Дамочка, естественно, была наряжена в довольно откровенный купальник – разве современные женщины одеваются иначе?

Главные рецепты для выпекания большинства игр D3 – девушки в бикини и насилие. Зомби, инопланетян, злобных гайдзинов и сумасшедших ученых добавить по вкусу.

Onechanbara – самая популярная подсерия цикла Simple 2000,

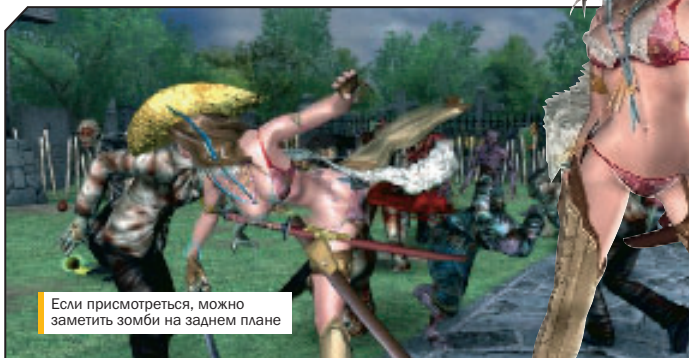
насчитывающая уже четыре эпизода на PS2, некоторые из них даже выходили в Европе под названиями *Zombie Zone* и *Zombie Hunters*. Пятая часть, *Onechanbara: vortex*, переместилась на Xbox 360, что нужно считать большим успехом для Microsoft, ведь в определенной среде данный сериал не менее известен, чем *Final Fantasy*.

Главная героиня игры – девятнадцатилетняя студентка Аяи. Как это принято у японских студенток, она отлично управляется с мечом и в свободное от учебы время занимается борьбой с Силами Зла™, которые в данном случае представлены зомби. Ей помогает сводная сестра, четырнадцатилетняя школьница Саки. Школьницы в Японии, напомним, тоже прекрасно владеют режущим оружием, а эта к тому же умеет воскрешать мертвых. Вообще-то ее цель – оживить собственную мать, для чего требуется сердце Аяи, так что на вашем месте я не доверял бы ей безоговорочно. Да еще такой вот эпизод из детства – именно Саки убила их общего с Аяией отца. Кто сказал «бразильское мыло»? В Бразилии ничего не слышали о живых мертвецах!

Имеются, разумеется, и офицера специального подразделения полиции, борющаяся с зомби, и банда якудза, преследующая собственные цели, и загадочная старушка, которая просто обязана быть в каждой японской игре.

По геймплею *Onechanbara* – классический hack'n'slash в духе *Dynasty Warriors* и недавней *Ninety-Nine Nights* с тем лишь отличием, что Tamssoft не пытается оправдать насилие исторической необходимостью и не стесняется заливать все вокруг красной жидкостью. Среди фишек – возможность переодевать персонажей, выполнять сложные комбо и анимация груди. А что вы еще хотели от budget-проекта?

Onechanbara: vortex вышла в Японии еще в декабре 2006 года, а предположительно в середине 2007-го попадет и в Европу. Если вам нравятся игры о зомби и девушки в бикини, ее стоит подождать.



Если присмотреться, можно заметить зомби на заднем плане

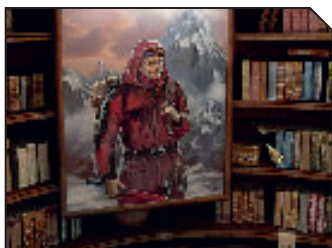
Отель «У погибшего альпиниста»

Кирилл Новотарский



А счастье было так возможно, так близко!

Экранизация очередного романа и выход компьютерной игры «по мотивам» уже давно перестали удивлять кого-либо. Проверенная схема, которая эффективна почти всегда. Вопрос только в том, насколько качественно выполнена работа.



➔ Из всего литературного наследия Стругацких «Отель “У погибшего альпиниста”», несомненно, оптимальный выбор для создания квеста. Эта повесть, называемая авторами «еще одной отходной детективной жанру», относится к наиболее известным их произведениям, несмотря на то что Аркадий и Борис Натановичи считали его неудачным экспериментом.

Вообще сюжет «Отеля» интересен довольно широкой аудитории, но Electronic Paradise планирует ориентироваться в большей степени на людей среднего возраста. С этим связан ряд характерных особенностей проекта. Прежде всего, нас ждет классический квест: никаких революционных нововведений в геймплее, как скажем, в Fahrenheit, не будет — они здесь просто не нужны. Основная задача разработчиков — сохранить атмосферу первоисточника. Мы должны пережить всю

гамму эмоций, которые возникали у нас при прочтении книги, еще раз порадоваться маленькой победе над Олафом и восхититься красотой зимних пейзажей.

Да и лишняя спешка, как иногда в Broken Sword: The Sleeping Dragon, была бы неуместной: игрок должен освоиться в этом мире, вжиться в роль. Нам не придется напрягаться и постоянно поглядывать на таймер с обратным отсчетом — подобные идеи в квестах себя не оправдывают. Вообще разработчики с большим уважением относятся к творчеству Стругацких, поэтому с текстом оригинала обращаются очень бережно: своего добавляют немного и только там, где сценарий игры отходит от сюжета повести.

Радует внимание к деталям. Можно заметить, что, к примеру, у входа в отель в снег воткнуто ровно столько лыж, сколько в оригинале, и одна, как и положено, с ботинком. В чемодане Петра Глеб-

ски обязательно будет лежать пачка сигарет. В комнате легендарного погибшего альпиниста стоят его грязные ботинки, а на столе лежит позавчерашняя газета, о чем инспектор Глебски, конечно же, не забудет упомянуть. Лампочка в ванной комнате мигает, а если покрутить вентиль, то из крана потечет вода. Кстати, добродушного сенбернара по кличке Лель даже можно погладить!

Вообще мелочей, которые поднимают настроение, здесь очень много. Этот проект делается именно для того, чтобы геймеру было интересно и приятно. Потому и обстановка такая расслабляющая: Петер ведь сюда отдыхать приехал. Играющего буквально ведут за руку, рассказывают ему увлекательную детективную историю. Большинство загадок не слишком сложны. Кроме того, не будет раздражающего пиксель-хантинга. Упор делается на применение логики, а не на использование раз-

«Нас ждет классический квест: никаких революционных нововведений в геймплее, как, скажем, в Fahrenheit, не будет»



Сколько всего произошло в этой библиотеке!

Паспорт

Жанр adventure
Разработчик Electronic Paradise
Издатель «Акелла»
Дата выхода 2007
Web-сайт www.ep.com.ua

О разработчике

Electronic Paradise
Игры «Волшебник Изумрудного города», серия «Трое из Простоквашино»
Web-сайт www.ep.com.ua

Ветераны украинского игрового мира – студия была основана еще в 1995 году. До недавнего времени занимались созданием энциклопедий, обучающих игр и адвентюр для детей. Сейчас у команды появились более масштабные проекты.



И как нынче погода?

личных предметов. Например, нужно разобраться со звонками в комнатах отеля – кто-то перепутал провода на пульте у владельца Алека Снегара.

Будут и различные мини-игры – это уже своеобразная тенденция. Например, игра с солнечными зайчиками или партия в бильярд против Симонэ за платочек с вензелем госпожи Мозес, который в будущем обязательно пригодится.

Не стоит забывать, что история детективная, потому придется довольно много общаться с жителями отеля, анализировать и сопоставлять факты. Удобный дневник поможет нам во всем разобраться. Не бойтесь пропустить важную фразу

в диалоге: ключевые фрагменты, необходимые для решения логических загадок, записываются. Полная карта здания тоже у нас в распоряжении, так что не заблудимся.

А еще разработчики постарались придать индивидуальные черты каждому персонажу. Отдыхающие занимаются собственными делами, общаются друг с другом, флиртуют, в общем, ведут себя вполне естественно. Манера разговаривать тоже у каждого своя, и нужно еще помнить, что некоторые NPC вполне могут соврать или отказаться разговаривать. Иногда лучше надавить, иногда – уступить. Ко всем придется искать индивидуальный подход.

Кстати, в одном из ключевых моментов разработчики решили отойти от оригинала: ограничиться единственной (да еще и известной многим игрокам) концовкой было бы довольно странно, иначе получится совсем не детектив. Потому нам предоставят три возможных варианта финала. Кроме того, будет реализована локальная нелинейность, т. е. одного и того же результата получится достичь разными способами.

Существовала и такая проблема создания игры по книге: хитрый читатель, знакомый с оригиналом, мог бы в нужный момент подойти к соответствующей двери и подсмотреть, кто же убийца. Поэтому разработчики позаботятся о том, чтобы ключевое событие произошло не в той комнате, рядом с которой находится игрок. Ну и, конечно же, в конце Петер Глебски будет поставлен перед решающим моральным выбором.

Дизайн игры способствует погружению в атмосферу «Отеля “У погибшего альпиниста”». По стилю напоминает вторую *Syberia*, видно, что арт рисовал человек, буквально влюбленный в творчество братьев Стругацких.

Специально для «Отеля “У погибшего альпиниста”» был написан графический движок. Анимация персонажей еще далека от идеала, зато эффекты (блики на предметах, пылинки в воздухе в лучах солнца, огонь в камине) выглядят очень здорово. Радует то, что в игре все-таки будет использоваться технология *motion capture*, а это позволит сделать анимацию героев на должном уровне. Кстати, для озвучки персонажей приглашены профессиональные актеры.

Итак, если разработчиком удастся реализовать все свои задумки, нас, пожалуй, ожидает действительно интересный проект. Ну что ж, и этой команде мы пожелаем удачи!

«Придется довольно много общаться с жителями отеля, анализировать и сопоставлять факты»

Overclocked

Светлана Нелипа



Вперед в прошлое

Далеко не каждый дебют успешен, порой он запоминается как раз своими недостатками. Но это не страшно, ведь насчет первых блинов мы с детства слышаны. Хуже, когда вторая попытка лишь немногим удачнее.



➔ Тогда остается одно – надеяться, что, как в народных сказках, решающим окажется третий раз. Да и, собственно, нельзя сказать, будто две первые игры от House of Tales полностью провалились. Все-таки симпатичные пререндеренные задники, оригинальные характеры персонажей и удобный интерфейс не позволили этим квестам скатиться в самый низ рейтинговой таблицы. Однако мало кто из критиков не поглумился над сюжетом The Mystery of the Druids – даже детские рассказы про Красную Простыню дадут ему фору в плане логики и убедительности. И мало кто из игроков без содрогания наблюдал за героями, которые своими движениями и мимикой напоминают зомби.

Критики изощрялись в сарказме, игроки бранились, а разработчики продолжали делать квесты. Спустя шесть лет после выхода The Mystery of the Druids и через год после The Moment of Silence стало

известно, что House of Tales занимается следующим проектом. Третья попытка компании носит имя Overclocked и обещает быть неплохим психологическим триллером. Да, именно психологическим триллером, поскольку считать свое будущее детище квестом в House of Tales не желают.

Итак, Нью-Йорк, гроза. Спешащие по делам прохожие натываются на полурядетого смертельно напуганного подростка. Судя по всему, он совершенно не понимает, где находится, ничего не помнит о себе, только отчаянно кричит, сжимая в руках пистолет.

Возможно, подобное событие и не является чем-то экстраординарным для безумного Нью-Йорка, но вскоре оказывается, что в это же время в других районах города обнаружены еще четверо молодых людей в таком же состоянии. Полиция начинает расследование, и для работы с пострадавшими приглашают специалиста, бывшего воен-

ного врача, а ныне частного психиатра Дэвида МакНамару (David McNamara).

Выбор консультанта, надо сказать, тоже годится для рассуждений на тему «Их нравы». После военной службы у Дэвида случаются приступы повышенной раздражительности, к тому же – или поэтому – его брак переживает кризис, что тоже не прибавляет герою душевного равновесия. Но он приезжает в Нью-Йорк, поселяется в отеле, знакомится с сотрудником полицейского департамента Моретти (Moretti), расследующим упомянутое происшествие. Именно в этот момент мы вступаем в игру.

И начинается самый настоящий триллер.

Перед Дэвидом МакНамарой стоит непростая задача: в течение недели узнать, что же произошло с пятью подростками. В лице доктора нам необходимо с помощью классического point'n'click-интерфейса с «умным» курсором, тради-

«Насчет первых блинов мы с детства слышаны...»



Последователи Порфирия Иванова атакуют Нью-Йорк



Паспорт

Жанр психологический триллер
Разработчик House of Tales
Издатель digital tainment pool
Дата выхода апрель 2007
Web-сайт www.overclocked-game.com

О разработчике

House of Tales
Игры The Mystery of the Druids, The Moment of Silence
Web-сайт www.house-of-tales.com

Немецкая компания House of Tales известна, помимо игр для мобильных телефонов, исключительно двумя квестами – The Mystery of the Druids и The Moment of Silence. Своим девизом разработчики взяли фразу «Вселенная создана не из атомов, а из историй».



Ужасы каптруда



Опять нет повода не выпить

ционного инвентаря и сложной системы диалогов проделать трудный путь к воспоминаниям, сжавшимся в насмерть перепуганный комочек в самом дальнем уголке сознания пациентов. Слышали о гипнозе, психоанализе и прочих любимых психиатрами методов? От нас зависит, насколько успешно МакНамара применит их на практике.

Терпение и настойчивость в Overclocked должным образом вознаграждаются. Каждый успешно подобранный ключ открывает доступ к очередному фрагменту воспоминаний и позволяет продвинуться на шаг вперед. Точнее, назад: из реальности больничной палаты мы переносимся в прошлое. В открывшемся флэшбеке нам предстоит управлять непосредственным участником минувших событий, в то время как голос МакНамары за кадром периодически дает подсказки. Таким образом, в приготовленных 45 локаци-

ях мы будем играть не только за психиатра, но и по очереди за каждого из пяти его подопечных. Разработчики даже намекают, что, возможно, судьбы доктора и пациентов определенным образом взаимосвязаны.

Вообще авторы игры позаботились о том, чтобы сюжет вышел неординарным и таинственным, но при этом геймплей не оказался однообразным. Эпизоды, полные нервного напряжения, требующие принятия сложных решений, перемежаются расслабляющими посиделками в баре, где Дэвид беседует с Моретти о результатах работы и о личной жизни. Правда, пока неизвестно, обеспечат ли 5000 строк диалогов нелинейность этому нестандартному сюжету, и будет ли он так же захватывать при повторном прохождении или можно спокойно откладывать диск в архив.

Графика прекрасно соответствует атмосфере игры. Мрачные

интерьеры и пейзажи, сумерки, сменяющиеся резким, бьющим в глаза светом лампы, пятна ржавчины и облупившиеся стены... Мы попадаем на темные задворки души, превратившейся в обитель кошмаров.

Убедительности игровой реальности должны добавить технологические изыски: динамические тени, кинематографическая камера, спецэффекты. Да, некоторые опасения вызывают персонажи, в особенности у тех, кому довелось поиграть в предыдущие квесты компании House of Tales. Разработчики уверяют, что здорово потрудились над графическим движком, и мимика героев благодаря использованию EMotion FX 2 на этот раз будет безупречной.

Ну что, поверим? А лучше всего давайте проверим – до апрельского релиза осталось не

так много времени, а вы, дорогие читатели, вполне можете дожидаться рецензии в Gameplay и уж потом решить, заслуживает ли эта игра вашего внимания.





«Я даже не представлял, с какими трудностями придется столкнуться. Возможно, именно это меня и спасло»

Николай Дыбовский, Ice-Pick Lodge:

«На самом деле, "Мор. Утопия" – игра не об эпидемии, а о том, как устроен мир»

Александр Чепелев

«Мор. Утопия». Произведение искусства, философская притча, мир, живущий по собственным законам... Попав на полки магазинов в 2005 году, игра получила очень разнородные отклики прессы и снискала любовь и уважение геймеров. Сейчас команда Ice-Pick Lodge трудится над своим новым проектом «Тургор», однако сообщить игровой прессе по этому поводу пока ничего не может, так что предметом нашей беседы с Николаем Дыбовским, руководителем студии, стал «Мор. Утопия» – дебют команды.

С момента выхода «Мор. Утопия» прошло больше полутора лет. Теперь студия твердо стоит на ногах, идет работа над новым проектом. Но расскажите нам, как все начиналось, как была организована компания Ice-Pick Lodge.

Процесс длился несколько месяцев – с сентября 2001 по январь 2002 года. Тогда шел активный поиск сотрудников: семь дней в неделю, по пять-десять часов в сутки. Признаюсь честно, я абсолютно ничего не знал ни о том, как разрабатываются компьютерные игры вообще, ни о том, как это происходит в нашей стране и в моем городе в частности. И даже не представлял, с какими трудностями придется столкнуться. Возможно, именно это меня и спасло.

А информацию о создании игры, конечно же, нашли во всезнающем Интернете?

Я сделал так: набрал в поисковике слова «разработка игр» и получил цепочку ссылок. Самая первая была на сайт «К-Д ЛАБ». Внимательно изучил его, особенно раздел об истории создания команды, и понял: пройти этот путь реально. Смущало только то, что я не знал ничего о способах воплощения собственных задумок в компьютерной игре, т. е. о программировании, потому реализацию своего сценария оставил полностью на усмотрение программистов.

С графикой было проще. Требовался самый минимум: стильные статичные 2D-задники и что-то вроде пререндеренных сцен. Хотя о рендере я тогда тоже понятия не имел, а при слове «поли-

гон» не представлял ничего иного, кроме участка территории для испытания военной техники. Мне и в голову не приходило создавать 3D-игру.

Помог опыт реализации других, некомпьютерных проектов. Я не совершил ошибки, свойственной многим начинающим, – не замахивался на высокие технологии. Общая задача формулировалась очень просто: требовался примитивный движок, который обеспечит согласованную работу диалогового дерева с выборными опциями и смену 2D-картинок в нужных местах. В итоге задача постепенно усложнялась, но не слишком.

И как начиналась собственно работа над игрой?

Сперва, не имея еще никакого представления ни о диздоках, ни о техно-демо, выписал контакты всех российских издателей и всем им позвонил. Я тогда вообще никого не знал и действовал наобум. В моем списке, кстати, фигурировали и «7 волк», и «Фаргус», и 8bit...

Первым, с кем я связался, оказался Дмитрий Архипов из «Акеллы». Логика была проста: их офис расположен на Фрунзенской, а мой – на Спортивной. Близко, добираться удобно. С Архиповым меня соединили мигмом. Он спросил, из какой я компании и какие проекты мы уже

сделали. Ничего умного я ответить не смог, а в ходе разговора вообще вспомнил: «Акелла» ведь прежде всего разработчик! И тут же, едва начав за здоровье, кончил за упокой. Выпалил, мол, простите, кажется, адресом ошибся... Вот так я пообщался с «Акеллой».

Беседовал и с «Букой», показывал свои «материалы по проекту» – 2D-арты и то, что я тогда считал диздоком. Иван Мороз на полном серьезе посоветовал обратиться в «1С», даже дал e-mail Юрия Мирошникова.

В начале 2002 года мы взяли кредит – 4,2 тыс. долл. Договорились – сперва, пока делаем техно-демо для издателя (думали, успеем за 4 месяца), получаем по \$300, затем, конечно, рассчитывали на прибавку.

Концепт-художникам (которых перебрали несколько десятков, пока не нашли подходящего) платили \$5–15 за скетч. Торговались мы, как арабы на базаре, – боялись, что не хватит средств. К слову, первую смету «Мора» мы составили на (внимание, инсайд!) 16,5 тыс. долл. Мне казалось, это огромная сумма.

Демо сделали в срок. В ней были уродливая городская площадь (домов 10–12, один другого невероятнее) и два персонажа: неподвижная красивая женщина в две тысячи полигонов (Мария Каина, тогда срисованная с «Вероники Веронезе» Д. Г. Россетти) и входя-

га, почти не изменившийся в финальной версии. А еще отражения в стеклах, динамическое освещение, смена дня и ночи...

От первоначального замысла не осталось ничего. Вместо 2D-графики – совершенно внезапное, стихийно созданное по инициативе Петра Потапова и Айрата Закирова «трехмерье». Меня они просто поставили перед фактом. Чувство было такое, будто попросил водителя подбросить за пару кварталов, а он, пока я дремал, довез меня до Владивостока.

Какое же впечатление произвела демо на издателей?

В «1С» на наше чудовище посмотрели косо. А в «Буке» были потрясены тем, что после первого отказа разработчики пришли к ним во второй раз, да еще с демкой, пусть и такой страшненькой.

Ну а в целом довольны ли вы игрой? Насколько финальный вариант «Мора» соответствует замыслу?

Нет, недоволен. Я, конечно, удивлен, что так много удалось реализовать, но в целом, конечно, первый блин вышел комом.

Это почему же?

Во-первых, к сожалению, не удалось создать систему действительно нелинейных, контекстно-зависимых диалогов.

Во-вторых, неудачным оказалось графическое решение – не в плане атмосферы, а в плане реалистичности. Сюжет «Мора» допускал очень высокую степень условности игрового мира, мы могли бы это использовать. К примеру, никто же не собирается ругать мою любимую Grim Fandango за то, что у моделей головы угловатые. Стиль такой. Вот и нам следовало бы набраться смелости и сделать, например, кукольный мультфильм. Но вместо этого пришлось ограничивать себя функциональностью слабого самодельного движка.

Я не сумел настоять на отображении мифологии игрового мира в абстрактных 2D-роликах, и в этом моя личная вина. Кажется, никто так и не понял, что такое Многогранник, почему город – на самом деле бык, и как болезнь превратилась в свою противоположность. Ролики должны были наглядно демонстрировать и объяснять метафизику игрового мира, но не получилось. Что-то просто потерялось, что-то не выстрелило, несколько ключевых диалогов оказа-



«Я вообще не верю в трехмерную графику. По-моему, она убивает образ»

лись не на своих местах... В общем, композицию сценария не довели до совершенства.

Очень многое додумывалось непосредственно в процессе разработки. На самом деле история создания «Мора» – это история сражения с сюжетом. Я настаивал на своей версии, а игра властно требовала собственной интерпретации произошедшего. Даже до мистики доходило. Хотел вставить расписанную заранее интригу, трактовку образов. Все было готово – диалоги, квесты... Но нет! Сделал, смотрю – не то. Не подходит, вроде как не отсюда... Что тут поделаешь? Приходилось угадывать историю. Ждать, когда придет понимание.

Но тем не менее большая часть игроков осталась довольна...

Да, я знаю. Поразительно, насколько глубокие комментарии приходили именно от игроков. Но мы, разработчики, недовольны своим детищем. Мы знаем, как много можно было выжать из этого мифа, из этой игровой ситуации, и как мало удалось получить. Хоть заново делай проект на ту же тему!

Если бы вы смогли вернуться к моменту старта работ над «Мором», что бы вы изменили?

Вообще-то «Мор» прошел несколько стадий развития.

Было время, когда проект едва не стал хоррором. Мы добросовестно изучали все образцы жанра, начав чуть ли не с Ecstatica. Обалдели от серии Silent Hill, прошли циклы Alone in the Dark, Resident Evil... Нам казалось, что геймплей хорроров идеально подходит к замыслу «Мора». Коллебались вплоть до середины 2004 года, пытаюсь сделать из игры правильный ужастик. Смущало только одно обстоятельство: данный жанр требует тщательно проработанного линейного действия, для чего пришлось бы напиговать триггерами и сюжетными роликами буквально весь проект. А наша идея фикс заключалась в свободном прохождении. «Мор» ведь, в сущности, именно об этом – о пределах человеческой свободы.

Увлечение хоррором закончилось, когда мы увидели Fatal Frame. Стало ясно – сделать лучше просто невозможно, а настоящий хоррор должен быть чистым, без примесей action и/или RPG-элементов. Тогда нам казалось именно так. Хотя сейчас я допускаю, что игра могла бы стать чем-то вроде Call of Stulhu. Вообще, нам стоило создавать «Мор» таким, каким он задумывался в самом начале. Когда идея игры только рождается, в ней есть некая первозданная чистота. А все соображения, что, мол,

так игроку будет неудобно, и, следовательно, надо прикрутить вон то и вот это, а в 2D никто уже не делает... Это все от лукавого.

Интересно, чем же вам так не угодила трехмерная графика?

Я вообще не верю в трехмерную графику. По-моему, она убивает образ. А у «плоской» картинки, несмотря на все условности, богатейшие традиции и широчайшие выразительные возможности. Я говорю не об использовании пререндеренных бэкграундов, а о самой настоящей живописи. Вот, к примеру, японцы из Okami ухитрились соединить изобразительное искусство и 3D-технологии.

Но при использовании 2D не получился бы достаточно реалистичный город...

Все могло выйти отлично. Были бы нормальные фоны, вид от первого лица, как в некоторых рисованных квестах. Визуальное решение в стиле темного, сумрачного Рембрандта. Действо подавалось бы порциями, по аналогии с Myst или The 7th Guest. Ну а геймплей остался бы прежним.

Ничего подобного еще никто не делал. Когда мы начинали работу, все либо гнались за псевдореализмом, либо, отчаявшись, ударялись в дурашливую мультяшность (я не имею в виду по-настоящему интересные проекты вроде The Neverhood).

Но ведь вы можете воплотить подобное графическое решение в последующих играх Ice-Pick Lodge?

Ну если все разбегутся, не выдержав жизни такой, наверное, придется.

Вообще у меня есть одна тайная страсть – флэш-игры. Там много всякой чепухи, естественно, но порой встречаются настоящие жемчужины, свободные от каких бы то ни было штампов и шаблонов. Park, Blue Suburbia, The Last Tube, MotherLoad, Kao fu-Sen, Shanabea, Trech (все их можно найти на www.freeonlinegameslist.com – Прим. ред.) За иной просидишь целую ночь. Помоему, во флэш-играх еще жива та гениальная простота, за которую мы и любим old-skool.

А чем вы вдохновлялись, когда работали над «Мором»? Что побудило создать такую вселенную?

А это и не вселенная никакая! То, что сейчас называют игровой вселенной – какой-нибудь фантастический мир, как в The Elder Scrolls, с кучей труднопроизносимых названий. А «Мор» – просто ситуация.

И еще – я, можно сказать, не выдумывал игру. Всего лишь сидел очень поздно вечером за письменным столом, и основная идея как бы возникла из ниоткуда, понимаете? В процессе работы тоже не искал источника вдохновения, хотя честно прочел кучу литературы об эпидемиях и всяких похожих катаклизмах. Правда, игра в общем-то не об эпидемии, а о том, как мир устроен. Впрочем, могу назвать одну книжку, послужившую мне ориентиром. Это «Марсианские хроники». Хотя теперь я уже не так силь-

«Очень хочется, чтобы и в России зародились совершенно особенные игровые традиции»

но люблю Брэдли. От последнего его произведения, которое я прочел («Смерть – дело одинокое»), просто вить хотелось. Оно показало мне непередаваемо фальшивым, манерным и глупым. А «Противостояние» Стивена Кинга, «Стальной прыжок» Пера Валё и «Чума» – хорошие книги, но совершенно не о том.

Вы не планируете написать в будущем книгу по мотивам «Мора»?

Нет, хотя многие мне об этом говорят. Даже мама просит. Но не буду. Не умею я книги писать. Терпения не хватает. Может, позже, когда угомонюсь немного, усидчивость появится.

Ваша мама также любит «Мор»?

Нет. Она меня любит. «Мор» она повертела в руках и повесила коробку на стену.

Не секрет, что для большинства разработчиков игры являются просто бизнесом, а не искусством...

Ну да, это понятно. На DTF очень умилительно спорят люди, которые любят игры, и люди, которые на них зарабатывают. Спорят о том, насколько хорош проект, причем истово и убежденно. На него без слез не взглянешь, а бизнесмены

доказывают: игра совсем неплохая, у нее такие тиражи, такая прибыль!

Вот мы и подошли к наболевшему вопросу. Как вы оцениваете современный российский геймдев?

В Россию я верю. Верю, что отсюда придет игровой Ренессанс.

Тут можно привести осторожную аналогию с Востоком. Весь коллектив нашей студии восхищается многими японскими проектами. Но вот игровая индустрия Страны восходящего солнца не похожа на общемировую, в ней есть что-то свое. Очень хочется, чтобы и в России зародились самобытные, совершенно особенные игровые и культурные традиции.

А вообще подобная периодичность прослеживается во всех сферах искусства. Есть периоды революций, расцвета, упадка... Сейчас как раз упадок – идей свежих нет, люди вялые, энергии мало. Нет воли ни к жизни, ни к творчеству. Но не вечно же такая тоска будет длиться. Скоро начнется возрождение, однако нужно быть к нему готовым.

Мы, кстати, не только верим в российский Ренессанс, но и пытаемся способствовать его приходу. Жаль, что мало кто помогает.

А может оказаться так, что появится абсолютно новая и свежая система ценностей, и все те, кто сейчас стоит у руля игрового строительства, окажутся просто за бортом.

Как, например, цветное кино вытеснило черно-белое?

Не совсем. Тогда не было идейного прорыва. Наоборот, технология задушила ту напряженность (протекающую из необходимости мучительно искать сильные выразительные приемы), которую было обречено черно-белое кино. Это как раз сейчас и происходит. Идейное развитие подменено развитием технологическим. А технологии ни уму, ни сердцу ничего не несут.

Хорошая заключительная мысль... Интервью подходит к концу, что вы напоследок пожелаете нашим читателям?

Я им желаю, во-первых, побольше читать, а во-вторых, требовательнее относиться к играм. Ожидайте от них всего, что они пока дать не могут. Не обращайтесь на ворчание, мол, проекты стали скучными, драйв ушел, смысла в них мало... Все появится, надо только уметь формулировать свои требования.

А еще хочется, чтобы геймер был умнее разработчика. Это очень стимулирует в процессе создания игры, заставляет делать проекты максимально хорошими, дабы не стыдно было. Ведь всегда есть желание нравиться тому, кем ты сам восхищаешься.

Подарочный Мор

→ Некоторое время назад на своем сайте компания «Бука» проводила опрос на тему «Подарочное издание какой игры вы бы купили?» В голосовании приняло участие более трех с половиной тысяч человек, и первое место заняла «Мор. Утопия».

Сейчас разработчики собирают новую версию игры и решают, какие именно бонусы мы обнаружим внутри коробки. Известно, что, помимо подборки арт-материалов, ценители получат еще и подробный видеоотчет о создании проекта. Распространяться подарочная версия будет не только в розничных сетях, но и через официальный сайт игры pathologic-game.com. Следите за новостями.



Игровые Оскары 2006 – награждаем лучшие проекты года, с. 114

ДОМАШНИЙ ПЕ

Музыка non-stop
суперст
MP3-плееров



№ 2 ФЕВРАЛЬ 2007

Домашняя фотопечать
цифровой мини-лаб
на столе



Microsoft Office 2007
первое знакомство



Тема номера

Nintendo Wii

да здравствует революция!

ARMED ASSAULT
война по всем
пределах

TRACKMANIA
UNITED
гонки по
вертикали



ТОЛЬКО ИЗБРАННОЕ
ДЛЯ НЫНЕШНИХ И БУДУЩИХ
ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

Подписной индекс без DVD диска 23679
Подписной индекс с DVD диском 22615

Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны

The Legend of Zelda: Twilight Princess

Повзрослевший и возмужавший Линк возвращается. Очередная его инкарнация борется с очередным злом, но на этот раз в зеркальном мире. И с помощью контроллера Wii.



с. 78

Этот номер был самым тяжелым – сложно сидеть на работе и заниматься делом, когда дома открыт Темный Портал в новый, лучший мир. Читайте отчет Анны Зинченко, которая все-таки сумела вернуться оттуда.

World of WarCraft: The Burning Crusade



с. 84

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

- 78 The Legend of Zelda: Twilight Princess
- 84 World of WarCraft: The Burning Crusade
- 88 Eragon
- 90 Tony Tough 2
- 92 Carte Blanche
- 94 Armed Assault
- 96 Sam & Max: Episode 2 – Situation: Comedy
- 98 Братва и Кольцо
- 100 Волкодав: Путь война
- 101 Волкодав: Мечь Серого Пса
- 102 Волкодав: Последний из рода Серых Псов
- 103 Тупой Дозор
- 104 Штурмовики над Маньчжурией
- 105 46
- 106 Обратный отсчет
- 107 Alpha Prime
- 108 Heroes of Might and Magic V: Владыки Севера
- 109 The Legend of Spyro
- 110 Wii Play
- 111 Elite Beat Agents
- 112 Touch Detective
- 112 Castlevania: Portrait of Ruin
- 113 Tamagotchi Connection Corner Shop 2



The Legend of Zelda: Twilight Princess

Олег Овсиенко

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ



Gameplay



Жанр action/adventure
Разработчик Nintendo EAD
Издатель Nintendo
Web-сайт www.zelda.com
Возраст 12+

Nintendo EAD Одно из известнейших внутренних подразделений Nintendo, функционирующее под разными названиями практически все время существования огромной компании.

Игры серии The Legend of Zelda, Star Fox, Animal Crossing
Web-сайт www.nintendo.com

Идея Эпическая сага длиною в жизнь

Графика Очень симпатично для Wii и идеально для GC

Звук Отличный микс старых и новых мелодий, пусть и в MIDI

Игра Лучшая игра серии

5/5

Gameplay



Какая лошадка, шеф, какая лошадка!

Le Roi Est Mort, Vive Le Roi!

Маленькая кубическая консоль от Nintendo постоянно находилась в тени гиганта от Sony и никогда не страдала от избытка игровых продуктов. Однако те проекты, которые все же выходят на ней, бесспорно заслуживают нашего внимания. А уж последнее творение Миямото-сан вообще достойно отдельной игровой платформы.

➔ В далеком 1998 году на многоадаптивной Nintendo 64, которая во времена удешевления пластиковых носителей информации упорно пыталась сохранить великую идею картриджей на больших консолях, появилась новая глава легенды о принцессе по имени Зельда – *Ocarina of Time*. Этому проекту суждено было стать одной из популярнейших игр того периода и эталоном для последующих эпизодов серии. До сих пор многие считают *Ocarina of Time* лучшей «Зельдой» всех времен и народов. Однако похоже, что в прошлом году у нее наконец-то появился этакий «внутренний конкурент».

Вообще *The Legend of Zelda* наравне с проектами о героическом примате Донки и итальянском водопроводчике в красной кепке считается приоритетным продук-

том Nintendo. Над ней работают лучшие игровые умы современности, и каждый новый эпизод фанаты ждут с нетерпением, а потому разработчики вынуждены прикладывать все силы, дабы оправдать ожидания армии поклонников «Зельды».

А ждать *The Legend of Zelda: Twilight Princess* мы начали еще в 2005 году, когда после явного успеха мультяшной до мозга костей *The Wind Waker* появились первые намеки на скорое продолжение серии. На E3 в том году все интересующиеся журналисты имели возможность поиграть в коротенькую, но захватывающую демо-версию проекта под кодовым названием *Twilight Princess*. Уже тогда будущий объект нашего обзора сумел получить несколько наград как лучший игральный продукт и заручиться поддержкой армии сторонников. Однако запланированный на лето-



Аборигены в игре очень оригинальные



Дикая капуста



Порой придется перемещаться и таким способом

осень выход проекта несколько раз переносился. В итоге релиз Twilight Princess было решено приурочить к появлению новой консоли с революционным контроллером, и по этой причине владельцы GameCube увидели игру еще позже – в декабре 2006 года. Отмечу сразу: ждали мы все не зря. Более того, такого стоило бы подождать и куда больший срок.

На сей раз приключения длинноухого парня Линка (кстати, именно это имя потрудились вбить по умолчанию) начинаются даже чересчур спокойно. Юный хилианец живет в позабытом богами поселке Ордон (Ordon), и если ранее нас сразу же бросали в бой дождливой ночью или заставляли проходить непосильные испытания, то здесь мы сперва занимаемся тем, что, грубо говоря, крутим хвосты козам. Первым квестом будущего спасителя мира будет погоня за непослушными рогатыми тварями с последующей доставкой их в сарайчик.

Однако стоит немного подождать, как события начнут развиваться с головокружительной скоростью. История, изложенная в данном эпизоде, происходит спустя пять сотен лет после Ocarina of Time, и отсылка именно на эту

часть не случайна. Ведь именно она стала источником вдохновения для Миямото при создании самого мрачного и жестокого приключения Линка. К слову, о жестокости: в первый раз за много лет существования цикла одна из входящих в него игр получила рейтинг «12+».

По традиции в Twilight Princess сочетаются две разные вселенные. Знакомые со знаменитой A Link to the Past наверняка вспомнят сумеречный мир, в котором был заключен извечный противник нашего подопечного – Ganondorf. Теперь же по землям королевства Hyrule расползаются миазмы мрачного параллельного измерения. Само собой, остановить заразу способен только Линк. Но фокус в том, что в темной вселенной облик главного героя меняется. А если точнее, хилианец покрывается шерстью, отращивает клыки и получает чудесный хвост, превращаясь в огромного волка. Вполне возможно, что без посторонней помощи новоявленный ликантроп совсем бы двинулся рассудком, но тут как нельзя кстати добрые творцы из Nintendo подсунили ему королевскую особу локального масштаба. Гоблинообразная Мидна (Midna) стала самой яркой и запоминающейся героиней второго плана, просто гениально заменив Navi и Tingle из предыдущих частей сериала. Эта ни на минуту не замолкающая барышня (на сей раз трескотня ее даже озвучена) – бездонный

«Приключения Линка начинаются даже чересчур спокойно»



За рыбалкой на Wii можно провести немало часов



«Сюжет TP стал гораздо глубже, нежели в предыдущих эпизодах»

кладезь знаний и незаменимая помощница в бою, и я вас заверяю, что к финальным аккордам вы будете ее просто обожать.

Вообще мир Нугале заселен довольно густо. Там обитают и антропоморфные существа самых разных рас и народностей, и представители животного мира, с которыми Линк может общаться в своем волчьем обличке. Кроме того, сюжет TP стал гораздо глубже, нежели в предыдущих эпизодах, что заметно по огромному для серии количеству текста. Twilight Princess немного напоминает пресловутую Oscarina of Time, замешанную на мрачных мотивах Majora's Mask, так что банального спасения девушки на сей раз не будет.

Больше о сюжете рассказывать не стоит: во-первых, чтобы не испортить удовольствие, а во-вторых, не только благодаря ему Legend of Zelda приобрела такое количество почитателей. И так, о геймплее. Чтобы лучше всего представить его, нужно взять игровой процесс OoT и умножить на два. А может, и на два с половиной. Нас ждет захватывающая и длинная (от 40 часов) сага, полная сражений, исследований огромного мира, встреч с интересными героями и приправленная изрядным количеством головоломок. Любители растянуть удовольствие смогут реализовать себя в побочных квестах по сбору фирменных «сердечных

контейнеров» или поохотиться на золотых жуков.

Мир TP живет своей жизнью: козы мирно щиплют траву, солнце проходит положенный путь по небосклону. Новые провинции королевства открываются нам постепенно, но даже возвращение назад из-за пропущенной подсказки доставляет удовольствие. К тому же, помимо молниеносных телепортов, нам дают в полное распоряжение Эпону (Еропа) – верную лошадку Линка. Кстати, без верховой езды здесь просто не обойтись, так что пока не научитесь управлять своим скакуном, пути в большой мир нет. Но зато после получаса тренировок протагонист уже рассе-

кает степь, овеваемый встречным ветром.

Игровой процесс, как и прежде, включает поиск подсказок, простое приятное времяпровождение во внешнем мире (вернее, двух мирах) и решение головоломок в подземельях. Пусть последних не так много, зато они проработаны до мельчайших деталей. Местные загадки сперва заведут в тупик и ветеранов серии, однако в итоге все решается логично и просто. К каждому противнику, а тем более к боссу, существует индивидуальный подход, найдя который, вы без труда справитесь даже с наисильнейшим супостатом. Twilight Princess, в отличие от той же The Wind Waker, куда более дружелюбна к игрокам, но это не значит, что вас ждет легкая прогулка по полям и лесам, – думать придется, и немало.





А вы состоите в обществе защиты этнических меньшинств?

Да и любителей рукоприкладства не обделили. Объектов для воинских упражнений здесь более чем достаточно, как, впрочем, и способов их уничтожения. Однако AI противников изрядно доработан, и тупыми болванчиками для битья врагов уже не назовешь, так что драки стали гораздо увлека-

тельнее. В TP самое большое количество боевых приемов за время существования серии, пусть и добываются они отнюдь не просто. Практически все умения автоматически присваиваются и волчьей ипостаси, естественно, с поправкой на габариты. Более того, ваше «зубастое я», кроме

вышеупомянутого таланта общаться с животными, обладает еще и обостренным обонянием, помогающим в определенные моменты выследить нужное существо. А в перерывах между шинкованием Vokoblin не забывайте косить траву и совать свой нос во все, что окажется поблизости, – под лежа-

щим неподалеку камнем вполне может обнаружиться чья-то значка в местной валюте.

Управление, как всегда, идеально. На Wii по полной программе используется нестандартный манипулятор (от взмахов меча до прицеливания из лука), а для GameCube все как обычно, разве что появилась специальная кнопка для подсказок Мидны. Собственно, совершенствовать здесь просто нечего: с одной стороны, управление привычно для фанатов, с другой – интуитивно понятно для неопитов.

Графическое исполнение нового шедевра Миямото-сан идеально, но без поправки на next-gen. Если забыть о существовании Xbox 360 с Gears of War и ее главного соперника, то картинку Twilight Princess можно назвать просто прекрасной. Перед нами значительно доработанный движок The Wind Waker, а графика стилизована под Ocarina of Time. Да и необходимо учитывать, что игра ведь на самом деле создавалась для GameCube, она выдает разрешение в 480p. Ну а немного размытая картинка отнюдь не пугает – атмосфера «Зель-



«Графическое исполнение идеально, но без поправки на next-gen»



Шерлок Холмс И СЕКРЕТ КТУАХУ



Try walking in my shoes!

ды» легко скрывает все визуальные недостатки.

Ну а звуковое сопровождение стабильно держит высокую планку. Мы услышим как давно полюбившиеся треки, так и новые композиции Кодзи Кондо. Жаль только, все это исполняется синтезированным MIDI, пусть и в честном Dolby Prologic II. Что касается Wii, то там поддержку вашим колонкам оказывает сам Wiimote, издающий скрип, скрежет и лязг холодного оружия. Немота действующих лиц «Зельды» (кроме стандартных охов-вздохов) уже давно является визитной карточкой серии, и я, право, не понимаю некоторых недовольных, с пеной у рта требующих полноценной озвучки. Не стоит забывать, что при этом можно напрочь угробить идеальный продукт. Но в TP нас ждет одно исключение – Мидна говорит. Это отнюдь не стандартная речь, а тарабарщина в духе Okami или творений от Love-de-Lic, которая, признаем, лишь прибавляет ей шарма.

Собственно, версии для консолей разных поколений не слишком сильно отличаются друг от друга, вот только вариант для GC являет-

ся зеркальным отражением продукта для Wii. Все дело в том, что Линк – левша, чего не скажешь о большинстве игроков, держащих Wii-контроллер в правой руке. Дабы не усложнять управление, разработчики решили просто развернуть изображение, «заточив» его под праворуких адептов. И еще – на Wii есть замечательная рыбка, вполне достойная отдельной игры и способная заставить геймера по несколько часов сидеть перед телевизором, подсекая и пересчитывая свой улов. Как ни крути, Wiimote больше походит на удочку.

О TP можно писать десятки страниц, о ней хочется рассказывать часами, но слова не в силах передать того щенячьего восторга, который посещает поклонника серии уже с первых минут игры. Команде Сигеру Миямото удалось сделать практически невозможное: их новое творение не только не хуже, но, вероятно, и лучше Ocarina of Time. Однако есть во всем этом и недостаток: я просто не представляю себе, как же в будущем усовершенствовать проект. Итак, король мертв, друзья! Да здравствует король!



По гамме игра похожа на Shadow of the Colossus



© ГигаКом 2006. Все права защищены. Разрешено воспроизводить материалы этой публикации на территории Украины - компания «Фудзи» (ВВ002) и «Ласка» (ул. Гринюк 48).
 3 главные отставки премьер и отставка свердловского губернатора
 sales@fuzze.ru, www.fuzze.ru, Екатеринбург, Павловский мост, 1-й этаж, отделение
 при входе на лестницу "Робин", рядом с ДД и ДДП. Телефон: +7 347 11001100 Москва
 2/11, Звонковская, Бун. 30, стр. 6, тел. (495) 929 07 56 (скачайте каталог), e-mail: info@winc.
 3 детали, тел. 011 241 241 (рекламная линия) тел. 011 241 241 41, e-mail: info@winc.com

World of Warcraft: The Burning Crusade

Анна Зинченко



Прощай, жестокий мир-2

К открытию Темного Портала население Азерота начало готовиться за месяц с лишним. Гильдии плюнули на многострадальных драконов, прекратили поднимать песок в храме Старого Бога и оставили в покое Кель Тузада. Если кто и заглядывал в рейдовые dungeons, то больше по привычке, чтоб добро не пропадало.

→ Игроки отдыхали, собирали руду и драгоценные камни для будущих ювелиров, прикупали вещишки для шаманов, копили деньги на грифона и резвились в PvP. Но, как говорит Иллидан в потрясающей красоте вступительном ролике: «You are not prepared!» Не знаю об остальных, но я действительно оказалась не готова и была приятно удивлена тем, как много нового преподнесла нам бывшая вотчина дренеев.

Во-первых, квесты стали еще интереснее и разнообразнее. Казалось бы, куда уж больше? Но нет, сценаристы и геймдизанеры Blizzard продолжают приятно удивлять нас, предлагая бомбить с грифона территорию, контролируемую Burning Legion, или провести сеанс экзорцизма, восстановить нарушенную экосистему грибного царства и т. д. Задания традиционно логичны и продуманны. Так что бежать до 70-го уровня, помогая

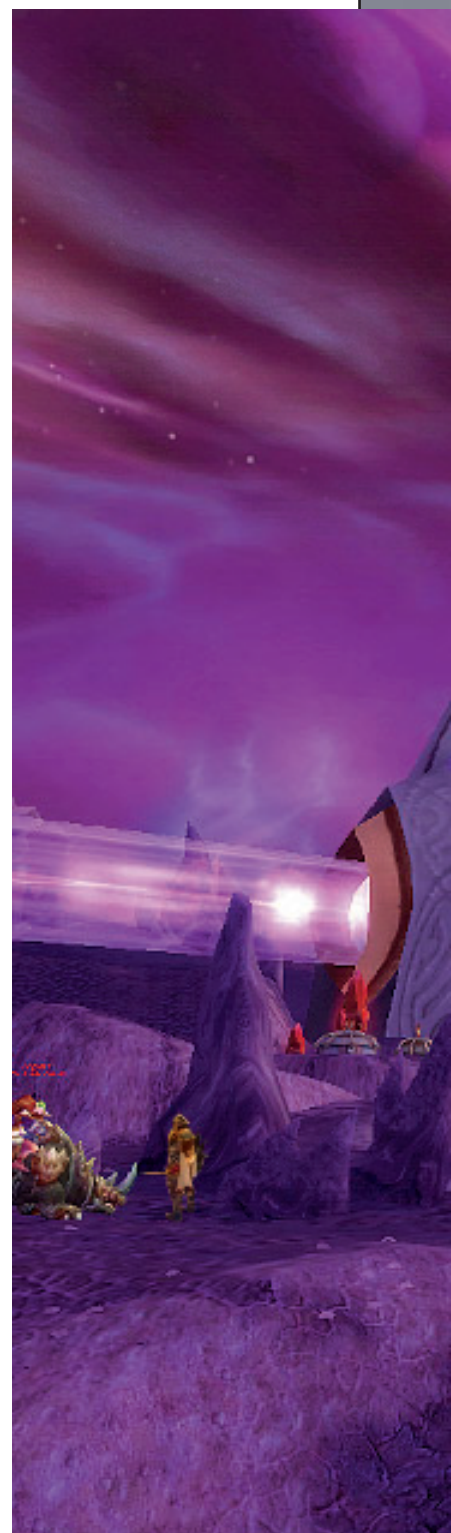
ближним, достаточно легко и очень интересно.

Во-вторых, разработчики вняли жалобам игроков на порой излишнюю затянутость инстансов (instance). Теперь они разбиты на несколько крыльев (помните The Scarlet Monastery?). Причем, если мы прокачиваем персонажа, например, в зоне Zangarmarsh, то два

крыла инстанса Coilfang Reservoir, расположенного там же, приблизительно равны по уровню территории, еще одно крыло – для персонажей старше. Последнее же – рейдовый инстанс, а-ля Onyxia's Lair, только на 25 человек. И чтобы поцарапать чешуйки леди Vashj (именно она здесь финальный босс), придется попотеть и выполнить несколько обязательных условий. Разумеется, есть и «подземелья», рассчитанные на топовые гильдии, куда без серьезной подготовки не сунешься и где падают запчасти для следующей сетовой брони. Кстати, ожидаемого всеми Иллидана в игре пока нет, его обещают добавить через пару месяцев в патче.



Ну чем не бихолдер?



Жанр MMORPG**Разработчик** Blizzard **Издатель** Blizzard**Дистрибьютор в Украине** «Софтпром»**Web-сайт** www.wow-europe.com**Возраст** 12+

Blizzard Компания, завоевавшая любовь миллионов геймеров играми непременно высокого качества. Она создала стратегию, ставшую национальным видом спорта, action/RPG, по сей день остающуюся непревзойденной, и матрицу, к которой уже подключено около восьми миллионов человек.

Игры World of WarCraft, серии WarCraft, StarCraft, Diablo **Web-сайт** blizzard.com

Идея Фанаты требуют продолжения банкета**Графика** Как всегда на высоте. Кстати, не в полигонах счастье**Звук** Великолепный. Жаль, самую красивую песню в игре Альянсу не услышать**Игра** Blizzard вновь сделала отменный проект

5/5

Gameplay



«Мы с восторгом открываем для себя новые территории и dungeons, продолжаем развивать навыки и ремесла, выполняем поручения многочисленных обитателей The Outland и с нетерпением бежим к последнему 70-му уровню. Присоединяйтесь!»



Ходить в инстансы The Outland очень приятно, пробег по одному крылу занимает в среднем час, если идти хорошо сбалансированной и одетой группой – и того меньше. Трэш-паков сравнительно немного, боссы достаточно интересные. И для их убийства даже придется придерживаться тактики, а не просто закидывать источник ценного лута тапками (в простонародье «зерговать»).

В-третьих, переработана система PvP. Правда, изменили ее еще в патче Before the Storm, дав возможность всем практически бесплатно одеться, приобуться и вооружиться. Теперь honor, получаемый за убийство членов противоположной фракции, – своеобразная валюта. Зарабатывают ее как в чистом поле (благо во многих зонах The Outland имеются outdoor PvP-объекты), так и в специально отведенных для этого местах battlegrounds, к списку которых в аддоне добавился Eye of the Storm. А ведь еще есть Арены со своими уникальными наградами...

И, разумеется, крафтинг. Мы получили новые материалы и новые же рецепты. Полезные ископаемые The Outland пользуются нынче немалым спросом (от цен на руду глаза становятся, как у девушек-гномов), то и дело встречаешь хладные трупы монстров, убитых для получения ткани, а трава, по традиции, всегда в цене. Ювелирное дело оказалось вполне нуж-

ным, и стоят хорошие камни, как и хорошие enchantments, недешево. Кстати, дабы всем нам было чем заняться, Blizzard ввела в игру одиннадцать (!) фракций, за репутацию с которыми крафтеры получают вкусные и полезные рецепты.

Однако, пожалуй, наиболее важное изменение – сам мир The Outland. Собранный из семи совершенно непохожих друг на друга зон, при этом благодаря стараниям разработчиков он производит впечатление органичного и целостного. Потрясающей красоты территории, трогательные и удивительно правдоподобные NPC и, что не менее важно, множество отсылок на историю мира. Знаете, когда встречаешь Kurdran Wildhammer, легендарного героя Азерота, чья статуя украшает Valley of Heroes, невольно хочется преклонить колени. А помогая умильным sporeggar, ощущаешь, что делаешь действительно доброе дело. В этот мир можно поверить, проникнуться бедами и заботами его обитателей; появляется желание помочь им, оградить от армий свихнувшегося титана.

Мы с восторгом сейчас открываем для себя новые территории и dungeons, продолжаем развивать навыки и ремесла, выполняем поручения многочисленных обитателей The Outland и с нетерпением бежим к последнему 70-му уровню. Присоединяйтесь!

P.S. А с чем едят hi-end-контент, я вам расскажу, когда моя гильдия зачистит башню Медива и пойдет обламывать рога Иллидану. До связи.

«Однако наиболее важное изменение – сам мир The Outland»

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

Когекс воїнвл



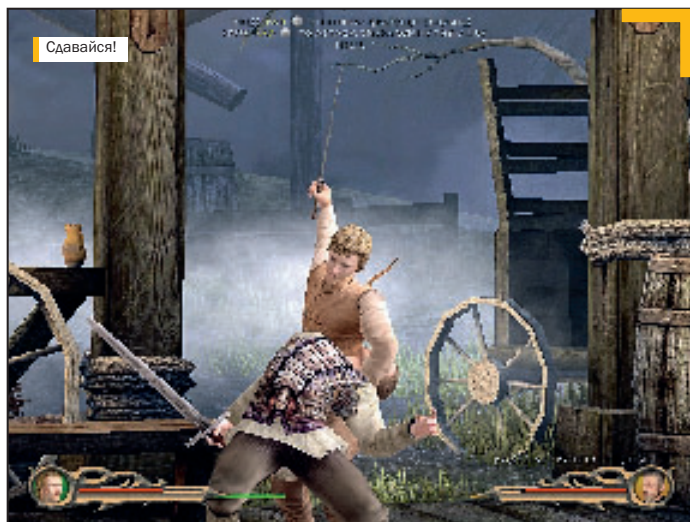
<http://kv:games.1c.ru>

© 2006 ЗАО «1С». Усі права захищено.
© 2006. Гра розроблена компанією Ino Co. Усі права захищено.
Виробництво в Україні / ДП "Сирієфторос"



Eragon

Никита Шило



Сдавайся!



Кооператива в игре, увы, нет

Берегись, злобный Гальбаторикс!

Когда в прокат выходит более-менее полнометражный фильм, за ним хвостиком следуют всевозможные «сопутствующие продукты». И стоит только геймерам убедить себя, что не все игры по лицензии одинаково полезны, как на сцену белой лебедью выплывает нечто а-ля Eragon.

→ Поскольку проект создавался на основе фильма и косвенно книги, разработчики решили не утруждать себя полным пересказом истории и ограничились лишь невнятными связующими роликами. Для самостоятельно проекта это было бы серьезным минусом, но подобные игры свободны от обязанности разжевывать нам, кто, кого и почему не любит. Впрочем, завязка достаточна проста: злобный Гальбаторикс, бывший Всадник, предает свой Орден и уничтожает всех его членов, а после – узурпирует власть в Алагезии.

Однако у сил сопротивления остается надежда – невылупившийся дракон, а точнее драконица. Яйцо с ней и находит случайно во

время охоты главный герой – обычный парень, крестьянин по имени Эрагон. Эта находка кардинально меняет его жизнь. Позже Эрагон встречает Брома (мрачный ветеран будет сопровождать протагониста первую половину игры), который сообщает герою, что отныне он – последний из Всадников и теперь может летать на драконице, болтать с ней и использовать магию. Но злому императору новый статус Эрагона не по нраву. И парню придется пройти через много испытаний, чтобы в конце концов стать настоящим Всадником и показать всем врагам, где раки зимуют.

Полеты на драконе – это, согласитесь, захватывающе, я замер в предвкушении, но не тут-то было. Товарищи из Stormfront быстро охлади-

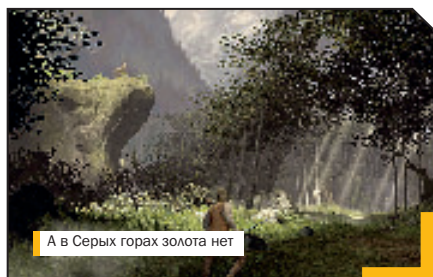
ли мой пыл, заставив несколько часов крошить в капусту злых рыцарей и великанов, и только потом разрешили полетать на величественном крылатом создании. Нельзя сказать, что от процесса получаешь огромное удовольствие: драконица по имени Сапфира то и дело цепляется за ветки деревьев. Управлять ею сложно донельзя. Да, волшебный зверь умеет бить врагов хвостом, ускоряться, а после научиться дышать огнем, но насладиться сражением не удастся – воздушных миссий катастрофически мало.

Отдельного упоминания заслуживают бои. Разработчики подумали, что Эрагон и без того достаточно крут, и больше четырех комбо и парочки ничтожных добиваний ему не пригодится. Плюс для разнообразия – возможность стрелять из лука и два заклинания (fireball и magic arrow). Со сложностью создатели тоже перемудрили: одни места легко проходятся на hard, другие – со скрипом одолеваешь на easy, и то после пяти-шести попыток. Правда, сложность позволено менять при загрузке послед-

него чекпоинта, что не может не радовать. Врагов много, но количество не переходит в качество: мясорубка быстро надоедает. Искусственный интеллект усугубляет и без того безрадостную ситуацию: противники только и умеют, что неумолимо переть на героя и изредка наносить удары.

Графика устарела как минимум на пару лет, камера зачастую выбирает самый неудачный ракурс из всех возможных, заставляя нас поминать разработчиков незлым тихим словом. Разумеется, играть с клавиатуры – форменное извращение. Если вы хотите получить небольшую толику удовольствия, которую все же способна доставить игра, обязательно используйте геймпад.

Откровенно говоря, фильм с бюджетом в 100 млн долл. тоже не удался (это, однако, не помешало ему собрать кассу в 200 млн долл.), потому дело тут, скорее всего, не в деньгах. И, что интересно, судя по отзывам, версии проекта для портативных платформ оказались не столь плохи.



А в Серых горах золота нет

Жанр action **Разработчик** Stormfront Studios **Издатель** Vivendi Games
Дистрибьютор в Украине «Софтпро» **Web-сайт** www.eragongame.com
Возраст 12+ (DS, GBA), 16+ (остальные)

Идея Много драк, едва разбавленных полетами на драконе
Графика Аналог The Lord of the Rings: The Two Towers 2002 года
Звук Гораздо лучше всех прочих составляющих игры
Игра «По кинолицензии» в самом худшем смысле

1.5/5

Gameplay

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



СЛУЖБА БЕЗПЕКИ АЛЬГЕЙРИ

Розшукується за бандитизм, тероризм і замах на вбивство
ватажок незаконного озброєного банд формування

РОЗШУКУЄТЬСЯ



ТАНЯ ТОРМЕНС

ПРИКМЕТИ: на вигляд 20-25 років, середньої статури, зріст приблизно 170 см, волосся чорне, лоб високий, обличчя овальне, очі карі, широкі вилиці, ніс прямий, губи середньої пухкості.

УСІХ, ХТО МАЄ В СВОЄМУ РОЗПОРЯДЖЕННІ БУДЬ-ЯКІ ВІДОМОСТІ ПРО МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ РОЗШУКУВАНОЇ АБО ЇЇ ЗВ'ЯЗКИ, ПРОХАННЯ НЕГАЙНО ПОВІДОМИТИ ПРЕДСТАВНИКІВ ЗАКОННОЇ ВЛАДИ.

УВАГА! ЗЛОЧИННИЦЯ ОЗБРОЄНА І ДУЖЕ НЕБЕЗПЕЧНА!

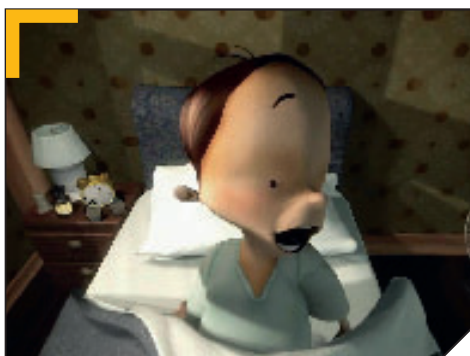
1C®
ФІРМА "1С"

7.62_{mm}

АРЕЙОН

Tony Tough 2: A Rake's Progress

Александр Чепелев



Пусти переночевать!

Тони, ты крут!

Адвентюра – жанр достаточно противоречивый. Ни в каком другом нет такого четкого разделения на «ветеранов» и «молодежь», и нигде больше «деды» не хаот современных представителей своего любимого жанра так сильно.

➔ Однако давайте подумаем, что наделяло яркую Day of the Tentacle неповторимым колоритом и что отсутствует в большинстве современных штамповок? Головоломки? Вряд ли. Интересные сюжет и диалоги? Пожалуй, не совсем так. Шарм и сумасшедшинка – вот залог успеха квестов золотого века. В погоне за тиражами все это как-то теряется...

Зато теперь ситуация налаживается: Джейн Дженсен разрабатывает Gray Matter, на игровой рынок стабильно поставляются свежие серии новой Sam & Max, да еще наконец-то вышло продолжение Tony Tough and the Night of Roasted Moths, замечательной адвентюры 2002 года. Точнее даже сказать, не продолжение, а приквел. Авторы

решили помочь нам представить себе, каким же был Тони Крутони в детстве.

Итак, если взбить в миксере Джимми Нейтрона и Эрика Кармана, добавить в получившуюся смесь увеличенные раза в три очки Гарри Поттера и сдобрить особой харизмой, то получится он самый – Тони 1950 года выпуска. Встречающий каждого персонажа едкими шутками, ненавидящий учебу, умный, циничный и все-таки чертовски обаятельный пупс.

Ну а упомянутые выше шарм и сумасшедшинка чувствуются в

Tony Tough 2: A Rake's Progress уже начиная с главного меню, выполненного в виде магазинчика с румяной продавщицей Элексис.

Стандартного пункта «Новая игра» нет, зато при клике на фигурку девушки в верхней части экрана выскочит голова Тони с радикальным заявлением о том, что он хочет, черт возьми, поиграть в эту игру. Жмем, слушаем ворчание Элексис – и мы уже там.

Итак, Штаты, 1953 год. Нам предстоит прожить лишь один день из жизни тринадцатилетнего Тони, но зато от рассвета до заката – игра разбита на главы, действие которых происходит в соответствующие временные промежутки. Кроме того, здесь многократно повторяется сюжетный ролик «Утро Тони», и каждый раз добавляются новые детали,

«...ненавидящий учебу, умный, циничный и все-таки чертовски обаятельный пупс»



Жанр адвентюра
Разработчик Prograph Research
Издатель dtp entertainment AG
Web-сайт www.tonytough2-game.de
Возраст 12+

Prograph Research Небольшая итальянская компания основана в 1998 году. Во главе ее стоят сценарист/геймдизайнер Стефано Гуалени (Stefano Gualeni) и художник/сценарист Валерио Массари (Valerio Massari).
Игры дилогия Prezzemolo, Tsunami 2265, дилогия Tony Tough
Web-сайт www.prograph.it

Идея Тони Крутони в пубертатном периоде
Графика Симпатичная, хоть и технически несовершенная

Звук Колоритная озвучка, красивая музыка
Игра Моя прелес-с-сть!

4/5

Gameplay



дающие ответы на возникшие вопросы.

Вообще игра сразу же приятно удивляет оригинальной манерой изложения материала и наличием собственного стиля. Вот наш герой просыпается, совершает утренний рейд по дому, опаздывает на школьный автобус (он и в

столь юном возрасте был вроде как неудачником), оправдывается перед учителем (впрочем, вполне своеобразно – постоянно метко подкалывая педагога) и садится за парту к другу Сеймуру. Теперь можно либо с ним пошептаться на актуальные темы («Ах, моя свинья-копилка...») и полу-

чить нагоняй от местного макаренко, либо заняться заданием по химии: смешать два ингредиента из своего рюкзака и произвести взрыв, затем терпение учителя лопнет, и он оставит нас на дополнительное занятие после уроков. И вот перед нами встает задача – сбежать, пока цербер ушел по нужде.

Это не значит, что можно банально вылезти в окно, подложив кнопку на его стул. Здесь каждая загадка имеет достаточно необычное решение. В данном случае, например, верный ход – съесть лягушку. Тогда обжору обязательно отправят в больницу, и таким образом все же выпустят из классной комнаты. А еще Тони всегда комментирует свои действия, и слушать его – одно удовольствие. Что, впрочем, относится и ко всем собеседникам: это яркие и интересные личности. Особенно запомнился Чучо, гробовщик, похожий на типичного пришельца из Stupid Invaders. Не обде-

ленный чувством юмора, он поведал Тони анекдот о двух покойниках и смене голов, а наш симпатяга задал ему вопрос о некрофилии и сексе. Но, как ни странно, сделал это не пошло и остроумно!

Ну а вдобавок тут имеется восхитительный и разнообразный саундтрек. Здесь и мексиканские напевы, и испанский фольклор, мягкий рок, саксофон-соло, джаз и даже рок-н-ролл, заставляющий вспомнить Элвиса. Иногда просто застываешь на месте и слушаешь, слушаешь, слушаешь... Жалко только, что музыка играет лишь в строго отведенных местах.

Картинка Tony Tough 2: A Rake's Progress выглядит сочно. Технически перед нами эдакое 2,5D (трехмерные герои бродят по пререндеренным задникам), текстурки порой размазаны, но, позволившие, разве это важно? Карикатурные 1950-е, пародийные персонажи-куклы и неповторимый общий стиль – вот чем приятен данный проект.



Carte Blanche: First Episode – For a Fistful of Teeth

Андрей Кубовский



Черно-белая жизнь

Carte Blanche – игра действительно странная и неоднозначная. В первые пятнадцать минут убогая графика и нелепые объяснения героев вызывают банальное отвращение.

→ Какое-то время я буквально заставлял себя сидеть за этой черно-белой адвентуркой, вместо того чтобы запустить что-нибудь с пометкой «next-gen» на коробке. И вот через полчаса, когда уже собрался нажать на Esc, обнаружил – я совершенно не могу оторваться от игры...

Монреаль, 1924 год. Наш герой – юноша из обеспеченной семьи по имени Эдгар Делакура, въехавший в квартиру дяди-таксидермиста, пока тот гоняется за очередной жертвой для своей экстравагантной коллекции. Газетное объявление: «Нужен молодой энергичный человек... Опыт обращения с оружием... Спросить Жанин...» Далее – детективное агентство, первый шаг на пути к большому будущему. Люди, с которыми Эдгару предстоит работать: Гаспар – интелли-

гентного вида хозяин бюро, и Жанин – мегера-секретарша с голосом хард-рок-вокалиста. Первое задание и первый гонорар – 2 доллара. Еще с полсотни таких поручений, и Эдгар, возможно, получит собственный стол в углу тесной комнатухи в

«Неповторимый собственный стиль стоит намного дороже раскрученных брендов»

агентстве. В общем, все весьма реалистично. Это практически симулятор настоящей жизни, только очень уж мрачный.

О неком эквиваленте ролевой системы напоминают короткие комментарии, возникающие в верхней части экрана после приобретения или развития очеред-

ного навыка. Доступность полученных умений для использования отображается дополнительными пунктами в окне взаимодействия. Полную информацию о текущем статусе персонажа и его профессиональных навыках можно найти в Resume – отдельной закладке игрового меню. Способности вроде убеждения, наблюдения, дедукции или слежки кровью из носу необходимы для прохождения игры. От того, которая из них лучше развита, будет зависеть, каким образом главный герой

решит поставленную задачу. Подобная концепция могла бы вывести жанр адвентюры на качественно новый уровень, и в этом плане у Carte Blanche нет конкурентов. Правда, ближе к концу игра становится больше похожа на традиционные point'n'click, а все приобретенные навыки остаются

лишь пометками в личном деле Эдгара. Вероятно, они пригодятся в следующем эпизоде?

Однако расследованием нужно заниматься здесь и сейчас, и Эдгар именно тот парень, которому это под силу. Забудьте о пикселхантинге, выбросьте из головы саму идею скрещивания наудачу всех подряд предметов из инвентаря. Эдгар – не обычный полигональный истукан, подчиняющийся любому капризу игрока. Варианты, уместные в каждом конкретном случае, он предложит сам, а нам остается только сделать правильный выбор. Хотя если игрок ошибется – не беда. В Carte Blanche возможность совершения непоправимой ошибки полностью исключена. Например, если оплошность допущена при выборе темы разговора, ее всегда позволено сменить, благо даже закоренелые преступники здесь незлопамятны.

Черный юмор – еще одна характерная черта этой странной игры. Смерть тут тоже может послужить поводом для шуток. Разработчики Carte Blanche не были ограничены цензурой так жестко,

Жанр адвентюра
Разработчик Absurdus
Издатель G2Games
Web-сайт www.absurdus.net/carteblanche
Возраст нет данных

Absurdus Сами разработчики уверяют, что эта монреальская компания была основана в 1865 г. и сперва занималась производством деревянных собак. В действительности небольшая независимая студия Absurdus организована в 2002 г., и с того времени выпустила два проекта, причем первый можно скачать бесплатно.
Игры Eye of the Kraken **Web-сайт** www.absurdus.net

Идея Черно-белая пародийная нуар-адвентюра
Графика Убогая, но в данном случае это неважно

Звук Его здесь действительно очень мало
Игра Вполне достойная и даже интересная

5/5

Gameplay



Здравствуйте, дамы и господа!

как большие компании при выпуске крупнобюджетных проектов. Однако тут нет и неприятных пошлостей и чернухи, весьма популярных почему-то среди

минимально необходимом для каждой конкретной локации количестве. Большинство комментариев главного героя вообще подаются в письменном виде. И

«Красота – непозволительная роскошь для местных персонажей»

некоторых отечественных девелоперов.

Красота – непозволительная роскошь для персонажей жестокого сатирического театра Carte Blanche. Неудивительно, что Эдгар искренне восхищается плакатом с изображением Джозефины Бейкер в квартире своего дяди – изображением настоящего человека, а не пародии на homo sapiens. Тем не менее карикатурные людишки вызывают даже некую симпатию, обаяние grotesкных уродцев заставляет воспринимать черно-белую картинку как отражение нашей реальности в кривом зеркале.

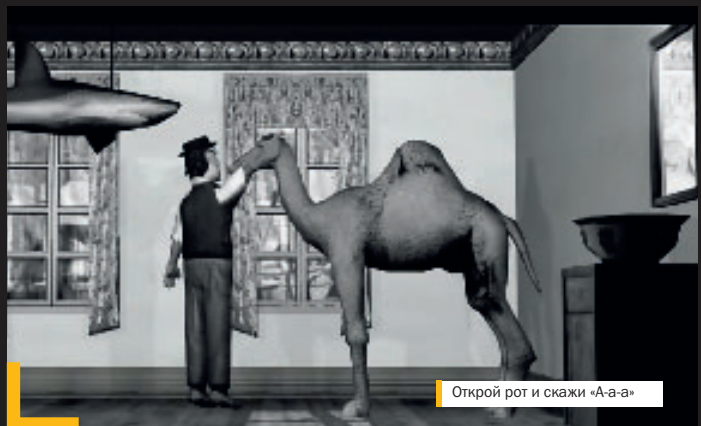
Говоря о звуке, стоит заметить, что он, конечно, здесь есть, но в

нельзя сказать, будто практически полное отсутствие какого бы то ни было музыкального сопровождения вредит игре, тем более что при желании можно использовать в качестве фоновой любую музыку из личной коллекции.

Carte Blanche – пришелец из 90-х, детище разработчиков, которые не верят, что высокие технологии – самое главное. Такие игры не стареют, не утрачивают актуальности, они как бы существуют вне времени, подобно классическим детективам. А неповторимый собственный стиль стоит намного дороже раскрученных брендов и бездарных сиквелов с нарочито помпезными декорациями и героями, не правда ли?



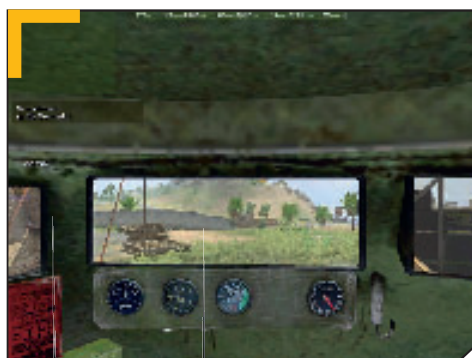
Этот любого из-под земли достанет



Открой рот и скажи «А-а-а»

Armed Assault

Владимир Кочмарский



За демократию, за короля!

Пулеметчик Джонни уронил гранату в люк своего «Хамви». Через пару секунд машина превратилась в пылающий факел, из которого материализовался заторможенный, но живой экипаж. Мимо костра и чешущих затылки американцев пробежали злобные враги демократии с «калашами» наперевес. Одетые в российскую полевую форму, они кричали что-то по-испански...

➔ Безумие первого боя растянулось на всю кампанию: по вымышленному острову Сахрани бессмысленно металась солдат и бронетехника, иногда постреливая друг в друга. Вертолеты врезались в скалы через полминуты после взлета и неважно срабатывали триггеры. Агрессоры в зеленой форме пытались замаскироваться среди песчаных дюн, а доблестные американцы в желто-сером камуфляже воевали в хвойных лесах. В перерывах между жаркими сражениями единственная на весь остров женщина (да и та не местная) вела душещипательные репортажи о зверствах коммунистов с севера

и о подвигах защитников демократии с юга.

Но не спешите переворачивать страницу. Я вовсе не собираюсь рассказывать, как страдал и мучился, проходя эту игру, только ради удовольствия поведать читателю о ее полной никчемности. Напротив, собираюсь похвалить данный проект. Начнем с того, что Armed Assault (или сокращенно ArmA) является очередной инкарнацией Operation Flashpoint. В ходе долгих и упорных трудов над шедевром чешская студия Bohemia Interactive Studio утратила права на старое название серии. Оно и к лучшему: новое как-то ярче.

Самое приятное то, что в этой игре удалось сохранить атмосферу и структуру старой доброй OFP. Как и прежде, бои проходят на острове, в пределах которого геймер получает полную свободу передвижения и действий. Чтобы объехать этот клочок суши по периметру на автомобиле, понадобится несколько часов. Впрочем, для нетерпеливых имеется возможность облететь его на самолете или вертолете и обойти на катере. О любителях брони, парашютного спорта и пеших прогулок тоже, разумеется, не забыли. Словом, все по-прежнему. Ну или почти по-прежнему. Ведь теперь еще позволяется пересекать водные преграды вплавь. Правда, при этом запросто можно потерять винтовку или даже утонуть, потому плавать в полной боевой выкладке не рекомендуется.

«А почему же автору статьи на месте не сидится?» – спросите вы. Так ведь в ArmA есть на что посмотреть! На максимальных настройках графики картинку зачастую трудно отличить от фотографии, и это сов-

сем не художественное преувеличение. Просторы острова покрыты высокой травой, где, возможно, прячется враг. Верхушки сосен заслоняют небо и отбрасывают причудливые тени на крадущихся по подлеску бойцов. Далекие горы на горизонте тают в голубоватой дымке...

География Сахрани очень разнообразна: от песчаных пустынь и прерий на юге до густых хвойных лесов в горах севера. На острове имеются фермы, нефтяные вышки, старинные замки и несколько городов. Короче говоря, уж если воевать, то в красивом месте.

Основная идея – противостояние агрессивного прокоммунистического Севера и «демократического королевства» Юга. Плохиши-северяне, одетые и экипированные по последнему слову российской военной моды, внезапно атакуют своих соседей. И если бы не кучка храбрых американских солдат, по чистой случайности обучавших армию южан как раз в этот момент, Южной Сахрани настал бы быстрый конец.

Жанр action **Разработчик** Bohemia Interactive Studio
Издатель в Украине «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Web-сайт www.armedassault.com
Возраст нет данных

Bohemia Interactive Studio Компания была основана в 1999 г. В июне 2001-го выпущена первая игра под названием Operation Flashpoint, имевшая огромный успех во всем мире. С 2004 по 2006 г. студия занималась разработкой сиквела к OFP, получившего название Armed Assault.
Игры Operation Flashpoint + аддоны, Virtual Battlespace **Web-сайт** www.bistudio.com

Идея Почувствуйте себя солдатом
Графика Отличная

Звук Несколько устаревшие эффекты
Игра Хотя и далеко не идеальный, но интересный симулятор поля боя

3.5/5

Gameplay



Вот так мы и попадаем на войну, в ходе которой нам предстоит побывать в шкуре нескольких защитников демократии и свободы: солдата, диверсанта, танкиста и пилота из состава ограниченного контингента армии США.

Структура кампании в новой игре почти не отличается от Operation Flashpoint: нам предлагается последовательность из нескольких миссий, связанных между собой сюжетом. Чтобы перейти к очередному заданию, необходимо успешно сделать предыдущее. Есть только небольшое новшество – помимо основных миссий, появились дополнительные. Выполнив их, игрок сможет ослабить силы противника в соответствующем главном сражении. Хотя, на мой взгляд, это уже лишнее. Ведь «настоящие ковбои» никогда не упус-

тят даже малейшей возможности настрелять побольше врагов.

К сожалению, и сюжет, и особенно техническое исполнение кампании в Armed Assault оказались далеко не на высоте. Предыдущие версии OFP предлагали в этом плане гораздо более интересный и качественный продукт. В игре довольно часты случаи неправильного срабатывания скриптов, из-за чего некоторые миссии просто невозможно пройти: несмотря на выполнение всех описанных в брифинге задач, доступа к следующему этапу мы не получаем. Тогда остается лишь воспользоваться чит-кодом или ждать выхода очередного патча.

Однако невзирая на подобные проблемы, играть в Armed Assault интересно и сложно. Тут нет индикатора здоровья. Лишь ранение конечности может оказаться не фа-

тальным, и то не всегда, в большинстве же случаев для виртуальной смерти достаточно и одной вражеской пули. Нет здесь и аптечек, способных за пару секунд превратить ваше альтер эго из умирающего доходяги в бодренького силача. В ArMA невозможно таскать на себе целый арсенал, как во многих шутерах. Все вооружение игрока состоит из винтовки, пистолета, патронов к ним и иногда – противотанкового гранатомета.

Искусственный интеллект в сериале OFP никогда не отличался особой сообразительностью, да и его «коллега» из ArMA недалеко ушел от предшественника. Однако этот недостаток компенсируется небывалой меткостью AI-противников и изредка – удачными скриптами. Не всегда и понять-то успеваешь, кто же тебя подстрелил.

Кое-что ArMA может предложить и людям с креативным складом ума. В комплекте с игрой поставляется мощный и удобный редактор миссий, позволяющий создавать новые кампании и да-

же короткометражные фильмы на движке. На community.bistudio.com/wiki/Category:Scripting_Commands_ArMA имеется полный список всех команд встроенного скриптового языка игры. Кроме того, разработчики обещают вскоре выпустить специальный инструментарий, с помощью которого можно будет делать собственные острова и юниты для ArMA.

Разумеется, не забыты и поклонники сетевых баталей. Игра позволяет воевать как по локальной сети, так и через Интернет. Уже сейчас функционирует несколько украинских серверов Armed Assault. При желании можно найти и подходящий для себя сетевой клан, ведь ArMA – игра командная, и в одиночку на поле боя делать нечего, кроме как служить мишенью для врагов.

В общем, если вы не боитесь трудностей, а свист пуль, лязг гусениц и шум вертолетных лопастей ласкают ваш слух, то Armed Assault – именно то, что вам нужно. А остальные пусть играют в JRPG!

«Если вы не боитесь трудностей, то Armed Assault – именно то, что вам нужно»

Sam & Max: Episode 2 – Situation: Comedy

Андрей Кубовский



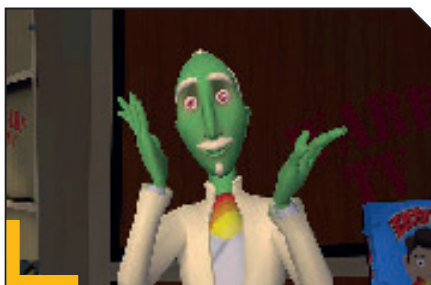
На ТВ поваром может стать каждый

«Квестовая часть не претерпела кардинальных изменений»



Ради рейтинга кого только ни притащат в студию

«Сибил решила кардинально сменить род деятельности...»



Мыло

Второй эпизод интерактивного ситкома не заставил себя ждать и вышел точно к обещанному сроку. Теперь мы можем смело сказать, что продолжение оказалось не хуже первой части.

➔ На сей раз главным антигероем является матрона прайм-тайм-шоу Майра – любимца домохозяйек и собирательный образ американских «телемамочек» вроде Опры Уинфри. Вообще игра под завязку напичкана стебom над продуктами массового зомбирования, давно и успешно перекочевавшими и на наши с вами голубые экраны. Прототипы телевизионных шоу вроде «Кто никогда не станет миллионером» (Who's Never Going to be a Millionier) без труда узнаются и в адаптированных отечественных аналогах. Не оставлено без внимания и «непредвзятое» судейство на песенном конкурсе, а ингредиенты на кухне реалити-шоу Cooking without looking просто вызывают тошноту.

Квестовая часть не претерпела кардинальных изменений, разве что задачи теперь лучше привязаны к сюжету, чем раньше. Правда, это касается в основном тех сцен, когда героям предстоит участвовать в съемках ситкома в компании какой-нибудь капризной звезды.

Никуда не делась и фишка с зарабатыванием денег (на этот раз речь идет о внушительной сумме в миллион долларов), запомнившаяся многим по первому эпизоду. Видимо, разработчикам она настолько понравилась, что они решили сделать ее одним из тематических элементов сериала. Другой интересный момент – аркадные гонки со стрель-

бой и выкрикиванием Максом всяких глупостей в мегафон – также сохранился.

Ну а практикующий психоаналитик Сибил решила кардинально сменить род деятельности и теперь выпускает газету, посвященную маленьким зеленым человечкам. Продавец продуктового магазина верзила Боско задумал стать английским лордом, что, впрочем, у него получается весьма неубедительно, хоть и забавно.

По-прежнему радуют приятная музыка и добротная актерская игра, однако низкое качество звука в диалогах (вероятно, вызванное сжатием файлов) несколько портит общее впечатление. Смущает и не совсем удачная на наш взгляд концовка. Хотя это в принципе объяснимо – надо же разработчикам оставить какой-то запас для третьего эпизода.



Жанр adventure **Разработчик** Telltale Games
Издатель Telltale Games
Web-сайт www.telltalegames.com/samandmax **Возраст** 12+

Идея Интерактивный ситком
Графика Стилизованная трехмерная
Звук Приятная музыка, слегка подпорченная компрессией озвучка
Игра Все еще оригинальная и интересная

4.5/5

Gameplay

Nokia
7390

L'Amour Collection
впечатляет
функциональностью



Sony Ericsson
Walkman W950i

Symbian OS –
теперь
с музыкой!



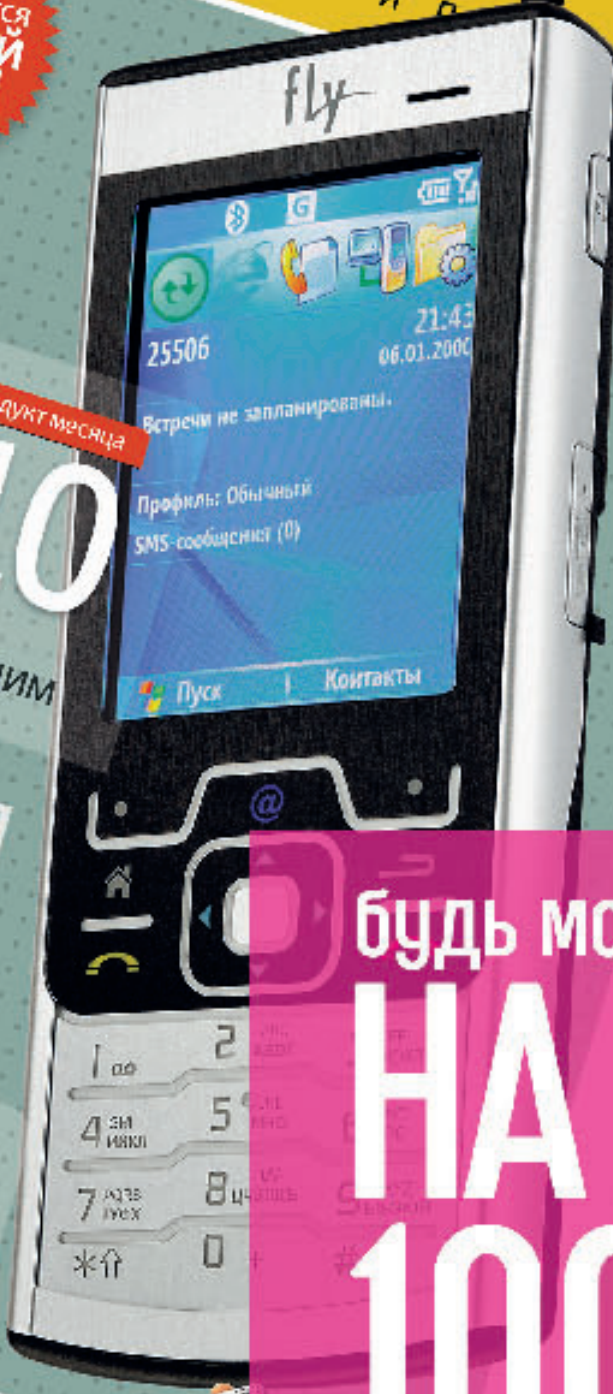
MOBILITY

ЛУЧШИЙ СПУТНИК ПОКУПАТЕЛЯ И ПРОДАВЦА

350
продуктов
в «Путеводителе
покупателя»

Обновляется
каждый
месяц!

Продукт месяца



IQ110

умник с большим будущим

для чтения
электронных книг
устройства, форматы,
программы, библиотеки

Цифровое TV
Когда мы сможем
смотреть футбол
на мобильном?

Прощай, MultiTap?
Новейшие разработки в области
алфавитных клавиатур

→ Nokia N80
Все нюансы реальной
эксплуатации

НОВАЯ

будь мобильным

НА ВСЕ 100%

щомісяця новий журнал Mobility

Братва и Кольцо

Александр Чепелев



Postal на расписной балалайке

Во многих сериалах применяется так называемый закадровый смех. Говорят, он нужен для того, чтобы дать зрителям сигнал, когда следует смеяться, иначе это просто неясно. Похоже, пора нечто подобное внедрять и в индустрии.

→ «Смешная игра от Гоблина» – бодро заявляет нам надпись на коробке с диском. Однако именно в этих словах и кроется главный подвох. Друзья, спешу вас огорчить: «Братва и Кольцо» не смешная игра. Это категорически несмешная игра, с плоским юмором и в придачу некрасивая. Она изобилует пошлятиной и поражает своей тупостью... тех, кому чуждо творчество ст. о/у Гоблина, в миру Дмитрия Пучкова. Тем же, кому нравятся забавные переводы от этого несомненно харизматичного автора, наверное, влюбятся в водочно-матерщинную, разлюлибалалаечную «Братву» с первого взгляда, почуяв что-то родное.

Прежде чем перейти к разбору полетов, давайте вспомним боевую биографию «Властелина Колец» в обработке Гоблина. Сперва вышел «Братва и Кольцо: The Movie» – осо-

бо циничный перевод первой части киноэпоса The Lord of the Rings, завоевавший сердца потребителей и открывший на отечественном видеорынке новую нишу. Затем «Братва и Кольцо: The Book» – книга Дмитрия Пучкова, написанная по мотивам его же перевода могучей трилогии Питера Джексона. И наконец «Братва и Кольцо: The Game» – пародия на слэшер LOTR: Return of the King 2003 года выпуска, созданная на основе одноименной книги. Проекты сильно отличаются друг от друга, но концепция у них общая, и вкратце ее можно охарактеризовать так: извращенный пересказ Lord of the Rings.

Итак, Федор Сумкин, Сеня Ганджубас и еще несколько мутантов тащат в Мордовию страшное и ужасное Кольцо. Под ногами у них постоянно вертятся урки в ушанках и эковских робах, какие-то чумные псы и, конечно, главный подлец всех времен и народов Сарумян. Ух, вам смешно? Это была, так сказать, сюжетная заправка. Дальше – больше. Нам предстоит собирать золотые монетки, да так, чтобы Сене ничего не досталось (кто тут начальник?), отбивать нападение целой армии бешеных бобиков, загонять фашистов в сортир (там им самое место) и просто крошить в

капусту местные антисоциальные элементы.

Боевка сделана прилично, имеет систему комбо-ударов и апгрейдов (наследие той же LOTR: Return of the King) и по сути сводится к методичному зашелкиванию врагов мышью. Убийства сопровождаются красочными спецэффектами, фонтанами крови и надписями вроде «Ништяк» или «Жесть». Есть даже шкала, при заполнении которой персонаж начинает рубить противников с удвоенной мощью.

Однако не в боевой системе весь цимус «Братвы и Кольцо», а в юморе. Вернее, в «юморе», именно так, в кавычках, иносказательно, потому что лично мне ни разу смешно не было. Ни во время прослушивания гандурасских новостей, зачитываемых самим Гоблином, ни во время просмотра роликов, ни во время собственно игры (реплики типа «Жесть как она есть!» и «Гуляш, Гуляш, ко мне» только раздражают). К примеру, следующая сценка: Гиви Зурабович Церетели с резиновой уткой на поясе падает на землю. Пендальф Серый заявляет, что его нельзя так оставлять и нужно снять

«...вкратце ее можно охарактеризовать так: извращенный пересказ LOTR»

Жанр хулиганский action
Разработчик Gaijin Entertainment
Издатель «1С»
Web-сайт bk.games.1c.ru
Возраст нет данных

Gaijin Entertainment Невероятная плодовитость этой основанной в 2001 году компании уже стала поводом для шуток. Три проекта в разработке, множество за спиной. Правда, качество их пока сомнительное, но прогресс налицо.
Игры «Бумер: Сорванные башни», «Жмурки», «Адреналин-шоу»
Web-сайт www.gaijin.ru

Идея Пародийный action от Гоблина
Графика Плохенькая

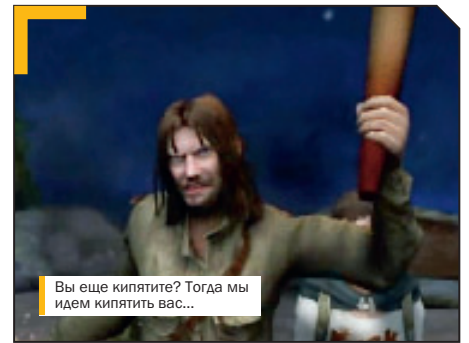
Звук Великолепная музыка, адекватная озвучка
Игра Короткая, с глупыми шутками

2/5

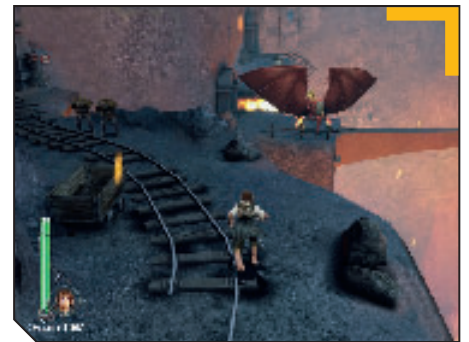
Gameplay



Пьянка идет полным ходом



Вы еще кипятите? Тогда мы идем кипятить вас...



обувь и золотые зубные коронки. Панк Логоваз, ходячий кошмар Эстонской нации, отвечает, что сапоги на него малы, а коронки он уже и так снял. Ну как, обхохотались? То-то же!

И такой же странный «юмор» ожидает нас повсюду. Даже брифинги выдаются в стиле «Вали тюнингованных!», «Место фашистов – у парашютистов!» и «Дембель в опасности! Защити братву». В общем, очень похоже на «Бумер: Сорванные Башни» (к созданию которой также приложил руку г-н Пучков) с их «Мочи козлов!», вот только, пожалуй, тексты стали разнообразнее.

Графика жутковатая: модели персонажей неаккуратно вырублены топориком, по текстурам размазана грязь (хотя встречаются и чрезмерно четкие экземпляры), а объекты на уровнях созданы из качественного бетона. И при всем

при этом игра – кто бы мог подумать! – умудряется, понимаете ли, тормозить, а ковыряние в немногочисленных графических настройках не приносит положительных результатов. Особенно страшно становится во время массовых побоищ: ритм слайд-шоу явно не помогает сосредоточиться на защите братвы. Таким вот образом и рождаются замысловатые матерные конструкции, которые товарищу Гоблину и не снились.

Еще один серьезный прокол Gaijin Entertainment состоит в желании максимально продлить прохождение игры (а ее можно одолеть за пару часиков). В дело пошли полное отсутствие чекпоинтов (случайно погибли в конце уровня – извольте начинать с самого начала) и необходимость зачастую защищать неспособных постоять за себя соратников. При-

чем как только мы подбегаем к слабеющим товарищам и принимаемся помогать им крушить в труху монстров, самочувствие друзей резко улучшается. Наверное, присутствие протагониста поднимает их боевой дух.

Зато музыка порадовала – знаменитые советские хиты («Нам не страшен серый волк», «Калинка») в панк-обработке звучат забавно и отлично поддерживают атмосферу игры.

На персональном сайте www.oper.ru Дмитрий

заявляет, будто он от души посмеялся в процессе тестирования «Братвы и Кольца». Не исключено, что поклонникам его творчества будет так же весело, а вот всем остальным категорически не рекомендуется тратить на эту игру свое время и деньги. Она даже хуже, чем просто трэш!

«...знаменитые советские хиты в панк-обработке звучат забавно...»



Волкодав: Путь война

Георгий Чекан

Властѣлинь колець

Славянских ответов «Властелину Колец» получилось сразу два: гоблинские вариации на тему всех частей LOTR и «Волкодав». Примечательно, что перевести в 3D и то и другое взялась одна студия – Gaijin Entertainment.



Государыня, вы бы в камуфляж переделались. Больно уж приметны

«Под "блоком" тут понимается именно вращение меча вокруг себя»



Мечи тогда делали из дешевого алюминия



➔ А уж красны молодцы свое дело знают. Сказали делать «Бумер» – делают «Бумер», сказали делать «Волкодава» – будет вам «Волкодав». В такой же разнужданно-веселой манере, с циничным и даже жестоким юмором и самоиронией.

Не исключено, впрочем, что из «Пути война» могла бы получиться действительно стебная игра, если бы не обязательные атрибуты продукта по кинолицензии – вызывающие зубовой скрежет в который раз просмотренные куски фильма.

Однако все же не видео единым... Но и совершенно безбашенные в своей трэшевости скриптовые сцены не радуют, хотя и разнообразят далеко не ураганный геймплей. Смысл последнего прост: есть фрагменты, в которых по сюжету фигурирует «ратное дело». Выбираем в меню один из них – и понеслось: героя помещают либо на пятачок типа боевой арены, либо в изгибающую трубу, изображающую из себя подземелье. Там ему скармливают врагов, пачками по три-четыре штуки. В случае с коридором придется размять ноги и лично дойти до противников, а на пятачке воины Людоода и другие бойцы, как две капли воды похожие на воинов Людоода, время от времени появляются самостоятельно. Опасности они не представляют, можно лениво покликивать мышкой и даже попытаться провести какую-нибудь пафосно названную комбинацию, хотя это необязательно, неэффективно и в большинстве случаев даже некрасиво. Изредка попадаются боссы, против которых придется покрутить блок – да-да, под «блоком» тут понимается

именно вращение меча вокруг себя. Кстати, и от вражеских стрел хорошо помогает.

Поскольку незамысловатый игровой процесс практически не требует задействовать кору больших полушарий головного мозга, геймер успевает вдоволь насмотреться на окружающий его мир и найти еще пару поводов для здорового смеха. Например, если подкрасться к наемнику, вооруженному топором, можно поймать его за интересным занятием – он бреется, используя для этого свое грозное оружие, как участник программы «Слабо». Правда, в большинстве случаев улыбка игрока не заслуга разработчиков, а совсем наоборот. Чего только стоит миссия на переправе – представьте, вдоль (!) по реке, следуя сложной траектории, плывет паром, на котором в ковбойском фургончике сидит одинокая тетка в красном да детина с клинком лениво разбрасывает супостатов. Вражины с мечами подбираются на моторных лодках «а ля русс» и телепортируются на плот, а в это время лодки потихоньку тают, словно карамельный корабль Вилли Вонки. Их вооруженные луками собратья иногда проплывают мимо, как фанерные мишени в тире, и нехотя постреливают. Апогеем сего праздника водных аттракционов является самый настоящий абордаж – на переправе оказалось целых два парома!

Пройти это чудо можно, не напрягаясь, часа за два-три. А вот стоит ли тратить на него время – решать вам. И если все-таки начнете, не бросайте игру на середине, дойдите до смерти Людоода. Там вас ждет сюрприз-сюрприз!

«Пройти это чудо можно, не напрягаясь, часа за два-три»

Жанр action
Разработчик Gaijin Entertainment **Издатель** «1С»
Web-сайт gaijin.ru **Возраст** нет данных

Идея Очередная порция «Волкодава» **Графика** Анимация и bullet time на движке минимум пятилетней давности **Звук** В основном мы слышим постоянное повторение десятка фраз недобитыми врагами, и когда их больше десяти – это выдержать невозможно
Игра Еще одна никуда не годная игра по кинолицензии

1/5

Gameplay

Волкодав: Мечь Серого Пса

Георгий Чекан

Лучший в породе

Игры по кинолицензиям заведомо считаются хуже обычных, возможно, из-за недостатка времени у их разработчиков. Но вот «Волкодав: Мечь Серого Пса» оказался вполне достойным первоисточника.

→ Сказать по правде, объект нашего обзора только выиграл бы, если бы фильм не вышел на экраны. Именно отсылки на киноленту придают этой RPG неприятный трэшевый привкус. Действительно, серьезных претензий к ней у нас не так уж много, и все они связаны как раз с этим: страшненькие видеофрагменты из кинокартины, показываемые не в тему, обязательные «фирменные»

станет практически невозможно. И если на низком уровне сложности это не слишком важно, то на высоком без комбо уже не обойтись. Зато ролевая система исключительно проста, с ней справится и абсолютный профан в RPG.

Вообще в отрыве от фильма игра была бы очень похожа на ролевые миссии Spellforce или на несколько упрощенные «Проклятые Земли», а это далеко не худ-

«Тем, кто "Волкодава" не смотрел, в определенном смысле повезло»

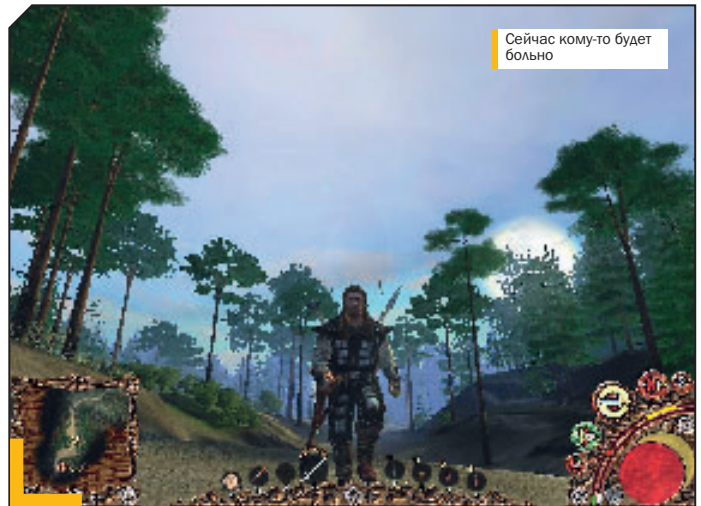
сцены оттуда же, которые мало того что к сюжету игры притянуты за уши, так еще и в 3D-исполнении выглядят довольно коряво.

Тем, кто «Волкодава» не смотрел, в определенном смысле повезло. Можно еще не ставить кодек Indeo, которым сжато видео, забыть о существовании фильма и поиграть во вполне приличную RPG, между прочим, лишь с прозрачными намеками на action. Здесь ничего не зависит от скорости вашей реакции – очередность и результативность ударов определяются только параметрами сражающихся. Прямо как в классических real-time RPG с управляемой паузой, которая, кстати, тут весьма уместна.

Помимо обычных ударов, протагонист впоследствии овладевает специальными, вносящими в бои еще большее разнообразие. К середине игры количество умений переваливает за десяток, тогда пользоваться ими в реальном времени

шие представители своего жанра. Впрочем, не стоит валить все на кинолицензию – собственные минусы у «Мечи Серого Пса» тоже имеются, и их, к сожалению, немало. Глючные скрипты с триггерами, серьезные проблемы с поиском пути у NPC, неудобный интерфейс, неровный баланс и еще пара неприятных моментов портят впечатление. Ничего хорошего нельзя сказать и о технической стороне. Графика явно устаревшая, а звук вытворяет что-то невероятное: в большинстве диалогов озвучена только первая фраза – остальное приходится читать. Разочаровывают и тексты, которые то подчеркнута архаичны, то написаны современным языком, причем смена стиля вполне может происходить во время одного диалога.

Все это, конечно, расстраивает, но невооруженным глазом видно, что большинство недостатков про-



«Перед нами все же крепкий середнячок в своем жанре»

екта – не грубые ошибки, а недоработки и упущения, исправить которые банально не хватило времени. Неприятно, но на это можно постараться закрыть глаза, обратив внимание на неизбитый сеттинг, интересную боевку и прилич-

ное количество побочных квестов. Потому, несмотря на то что игра явно сыровата, перед нами все же крепкий середнячок в жанре классических RPG, вполне способный занять нетребовательных ролевиков на пару вечеров.



Жанр RPG Разработчик Primal Software
Издатель «Акелла» Издатель в Украине «Фабрика Игр»
Web-сайт www.akella.com/ru/games/volkodav Возраст нет данных

Идея RPG по мотивам фильма, которая была бы куда лучше без этих мотивов
Графика Старовата. Пейзажи еще приемлемы, но персонажи и особенно животные – просто ужас
Звук Крики раненых, рык зверей... Правда, иногда не к месту, но это не страшно
Игра Неожиданно хороший продукт по кинолицензии

3/5

Gameplay

Волкодав: Последний из рода Серых Псов

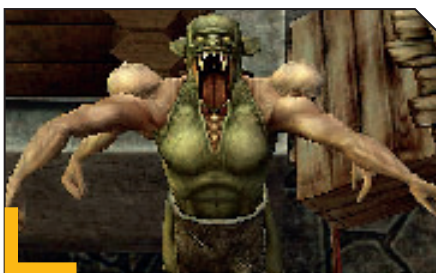
Олег Козак



«Нам предлагают "коридорные" локации и просто невообразимую в 2007 году линейность»



«Недостатков у проекта, к сожалению, действительно много»



Нам конец, это же Волкодав!

Скажем сразу: проект от луганских разработчиков из Meridian'93 «Волкодав: Последний из рода Серых Псов» – украинский клон Diablo, но, к сожалению, очень и очень слабый.



Сюжет игры повторяет недавно вышедший на экраны фильм о Волкодаве. Цель протагониста – убить злодеев, которые погубили весь его род, и найти Небесные Врата. Как раз к сценарию претензий особых нет. Зато ко всему остальному...

Игра сразу же производит неприятное впечатление: нам предлагают «коридорные» локации и просто невообразимую в 2007 году линейность. Герой ходит строго по тропинкам и отступить от них не может ни на шаг. А самое главное, что, пройдя какую-либо карту, Волкодав больше никогда туда не вернется, даже если в тех краях остались незавершенные побочные квесты.

Как и положено в RPG, множество NPC выдают нам задания, однако последние крайне однообразны – традиционное «убей их-всех». В награду можно получить, помимо опыта, еще и ценные предметы – их действительно масса, что и обещали нам разработчики, но вот отличаются они друг от друга в основном количественными характеристиками, да и то незначительно.

Ролевая система стандартная: развивать позволено пять параметров (сила, ловкость, фехтование, жизнь и выносливость). Навыков немного, причем половина из них абсолютно бесполезна. Что действительно пригодится, так это бутылочки с зельями, которые можно расходовать для подкрепления здоровья не

только протагониста, но и его спутников.

Баланс игры отвратителен. Враги, притворявшиеся на начальных уровнях мальчишками для битвы, затем становятся прямотаки терминаторами: подручные Людоеда, например, убивают героя буквально за пару секунд. Помогают здесь разве что все те же зелья да навык «Берсерк», удваивающий (а после и утраивающий) силу атаки Волкодава при малом количестве здоровья.

Дизайн уровней симпатичный, но не более. «Коридоры» очень быстро надоедают, а непонятная мини-карта ни за что не подскажет игроку, где найти искомое, а скорее поможет заблудиться. Графика производит двойственное впечатление: неплохая вода и местами интересные пейзажи сочетаются с угловатыми моделями персонажей. А вот озвучка просто ужасная: мало того что она слишком пафосная, так еще и актерская работа отвратительна. Ах да, вдобавок в игре предостаточно глюков...

Итак, мы получили сырой трэш «по мотивам», скучный из-за своей линейности. Недостатков у него, к сожалению, действительно много. Может, луганчанам стоит, приняв во внимание два своих неудачных «больших» проекта – «Александр: Эпоха Героев» и «Волкодав», вернуться-таки к небольшому, которые получались у них совсем неплохо (взять хотя бы ту же Carcassonne)?

Жанр action/RPG
Разработчик Meridian'93 Издатель «1С»
Web-сайт games.1c.ru Возраст нет данных

Идея Игроизация фильма «по мотивам»
Графика Местами симпатичная, местами устаревшая
Звук Незапоминающаяся музыка, ужасная актерская работа
Игра Скучная, несбалансированная и сырая

1.5/5

Gameplay

Тупой Дозор

Александр Чепелев

Тупой позор

В замечательной политической сатире Николая Носова «Незнайка на Луне» есть упоминание о «Газете для дураков», издающейся в местном городе Давилоне. Ее читатели не считают себя глупыми, им просто интересно узнать, что там пишут для дураков.

➔ Ну так вот, сейчас мы имеем дело с типичной «игрой для дураков», причем с красноречивым названием.

С появлением в Сети первой информации об этом проекте на одном специализированном квестовом форуме разгорелась дискуссия. Вкратце ее смысл можно передать словами: «Они там вконец сдурели или просто издеваются?» Оказалось – и то и другое. А в описании на коробке с диском сказано: «Пытливому уму будет над чем поломаться, а умному человеку – над чем посмеяться!» Правда, захочет ли умный человек вообще играть в такое, неизвестно.

Антон Невтрындецкий, сотрудник Тупого Дозора, узнает от своего босса страшную новость – над головой у Светланы нависла ба-ранка, которую, ясное дело, нужно ликвидировать и тем самым спасти мир. Все! Когда управление переходит в наши руки, с Антоном начинается непринужденный разговор его внутренний голос (еще он на протяжении игры комментирует все действия героя в почти стихотворной форме).

Попытки пародировать фильм «Ночной Дозор» тут берут не качеством, а количеством: утром глава Тупого Дозора попиивает не что-нибудь, а «Некофе», вместо Совы – Софа, причем резиновая и с бюстом, вместо Гесера – Гёссер. Правда, творческой потенции не хватило на Завулону, его имя не стали переделывать, хотя, по ин-

формации из заслуживающих доверия источников, нецензурные варианты были.

И картинка в «Тупом Дозоре» специфическая – эдакий фекальный арт. Задники не просто уродливые, они в самом деле покрыты ворсинками и загажены коричневой субстанцией. Зато персонажи выглядят хоть и до ужаса примитивно, но чистенько так, аккуратненько. Некоторые из них даже стильные, вроде Артема и Егорки.

А в целом, конечно, данный проект – привет из прошлого, годов этак из 90-х. Грубая анимация (зачастую ее просто нет: например, двери открываются исключительно силой мысли Антона), отсутствие скроллинга, безобразная мультяшная графика – на время игры глаза лучше закрыть. И уши, уши свои, кстати, тоже прикройте ладошками. Зачем? Извините, процитировать не можем – бумага такое не вытерпит. Нет, разговоры Антона с внутренним голосом первые пять минут интересны, есть парочка смешных и, представьте себе, остроумных шуток, но все затмевает фекально-озабоченная тематика.

Задачи в «Тупом Дозоре» вполне соответствуют названию: дать Феликсу в туалете наждачную бумагу (он-то Железный), прикончить из дробовика книгу-грубиянку, осветить все непонятное с точки зрения разработчиков фонариком (прямо волшебная палочка в «Ядерном



Титбите 2») и т. п. Есть и вполне логичные головоломки, но они, как и прочие положительные моменты, теряются в общей массе пошлятины. Да, имеются еще две мини-игры: пиксел-тир «Поймай муху» и детсадовская мозаика аж в трех экземплярах.

Вспомним и об озвучке. Музыкальное оформление состоит наполовину из ставшего уже традиционным балалайка-саундтрека (народные песни в DJ-обработке), а наполовину – из невразумительного техно.

Короче говоря, обидно, товарищи, за «Дозоры». Сначала из отличных книг сделали в общем-то неплохую кинодилогию, но все-таки с ослабленным сюжетом, затем выпустили примитивные игры по фильму, после поугуляли общественность гонками, а вот теперь... Впрочем, чего еще можно было ожидать от квеста с подобным названием?

P.S. Знаете, как диск с игрой в приводе распознается? POZOR_DVD. Наверное, акелловцы трезво оценили плоды своей деятельности, и это радует.



Жанр руссоквест Разработчик «Акелла»
Издатель «Акелла»
Web-сайт www.akella.com/ru/fooldozor Возраст нет данных

Идея Игропародия на кинофильм «Ночной Дозор»
Графика Неприятная
Звук Ничем не примечательная музыка, странная озвучка
Игра Настоящий интерактивный мусор

0.5/5

Gameplay

Штурмовики над Маньчжурией

Игорь Комаров

Самолет-солдат

Штурмовики Ильюшина по праву считаются выдающимися самолетами. За всю Вторую мировую никто – ни немцы, ни союзники – так и не смогли создать ничего подобного.



«Самураи – ребята крепкие и фанатичные»



→ «Летающий танк», «Черная смерть» – как только ни называли этот простой и технологичный самолет. Штурмовики навели панический ужас на врага и заставляли наших союзников скрипеть зубами от зависти. В условиях неразберихи отступления, зимой и летом, в жару и в мороз эти труженики войны летали на разведку, бомбили автоколонны и составы, гоняли пехоту и срывали планы танкистов. Хорошо защищенный, с мощным вооружением штурмовик стал для врага исчадием ада. Созданный в 1939 году самолет дошел почти до конца войны, практически не претерпев серьезных изменений. Самым радикальным вмешательством была установка кабины стрелка.

Но время шло, война заканчивалась, и конструкторы получили возможность наконец-то создать новую модификацию самолета, которая вобрала в себя все лучшее. Так появился «Ил-10». И хотя к войне с нацистской Германией эта модель почти опоздала, но побывать в сражениях ей удалось. Вооруженные лучшей на тот момент техникой силы Краснознаменной Красной Армии нанесли сокрушительный удар империалистической Японии. Боевые действия длились меньше месяца, после чего Япония подписала пакт о безоговорочной капитуляции.

Очередной эпизод уважаемого всеми виртуальными пилотами симулятора «Ил-2» как раз и предоставляет нам с возможностью повоевать с гордыми самураями. Собственно август 1945 г. не слишком насыщен боевыми действиями, потому в первом случае сюжетная линия начинается значительно раньше – в апреле 1945-го, и нам придется пройти путь пилота-штурмовика от победы над Германией до капитуляции Японии.

Между прочим, самураи – ребята крепкие и фанатичные, а значит, вам понадобится все мастерство, дабы добиться победы. Тем более что участвуют в сражениях не только обычные пилоты, но и печально известные камикадзе. Самолетами последних игрокам управлять не позволено, однако от этого они не становятся менее опасными.

Игра предлагает нам шесть заштурвал восьми новых моделей, самая интересная из них, конечно же, «Ил-10». Есть и несколько модификаций японских истребителей Ki-43, Ki-27, J2M5 и N1K2 времен Второй мировой. Кстати, желющие надеть белую повязку поверх шлемофона и выпить саке перед вылетом тоже останутся довольны – на их суд представляется кампания «Сияние Славы», в которой игрок в роли пилота Страны восходящего солнца станет защищать свою родину от налетов американской авиации.



Жанр авиасимулятор
Разработчики «1С:Maddox Games»/RPG Studios **Издатель** «1С»
Web-сайт www.1c.ru **Возраст** 16+

Идея Реалистичный авиасимулятор о Второй мировой
Графика Возможно, лучшее, что есть на сегодня в жанре
Звук Максимально приближен к реальному **Игра** Новые самолеты, новые районы боевых действий, новые кампании

5/5

Gameplay



И снова война

Пожалуй, в авиасимах в разное время уже были воплощены практически все реально существовавшие театры военных действий. Однако виртуальным пилотам постоянно хочется чего-то нового и оригинального.

➔ Приняв это к сведению, создатели «Ил-2» пошли фанатам навстречу и выпустили аддон к полюбившейся игре, представляющий альтернативный вариант развития событий 1944–1946 гг.

В проекте «46» 22 июня 1946 года наш герой садится в кабину реактивного «Як-15», чтобы принять участие в освобождении от фашистских захватчиков правобережной Украины (в том числе Киева). Таким образом, в воздушных баталиях сойдутся самолеты «МиГ-9», реактивные «ЛаГГ», «Ла-7» с ракетным ускорителем, реактивный Аг-234В, конвертоплан He-L-IIIВ2 и другие машины, которые на самом деле никогда не бывали в бою.

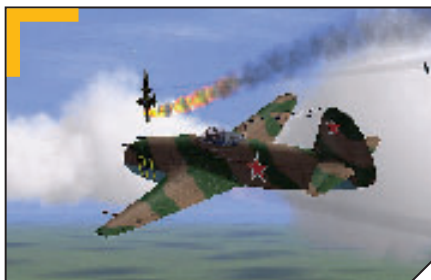
Однако виртуальная реальность тем и хороша, что в ней позволено воплотить практически любую фантазию. И здесь нам выпадет уникальная возможность испытать в деле первые «самоварные трубы», самолеты с ракетными ускорителями, ракетопланы Березняка и Исаева (Би) и даже такую экзотическую птичку, как конвертоплан – самолет вертикального взлета с цилиндрическим крылом. В реальности эта машина не поднималась в воздух из-за отсутствия двигателя подходящей мощности. Такой мотор немецкие конструкторы просто не успели создать. И вот то, что не удалось немцам, оказалось вполне по силам программистам из «1С:Maddox Games».

Так что мы сможем в полной мере понять, какой смысл вкла-

дывали пилоты первых реактивных самолетов во фразу «На нем летать, что тигрицу целовать – и страшно, и никакого удовольствия». И хотя разработчики не всегда придерживаются исторической правды, не будем слишком строги – все это делается, чтобы игра стала увлекательнее. Ведь в реальности Heinkel Lerche II не смог бы оторваться от земли, да еще и падал бы набок. Множество недостатков, присущих двигателям и технологиям конца сороковых, попросту не позволили бы развить заявленные ТТХ тем же «ЛаГГ-ЗРД» и «Та-183». Да и «Би-6», скорее всего, вообще не сумел бы подняться в воздух – разнотяг расположенных на законцовках двигателей невозможно было бы скомпенсировать ни рулями, ни триммерами. Авторы сознательно идут на небольшие допущения и идеализацию условий именно для того, чтобы мы все-таки получили шанс летать и воевать на этих машинах.

Не забыли, кстати, и о поклонниках немецкой техники. Им предоставляются две кампании: одна – за пилота реактивного бомбардировщика, вторая – истребителя. Интересный ход сюжета: в первом случае наш герой окажется еще и повстанцем, готовящим покушение на Гитлера.

Кроме того, в игру добавлена карта Киева, причем соответствующая рассматриваемому временно-



Жанр авиасимулятор
Разработчики «1С:Maddox Games»/RPG Studios **Издатель** «1С»
Web-сайт www.1c.ru **Возраст** 16+

Идея Первые реактивные самолеты в бою
Графика Выше всяких похвал
Звук Замечательный, очень достоверный
Игра Много нового плюс альтернативная история

5/5

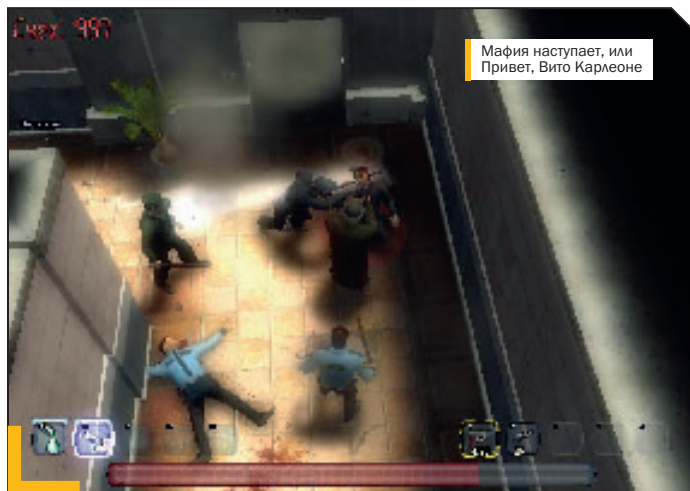
Gameplay

Обратный отсчет

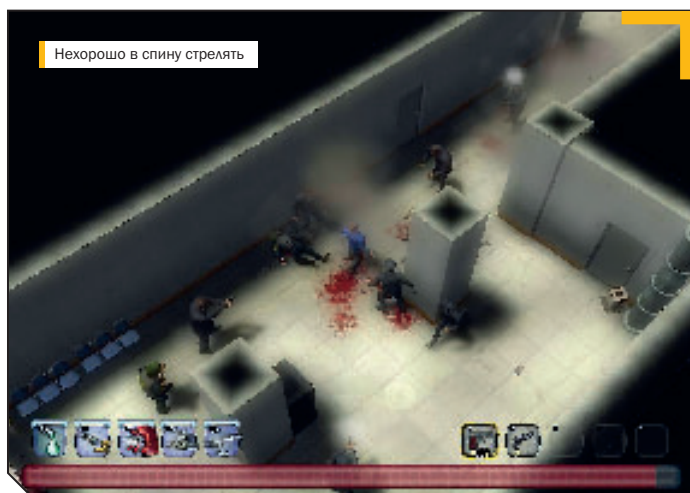
Александр Чепелев

Три, два, один... Ноль?

Российских игроделов можно поздравить с новой системой легкого сооружения экшенов по фильмам. Концепция Crimsoland + тонна blur + видеофрагменты из кино, и – вуаля! – начинайте стричь купюры.



«Фильм порезали на куски, которые и скармливаются игроку»



➔ А в интерактивной версии недавнего российского боевика «Обратный отсчет» в придачу идея и визуальное оформление подчистую слизаны с прошлогодних «Жмурок». Геймплей таких игрищ прост, как пятак, – отстреливаем пачками различных враждебно настроенных субъектов (кровища прилагается). Ну и конечно, управление мышинное (левая кнопка отвечает за рукопашный бой и ходьбу, правая – за стрельбу), а камера зависла прямо над темечком альтер эго.

При грамотной реализации, между прочим, подобный геймплей способен увлечь не на шутку, но с «Обратным отсчетом» дело обстоит иначе. Выпуск проекта приурочен к выходу фильма, потому разработчики были ограничены в сроках. И если откровенно тупые диалоги еще можно простить – такой игре сюжет как бы не нужен (хотя аннотация на задней стороне коробки утверждает обратное), то смириться с недостатком динамичности удастся вряд ли. Скучать придется все те полтора часа, за которые без шума и пыли проходит «Обратный отсчет».

Собственно, здесь только четыре полноценные локации, каждая из них разбита в свою очередь на три-четыре уровня. Вот Агент мочит негодяев на строительной площадке, вот главный злодей Мартин защищает подземную стоянку Шереметьево от ванек в милицейских фуражках, а вот Макс, «человек с аллергией на подонков», бегаёт по стадиону и наконец наносит Мартину решающий удар в пах. Нет, честное слово, по-другому описать финальную «битву» нельзя: две чурки стараются завалить друг друга на пол и бьют исключительно между ног. И это несмотря на достаточно брутальную схватку, продемонстрированную в роликах из фильма.

Вообще, если говорить о доступном видео, картина складывается печальная. Никаких кадров со съемочной площадки, никаких эксклюзивов – фильм банально порезали на здоровенные куски, которые и скармливаются игроку в начале каждого уровня. Впрочем, есть аж три дополнительных видео (открываются за счет зарабатываемых в игре очков). Это музыкальный клип на заглавную тему «Обратного отсчета», трейлер фильма и видео альфа-версии игры (сперва вид был от третьего лица, но потом, наверное, разработчики сами испугались сотворенного ими визуального ужюжества и запустили камеру в небо).

Однако не все так плохо. Для каждого из героев доступен свой набор спецприемов (по пять на брата), некоторые даже довольно прилично реализованы (удар ногой в воздухе с разворотом, быстрая стрельба в разные стороны). Графика удовлетворительная – достаточно четкие текстуры, неплохой, хоть и весьма примитивный дизайн уровней, кажущиеся издалека симпатичными модели персонажей (вблизи они подозрительно напоминают табуретку) и океан blur.

А еще забавляет тот факт, что в самом фильме не было ни единого выстрела, понимаете? Что дальше? Создание экшенов по мотивам сериалов для домохозяек?

Бедные Primal Software! Чувствуется – интерактивный «Обратный отсчет» делался буквально в дикой спешке. Пара первых уровней еще радуют неплохой детализацией, даже где-то проскакивают скриптовые сценки (их качество – уже вопрос отдельный), а вот в дальнейшем игра просто скукоживается. Видно, что разработчики пытались сделать свое детище интересным и разнообразным, но не сложилось. Увы...

Жанр action **Разработчик** Primal Software
Издатель «Бука»
Web-сайт www.buka.ru **Возраст** нет данных

Идея Эй, фанат фильма, деньги давай!
Графика Текстуры четкие, модели угловатые, blur зверский
Звук Ненавязчивый техно-саундтрек, озвучка отсутствует
Игра Серенькое такое приложение к плохенькому кино

1/5

Gameplay

Alpha Prime

Ярослав Сингаевский

Фантастическая заурядность

Есть игры, в которых вроде бы имеются все необходимые для успеха составляющие. Однако недостаток свежих идей делает эти, в целом неплохие, проекты исключительно заурядными.

→ События Alpha Prime происходят в далеком будущем, где человечество осваивает космос в поисках нового производственного ресурса – минерала хаббардия. Игроку отводится роль опытного старателя и самоуверенного мужлана Арнольда Вайса. На его голову неожиданно сваливается бывшая пассия, умоляющая выручить из передрыга ее жениха Уоррена (в прошлом нашего хорошего товарища). То ли по причине крепкой мужской дружбы, то ли из-за неостывших чувств к красотке Лидии Арни соглашается помочь.

Уоррен застрял на пресловутом астероиде Альфа Прайм, известном необычайно богатым месторождением хаббардия. Дела там, конечно, дрянь. Оказалось, что при длительном контакте с радиоактивным минералом человек становится невменяемым. Охранная система комплекса, не выдержав высокого уровня облучения, дала сбой и ополчилась против людей. Корпорация-владелец копей отправляет на астероид военный отряд, дабы замести следы и взять ситуацию под контроль.

Геймплей традиционен: бежим, стреляем, изредка отвлекаемся на несложные задачки вроде сооружения лестницы из ящиков. Приятно, что противники не

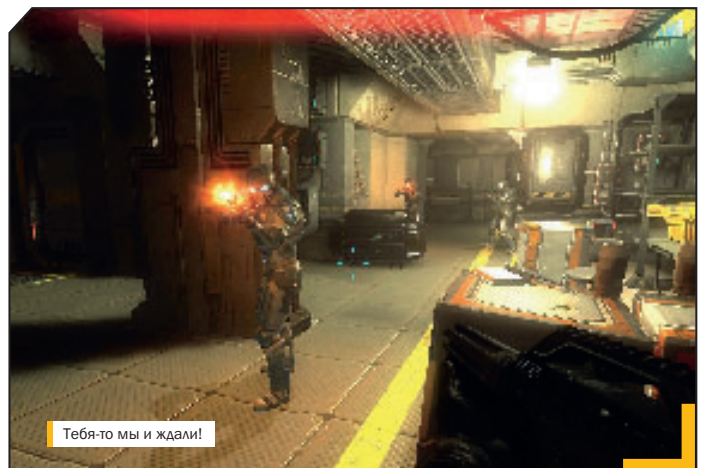
лезут на рожон, а маневрируют, используют укрытия. Хотя исключительная меткость врагов вкупе с острым дефицитом аптечек не самым лучшим образом сказываются на балансе. К слову, характеристики нашего арсенала также проработаны из рук вон плохо. Молоток-«единичка» сделан для галочки, шотган откровенно слаб, а огнемет и вовсе бесполезен. Инъекции хаббардия, замедляющие время (slo-mo), положения не спасают. На роль интересной игровой находки мог бы претендовать специальный сканер. С его помощью Арни перехватывает управление некоторыми механизмами (скажем, автоматической турелью или автопогрузчиком). Но процесс взлома скучен и сводится к простому нажатию кнопки *Use*.

Визуально игра приятна, не более. Картинке не хватает артистичности, интересных деталей. Дизайн уровней безликий, незапоминающийся. Персонажи невыразительны. Оружие выглядит игрушечным, анимационные вставки откровенно слабы. Добавили дегтя и локализаторы: озвучка крайне неудачна.

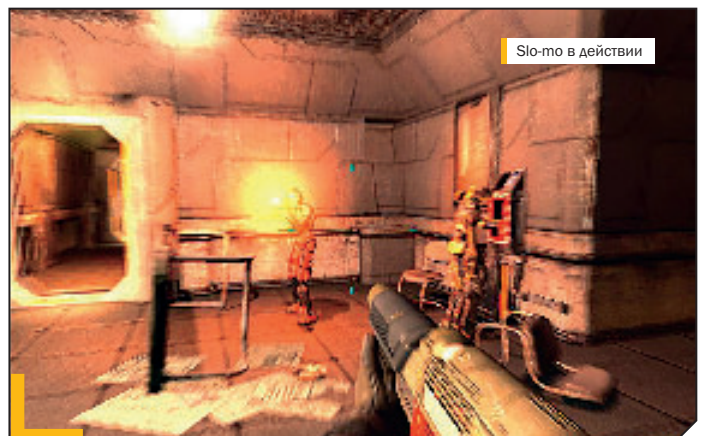
Во время игры меня не покидало ощущение, что разработчики тщетно пытались прыгнуть выше головы. Alpha Prime смешно пыжится, стараясь походить на высокобюджетный боевик. На самом деле лишенный даже малой толики оригинальности проект получился во всех отношениях абсолютно заурядным.



От дружеских NPC тут толку мало



Тебя-то мы и ждали!



Slo-mo в действии



Жанр шутер **Разработчик** Black Element Software
Издатель в Украине «1С» **Локализатор** «1С»
Web-сайт www.alpha-prime.com **Возраст** нет данных

Идея Мачо раскрывает космические секреты
Графика Симпатичная, но однообразная
Звук Грубый **Локализация** Неудачно подобраны голоса актеров
Игра Банальный фантастический шутер

2/5

Gameplay

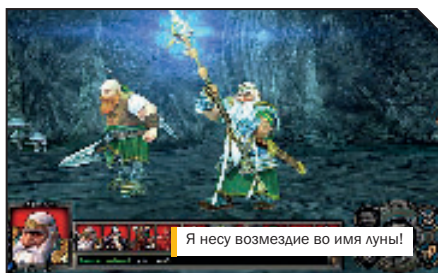
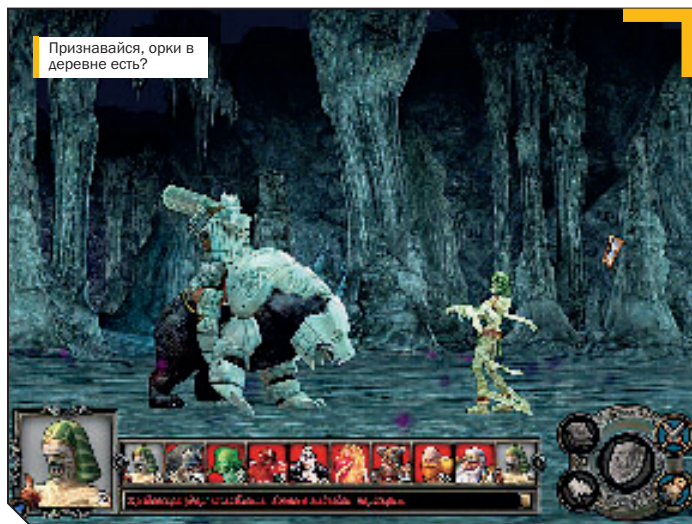
Heroes of Might and Magic V: Владыки Севера

Сергей Галёнкин



Рыжие и бородатые

Дополнения к популярным играм обычно делаются по простому рецепту: нарисовать красивых картинок, добавить новых рас, карт, миссий и подать на стол с пылу с жару.



➔ Однако «Владыки Севера» получились чем-то большим, нежели просто сборник новых миссий. В аддоне компания Nival учла многие пожелания поклонников, высказанные на форумах, и добавила две столь необходимые возможности: караваны и генератор случайных карт. Конечно, последний после выхода патча с редактором был уже не так сильно нужен, но в сети гораздо веселее играть на совершенно неизведанной территории, чем на хорошо изученной, пусть и нестандартной, карте. Да еще в мультиплеере появился режим с синхронными ходами (когда все участники раздают приказы одновременно, а не по очереди), но сколько я ни пытался его попробовать, игра или вылетала, или отключала этот механизм через пару ходов. А жаль, штука удобная, делающая сетевые баталии более динамичными.

А караваны, впервые появившиеся в четвертой части сериала, были одним из немногих удачных нов-

шеств предыдущей части и вполне заслужили свое место в дополнении. Ведь необходимость самолично собирать армию из нанимаемых во всех окрестных постройках существ всегда раздражала.

Сюжет «Владыки Севера» традиционно слаб (хотя и не так, как в оригинале), а миссии довольно просты – от аддона мы ждали более сложных заданий. Но, скажите честно, кто играет в сюжетную кампанию Heroes, когда есть генератор случайных карт, skirmish и мультиплеер?

Новая раса – гномы – отличается не только замечательным (без шуток) дизайном всех без исключения юнитов, но и использованием особой рунической магии. Этот тип волшебства потребляет не ману, а ресурсы, и работает несколько иначе. С их помощью вы не можете метать файерболы или вызывать драконов, но зато руны позволяют сильно повысить живучесть и эффективность ваших подчиненных в бою. Руны накладываются на свои отряды и обеспечивают им защиту от различных видов магии или обычного оружия, более высокую скорость, умение «воровать» полезную магию у противника.

Сейчас на форумах игроки спорят о влиянии рун на баланс. Хотя они довольно дороги, зато способны переломить ход боя (и не забывайте, что гномы все так же могут пользоваться обычными заклинаниями!). Потому многие геймеры считают эту расу слишком сильной даже несмотря на то, что гномьи бойцы в целом несколько слабее воинов других враждующих сторон.

В целом «Владыки Севера» – очень хорошее дополнение к хорошей игре. Если вам нравилась оригинальная Heroes of Might and Magic V, то аддон обязательно должен быть в вашей коллекции. Если же нет – проходите мимо, ничего радикально нового здесь не появилось.

Жанр пошаговая стратегия **Разработчик** Nival
Издатель Ubisoft **Издатель в Украине** Nival
Web-сайт www.mightandmagic.com **Возраст** 12+

Идея Плюс гномы
Графика Ничего не изменилось
Звук Русская озвучка в духе оригинала
Игра Генератор карт компенсирует любые недостатки

4/5

Gameplay

The Legend of Spyro: A New Beginning

Анна Зинченко

Новые приключения Spyro

Иногда мне не хватает хороших сказок. Не грандиозных походов за тридевять земель по усеянным трупами дорогам, не псевдожизненных историй о тяжелой судьбе чернокожих братьев, не стрелялок с ультрареалистичной физикой, графикой, AI и т. д., а именно сказок.

→ Когда история не считается пафосом, а после ее непременно счастливого окончания остается светлое чувство, в которое хочется вернуться, как в любимый плед. Вот такой неожиданно приятной сказкой оказалась The Legend of Spyro: A New Beginning.

Вы ведь не знаете, что фиолетовые драконы рождаются раз в десять лет? Вот и Spyro не знал, более того – до определенного времени думал, что он стрекоза, потому как мама у него стрекоза, и папа стрекоза, и даже братец, назойливый Sprax, – тоже стрекоза. В блаженном неведении мы и начинаем первую обучающую миссию. Управление в версии для Nintendo DS простое и понятное, даже ненавидимые мне прыжки через глубокую пропасть мы со Spyro научились совершать очень быстро.

Сюжет незамысловат, но приятен. Нам нужно освободить трех драконов-хранителей и разрушить замысел Темного Властелина, попутно разобравшись с его помощницей – черной драконницей Synder. Игра разбита на главы, в конце которых после битвы с очередным боссом мы получаем level up и новые магические атаки. А в конце нас даже ждет сюрприз. История подается с помощью комиксов и небольшого количества

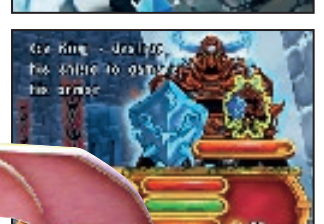
CG-роликов, а персонажи получились очень живыми и славными.

Для «курощения» встречающихся на пути жаб, хамоватых приматов и прочих враждебных существ отлично подходят драконье кунгфу, магические атаки дальнего и ближнего боя, массового поражения, а также щиты. Причем некоторые противники особенно уязвимы для определенного вида магии (всего их четыре). Узнать слабую сторону врага просто – достаточно выделить его и посмотреть на цвет круга, появившегося под ногами, например, у надоедливого скелета. Однако это не значит, что монстра, чувствительного к огню, нельзя убить электричеством. Можно. Только возиться придется дольше, а энергия, которую мы расходует на магические удары, не бесконечна.

Как, пожалуй, во всех современных играх, здесь есть ролевые элементы. Погибая от наших сокрушительных атак, монстры оставляют после себя специальные кристаллы. С помощью зеленых мы пополняем запас энергии Spyro, а синие пойдут на усовершенствование магических умений (по три для каждой школы). Есть еще красные кристаллы здоровья, выпадающие из статичных объектов. Кстати, когда энергия дракончика на нуле, из очередного валуна или дерева можно выбить спасительный зеленый камушек. Кристаллы удобнее всего собирать, просто прикасаясь к экрану пальцем.

Однако одним из самых больших плюсов DS-версии стали различные логические головоломки. В процессе прохождения мы наткнемся на своеобразные алтари, открыв которые (нужно провести стилусом по линии, появившейся на экране), получаем доступ к головоломке. Решили ее – заработали белый кристалл, собрали нужное количество таких камней – открыли бонусы (только не забывайте подбирать камушки). Эти задачки – своеобразная игра в игре, причем очень увлекательная.

Проект, несомненно, удался. Если вы цените хорошие, добрые и забавные сказки, поиграйте в The Legend of Spyro: A New Beginning. Надеюсь, вы будете ждать продолжения приключений отважного дракончика с тем же нетерпением, что и я.



Жанр аркада
Разработчик Amaze Entertainment **Издатель** Vivendi
Web-сайт spyrothedragon.com **Возраст** 3+

Идея Продолжение приключений лапочки-дракончика
Графика Красивые задники, достойные эффекты, качественная анимация
Звук Голоса известных актеров, приятная музыка
Игра Очень милый и позитивный проект, отличные головоломки в качестве бонуса

4/5

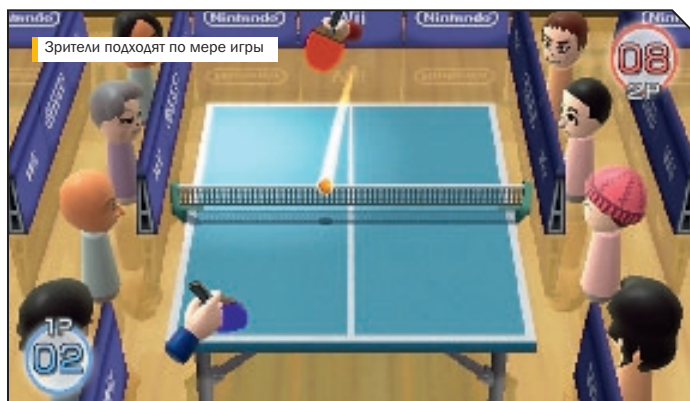
Gameplay

Wii Play

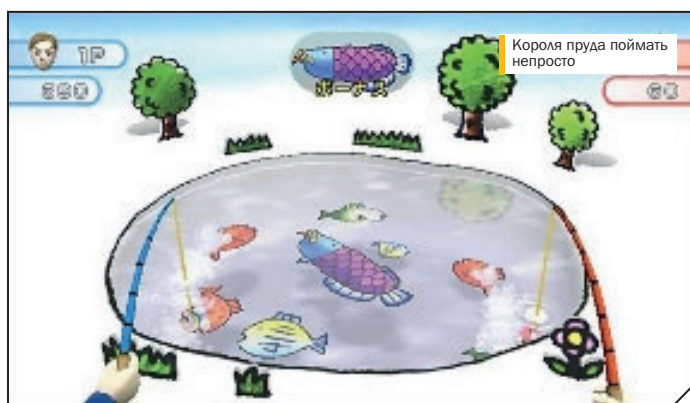
Сергей Галёнкин



Собаки в тире, увы, нет



Зрители подходят по мере игры



Короля пруда поймать непросто

«Wii Play стоило включить в комплект поставки консоли»



Ездочная корова

Кое-что задаром

Рецензировать Wii Play всерьез невозможно: игра поставляется в комплекте с дополнительным пультом Wiimote, который без нее стоит всего на 10 грн дешевле. Фактически это freeware, любимый владельцами PC.

➔ Wii Play позиционируется как обучающий проект, цель которого – помочь геймерам освоиться с управлением в играх на Wii. Положа руку на сердце, Wii Play стоило включить в комплект поставки приставки (желательно на одном диске с Wii Sports), потому что она ближе к обычным консольным продуктам, чем революционная Wii Sports.

По сути, Wii Play – сборник простых мини-игр, знакомых всем,

слегка шевелит одной рукой. Хороший, кстати, способ отдохнуть после Wii Sports.

Скажем, для того чтобы набрать побольше очков в рыбалке, необходимы терпение и хорошая реакция: сначала приманить рыбку наживкой, не двигаться, пока она ее заглатывает, а затем резко подсечь. В бильярде же, как и в жизни, надо рассчитывать траекторию движения шаров и бить аккуратно, но сильно.

«Wii Play – полная противоположность Wii Sports»

кто хоть раз играл на старых консолях Nintendo. Тир (бывший Duck Hunt, но, увы, без любимой многими собаки-помощницы), танки (на NES игру звали Battle Tank), хоккей, один в один копирующий Pong, и т. д. Есть, конечно, и новинки, сделанные специально для Wiimote, например рыбалка и бильярд.

При первом запуске игра знакомит нас с каждым из режимов поочередно, но при желании их все можно пробежать буквально за пятнадцать минут. Что, кстати, обидно: получить медаль при первом прохождении нельзя, как бы хорошо вы ни показали себя.

Wii Play – полная противоположность Wii Sports. Если в последней геймеру следует изображать спортсмена, играть стоя и при этом активно размахивать руками, то Wii Play проходит в стиле couch potato: геймер сидит на диване и

Мне кажется, что Wii Play – это не столько игра, сколько демонстрация того, на что способна консоль. Причем демонстрация, ориентированная и на геймеров, и на разработчиков. Лично я очень хотел бы получить реалистичный бильярд, полноценный симулятор рыбалки и хороший тир, благо прототипы этих игр включены в Wii Play. И учитывая, что после Wii Sports уже вышла Panga Golf с похожим управлением, но гораздо лучшим набором возможностей, полагаю, рано или поздно появятся большие проекты, подобные мини-играм Wii Play.

Ставить оценку Wii Play сложно, ведь дареному коню в зубы не смотрят, а отдельно от Wiimote она не продается. Для почти бесплатного дополнения к новому геймпаду – очень хорошая игра. Рекомендуем.

Жанр сборник мини-игр
Разработчик Nintendo Издатель Nintendo
Web-сайт uk.wii.com/software/03/ Возраст 12+

Идея Тренажер по освоению Wiimote
Графика Минималистичная
Звук Озвучки нет, мелодии неплохие
Игра Учитывая почти бесплатность – очень неплохая

3.5/5

Gameplay

Elite Beat Agents

Владислав Гороховский



Agents are... Go!

К сожалению, шедевр *Osu! Tatakae! Ouendan!* так и не вышел за пределы Японии. Жителям Нового Света достался ремейк под названием *Elite Beat Agents*, где локализации подверглись не только пункты меню, но и сюжеты, и музыкальные треки.

→ В игре нам предстоит помогать людям (и даже братьям нашим меньшим), например спасти блондинок, потерпевших кораблекрушение, выручить собаку – она не может найти дорогу домой. Как и в оригинальной игре, каждое из шестнадцати заданий имеет предысторию в виде веселого красочного комикса. Только теперь руку помощи персонажам протянут специальные агенты, которые, как и их японские коллеги, браво пляшут на нижнем экране.

Геймплей тоже не изменился. Наша задача – в такт нажимать на появляющиеся цветные кружочки, катать шарики и крутить специальный диск. Много раз не попадаем в ритм – проигрываем. Разумеется, есть подсказки, однако если ориентироваться исключительно на

них, то пройти ЕВА можно лишь на минимальной сложности. Но даже в этом случае для удачного завершения каждой миссии придется хорошенько потрудиться. Ну а на более сложных уровнях без чувства ритма не обойтись.

Играть лучше всего, подключив к DS качественные наушники, поскольку через встроенные динамики уловить особенности композиции на высоких уровнях сложности почти нереально. После окончания миссии позволяет посмотреть повтор ее прохождения (отличное нововведение!), который пригодится при работе над ошибками. К слову, во время пауз (каждый трек разбит на три этапа) можно следить за перипетиями сюжета.

Отметим также удачно подобранные поп-рок-композиции, при-

дающие сюжетам неповторимую эмоциональную окраску. Правда, некоторые игроки сетуют, что ЕВА уступает в этом отношении своему восточному аналогу. Действительно, песням немного не хватает драйва, к тому же есть несколько явно неудачных треков. Кроме того, сложность игры местами просто зашкаливает. Однако не все так плохо, недостатки не столь критичны, чтобы испортить впечатление от проекта. Геймплей настолько затягивает, что оторваться от *Elite Beat Agents* очень тяжело.

В итоге имеем один из лучших проектов для Nintendo DS, с простой идеей, но потрясающей реализацией. А если вас не пугают иероглифы в меню, то обязательно сыграйте в оригинальную *Osu! Tatakae! Ouendan!*

Иное мнение

→ В *Osu! Tatakae! Ouendan!* я играла запоем, и это при том, что по-японски на слух воспринимаю от силы слов десять (сказалось увлечение аниме), а катакана меня пугает до дрожи в коленках. Меню достаточно логично, да и для понимания сюжетов знания языка в принципе не требуется. Зато играть невероятно весело, на порядок веселее, чем в ЕВА.

В оригинальном проекте, в отличие от ремейка, стэпы (ритмический рисунок миссии) превосходно расписаны уже с начального уровня, в то время как ЕВА на Easy – просто катастрофа. Пройти некоторые песни можно, только отключив чувство ритма и ориентируясь исключительно на подсказки. Правда, на Normal ситуация становится чуть лучше, но настоящее удовольствие от игры получаешь лишь на самых высоких уровнях сложности.

Elite Beat Agents можно простить не слишком удачный подбор треков и не всегда хорошо локализованные сюжеты оригинальной игры, но халтурно расписанные стэпы на первых двух уровнях основательно портят впечатление. Мой выбор – *Osu! Tatakae! Ouendan!*

Анна Зинченко



Жанр музыкальная игра
Разработчик Inis Издатель Nintendo
Web-сайт www.elitebeatagents.com Возраст 10+

Идея Решаем проблемы с помощью танцев
Графика Радует глаз
Звук Ремиксы песен известных исполнителей
Игра Лучший музыкальный проект для DS

4/5

Gameplay



Жанр: приключения
 Разработчик: BeeWorks
 Издатель: Atlus Software
 Web-сайт: www.atlus.com
 Возраст: 3+



Жанр: аркада
 Разработчик: Konami
 Издатель: Konami
 Web-сайт: www.konami.com
 Возраст: 13+

Touch Detective



Богдан Афанасьев

Прикоснись к тайне!

Что надо сделать маленькой владелице детективного агентства (семейный бизнес) для того, чтобы вступить в общество великих сыщиков? Всего лишь расследовать четыре запутанных дела.

→ Наше альтер эго – кавальная девочка-детектив Маккензи (Maskenzie). А помогают ей очень преданный слуга-изобретатель (300 лет состоит при семействе) и забавного вида гриб. История их знакомства с главной героиней умалчивается, равно как и причина появления на улицах родного города нежити и монстров. Да и вообще сюжетная канва достаточно условна.

Название этого проекта отражает не столько особенности управления (вы можете дойти до финала, вовсе не используя стилус), сколько любовь Маккензи к новым тактильным ощущениям. У юной сыщицы даже имеется специальная тетрадка, в которую она записывает свои впечатления от прикосновения к различным объектам.

Touch Detective – классический квест. Ходим по локациям,

общаемся с другими персонажами, собираем и комбинируем предметы. Все как в старые добрые времена. Игра сдобрена специфическим юмором, события и диалоги весьма забавны. Особо радуют мысли нашей героини, появляющиеся на верхнем экране. Порой они кардинально расходятся с тем, что она говорит.

К плюсам относятся приятная графика, традиционно интересное для DS управление и необычный сюжет. Основные же недостатки: зубодробительный пиксел-хантинг и небольшая продолжительность. И пусть Touch Detective проигрывает другому детективному проекту – Phoenix Wright: Ace Attorney, он все же способен занять вас на несколько вечеров.

P.S. Ждем сиквел – на сайте японской версии появился новый персонаж, не фигурировавший в игре.



Castlevania: Portrait of Ruin

Игорь Брэйи

Странные портреты

Здесь, как практически во всех играх серии Castlevania, нам вновь предстоит разделаться со злым кровососом Дракулой. Только на этот раз вернуть темного лорда из бездны пытаются охотчик до гемоглобина художник и его дочурки.

→ В основном режиме игры мы управляем охотником на вампиров Джонатаном Моррисом (Jonathan Morris) и юной волшебницей Шарлоттой Аулин (Charlotte Aulin). Два персонажа было и в Castlevania: Dawn of Sorrow, только теперь разработчики пошли дальше: Джонатан и Шарлотта могут разить упырей одновременно, в четыре руки. Существует ряд заклинаний и ударов, для исполнения которых герои должны действовать сообща. Конечно, если хотите, разрешено отправить кого-то из борцов с кровососущей заразой отдохнуть и продолжить путь только одним персонажем. Разумеется, в игре есть и ролевые элементы, по мере продвижения к заветной цели вы будете находить свитки с заклинаниями для Шарлотты и специальные значки с атаками для Джонатана. Забавно, но далеко не так эффектно и увлекательно, как коллекционирование душ в той же C: DoS.

Идея решения некоторых пазлов с помощью обоих персонажей (это новшество так нахваливали разра-

ботчики!) не привнесла в геймплей ощутимых изменений. А вторая система телепортов – через картины в замке можно попасть, скажем, в Египет – оказалась интересной только в теории. На деле же мгновенное перемещение из готического замка на залитую солнцем родину фараонов вызывает неприятное ощущение диссонанса – нарушена та самая непередаваемая атмосфера Castlevania. Приятная анимация и качественное музыкальное оформление никуда не делись, но они ситуацию не спасают.

Знакомство с серией не стоит начинать с Castlevania: Portrait of Ruin. Эта игра хороша скорее для тех, кому надоело в энный раз проходить Castlevania: Dawn of Sorrow.





Жанр тамагочи
 Разработчик Nana On Sha
 Издатель Namco Bandai
 Web-сайт нет данных
 Возраст 3+

Tamagotchi Connection Corner Shop 2

Лучшее – враг хорошего

Анна Зинченко

Так уж получилось, что рецензии на обе части умильной серии о бизнесменах-тамагочи запоздали. Но выбрасывать обзор оригинала было жалко, а объединить нельзя, потому как если первый эпизод был пройден на едином дыхании, то второй я заканчивала, откровенно позевывая.

➔ Мудрые разработчики из Nana On Sha решили следовать современным тенденциям. Они отказались от маленьких магазинчиков, разбросанных по трем городам страны тамагочи, объединив новые предприятия в грандиозный Tama Mall.

Здесь вам и автосервис, и ресторан быстрого питания с гамбургерами, и цветочный магазин, и кондитерская, и боулинг. Даже клиника и аэропорт имеются. Причем десять из двенадцати магазинов доступны сразу, лишь бы финансов хватало.

Теперь в начале игры нам и нашему виртуальному помощнику выдается стартовый капитал в десять тысяч гочи (открыть свое дело стоит около двух тысяч). Приятно, что с момента выхода первой части расценки на наши услуги возросли, и деньги для покупки следующего бизнеса и на всякие приятные мелочи (режим *Care* никто не отменял) теперь зарабатываются быстро. Описывать мага-

зины смысла нет, отмечу лишь, что стало больше заданий на скорость и точность обслуживания, а не на результат. И это минус, потому как если при изготовлении букетиков, тортиков или мытье машины мозг отдыхает, то работа стюардессы либо повара в суши-баре заставляет поднапрячься.

Человека, который решил, что поддержать речевые облачка тамагочи несколько лишних секунд – хорошая идея, стоит побить скалкой. Представьте ситуацию: клиент заказал сложный торт и, нетерпеливо подпрыгивая, ждет сладость. Но вот, когда вы готовы приступить к нанесению рисунка, напарник тамагочи произносит фразу, которая закрывает образец торта (то же актуально для одежды и цветочных композиций). А время-то идет...

Возможно, более динамичная вторая часть понравится некоторым игрокам больше, чем первая. Я же, расстроившись, снимаю полбалла. И если бы не забавная концовка, оценка была бы еще ниже.



hotline
 IT&Consumer Electronics



новый раздел «Бытовая техника»



Ежедневно более
 400 тыс. предложений
 от 600 магазинов!

www.hotline.ua

Моды для rFactor

Игорь Климовский

Для львиной доли игр моды являются своеобразным дополнением, которое так или иначе видоизменяет и/или расширяет игровую концепцию. С rFactor ситуация совершенно иная, этот проект изначально задумывался и разрабатывался как база, на основе которой модостроители смогут создавать собственные продукты. Благо они очень просто устанавливаются (обычно надо всего лишь распаковать архив в папку с игрой), а переключение между разнообразными модами происходит прямо в главном меню. Моды, описанные ниже, доступны для скачивания на racesims.com.ua (для UA-IX) и www.rfactorcentral.com. Хотелось бы отметить, что этот материал посвящен исключительно автомобильным модификациям.



National Stock Car Racing 2006 v1.0

Разработчик ISI
Класс машин stock-car

→ Гонки по овалу у нас мало кто жалуется, дескать, примитивное американское состязание. И напрасно – скорости в NASCAR весьма высокие (зачастую выше, чем в F1), а борьба в чемпионате бывает очень напряженной, к тому же «скоростной овал» требует серьезных профессиональных навыков.

А в этом моде добавок хорошо реализована физика stock-car (что, как известно, в переводе с английского означает «гоночный автомобиль, переделанный из серийного»). Даже не возникает особого желания что-то настраивать и корректировать – ездить можно и на изначальных установках. К сожалению, представлены всего три модели, но количество команд и расцветок машин действительно впечатляет. Также хотелось бы отметить отличную проработку кокпита. Огорчает лишь неудачная реализация системы повреждений.



F1 2005 v1.2

Разработчик CTDP
Класс машин F1

→ Наиболее известный и самый любимый геймерами мод, львиная доля онлайн-соревнований проходит именно в нем. И так, в нашем распоряжении оказывается сезон Формулы 1 образца 2005 года – предпоследний сезон Красного Барона в F1. Конечно, сразу за штурвал болида Ferrari нам никто сейчас не позволит, сперва необходимо своими победами доказать, что мы достойны такой чести.

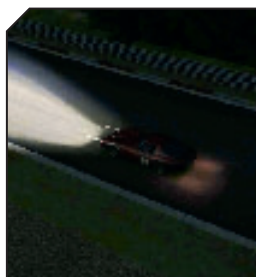
Мод максимально достоверно имитирует настоящие Королевские гонки. Скрупулезные немцы из CTDP максимально используют возможности физического движка игры. Внешний вид болидов не вызывает ни малейших нареканий – аутентично, достоверно да и попросту красиво. Превосходная озвучка моторов, причем во всех диапазонах оборотов. Характерный «формульный» рев двигателей для истинных ценителей всегда звучит, как музыка. Вообще мод насыщен пресловутой специфической гоночной атмосферой. Кто хоть раз вживую видел кольцевые гонки, поймет, о чем я.



60s GT Challenge v1.0

Разработчик Lo
Класс машин GT

→ Неплохой мод для любителей классических гоночных автомобилей. Прекрасно смоделированы Ferrari 250 GTO, Alfa Romeo Zagatto TZ2 и обаятельная Shelby Cobra 427. Скрупулезно воссозданы кокпиты машин. Отличное звуковое оформление болидов, звук очень сочный и детальный. Единственное «но» – старые заднеприводные авто весьма капризны в управлении. Стоит самую малость переборщить с педалью акселератора, и они так и норовят сорваться в занос, а если это произошло – выровнять машину под силу далеко не каждому. Конечно, если повозиться с настройками, авто станут более устойчивыми, правда, одновременно и менее маневренными.





F1 1979 v1.0

Разработчик Grand Prix Classics
Класс машин F1

➔ Этот мод – просто подарок для всех ценителей истории автоспорта. Тут нам предложат вспомнить о золотой эпохе Формулы 1. В те времена в машинах было минимальное количество электроники – все зависело исключительно от личных качеств пилота и его умения совладать с автомобилем.

Кстати, несмотря на то что здесь представлены машины 1979 года выпуска, они легко преодолевают скоростной рубеж в 300 км/ч и очень приятно рулятся. Мод создан с любовью к F1, и, безусловно, авторы хорошо знают историю Королевских гонок: болиды выглядят и звучат точно так же, как в хрониках того времени.



Porsche Carrera Cup 2005 Germany v1.2

Разработчик Team GSMF
Класс машин GT/Touring

➔ Официальный чемпионат легендарных Porsche Carrera. Помимо Германии, аналогичные соревнования проходят

во Франции, Австралии, Азии и Великобритании. И для каждой из стран есть одноименный мод! Но различаются они, по сути, только названиями команд да именами гонщиков. В немецком варианте представлены 32 автомобиля, все они идентичны по техническим характеристикам – таков регламент настоящего чемпионата. Автомобили достоверно выглядят и хорошо озвучены, радуют проработка деталей и внимание авторов мода к мелочам. Отлично реализована модель повреждений, машины разбиваются очень зрелищно.

Купуватимеш електроніку тут?



...а так?



...а ось тут?



АДРЕСИ ГІПЕРМАРКЕТІВ City.com:

- м. Київ, пр. Московський, 23а (Петрівка);
- м. Київ, вул. Малишка, 3 (ун-т "Дитячий світ");
- м. Київ, пр. 50-ти річчя Жовтня, 6г (Борщагівка);
- м. Дніпропетровськ, вул. Набережна Перемоги, 86а (ТЦ "Континент");
- м. Запоріжжя, вул. Ангеленка, 13а (ринок Ангеленка);
- м. Одеса, пр-в. Семафорний, 4 (ТБЦ на Середньофонтанській);
- м. Львів, вул. Наукова, 35а (ТЦ "ВАН");
- м. Івано-Франківськ, вул. Миколайчука, 2 (ТЦ "Арсен")

☎ 8 800 501 5000 (безкоштовно)

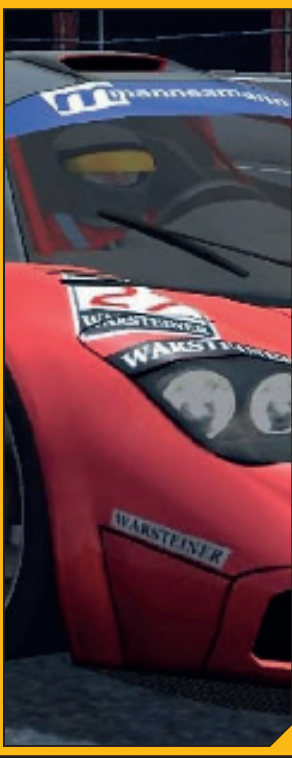
www.city.com.ua

McLaren F1 Challenge V2.0

Разработчик David Purdy/Braintez
Класс машин GT/Touring

→ Данный мод посвящен всего лишь одному автомобилю. Но зато какому! McLaren – настоящая легенда, авто с исключительной спортивной карьерой: например, на его счету победа в знаменитом Ле Мане. Множество новаторских решений в техническом плане, золотые (!) элементы двигателя (кратер). ТТХ машины вызывают искреннее восхищение.

Но вот виртуальное воплощение авто могло бы быть и лучше – текстурам недостает детализации, кокпит оформлен чересчур скупо. Зато очень хорошо воссозданы звуковые эффекты и неплохо реализована физика машины.



BMW M3 Cup v1.1

Разработчики Lazytech/[TSR]Raven
Класс машин GT/Touring

→ BMW M3 – культовый спортивный автомобиль, хорошо показавший себя как в городе, так и на трассе. Удовольствие от езды просто потрясающее, и не последнюю роль здесь играет очень удобный кокпит – отменно видна трасса. Машина уверенно держит дорогу, а освоить управление M3 можно совсем быстро, поэтому мод прекрасно подойдет для сетевых баталий с друзьями-новичками.

Здесь представлены две версии авто – гражданская и гоночная, конечно же, в нескольких вариантах расцветки. В общем, все замечательно, по большому счету недостатков у мода нет, разве что не мешало бы сделать уровень детализации текстур повыше.



V8 Buggies v2.0

Разработчик Mr_Men Mod Team
Класс машин багги

→ Очень забавный и нестандартный для rFactor мод – офроудный. Вообще-то движок игры изначально не ориентирован на работу с физикой внедорожников, но некоторые энтузиасты доказали, что и это возможно. Правда, офроуд по духу напоминает шоссейно-кольцевые гонки, а багги по поведению больше смахивает на спорткар, который хорошо и далеко прыгает, а затем уверенно приземляется. В целом багги-мод – скорее эксперимент с движком игры, нежели полноценный мод. Да и машинки выглядят весьма аляповато, без малейших намеков на реализм.



VW GTI v2.0

Разработчик Lazytech
Класс машин GT

→ Чувствуется, что автор уделил мало времени этой модификации. Очень бедные текстуры, низкая детализация. Кокпит вообще не соответствует машине и выглядит заимствованным из других модов, звуки подозрительно смахивают на чужие. Но что самое обидное, так это физическая модель. Теоретически автомобиль с подобным кузовом и клиренсом должен быть очень неустойчивым на высоких скоростях, особенно в поворотах – а на деле получается физика маленького и быстрого броневичка. И лучше вам не видеть, как неестественно здесь разбиваются машины!



Mazda MX-5 Cup v1.1

Разработчики Lazytech/[TSR]Raven/Hogtide
Класс машин GT/Touring

→ Еще один весьма скромный мод. Претензии, по сути, те же, что и к VW GTI, – низкая детализация текстур и просто ужасно выглядящий салон. Единственное, что удалось создателю мода реализовать удовлетворительно, – это физическая модель машины. Но модель повреждений тут попросту неликвидна.



V8 Supercars v1.0

Разработчик Team ORSM
Класс машин GT/Touring

→ Один из лучших на сегодняшний день модов для игры. Отлично смоделированы автомобили с Австралийского кузовного чемпионата. Кокпит выглядит просто ошеломляюще детально: включать HUD нет никакой необходимости – все и так перед глазами. Машины смотрятся тоже великолепно, физическая модель на очень высоком уровне, болиды достоверно ведут себя на трассе. К слову, управление ими – задача нелегкая, но безумно увлекательная. Еще разработчики на славу потрудились над моделью повреждений.



Superkart Challenge v2.1

Разработчик Slimjim
Класс машин карт

→ Отлично сделанный мод с тремя видами картингов. Позабавила механическая коробка передач – львиная доля этих маленьких машинок обходится без нее. Как известно, многие именитые автогонщики начинали свою спортивную карьеру именно с картинга, так что и rFactor вполне можно начать с Superkart Challenge.

Кстати, эти машинки хоть и прощают ошибки пилотирования, но скорости развивают нешуточные. Физика их передана просто отлично, но вот визуализация кокпита несколько вольная – руль чуть ли не от болида F1.

Gallardo Challenge v2.0

Разработчики Auto-Art/Team iDT
Класс машин GT/Touring

→ Великолепное воплощение культового спорткара, а точнее – его гоночной версии в классе GT3. И снаружи, и изнутри машины воссозданы с максимальной точностью и с вниманием к деталям. Да и характерный звук двигателя Gallardo сложно перепутать с чьим-либо еще, а здесь, похоже, использована как раз запись рева оригинального мотора. Физика авто выше всяческих похвал, равно как и его управляемость. Настраивать Gallardo – сплошное удовольствие: сразу чувствуется результат. И даже модель повреждений авторам мода удалось воплотить очень хорошо.





Silent Hunter 4 Wolves of the Pacific

Дата выхода март 2007

В каком-то смысле новый симулятор субмарины из серии Silent Hunter – это возврат к истокам: во второй и третьей частях мы управляли немецкими подлодками в водах Атлантики, а в четвертом эпизоде, как и в первом, нас ждут американские ВВС и Тихий океан. Авторы обещают захватывающую, продуманную кампанию (целых 15 карт!), реалистичные модели субмарин (75 штук), выбор уровня сложности и неизменные ролевые элементы – возможность развивать нужные способности членов экипажа. Ах да, ну и конечно, мультиплеер никуда не денется.

PC



SingStar

Дата выхода 2007

Ну что, товарищи сингстароманы, напелись уже караоке досьта, сносили по паре железных микрофонов? Не переживайте, Sony не даст вам расслабиться – на подходе SingStar для PS3. Итак, получите, распишитесь: возможность загружать из Сети всю аудиотеку серии SingStar (более 300 треков!), online-комьюнити My SingStar для любителей меряться очками, совместимость с PSP и два замечательных новых серебристых микрофона в комплекте! В общем, теперь-то уж точно придется выучить наизусть Personal Jesus Мэрилина Мэнсона.

PS3

Sega Rally

Дата выхода 2007

Этот год выдастся урожайным на гонки: помимо Burnout 5, MotorStorm и Full Auto 2, выйдет очередной эпизод SEGA Rally. Естественно, с фотореалистичной графикой, сообразительным AI и (внимание!) деформируемым дорожным покрытием, влияющим на поведение авто.



PC / PS3 / Xbox 360



Soccer Fury

Дата выхода 2007

А вот кому многопользовательский онлайн-футбол от NCsoft?! Только учтите, здесь по правилам не играют, да и поля как такового нет, и в команде всего три человека... Хорошо хоть мяч с воротами оставили. Кстати, судью тоже спровадили на пенсию, греться на солнышке и раскладывать пасьянс из красных и желтых карточек. А значит, можно пошалить – поставить хитрую подножку, двинуть локтем в солнечное сплетение, сбить с ног и т. д. – в лучших традициях фильма «Убойный футбол». Ну что, запаслись уже йодом и бинтами?



PC



Once Upon a Time in Japan: Earth

Дата выхода 2007

Дебютный проект тexasской студии, point'n'click-адвенчура. Место действия – Япония эпохи позднего Средневековья (17 век), провинция Эттю. Главный герой – самурай-пацифист Зендзиро (Zenjiro) – покинул свой воюющий клан, дабы вести мирный образ жизни. Шестнадцать лет жил он поживал, но вот случилось нечто трагическое, и герой вынужден бродить по провинции в поисках пропавшей жены и детей, а также других уцелевших (что стряслось, неясно). Обещают все как в лучших домах и работах студии Ghibli и даже грозятся сделать аутентичную японскую озвучку. Вот оно как.

PC

Tamagotchi: Party On!

Дата выхода весна 2007

Внимание, внимание! У веселых тамагочи событие планетарного масштаба – президентские выборы. А почему бы и нет? Мы уже были хозяевами магазинов и даже целого супермаркета, пора задуматься о дальнейшем карьерном росте. Теперь наша задача – завоевать сердца электората, а для этого нужно бросать кубик, перемещаться по заболтанно расчерченному городу (клеточки дают бонусы) и побеждать в 15 забавных мини-играх. А на заработанные гочи мы сможем украсить свою штаб-квартиру. Собственно, те же тамагочи, только на Wii. Кawaii.

Wii



Turok

Дата выхода осень 2007

Что примечательно, в названии игры нет числительного, нам словно намекают – это не сиквел, а совершенно самостоятельный проект. Попытка зафиксировать новую точку отсчета в конфронтации человека и доисторических рептилий. Действовать нам предстоит на далекой планете, где спрятался от правосудия военный преступник Кейн – его то и нужно поймать. Но вооруженные до зубов плохиши – далеко не самый грозный противник. Виденные во время демонстрации тиранозавр рекс и гигантских размеров пивка показали нам более занятыми.



Xbox 360 / PS3 / PSP



Dawn of Mana

Дата выхода март 2007

Серия игр с неизменным словом Mana в названии хорошо знакома ценителям JRPG. Square Enix решила отряхнуть пыль с этой вселенной и выпустить несколько продуктов в рамках глобального проекта The World of Mana. Мы уже видели Children of Mana для DS, и вот, пожалуйста, игра для PS2. К приключениям кавайного блондинистого парня Eldy хочется присоединиться сразу же. Мир Mana, теперь полностью трехмерный, поражает сочностью красок, разнообразием и необычностью зверушек и интерактивностью окружения. Зажечь связку соломы, а потом, подцепив ее кнутом, швырнуть во врага – ну чем не развлечение? Хотя, возможно, аскакалы будут ворчать, что геймплей излишне action-ориентированный.



PS2



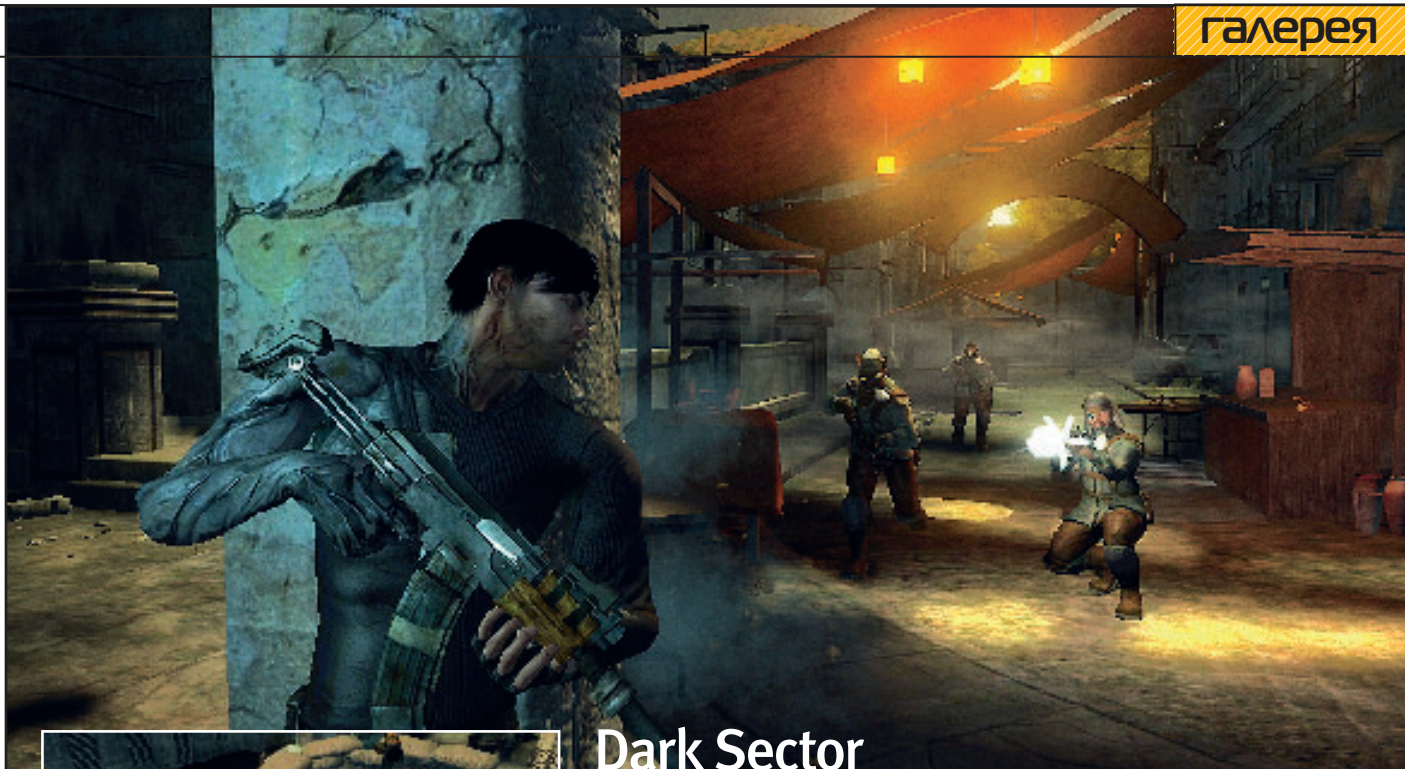
DS

Disciples II

Дата выхода нет данных

DS идеально подходит для пошаговых стратегий, и удивительно, почему идея перенести на портативную консоль эту игру не пришла в голову продюсеров раньше. Дата выхода пока не объявляется, да и известно о проекте немного. Будет четыре кампании, многопользовательский режим на четырех игроков, более двухсот юнитов и т. д. Но главное, чтобы геймплей и атмосфера остались в неприкосновенности. Ждем с нетерпением.





Dark Sector

Дата выхода осень 2007

К сожалению, владельцы PC потеряли надежду увидеть этот мрачный action с элементами stealth на своих мониторах. А вот на консолях проект скорее всего таки выйдет, и тогда уж мы посмотрим, до чего может доэволюционировать американский спецгент в жестких условиях недалекого советского будущего. За три года разработки концепция игры менялась неоднократно, однако основная идея о бесчеловечном научном эксперименте, превращающем людей в кровожадные боевые машины (этого, кстати, не избежать и протагонисту), осталась прежней. В общем, выпустим кишки всем постсоветским зомби!

PS3 / Xbox 360



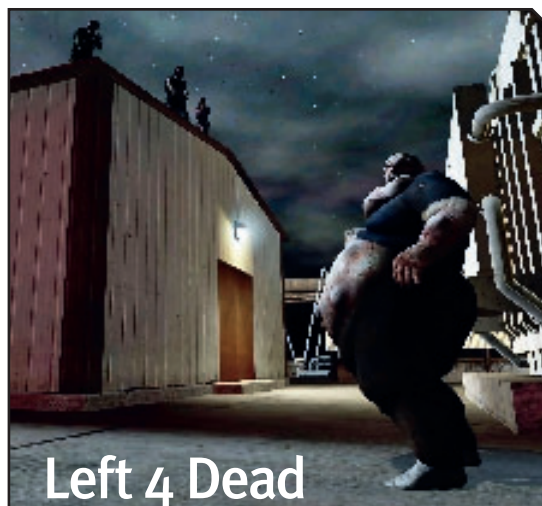
Myst Online: Uru Live

Дата выхода весна 2007

Торжествуйте, фанаты Myst, – скоро состоится перезапуск серверов Myst Online. Конечно, там полным-полно таинственных историй, древних загадок D'ni, невероятных пазлов и т. п. Ждут не дождутся игроков «подсадные NPC», которые заманят доверчивых в опасные приключения... Но скажем честно: выглядит оно страшненько. И ради этой игры нам предлагали забыть World of Warcraft!



PC



Left 4 Dead

Дата выхода II квартал 2007

Согласитесь, «Рассвет мертвецов» – вещь вдохновляющая. Вот и ребят из Turtle Rock (помните CS: Source?) недавний ремейк этого фильма подвигнул на разработку интереснейшего кооперативного action в стиле survivor horror. Команде из четырех нормальных людей необходимо пробиться к спасительному вертолету, а их противникам (да-да, здесь можно поиграть и за зомби) – разорвать на части проклятых живых!

PC / Xbox 360

\$400



Продукт предоставлен представительством Samsung в Украине, тел. 8-800-502-0000

Samsung SyncMaster 940Fn

➔ Применение S-PVA-матрицы с углами обзора 178/178° и контрастностью 1000:1 это не новость, но когда она встречается в доступной по цене модели, пройти мимо такого монитора трудно.

Начнем с эргономики. Многофункциональная подставка обеспечивает подъем экрана в большом диапазоне высот и разворот в портретную ориентацию. Интерфейсы подключения – только цифровые DVI-I, так что подсоединить ноутбук с VGA-выходом не удастся. Встроенное меню имеет традиционные для техники Samsung внешний вид и наполнение. Из интересных особенностей следует отметить действенную регулировку Sharpnes. Ее стандартное значение 60% позволяет получать сбалансированное по резкости изображение, уменьшение до нуля сильно размывает картинку, а увеличение до 70–100% делает ее излишне резкой.

От внешнего вида и функциональности перейдем к важнейшим ха-

рактеристикам монитора: качеству отображения и скорости реакции матрицы. Анализируя картинку, демонстрируемую SyncMaster 940Fn, можно сделать лишь один вывод: к ней придраться сложно. Плавность передачи ярких градиентов и полутонов, отсутствие клипинга в темных и светлых зонах, очень хорошие углы обзора по вертикали и горизонтали – все свидетельствует о применении качественной S-PVA-матрицы. Цветовой охват немного превышает sRGB в зеленой и красной областях. К незначительным недостаткам можно отнести слегка завышенную по умолчанию цветовую температуру и чуть заметную вертикальную межпиксельную решетку.

Быстродействие элементов матрицы вполне соответствует заявленному 8 мс GtG: на светлом фоне шлейфов нет, на темном есть, но минимальные. Таким образом, монитор придется по душе не только фотолюбителям, но и игрокам.

2488 грн

Logitech Z-5500



Продукт предоставлен DataLux, www.datalux.ua

➔ Logitech Z-5500 по праву может считаться одной из самых серьезных мультимедийных АС благодаря комплектации и мощности компонентов этой акустики. Небольшие сателлиты имеют оригинальную систему совмещенных динамиков, однако параметр 62 Вт уже говорит о многом. Но наиболее впечатляющим устройством является сабвуфер, обладающий экстремальным 25-сантиметровым драйвером с коническим отводом низких частот. Одно из ценнейших свойств Z-5500 – наличие внешнего аппаратного декодера Dolby Digital и DTS, позволяющего подключить систему не только к ПК с дорогостоящей звуковой картой, но и к обычному домашнему кинотеатру, не имеющему встроенной поддержки этих стандартов. Более того, для максимальной универсализации и качества звучания внешний декодер снабжен оптическим входом плюс разъемами для наушников и дополнительного источника звука (CD-проигрыватель, MP3-плеер).

Комплект Z-5500 имеет сертификат THX, и этот статус получен не зря: система прекрасно воспроизводит спецэффекты в фильмах и компьютерных играх. Однако музыкальные «способности» ей также присущи, хотя яркости и детальности высоких частот немного не хватает.

412 грн



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

Creative Live! Cam Optia

➔ Использование революционных технологий при разработке Web-камер происходит достаточно редко, поэтому в последнее время мы чаще всего видим просто усовершенствованные продукты с большим числом мегапикселей и улучшенным дизайном. Пожалуй, Live! Cam Optia является одним из таких устройств, в котором сочетаются и отличные внешние данные, и превосходная эргономика, и быстрая матрица с максимальным размером кадра 640×480.

Трудно удержаться от сравнения нового продукта Creative с творениями Apple – те же сверкающий белый цвет и полировка, прозрачное крепление. Так и хочется совместить Live! Cam Optia с ноутбуком MacBook, где она будет смот-

реться наиболее эффектно. Кроме того, основной элемент камеры размещен на оригинальном шарнире, регулирующем положение устройства по всем осям.

В комплекте с Live! Cam Optia поставляется фирменное ПО Creative, в которое входит средство управления Creative Live! Cam Center, позволяющее делать снимки и записывать видео, работать в режимах детектора движения и удаленного мониторинга.

Проблемы при подключении и использовании устройства не возникают, все драйверы и необходимые программы устанавливаются автоматически. А большое количество дополнительных ручных настроек, включая цветокоррекцию и экспозицию, позволяет точно отрегулировать изображение.

HIS X1650 XT IceQ Turbo

➔ В новинке от HIS используется графический чип Radeon X1650 XT, производительность которого позволяет ей на равных соперничать с решениями на основе NVIDIA GeForce 7600 GT. Впрочем, продукты с данным GPU калифорнийского разработчика стоят примерно тех же денег, поэтому выбор видеокарты среднего уровня зависит от личных предпочтений.

К особенностям HIS X1650 XT IceQ Turbo следует отнести

достаточно маломощную систему охлаждения. Практически в неизменном виде конструкция IceQ используется уже довольно длительное время, что говорит о ее хорошей эффективности. Модификация видеокарты Turbo предлагается с заводским тюнингом – частотная формула чипа/памяти изменена со штатных 600/1390 MHz на 630/1460 MHz, что больше сказалось на быстродействии, чем на цене.

\$169



Продукт предоставлен МТИ, www.mti.ua

iRiver T10

➔ iRiver T10 питается от полноразмерной батарейки AA. Возможно, именно поэтому он демонстрирует рекордную продолжительность работы – более 40 часов!

Эргономика у T10 хорошая, но не идеальная. Из-за изгиба корпуса его очень удобно держать при навигации по меню, однако блок управления явно не рассчитан на крупные руки. К тому же центральная кнопка, несмотря на свою форму, оказывается именно кнопкой, а не мини-джойстиком.

Дисплей маленький, но достаточно информативный, и благодаря продуманной организации меню особого дискомфорта пользователь не испытывает. Качество звука традиционно для iRiver – на высоте. Кроме того, плеер можно «отрегулировать» под конкретные наушники с помощью пользовательского эквалайзера и детальной настройки SRS.

679 грн



Продукт предоставлен Itkom, itkom.com.ua

\$14 000

NEC MultiSync LCD5710

→ Признаемся честно: когда мы извлекли MultiSync LCD5710 из коробки, силами нескольких человек установили на стол и подключили к ПК, зрелище оказалось весьма впечатляющим, и это еще слабо сказано. Конечно, работать с таким устройством с расстояния менее трех метров довольно сложно, зато как великолепно смотрятся на нем игры и фильмы, какой эффект погружения! Мы вполне отдаем себе отчет в том, что большинство наших читателей предпочтут приобрести за те же деньги новый автомобиль, но ведь можно же помечтать?

Эта 57-дюймовая модель представляет собой универсальный информационный дисплей

(public display), работающий с разрешением Full HD (1920×1080) и поддерживающий массу различных интерфейсов и сервисных функций. Нас же он интересовал в первую очередь в качестве очень дорогой замены обычным телевизорам и мониторам в домашней игровой системе.

Электронику матрицы LCD5710 можно оценить на твердую «четверку» – градиент плавный при установках по умолчанию, однако на нем появляются яркие и цветные ступеньки, если возникает необходимость изменить контрастность, уровень черного либо цветовую температуру. Последняя по умолчанию достаточно высока – 10000K, зато ее равномерность в

зависимости от интенсивности оттенка серого довольно линейна, и уклон в более холодные тона наблюдается лишь в тени, где это будет практически незаметно.

Отображение фотографий не вызывает существенных нареканий, а скорость реакции матрицы в синтетических тестах, а также при просмотре видео в формате Full HD и 3D-играх демонстрирует малое время отклика панели во всем диапазоне яркостных переходов – заметного смазывания нет. Благодаря матрице, выполненной по технологии S-PVA, углы обзора здесь весьма широки, и деградация изображения при взгляде на монитор сбоку либо сверху/снизу незначительна.

Данный дисплей, несмотря на свои рекордные размеры, практически не уступает лучшим настольным моделям. Что же касается возможностей, то одно только их перечисление займет немало места – это и большое количество входов, и патентованная функция *CableComp*, полезная при подключении с помощью длинных аналоговых кабелей, и удаленное управление с помощью ПО *NaviSet* по интерфейсам VGA D-sub, DVI-D либо RS-232, и создание видеостен до 5×5 дисплеев, и 6-координатная система регулировки цветовой температуры, и наличие функции PIP, и многое-многое другое.



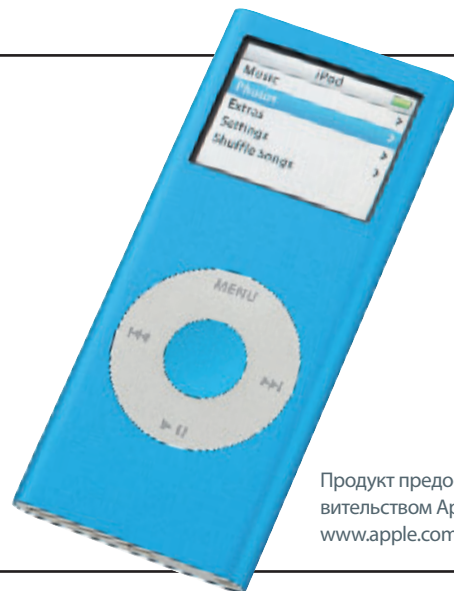
Продукт предоставлен компанией Ingress, www.ingress.com.ua

\$239

Apple iPod nano

→ Основным отличием iPod nano второго поколения является измененный дизайн, заимствованный у iPod mini. Теперь nano заключен в алюминиевый корпус, который должен быть значительно более устойчив к механическим повреждениям. С другой стороны, шероховатый металл выглядит не так стильно, как полированный пластик, поэтому поклонники предыдущего дизайна могут быть несколько разочарованы изменившимся внешним видом плеера.

У второго поколения iPod nano вдвое больший объем памяти – вместо линейки 1, 2 и 4 GB теперь предлагается 2, 4 и 8 GB, причем за те же деньги. Еще одно приятное новшество – увеличена емкость аккумулятора, который в обычном режиме использования плеера способен «прожить» почти сутки – для большинства других моделей этот показатель является чем-то из области фантастики.



Продукт предоставлен представительством Apple в Украине, www.apple.com

599 грн

DYNO Jet SS6410

→ Сателлиты мультимедийного комплекта SS6410 не имеют стоек и предназначены для установки на столе или крепления к стенам. Дизайн всей системы весьма привлекателен, поскольку благодаря применению отделки под красное дерево (существует 4 разных варианта) комплект выглядит, как акустика класса hi-end. Начинка также достаточно серьезна: фронтальные сателлиты снабжены твитером вдобавок к довольно большому среднечастотному динамику, а центральная колонка оснащена даже двумя СЧ-излучателями.

На задней панели сабвуфера расположено несколько разъемов, позволяющих подсоединять различные устройства воспроизведения. Настройка параметров системы осуществляется на лицевой стороне с помощью ручек регулировки (subwoofer, surround, center) и кнопок переключения режимов. Кроме того, есть и пульт ДУ, облегчающий управление акустикой.

Классическая конструкция и наличие необходимых элементов (большие среднечастотные динамики и твитеры) позволили создать действительно качественную систему, с которой можно не только наслаждаться аудиоэффектами в фильмах, но и слушать музыку. Агрессивный и объемный бас сочетается в SS6410 с достаточно хорошей детализацией и ровным звучанием на всем диапазоне.



Продукт предоставлен DataLux,
www.datalux.ua

VII МІЖНАРОДНИЙ ФОРУМ СВІТ ВИСОКИХ ТЕХНОЛОГІЙ

ВИСТАВКОВИЙ КОМПЛЕКС
ОДЕСЬКОГО МОРСЬКОГО ПОРТУ 4 - 6 травня 2006

- Комп'ютерні системи та програмне забезпечення
- Системи зв'язку та телекомунікації
- Мобільні інформаційні системи
- Інтелектуальні технології
- Цифрова техніка для офісу та дому
- Інтелектуальний будинок – Розумний дім "Hi-Tech House"

Огляд партії

SPACO
Інформаційні системи

Головний інформаційний спонсор

ITC PUBLISHING
Gameplay **hotline** **mobility**

Інформаційний спонсор

MOB **Бізнес**
Print **Print** **Mobile**
Hard & Soft UA **Print & Copy UA**

Теле-спонсор

Internet UA

Радіо-спонсор

Світ Інтерес
CHIP **InfoTech**
Відео Інтерес

Організатор:

Виставковий центр «ОДЕСЬКИЙ ДІМ» Тех. Адрес: +38 (0482) 37-17-37, +38 (048) 728-64-94
E-mail: expo@expohome.com.ua <http://www.expohome.com.ua> <http://www.hi-tech.com.ua>





«Сломанный меч: Ангел Смерти»/ Broken Sword

Жанр adventure
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Игра 3.5/5
Локализация 5/5

→ Историко-конспирологические адвентюры из сериала «Сломанный меч», детища знаменитого английского гейм-дизайнера Чарльза Сесила, привлекают играющую публику захватывающими сюжетами, изысканным юмором и любимыми героями (Чарльз Стоббарт и Нико). Мы бы даже сказали, что тот тип повествования, который стал так популярен в мире с легкой руки Дэна Брауна и ему подобных, Чарли уже давно эксплуатирует в своих работах.

К сожалению, четвертая часть «Сломанного меча» не вполне оправдала надежды, возлагаемые на нее сообществом поклонников адвентюр. Вместе с тем фирменные сесилоские фишки здесь есть, и сюжет, как всегда, на высоте.

Локализация выполнена неплохо. Перевод сделан грамотно и без ляпов. Однако нам показалось, что в работе актеров порой не хватает азарта и увлеченности.



«Lara Croft Tomb Raider: Легенда»/ Lara Croft Tomb Raider: Legend

Жанр action/adventure
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра 4/5
Локализация 5/5

→ Tomb Raider: Legend является одной из самых удачных игр о похождениях знаменитой Лары Крофт, ознаменовавшей триумфальное возрождение легендарного бренда. Великолепное графическое оформление, наверняка красивые локации, находящиеся в разных уголках мира, огромное количество фирменных головоломок, десятки акробатических приемов, оригинальная атмосфера и, конечно же, харизматичная главная героиня – большего и желать нечего. Недостатков в игре практически нет (вот ведь как бывает!). Разве что боевая система в сравнении со всем остальным выглядит несколько примитивно. Впрочем, даже это не портит отличной action/adventure.

Локализация от «Нового Диска» оказалась не менее впечатляющей, чем сама игра. Тексты на русском языке, превосходная озвучка персонажей и подбор актеров оставляют исключительно положительные впечатления.



Neverwinter Nights 2

Жанр RPG
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 4.5/5
Локализация 1/5

→ К сожалению, одна из лучших RPG прошлого года – Neverwinter Nights 2 – безбожно испорчена локализацией, хотя перевод всех текстов, которых здесь очень много, выполнен весьма неплохо, да и сложные понятия AD&D переданы достаточно точно. Проблема в другом.

Neverwinter Nights 2, как и ее предшественница, ценна в первую очередь модулем конструктора приключений, а также возможностью участвовать в интернет-играх и устанавливать модификации, созданные другими геймерами. Всего этого Neverwinter Nights 2 от «Акеллы» не умеет. Дело в том, что текущая версия русского варианта игры 1.00, в то время как для английской уже вышел патч 1.04b, в котором исправлено множество ошибок, включая и не позволяющие пройти NWN2 до конца. Хуже того, в русской версии просто-напросто отсутствует возможность Auto Update, ее банально ликвидировали, убрав соответствующую кнопку, а о локализованных патчах пока что ничего не известно.

Dark Messiah of Might and Magic

Жанр action
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Игра 4/5
Локализация 5/5

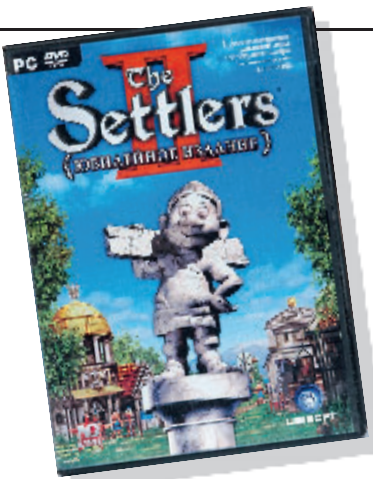
→ Фэнтезийный action в мире Might & Magic оказался на порядок лучше, чем последние игры в этой вселенной, – несмотря на некоторые мелкие недостатки. «Темный Мессия» получился весьма и весьма достойным продуктом. Главный плюс DMoM&M (основанного на движке Source) – активное использование физики в геймплее. Это первый продукт, где есть столько разнообразных способов убийства противника, причем самый очевидный – с помощью оружия –

оказывается наименее интересным.

Локализация выполнена на очень высоком уровне – текст переведен практически идеально, голоса актеров подобраны грамотно и никаких отрицательных эмоций не вызывают. Более того, они даже играют в соответствии с ситуацией, что, казалось бы, вообще из области фантастики.

Единственное, что вызвало недоумение, – значок «2 DVD» на обложке, в то время как на самом деле игра поставляется на одном диске...





«The Settlers II: Юбилейное издание»/The Settlers II: 10th Anniversary

Жанр RTS
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра 2.5/5
Локализация 5/5

→ Такие игры, как The Settlers, не забываются, они постоянно напоминают о себе, и хотя графика по современным меркам оставляет желать лучшего, все же ценители жанра нет-нет да и погрузятся в перипетии до боли знакомого мира. «The Settlers II: Юбилейное издание» представляет собой, с позволения сказать, ремейк игры 1996 года – The Settlers II: Veni, Vidi, Vici. Все, чем славен оригинальный проект, осталось без изменений: и бесцен-

ный геймплей, и шикарный юмор, а вот графика, наоборот, была полностью переработана так, что теперь участвовать в жизни поселенцев можно в полном 3D.

Локализация от «Нового Диска» выполнена на самом высоком уровне, придраться просто не к чему: идеально переведенные тексты с изрядной долей юмора, отлично подобранный шрифт, прекрасно читаемый и не отвлекающий от процесса игры, голоса актеров звучат великолепно.

«Обитель Зла 2»/Resident Evil 2

Жанр survival horror
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 2/5
Локализация 1/5

→ Компания «Акелла» последовательно издает классику жанра horror, причем движется явно с конца – после Dino Crisis 2 и Dino Crisis 1 вышла третья часть Resident Evil, а вот теперь подоспела и вторая.

Чуда не произошло – это издание так же ужасно, как и предыдущие. Убогая графика, отсутствие поддержки современных видеокарт, кошмарное управление. В довершение ко всему игра еще, по сути, и не локализована – переведены только пункты меню и внутриигровые тексты, вся же озвучка оставлена на английском, и даже русских субтитров никто сделать не удосужился. Кстати, шрифт также подобран отвратительно – более-менее читабельны лишь крупные надписи, мелкий текст разобрать очень тяжело.

Видимо, чтобы подсластить пилюлю (или раз и навсегда закрыть тему древних игр этого жанра), «Акелла» в довесок положила на диск еще и первую часть Resident Evil (вообще без какой бы то ни было локализации).



«Rayman: Бешеные кролики»/Rayman Raving Rabbids

Жанр микс
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Игра 5/5
Локализация 4/5

→ Кролеги – это не только ценный мех, но и два-три месяца здорового безудержного смеха. Те читатели, кто начинает знакомиться с «Игротекой» с первой полосы, уже знают, что кролики покорили весь мир, в том числе и всю редакцию Gameplay (см. работы с конкурса в этом номере). Безудержная фантазия Мишеля Анселя абсолютно преобразила привычный многим классический платформер, и большинство геймеров считают именно кроликов, а не самого Рэймена главными героями игры. Одним словом, Gameplay рекомендует.

Русифицировать игру было несложно – благо кролики и Рэймен не разговаривают в привычном понимании этого слова. Специалисты «Буки» просто нарисовали шрифт, очень напоминающий оригинальный, и перевели описание заданий. Но высшую оценку их работе мы поставить не можем из-за странных текстов в руководстве пользователя.



«Gumboy: Чудеса на виражах»/Gumboy: Crazy Adventures

Жанр аркадная головоломка
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 4/5
Локализация 3/5

→ Компания «Акелла» продолжает выпускать shareware-игры западного и отечественного производства на CD-дисках. И порой среди множества однообразных продуктов здесь встречаются настоящие жемчужины. Gumboy: Crazy Adventures – очень симпатичный проект с оригинальной рисованной графикой и необычным геймплеем. Управляя мячиком Gumboy, вы должны оббежать довольно сложные по топологии уровни и, собрав все бонусы, добраться до выхода. Мячик в зависимости от проглоченных им power-up может менять свои форму и свойства – летать, плавать под водой, катиться по отвесным стенам. Благодаря сложной форме уровня и достаточно интересным головоломкам каждое задание становится настоящим вызовом игроку.

Работы локализаторам здесь было немного – разве что точно перевести описание миссий и правильно подобрать шрифт. С обеими задачами они справились вполне удовлетворительно.



Топ 5



Радиация, спецназ, мстительная девушка, катастрофы и Древняя Греция

Новый игровой сезон начинается очень хорошо – в марте выйдет полным-полно хитовых проектов, и выбрать из них пять самых лучших было ой как непросто.

Сергей Галёнкин



S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Долгожданный, овеянный легендами проект, в выход которого в 2007 году, похоже, не верил никто. Однако игра уже практически готова (об этапах ее разработки вы можете почитать в этом номере), так что осталось совсем недолго. А рецензию на S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl мы публикуем в одном из ближайших выпусков журнала.



2 C&C 3: Tiberium Wars

И еще одна легенда, но в этот раз даже более древняя. После завершения оригинального сериала Command & Conquer смертью харизматичного лидера NOD все опасались, что сиквела не будет. На наше счастье, Кейн вернулся.



3 Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

Творчество Тома Клэнси можно любить или не любить (последнее чаще по незнанию), но игры, основанные на его книгах и персонажах, почти всегда выходят замечательными. Надеемся, GRAW2 не станет исключением.



4 Heavenly Sword

Милая девушка с длинным мечом, иногда использующая ружье и даже базуку, – ну чем не героиня нашего времени? Тем более что роль главного злодея играет Энди Серкис, знакомый нам по «Властелину Колец» и «Кинг-Конгу».



5 Burnout: Dominator

Пока мы все ждем Burnout 5 (см. обложку этого номера), в качестве аперитива компания Electronic Arts подает нам Burnout: Dominator для платформ прошлого поколения. Надеемся, что геймплей останется прежним.